



UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
INTERCULTURAL BILINGÜE



TECNOLOGÍA EXPONENCIAL Y LA FORMACIÓN DEL
APRENDIZAJE EN NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS EN LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL LAS
MERCEDES 314 JULIACA 2024

TESIS PRESENTADA POR:

Bach. KAREN VANESSA TINTAYA GOMEZ

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL
BILINGÜE

JULIACA PERU

2024



UNIVERSIDAD ANDINA

NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

INTERCULTURAL BILINGÜE

**TECNOLOGÍA EXPONENCIAL Y LA FORMACIÓN DEL
APRENDIZAJE EN NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS EN LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL LAS
MERCEDES 314 JULIACA 2024**

TESIS PRESENTADA POR:


Bach. KAREN VANESSA TINTAYA GOMEZ


PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

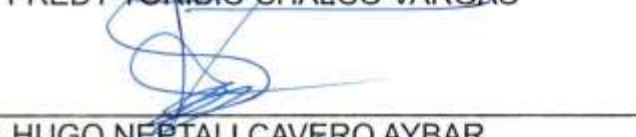
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL

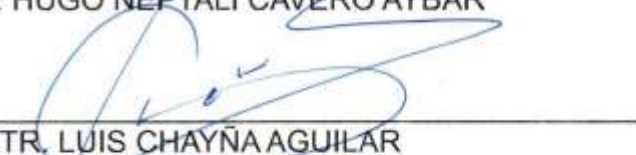
BILINGÜE

APROBADA POR EL JURADO REVISOR:

PRESIDENTE : 
DR. FELIX CRISTOBAL OCHATOMA PARAVICINO

PRIMER MIEMBRO : 
DR. FREDY TORIBIO CHALCO VARGAS

SEGUNDO MIEMBRO : 
DR. HUGO NEPTALI CAVERO AYBAR

ASESOR DE TESIS : 
MGTR. LUIS CHAYÑA AGUILAR

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN P03



RESOLUCIÓN DECANAL N° 188-2024-D-CF-FACE-UANCV

Juliaca, 12 de diciembre de 2024.

VISTOS:

El Expediente N° 18446-2024 presentado por el (la) Bachiller: **KAREN VANESSA TINTAYA GOMEZ** quien solicita, fecha y hora de Sustentación de tesis titulada: **TECNOLOGÍA EXPONENCIAL Y LA FORMACIÓN DEL APRENDIZAJE EN NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL LAS MERCEDES 314 JULIACA 2024**; Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial Intercultural Bilingüe.

CONSIDERANDO:

Qué, el jurado dictaminador de la Tesis titulada: **TECNOLOGÍA EXPONENCIAL Y LA FORMACIÓN DEL APRENDIZAJE EN NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL LAS MERCEDES 314 JULIACA 2024**; ha emitido su dictamen favorable para su sustentación.

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.

Qué, es necesario dar cumplimiento a la ley N°30220, al Estatuto Universitario y al Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad y de la Facultad de Ciencias de la Educación.

En uso de las atribuciones que conferidas a la Facultad de Ciencias de la Educación y, estando el dictamen de aprobación de los Jurados, asesor, Dictamen de la Oficina de Investigación, y el Informe del Presidente de la Comisión de Grados y Títulos de la Facultad:

SE RESUELVE:

PRIMERO: RATIFICAR al jurado dictaminador de la tesis titulada: **TECNOLOGÍA EXPONENCIAL Y LA FORMACIÓN DEL APRENDIZAJE EN NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL LAS MERCEDES 314 JULIACA 2024**; para la sustentación de la Tesis, el mismo que está conformada por los siguientes docentes:

- PRESIDENTE** : Dr. FELIX CRISTOBAL OCHATOMA PARAVICINO
- 1ER. Miembro** : Dr. FREDY TORIBIO CHALCO VARGAS
- 2DO Miembro** : Dr. HUGO NEPTALI CAVERO AYBAR

SEGUNDO: Fijar fecha y hora para la sustentación de la Tesis, para el miércoles 18 de diciembre a horas 9:00 am. en el Auditorio de la Facultad de Ciencias de la Educación.

TERCERO: Ratificar y reconocer como asesor (A) de la Tesis al docente **Mgtr. LUIS CHAYÑA AGUILAR**.

CUARTO: El Decano, Secretaria académica, Unidad de Investigación, Presidente de Grados y Títulos, de la Facultad de Ciencias de la Educación y demás dependencias académicas quedan encargadas de dar cumplimiento a la presente resolución

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y CUMPLASE.



DISTRIBUCIÓN:

- Jurados (3)
- Asesor de tesis (1)
- Interesado (1)
- C.c.
- Arch.





UNIVERSIDAD ANDINA "NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"

RESOLUCIÓN N° 211-2024-D-SA-FACE-UANCV

Juliaca, 31 de octubre de 2024

VISTOS:

El Expediente: 2024-CU-16053 de fecha 31 de octubre de 2024, del Bach. KAREN VANESSA TINTAYA GOMEZ, 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. KAREN VANESSA TINTAYA GOMEZ, quien solicita la revisión del Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis) del tema titulado: **TECNOLOGÍA EXPONENCIAL Y LA FORMACIÓN DEL APRENDIZAJE EN NIÑOS DE A 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL LAS MERCEDES 314 JULIACA 2024**; conducente para optar el Título profesional de Licenciado (a) en Educación Inicial Intercultural Bilingüe

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.

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, corrobora el asesoramiento en el Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis) del (la) ASESOR (a) Mgtr. LUIS CHAYÑA AGUILAR,

Estando, la opinión favorable del comité de Investigación, en concordancia con el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R, de conformidad a lo que establece la Ley Universitaria N° 30220, Ley de Creación de la UANCV N° 23738 y Modificatoria N° 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: **TECNOLOGÍA EXPONENCIAL Y LA FORMACIÓN DEL APRENDIZAJE EN NIÑOS DE A 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL LAS MERCEDES 314 JULIACA 2024**; para optar el Título Profesional de Licenciado (a) en Educación Inicial Intercultural Bilingüe, en virtud de los considerandos expuestos.

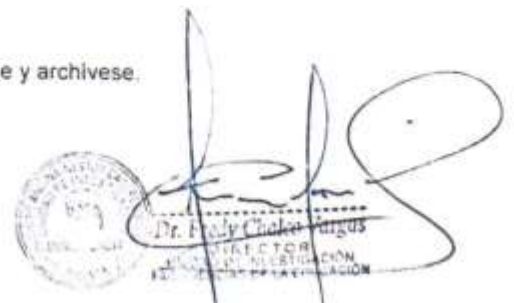
ARTICULO SEGUNDO. - RATIFICAR, como ASESOR al (la) Mgtr. LUIS CHAYÑA AGUILAR.

ARTICULO TERCERO. - DISPONER que la facultad, secretarías académicas y administrativas, quedan encargados del cumplimiento de la presente resolución.



DISTRIBUCIÓN:
INTERESADO

Regístrese, comuníquese y archívese.





**UNIVERSIDAD ANDINA
"NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"**

RESOLUCIÓN DECANAL N° 142-2024-D-UI-SA-FACE-UANCV

Juliaca, 14 de octubre del 2024

VISTO: El expediente N° 2024-CU-012509 presentado por el señor (a) **KAREN VANESSA TINTAYA GOMEZ** solicitando **APROBACION DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN Anexo (01) el PROVEIDO N° 142-2024-UI-FACE-UANCVIJ**, y la **FICHA DE OPINION DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN** formato N° 142-2024 del integrante del comité de Investigación de la Escuela Profesional de educación de la Facultad de Ciencias de la Educación, según al reglamento interno de trabajos de investigación conducente a grados y títulos

CONSIDERANDO:

Que, el señor (a) **KAREN VANESSA TINTAYA GOMEZ** ha presentado su **PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN TITULADO: TECNOLOGÍA EXPONENCIAL Y LA FORMACIÓN DEL APRENDIZAJE EN NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL LAS MERCEDES 314 JULIACA 2024;** Para optar el Título Profesional de **Licenciado (a) en: Educación Inicial Intercultural Bilingüe.**

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; el integrante del Comité de Investigación **Dr. Jesús Mamani Mamani** de la Escuela Profesional de Educación de la Facultad de Ciencias de la Educación, emitió la ficha de opinión de la propuesta de investigación formato N° 142-2024- aprobado la propuesta de investigación titulado **TECNOLOGÍA EXPONENCIAL Y LA FORMACIÓN DEL APRENDIZAJE EN NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL LAS MERCEDES 314 JULIACA 2024;**

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:

ARTICULO PRIMERO - APROBAR, la PROPUESTA DE INVESTIGACION, presentado por el señor (a) **KAREN VANESSA TINTAYA GOMEZ**, para optar el título profesional de **Licenciado (a) en: Educación Inicial Intercultural Bilingüe;** con el tema titulado: **TECNOLOGÍA EXPONENCIAL Y LA FORMACIÓN DEL APRENDIZAJE EN NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL LAS MERCEDES 314 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

SEGUNDO ARTICULO - RECONOCER como ASESOR DE INVESTIGACIÓN al (a la) Docente **Mgtr. Luis Chayña Aguilar.**

ARTICULO 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.

Dr. Pedro C. Chayña Paravillano
DECANO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Regístrese, Comuníquese y Archívese

Dr. Freddy Chalco Vargas
DIRECTOR
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Cc
Archivo 2024
INTERESADO IA)



TECNOLOGÍA EXPONENCIAL Y LA FORMACIÓN DEL APRENDIZAJE EN NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL LAS MERCEDES 314 JULIACA 2024

INFORME DE ORIGINALIDAD

23%

INDICE DE SIMILITUD

18%

FUENTES DE INTERNET

5%

PUBLICACIONES

14%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	8%
2	hdl.handle.net Fuente de Internet	3%
3	repositorioinstitucional.buap.mx Fuente de Internet	1%
4	tesis.pucp.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	www.coursehero.com Fuente de Internet	1%
8	repositorio.upsc.edu.pe Fuente de Internet	<1%



Metadatos complementarios - UANCV

TITULO	
TECNOLOGÍA EXPONENCIAL Y LA FORMACIÓN DEL APRENDIZAJE EN NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL LAS MERCEDES 314 JULIACA 2024	
Datos de autor	
Nombres y Apellidos	KAREN VANESSA TINTAYA GOMEZ
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	45686300
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0004-6608-8727
Datos de asesor	
Nombres y apellidos	LUIS CHAYÑA AGUILAR
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	02363034
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0007-9829-1721
Datos del jurado	
Presidente del jurado	
Nombres Y Apellidos	FELIX CRISTOBAL OCHATOMA PARAVICINO
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02436114
Miembro del jurado 1	
Nombres Y Apellidos	FREDY TORIBIO CHALCO VARGAS
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	01233951
Miembro del jurado 2	
Nombres Y Apellidos	HUGO NEPTALI CAVERO AYBAR
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	01332589



Datos de investigación	
Línea de investigación	GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN - P03
Grupo de investigación	No aplica.
Agencia de financiamiento	Sin financiamiento.
Ubicación geográfica de la investigación	<p>Dirección: INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL LAS MERCEDES 314 País: PERÚ Departamento: PUNO Provincia: SAN ROMÁN Distrito: JULIACA Coordenadas. Latitud: -15.48499, Longitud: -70.14092 https://maps.app.goo.gl/gT5qbpVzwhiQdej5</p> 
Año o rango de años en que se realizó la investigación	OCTUBRE 2024 - DICIEMBRE 2024
URL de disciplinas OCDE	<p>Ciencias de la educación https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.00 Educación general (incluye capacitación, pedagogía) https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01</p>
	<p>https://concytec-pe.github.io/Peru-CRIS/vocabularios/ocde_ford.html - Librería</p>


UNIVERSIDAD ANDINA
NESTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
DECANATURA
DE FOLIA C. Ocasionales Pluriactivas
DECANATO
COLECCIÓN DE GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN


Chaito Vargas
DIRECTOR
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN
UNIVERSIDAD ANDINA DEL CUSCO



DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo KAREN VANESSA TINTAYA GOMEZ, identificado con DNI Nro. 45686300 en mi condición de egresado de:

- Escuela Profesional
- Programa de Segunda Especialidad,
- Programa de Maestría o Doctorado

EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE

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

TECNOLOGÍA EXPONENCIAL Y LA FORMACIÓN DEL APRENDIZAJE EN NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL LAS MERCEDES 314 JULIACA 2024

Asesorado por: Mgtr. LUIS CHAYÑA AGUILAR

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 20 de diciembre del 2024


MGTR. LUIS CHAYÑA AGUILAR


FIRMA (obligatoria)



Huella



DEDICATORIA

A mis padres Alberto y Maritza, por ser el pilar fundamental en cada paso de este camino. Por su amor incondicional, constante apoyo y sabios consejos, que nos impulsarán a alcanzar nuestras metas y superar los desafíos. Esta tesis es un reflejo de su esfuerzo y dedicación, ya ustedes les debemos cada logro y aprendizaje. Gracias por ser nuestra guía.

Karen



AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi más profundo agradecimiento a todas las personas y organizaciones que hicieron posible la realización de esta tesis. En primer lugar, a mis padres, cuyo apoyo incondicional, sacrificio y amor fueron fundamentales en cada paso de mi formación académica. A ellos les debo no solo el ánimo constante, sino también los valores y principios que guiaron mi dedicación en este proyecto.

Karen



ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTO	iv
ÍNDICE GENERAL.....	v
ÍNDICE DE TABLAS	viii
RESUMEN	ix
ABSTRACT	x
INTRODUCCIÓN	xi

CAPÍTULO I EL PROBLEMA

1.1. Planteamiento del problema.....	1
1.2. Formulación del problema.....	3
1.2.1. Problema General	3
1.2.2. Problema Específicos.....	3
1.3. Objetivos.....	4
1.3.1. Objetivo general.....	4
1.3.2. Objetivos específicos.....	4
1.4. Justificación de la investigación.....	5
1.4.1. Justificación.....	5
1.4.2. Importancia.....	6
1.4.3. Alcances.....	7
1.4.4. Limitaciones	7
1.5. Hipótesis.....	7
1.5.1. Hipótesis general.....	7
1.5.2. Hipótesis específicas.....	8
1.6. Variables.....	8
1.7. Operacionalización de variables	10



**CAPITULO II
MARCO TEÓRICO**

2.1. Antecedentes de la investigación..... 12

2.1.1. A nivel internacional 12

2.1.2. A nivel Nacional..... 15

2.1.3. A nivel Regional..... 16

2.2. Bases teóricas..... 19

2.2.1. Definiciones Tecnologías exponenciales 19

2.2.2. Definiciones teóricas Tecnologías exponenciales..... 20

2.2.3. Formación y aprendizaje en niños. 26

2.3. Marco conceptual. 31

**CAPITULO III
METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN**

3.1. Enfoque de la investigación. 50

3.2. Diseño de la investigación. 50

3.3. Nivel de investigación..... 51

3.4. Tipo de investigación..... 52

3.5. Población y muestra..... 52

3.5.1. Población..... 52

3.5.2. Muestra..... 53

3.6. Técnicas e instrumentos de investigación. 54

3.6.1. Técnica..... 54

3.6.2. Instrumentos..... 54

3.6.3. Escala de valoración de variables..... 55

3.6.4. Criterios de valoración..... 55

**CAPÍTULO IV
RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

4.1. PRESENTACIÓN DE ANÁLISIS Y RESULTADOS..... 57

4.1.1. Análisis descriptivo..... 57

4.2. PRUEBA DE NORMALIDAD..... 74

4.3. PRUEBA DE HIPÓTESIS 76



4.3.1. Resultado de la prueba de hipótesis general.....	76
4.3.2. Resultado de la prueba de hipótesis Especifica.	77
4.4. DISCUSIÓN DE RESULTADOS	80
4.4.1. Comparación resultados	80
CONCLUSIONES	
RECOMENDACIONES	
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	
ANEXOS	



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Tecnología exponencial.....	10
Tabla 2	Formación y aprendizaje en niños.	11
Tabla 3	Población total de alumnos del CIE las Mercedes.....	53
Tabla 4	Escala Valorativa de las Variables	55
Tabla 5	Escala Likert tecnología exponencial.....	55
Tabla 6	Escala Likert formación del aprendizaje en niños.....	56
Tabla 7	Tecnología exponencial.....	57
Tabla 8	Tecnología con internet	60
Tabla 9	Los juegos en dispositivos	62
Tabla 10	Tecnología con aplicaciones	64
Tabla 11	Formación y aprendizaje en niños	66
Tabla 12	Rutinas y Límites Claros	68
Tabla 13	Autoexpresión y la Regulación Emocional.....	70
Tabla 14	Resiliencia a la Tolerancia a la Frustración.....	72
Tabla 15	Pruebas de normalidad	74
Tabla 16	Tecnología exponencial y Formación y aprendizaje en niños	76
Tabla 17	Tecnología con internet y Formación y aprendizaje en niños.	77
Tabla 18	Juegos en dispositivos y Formación y aprendizaje en niños..	78
Tabla 19	Tecnología aplicaciones y Formación y aprendizaje en niños	79
Tabla 20	Matriz de consistencia.....	91



RESUMEN

Este estudio busca determinar la relación entre la tecnología exponencial (tecnología con internet, juegos en dispositivos y aplicaciones) y la formación del aprendizaje en niños de 3 a 5 años en la institución educativa inicial Las Mercedes 314 en Juliaca, en el año 2024. La hipótesis general plantea que existe una relación entre el uso de tecnología exponencial y el desarrollo de rutinas y límites claros, autoexpresión y regulación emocional, así como resiliencia y tolerancia a la frustración en los niños de esta edad. Utilizando un diseño correlacional descriptivo, no experimental y de corte transversal, se aplicó una muestra probabilística de 68 niños, evaluaciones mediante una técnica psicométrica con test de Likert, y análisis estadísticos como pruebas de normalidad y coeficiente Rho de Spearman; Los resultados son Este hallazgo indica que el uso de juegos en dispositivos podría estar asociado con ventajas en el aprendizaje infantil, posiblemente por la estimulación cognitiva que ofrecen al fomentar habilidades como la resolución de problemas, la atención y la coordinación. Se concluye que la tecnología exponencial tiene una relación positiva y significativa con la formación y aprendizaje en niños, indicando que su integración en el entorno educativo puede enriquecer el desarrollo infantil, adaptándose a diversos ritmos y estilos cognitivos y aportando beneficios al proceso educativo.

Palabras clave: Aprendizaje, exponencial, formación, Juegos, tecnología.



ABSTRACT

This study seeks to determine the relationship between exponential technology (technology with the internet, games on devices and applications) and the formation of learning in children from 3 to 5 years old in the Las Mercedes 314 early childhood educational institution in Juliaca, in the year 2024. The general hypothesis states that there is a relationship between the use of exponential technology and the development of clear routines and limits, self-expression and emotional regulation, as well as resilience and tolerance to frustration in children of this age. Using a descriptive, non-experimental and cross-sectional correlational design, a probabilistic sample of 68 children was applied, evaluations using a psychometric technique with Likert tests, and statistical analysis such as normality tests and Spearman's Rho coefficient; The results are This finding indicates that the use of games on devices could be associated with advantages in children's learning, possibly due to the cognitive stimulation they offer by promoting skills such as problem solving, attention and coordination. It is concluded that exponential technology has a positive and significant relationship with the formation and learning of children, indicating that its integration into the educational environment can enrich child development, adapting to different rhythms and cognitive styles and providing benefits to the educational process.

Keywords: Learning, exponential, formation, Games, technology.



INTRODUCCIÓN

La tecnología exponencial se refiere a aquellas tecnologías cuyo desarrollo y adopción crecen a una velocidad acelerada, más allá del progreso lineal tradicional. Este crecimiento rápido y exponencial es impulsado por avances constantes en áreas como la informática, la inteligencia artificial, la biotecnología, la robótica, el internet de las cosas, y otras innovaciones disruptivas. Las tecnologías exponenciales tienen la capacidad de transformar sectores completos, alterar modelos de negocio y cambiar profundamente la vida cotidiana, dado su impacto masivo y su capacidad para escalar de forma global.

La formación del aprendizaje en niños es un proceso integral que abarca el desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales, sociales y motoras desde una edad temprana. Este proceso implica no solo el aprendizaje de conocimientos básicos, sino también la adquisición de competencias fundamentales para el crecimiento integral del niño. Entre los aspectos clave de esta formación se encuentran el desarrollo de la atención y la memoria, el fomento de habilidades de resolución de problemas, y el fortalecimiento de habilidades socioemocionales, como la regulación emocional, la resiliencia y la tolerancia a la frustración.

La tecnología exponencial y la formación del aprendizaje en niños se combinan para crear oportunidades educativas innovadoras que potencian el desarrollo infantil. La tecnología exponencial, que incluye herramientas como aplicaciones educativas, dispositivos móviles, realidad aumentada e inteligencia artificial, permite a los niños aprender de manera interactiva,



personalizada y adaptable a sus necesidades específicas. Estos avances tecnológicos ofrecen un entorno de aprendizaje dinámico donde los niños pueden desarrollar habilidades cognitivas, como la resolución de problemas y la atención, al mismo tiempo que fortalecen aspectos socioemocionales, como la regulación emocional y la tolerancia a la frustración.

Capítulo I Este estudio busca analizar la relación entre la tecnología exponencial y la formación del aprendizaje en niños de 3 a 5 años en la institución educativa inicial Las Mercedes 314, Juliaca, en 2024. Se exploran específicamente las conexiones entre la formación del aprendizaje y tres tipos de tecnología: tecnología con internet, juegos en dispositivos y tecnología con aplicaciones, para comprender cómo cada uno de estos elementos tecnológicos contribuye o influye en el desarrollo educativo de los niños en esta etapa crucial.

Capítulo II Ivarra (2022) destaca que existen muchas aplicaciones tecnológicas educativas para niños, como juegos y libros electrónicos, que promueven el aprendizaje y la creatividad. Sin embargo, su uso implica riesgos, como el Grooming y el ciberacoso, al facilitar la interacción con desconocidos. Por ello, es esencial que padres y educadores supervisen su uso para garantizar la seguridad de los niños.

Capítulo III Este estudio descriptivo correlacional, con un enfoque cuantitativo y método inductivo, utiliza un diseño no experimental de corte transversal. La unidad de análisis son niños de 3 a 5 años en la institución educativa inicial Las Mercedes 314, con una muestra aleatoria de 68 participantes (95% de confiabilidad y 5% de error). Emplea técnicas



psicométricas con pruebas de Likert y análisis estadísticos como prueba de normalidad y coeficiente Rho de Spearman.

Capítulo IV La alternativa establece una relación significativa entre el uso de tecnología exponencial y la formación y aprendizaje en niños. Los resultados del análisis de Spearman confirman esta relación con un coeficiente de 0.703, indicando una clasificación positiva fuerte, y una significación estadística de $p = 0.000$, lo cual es altamente significativo al nivel de 0.01. Esto sugiere que una mayor exposición a tecnologías exponenciales se asocia con un aumento en la formación y aprendizaje en los niños de esta muestra.

Conclusión: Se encontró una relación positiva y significativa entre la tecnología exponencial y la formación del aprendizaje en niños, sugiriendo que el uso de tecnologías avanzadas en la educación contribuye al desarrollo infantil. Esta integración en el entorno educativo enriquece las experiencias de aprendizaje, adaptándose a diversos ritmos y estilos cognitivos.

Recomendación: La integración de tecnología exponencial en la educación temprana debe alinearse con objetivos de desarrollo infantil mediante actividades innovadoras y capacitación para docentes. Es crucial regular el tiempo y tipo de uso tecnológico y realizar evaluaciones periódicas para ajustar y maximizar sus beneficios en el aprendizaje y desarrollo infantil.



CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. Planteamiento del problema.

La educación del futuro ha sido reconocida por la Organización de las Naciones Unidas (ONU) como fundamental para el desarrollo sostenible y la consecución de objetivos globales, promoviendo un enfoque de aprendizaje a lo largo de la vida que desarrolle habilidades como creatividad, pensamiento crítico, resolución de problemas y colaboración, además de la inclusión de tecnología e innovación en el currículo, con una formación docente adecuada para garantizar calidad educativa. Sin embargo, La Organización Mundial de la Salud, OMS (2011) ha identificado desafíos en la educación en salud relacionados con el acceso desigual a la tecnología, la falta de formación en su uso, la difusión de información errónea en Internet y el impacto negativo del uso excesivo de dispositivos en la salud mental. Ha instado a los gobiernos a invertir en tecnología y formación, especialmente en áreas marginadas, y a promover un uso responsable de la tecnología en la educación en salud. En América



Latina, el creciente uso de tecnología en niños ha suscitado preocupaciones por su efecto en la salud mental, ya que el uso excesivo y la exposición a contenidos inapropiados pueden ser perjudiciales. A pesar de esto, la tecnología, bien empleada, puede ser una herramienta educativa valiosa. Políticas públicas y programas educativos en la región buscan equilibrar el uso tecnológico con actividades al aire libre y fomentar interacciones saludables, implementando educación digital para enseñar el uso seguro de la tecnología y limitando el tiempo de pantalla en las escuelas para promover un desarrollo integral y saludable en los niños.

En Perú, Algunos estudios han demostrado que el uso excesivo de la tecnología puede tener efectos negativos en la salud mental de los niños, incluyendo ansiedad, depresión, problemas de sueño y una disminución en la interacción social. Sin embargo, también es cierto que la tecnología puede ser una herramienta valiosa en la educación y el desarrollo de los niños si se utiliza de manera adecuada y responsable. En Perú, las políticas públicas y las iniciativas privadas están trabajando para abordar estos desafíos y promover un uso responsable de la tecnología en niños.

En la institución educativa de Juliaca, existe preocupación por el impacto del abuso de tecnologías en la salud mental de los niños, por lo que se enfatiza la importancia de que padres y cuidadores establezcan límites claros en su uso, fomentando prácticas saludables como limitar el tiempo de pantalla, establecer horarios de apagado y diversificar las experiencias con actividades del mundo real. Es crucial hablar con los niños sobre el uso responsable de la tecnología y enseñarles a navegar de manera segura en línea. El uso de tecnología en la



educación presenta tanto aspectos positivos como negativos: entre los beneficios destacan el aprendizaje personalizado, el acceso a recursos educativos diversos, el desarrollo de habilidades digitales y la mejora en la colaboración. Sin embargo, también se observan riesgos como el abuso del tiempo de pantalla, que puede causar problemas de sueño y fatiga visual; la adicción a la tecnología, que afecta la salud mental y emocional; la dispersión de la atención, que dificulta la concentración y el aprendizaje; y la exposición a contenido inapropiado, si no hay supervisión adecuada. Para garantizar un uso saludable de la tecnología en la educación, es fundamental establecer límites de tiempo, supervisar el contenido y promover un equilibrio entre el uso de la tecnología y otras actividades, asegurando un entorno seguro y beneficioso para el desarrollo integral de los niños.

1.2. Formulación del problema.

1.2.1. Problema General

- ¿Cuál es la relación entre la tecnología exponencial y la formación del aprendizaje en niños de 3 a 5 años en la institución educativa inicial las Mercedes 314 Juliaca 2024?

1.2.2. Problema Específicos

- ¿Cuál es la relación entre la tecnología con internet y la formación del aprendizaje en niños de 3 a 5 años en la institución educativa inicial las Mercedes 314 Juliaca 2024?



- ¿Cuál es la relación entre los juegos en dispositivos y la formación del aprendizaje en niños de 3 a 5 años en la institución educativa inicial las Mercedes 314 Juliaca 2024?
- ¿Cuál es la relación entre la Tecnología con aplicaciones y la formación del aprendizaje en niños de 3 a 5 años en la institución educativa inicial las Mercedes 314 Juliaca 2024?

1.3. Objetivos.

1.3.1. Objetivo general.

Determinar la relación entre la tecnología exponencial y la formación del aprendizaje en niños de 3 a 5 años en la institución educativa inicial las Mercedes 314 Juliaca 2024

1.3.2. Objetivos específicos.

- Determinar la relación entre la tecnología con internet y la formación del aprendizaje en niños de 3 a 5 años en la institución educativa inicial las Mercedes 314 Juliaca 2024.
- Determinar la relación entre los juegos en dispositivos y la formación del aprendizaje en niños de 3 a 5 años en la institución educativa inicial las Mercedes 314 Juliaca 2024.
- Determinar la relación entre la tecnología con aplicaciones y la formación del aprendizaje en niños de 3 a 5 años en la institución educativa inicial las Mercedes 314 Juliaca 2024.



1.4. Justificación de la investigación.

1.4.1. Justificación

Justificación Teórica. La sobreestimulación tecnológica en el contexto de la tecnología exponencial implica la exposición excesiva de los niños a estímulos digitales, lo que puede impactar tanto positivamente, fomentando habilidades como el pensamiento crítico y la resolución de problemas, como negativamente, generando sobrecarga cognitiva y dificultando la atención sostenida. Desde las teorías de Piaget y Vygotsky, se resalta que un entorno saturado de tecnología puede comprometer la construcción de esquemas cognitivos y el desarrollo social y emocional. Asimismo, la neuroplasticidad sugiere que el uso excesivo de dispositivos puede alterar circuitos neuronales esenciales, mientras que la teoría de la autodeterminación advierte que la dependencia tecnológica puede reducir la motivación intrínseca de los niños. Finalmente, la teoría de la atención destaca que la fragmentación de la capacidad atencional debido a la sobreexposición digital puede afectar el aprendizaje profundo, mostrando la necesidad de un uso equilibrado de la tecnología para evitar que interfiera con el desarrollo integral del niño.

Justificación Práctica. La justificación práctica de investigar la tecnológica y su impacto en el aprendizaje infantil radica en la necesidad de desarrollar estrategias educativas y políticas que promuevan un uso equilibrado de la tecnología, ya que el acceso temprano a dispositivos electrónicos puede afectar negativamente la atención, concentración y habilidades cognitivas de los niños. Es fundamental implementar intervenciones que incluyan la formación de educadores y padres en el uso adecuado de la tecnología, el



diseño de programas educativos que fomenten pausas digitales y actividades sociales, así como guías para el tiempo de pantalla. Además, la investigación puede guiar la creación de políticas que integren la tecnología en el currículo escolar de manera complementaria, evitando la sustitución de experiencias de aprendizaje tradicionales y reduciendo riesgos como la adicción digital y la exposición a contenidos inapropiados.

Justificación Metodológica. La justificación metodológica de una tesis correlacional sobre la sobreestimulación tecnológica y su influencia en la formación del aprendizaje en niños se centra en la elección de un diseño que permita analizar de manera rigurosa la relación entre estas variables sin buscar causalidad directa. Se utilizará un diseño correlacional para examinar cómo la exposición excesiva a tecnologías como videojuegos y dispositivos móviles se asocia con aspectos del aprendizaje infantil, como la atención y el rendimiento académico. La recolección de datos se realizará mediante encuestas, cuestionarios y escalas psicométricas, complementadas con entrevistas y observaciones en entornos educativos para obtener una comprensión más completa del fenómeno. El análisis de los datos incluirá técnicas estadísticas como el coeficiente de correlación con un enfoque cualitativo para identificar patrones emergentes. La selección de una muestra representativa.

1.4.2. Importancia

La tesis sobre tecnología exponencial y la formación del aprendizaje en niños es de gran importancia, ya que explora cómo las tecnologías avanzadas pueden influir en el desarrollo educativo desde una edad temprana. En un contexto donde la tecnología juega un papel central en la vida cotidiana, esta



investigación ofrece una base para entender cómo herramientas como aplicaciones, juegos interactivos y plataformas de aprendizaje pueden apoyar o mejorar habilidades cognitivas, socioemocionales y creativas en niños. Además, al analizar los efectos y metodologías de implementación, la tesis brinda información clave para educadores, padres y responsables de políticas educativas, quienes pueden utilizar estos hallazgos para diseñar entornos de aprendizaje más efectivos, equilibrando los beneficios tecnológicos con un desarrollo infantil saludable y bien guiado.

1.4.3. Alcances

Estos alcances contribuyen a una comprensión integral de cómo la tecnología exponencial puede integrarse en el aprendizaje infantil para maximizar sus beneficios y minimizar sus riesgos, pero al mismo tiempo puede ser peligroso si sobreestimulamos con el abuso de estas tecnologías.

1.4.4. Limitaciones

Las limitaciones subrayan es la falta de control en niños referente al control de uso de tecnologías lo que hace que en la enseñanza en aula se encuentre el profesor con niños sobreestimulados.

1.5. Hipótesis.

1.5.1. Hipótesis general

- Existe relación entre la tecnología exponencial y la formación del aprendizaje en niños de 3 a 5 años en la institución educativa inicial las Mercedes 314 Juliaca 2024.



- No existe relación entre la tecnología exponencial y la formación del aprendizaje en niños de 3 a 5 años en la institución educativa inicial las Mercedes 314 Juliaca 2024

1.5.2. Hipótesis específicas

- Existe relación entre la tecnología con internet y la formación del aprendizaje en niños de 3 a 5 años en la institución educativa inicial las Mercedes 314 Juliaca 2024.
- Existe relación entre los juegos en dispositivos y la formación del aprendizaje en niños de 3 a 5 años en la institución educativa inicial las Mercedes 314 Juliaca 2024.
- Existe relación entre la tecnología con aplicaciones y la formación del aprendizaje en niños de 3 a 5 años en la institución educativa inicial las Mercedes 314 Juliaca 2024.

1.6. Variables.

Definición Variables tecnología exponencial.

Kurzweil (2005) La variable tecnología exponencial se define como el conjunto de tecnologías avanzadas que evolucionan y se adoptan a una velocidad acelerada, produciendo cambios significativos en la forma en que los niños interactúan, aprenden y desarrollan habilidades.

Definición operacional tecnología exponencial.

En una tesis correlacional con test de Likert, la tecnología exponencial se define como herramientas o innovaciones tecnológicas que impulsan un



crecimiento acelerado en productividad, eficiencia o impacto organizacional. Su medición incluye ítems que evalúan nivel de uso, percepción de impacto, adaptación al aprendizaje

Definición formación del aprendizaje en niños

Vygotsky (1934) La variable formación del aprendizaje en niños se refiere al proceso mediante el cual los niños desarrollan habilidades y competencias fundamentales para su crecimiento integral, incluyendo aspectos cognitivos, socioemocionales y motrices.

Definición operacional formación del aprendizaje en niños.

En una tesis correlacional con test de Likert, la formación del aprendizaje en niños se define como el desarrollo de habilidades cognitivas, socioemocionales, actitudinales y académicas que facilitan su participación en procesos educativos. Su medición se realiza mediante ítems en una escala de Likert que evalúan estas dimensiones, con ejemplos como *"El niño puede resolver problemas básicos"* o *"El niño muestra entusiasmo por aprender cosas nuevas"*, generando un puntaje promedio que refleja su nivel de aprendizaje y permite correlacionarlo con otras variables del estudio.

1.7. Operacionalización de variables

Tabla 1

Tecnología exponencial.

Variable	Dimensión	Indicador	N° de Ítems	Niveles Y Rangos
Tecnología exponencial	Tecnología con internet	Mide el tiempo que los niños pasan en dispositivos con Internet, indicando potenciales beneficios o riesgos.	Ítems 1	
		Clasifica el contenido que los niños consumen en línea, influyendo en su desarrollo cognitivo y emocional.	Ítems 2	
		Evalúa cómo los niños manejan sus emociones al usar tecnología, promoviendo un uso saludable.	Ítems 3	
		Mide cómo niños y padres perciben los efectos de la tecnología en su vida diaria y desarrollo.	Ítems 4	
		Evalúa la disponibilidad y uso de plataformas educativas en línea, mejorando el aprendizaje.	Ítems 5	
		Analiza cómo la tecnología afecta la atención, sociabilidad y agresividad de los niños.	Ítems 6	
		Tiempo de Juego: Mide las horas diarias o semanales dedicadas a juegos en dispositivos, influyendo en salud y desarrollo.	Ítems 7	
	los juegos en dispositivos	Tipo de juegos utilizados: Clasifica los juegos por género (acción, estrategia, educativos), evaluando su impacto en el desarrollo infantil.	Ítems 8	1. Carece de habilidad
		Interacción social en juegos: Mide la calidad de las interacciones durante el juego, influyendo en habilidades sociales o riesgo de ciberacoso.	Ítems 9	2. Se vuelve más difícil
		Impacto del juego en el comportamiento: Analiza cómo los juegos afectan la atención, agresividad y sociabilidad de los niños.	Ítems 10	3. Posee ciertas ideas
		Acceso a juegos educativos: Mide el uso de juegos educativos y su influencia en el rendimiento académico.	Ítems 11	4. No se dificulta
		Efectos de la tecnología en el tiempo de juego: Evalúa cómo el acceso a dispositivos incrementa el tiempo de juego y sus consecuencias.	Ítems 12	5. Tiene la capacidad
		Frecuencia de uso de aplicaciones: Mide la regularidad con la que los niños utilizan aplicaciones, evaluando compromiso y posibles problemas de atención.	Ítems 13	
		Tipo de aplicaciones utilizadas: Clasifica aplicaciones (educativas, juegos, redes sociales) para analizar el impacto en el aprendizaje y la interacción social.	Ítems 14	
		Regulación emocional en el uso de aplicaciones: Mide la capacidad de gestionar emociones en situaciones como perder un juego o recibir comentarios negativos.	Ítems 15	
		Impacto del uso de aplicaciones en el comportamiento: Evalúa cómo el uso de aplicaciones afecta la agresividad, atención y sociabilidad.	Ítems 16	
		Efectos de la tecnología en la motivación para aprender: Mide cómo las aplicaciones influyen en la motivación para explorar nuevos conceptos.	Ítems 17	
		Dependencia de la tecnología: Mide el grado de dependencia hacia aplicaciones, relacionado con problemas de salud mental y sociales.	Ítems 18	
Tecnología con aplicaciones				

Tabla 2

Formación y aprendizaje en niños.

Variable	Dimensión	Indicador	N° de Ítems	Niveles Y Rangos
Formación y aprendizaje en niños	Rutinas y Límites Claros	Mide la regularidad de las actividades diarias de los niños, reduciendo la ansiedad y promoviendo la autodisciplina.	Ítems 1	
		Evalúa el grado de participación de los niños en la creación de sus propias rutinas, fomentando autonomía.	Ítems 2	
		Mide la eficacia de los límites establecidos y su influencia en la autodisciplina de los niños.	Ítems 3	
		Mide cómo responden los niños a las consecuencias por no seguir las reglas, reflejando su comprensión y aceptación.	Ítems 4	
		Mide el impacto de rutinas y límites claros en la disminución del estrés y la ansiedad infantil.	Ítems 5	
		Evalúa la capacidad de los niños para manejar su comportamiento y seguir rutinas y límites de forma autónoma.	Ítems 6	
		Mide cuán a menudo los niños expresan emociones verbalmente o a través de acciones, indicando su comodidad para comunicar sentimientos.	Ítems 7	
		Evalúa la variedad de emociones que los niños pueden identificar y expresar, reflejando su capacidad de autoexpresión y desarrollo emocional.	Ítems 8	1. Carece de habilidad
		Observa el uso de vocabulario emocional en conversaciones, mostrando un desarrollo avanzado en la comprensión y expresión de emociones.	Ítems 9	2. Se vuelve más difícil
		Mide cómo los niños responden a la retroalimentación emocional, indicando su inteligencia emocional y capacidad de adaptación.	Ítems 10	3. Posee ciertas ideas
		Evalúa las estrategias que los niños emplean para manejar emociones intensas, mostrando su capacidad para gestionar emociones de manera adaptativa.	Ítems 11	4. No se dificulta
		Mide cuánto tardan los niños en calmarse tras una situación estresante, reflejando su habilidad para regular emociones y recuperarse rápidamente.	Ítems 12	5. Tiene la capacidad
	Resiliencia a la Tolerancia a la Frustración	Evalúa cómo los niños responden a cambios inesperados, mostrando flexibilidad y resiliencia para adaptarse a nuevas situaciones.	Ítems 13	
		Observa si los niños persisten en actividades desafiantes en lugar de abandonar, reflejando su resiliencia y determinación.	Ítems 14	
		Mide cómo los niños interpretan situaciones adversas, indicando si tienen una visión optimista que favorece su resiliencia.	Ítems 15	
		Observa las emociones que experimentan los niños ante contratiempos, valorando su capacidad de mantener respuestas controladas.	Ítems 16	
		Evalúa las técnicas que los niños utilizan para gestionar la frustración, como respirar profundamente o pedir ayuda.	Ítems 17	
		Observa la reacción de los niños ante errores, evaluando si pueden aceptarlos, aprender de ellos y seguir adelante sin que les afecten emocionalmente.	Ítems 18	



CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación.

2.1.1. *A nivel internacional*

Según el autor Colan (2022) que en su Investigación con: Título Percepciones docentes sobre el proceso de retroalimentación del aprendizaje que se brinda a los estudiantes en el nivel inicial de una IE pública de Lima, en un contexto de educación a distancia Objetivo Describir las percepciones docentes sobre el proceso de retroalimentación del aprendizaje que se brinda a los estudiantes en el nivel inicial en una IE pública ubicada en Lima, en un contexto de una educación a distancia. Metodología cualitativa y de tipo descriptivo. Población 312 Muestra 112 Resultados En relación con este primer objetivo, se analizará la categoría denominada estrategias de retroalimentación del aprendizaje que se brinda a los estudiantes en el nivel inicial en un contexto de educación a distancia. Dicha categoría se define como las opciones



estratégicas que disponen los docentes para ofrecer retroalimentación y está conformada por las siguientes subcategorías: tiempo, cantidad, modo y audiencia. A continuación, se presentará el análisis e interpretación de una de ellas. Conclusiones. Las docentes informantes del nivel inicial emplearon estrategias diferenciadas para brindar retroalimentación a los estudiantes en la modalidad a distancia de la educación. En cuanto al tiempo, se pudo identificar que la frecuencia con la cual las docentes se comunicaban con sus estudiantes era muy variable, pues dependía de la disposición y disponibilidad de los padres de familia o cuidadores; asimismo, no todas las docentes retroalimentaban los trabajos de los estudiantes en su totalidad, sino que seleccionaban a quienes no habían logrado el propósito de la actividad realizada para ofrecer sus comentarios de retroalimentación.

Según el autor Rodríguez (2022) que en su Investigación con: Título Percepciones de docentes del nivel Inicial sobre el uso pedagógico de los dispositivos móviles en la educación a distancia Objetivo analizar las percepciones de las docentes del nivel Inicial sobre el uso pedagógico de los dispositivos móviles en la educación a distancia de una institución educativa pública de Lima Metodología La investigación cualitativa Población 1241 Muestra 320 Resultados En particular, esta investigación tiene un alcance descriptivo porque se especifica cómo son las situaciones, contextos y sucesos sobre el uso de los dispositivos móviles, sobre todo, su forma de manifestarse. Por ende, las categorías de la investigación son: los dispositivos móviles en la educación a distancia en el nivel Inicial y uso pedagógico de los dispositivos móviles. Conclusiones Con respecto a las nociones sobre los dispositivos



móviles, las docentes del presente estudio lograron identificar los siguientes: celular, laptop y Tablet, mencionando ciertas características de estos aparatos, como: su fácil comunicación, ser portátil y la comunicación remota. Señalando que todo ello, ha facilitado el proceso de enseñanza y aprendizaje en la modalidad de educación a distancia.

Según el autor Ivarra (2022) que en su Investigación con: Título Estrategias pedagógicas para favorecer el Pensamiento Computacional Desenchufado en Educación Inicial –5 años Objetivo analizar las estrategias que desarrolla la docente para favorecer las habilidades del pensamiento computacional desenchufado en niños de 5 años. Metodología enfoque cualitativo, por lo que se ha construido a partir de la información recopilada a través de las técnicas de entrevista semiestructurada y la observación participante. Población 211. Muestra 112. Resultados evidencian el impacto e importancia que tienen las estrategias pedagógicas docentes para potenciar habilidades en los estudiantes. Asimismo, el Pensamiento Computacional Desenchufado ofrece diversos beneficios, se puede integrar en cualquier área curricular, es útil dentro de las actividades académicas, pero también en situaciones cotidianas y reales. Conclusiones A partir del análisis realizado, es posible decir que la docente sí hace uso de estrategias pedagógicas que permiten favorecer el pensamiento computacional, estas se encuentran principalmente dentro de la clasificación de las estrategias de tipo cognoscitivas, en la que el estudiante es considerado como el protagonista de su aprendizaje; estrategias de enseñanza, el docente tiene un rol de guía que propone actividades evaluando los recursos humanos y materiales para



orientar el aprendizaje autónomo de los niños y niñas, asimismo esto influye en su motivación e interés por aprender; y las estrategias de aprendizaje, donde se plantean problemas para que los estudiantes puedan proponer soluciones restaurando sus conocimientos previos.

2.1.2. A nivel Nacional

Según el autor Huaripata (2022) que en su Investigación con: Título Los lenguajes artísticos y el humor en niños de 5 años a través de aulas virtuales del distrito de Pueblo Libre Objetivo Analizar la importancia de los lenguajes artísticos para favorecer el desarrollo del humor en niños de 5 años a través de aulas virtuales. Metodología enfoque cualitativo Población 342 Muestra 79 Resultados de Guilford Conclusiones los niños y niñas se favorecen principalmente en el desarrollo de su identidad, en la generación de habilidades sociales y fortalecimiento en la convivencia entre los pares, permitiendo que aumente su seguridad, confianza y autoestima. También les favorecen estas experiencias en el sentido de que son un medio para expresar sus sentimientos y emociones, beneficiando su lenguaje oral y artístico, y en último lugar, favorecen la motivación y originalidad para poder desarrollar experiencias de aprendizaje en otros núcleos de las Bases Curriculares.

Según el autor Andrade & González (2019) que en su Investigación con: Título Diseño e implementación de un sistema informático y un módulo basado en inteligencia artificial para la simulación de un micro mundo lúdico interactivo, dirigido a niños en situaciones de riesgo. Objetivo Crear un prototipo de sistema basado en técnicas de inteligencia artificial comandado por voz que funja como asistente y tutor educativo que sirva como medio para el aprendizaje de 11



conceptos científicos del área de ciencias naturales dirigido a alumnos de educación básica con discapacidad visual. Metodología nivel de investigación; enfoque: experimental aplicativo cuantitativo. Población 545. Muestra 327. Resultados El documento consiste en el desarrollo de una aplicación móvil, el cual tiene como objetivo diagnosticar e intervenir a niños en situación de riesgo, entre 5 a 10 años de las casas de acogida del cantón Cuenca, que mediante la creación de un módulo basado en inteligencia artificial permita saber cuál es el perfil psicológico del niño. Conclusiones El primer objetivo era especificar el nivel de impacto de los sistemas asistentes basados en inteligencia artificial en el uso y aprendizaje de las TIC en niños invidentes o débiles visuales. Al respecto, se encontró que los sistemas asistentes tienen impacto positivo tanto en el uso de la computadora como para el aprendizaje de los niños con discapacidad visual, siempre y cuando el niño no tenga problemas de lenguaje o discapacidad intelectual que impidan una comunicación aceptable entre el Niños(as) y la computadora. Se observó que los niños con baja visión son los que más rápido se adaptan a la intervención educativa mediada por el asistente, y obtienen mejores resultados que los invidentes porque éstos son más lentos que los primeros, sin embargo, funcionan para los dos tipos de alumnos.

2.1.3. A nivel Regional

Soncco (2019) Influencia de la estimulación temprana en el desarrollo psicomotor grueso de los niños del PRONOEI Laykakota de la ciudad de Puno, en el año 2017. La investigación analizó cómo la estimulación temprana afecta el desarrollo psicomotor grueso de los niños del PRONOEI Laykakota en la



ciudad de Puno durante 2017. Se empleó un enfoque cuantitativo y un diseño descriptivo transeccional no experimental con un enfoque de causa-efecto. La muestra consistió en 28 niños y niñas del programa. La recolección de datos se llevó a cabo en el segundo semestre de 2017 mediante observación y una ficha de observación con ítems calificados según las Escalas Likert. Los resultados indicaron que la estimulación temprana tuvo un impacto positivo en el desarrollo psicomotor grueso de los niños del PRONOEI Laykakota, como se evidenció al rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna en la prueba de hipótesis. Además, se observó que el nivel de desarrollo psicomotor grueso de los niños se ubicaba en niveles intermedios y altos en los grupos examinados.

Charaja (2019) Estimulación temprana y su efectividad en el desarrollo psicomotor de niñas y niños de 7 a 12 meses. El objetivo del estudio fue examinar la eficacia de la estimulación temprana en el desarrollo psicomotor de bebés de 7 a 12 meses en el Centro de Salud Chucuito, Puno, en 2014. Se empleó un diseño de tipo pre-experimental con pre y post test en un único grupo, contando con una muestra de 16 infantes. Las técnicas utilizadas incluyeron observación directa y entrevista personal, mientras que los instrumentos consistieron en el Test Abreviado Peruano de desarrollo psicomotor del niño (TAP) y una ficha de factores de riesgo. Antes de la intervención, el 70% de los bebés de 7 a 9 meses y el 100% de los de 10 a 12 meses presentaban trastorno del desarrollo; tras la intervención, estos porcentajes descendieron al 70% y 66.7%, respectivamente, demostrando un desarrollo normal. Conclusión. En términos generales, el 81.25% de los bebés mostraron trastorno del desarrollo en la evaluación inicial, mientras que en la



evaluación posterior, realizada después de un mes, el 68.75% presentó un desarrollo normal. Los hallazgos indican que la estimulación temprana, según el enfoque utilizado, conlleva una mejora significativa en el desarrollo psicomotor de los bebés de 7 a 12 meses.

Parillo (2019) Nivel de desarrollo psicomotor de niños de 5 años de edad señala que la etapa de los 5 años. Es fundamental en el desarrollo infantil, caracterizada por la exploración activa del entorno y la expresión motora. Sin embargo, se plantea que el área de psicomotricidad en los niños menores de 5 años suele ser un desafío, ya que puede afectar su desempeño académico en la educación primaria. La investigación se llevó a cabo en marzo a mayo de 2019, con el objetivo de comparar el nivel de desarrollo psicomotor entre niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 224 San José y la Institución Educativa Particular El Buen Pastor en Puno. Este estudio, de naturaleza descriptiva y con diseño comparativo, involucró a una muestra de 76 niños y niñas.

Artículo de Richter et al. (2019) examinó la integración de programas de estimulación temprana en sistemas de salud en países de ingresos bajos y medianos. La investigación resaltó que los programas de estimulación temprana que se implementaron a través de los sistemas de salud, y que incluyeron entrenamiento para cuidadores y padres, tuvieron un impacto positivo en el desarrollo psicomotor y emocional de los niños. Este enfoque integral permitió un acceso más amplio a los programas y mejoró la adherencia a las prácticas recomendadas.



Madrona (2019) Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada. En la etapa de educación infantil, los niños encuentran en su cuerpo y en el movimiento las principales formas de interactuar con el mundo que les rodea, lo que les permite adquirir los primeros conocimientos sobre su entorno. La exploración del propio cuerpo, la experimentación con diferentes acciones y funciones corporales, son experiencias cruciales que contribuyen al desarrollo del pensamiento en los niños. Además, las relaciones afectivas que se establecen durante la actividad motriz, especialmente a través del juego, desempeñan un papel fundamental en su desarrollo emocional. En este artículo, se argumenta la importancia de incluir la educación física en esta etapa educativa y se propone un diseño de intervención práctica en este campo. Por otro lado, se destaca el papel de esta asignatura en abordar problemas como el sedentarismo y la obesidad infantil, y se hace hincapié en la necesidad de que los maestros y educadores reflexionen de manera responsable sobre sus enfoques y estrategias de enseñanza en el ámbito motor. Por ello, se presentan conceptos y supuestos relacionados con el desarrollo motor, los contenidos de la educación física, la expresión corporal, el juego motor, así como enfoques metodológicos y programáticos para promover la motricidad en la etapa de educación infantil.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Definiciones Tecnologías exponenciales

Según Kurzweil (2005) La tecnología exponencial en la educación de niños se refiere al uso de herramientas y aplicaciones tecnológicas innovadoras para mejorar y aumentar la eficacia de la enseñanza y el aprendizaje de los



niños. Estas tecnologías incluyen dispositivos electrónicos, software educativo, realidad aumentada y virtual, inteligencia artificial y aprendizaje automático, entre otros. El objetivo de la tecnología exponencial en la educación de niños es personalizar y mejorar la experiencia de aprendizaje de cada estudiante, ofreciéndoles un entorno de aprendizaje interactivo, lúdico y motivador que les permita adquirir habilidades y conocimientos de manera efectiva. Además, también se busca fomentar el desarrollo de habilidades importantes para el futuro, como la resolución de problemas, la creatividad, la colaboración y la comunicación. Es importante destacar que la tecnología exponencial en la educación de niños debe ser utilizada de manera estratégica y equilibrada, complementando y enriqueciendo el aprendizaje, y no reemplazando la importancia del trabajo en equipo y la interacción humana en el aula.

2.2.2. Definiciones teóricas Tecnologías exponenciales

Teoría del aprendizaje significativo en tecnologías exponenciales

Miller (2012). La teoría del aprendizaje significativo es un enfoque importante a considerar en el uso de tecnologías exponenciales en la educación de niños. Esta teoría sostiene que el aprendizaje es más efectivo y duradero cuando los nuevos conocimientos se relacionan de manera significativa con los conocimientos previos y cuando el aprendizaje se integra con las experiencias y las necesidades individuales del estudiante. En el contexto de las tecnologías exponenciales, esto significa que la tecnología puede ser utilizada para proporcionar experiencias de aprendizaje personalizadas y significativas que ayuden a los niños a relacionar los nuevos conocimientos con lo que ya saben. Por ejemplo, la tecnología puede ser utilizada para crear juegos educativos que



sean atractivos y significativos para los niños, o para ofrecer experiencias virtuales que les permitan explorar y experimentar con los conceptos de manera lúdica y significativa. Además, la tecnología puede proporcionar retroalimentación inmediata y personalizada, lo que puede ayudar a los niños a comprender mejor los conceptos ya desarrollar una comprensión más profunda y duradera. También puede ser utilizado para fomentar el pensamiento crítico y la resolución de problemas, lo que puede ser un factor importante para el aprendizaje significativo y el éxito futuro de los niños. La teoría del aprendizaje significativo sugiere que la tecnología exponencial puede ser una herramienta valiosa para apoyar el aprendizaje efectivo y duradero de los niños, siempre y cuando se utilice de manera personalizada y significativa.

Teoría de la motivación en la Tecnologías exponenciales Kurzweil (2005). Puede fomentar la motivación de los niños al proporcionar un entorno de aprendizaje atractivo y divertido, que les permita aprender de manera lúdica y significativa. La tecnología también puede proporcionar una retroalimentación inmediata y personalizada, lo que puede aumentar la motivación de los niños a seguir aprendiendo. Además, la tecnología exponencial permite a los niños trabajar a su propio ritmo y elegir los temas que les interesan, lo que puede fomentar la autodeterminación y el interés por el aprendizaje. La tecnología también puede fomentar la colaboración y la comunicación entre los estudiantes, lo que puede ser un factor motivador para muchos niños. la teoría de la motivación sugiere que la tecnología exponencial puede ser una herramienta poderosa para aumentar la motivación y el interés por el aprendizaje de los niños. Sin embargo, es importante tener en cuenta que la



motivación también depende de muchos otros factores, como la relación con el maestro, el clima en el aula y la percepción del niño sobre su propio aprendizaje.

Teoría de la neurociencia en las tecnologías exponenciales Dobkin (2010). Puede ser una herramienta efectiva para apoyar la Tecnologías exponenciales y el desarrollo cerebral de los niños. La tecnología puede ser utilizada para estimular y mejorar la memoria, el razonamiento, la resolución de problemas y otras habilidades cognitivas. La neurociencia ha demostrado que el cerebro de los niños es altamente plástico y está en constante desarrollo hasta la edad adulta. La estimulación temprana y continua es importante para el desarrollo cerebral saludable y el aprendizaje efectivo. La tecnología exponencial puede proporcionar una gran cantidad de estimulación para el cerebro de los niños, al mismo tiempo que les brinda la oportunidad de aprender de manera lúdica y significativa. Además, la tecnología exponencial puede proporcionar una retroalimentación inmediata y personalizada, lo que puede ayudar a los niños a comprender mejor los conceptos y mejorar su memoria a largo plazo. También puede ser utilizado para fomentar la resolución de problemas y la creatividad, lo que puede ser un factor importante para el desarrollo cognitivo y el futuro éxito de los niños. La teoría de la neurociencia sugiere que la tecnología exponencial puede ser una herramienta valiosa para apoyar el desarrollo cerebral y el aprendizaje efectivo de los niños. Sin embargo, es importante tener en cuenta que la tecnología no es una solución única y que es necesario un enfoque equilibrado y personalizado para garantizar el mejor aprendizaje y desarrollo de los niños.

Dimensiones de las tecnologías exponenciales

Tecnología con internet

Miller (2012) La tecnología con internet para niños es un tema de creciente relevancia, dado que un número cada vez mayor de menores accede a dispositivos tecnológicos y a la red. Si bien la tecnología puede ser beneficiosa, ofreciendo oportunidades para el aprendizaje a través de sitios web y aplicaciones educativas que facilitan un conocimiento divertido y accesible, así como promoviendo la comunicación entre amigos y familiares, también presenta riesgos significativos que deben ser gestionados. Entre estos riesgos se incluyen la adicción a la tecnología, que puede tener efectos adversos en el bienestar emocional y físico de los niños; el ciberacoso, que abarca diversas formas de hostigamiento en línea; la exposición a contenido inapropiado, como la pornografía o la violencia, que puede perjudicar su desarrollo emocional; y el fraude en línea, donde los niños pueden ser engañados para revelar información personal o financiera. Por lo tanto, es esencial equilibrar el uso positivo de la tecnología con medidas de prevención que protejan a los niños de sus potenciales peligros.

Juegos en dispositivos

Kurzweil (2005) Los juegos en dispositivos tecnológicos como smartphones, tablets y consolas han revolucionado la forma en que los niños interactúan, aprenden y se divierten, presentando tanto beneficios como riesgos en su desarrollo infantil. En el lado positivo, estos juegos pueden estimular habilidades cognitivas esenciales, tales como la resolución de



problemas, la lógica y la memoria; los juegos de estrategia, por ejemplo, son particularmente eficaces para fomentar la planificación y la toma de decisiones. Además, el aprendizaje se vuelve más interactivo gracias a aplicaciones educativas que permiten a los niños comprender conceptos matemáticos, de lenguaje y ciencias de manera entretenida, lo que puede mejorar su retención de información. Asimismo, los juegos multijugador fomentan la interacción social y la colaboración, enseñando a los niños a trabajar en equipo, mientras que ciertos juegos estimulan su creatividad al permitirles crear mundos y personajes, lo que también contribuye a su capacidad de autoexpresión. A través de muchos juegos, los niños también tienen acceso a recursos educativos que complementan su aprendizaje en la escuela, ofreciendo un enfoque más dinámico y atractivo para adquirir conocimientos. Sin embargo, también existen riesgos significativos asociados al uso de estos dispositivos. El uso excesivo puede llevar a la adicción, perjudicando el bienestar físico y emocional de los niños y afectando su rendimiento académico. Pasar demasiado tiempo frente a la pantalla puede causar problemas de salud, como fatiga visual, trastornos del sueño y sedentarismo, además de exponer a los niños a contenido inapropiado que puede influir negativamente en su comportamiento y percepción de la realidad. La interacción en línea también puede abrir la puerta al ciberacoso, convirtiendo a los niños en víctimas de hostigamiento. Asimismo, la naturaleza rápida y estimulante de muchos juegos puede dificultar la concentración en tareas más prolongadas y el aprendizaje general. Para contrarrestar estos efectos negativos, es fundamental que padres y educadores establezcan límites en el tiempo de juego y supervisen los contenidos a los que acceden los niños, asegurándose de que sean apropiados



para su edad y desarrollo. También se deben fomentar actividades físicas y sociales, y enseñar habilidades digitales para el uso responsable de la tecnología. En resumen, los juegos en dispositivos pueden ser herramientas valiosas para el aprendizaje y el desarrollo infantil si se utilizan de manera equilibrada y responsable, maximizando sus beneficios mientras se mitigan los riesgos asociados.

Tecnología con aplicaciones.

Ivarra (2022) Existen numerosas aplicaciones tecnológicas diseñadas específicamente para niños, que ofrecen una amplia gama de herramientas y experiencias educativas. Entre las más populares se encuentran los juegos educativos, que abordan temas como matemáticas, ciencias y lenguaje, utilizando la gamificación para hacer que el aprendizaje sea divertido y motivador. También son destacados los libros electrónicos, que fomentan el amor por la lectura al proporcionar una variedad de títulos y opciones de personalización adaptadas a los intereses de los niños. Adicionalmente, las aplicaciones de dibujo y creación permiten a los niños expresar su creatividad de manera lúdica y entretenida. Sin embargo, el acceso a estas aplicaciones también conlleva ciertos riesgos. Por ejemplo, algunas aplicaciones de cámara pueden permitir la compartición de imágenes y videos con desconocidos, aumentando el riesgo de grooming o acoso en línea. Asimismo, los juegos en línea pueden resultar adictivos y facilitar la comunicación con extraños, lo que incrementa la posibilidad de ciberacoso. Las aplicaciones de mensajería, por su parte, también pueden ser utilizadas para la comunicación con desconocidos y pueden representar un riesgo en términos de grooming o acoso en línea. Por



lo tanto, aunque las aplicaciones ofrecen oportunidades valiosas para el aprendizaje y la creatividad, es fundamental que los padres y educadores supervisen su uso para mitigar los riesgos asociados.

2.2.3. Formación y aprendizaje en niños.

Según Rodríguez (2022). La formación y aprendizaje en niños se refiere al proceso de adquisición de conocimientos, habilidades y valores por parte de los niños. Se trata de un proceso continuo que comienza desde el nacimiento y continúa a lo largo de toda la vida. El aprendizaje en los niños se puede realizar de muchas maneras, incluyendo la experiencia directa, la observación y la imitación, la instrucción y la retroalimentación. Los niños pueden aprender tanto de su entorno natural como de su entorno social y cultural. La formación en los niños se basa en el aprendizaje y puede incluir la educación formal en una escuela, así como la educación informal proporcionada por los padres, familiares y amigos. La formación también puede incluir actividades extracurriculares, como deportes, música y arte, que ayudan a desarrollar habilidades y valores adicionales. La formación y aprendizaje en niños es un proceso esencial para su integral y su capacidad para enfrentar los desafíos del mundo. Es importante proporcionar un entorno que fomente el aprendizaje y la formación, y ofrecer una educación de calidad que ayude a los niños a alcanzar su máximo potencial.



Definiciones teóricas formación y aprendizaje en niños

Teoría del desarrollo cognitivo

La teoría del desarrollo cognitivo de Piaget (1962), una de las más influyentes en psicología infantil, describe cómo los niños evolucionan cognitivamente a través de una serie de etapas específicas. Estas etapas incluyen la sensoriomotora 0-2 años, en la cual los niños aprenden mediante la exploración sensorial y la acción física, y la preoperacional 2-7 años, donde desarrollan la capacidad de pensar simbólicamente y entender el mundo a través de los sentidos. Según Piaget, cada etapa representa un nivel cualitativamente diferente de pensamiento y comprensión que forma la base del desarrollo cognitivo a lo largo de la infancia y la adolescencia.

Teoría sociocultural

Vygotsky (1934) La teoría sociocultural sostiene que el aprendizaje y el desarrollo cognitivo de los niños son procesos influenciados principalmente por la interacción social y el contexto cultural. Los niños aprenden a través de la comunicación y colaboración con personas más experimentadas, como adultos y compañeros, lo que facilita su desarrollo cognitivo dentro de la zona de desarrollo próximo. Esta zona se refiere a las habilidades que un niño puede alcanzar con la guía adecuada, pero que aún no puede lograr por sí solo. también se enfatiza el papel del lenguaje como herramienta fundamental para el pensamiento y la internalización del conocimiento.



La teoría de la identidad psicosocial

Erikson (1950) y Kahneman (2011) de proponer que el desarrollo humano ocurre a lo largo de ocho etapas, cada una caracterizada por un conflicto o crisis que la persona debe resolver para avanzar de manera saludable. Cada etapa representa un desafío específico relacionado con el crecimiento personal y la interacción social. Las etapas incluyen desde la infancia hasta la vejez, comenzando con la confianza versus desconfianza en la primera infancia, pasando por la búsqueda de identidad en la adolescencia, hasta llegar a la integridad versus desesperación en la adultez tardía. Erikson subraya que la resolución positiva de cada crisis contribuye al fortalecimiento de la identidad y al desarrollo de la personalidad, mientras que una resolución negativa puede llevar a dificultades en etapas posteriores. En esencia, esta teoría destaca cómo las experiencias sociales y los desafíos psicosociales a lo largo de la vida influyen en la formación de la identidad y el desarrollo personal.

Dimensiones de la formación aprendizaje en niños.

Rutinas y Límites Claros.

Las rutinas y límites claros implican la creación de horarios y normas estructuradas que organizan las actividades diarias de los niños y establecen expectativas consistentes sobre su comportamiento, proporcionando un entorno predecible y seguro que fomenta la autodisciplina y la gestión del tiempo. Las rutinas claras incluyen un horario diario regular que cubre actividades esenciales, un orden predecible para reducir la ansiedad y rituales para transiciones importantes, como la hora de dormir, que facilitan el manejo



del día a día. Los límites claros se centran en reglas específicas y comprensibles, con consecuencias consistentes y apropiadas cuando no se cumplen, además de una supervisión constante para garantizar el seguimiento de las normas, ofreciendo retroalimentación positiva y aplicando consecuencias de manera justa. Estos elementos contribuyen a la seguridad y estabilidad, haciendo que los niños se sientan seguros y confiados, promoviendo la autodisciplina, reduciendo el estrés y mejorando el comportamiento general, ya que comprenden claramente las expectativas y consecuencias, lo que resulta en un ambiente más armonioso y productivo tanto para los niños como para los adultos.

Autoexpresión y la Regulación Emocional.

Autoexpresión en niños se refiere a la capacidad de los niños para comunicar sus pensamientos, sentimientos y emociones de manera clara y adecuada. Esta habilidad les permite manifestar lo que sienten, ya sea a través de palabras, dibujos, música o juegos, y es esencial para su desarrollo social y emocional. La autoexpresión ayuda a los niños a construir su identidad, relacionarse con los demás y fomentar la creatividad, además de facilitar la comunicación efectiva con adultos y compañeros. Regulación emocional en niños implica la capacidad de entender, manejar y responder a sus propias emociones de manera adecuada. Incluye habilidades como identificar cómo se sienten, expresar sus emociones de forma adecuada y utilizar estrategias para afrontar situaciones difíciles o frustrantes. La regulación emocional es crucial para el bienestar general de los niños, ya que les ayuda a enfrentar desafíos, establecer relaciones saludables y tomar decisiones responsables. Desarrollar



esta habilidad contribuye a una mejor salud mental y a un comportamiento social positivo a lo largo de su vida.

Resiliencia y la tolerancia a la frustración.

Resiliencia en niños es la capacidad de adaptarse y recuperarse frente a situaciones adversas, desafíos o traumas. Los niños resilientes pueden enfrentar dificultades, aprender de las experiencias difíciles y seguir adelante con una mentalidad positiva. Esta habilidad se desarrolla a través del apoyo emocional de adultos, la construcción de relaciones saludables, y la adquisición de habilidades para resolver problemas. La resiliencia les permite a los niños manejar el estrés, adaptarse a cambios y mantener un sentido de esperanza y propósito en momentos difíciles. Tolerancia a la frustración en niños se refiere a la capacidad de manejar y sobrellevar situaciones que no cumplen con sus expectativas o deseos. Los niños con una alta tolerancia a la frustración pueden enfrentar decepciones, retrasos o inconvenientes sin rendirse o reaccionar de manera desproporcionada. Esta habilidad es crucial para el desarrollo emocional, ya que les ayuda a regular sus emociones y a aprender a esperar, perseverar y buscar soluciones ante obstáculos. Fomentar la tolerancia a la frustración en los niños contribuye a su capacidad para enfrentar desafíos futuros y desarrollar habilidades de autocontrol y paciencia.

2.3. Marco conceptual.

TECNOLOGÍA EXPONENCIAL

Tecnología con internet

Tiempo de uso de tecnología

Mide la cantidad de tiempo que los niños pasan utilizando dispositivos tecnológicos con acceso a Internet, incluyendo smartphones, tablets y computadoras. Descripción: Este indicador se puede cuantificar en horas diarias o semanales. Incluye el tiempo dedicado a actividades recreativas (juegos, redes sociales) y educativas (aplicaciones de aprendizaje, investigación). Una alta cantidad de tiempo de uso puede reflejar tanto un uso positivo como un potencial riesgo de sobreestimulación.

Tipo de contenido accedido

Clasificación de las diferentes categorías de contenido al que acceden los niños a través de Internet. Descripción: Este indicador incluye categorías como juegos, videos educativos, redes sociales, y contenido inapropiado (violento, sexual, etc.). La variedad y la naturaleza del contenido pueden influir en el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños. El acceso a contenido educativo puede ser beneficioso, mientras que el acceso a contenido inapropiado puede ser perjudicial.

Interacción social en línea

Evalúa la calidad y frecuencia de las interacciones sociales que los niños tienen a través de plataformas digitales. Descripción: Este indicador incluye la

cantidad de amigos o contactos en redes sociales, la participación en juegos en línea multijugador, y la comunicación a través de aplicaciones de mensajería. Las interacciones positivas pueden fomentar habilidades sociales, mientras que las interacciones negativas pueden aumentar el riesgo de ciberacoso.

Habilidades tecnológicas

Mide la competencia y la confianza de los niños al utilizar tecnología y navegar por Internet. Descripción: Este indicador puede incluir la capacidad de usar aplicaciones educativas, buscar información en línea, y manejar dispositivos tecnológicos de manera efectiva. Un alto nivel de habilidades tecnológicas puede facilitar un aprendizaje autónomo y el acceso a recursos educativos, mientras que habilidades limitadas pueden restringir su experiencia de aprendizaje.

Regulación emocional en entornos digitales

Evalúa la capacidad de los niños para manejar sus emociones en situaciones que involucran tecnología e Internet. Descripción: Este indicador se centra en cómo los niños responden a situaciones de frustración (por ejemplo, perder un juego), cómo gestionan el tiempo de pantalla, y su capacidad para desconectarse de la tecnología. Una buena regulación emocional puede ayudar a los niños a usar la tecnología de manera saludable y equilibrada.

Percepción del impacto de la tecnología

Mide cómo los niños y sus padres perciben los efectos de la tecnología en su vida diaria y su desarrollo. Descripción: Este indicador puede incluir

encuestas o entrevistas que evalúen la percepción de beneficios (aprendizaje, socialización) y riesgos (adicción, distracción). La percepción puede influir en el uso que los niños hagan de la tecnología y en cómo los padres regulen dicho uso.

Acceso a recursos educativos

Mide la disponibilidad y el uso de recursos educativos en línea, como plataformas de aprendizaje, tutoriales y aplicaciones educativas. Descripción: Este indicador incluye la cantidad de recursos educativos utilizados y la frecuencia de acceso a estos. Un alto acceso a recursos educativos puede mejorar el rendimiento académico y fomentar un aprendizaje autónomo.

Efectos en el comportamiento

Evalúa cómo el uso de tecnología e Internet influye en el comportamiento general de los niños. Descripción: Este indicador puede incluir observaciones sobre cambios en la atención, la sociabilidad y la agresividad. Los efectos en el comportamiento pueden ser tanto positivos (mejora en habilidades sociales) como negativos (aumento de la agresividad o la falta de atención).

Juegos en dispositivos

Tiempo de Juego

Mide la cantidad total de tiempo que los niños pasan jugando en dispositivos, incluyendo videojuegos, aplicaciones móviles y juegos en línea. Descripción: Este indicador se puede cuantificar en horas diarias o semanales y ayuda a entender la frecuencia y duración del tiempo de juego. Un tiempo



excesivo de juego puede estar asociado con problemas de salud como sedentarismo, mientras que un tiempo moderado puede ser beneficioso para el desarrollo cognitivo y social.

Tipo de juegos utilizados

Clasificación de los diferentes tipos de juegos a los que los niños acceden, como juegos de acción, estrategia, educativos, y simulación. Descripción: Este indicador permite identificar el tipo de experiencias de juego que los niños tienen. Por ejemplo, los juegos educativos pueden promover el aprendizaje, mientras que los juegos de acción pueden influir en la agresividad. Comprender el tipo de juegos ayuda a evaluar su impacto en el desarrollo y comportamiento de los niños.

Interacción social en juegos

Mide la frecuencia y calidad de las interacciones sociales que ocurren durante el juego, incluyendo la cooperación y la competencia con otros jugadores. Descripción: Este indicador puede incluir el número de amigos en juegos multijugador, la participación en juegos de equipo, y la comunicación en línea durante el juego. Las interacciones sociales positivas pueden fomentar el desarrollo de habilidades sociales, mientras que las interacciones negativas pueden contribuir al ciberacoso.

Habilidades cognitivas desarrolladas

Evalúa las habilidades cognitivas que los juegos pueden ayudar a desarrollar, como la resolución de problemas, la lógica, y la memoria. Descripción: Este indicador se puede evaluar a través de pruebas

estandarizadas o autoinformes sobre la percepción de los niños sobre sus habilidades cognitivas. Juegos que requieren pensamiento crítico o resolución de acertijos pueden mejorar estas habilidades y, por ende, el rendimiento académico.

Regulación emocional durante el juego

Mide la capacidad de los niños para gestionar sus emociones en situaciones de juego, como la frustración al perder o la alegría al ganar. Descripción: Este indicador puede evaluarse mediante observaciones o encuestas que analicen cómo los niños manejan el estrés y la frustración asociados con el juego. Una buena regulación emocional puede llevar a una experiencia de juego más saludable y a un mejor comportamiento en general.

Impacto del juego en el comportamiento

Evalúa cómo el tiempo y el tipo de juego afectan el comportamiento general de los niños. Descripción: Este indicador puede incluir observaciones sobre la atención, la agresividad, y la sociabilidad. Un aumento en comportamientos positivos puede asociarse con juegos cooperativos, mientras que un aumento en comportamientos negativos puede asociarse con juegos competitivos o violentos.

Acceso a juegos educativos

Mide la disponibilidad y uso de juegos diseñados con un enfoque educativo que fomentan el aprendizaje. Descripción: Este indicador puede incluir la cantidad de juegos educativos utilizados y la frecuencia de acceso a

estos. Un alto acceso a juegos educativos puede correlacionarse con mejoras en el rendimiento académico y el interés en aprender.

Efectos de la tecnología en el tiempo de juego

Mide cómo la disponibilidad de tecnología afecta el tiempo que los niños pasan jugando. Descripción: Este indicador puede explorarse a través de encuestas que evalúen si los niños tienden a jugar más debido a la accesibilidad de dispositivos como smartphones o tablets. Un aumento en el tiempo de juego asociado con el acceso a tecnología puede tener tanto beneficios como riesgos para el desarrollo infantil.

Estrategias de juego y toma de decisiones

Evalúa cómo los niños utilizan estrategias y toman decisiones mientras juegan, lo que puede reflejar habilidades de planificación y pensamiento crítico. Descripción: Este indicador puede ser evaluado observando cómo los niños abordan desafíos en juegos, cómo planifican su estrategia y cómo reaccionan ante diferentes situaciones. Un alto nivel de pensamiento estratégico puede traducirse en mejores habilidades de resolución de problemas en la vida real.

Tecnología con aplicaciones.

Frecuencia de uso de aplicaciones

Mide con qué regularidad los niños utilizan aplicaciones en dispositivos tecnológicos, como teléfonos inteligentes, tablets y computadoras. Descripción: Este indicador se puede cuantificar en horas diarias o semanales. Permite evaluar el compromiso de los niños con diferentes aplicaciones y puede ayudar



a identificar patrones de uso, como si prefieren aplicaciones educativas, de entretenimiento o de redes sociales. Un uso excesivo puede relacionarse con problemas de atención y comportamiento.

Tipo de aplicaciones utilizadas

Clasificación de las diferentes aplicaciones a las que los niños tienen acceso, como aplicaciones educativas, de juegos, de redes sociales, de creatividad (dibujo, música), entre otras. Descripción: Este indicador permite analizar la naturaleza de las experiencias que los niños tienen a través de la tecnología. Por ejemplo, las aplicaciones educativas pueden fomentar el aprendizaje y el desarrollo de habilidades, mientras que las aplicaciones de redes sociales pueden influir en la interacción social y la autoestima.

Interacción social a través de aplicaciones

Mide la cantidad y calidad de las interacciones sociales que ocurren a través de aplicaciones, incluyendo la comunicación con amigos y familiares, y la participación en comunidades en línea. Descripción: Este indicador puede incluir el número de amigos en redes sociales, la frecuencia de mensajes enviados o recibidos y la participación en foros o grupos. Las interacciones sociales positivas pueden fomentar el desarrollo de habilidades sociales, mientras que las negativas pueden contribuir al ciberacoso y otros problemas emocionales.

Habilidades cognitivas mejoradas por aplicaciones

Evalúa las habilidades cognitivas que las aplicaciones pueden ayudar a desarrollar, como la memoria, la atención, la resolución de problemas y el



pensamiento crítico. Descripción: Este indicador se puede evaluar mediante pruebas estandarizadas, observaciones o autoevaluaciones sobre la percepción de los niños sobre sus habilidades. Las aplicaciones diseñadas para el aprendizaje pueden tener un impacto positivo en el rendimiento académico y en el desarrollo general de la cognición.

Regulación emocional en el uso de aplicaciones

Mide la capacidad de los niños para gestionar sus emociones en relación con el uso de aplicaciones, incluyendo la frustración, la alegría y la ansiedad. Descripción: Este indicador puede evaluarse a través de encuestas, entrevistas o observaciones sobre cómo los niños responden a situaciones desafiantes en las aplicaciones, como perder un juego o recibir comentarios negativos. Una buena regulación emocional es esencial para el bienestar general de los niños.

Impacto del uso de aplicaciones en el comportamiento

Evalúa cómo el tiempo y el tipo de aplicaciones utilizadas afectan el comportamiento general de los niños. Descripción: Este indicador puede incluir observaciones sobre la agresividad, la atención y la sociabilidad. Un uso excesivo de aplicaciones de entretenimiento o redes sociales puede estar asociado con comportamientos negativos, mientras que las aplicaciones educativas pueden fomentar comportamientos positivos.

Acceso a aplicaciones educativas

Mide la disponibilidad y el uso de aplicaciones diseñadas con un enfoque educativo, que promueven el aprendizaje en diversas áreas del conocimiento. Descripción: Este indicador puede incluir la cantidad de aplicaciones educativas

descargadas y la frecuencia de uso de estas. Un alto acceso a aplicaciones educativas puede correlacionarse con mejoras en el rendimiento académico y un mayor interés en aprender.

Efectos de la tecnología en la motivación para aprender

Mide cómo el uso de aplicaciones influye en la motivación de los niños para aprender y explorar nuevos conceptos. Descripción: Este indicador se puede evaluar mediante encuestas que analicen si los niños se sienten más motivados para aprender debido al uso de aplicaciones interactivas. Las aplicaciones que presentan el contenido de manera divertida y atractiva pueden aumentar la motivación y el interés en el aprendizaje.

Desarrollo de habilidades digitales

Evalúa el nivel de habilidades digitales que los niños adquieren a través del uso de aplicaciones, incluyendo la navegación, el uso de herramientas digitales y la seguridad en línea. Descripción: Este indicador puede incluir evaluaciones sobre la capacidad de los niños para utilizar diferentes aplicaciones de manera efectiva y segura. El desarrollo de habilidades digitales es esencial en la era actual, donde la tecnología juega un papel central en la educación y la vida cotidiana.

Dependencia de la tecnología

Mide el grado de dependencia que los niños pueden desarrollar hacia el uso de aplicaciones y dispositivos tecnológicos. Descripción: Este indicador puede evaluarse mediante encuestas que analicen si los niños se sienten ansiosos o incómodos sin acceso a sus aplicaciones preferidas. Una alta



dependencia puede llevar a problemas de salud mental y dificultades en las interacciones sociales en la vida real.

FORMACIÓN Y APRENDIZAJE EN NIÑOS

Rutinas y Límites Claros.

Consistencia en la Rutina Diaria

Mide la regularidad y la predictibilidad de las rutinas diarias de los niños, incluyendo horarios para actividades como despertarse, comer, jugar y dormir. Descripción: Este indicador se puede evaluar observando si las actividades diarias se llevan a cabo en horarios fijos. La consistencia en la rutina ayuda a los niños a entender lo que se espera de ellos y a reducir la ansiedad. Un entorno predecible les proporciona seguridad emocional y les ayuda a desarrollar la autodisciplina.

Participación en la Establecimiento de Rutinas

Evalúa el grado en que los niños participan en la creación y adaptación de sus propias rutinas diarias. Descripción: Este indicador puede medirse a través de encuestas o entrevistas que pregunten a los niños sobre su implicación en la creación de horarios. Permitir que los niños participen en la planificación de sus rutinas fomenta su sentido de autonomía y responsabilidad.

Efectividad en la Implementación de Límites

Mide la eficacia con la que se establecen y se mantienen los límites en el comportamiento de los niños. Descripción: Este indicador puede evaluarse observando la frecuencia con la que se respetan las reglas establecidas y la



respuesta de los niños cuando se enfrentan a consecuencias por no cumplir con las normas. La efectividad de los límites establecidos es crucial para ayudar a los niños a entender la importancia de la autodisciplina.

Claridad de las Reglas y Expectativas

Mide cuán claras y comprensibles son las reglas y expectativas para los niños. Descripción: Este indicador puede evaluarse mediante encuestas o discusiones en las que se pida a los niños que expliquen las reglas establecidas. Las reglas deben ser específicas, comprensibles y accesibles para que los niños puedan seguirlas sin confusiones.

Reacción a las Consecuencias

Evalúa cómo responden los niños a las consecuencias establecidas cuando no cumplen con las reglas. Descripción: Este indicador se puede medir a través de observaciones del comportamiento de los niños después de recibir consecuencias por violar reglas. Una reacción positiva, como la reflexión y el ajuste del comportamiento, indica que el límite ha sido entendido y aceptado.

Reducción de la Ansiedad y el Estrés

Mide el impacto que tienen las rutinas y límites claros en los niveles de ansiedad y estrés de los niños. Descripción: Este indicador puede evaluarse a través de encuestas que midan la percepción de los niños sobre su bienestar emocional. La predictibilidad de las rutinas y la claridad de los límites pueden contribuir a una disminución del estrés y la ansiedad, creando un ambiente más seguro y estable.



Desarrollo de la Autodisciplina

Evalúa la capacidad de los niños para manejar sus propios comportamientos y tomar decisiones dentro de las rutinas y límites establecidos. Descripción: Este indicador puede medirse a través de autoevaluaciones o informes de los padres sobre la capacidad de los niños para seguir las reglas y gestionar su tiempo. Un mayor desarrollo de la autodisciplina se traduce en un comportamiento más apropiado y en una mayor capacidad para enfrentar desafíos.

Adaptabilidad a Cambios en la Rutina

Mide cómo los niños se adaptan a los cambios inesperados en sus rutinas y límites. Descripción: Este indicador puede evaluarse observando el comportamiento de los niños en situaciones donde hay cambios en la rutina diaria. Una buena adaptabilidad sugiere que los niños han internalizado las habilidades de gestión emocional y son capaces de enfrentar la incertidumbre de manera efectiva.

Comunicación de Expectativas y Reglas

Evalúa la frecuencia y la efectividad de la comunicación de expectativas y reglas entre adultos y niños. Descripción: Este indicador puede medirse mediante encuestas que indaguen sobre la claridad y la frecuencia con la que los adultos comunican las normas a los niños. Una buena comunicación contribuye a que los niños entiendan las expectativas y se sientan más motivados a cumplirlas.

Satisfacción Familiar con la Rutina

Mide la percepción de los miembros de la familia sobre la efectividad de las rutinas y límites establecidos en el hogar. Descripción: Este indicador se puede evaluar a través de encuestas a padres y cuidadores sobre cómo perciben las rutinas y límites claros. La satisfacción familiar con estos aspectos puede correlacionarse con un ambiente más armonioso y cohesivo.

Autoexpresión y la Regulación Emocional.

Frecuencia de Expresión Emocional

Este indicador se evalúa observando las interacciones diarias de los niños. Se pueden anotar las ocasiones en que un niño expresa una emoción (como alegría, tristeza, enojo, etc.) verbalmente o a través de acciones (como sonrisas, llantos o gestos). Una mayor frecuencia de expresión emocional indica que los niños se sienten cómodos comunicando sus sentimientos, lo cual es fundamental para su desarrollo emocional y social.

Diversidad de Emociones Expresadas

Este indicador se mide a través de actividades donde los niños deben identificar y nombrar diferentes emociones, ya sea mediante dibujos, juegos de roles o el uso de tarjetas con expresiones faciales. Un rango amplio de emociones expresadas, que incluye tanto emociones positivas como negativas, sugiere una buena capacidad de autoexpresión y un desarrollo emocional saludable, ya que permite a los niños comprender y comunicar su mundo interno de manera más efectiva.

Utilización de Lenguaje Emocional

Este indicador se puede observar en las conversaciones de los niños y se evalúa preguntándoles sobre sus sentimientos en diferentes situaciones. Los niños que utilizan un vocabulario emocional específico (como me siento frustrado o estoy emocionado) demuestran un desarrollo más avanzado en su autoexpresión y una comprensión más profunda de sus emociones.

Reacción a la Retroalimentación Emocional

Este indicador se evalúa mediante la observación de interacciones donde los adultos brindan apoyo o retroalimentación sobre las emociones expresadas por los niños. La capacidad de los niños para aceptar y adaptarse a esta retroalimentación, ya sea mostrando gratitud o ajustando su comportamiento emocional, es un signo de un desarrollo saludable en la autoexpresión y la inteligencia emocional.

Estrategias de Regulación Emocional

Este indicador se mide observando cómo los niños manejan emociones intensas, como la frustración o la tristeza, y las estrategias que eligen (como respirar profundamente, hablar sobre sus sentimientos o buscar apoyo). Una mayor diversidad en las estrategias de regulación emocional indica que los niños han desarrollado herramientas efectivas para gestionar sus emociones de manera adaptativa.



Tiempo de Recuperación Emocional

Este indicador se evalúa observando el tiempo que tarda un niño en calmarse después de una situación estresante, como un desacuerdo con un compañero o una decepción. Un tiempo de recuperación más corto sugiere una mayor capacidad de regulación emocional, lo que indica que el niño puede manejar situaciones difíciles de manera efectiva y no se queda atrapado en emociones negativas durante mucho tiempo.

Capacidad para Identificar Emociones Propias y Ajenas

Este indicador se mide a través de actividades que fomentan la identificación emocional, como juegos o discusiones sobre situaciones que provocan diferentes emociones. Los niños que pueden reconocer y nombrar sus propias emociones, así como las de sus compañeros, demuestran un desarrollo más sólido en la regulación emocional y la empatía, lo cual es esencial para las interacciones sociales saludables.

Reacción ante Desafíos Emocionales

Este indicador se evalúa a través de la observación de cómo los niños manejan situaciones difíciles, como perder un juego o enfrentar una tarea desafiante. La manera en que manejan la frustración (por ejemplo, si piden ayuda, se retiran o se enojan) proporciona información sobre su capacidad para regular sus emociones y enfrentar desafíos de manera resiliente.

Comportamientos de Autocontrol

Este indicador se mide a través de observaciones en entornos estructurados, como juegos o actividades grupales. Los niños que pueden



esperar su turno, seguir instrucciones y manejar conflictos de manera tranquila muestran un desarrollo significativo en su regulación emocional y autocontrol, lo que es esencial para su éxito en entornos sociales y académicos.

Resiliencia a la Tolerancia a la Frustración

Capacidad de Adaptación

Este indicador se evalúa observando cómo los niños responden a situaciones inesperadas, como cambios en la rutina, mudanzas o alteraciones en el entorno escolar. Los niños resilientes tienden a mostrar flexibilidad, buscando maneras de adaptarse y seguir adelante en lugar de rendirse ante la dificultad. Se pueden utilizar cuestionarios que indaguen sobre las experiencias de adaptación en diversas circunstancias para complementar la observación.

Búsqueda de Apoyo Social

Este indicador se mide observando si el niño recurre a otros en momentos de dificultad. La resiliencia se ve fortalecida por la capacidad de construir y utilizar redes de apoyo social. Se puede investigar a través de encuestas o entrevistas que pregunten sobre situaciones en las que el niño ha buscado ayuda y cómo se sintió al hacerlo.

Persistencia Ante la Adversidad

Este indicador se observa en situaciones donde el niño enfrenta dificultades, como en actividades escolares o deportivas. Se evalúa si el niño se esfuerza por mejorar, practica más o se esfuerza en lugar de abandonar. Un



alto nivel de persistencia indica una resiliencia significativa, ya que muestra que el niño no se deja vencer fácilmente.

Habilidades de Resolución de Problemas

Este indicador se mide observando cómo el niño aborda problemas, tanto en contextos académicos como sociales. Los niños resilientes suelen pensar en múltiples soluciones y pueden seleccionar la más adecuada para resolver la situación. Se pueden realizar actividades estructuradas que planteen problemas específicos y se evalúe la variedad y efectividad de las soluciones propuestas.

Percepción Positiva de la Situación

Este indicador se puede evaluar mediante cuestionarios que indaguen sobre cómo el niño percibe sus experiencias adversas. Por ejemplo, preguntar si creen que pueden aprender algo de una situación difícil o si piensan que las cosas mejorarán. Una percepción positiva sugiere que el niño tiene una perspectiva resiliente que le ayuda a enfrentar mejor las dificultades.

Reacción Emocional a la Frustración

Este indicador se observa al identificar las emociones que los niños experimentan al enfrentar contratiempos, como irritación, llanto o enojo. Los niños con alta tolerancia a la frustración suelen mostrar respuestas más controladas y menos explosivas. Se pueden llevar a cabo situaciones estructuradas que provoquen frustración y evaluar las reacciones emocionales de los niños en esas circunstancias.

Estrategias de Manejo de la Frustración

Este indicador se evalúa observando qué estrategias emplea un niño cuando se siente frustrado. Por ejemplo, algunos niños pueden respirar profundamente, contar hasta diez, pedir ayuda o simplemente tomarse un momento para calmarse. Los niños que utilizan estrategias adaptativas para manejar la frustración demuestran una mayor tolerancia, ya que les permite navegar por situaciones difíciles sin rendirse.

Tiempo de Recuperación de la Frustración

Este indicador se observa en situaciones en las que los niños se sienten frustrados. Se mide el tiempo que tardan en recuperarse y reanudar sus actividades o interacciones. Un tiempo de recuperación más corto sugiere una mayor tolerancia a la frustración, lo que indica que el niño es capaz de manejar sus emociones de manera más efectiva.

Capacidad para Aceptar Errores

Este indicador se mide a través de observaciones en situaciones donde los niños cometen errores, como en actividades escolares o de juego. Los niños que muestran tolerancia a la frustración generalmente son capaces de aceptar sus errores, aprender de ellos y no dejar que les afecten emocionalmente. Se pueden llevar a cabo discusiones sobre lo que han aprendido de sus errores para evaluar esta habilidad.

Interacción Social Durante Situaciones Frustrantes

Este indicador se observa al evaluar el comportamiento social de los niños cuando enfrentan situaciones desafiantes. Los niños con alta tolerancia



a la frustración suelen mantener interacciones sociales positivas, pidiendo ayuda o colaborando, en lugar de aislarse o reaccionar con agresión. La observación en contextos grupales, como juegos o tareas en equipo, puede proporcionar información valiosa sobre este indicador.



CAPITULO III

METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

3.1. Enfoque de la investigación.

Enfoque de la investigación. Sampieri (2014) En nuestra investigación sobre la estimulación temprana y el desarrollo psicomotor en niños, adoptamos un enfoque cuantitativo, lo que significa que utilizamos métodos y técnicas que facilitan la medición y el análisis de datos numéricos con el fin de identificar posibles relaciones entre las variables de interés.

3.2. Diseño de la investigación.

Sampieri (2014) Se especificará el tipo de diseño utilizado para realizar el estudio, el cual abarca la estrategia general para la recopilación, análisis y obtención de conclusiones a partir de los datos. Se trata de un estudio descriptivo y correlacional. También se pueden incluir detalles específicos del diseño, como la selección de la muestra, la asignación de grupos, los métodos de recolección de datos y las técnicas de análisis estadístico, entre otros. Esta sección ofrece

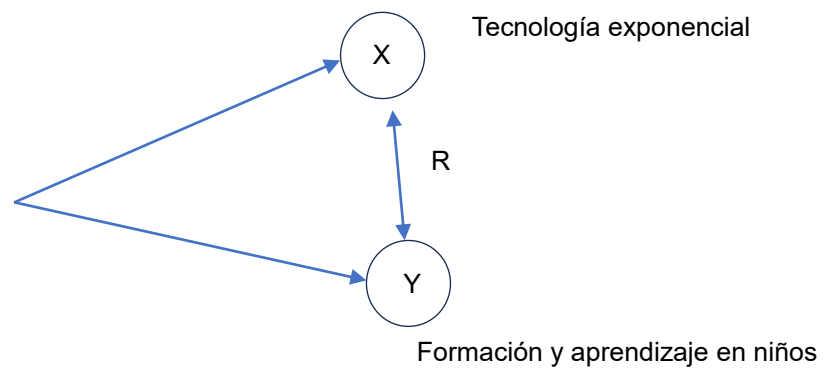


una descripción detallada del plan metodológico que orientará todo el proceso investigativo.

No experimental. – Sampieri (2014) Se especificará el tipo de diseño utilizado para realizar el estudio, que abarca la estrategia general para la recopilación, análisis y obtención de conclusiones a partir de los datos. El estudio es no experimental, descriptivo y correlacional. Además, se pueden incluir detalles específicos del diseño, como la selección de la muestra, la asignación de grupos, los métodos de recolección de datos y las técnicas de análisis estadístico, entre otros. Esta sección proporciona una descripción detallada del plan metodológico que guiará todo el proceso de investigación.

3.3. Nivel de investigación.

Correlacional. – Sampieri (2014) especificará el tipo de diseño utilizado para realizar el estudio, el cual es correlacional. Este diseño incluye la estrategia general para recopilar y analizar datos con el fin de identificar relaciones entre variables, sin intervenir ni manipularlas. Además, se describirán aspectos específicos del diseño, como la selección de la muestra, los procedimientos de recolección de datos y las técnicas de análisis estadístico empleadas. Esta sección proporcionará una descripción detallada del plan metodológico que guiará todo el proceso de investigación.



- Variable X
- Variable Y
- Relación R

3.4. Tipo de investigación.

Sampieri (2014) La investigación básica prospectiva es un tipo de estudio esencial que se enfoca en la identificación y comprensión de los principios fundamentales y los mecanismos subyacentes de un fenómeno, con una perspectiva orientada al futuro. En este enfoque, los datos se recogen a lo largo del tiempo, considerando el desarrollo de las variables desde el inicio del estudio, lo que facilita la observación y el análisis de su evolución.

3.5. Población y muestra.

3.5.1. Población.

En investigación, la población es el grupo total de individuos, eventos, objetos o entidades que comparten características comunes y son relevantes para una investigación en particular. La población es el grupo sobre el cual se desea hacer inferencias y generalizaciones.

Tabla 3*Población total de alumnos del CIE las Mercedes.*

Edad	Niños	Niñas	Total
3 años	13	14	27
4 años	14	15	29
5 años	14	13	27
Total	41	42	83

Población N= 83**3.5.2. Muestra.**

	Parámetros	Valor
1 Tamaño de Población	N	83
2 Parámetro Estadístico que depende el N	Z	1.96
3 Error de estimación máximo aceptado	e	0.05
4 Desviación estándar Población	s	0.5

Población finita

$$\text{Muestra} = n = \frac{N \times Z_a^2 \times \sigma^2}{e^2 \times (N - 1) + Z_a^2 \times \sigma^2}$$

n= 68

68

Parámetro Estadístico que depende el N	
Confianza	Z
90%	1.64
91%	1.70
92%	1.75
93%	1.81
94%	1.88
95%	1.96
96%	2.05
97%	2.17
98%	2.33
99%	2.58



3.6. Técnicas e instrumentos de investigación.

3.6.1. Técnica

psicométrico La técnica psicométrica abarca métodos y herramientas para medir variables psicológicas y comportamentales, así como características individuales como habilidades, actitudes y personalidad. Es crucial en la investigación para recolectar datos cuantitativos y evaluar la validez y confiabilidad de los instrumentos utilizados. Sus características incluyen la medición cuantitativa a través de escalas y cuestionarios estandarizados, análisis estadístico para identificar patrones, y la capacidad de evaluar diversos constructos psicológicos. Estas técnicas se aplican en áreas como educación.

3.6.2. Instrumentos

Escala de Likert. - es un instrumento de medición utilizado en encuestas y cuestionarios para evaluar actitudes, opiniones y percepciones, mediante una serie de afirmaciones que los participantes responden en función de su nivel de acuerdo o desacuerdo. Este método, que generalmente ofrece entre 5 y 7 opciones de respuesta, permite cuantificar la intensidad de las opiniones y facilita el análisis estadístico de los resultados. Su flexibilidad la hace adecuada para medir diferentes aspectos, y su simplicidad en la interpretación permite visualizar fácilmente los resultados a través de promedios y gráficos. Utilizada en diversos campos de investigación, la escala de Likert ofrece un enfoque sistemático para medir variables subjetivas,

proporcionando información valiosa sobre tendencias y patrones en las respuestas.

3.6.3. Escala de valoración de variables

Tabla 4

Escala Valorativa de las Variables

tecnología exponencial	
Carece de habilidad	1
Se vuelve más difícil	2
Posee ciertas ideas	3
No se dificulta	4
Tiene la capacidad	5

formación del aprendizaje en niños	
Carece de habilidad	1
Se vuelve más difícil	2
Posee ciertas ideas	3
No se dificulta	4
Tiene la capacidad	5

3.6.4. Criterios de valoración

Tabla 5

Escala Likert tecnología exponencial.

Nombre del instrumento	Escala Likert para evaluar la Comprensión Lectora:
Autor	Karen Vanessa Tintaya Gómez
Año y país de publicación	2024 Perú
Dimensiones	Tecnología con internet
	Juegos en dispositivos
	Tecnología con aplicaciones

Numero de ítems	18 ítems
Forma de aplicación	Observación con test causa efecto
Tiempo de aplicación	3 horas
Propiedades psicométricas del instrumento a emplear	Validez: Coeficiente de V de Aiken
	Confiabilidad: Alfa de Cronbach
Experiencias psicométricas del instrumento	Capacidad de interpretar científicamente

Tabla 6*Escala Likert formación del aprendizaje en niños*

Nombre del instrumento	Escala Likert para evaluar la Comprensión Lectora:
Autor	Karen Vanessa Tintaya Gómez
Año y país de publicación	2024 Perú
Dimensiones	Rutinas y Límites Claros
	Autoexpresión y la Regulación Emocional.
	Resiliencia y la tolerancia a la frustración.
Numero de ítems	18 ítems
Forma de aplicación	Observación con test causa efecto
Tiempo de aplicación	3 horas
Propiedades psicométricas del instrumento a emplear	Validez: Coeficiente de V de Aiken
	Confiabilidad: Alfa de Cronbach
Experiencias psicométricas del instrumento	Capacidad de interpretar científicamente



CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

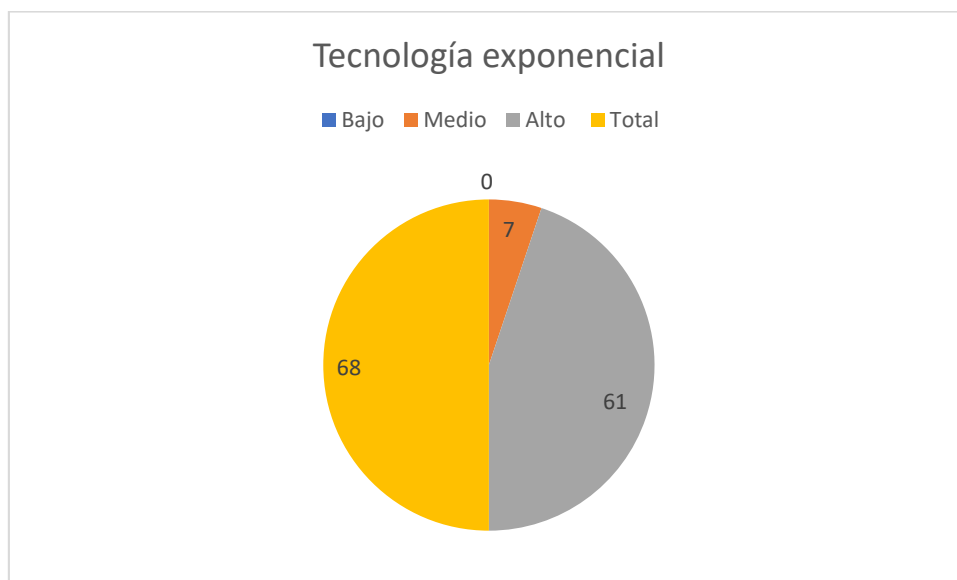
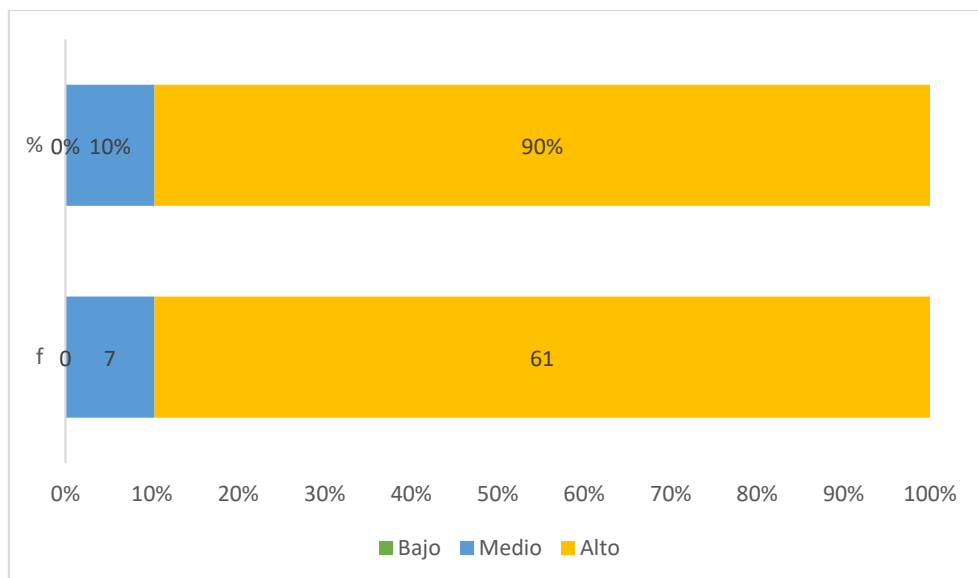
4.1. PRESENTACIÓN DE ANÁLISIS Y RESULTADOS

4.1.1. Análisis descriptivo.

Tabla 7

Tecnología exponencial

Tecnología exponencial			
Nivel	frecuencia	Frecuencia %	F. Acumulada%
Bajo	0	0%	0%
Medio	7	10%	10%
Alto	61	90%	100%
Total	68	100%	



La tabla muestra los niveles de Tecnología Exponencial distribuidos en tres categorías: Bajo, Medio y Alto, con un total de 68 observaciones. Los datos estadísticos se resumen de la siguiente manera:

- Nivel Medio: Se observan 7 casos, lo que representa el 10% del total.
- Nivel Alto: Se registraron 61 casos, que corresponden al 90% del total de las observaciones.



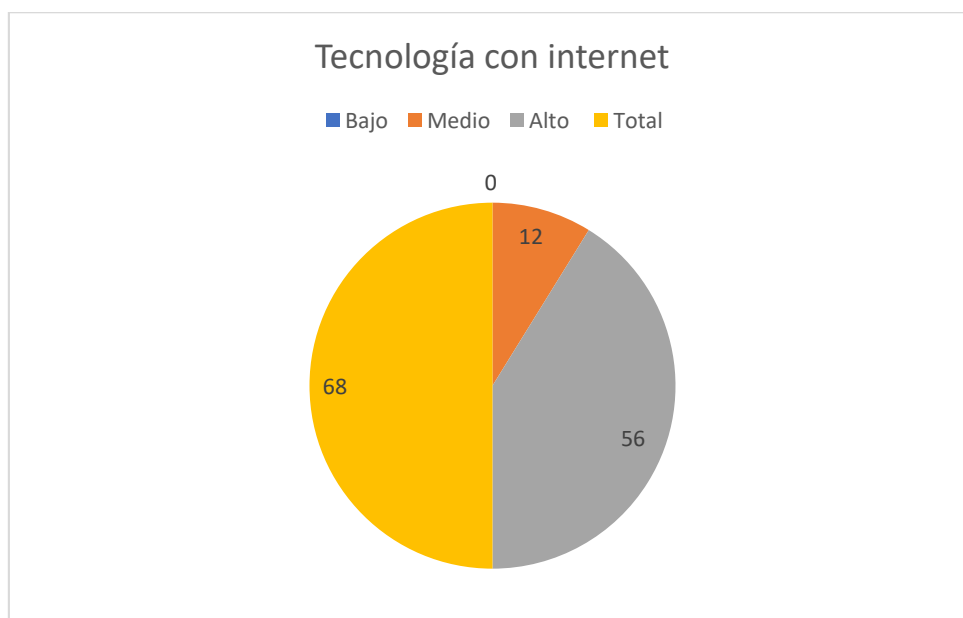
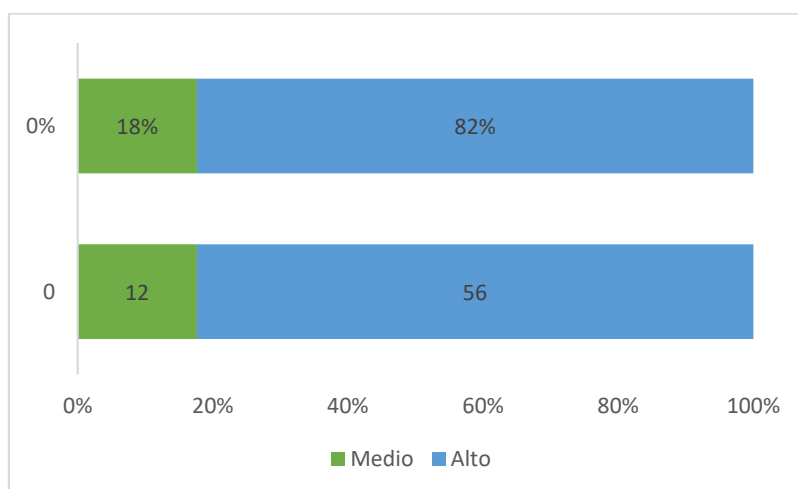
El acumulado porcentual (%A) indica el porcentaje progresivo, alcanzando el 100% en el nivel Alto.

Los resultados muestran una clara tendencia hacia el nivel Alto de Tecnología Exponencial, ya que el 90% de los participantes se encuentra en esta categoría. La ausencia de datos en el nivel Bajo y el bajo porcentaje en el nivel Medio (10%) sugiere una adopción significativa de tecnología exponencial en el grupo estudiado. Este patrón indica que la mayoría de los individuos u organizaciones evaluadas han avanzado considerablemente en términos de implementación o utilización de tecnologías de crecimiento exponencial, reflejando un alto grado de integración o familiaridad con estas innovaciones.

Tabla 8

Tecnología con internet

Tecnología con internet			
Nivel	frecuencia	Frecuencia %	F. Acumulada%
Bajo	0	0%	0%
Medio	12	18%	18%
Alto	56	82%	100%
Total	68	100%	





La tabla muestra la distribución de niveles de Tecnología con Internet en tres categorías: Bajo, Medio y Alto, con un total de 68 observaciones. Los datos se desglosan de la siguiente manera:

- Nivel Medio: Se encuentran 12 casos, representando el 18% del total.
- Nivel Alto: Se registraron 56 casos, lo que corresponde al 82% del total de observaciones.

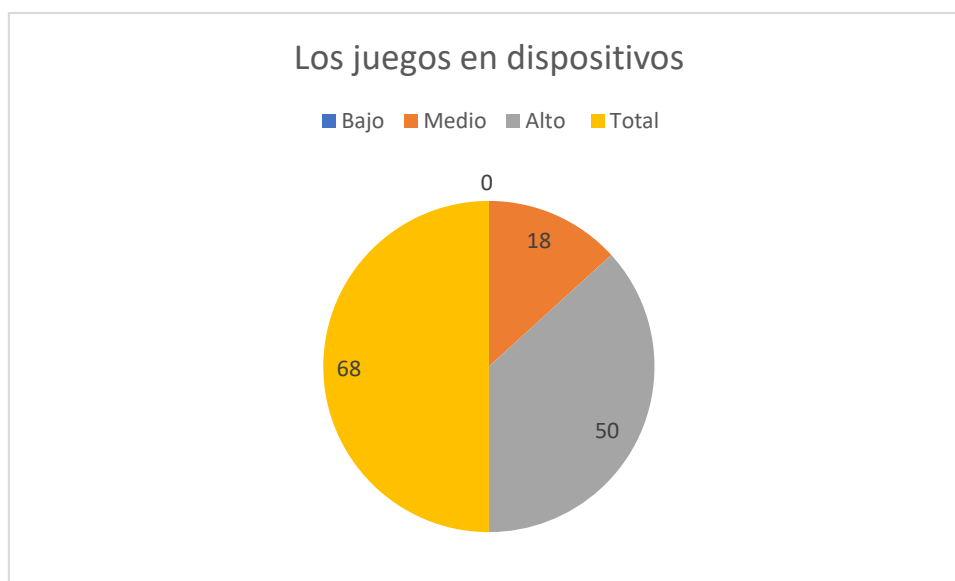
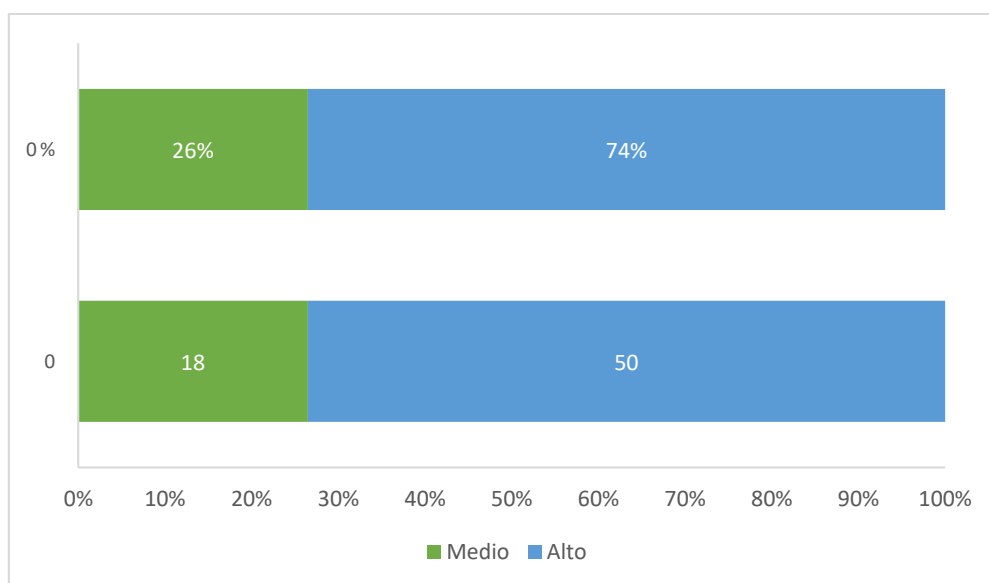
El acumulado porcentual (%A) va incrementándose, alcanzando el 100% en el nivel Alto.

Los datos reflejan una marcada inclinación hacia el nivel Alto de uso de Tecnología con Internet, con el 82% de las observaciones en esta categoría. La ausencia de datos en el nivel Bajo y el bajo porcentaje en el nivel Medio (18%) indican un elevado nivel de adopción y familiaridad con la tecnología conectada a internet entre los individuos o entidades analizadas. Esto sugiere una integración sólida y generalizada de la tecnología con acceso a internet en el grupo estudiado, probablemente reflejando una dependencia considerable en herramientas y recursos digitales conectados.

Tabla 9

Los juegos en dispositivos

Los juegos en dispositivos			
Nivel	frecuencia	Frecuencia %	F. Acumulada%
Bajo	0	0%	0%
Medio	18	26%	26%
Alto	50	74%	100%
Total	68	100%	





La tabla presenta la distribución de Juegos en Dispositivos en tres categorías: Bajo, Medio y Alto, con un total de 68 observaciones. La información se desglosa de la siguiente forma:

- Nivel Medio: Se encuentran 18 casos, lo que representa el 26% del total.
- Nivel Alto: Se registraron 50 casos, que corresponden al 74% del total de observaciones.

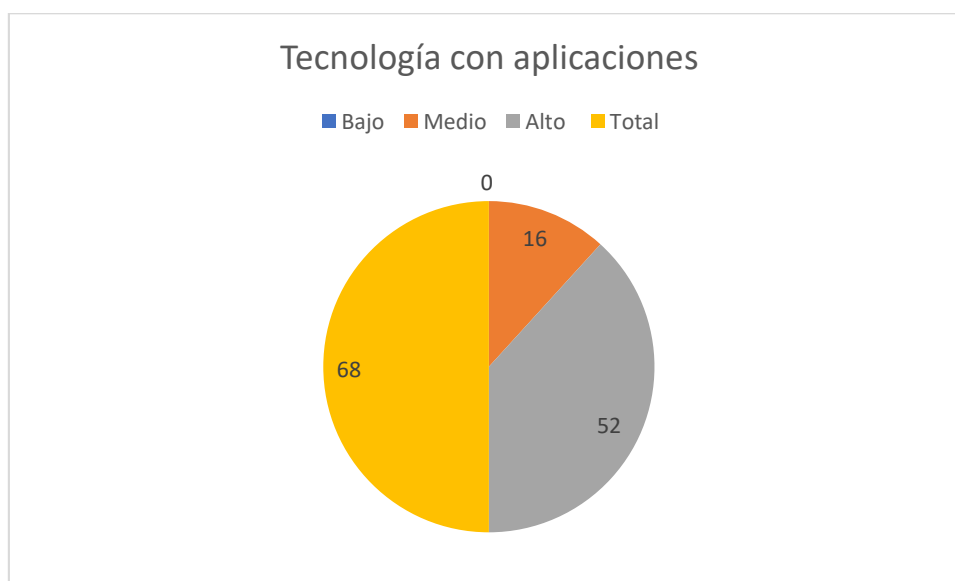
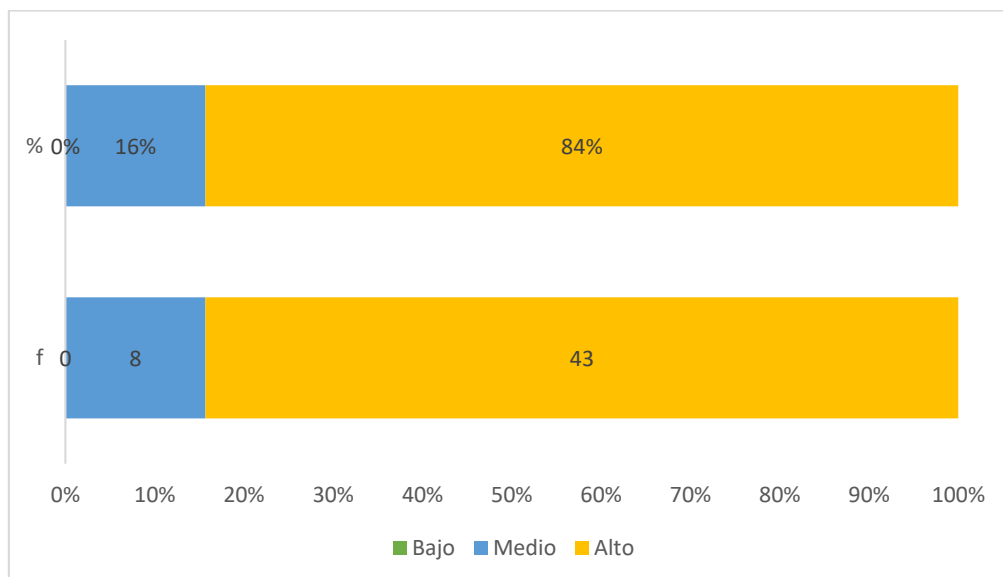
El acumulado porcentual (%A) aumenta progresivamente hasta alcanzar el 100% en el nivel Alto.

La distribución de datos indica una fuerte inclinación hacia el nivel Alto en el uso de Juegos en Dispositivos, con un 74% de las observaciones en esta categoría. La falta de observaciones en el nivel Bajo y la presencia de un 26% en el nivel Medio sugiere que la mayoría del grupo evaluado tiene una alta exposición o participación en juegos a través de dispositivos. Esto puede indicar una integración considerable de dispositivos electrónicos en el ámbito del entretenimiento, reflejando una tendencia hacia el uso frecuente o intensivo de juegos en dispositivos entre los individuos observados.

Tabla 10

Tecnología con aplicaciones

Tecnología con aplicaciones			
Nivel	frecuencia	Frecuencia %	F. Acumulada%
Bajo	0	0%	0%
Medio	16	24%	24%
Alto	52	76%	100%
Total	68	100%	





La tabla muestra la distribución de Tecnología con Aplicaciones en tres niveles: Bajo, Medio y Alto, en una muestra de 68 observaciones. Los datos son los siguientes:

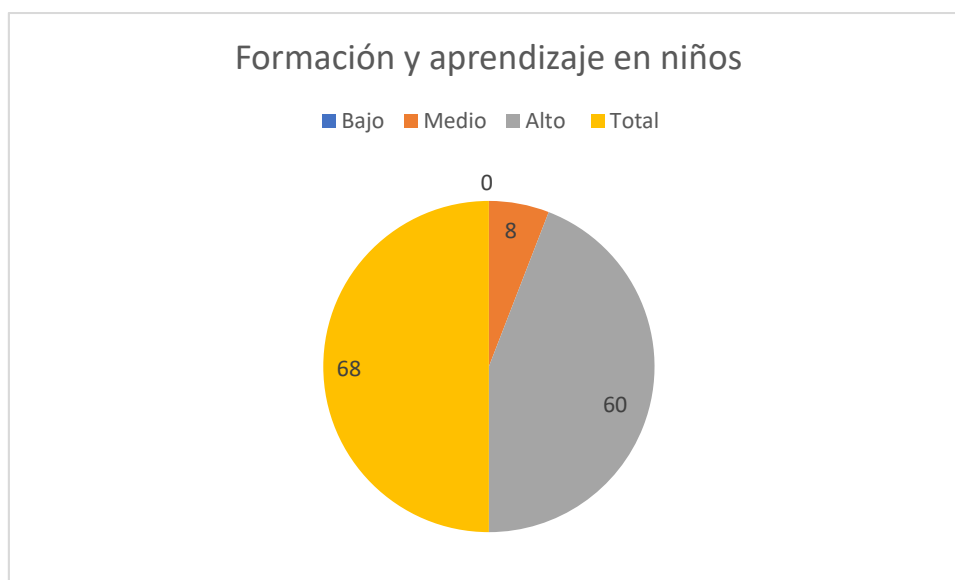
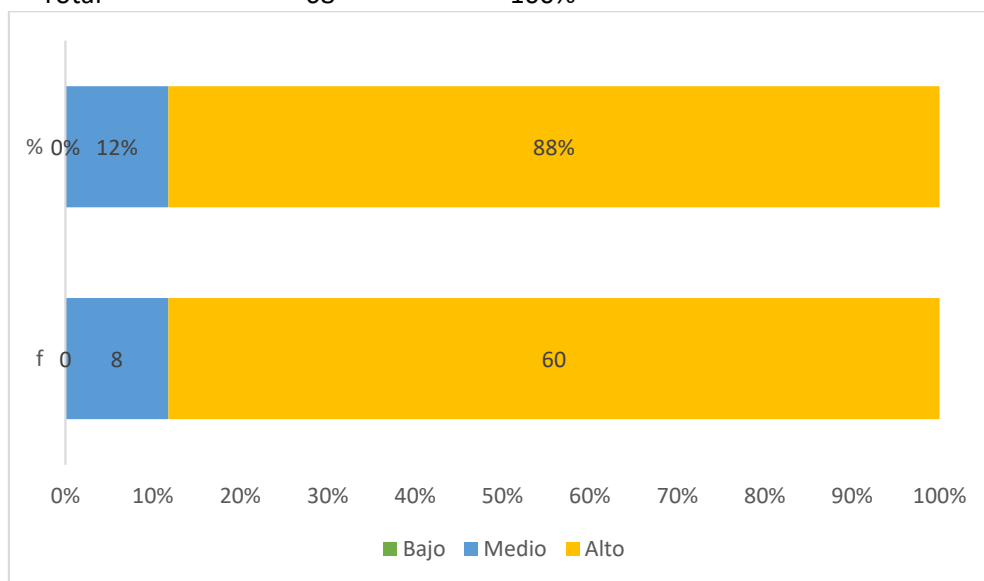
- Nivel Medio: Se observan 16 casos, equivalentes al 24% del total.
- Nivel Alto: Hay 52 casos, lo que representa el 76% del total de observaciones.
- La Frecuencia Acumulada (% Acumulada) aumenta hasta el 100% en el nivel Alto.

La distribución de datos muestra una clara tendencia hacia el nivel Alto de uso de Tecnología con Aplicaciones, con el 76% de los individuos en esta categoría. La ausencia de casos en el nivel Bajo y el 24% en el nivel Medio refleja que la gran mayoría de los individuos evaluados utilizan intensivamente aplicaciones tecnológicas. Esto sugiere una integración amplia de tecnologías basadas en aplicaciones en la vida diaria o en el ámbito profesional de los participantes, indicando una dependencia notable y una familiaridad elevada con el uso de estas herramientas.

Tabla 11

Formación y aprendizaje en niños

Formación y aprendizaje en niños			
Nivel	frecuencia	Frecuencia %	F. Acumulada%
Bajo	0	0%	0%
Medio	8	12%	12%
Alto	60	88%	100%
Total	68	100%	



La tabla muestra la distribución del Nivel de Formación y Aprendizaje en Niños en tres categorías: Bajo, Medio y Alto, en una muestra total de 68 observaciones. La distribución es la siguiente:



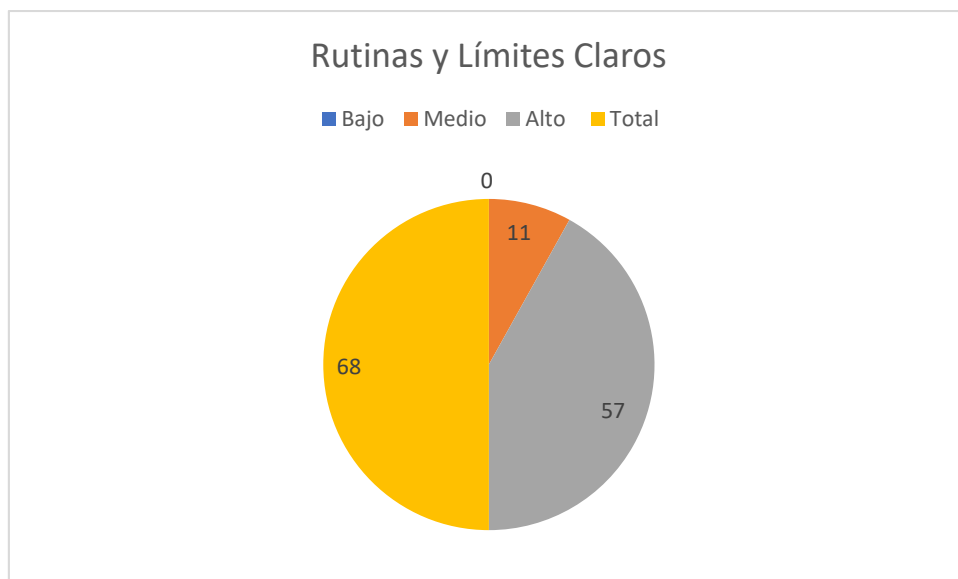
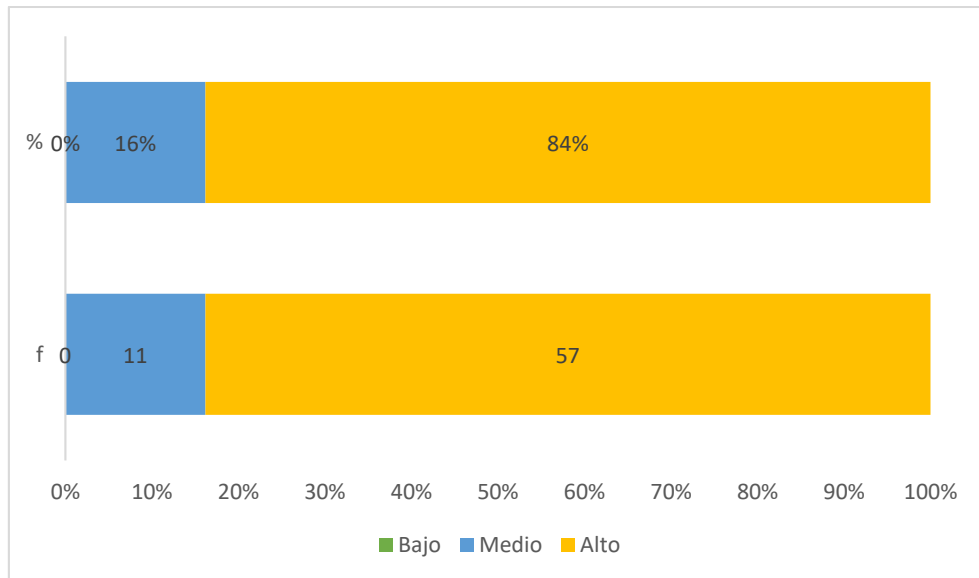
- Nivel Medio: Existen 8 casos, que representan el 12% del total.
- Nivel Alto: Se encuentran 60 casos, lo que representa el 88% del total de observaciones.
- La Frecuencia Acumulada (% Acumulada) alcanza el 100% en el nivel Alto.

Los datos indican una clara predominancia del nivel Alto en Formación y Aprendizaje en Niños, con un 88% de los individuos ubicados en esta categoría. La ausencia de casos en el nivel Bajo y el bajo porcentaje en el nivel Medio (12%) sugiere que la mayoría de los niños en la muestra presentan un alto nivel de formación y aprendizaje. Esto refleja un grado elevado de desarrollo y adquisición de conocimientos en los niños evaluados, lo que podría implicar una exposición significativa a estímulos educativos y de formación eficaz. La tendencia sugiere que los programas o entornos actuales están favoreciendo un aprendizaje robusto y un progreso educativo notable en la infancia.

Tabla 12

Rutinas y Límites Claros

Rutinas y Límites Claros			
Nivel	frecuencia	Frecuencia %	F. Acumulada%
Bajo	0	0%	0%
Medio	11	16%	16%
Alto	57	84%	100%
Total	68	100%	





La tabla presenta la distribución de Rutinas y Límites Claros en tres categorías: Bajo, Medio y Alto, en una muestra total de 68 observaciones. La distribución es la siguiente:

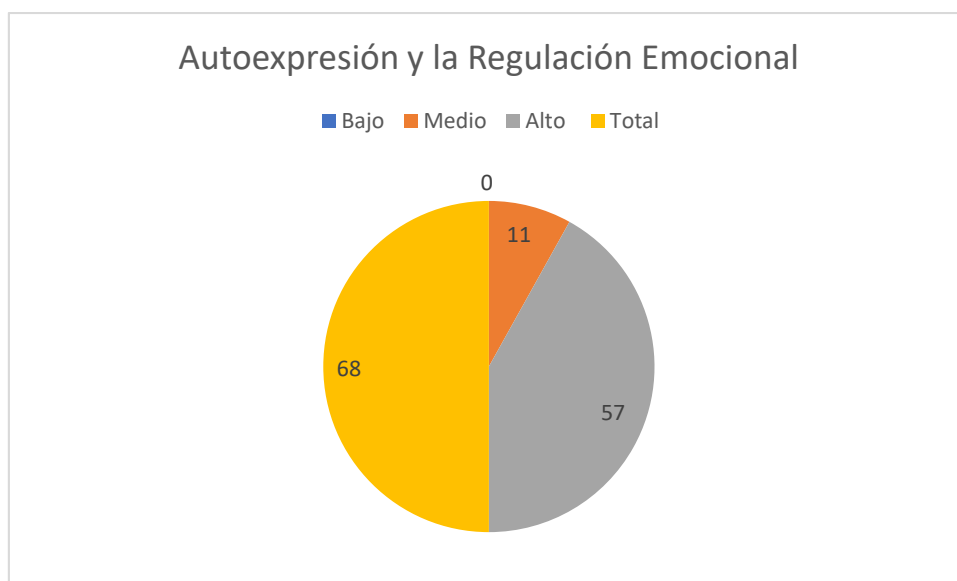
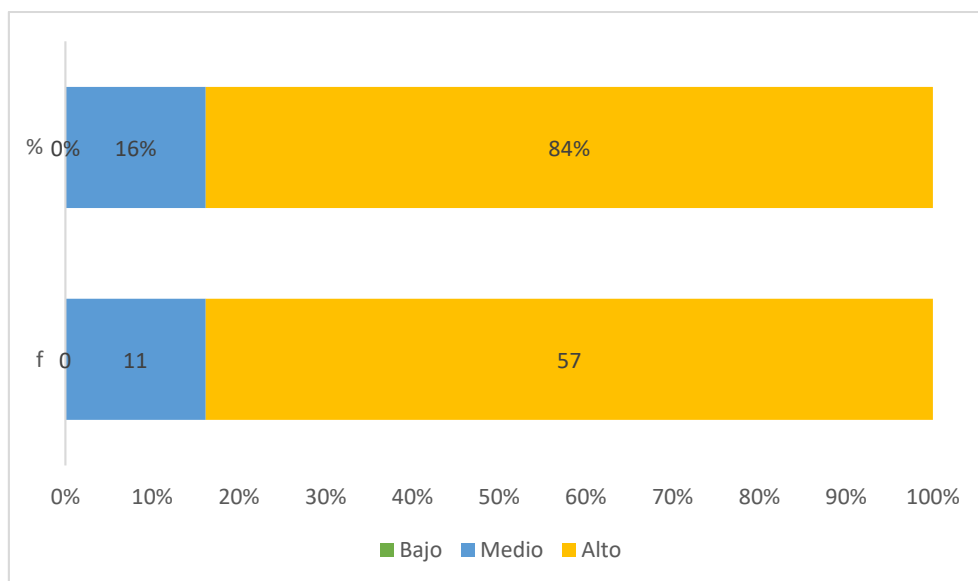
- Nivel Medio: Existen 11 casos, que representan el 16% del total.
- Nivel Alto: Se encuentran 57 casos, lo que representa el 84% del total de observaciones.
- La Frecuencia Acumulada (% Acumulada) alcanza el 100% en el nivel Alto.

Los datos reflejan una tendencia predominante hacia el nivel Alto en la categoría de Rutinas y Límites Claros, con el 84% de los individuos en esta categoría. La ausencia de casos en el nivel Bajo y el 16% en el nivel Medio sugiere que la mayoría de los individuos observados sigue o experimenta rutinas y límites bien definidos. Esto podría indicar que las prácticas de establecer rutinas y límites claros están implementadas de manera consistente y son efectivas en el grupo estudiado, promoviendo probablemente una estructura y un ambiente organizados, esenciales para el desarrollo positivo y el aprendizaje, especialmente en entornos educativos o de formación.

Tabla 13

Autoexpresión y la Regulación Emocional

Autoexpresión y la Regulación Emocional			
Nivel	frecuencia	Frecuencia %	F. Acumulada%
Bajo	0	0%	0%
Medio	11	16%	16%
Alto	57	84%	100%
Total	68	100%	





La tabla muestra la distribución del nivel de Autoexpresión y Regulación Emocional en tres categorías: Bajo, Medio y Alto, en una muestra de 68 observaciones. La distribución es la siguiente:

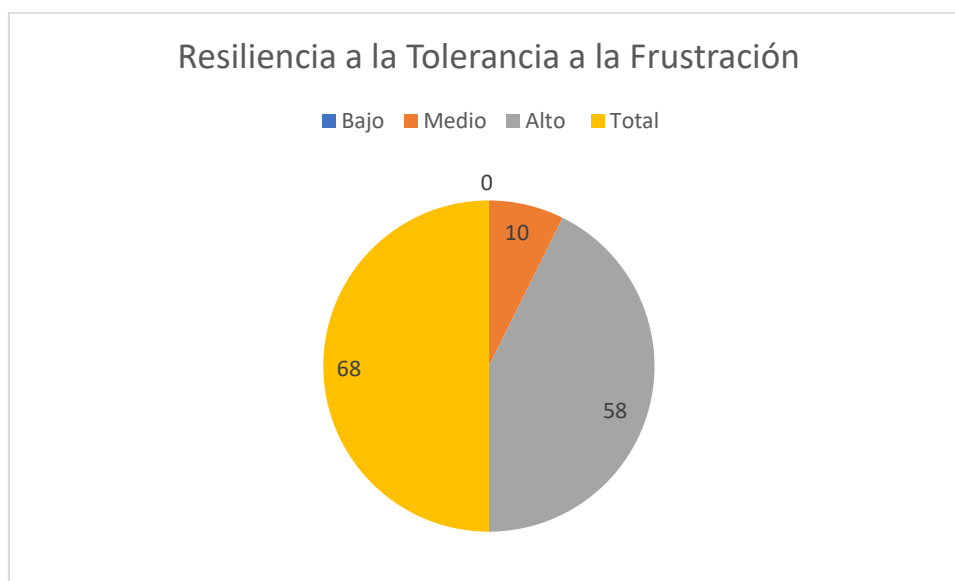
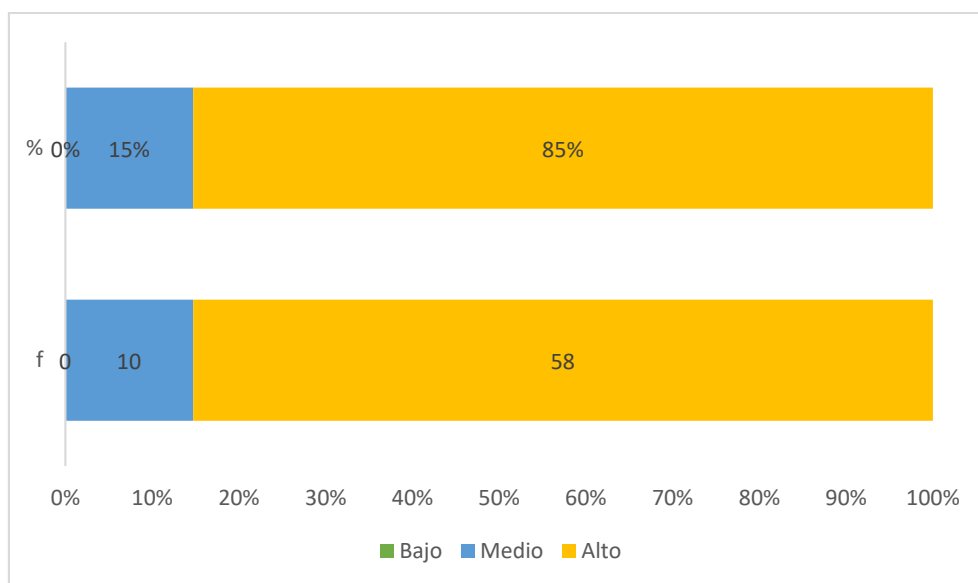
- Nivel Medio: Se observan 11 casos, que representan el 16% del total.
- Nivel Alto: Existen 57 casos, lo que corresponde al 84% del total de observaciones.
- La Frecuencia Acumulada (% Acumulada) alcanza el 100% en el nivel Alto.

Los datos indican una fuerte tendencia hacia el nivel Alto en Autoexpresión y Regulación Emocional, con un 84% de los individuos ubicados en esta categoría. La falta de casos en el nivel Bajo y el 16% en el nivel Medio sugiere que la mayoría de los individuos estudiados muestran un alto desarrollo en autoexpresión y regulación emocional. Esto sugiere que los métodos o entornos que promueven estas competencias son efectivos, permitiendo a los individuos expresarse de manera adecuada y gestionar sus emociones de forma constructiva. La predominancia en el nivel Alto implica una competencia significativa en estas habilidades, lo cual es crucial para el bienestar emocional y social, especialmente en contextos de formación personal y grupal.

Tabla 14

Resiliencia a la Tolerancia a la Frustración

Resiliencia a la Tolerancia a la Frustración			
Nivel	frecuencia	Frecuencia %	F. Acumulada%
Bajo	0	0%	0%
Medio	10	15%	15%
Alto	58	85%	100%
Total	68	100%	





La tabla muestra la distribución de niveles de Resiliencia y Tolerancia a la Frustración en tres categorías: Bajo, Medio y Alto, con una muestra total de 68 observaciones. Los datos se presentan de la siguiente manera:

- Nivel Medio: Hay 10 casos, que representan el 15% del total.
- Nivel Alto: Existen 58 casos, lo que corresponde al 85% del total de observaciones.
- La Frecuencia Acumulada (%A) alcanza el 100% en el nivel Alto.

Los datos reflejan una clara inclinación hacia el nivel Alto en Resiliencia y Tolerancia a la Frustración, con un 85% de los individuos en esta categoría. La ausencia de observaciones en el nivel Bajo y el 15% en el nivel Medio sugiere que la mayoría de los individuos evaluados tienen una alta capacidad para enfrentar y superar la frustración. Este resultado indica que los métodos o entornos estudiados están siendo efectivos en desarrollar habilidades de resiliencia, permitiendo a los individuos manejar adecuadamente situaciones de estrés o fracaso. Esta fuerte tendencia hacia un alto nivel de resiliencia es fundamental para la adaptación emocional y el desarrollo de competencias personales en contextos educativos y de formación.

4.2. PRUEBA DE NORMALIDAD

Tabla 15

Pruebas de normalidad

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Tecnología con internet	,284	68	,000	,824	68	,000
Juegos en dispositivos	,168	68	,000	,923	68	,000
Tecnología con aplicaciones	,233	68	,000	,923	68	,000
Rutinas y Límites Claros	,174	68	,000	,931	68	,001
Autoexpresión y la Regulación Emocional	,139	68	,002	,944	68	,004
Resiliencia a la Tolerancia a la Frustración	,147	68	,001	,957	68	,020
Tecnología exponencial	,172	68	,000	,940	68	,003
Formación y aprendizaje en niños	,113	68	,030	,969	68	,088

a. Corrección de significación de Lilliefors

La tabla presenta los resultados de las pruebas de normalidad de Kolmogorov Smirnov y Shapiro-Wilk para diversas variables, evaluadas en una muestra de 68 casos. Estas pruebas examinan si los datos se ajustan a una distribución normal. Un valor de significación (Sig.) menor a 0.05 indica que la distribución de la variable difiere significativamente de la normalidad, sugiriendo que los datos no siguen una distribución normal.

Resultados específicos:

Kolmogorov-Smirnov: Todas las variables, excepto Formación y aprendizaje en niños ($p = 0.030$), muestran valores de significación menores a



0.05, indicando que la mayoría de las distribuciones no siguen una distribución normal.

Shapiro-Wilk: Todas las variables tienen valores de significación menores a 0.05, excepto Formación y aprendizaje en niños ($p = 0.088$), lo cual confirma que esta última es la única variable que podría aproximarse a la normalidad en esta muestra.

Con base en los resultados de ambas pruebas, se concluye que la mayoría de las variables (Tecnología con Internet, Juegos en dispositivos, Tecnología con aplicaciones, Rutinas y Límites Claros, Autoexpresión y la Regulación Emocional, Resiliencia a la Tolerancia a la Frustración, y Tecnología exponencial) no siguen una distribución normal. Solo la variable Formación y aprendizaje en niños muestra una ligera tendencia a la normalidad. Estos resultados indican que, para analizar estadísticamente estas variables, es recomendable utilizar métodos no paramétricos debido a la falta de normalidad en la mayoría de las distribuciones.

4.3. PRUEBA DE HIPÓTESIS

4.3.1. Resultado de la prueba de hipótesis general.

Tabla 16

Tecnología exponencial y Formación y aprendizaje en niños

			Correlaciones	
			Tecnología exponencial	Formación y aprendizaje en niños
Rho de Spearman	Tecnología exponencial	Coeficiente de correlación	1,000	,703**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	68	68
Formación y aprendizaje en niños	Formación y aprendizaje en niños	Coeficiente de correlación	,703**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	68	68

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

La hipótesis alternativa plantea que existe una relación significativa entre el uso de Tecnología exponencial y Formación y aprendizaje en niños. Los resultados del análisis de compensación de Spearman confirman esta hipótesis, con un coeficiente de compensación de 0.703, lo cual indica una compensación positiva fuerte entre ambas variables. La significación estadística de $p = 0.000$ (bilateral) confirma que esta relación es altamente significativa al nivel de 0.01. Este resultado sugiere que un mayor uso o exposición a tecnologías exponenciales se asocia con un nivel más alto de formación y aprendizaje en los niños dentro de esta muestra.

4.3.2. Resultado de la prueba de hipótesis Específica.

Tabla 17

Tecnología con internet y Formación y aprendizaje en niños

			Correlaciones	
			Tecnología con internet	Formación y aprendizaje en niños
Rho de Spearman	Tecnología con internet	Coefficiente de correlación	1,000	,298*
		Sig. (bilateral)	.	,013
		N	68	68
Formación y aprendizaje en niños	Formación y aprendizaje en niños	Coefficiente de correlación	,298*	1,000
		Sig. (bilateral)	,013	.
		N	68	68

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

La hipótesis alternativa plantea que existe una relación significativa entre el uso de Tecnología con Internet y el Formación y aprendizaje en niños. El análisis de calificación de Spearman muestra un coeficiente de calificación de 0.298, lo cual indica una calificación positiva baja entre ambas variables. Esta relación es significativa, con un valor de $p = 0.013$ (bilateral), lo cual es significativo al nivel de 0.05. Esto sugiere que, aunque el uso de tecnología con internet está asociado con el aprendizaje y la formación en niños, el impacto no es tan fuerte como en otros factores.

Tabla 18*Juegos en dispositivos y Formación y aprendizaje en niños*

		Correlaciones		
		Juegos en dispositivos	Formación y aprendizaje en niños	
Rho de Spearman	Juegos en dispositivos	Coeficiente de correlación	1,000	,651**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	68	68
Formación y aprendizaje en niños	Formación y aprendizaje en niños	Coeficiente de correlación	,651**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	68	68

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Tercera La hipótesis alternativa plantea que existe una relación significativa entre el uso de Juegos en dispositivos y el Formación y aprendizaje en niños. Los resultados de la prueba de compensación de Spearman respaldan esta hipótesis, mostrando un coeficiente de compensación de 0.651, lo cual indica una compensación positiva moderada-alta entre ambas variables. La significación estadística es de $p = 0.000$ (bilateral), lo que confirma que la relación es significativa al nivel de 0.01. Esto significa que, a medida que aumenta la frecuencia de uso de juegos en dispositivos, se observa un incremento en los niveles de formación y aprendizaje en niños en esta muestra.

Tabla 19*Tecnología aplicaciones y Formación y aprendizaje en niños*

			Tecnología con aplicaciones	Formación y aprendizaje en niños
Rho de Spearman	Tecnología con aplicaciones	Coeficiente de correlación	1,000	,709**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	68	68
	Formación y aprendizaje en niños	Coeficiente de correlación	,709**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	68	68

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

La hipótesis alternativa plantea que existe una relación significativa entre el uso de Tecnología con aplicaciones y el Formación y aprendizaje en niños. Los resultados del análisis de compensación de Spearman confirman esta hipótesis, con un coeficiente de compensación de 0.709, lo cual indica una compensación positiva fuerte entre ambas variables. La significación estadística es de $p = 0.000$ (bilateral), indicando una relación significativa al nivel de 0.01. Esto sugiere que un mayor uso de aplicaciones tecnológicas está relacionado con un incremento en los niveles de formación y aprendizaje en los niños dentro de esta muestra.



4.4. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

4.4.1. Comparación resultados

Resultados objetivo general

Este hallazgo podría reflejar el impacto positivo que el acceso a tecnologías avanzadas puede tener en el desarrollo cognitivo y el aprendizaje, al ofrecer recursos interactivos, personalizados y ricos en contenido que estimulan múltiples habilidades en los niños.

Los resultados se relación con, Colan (2022) explora las percepciones docentes sobre el proceso de retroalimentación en estudiantes de nivel inicial en una IE pública de Lima, en un contexto de educación a distancia. Mediante un enfoque cualitativo y descriptivo, el estudio analiza cómo los docentes implementan estrategias de retroalimentación, categorizadas en tiempo, cantidad, modo y audiencia. Los resultados muestran que los docentes aplican estrategias diferenciadas, comunicándose con los estudiantes según la disponibilidad de los padres y enfocando la retroalimentación en aquellos que no alcanzaron los objetivos de las actividades.

Resultados objetivo específico 1

Este resultado puede implicar que, aunque la tecnología con internet proporciona acceso a recursos educativos y contenidos diversos, su influencia en el aprendizaje de los niños puede depender de otros factores como el tipo de contenido, el nivel de supervisión y la moderación en el uso.



Los resultados se relación con, Rodríguez (2022) analiza las percepciones de docentes de nivel inicial sobre el uso pedagógico de dispositivos móviles en educación a distancia en una IE pública de Lima. Mediante un enfoque cualitativo y descriptivo, se destacan los contextos y situaciones relacionadas con el uso de móviles, específicamente celulares, laptops y tablets. Los docentes señalan que estos dispositivos, gracias a su portabilidad y facilidad de comunicación remota, han facilitado el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Resultados objetivo específico 2

Este resultado sugiere que el uso de juegos en dispositivos puede estar relacionado con beneficios en el proceso de aprendizaje de los niños, posiblemente debido a la estimulación cognitiva que estos juegos proporcionan, al promover habilidades como la resolución de problemas, la atención y la coordinación.

Los resultados se relación con Charaja (2019) investigó la efectividad de la estimulación temprana en el desarrollo psicomotor de bebés de 7 a 12 meses en el Centro de Salud Chucuito, Puno. Utilizando un diseño preexperimental con una muestra de 16 infantes y evaluaciones pre y post intervención, se observó que antes de la intervención, el 81.25% presentaba trastornos del desarrollo, pero después de un mes de estimulación, el 68.75% mostró un desarrollo normal. Estos resultados sugieren que la estimulación temprana mejora significativamente el desarrollo psicomotor en este grupo de edad.



Resultados objetivo específico 3

Este hallazgo sugiere que las aplicaciones tecnológicas pueden ser herramientas efectivas para el aprendizaje en la infancia, posiblemente debido a su capacidad de ofrecer contenidos interactivos y personalizados que promueven diversas habilidades cognitivas.

Los resultados se relación con Andrade y González (2019) desarrollaron un sistema informático con un módulo de inteligencia artificial basado en voz para asistir en el aprendizaje de conceptos científicos a niños con discapacidad visual en situación de riesgo. Este sistema, diseñado para diagnosticar el perfil psicológico y educativo de niños entre 5 y 10 años en casas de acogida de Cuenca, demostró un impacto positivo en el uso de las TIC y en el aprendizaje, especialmente en niños con baja visión, quienes se adaptaron más rápidamente al asistente que los niños inteligentes. El sistema es eficaz siempre que no existen barreras de lenguaje o discapacidades intelectuales significativas.



CONCLUSIONES

PRIMERA. Se determinó la relación entre la tecnología exponencial y la formación del aprendizaje en niños. La clasificación positiva y significativa entre Tecnología exponencial y Formación y aprendizaje en niños sugiere que el uso de tecnologías avanzadas en la educación puede contribuir significativamente al desarrollo y aprendizaje infantil. La fuerte valoración implica que la integración de tecnología exponencial en el entorno educativo puede ser beneficiosa para el proceso de formación de los niños, al enriquecer sus experiencias de aprendizaje y adaptarse a diferentes ritmos y estilos cognitivos.

SEGUNDA. Se determinó la relación entre la Tecnología con internet y la formación del aprendizaje en niños. La calificación positiva, aunque baja, entre Tecnología con Internet y Formación y aprendizaje en niños indica que el acceso a internet podría tener un papel complementario en el desarrollo y aprendizaje de los niños. Sin embargo, su impacto no es tan significativo como otras formas de tecnología o estrategias educativas, lo que implica que su uso debe estar orientado y controlado para asegurar beneficios efectivos en el aprendizaje infantil.

TERCERA. Se determinó la relación entre los juegos en dispositivos y la formación del aprendizaje en niños. La clasificación significativa y positiva entre Juegos en dispositivos y Formación y aprendizaje en niños sugiere que el uso moderado y adecuado de juegos en dispositivos puede desempeñar un papel favorable en el desarrollo



educativo de los niños. Los juegos digitales podrían ser una herramienta eficaz para complementar la educación, especialmente si están diseñados con objetivos pedagógicos específicos que fomenten habilidades cognitivas y de aprendizaje.

CUARTA. Se determinó la relación entre la Tecnología con aplicaciones y la formación del aprendizaje en niños. La clasificación fuerte y significativa entre Tecnología con aplicaciones y Formación y aprendizaje en niños indica que las aplicaciones pueden desempeñar un papel importante en el desarrollo educativo de los niños. La relación positiva sugiere que la integración de aplicaciones en el entorno educativo podría facilitar el aprendizaje y enriquecer la experiencia formativa infantil.



RECOMENDACIONES

- PRIMERA.** La integración de tecnología exponencial en la educación temprana debe alinearse con objetivos de desarrollo infantil a través de actividades innovadoras, y requiere capacitación para docentes y cuidadores en su uso efectivo. Es esencial establecer pautas sobre el tiempo y tipo de tecnología para evitar un uso excesivo, así como llevar a cabo evaluaciones periódicas para medir su impacto en el aprendizaje, permitiendo ajustes que optimicen los beneficios en el desarrollo infantil.
- SEGUNDA.** El uso de internet en la educación infantil debe enfocarse en actividades específicas de aprendizaje, utilizando plataformas seguras y adecuadas para el desarrollo cognitivo. Es fundamental equilibrar los recursos en línea con actividades presenciales, promoviendo un desarrollo integral. Además, la capacitación para docentes y padres es clave para guiar y supervisar el uso educativo de internet. Finalmente, se recomienda realizar investigaciones adicionales para evaluar los efectos específicos de los contenidos en internet, identificando los recursos más beneficiosos y óptimos para el aprendizaje temprano.
- TERCERA.** La incorporación de juegos educativos en entornos de aprendizaje debe realizarse con contenido pedagógico supervisado para que el tiempo de pantalla sea productivo, adaptándose a las necesidades y desarrollo cognitivo de los niños. Además, es crucial diseñar juegos que promuevan habilidades específicas y proporcionar a padres y educadores pautas claras sobre su uso, para maximizar



los beneficios educativos y evitar efectos negativos asociados con el uso excesivo.

CUARTA. Para maximizar los beneficios educativos de las aplicaciones, es esencial que educadores y padres seleccionen contenido pedagógico de calidad que fomente habilidades como la resolución de problemas, memoria y creatividad. Las instituciones deben integrarlas de manera equilibrada en el currículo, combinando el desarrollo de habilidades digitales y presenciales. Además, es importante capacitar a docentes y padres en su uso adecuado, considerando tanto la duración como el tipo de contenido. Finalmente, realizar evaluaciones periódicas permitirá ajustar el uso de estas herramientas, optimizando su efecto en el aprendizaje y desarrollo cognitivo infantil.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Charaja Zapana, E. (2019). Estimulación temprana y su efectividad en el desarrollo psicomotor de niñas y niños de 7 a 12 meses, Centro de Salud Chucuito, Puno . Puno Peru: UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO.
- Colan, A. (2022). Percepciones docentes sobre el proceso de retroalimentación del aprendizaje que se brinda a los estudiantes en el nivel inicial de una IE pública de Lima, en un contexto de educación a distancia. Lima: PUCP.
- Dobkin, B. (2010). "Neurorehabilitation". Cambridge: editorial Cambridge University Press en 2010.
- Erikson, E. (1950). "Childhood and Society" . Alemania: WW Norton &.
- Huaripata, R. (2022). Los lenguajes artísticos y el humor en niños de 5 años a través de aulas virtuales del distrito de Pueblo Libre. Lima: PUCP.
- Ivarra, K. D. (2022). Estrategias pedagógicas para favorecer el Pensamiento Computacional Desenchufado en Educación Inicial – 5 años . Lima: PUCP.
- kahneman, D. (2011). "Thinking, Fast and Slow". Estados Unidos: Farrar, Straus y Giroux.
- Kurzweil, R. (2005). "The Singularity is Near: When Humans Transcend Biology". Estados Unidos: Viking.



Madrona, P. G. (2019). Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada. La Mancha, España: Universidad de Castilla.

Miller, J. D. (2012). "The Singularity Revolution: A Strategic Guide to the Coming Transformation" . Apress.

OMS. (2011). Sobrestimulación. Estados Unidos: OMS.

PARILLO, M. Z. (2019). NIVEL DE DESARROLLO PSICOMOTOR DE NIÑOS DE 5 AÑOS DE EDAD EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 224 SAN JOSÉ E INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR EL BUEN PASTOR PUNO. PUNO – PERÚ: UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO - PUNO.

Piaget, J. (1962). Play, dreams and imitation in childhood. W. W. Norton & Company.

Richter. (2019). Integración de Programas de Estimulación Temprana en Sistemas de Salud. Investing in the foundation of sustainable development: pathways to scale up for early childhood development. The Lancet,.

Rodríguez, Á. (2022). Percepciones de docentes del nivel Inicial sobre el uso pedagógico de los dispositivos móviles en la educación a distancia. Lima: PUCP.

Sampieri, R. H. (2014). Metodología de la investigación. C.P. 01376, México D.F.: McGRAW-HILL / Interamericana editores, S.A. DE C.V.



SONCCO, R. R. (2019). INFLUENCIA DE LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA EN EL DESARROLLO PSICOMOTOR GRUESO DE LOS NIÑOS DEL PRONOEI LAYKAKOTA DE LA CIUDAD DE PUNO, EN EL AÑO 2017. PUNO - PERÚ: UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO.

Vygotsky, L. (1934). "El desarrollo de los procesos psicológicos superiores". Unión Soviética: Elsevier.



ANEXOS



TECNOLOGÍA EXPONENCIAL Y LA FORMACIÓN DEL APRENDIZAJE EN NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL LAS MERCEDES 314 JULIACA 2024

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES Y DIMENSIONES	METODOLOGÍA
Problema general ¿Cuál es la relación entre la tecnología exponencial y la formación del aprendizaje en niños de 3 a 5 años en la institución educativa inicial las Mercedes 314 Juliaca 2024?	Objetivo general Determinar la relación entre la tecnología exponencial y la formación del aprendizaje en niños de 3 a 5 años en la institución educativa inicial las Mercedes 314 Juliaca 2024	Hipótesis General Hi Existe relación entre la tecnología exponencial y la formación del aprendizaje en niños de 3 a 5 años en la institución educativa inicial las Mercedes 314 Juliaca 2024.	Tecnología exponencial 1. Tecnología con internet 2. los juegos en dispositivos 3. Tecnología con aplicaciones	Tipo: Descriptivo correlacional Método: Deductivo Enfoque: Cuantitativo Nivel de estudio: correlacional Diseño: No Experimental de corte transversal. Unidad de análisis: niños de 3 a 5 años en la institución educativa inicial las Mercedes 314 Población: N =83 Muestreo: Aleatorio Muestra: n = 68 probabilístico aleatorio al 95% de confiabilidad y con un error máximo tolerado del 5%). Técnica: psicométrica Instrumentos: test de Likert Estadísticas: prueba de normalidad. Rho de Sperman
Problema Especifico ¿Cuál es la relación entre la Tecnología con internet y la formación del aprendizaje en niños de 3 a 5 años en la institución educativa inicial las Mercedes 314 Juliaca 2024? ¿Cuál es la relación entre los juegos en dispositivos y la formación del aprendizaje en niños de 3 a 5 años en la institución educativa inicial las Mercedes 314 Juliaca 2024? ¿Cuál es la relación entre la Tecnología con aplicaciones y la formación del aprendizaje en niños de 3 a 5 años en la institución educativa inicial las Mercedes 314 Juliaca 2024?	Objetivo específico Determinar la relación entre la Tecnología con internet y la formación del aprendizaje en niños de 3 a 5 años en la institución educativa inicial las Mercedes 314 Juliaca 2024 Determinar la relación entre los juegos en dispositivos y la formación del aprendizaje en niños de 3 a 5 años en la institución educativa inicial las Mercedes 314 Juliaca 2024 Determinar la relación entre la Tecnología con aplicaciones y la formación del aprendizaje en niños de 3 a 5 años en la institución educativa inicial las Mercedes 314 Juliaca 2024	Hipótesis específica Existe relación entre la Tecnología con internet y la formación del aprendizaje en niños de 3 a 5 años en la institución educativa inicial las Mercedes 314 Juliaca 2024. Existe relación entre los juegos en dispositivos y la formación del aprendizaje en niños de 3 a 5 años en la institución educativa inicial las Mercedes 314 Juliaca 2024. Existe relación entre la Tecnología con aplicaciones y la formación del aprendizaje en niños de 3 a 5 años en la institución educativa inicial las Mercedes 314 Juliaca 2024.	formación del aprendizaje en niños 1. Rutinas y Límites Claros. 2. Autoexpresión y la Regulación Emocional. 3. Resiliencia y la tolerancia a la frustración.	



LA TECNOLOGÍA EXPONENCIAL Y SU INFLUENCIA EN LA FORMACIÓN DEL APRENDIZAJE EN NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL314 LAS MERCEDES JULIACA 2022

Tipo de Test: Psicométrico Likert

Código del Encuestado:

Fecha de Entrevista:

Género: Masculino [M] Femenino [F]

1. Carece de habilidad
2. Se vuelve más difícil
3. Posee ciertas ideas
4. No se dificulta
5. Tiene la capacidad

TECNOLOGÍAS EXPONENCIALES						
Ítems X Dimensión 01: Tecnología con internet						
P1	¿Con qué frecuencia utilizas Internet en tu vida diaria?	1	2	3	4	5
P2	¿Cuántas horas al día pasas en promedio navegando por Internet?	1	2	3	4	5
P3	¿Experimentas ansiedad o inquietud cuando no tienes acceso a Internet?	1	2	3	4	5
P4	¿Has notado algún deterioro en tu rendimiento académico o laboral debido al uso excesivo de Internet?	1	2	3	4	5
P5	¿Te resulta difícil desconectarte de Internet y establecer límites en su uso?	1	2	3	4	5
P6	¿Has experimentado problemas de sueño debido a pasar demasiado tiempo en línea?	1	2	3	4	5
P7	¿Has descuidado tus responsabilidades o actividades sociales debido a tu preferencia por el uso de Internet?	1	2	3	4	5
P8	¿Te sientes dependiente o enganchado a ciertas actividades en línea, como las redes sociales, los videojuegos o el streaming de contenido?	1	2	3	4	5
P9	¿Has experimentado síntomas físicos, como dolores de cabeza o problemas de visión, debido al uso prolongado de Internet?	1	2	3	4	5
P10	¿Te sientes distraído o menos concentrado en tus tareas debido a la presencia de Internet?	1	2	3	4	5
Ítems X Dimensión 02: Tecnología con Inteligencia artificial						
P11	¿Con qué frecuencia utilizas tu celular en tu vida diaria?	1	2	3	4	5
P12	¿Cuántas horas al día pasas en promedio utilizando tu celular?	1	2	3	4	5
P13	¿Experimentas ansiedad o inquietud cuando no tienes acceso a tu celular?	1	2	3	4	5
P14	¿Has notado algún deterioro en tu rendimiento académico o laboral debido al uso excesivo de tu celular?	1	2	3	4	5
P15	¿Te resulta difícil desconectarte de tu celular y establecer límites en su uso?	1	2	3	4	5
P16	¿Has experimentado problemas de sueño debido al uso de tu celular antes de acostarte?	1	2	3	4	5
P17	¿Has descuidado tus responsabilidades o actividades sociales debido a tu preferencia por utilizar tu celular?	1	2	3	4	5
P18	¿Te sientes dependiente o enganchado a tu celular, como revisar constantemente las notificaciones o redes sociales?	1	2	3	4	5
P19	¿Has experimentado síntomas físicos, como dolor en las manos o cuello, debido al uso prolongado de tu celular?	1	2	3	4	5
P20	¿Te sientes distraído o menos presente en tus interacciones sociales debido al uso excesivo de tu celular?	1	2	3	4	5
Ítems X Dimensión 03 Tecnología con aplicaciones						



P21	¿Con qué frecuencia juegas en computadoras o celulares en tu vida diaria?	1	2	3	4	5
P22	¿Cuántas horas al día pasas en promedio jugando en computadoras o celulares?	1	2	3	4	5
P23	¿Experimentas ansiedad o inquietud cuando no tienes acceso a juegos en computadoras o celulares?	1	2	3	4	5
P24	¿Has notado algún deterioro en tu rendimiento académico o laboral debido al uso excesivo de juegos en computadoras o celulares?	1	2	3	4	5
P25	¿Te resulta difícil desconectarte de los juegos y establecer límites en su uso?	1	2	3	4	5
P26	¿Has experimentado problemas de sueño debido a jugar en computadoras o celulares antes de acostarte?	1	2	3	4	5
P27	¿Has descuidado tus responsabilidades o actividades sociales debido a tu preferencia por jugar en computadoras o celulares?	1	2	3	4	5
P28	¿Te sientes dependiente o enganchado a los juegos en computadoras o celulares, como pasar largas horas jugando sin poder parar?	1	2	3	4	5
P29	¿Has experimentado síntomas físicos, como dolores musculares o problemas de visión, debido al uso prolongado de juegos en computadoras o celulares?	1	2	3	4	5
P30	¿Te sientes distraído o menos presente en tus actividades diarias debido al uso excesivo de juegos en computadoras o celulares?	1	2	3	4	5

Desarrollo propio:

FORMACIÓN DEL APRENDIZAJE EN NIÑOS						
Ítems Y Dimensión 01: Desarrolla habilidades socioemocionales (D1)						
P31	¿Cómo te sientes al interactuar con otras personas en situaciones sociales?	1	2	3	4	5
P32	¿Cómo manejas las emociones negativas, como la tristeza o la ira?	1	2	3	4	5
P33	¿Cómo te relacionas con los demás en situaciones de conflicto?	1	2	3	4	5
P34	¿Cómo te adaptas a los cambios en tu entorno o rutina diaria?	1	2	3	4	5
P35	¿Cómo te comunicas y expresas tus necesidades y opiniones a los demás?	1	2	3	4	5
Ítems Y Dimensión 02: Desarrolla habilidades socioemocionales						
P36	¿Qué tan dispuesto/a estás a asumir nuevos desafíos y explorar nuevas áreas de conocimiento?	1	2	3	4	5
P37	¿Cómo te sientes cuando te enfrentas a un problema complejo que requiere encontrar una solución?	1	2	3	4	5
P38	¿Cómo reaccionas cuando te encuentras con obstáculos o dificultades en el proceso de resolución de problemas?	1	2	3	4	5
P39	¿Qué tan curioso/a eres para investigar y buscar respuestas a preguntas o temas que te interesan?	1	2	3	4	5
P40	¿Cómo te sientes al obtener éxito al resolver un problema o lograr un objetivo después de un esfuerzo constante?	1	2	3	4	5
Ítems Y Dimensión 03: Motiva a explorar, investigar y resolver problemas						
P41	¿Qué tan familiarizado/a estás con el concepto de educación inclusiva?	1	2	3	4	5
P42	¿Cómo crees que la educación inclusiva beneficia a los estudiantes?	1	2	3	4	5
P43	¿Cuál es tu nivel de sensibilidad hacia las diferentes culturas y diversidades presentes en un entorno educativo?	1	2	3	4	5
P44	¿Cómo crees que los docentes pueden fomentar la educación inclusiva y culturalmente sensible?	1	2	3	4	5
P45	¿Has experimentado situaciones en las que te has sentido incluido/a y valorado/a en un entorno educativo?	1	2	3	4	5

Desarrollo Propio

Anexo 3: Ficha de validación de instrumentos de medición



UNIVERSIDAD ANDINA NÉSTOR CÁCERES VELÁZQUEZ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
E. P. EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL Y BILINGÜE

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN:
JUICIO DE EXPERTOS.

I. REFERENCIAS:

- 1.1. EXPERTO : Arnelmi Beltrame Fito
 1.2. ESPECIALIDAD : Educación
 1.3. CARGO ACTUAL : Docente
 1.4. GRADO ACADÉMICO : Doctor en Educación
 1.5. NOMBRE DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN: Likert
 1.6. AUTOR DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN: KAREN VANESSA TINTAYA GOMEZ

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN.

Indicadores	Criterios	Deficiencia				Regular				Buena				Muy Buena				Excelente				
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96	
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
1. claridad	Está redactado con lenguaje apropiado																					
2. objetividad	está expresado en capacidades observables																					
3. actualidad	adecuado al avance de la ciencia																					
4. organización	existe una organización lógica de los ítems con las variables																					
5. suficiencia	valora las dimensiones en cantidad y calidad suficientes																					
6. intencionalidad	adecuado para cumplir los objetivos de la investigación																					
7. consistencia	está basado en aspectos teóricos y científicos																					
8. consistencia	entre las dimensiones, indicadores, ítems o índices																					
9. metodología	la estrategia responde al propósito de investigación																					
10. pertinencia	el instrumento es útil y adecuado para la investigación																					

Fuente: Tomado y adaptado de Palomino, Peña, Zevallos & Licoín (2015, p. 217).

Coefficiente de valoración porcentual C=.....

III. RESOLUCIÓN DEL EXPERTO

1. Se acepta 3.2. Se modifica () 3.3. Se rechaza ()

Nº DNI	Firma de Experto	Nº de Celular	Lugar y Fecha
02439564		941-037266	Juliaca 12/06/2023

INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

- 1.1. **Apellidos y nombres del experto:** **Benedicta Mamani Mamani**
- 1.2. **Grado académico:** **Maestro (X) Doctor ()**
- 1.3. **Título de la Investigación:** **LA TECNOLOGÍA EXPONENCIAL Y SU INFLUENCIA EN LA FORMACIÓN DEL APRENDIZAJE EN NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 314 LAS MERCEDES JULIACA 2023.**
- 1.4. **Nombre del instrumento:** **Instrumento de recolección de datos**
- 1.5. **Autora:** **Karen Vanessa Tintaya Gomez**

II. ASPECTOS A VALIDAR EN EL CUESTIONARIO

INDICADORES	CRITERIOS CUANTITATIVOS/CUALITATIVOS	Evaluación Cumple/ No cumple	observaciones
1. Claridad	Está escrito con un lenguaje apropiado para el grupo donde se aplica.	Cumple	
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables.	Cumple	
3. Conveniencia	Adecuado al nivel de la ciencia y tecnología.	Cumple	
4. Organización	Existe una organización lógica entre todas las partes.	Cumple	
5. Suficiencia	El cuestionario comprende todos los indicadores en cantidad y calidad	Cumple	
6. Intencionalidad	El cuestionario es adecuado para medir los indicadores de la investigación	Cumple	
7. Consistencia	Las preguntas están basadas en aspectos teóricos del tema de estudio.	Cumple	
8. Coherencia	Existe relación entre las preguntas e indicadores	Cumple	
9. Metodología	La estrategia es adecuada al propósito del estudio	Cumple	
10. Pertinencia	El cuestionario es útil y oportuno para la investigación	Cumple	

III. OPINIÓN DE LA APLICABILIDAD

ACEPTADO	(X)	RECHAZADO	()
----------	-------	-----------	-----

Juliaca, junio del 2023

Mtro. Benedicta Mamani Mamani
00035230

Nombre: **Benedicta Mamani Mamani**
No. DNI: **02374466**
No de Colegiatura: **2202374466**



SOLICITO: CONSTANCIA DE
EJECUCIÓN DE TESIS DE
PREGRADO.

SEÑORA: CARMEN MOLINA MAMANI.
DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL LAS MERCEDES 314.

YO, **KAREN VANESSA TINTAYA GOMEZ**, IDENTIFICADO CON DOCUMENTO NACIONAL DE IDENTIDAD N° **45686300**, DOMICILIADO EN LA **RINCONADA MZ I LTE 01, DE LA CIUDAD DE JULIACA, DISTRITO DE JULIACA, PROVINCIA DE SAN ROMÁN, DEPARTAMENTO DE PUNO**, CELULAR N° **942829355** BACH. DE LA ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL Y BILINGÜE, ANTE USTED RESPETUOSAMENTE EXPONGO:

QUE, PARA EFECTOS DE LA ENTREGA DE PROYECTO Y TESIS ANTE LA ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL Y BILINGÜE, DE LA FACULTAD DE EDUCACIÓN DE LA **UNIVERSIDAD ANDINA NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ** SE REQUIERE CONTAR CON LA CONSTANCIA DE HABER DESARROLLADO EL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN TITULADA **"TECNOLOGÍA EXPONENCIAL Y LA FORMACIÓN DEL APRENDIZAJE EN NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL LAS MERCEDES 314 JULIACA 2024"**, EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL LAS MERCEDES 314 JULIACA; SOLICITO SE ME OTORQUE LA PRESENTE CONSTANCIA PARA LOS FINES ACADÉMICOS Y ADMINISTRATIVOS QUE EXIGE LA UNIVERSIDAD.

POR TANTO,

SOLICITO A USTED, ACCEDER A MI PETICIÓN POR SER ACADÉMICO.

JULIACA, 11 DE NOVIEMBRE DE 2024

.....
Bach. KAREN VANESSA TINTAYA GOMEZ
DNI N°: 45686300



CONSTANCIA

**LA DIRECCIÓN DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL LAS MERCEDES
314 DEL DISTRITO DE JULIACA**

CERTIFICA QUE:

LA SEÑORITA **KAREN VANESSA TINTAYA GOMEZ**, IDENTIFICADO CON DOCUMENTO NACIONAL DE IDENTIDAD N° **45686300**, DE LA ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL Y BILINGÜE, DE LA FACULTAD DE EDUCACIÓN DE LA **UNIVERSIDAD ANDINA NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ** HAN DESARROLLADO EL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN TITULADA: "**TECNOLOGÍA EXPONENCIAL Y LA FORMACIÓN DEL APRENDIZAJE EN NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL LAS MERCEDES 314 JULIACA 2024**", EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL LAS MERCEDES 314 JULIACA; EN FECHAS: 04 DE OCTUBRE HASTA 11 DE OCTUBRE DEL 2024 POR LA PRESENTE SE EMITE LA CONSTANCIA PARA LOS FINES ACADÉMICOS Y ADMINISTRATIVOS QUE EXIGE LA UNIVERSIDAD.

SE OTORGA LA PRESENTE CONSTANCIA A SOLICITUD DE LA INTERESADA PARA LOS FINES QUE EXIGE LA UNIVERSIDAD

JULIACA, 11 DE NOVIEMBRE DE 2024



Mg. Carmen Motina Maman
DIRECTORA

SELLO Y FIRMA DEL DIRECTOR(A)



Anexo 4: Base de datos

	D1x	D2x	D3x	D1y	D2y	D3y	TotalVx	TotalVy
Niños(as) 1	28	22	26	25	25	25	76	75
Niños(as) 2	27	20	26	25	27	25	73	77
Niños(as) 3	27	30	26	25	27	26	83	78
Niños(as) 4	27	30	26	27	26	26	83	79
Niños(as) 5	26	30	23	27	27	23	79	77
Niños(as) 6	23	22	23	23	23	23	68	69
Niños(as) 7	23	22	22	25	25	23	67	73
Niños(as) 8	22	23	22	22	22	23	67	67
Niños(as) 9	24	22	22	23	23	23	68	69
Niños(as) 10	22	22	24	24	23	24	68	71
Niños(as) 11	22	22	22	22	23	23	66	68
Niños(as) 12	22	24	20	21	22	23	66	66
Niños(as) 13	23	22	22	23	22	21	67	66
Niños(as) 14	22	22	22	22	21	22	66	65
Niños(as) 15	22	20	22	22	22	20	64	64
Niños(as) 16	28	30	27	27	26	22	85	75
Niños(as) 17	28	30	28	25	25	24	86	74
Niños(as) 18	28	30	29	25	25	24	87	74
Niños(as) 19	28	26	26	25	25	24	80	74
Niños(as) 20	27	26	26	25	24	24	79	73
Niños(as) 21	27	27	26	27	25	23	80	75
Niños(as) 22	27	26	26	27	25	24	79	76
Niños(as) 23	26	26	25	28	27	26	77	81
Niños(as) 24	27	26	26	26	27	26	79	79
Niños(as) 25	26	25	26	26	26	28	77	80
Niños(as) 26	26	26	24	26	27	27	76	80
Niños(as) 27	26	26	26	26	26	27	78	79
Niños(as) 28	26	26	27	26	26	26	79	78
Niños(as) 29	26	26	24	26	26	26	76	78
Niños(as) 30	26	26	26	25	26	24	78	75
Niños(as) 31	27	24	26	26	26	26	77	78
Niños(as) 32	26	26	25	26	26	25	77	77
Niños(as) 33	26	26	26	26	26	25	78	77
Niños(as) 34	26	26	25	26	26	26	77	78
Niños(as) 35	25	26	26	26	26	26	77	78
Niños(as) 36	26	26	26	25	24	26	78	75
Niños(as) 37	26	26	26	25	25	26	78	76
Niños(as) 38	26	26	25	26	26	25	77	77
Niños(as) 39	26	26	26	24	26	25	78	75
Niños(as) 40	26	26	26	26	29	26	78	81



Niños(as) 41	26	28	26	27	29	26	80	82
Niños(as) 42	26	27	27	26	29	28	80	83
Niños(as) 43	26	25	27	26	29	27	78	82
Niños(as) 44	26	27	27	26	29	28	80	83
Niños(as) 45	27	25	27	26	29	28	79	83
Niños(as) 46	27	27	26	27	29	28	80	84
Niños(as) 47	27	27	26	26	28	28	80	82
Niños(as) 48	27	27	26	30	30	29	80	89
Niños(as) 49	27	27	27	27	29	29	81	85
Niños(as) 50	27	30	30	30	27	28	87	85
Niños(as) 51	25	27	27	26	26	23	79	75
Niños(as) 52	22	25	25	27	23	26	72	76
Niños(as) 53	23	29	29	27	28	29	81	84
Niños(as) 54	22	24	24	24	22	21	70	67
Niños(as) 55	22	23	23	22	25	22	68	69
Niños(as) 56	28	23	23	23	23	23	74	69
Niños(as) 57	28	22	23	23	23	23	73	69
Niños(as) 58	28	22	22	25	25	23	72	73
Niños(as) 59	28	23	22	22	22	23	73	67
Niños(as) 60	27	22	22	23	23	23	71	69
Niños(as) 61	27	22	24	24	23	24	73	71
Niños(as) 62	27	22	22	22	23	23	71	68
Niños(as) 63	22	24	20	21	22	23	66	66
Niños(as) 64	23	22	22	23	22	21	67	66
Niños(as) 65	22	22	22	22	21	22	66	65
Niños(as) 66	22	20	22	22	22	20	64	64
Niños(as) 67	28	30	27	27	26	22	85	75
Niños(as) 68	28	30	28	25	25	24	86	74

Anexo 5: evidencia fotográfica.





ANEXO 1
FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN

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

Formato digital

Fecha de entrega: 20 diciembre 2024

I. Datos del autor (es):

Nombres y Apellidos: KAREN VANESSA TINTAYA GOMEZ

Dirección: URB. LA RINCONADA ETAPA II MZ. I L T.

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: 45686300

Teléfono: 942829355 email: Karentintayagomez@gmail.com

Nombres y Apellidos: _____

Dirección: _____

DNI/Carné de Extranjería Pasaporte N°: _____

Teléfono: _____ email: _____

Facultad y/o Escuela de Posgrado: CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Escuela Profesional o Mención: EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE

Título o Grado Académico a optar: LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE

Asesor: Mgtr. LUIS CHAYÑA AGUILAR

Esta obra se encuentra dentro de las siguientes denominaciones:

Trabajo de Investigación Tesis Trabajo de Suficiencia Profesional Trabajo Académico

Título: TECNOLOGÍA EXPONENCIAL Y LA FORMACIÓN DEL APRENDIZAJE EN NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL LAS MERCEDES 314 JULIACA 2024

Palabras claves, (3 a 5 términos): Aprendizaje, exponencial, formación

¿Esta obra se desarrolló en la UANCV ^{1,2}?

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.

² Si su producción intelectual se desarrolló en la UANCV totalmente o parcialmente, deberá autorizar el depósito en el Repositorio de manera obligatoria.



2. Referencia de tesis:

- Bachiller Título 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 otras, 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)

- Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.
- Sí, 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 comerciales 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



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 – P03



20 de diciembre 2024

Firma de Autor

huella digital

Fecha