

INSTITUTO EDUCATIVO SUPERIOR PEDAGÓGICO

PRIVADO SCHILLER GOETHE

PROGRAMA DE EDUCACIÓN INICIAL DOCENTE



TITULO DE LA TESIS

LOS DISPOSITIVOS MÓVILES EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS

PARA OPTAR EL TÍTULO DE PROFESORA DE INICIAL

Presenta

Ana Melba Rojas Quispe

Lima – Perú 2020

Agradecimiento

Dedico este logro ante todo a Dios por estar conmigo en todo momento, por darme la valentía, serenidad, salud y paciencia, en todo el camino que recorrí para poder realizar este laborioso trabajo y por permitirme ser la persona que él quiera que yo sea.

A mi madre Ana Melva Quispe Tello por cuidarme, protegerme, educarme y ser mi apoyo incondicional, brindarme fuerza y confianza lo cual me ayudó a no rendirme y ser la persona que soy.

A la maestra Sara Carrasco, por guiarme y ayudarme en este camino para lograr la culminación de este trabajo con éxito.

Resumen

El presente trabajo de investigación tiene como propósito determinar cuál es el tiempo de uso de los dispositivos móviles, se encuentra estructurado a base de fundamentaciones teóricas, las que corresponden al método cuantitativo descriptivo simple; además como instrumento se trabajó la ficha de entrevista y la guía de observación, la primera se aplicó los padres y la guía a los niños.

Se presentan los resultados obtenidos a través de las tablas y gráficos, además se elaboraron las conclusiones y recomendaciones a las que se llega con el presente estudio.

PALABRAS CLAVE: DISPOSITIVOS MÓVILES.

Abstrac

The purpose of this research work is to determine the level of use mobile devices, it is structured based on theoretical foundations, which correspond to the simplke descriptive quantitative method; In additionn, the interview card and the observation guide were worked as an instrument, the first one was applied by the parents and guide to the children.

The results obtained through the tables and graphs are presented, in addition the conclusions and recommendations that were reached whit the present study were elaborated.

KEY WORDS: MOBILE DEVICES.

INDICE

Agradecimiento	i
Resumen	ii
Abstrac	iii
Índice	iv
Índice de tablas	vii
Índice de gráficos y figuras	ix
Introducción	1
I. MARCO TEÓRICO	
1. Planteamiento del problema	4
2. Antecedentes	7
2.1 Antecedentes internacionales	7
2.2 Antecedentes nacionales	8
3. Sustento teórico en relación a las variables	10
3.1 Dispositivos móviles	10
3.1.1 Tipos de dispositivos móviles	10
3.1.2 Características de los dispositivos móviles	10
3.1.3 Ventajas y desventajas de los dispositivos móviles en la educación.	10
3.1.3.1 Consecuencias por el uso de los dispositivos móviles en los niños.	11
3.2 Los niños y los dispositivos móviles	12
3.2.1 Las aplicaciones que juegan los niños	12
3.2.2 Potencial pedagógico de los dispositivos móviles	12

3.3 Teoría de la Demencia Digital	13
3.3.1 Cambios en el desarrollo del niño	14
3.3.2 El cerebro perezoso	14
3.4 Teoría de la Neurociencia	15
3.4.1 La Neurocultura	15
3.4.2 La Neuroeducación	15
3.5 Teoría de la Ciberseguridad	16
3.5.1 Ciberacoso	17
3.5.2 Recursos para el docente la escuela y la familia	17
3.6 Sustento teórico pedagógico	18
3.6.1 La educación	18
3.6.2 Los fines y propósitos de la educación	18
3.6.3 El Currículo Nacional	18
3.6.4 Las características del Currículo	19
3.6.5 La educación inicial	19
3.6.5.1 Características del alumno del III Ciclo	20
3.7 Base teórica metodológica	21
3.7.1 Bases de la pedagogía Waldorf	21
3.7.2 Etapas evolutivas del ser humano	21
3.7.3 Primer septenio	22
3.7.4 Los dispositivos móviles en la pedagogía Waldorf	22
4. Objetivos	23
4.1 Objetivos general	
4.2 Objetivos específicos	
5. Hipótesis	24
6. Variables	24

7.	Definición operacional	24
7.1	Primera dimensión ventajas y desventajas de los dispositivos móviles	25
7.2	Segunda dimensión influencia de los dispositivos móviles	27
8.	Justificación	30
8.1	Justificación teórica	30
8.2	Justificación práctica	31
9.	Viabilidad de la investigación	31
II.	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	
1.	Nivel y tipo de investigación	34
2.	Diseño de la investigación	34
3.	Marco poblacional y muestra	35
3.1	Población	35
3.2	Muestra	38
4.	Técnicas e instrumentos	40
4.1	Ficha técnica de los instrumentos	41
4.2	Escala de medición	42
4.3	Procesamiento y análisis de resultado	42
III.	PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS	
1.	Presentación de resultados	45
2.	Resultados parciales	48
2.1	Primera dimensión	48
2.2	Segunda dimensión	58
2.3	Resultados globales por denominación	63
2.4	Análisis final	66

CONCLUSIONES	67
RECOMENDACIONES	68
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	69
ANEXOS	74
Instrumentos	79
Matriz de consistencia	85

Índice de tablas

Tabla N° 1 Dimensión de la variable	25
Tabla N° 2 Indicadores de la dimensión ventajas desventajas de los dispositivos móviles	26
Tabla N° 3 Escala de valores de los indicadores	26
Tabla N° 4 Rango de valores de la dimensión ventajas y desventajas de los dispositivos móviles	27
Tabla N° 5 Indicadores de la dimensión influencia de los dispositivos móviles	28
Tabla N° 6 Escala de valores de los indicadores	29
Tabla N° 7 Rango de los valores de la influencia de los dispositivos móviles	29
Tabla N° 8 Población de los estudiantes de la IEP Waldorf Cieneguilla	36
Tabla N° 9 Distrito de procedencia de los estudiantes de la I. E Waldorf Cieneguilla	37
Tabla N° 10 Edad de los estudiantes	38
Tabla N° 11 Sexo de los estudiantes	39
Tabla N° 12 Cronograma de actividades o datos informativos	47
Tabla estadística N° 13 ¿En casa hay más de un dispositivo móvil?	48
Tabla estadística N° 14 ¿Permite que su menor hijo se comuniqué mediante un dispositivo móvil?	49
Tabla estadística N° 15 ¿En casa su hijo(a) interactúa con uno o más dispositivos móviles?	50
Tabla estadística N° 16 ¿Permite que su menor hijo utilice libremente los dispositivos móviles?	51
Tablas estadística N° 17 ¿Su hijo utiliza aplicaciones de los dispositivos móviles que mejoran su aprendizaje?	52

Tabla estadística N° 18 ¿Su hijo presta atención a las indicaciones que se dan en casa cuando interactúa con los dispositivos móviles?	53
Tabla estadística N° 19 ¿Su hijo utiliza más de 4 horas diarias los diversos dispositivos móviles?	54
Tablas estadística N° 20 ¿Su hijo expresa a través del juego o por actividades artísticas el uso que le da a los dispositivos móviles?	55
Tabla estadística N° 21 ¿Ha observado cambios en el comportamiento de su menor hijo(a) desde que usa el dispositivo móvil?	56
Tabla estadística N° 22 ¿Ha observado que su hijo tiene un buen manejo con respecto a la tecnología y uso de las aplicaciones de los dispositivos móviles?	57
Tabla estadística N° 23 ¿Conversa con sus compañeros sobre el contenido que visualizan en los dispositivos móviles?	58
Tabla estadística N° 24 ¿Representa en sus trabajos artísticos lo que visualizan en los dispositivos móviles?	59
Tabla estadística N° 25 ¿Comenta los nombres de las aplicaciones que visualizan en los dispositivos móviles?	60
Tabla estadística N° 26 ¿Hace movimientos que representa el contenido que visualizan en los dispositivos móviles?	61
Tabla estadística N° 27 ¿Emite sonidos de aquello que observa en los dispositivos móviles?	62
Tabla N° 28	64
Tabla N° 29	65

Índice de gráficos

Gráfico N°1 Población	36
Gráfico N° 2 Distrito de procedencia de la población	37
Gráfico N° 3 Edad de los estudiantes	38
Gráfico N° 4 Sexo de los estudiantes	39
Gráfico estadístico N° 5 ¿En casa hay más de un dispositivo móvil?	48
Gráfico estadístico N° 6 ¿Permite que su menor hijo se comunice mediante un dispositivo móvil?	49
Gráfico estadístico N° 7 ¿En casa su hijo(a) interactúa con uno o más de un dispositivo móvil?	50
Gráfico estadístico N° 8 ¿Permite que su menor hijo utilice libremente los dispositivos móviles?	51
Gráfico estadístico N° 9 ¿Su hijo utiliza aplicaciones de los dispositivos móviles que mejoran su aprendizaje?	52
Gráfico estadístico N° 10 ¿Su hijo presta atención a las indicaciones que se dan en casa cuando interactúa con los dispositivos móviles?	53
Gráfico estadístico N° 11 ¿Su hijo utiliza más de 4 horas diarias diversos dispositivos móviles?	54
Gráfico estadístico N° 12 ¿Su hijo expresa a través del juego o por actividades artísticas el uso que le da a los dispositivos móviles?	55
Gráfico estadístico N° 13 ¿Ha observado cambios en el comportamiento de menor hijo(a) desde que usa el dispositivo móvil?	56
Gráfico estadístico N° 14 ¿Ha observado que su hijo tiene un buen manejo con respecto a la tecnología y uso de las aplicaciones de los dispositivos?	57
Gráfico estadístico N° 15 ¿Conversa con sus compañeros sobre el contenido que visualizan en los dispositivos móviles?	59

Gráfico estadístico N° 16 ¿Representa en sus trabajos artísticos lo que visualizan en los dispositivos móviles.	60
Gráfico estadístico N° 17 ¿Comenta los nombres de las aplicaciones que visualizan en los dispositivos móviles?	61
Gráfico estadístico N° 18 ¿Hace movimientos que representa en el contenido que visualizan en los dispositivos móviles?	62
Gráfico estadístico N° 19 ¿Emite sonidos de aquello que observa en los dispositivos móviles?	63

Introducción

En la actualidad es evidente el uso de las nuevas tecnologías en los diferentes ámbitos de nuestra vida diaria, el ser humano se ha ido adaptando a estos nuevos cambios los cuales están inmersos en cada una de los ámbitos en los que nos relacionamos, como son: la escuela, el trabajo, las diversiones, salud, entre otros. Por otra parte, según el Minedu (2014) las escuelas han implementado las TICS con el objetivo de propiciar el aprendizaje y favorecer con ello el desarrollo de modalidades educativas con un amplio alcance en la población.

En este sentido, es muy importante que los padres tomen conciencia del valor que tiene que comprendan y conozcan ¿Cuál el tiempo de uso de los dispositivos móviles en sus menores hijos? Principalmente aquellos que se encuentran en la primera infancia.

La presente investigación pretende establecer el tiempo de uso de los dispositivos móviles de nuestros estudiantes, para en un futuro estudio profundizar en las ventajas y desventajas de los mismos.

Por ello hemos dividido la presente investigación en tres capítulos.

El primer capítulo aborda el planteamiento del problema que es el eje de la investigación que dio lugar a la siguiente pregunta ¿Cuál es el tiempo de uso de los dispositivos móviles que tienen los estudiantes de 5 años del aula B del jardín de infancia de la Institución Educativa Waldorf Cieneguilla?

Dando como propósito el objetivo general de la investigación que estuvo dirigida a establecer el tiempo de uso de los dispositivos móviles en los niños de 5 años del aula B del jardín de infantes.

En el segundo capítulo se expone el marco teórico, donde se detallan los antecedentes de las investigaciones nacionales e internacionales, así como las bases teóricas, las pedagógicas y metodológicas que corresponden al proceso de la investigación.

En el tercer capítulo se presenta la metodología de la investigación describiendo el enfoque, el diseño, población y muestra, definición conceptual y operacionalización de la variable, dimensiones e indicadores, así como las técnicas y los instrumentos que se utilizaron para evaluar la muestra, los resultados, análisis e interpretaciones de los instrumentos utilizados.

Por último, se exponen las conclusiones, así como las recomendaciones pertinentes a la investigación.

CAPÍTULO I.
MARCO TEÓRICO

1. Planteamiento del problema

Con el transcurso del tiempo la tecnología ha evolucionado, atrás han quedado las grandes computadoras y se ha dado paso a la utilización de dispositivos más pequeños como las laptops, tablets, teléfonos móviles, entre otros.

Según Galeano (2010) el ser humano se ha ido acoplado a estos cambios lo que le ha permitido hacer uso de las nuevas tecnologías, tener una comunicación cercana con personas que viven al otro lado del mundo, hacer uso de aplicaciones como por ejemplo los juegos en línea, redes sociales, educativas, entre otras actividades recreativas; además menciona que en la actualidad el acceso a la información es libre para todos a través de los diferentes portales como: google, explore, yahoo, excite, netscape, lycos, entre otros.

La evolución de las Tecnologías Información y Comunicación que comúnmente conocemos como TICS, de acuerdo con la UNESCO (2018) ha permitido que se generen nuevos espacios educativos que propician el aprendizaje y favorecen el desarrollo de los sistemas educativos, dado que estos pueden adecuarse a las necesidades de los estudiantes, además proveen un sinfín de herramientas, recursos, formatos, medios entre otros que facilitan la creación de nuevas estrategias didácticas con miras a facilitar la construcción de los aprendizajes.

Según UNICEF (2017) se ha evidenciado que este acceso a tanta información y recursos tecnológicos propicia un uso excesivo e indiscriminado de las mismas, además expone que el uso excesivo de los

dispositivos en los niños ha dado lugar a diversas complicaciones sobre todo en los procesos de enseñanza aprendizaje, y que a la larga conlleva a conductas agresivas, desorden en el sueño, debilidad en las habilidades sociales, desórdenes alimenticios, entre otras; haciendo hincapié que muchas de estas prevalecen sobre todo en aquellos niños cuyos padres permiten un mayor tiempo de exposición.

Lo anteriormente expuesto no es ajeno a lo que observamos en la Institución Waldorf Cieneguilla, donde se observó un uso excesivo de los dispositivos en los niños, lo que ha dado lugar a diversas complicaciones sobre todo en los procesos de enseñanza aprendizaje tales como dificultades para socializar con otros, problemas de concentración y dificultades motoras, principalmente en los niños de 5 años.

Por ello esta investigación es importante porque se podrá establecer que dicen los teóricos sobre la exposición a los dispositivos móviles, cuál es el tiempo de uso que le dan los estudiantes a los mismos, el rango de edad de inicio para el uso de estos, así como el contenido que visualiza a través de ellos.

Son diversas las teorías que abordan este tema, siendo los enfoques más reconocidos los siguientes: El primer enfoque corresponde a Aftab (2012), donde señala que la accesibilidad del internet y del teléfono celular han desencadenado serios problemas fisiológicos y biológicos en los niños que hacen un uso prolongado de estos.

El segundo enfoque corresponde a Spitzer (2013) seudocientífico que introduce el concepto de “demanda digital” donde menciona que el uso precoz de nuevas tecnologías puede llegar a provocar trastornos del desarrollo, dificultando la capacidad de adaptación de nuestra mente a los cambios y a la activación de la capacidad de resolución de problemas.

El tercer enfoque corresponde a Mora (2017) es su libro de la Neuroeducación “solo se puede aprender aquello que se ama”, plantea temas muy importantes tanto para el ámbito social, neurológico, psicológico y educacional. En este último plantea la revaloración de los espacios educativos, donde considera importante que en los primeros años los estudiantes desarrollen las clases fuera de los salones, que se opte por ambientes más naturales, debido a que estos despiertan más estímulos en los estudiantes.

En uno de sus capítulos describe los problemas ajenos a las nuevas tecnologías en donde afirma las dificultades de atención e hiperactividad, y cómo esto crearía problemas de adaptación en el entorno social.

Esta investigación se abordará bajo el segundo enfoque, cuya teoría sigue latente y que aborda la Demencia Digital planteada por Spitzer (2013) con esta teoría podremos describir con mayor claridad el incremento de la demanda digital y su uso a temprana edad.

Finalmente, la investigación es viable pues dispone de los recursos necesarios e información de primera fuente, literatura especializada, entre otras que permiten presentar la información como actual y necesaria, dado que describirá las ventajas y desventajas del uso a temprana edad de la tecnología y el por qué es necesario que se conozca el nivel de uso de las mismas en los estudiantes.

Ante lo expuesto, surgen las siguientes preguntas de investigación:

¿Qué dicen los teóricos sobre el uso de los dispositivos móviles? ¿Cuál es el tiempo de uso de los dispositivos móviles en los estudiantes de 5 años del aula B del jardín de infancia de la Institución Educativa Waldorf Cieneguilla? y ¿Cuál es el contenido que visualizan los estudiantes en sus dispositivos móviles?

2. Antecedentes

2.1 Internacionales.

Un primer antecedente corresponde a Santillana y Velásquez (2017) titulado “La incidencia en la falta de control del uso excesivo de dispositivos móviles de los padres, con sus hijos de 8 a 12 años y la integración en el núcleo familiar de los pobladores de la Cooperativa 25 de Julio de la Isla Trinitaria de la ciudad de Guayaquil” el cual fue para obtener el grado de Ingeniero Gráfico.

El estudio aborda la necesidad de concientizar a los padres en función al uso adecuado del tiempo en los dispositivos móviles. El estudio corresponde al diseño descriptivo, el instrumento que se utilizó para medir los resultados fue encuesta.

La investigación guarda relación con la variable correspondiente de este estudio.

Un segundo antecedente corresponde a Duarte (2015), titulado “Frecuencia en el uso y realización de actividades multitarea de los dispositivos electrónicos, en niños de cuarto primaria del liceo Javier Guatemala” con la finalidad de obtener el grado de magister en educación.

Cuyo objetivo se centró en determinar la frecuencia en el uso de los dispositivos electrónicos tales como videojuegos, pc, entre otros; así como el tipo de actividades que realizan los estudiantes y los hábitos que generan en la población del cuarto de primaria en el mencionado centro educativo.

El estudio de tipo cuantitativo con diseño descriptivo no experimental, aplicó la metodología estadística, para contrastar los porcentajes obtenidos en

los estudiantes con la opinión dada por los padres. Por lo que llegó a la conclusión que estos aparatos electrónicos formaban parte de su contexto habitual.

La investigación es importante dado que la variable es afín a la variable de la presente investigación.

En tercer antecedente corresponde a Díaz (2017), titulado “Análisis del uso de dispositivos móviles en los niños de 5 a 12 años y su influencia en el entorno familiar, en la cooperativa 12 de septiembre sur de Guayaquil”, cuyo objetivo fue la obtención del grado de Licenciado en Ciencias Sociales.

El objetivo del estudio fue analizar el uso de los mismos y la influencia de estos dispositivos en el entorno del núcleo familiar.

La investigación corresponde al método descriptivo-inductivo con proyecto de factibilidad. La metodología aplicada fue la indagación, y las técnicas que se emplearon fueron la entrevista y la encuesta.

Esta investigación muestra semejanza con el presente estudio al tener similitud con la variable dispositivos móviles, así como la edad de los niños.

2.2. Nacionales.

Un primer trabajo de Sarmiento (2015) titulado “Efecto del uso del software educativo pequemath móvil 5 para dispositivos móviles en el proceso de aprendizaje del área de matemática en niños de 5 años de la I.E. Santa Rosa de Andahuaylas”, para lograr el grado de ingeniero de sistemas.

El objetivo fue lograr a través del programa la mejora de los aprendizajes y el aumento de los mismos.

La investigación fue de tipo experimental post prueba con dos grupos de estudio, uno de control y otro experimental.

Los resultados comprobaron que la aplicación lograba satisfacer los estándares propuestos por el Minedu.

Esta investigación guarda relación con el objeto de estudio, similitud con la variable así como con el nivel de los estudiantes.

Un segundo trabajo de Cuba (2016) titulado “Uso de los celulares con internet y rendimiento académico de estudiantes universitarios” para obtener el grado de licenciado en psicología.

El estudio tuvo como objetivos conocer las consecuencias e identificar las razones, del uso del Smartphone, además de describir la influencia en el rendimiento académico en los mismos e identificar si es percibido como beneficioso por los estudiantes para la mejora de su rendimiento educativo.

Esta investigación fue de tipo exploratoria y descriptiva, es de tipo exploratoria dado que el tema fue poco analizado y su investigación es reciente en el campo de estudio; y de tipo descriptivo al permitir describir las características que denotan en la influencia de los Smartphones.

El método aplicado fue el fenomenológico dando como resultado que los estudiantes perciben como positivo el uso de los Smartphones, así como la no afectación de su rendimiento académico más si en la gestión de su tiempo.

La variable guarda relación con la variable del presente estudio por lo que permite que esta sea de apoyo como fuente de información.

3. Sustento Teórico en relación a las variables

3.1 Dispositivos móviles.

Según Martínez (2010) llamamos dispositivos móviles a aquellos micro-ordenadores que son ligeros, portátiles, y cuya batería permite un funcionamiento autónomo

Según lo expuesto definiremos a los dispositivos móviles, como un aparato pequeño, que posee muchas aplicaciones, como por ejemplo: el procesamiento e intercambio de información, conectividad a la red de internet, y que posee una memoria interna y muchas veces ilimitada. Es importante destacar que no se trata sólo de celulares, sino que además implica una amplia gama de dispositivos móviles.

3.1.1 Tipos de dispositivos móviles. Según Morillo (2011) Entre los dispositivos móviles más utilizados en la actualidad tenemos los siguientes: teléfonos, Smartphone, Tablet, consolas portátiles, reproductoras de diversos soportes, entre otros.

3.1.2 Características de los dispositivos móviles. Según Morillo (2011) dispositivo móvil puede definirse con cuatro características con son la movilidad, la reducción del tamaño, la posibilidad de comunicación inalámbrica, así como la interacción con otras personas.

3.1.3 Ventajas y desventajas de los dispositivos móviles en la educación. Según Paz (2016) los dispositivos móviles propician cambios en la manera de acceder a la educación, sea que esto se dé por el tipo de dispositivo o por la forma de aprender.

Paz (2016) reconoce como ventajas, la sencillez y rapidez al acceso del conocimiento. Que estos puedan ser utilizados por estudiantes y docentes, además que pueden facilitar el intercambio de información, así como contribuir al aprendizaje continuo.

Ahora bien, como desventajas, Paz (2016) se centra en la falta de protección a los usuarios, sea por el robo de identidad, vulnerabilidad, la no universalización de las plataformas móviles, la rapidez con la que los sistemas pueden quedar obsoletos, entre otras que no aportan beneficios a los usuarios.

3.1.3.1 Consecuencias por el uso de los dispositivos móviles en los niños.

El uso excesivo de los dispositivos móviles en los niños pequeños según diversos investigadores puede influir negativamente de diversas formas.

Por ejemplo, Vergara (como se citó en la Asociación Japonesa de Pediatría, 2013) hace referencia que el uso excesivo de las tecnologías, puede acelerar el crecimiento del cerebro de los infantes entre 0 y 2 años de edad, trayendo como consecuencias el déficit de atención, retraso cognitivo, problemas de aprendizajes, el incremento de las respuestas impulsivas y la falta de autocontrol, lo que se conoce como la afectación en el desarrollo del cerebro de los niños.

De esta manera también Vergara (como se citó en la Asociación Japonesa de Pediatría 2013) advierte que los dispositivos móviles pueden limitar los movimientos, así como el rendimiento académico, lo que produce una baja alfabetización, déficit de atención y capacidades, en si un retraso en el desarrollo del niño, junto con perturbaciones en el sueño y descanso de los mismos, además del aumento de la miopía por el uso excesivo de los mismos.

La Asociación Japonesa de Pediatría (2013) expresó que el uso excesivo de los dispositivos está aumentando la tasa de depresión y ansiedad infantil, trastorno de vinculación, déficit de atención, trastorno bipolar, psicosis y otros

problemas de conducta infantil. Además recalca que esto suele darse con mayor incidencia en aquellos niños que visualicen contenidos violentos y agresivos.

La Organización Mundial de la Salud – OMS (2011) clasifica los teléfonos celulares como un riesgo debido a la emisión de radiación, por ello explica que los niños son más sensibles, así como vulnerables a contraer enfermedades tales como el cáncer y otras como el Síndrome de Irradiación Aguda.

3.2 Los niños y los dispositivos móviles.

Según Lázaro (2018) hoy en día es inevitable que los niños entren en contacto con la tecnología, lo cual se da incluso desde muy temprana edad. Además hace mención de la gran preocupación que existe por el alto índice de tiempo que los niños pasan utilizando las nuevas tecnologías.

3.2.1 Las aplicaciones que juegan los niños. Según Lorenzo (2018) los niños suelen usar las siguientes aplicaciones de los dispositivos móviles: para aprender idiomas, fortalecimiento de la enseñanza como aprender a leer y mejorar en otras materias de aprendizaje, juegos de memoria, cuentos, juegos educativos, entre otros.

3.2.2 Potencial pedagógico de los dispositivos móviles. Las nuevas tecnologías han generado una serie de cambios a nivel mundial en lo económico, político, cultural, social, educativo, etc., algunos han sido positivos y otros negativos, han cambiado las formas de hacer y ver las cosas, por otro lado, sus diferentes aplicaciones son imprescindibles en todos los campos del vivir cotidiano y han hecho que la comunicación sea muy rápida.

En este sentido Garduño (2020) menciona que a nivel educativo también se han generado grandes cambios, por ejemplo, existe la educación a distancia y virtual. Los recursos y los materiales didácticos han evolucionado, existiendo un boom de herramientas digitales que facilitan la comprensión y mejoran el aprendizaje, tales como páginas web, foros educativos, redes sociales, etc.

Por otra parte, la UNESCO (2018) menciona que los dispositivos móviles pueden ampliar y enriquecer las oportunidades educativas, por ello creó un programa con una serie de documentos sobre aprendizajes móviles, cuyo propósito es lograr una mayor comprensión de cómo estas tecnologías pueden ser utilizadas para mejorar el acceso, la equidad y la calidad de la educación en todo el mundo. Sin dejar de lado los problemas que pueden ocurrir por la sobre exposición a los mismos.

3.3 Teoría de la Demencia Digital.

El reconocido psiquiatra y Neurocientífico¹ alemán Spitzer (2013) argumenta en su libro *Demencia Digital*, que el uso de las tecnologías a edades muy tempranas puede llegar a provocar trastornos en el desarrollo del niño, según el autor el uso continuo de estos dispositivos provoca que disminuya la productividad cognitiva y la memoria. Él está convencido de que los medios digitales, reducen el nivel de esfuerzo y trabajo mental. Spitzer (2013) expone que pasar mucho tiempo con medios digitales nos pone de alguna forma en riesgo, ya que conlleva a pensar menos, y por ende al hacerlo nuestra capacidad de almacenamiento disminuye.

¹ Guillén, J. (2014) *Diez libros imprescindibles sobre Neuroeducación*. <https://escuelaconcerebro.wordpress.com/category/resenas/>

3.3.1 Cambios en el desarrollo del niño. Concordamos con lo mencionado por Spitzer (2013) al indicar que esta nueva generación no hace casi nada sin el uso de los ordenadores, teléfonos inteligentes, internet; etc., lo que conlleva a iniciar el uso de estas tecnologías a muy temprana edad, incluso se podría decir a partir de lo expresado por él que pasan más tiempo en sus dispositivos que en la escuela.

Según Spitzer (2013) las consecuencias son muchas, pues la sobreexposición debilita nuestro cerebro, así como los procesos mentales que se dan en el mismo, incrementa los trastornos del lenguaje, el déficit de atención, estrés, depresión y una predisposición a la violencia.

Por ello, conociendo los peligros de las nuevas tecnologías, Spitzer (2013) menciona que los padres deben poner límites al pasatiempo digital de sus hijos para que no se vean arrastrados a la demencia digital.

3.3.2 El cerebro perezoso. Según Spitzer (2013) el cerebro se vuelve perezoso cuando trabaja poco y se acostumbra a lo interactivo, le cuesta leer, por lo que la sinapsis no se logra, lo que implica la pérdida de la capacidad para aprender, por ello aconseja que los niños no usen las nuevas tecnologías hasta que sean mayores de edad, argumenta que el uso de las mismas limita el trabajo mental y que cada vez que externalizamos tareas propias de los procesos mentales estamos dejando de aprender.

Para Spitzer (2013) es más efectivo la lectura en soporte tradicional es decir en papel, dado que el uso de la pantalla dificulta la retención de la información. Además hace hincapié a la facilidad con la que las personas dan clic en vez de leer, debido a que esta acción requiere de un mínimo esfuerzo, mientras que leer no.

3.4 Teoría de la Neuroeducación.

El Dr. en medicina y neurociencias, Francisco Mora² (2017) da a conocer que está naciendo una nueva cultura, la cual denomina la neuroeducación.

Mora (2018) menciona que enseñar sin tener un conocimiento claro de cómo funciona el cerebro es como tratar de diseñar un zapato sin haber visto nunca un pie. Así mismo, destaca la importancia de las emociones en el proceso del aprendizaje, esto lo deja claro con la famosa frase “el cerebro solo aprende si hay emoción”, por lo que desde su enfoque es indispensable que el educador propicie la curiosidad de los estudiantes, lo que permite que él desarrolle interés y emoción, así el docente propiciará la atención del cerebro lo que da como resultado la puesta en marcha del aprendizaje y la memoria.

Por otra parte, Mora (2018) da sus aportes en cuanto a las nuevas tecnologías, no desestima el valor que tienen pero argumenta que jamás sustituirán al maestro. Por ello sostiene que todos los cambios importantes que se den en nuestra sociedad deberán reconocer que la educación hace del ser humano lo que llegue a ser. Indicando que los docentes con los artistas necesarios para lograrlo.

3.4.1 La Neurocultura. Según Mora (2019) es un puente que permite unir dos grandes cuerpos del saber, la humanidad y las ciencias, y que permitirá reevaluar nuestra noción del mundo. Es además el puente entre las ciencias que analizan el comportamiento del cerebro, entre estas están la Neuroeducación y la Neurociencia.

3.4.2 La Neuroeducación. Mora (2017) la define como el conjunto de conocimientos que analizan cómo funciona el cerebro del ser humano, bien

² Mora, F. (2017) *Neuroeducación*. Alianza Editorial

sea a nivel psicológico, científico y educativo. Sus estudios han permitido reconocer que el cerebro precisa de la emoción para lograr el aprendizaje, por ello plantea la necesidad como mencionamos antes que los docentes motiven a los estudiantes a partir de la curiosidad para lograr los aprendizajes.

El cerebro es un órgano que se encuentra en la etapa de la formación y ejercerá cambios que perduran a largo de su vida.

Mora (2017) argumenta que esta forma de enseñar a través de la emoción logra que el niño aprenda y memorice, aprovechando que el cerebro del niño está en plena formación, además que explica que estos cambios permitirán incrementar la capacidad de sinapsis o eliminar otras, así como de configurar circuitos neuronales que se verán expresados en la conducta de los mismos.

Por otro lado, Mora (2017) explica que los docentes deben aprender a captar la atención de sus estudiantes, sin llegar a la imposición de los aprendizajes, pues esto sería contraproducente.

Mora (2017) por último considera importante que los alumnos durante los primeros años en la escuela puedan desarrollar las clases en ambientes y fuera de las aulas, ya que estos espacios al aire libre despiertan los estímulos de los niños.

3.5 Teoría de la Ciberseguridad.

Aftad (2012) da a conocer los riesgos que generan las nuevas tecnologías y el internet, mencionando que hoy en día muchos jóvenes y niños sufren de algún tipo de ciberacoso y ciberbullig, con lamentables consecuencias.

Además, recalca que es importante prevenir los ataques digitales antes de que estos se den, por ello Aftad (2012) ha publicado numerosos libros, destacando su manual para padres “internet en los menores riesgos”.

Aftab (2012) recomienda limitar el tiempo de navegación en la internet en los niños y que la escuelas deberían destinar un tiempo para educar sobre la importancia de la ciudadanía cibernética con el objetivo de proteger a sus estudiantes.

3.5.1 Ciberacoso. Aftab (2010) menciona que en la actualidad niños y jóvenes están utilizando sus dispositivos móviles en un sin fin de actividades, así como para relacionarse entre ellos a través de redes sociales, como Facebook, Twitter, Instagram, bien sea compartiendo fotos, comentarios, etc., actividad que muchas veces es desconocida por sus progenitores.

Para Aftab (2012) personas desconocidas pueden acosar a los jóvenes, a este acoso lo denomina ciberacoso, el cual busca atemorizar y humillar a otras personas al difundir o publicar fotografías vergonzosas de alguien, enviar mensajes hirientes o amenazas y suplantar a otras personas.

3.5.2 Recursos para el docente, la escuela y la familia. Según Aftab (2012) lo mejor que se puede hacer con los niños y jóvenes frente al ciberacoso, es hablar con ellos, conocerlos, vincularse a su vida, destinar tiempo para estar juntos y realizar actividades en familia.

Aftab (2012) además menciona que no se debe confundir la vinculación con el espiar, pues considera que esto haría que se pierda la confianza y no comuniquen las situaciones difíciles a sus padres.

Por otro lado, Aftab (2012) menciona que es importante que los padres pongan límites, de lo contrario sería perjudicial para toda la familia. Límites muy bien establecidos como el horario de uso, tiempo de exposición.

3.6 Sustento teórico pedagógico

3.6.1 La educación. Según el Currículo Nacional de la Educación Básica (2016) educar precisa de un acompañamiento en todo el proceso de construcción interno que permita desarrollar las estructuras cognitivas que se necesitan.

La Ley General de la Educación Peruana (2016) en su artículo N° 9 sustenta los siguientes principios como fundamentales para el desarrollo de la educación en el Perú:

- La ética, para propiciar los valores; la equidad, para garantizar la igualdad de oportunidades; la inclusión, para garantizar la apertura de oportunidades a las personas sin discriminarlas por su diversidad o limitación física; la calidad, que garantiza los estándares mínimos de aprendizaje; la democracia, que permite el estado de derecho; la interculturalidad, que incluye la diversidad de nuestro país y propicia el mutuo conocimiento y la convivencia armónica; la conciencia ambiental, que cuida de los agentes propios de la biodiversidad; y por último, la creatividad e innovación, con miras a promover los nuevos conocimientos del saber.

3.6.2 Los fines y propósitos de la educación peruana. Según La Ley General de la Educación Peruana (2016) en su artículo N° 9 los fines de la educación peruana son:

- La formación de personas capaces de desarrollar plenamente su identidad, autoestima, y ciudadanía; contribuir a la formación de una sociedad basada en la democracia, con amplia tolerancia frente al otro y forjadora de una cultura de paz.

3.6.3 Currículo Nacional. El Currículo Nacional de la Educación Básica (2016) establece que los estudiantes se formen a partir de los fines y

principios establecidos por la ley de la educación peruana, el PEN³ y los objetivos de la Educación básica. .

Por ello el CNEB⁴ (2016) da prioridad a los valores y la formación ciudadana. Basados en una perspectiva que incluya la interculturalidad, la salud, el bienestar emocional, la inclusión, la valoración del arte y la cultura.

El CNEB (2016) es el cimiento de la educación, dado que a través de él se regula la construcción de los programas de curriculares junto con las respectivas herramientas que se precisan en los diferentes ámbitos de la educación nacional. Es además el eje articulador de las políticas educativas con la gestión y fortalecimiento de las mismas.

Como guía de los aprendizajes y servicios educativos promueve la innovación, difusión y experimentación de las diversas metodologías y programas que busquen promover, mejorar y garantizar la calidad en la adquisición de los aprendizajes.

El CNEB (2016) considera 3 niveles de educación: el inicial, que abarca 3 años; el primario, que se desarrolla durante 6 años; el secundario, que se desarrolla durante 5 años.

3.6.3.1 Características del currículo nacional. Las características se han desarrollado en función a los intereses y necesidades de los educandos, por ello el CNEB (2016) es diversificable, abierto y flexible.

3.6.4 La Educación Inicial. Corresponde al primer nivel de la Educación Básica Regular, está dirigido a los niños y niñas desde los 3 años hasta los 6 años.

³ Proyecto Educativo Nacional al 2036 <https://www.gob.pe/institucion/minedu/noticias/217492-aprueban-proyecto-educativo-nacional-al-2036>

⁴ Currículo Nacional de Educación Básica del Perú (2016)

Es de vital importancia pues sienta las bases fundamentales para que los niños desarrollen las competencias necesarias articulándolas con el nivel primario. Propicia que los niños y niñas sean educados bajo las condiciones necesarias para el correcto desarrollo de sus capacidades.

3.6.5 Características de los alumnos del III ciclo. Los estudiantes logran establecer las diferencias que se dan frente a los otros estudiantes, afirman su identidad, al reconocer sus características individuales así como darle valor a cada una de ellas. Expresan su autonomía, reconocen y expresan sus emociones.

Según EBR (2016) establece que desarrollan sus habilidades sociales, logran llevarse bien con los demás y socializan en espacios y recursos comunes. Se rigen con acuerdos y normas que permiten la convivencia positiva con los demás.

También la EBR (2016) manifiesta que se visualiza el desarrollo psicomotriz, además vivencia su cuerpo a través de la exploración y la experimentación con su entorno.

Todo ello permite que el niño y la niña tengan mayor interés y respeto por su cuerpo así como por la expresión y control del mismo. Identificándose un mayor dominio de sus habilidades motoras así como el reconocimiento de su esquema e imagen corporal.

El DCN (2016) manifiesta que los pequeños enriquecen su vocabulario junto con su lenguaje, dado que al interactuar descubren el mundo, y surge en ellos el deseo de personas con las cuales interactúa, además, empiezan a interesarse por el mundo, por ello buscan comunicarse y expresar sus deseos.

También lo hacen a través de la expresión de sus ideas, emociones, vivencias, etc., utilizando como herramientas la curiosidad en el ambiente que lo rodee, permitiéndole preguntarse el cómo y el qué de las cosas.

Como podemos notar también aprenden a ser observadores, a describir los fenómenos que los rodean, comparten la información que suben, hacen un registro para compartir la información que obtuvieron.

La vida, el día a día permite que puedan registrar las acciones, estrategias y relaciones que se establecen con su entorno. También logran comparar, agrupar, establecer relaciones de calidad, cantidad, espacio, tiempo entre otros, como el desarrollo de las relaciones del pensamiento matemático.

3.7 Base teórica metodológica

3.7.1 Bases de la pedagogía Waldorf. La pedagogía Waldorf se sostiene en el enfoque humanista y en la ciencia espiritual antroposófica establecida por Steiner (2013) a partir del aspecto humanista y la ciencia antroposófica situando al hombre al igual que Piaget en estadios evolutivos, primer septenio, segundo septenio y tercer septenio.

Esta pedagogía se basa en los conocimientos de las necesidades profundas del niño y en la búsqueda de una educación centrada en la espiritualidad, el arte, la creatividad y la libertad con responsabilidad.

Por otro lado, considera al individuo como un sujeto pasivo que debe ser enseñado como un ser libre que necesita ir desarrollando progresivamente sus capacidades, que se desarrollan a lo largo de tres periodos de la vida: infancia, infancia intermedia y adolescencia.

Y por último la pedagogía también da importancia al crecimiento personal y la empatía, y así mismo los niños deben sentirse protegidos y seguros por los adultos que lo rodea para conseguir que florezcan todos sus talentos.

3.7.2 Etapas Evolutivas del ser humano. Según Steiner (2013) la pedagogía Waldorf trabaja según el desarrollo evolutivo del hombre, así

mismo los clasifica en septenios, durante cada septenio, el ser humano presenta y desarrolla determinadas características.

- Primer septenio (de 0 A 7 años)
- Segundo Septenio (de 7 a 14 años)
- Tercer Septenio (de 14 a 21 años)

3.7.3 Primer septenio. En esta etapa el niño está totalmente entregado a su entorno físico, todo lo que le rodea al niño sea sano o no, influye en sus procesos, por ello para el niño en etapa el mundo es bueno, la visión del mundo y las relaciones están enmarcadas por la bondad, él se entrega al medio a través de sus sentidos. En esta etapa el niño aprende a través de la imitación ya que es la capacidad de identificarse con el entorno a través de voluntad activa innata en él.

El objetivo de la educación Waldorf en la primera infancia es nutrir al niño a través de espacios físicos que conduzcan el aprendizaje, mediante la exploración y el juego. Por ello es muy importante propiciar un entorno que le ofrezca adecuados ritmos llevados a un momento de (concentración-expansión) llevadas en actividades hogareñas y trabajos manuales con sentido real, respetando y valorando su infancia, para que a través de la imitación se estructure todo su ser.

Steiner (2013) expresa que a través de la repetición de los cuentos, rondas, juegos de dedos, actividades artísticas y actividades domésticas, se fortalece la voluntad del niño, desarrollándose así mismo la sensibilidad, la imaginación, la fantasía y la capacidad de asombro; habilidades dormidas que acercan al niño en sus imágenes, al conocimiento directo del mundo y sus contenidos.

3.7.4 Los dispositivos móviles en la Pedagogía Waldorf. Según Vallendor (2018) la tecnología nos va aislando, sin embargo, la pedagogía

Waldorf intenta llenarnos de conocimientos a partir de los procesos naturales: la mirada y el contacto con el otro y el diálogo. Hoy en día vivimos en una sociedad donde la realidad se vuelve virtual, creamos relaciones virtuales donde la conversación deja de ser cara a cara y por ende se pierde el sentido del espacio-tiempo, de esta manera anulamos la capacidad comunicativa verbal y no verbal, a la vez que se pierde la capacidad para emular y reaccionar a través de los gestos.

4. Objetivos

4.1 General

Describir desde la neurociencia cual es el uso de los dispositivos móviles y los efectos que estos generan. Determinar el tiempo de uso de los dispositivos móviles y el contenido que visualizan los niños de 5 años del aula B del jardín de infancia del colegio Waldorf Cieneguilla.

4.2 Específicos

- Reconocer los postulados teóricos que abordan el uso de los dispositivos móviles.
- Identificar el tiempo de uso de los dispositivos móviles que tienen los niños de 5 años del aula B del jardín de infancia del colegio Waldorf Cieneguilla.
- Identificar el contenido que visualizan los niños de 5 años del aula B del jardín de infancia del colegio Waldorf Cieneguilla.

5. Hipótesis

- Se estima que el 70% de los estudiantes de cinco años del aula B del jardín de infancia hace uso de los dispositivos móviles por más de 4 horas al día, así mismo que el 60% de los estudiantes de cinco años del aula B del jardín de infancia visualiza dibujos animados en sus dispositivos móviles.
- Se reconoce desde la neurociencia cual es el uso de los dispositivos móviles y los efectos que estos generan en los estudiantes.

6. Variable

Los dispositivos móviles.

7. Definiciones operacionales

Según Hernández, Fernández y Batista (2014) Las definiciones operacionales son un conjunto de procedimientos y actividades que se desarrollan para medir una variable.

Como también menciona Hernández (2014) que una variable es una propiedad que puede fluctuar y cuya variación es susceptible de medirse u observarse.

La variable de los dispositivos móviles presenta 2 dimensiones: ventajas y desventajas de los dispositivos móviles e influencia de los dispositivos móviles.

Tabla 1

Dimensiones de la variable

Variable	Dimensiones
Dispositivos móviles	Ventajas y desventajas de los dispositivos Móviles. Influencia de los dispositivos móviles

Fuente: Elaboración propia

7.1 Primera dimensión ventajas y desventajas de los dispositivos móviles.

Según Spitzer (2013) menciona que el uso precoz de nuevas tecnologías puede llegar a provocar trastornos del desarrollo, dificultades tales como capacidad de adaptación de nuestra mente a los cambios y a la activación de la capacidad de resolución de problemas.

Para la presente investigación consideraremos que los dispositivos móviles tienen ventajas y desventajas.

La dimensión representa los siguientes indicadores.

Tabla 2

Indicadores de la dimensión ventajas y desventajas de los dispositivos móviles.

Dimensión	Indicadores
Ventajas y desventajas del dispositivo móvil.	1. Limita su juego libre y prefiere usar el dispositivo 2. Interactúa con uno o más de un dispositivo móvil 3. Manifiesta irritabilidad al retirarle el dispositivo móvil. 4. Muestra interés por el uso del dispositivo móvil.

Fuente: Elaboración propia

A continuación, se expresa la escala de valores junto con los niveles y rangos de valores.

Tabla 3

Escala de valores de los indicadores

Dimensión	Indicador	ítems	Escala y valor
Ventajas y desventajas de los dispositivos móviles	Limita su juego libre y prefiere usar el dispositivo móvil.	1-3	SI: 3 NO:
	Interactúa con uno o más de un dispositivo móvil.	4-5	SI: 2 NO:
	Manifiesta irritabilidad al retirarlo el dispositivo móvil.	6-7-8	SI: 3 NO:
	Muestra interés por el uso del dispositivo móvil.	9-10	SI: 2 NO:

Fuente: Elaboración propia

A continuación, se presenta la escala de medición que se utilizará para esta dimensión.

Tabla 4

Rango de valores de la dimensión ventajas y desventajas de los dispositivos móviles

Dimensión	Nivel	Porcentaje
Ventajas y desventajas de los dispositivos móviles.	Inicio	0-3
	Proceso	4-7
	Logrado	8-10

Fuente: Elaboración propia.

A continuación, se explica en qué consiste cada nivel.

Logrado: Consideramos una ventaja cuando el niño interactúa con más de un dispositivo móvil sin dejar de lado su juego libre, y sin observar irritabilidad.

Proceso: cuando el niño interactúa con diversos dispositivos móviles, no obstante, limita hasta cierto punto su juego libre, además manifestó cierta irritabilidad.

Inicio: cuando el niño interactúa con más de un dispositivo móvil, limita su juego libre y manifiesta irritabilidad.

7.2 Segunda dimensión. Influencia de los dispositivos móviles.

Según Rubio y Martín (2015) las nuevas tecnologías, ha propiciado el uso indiscriminado de los dispositivos móviles, sobre todo en los jóvenes generando cambios que repercuten en las relaciones sociales y en la actitud de

las personas ante las nuevas situaciones que conllevan al cambio en sus costumbres, hábitos y actitudes.

La dimensión representa los siguientes indicadores:

Tabla 5

Indicadores de la dimensión influencia de los dispositivos móviles.

Dimensión	Indicadores
Influencia de los Dispositivos móviles	<ol style="list-style-type: none">1. Expresa a través del juego libre lo que ve en los dispositivos móviles.2. Representa en sus trabajos gráficos plásticos lo que ve en los dispositivos móviles.3. Modela con la cera de abeja formas que observa en los dispositivos móviles.4. Utiliza los dispositivos móviles en sus tiempos libres.5. Manifiesta destreza en el manejo de la tecnología.

Fuente: matriz de evaluación

A continuación, se expresa la escala de valores junto con los niveles y rangos de valores.

Tabla 6

Escala de valores de los indicadores

Dimensión	Indicadores	Items	Escala y valor
	Expresa a través del juego libre lo que ve en los dispositivos móviles.	1-2	SI: 2 NO: 0
Influencia de los De los dispositivos Móviles.	Representa en sus trabajos grafico plásticos lo que ve en el dispositivo móvil.	3-4	SI: 2 NO: 0
	Modela con la cera de abeja formas que observa en los dispositivos móviles.	5-6	SI: 2 NO: 0
	Utiliza los dispositivos móviles en sus tiempos libres	7-8	SI: 2 NO: 0
	Manifiesta destreza en el manejo de la tecnología.	9-10	SI: 2 NO:0

Fuente: Elaboración propia

A continuación se presenta la escala de medición que se utilizara para esta dimensión.

Tabla 7

Rango de valores de la influencia de los dispositivos móviles

Dimensión	Nivel	Porcentaje
Influencia de los dispositivos móviles.	Inicio	0-3
	Proceso	4-7
	Logrado	8-10

Fuente: Elaboración propia

A continuación, se explica en qué consiste cada nivel.

Logrado: cuando el niño no expresa en el juego libre lo que ve en el dispositivo móvil, no representa en sus gráficos lo que ve en el dispositivo móvil, sin embargo, utiliza el dispositivo en sus tiempos libre, mostrando la capacidad en ello.

Proceso: cuando el niño expresa en algunas situaciones del juego libre lo que ve en el dispositivo móvil, hace representaciones gráficas plásticas lo que ve el dispositivo móvil, no obstante, en ciertas situaciones limita el uso de los dispositivos en sus tiempos libres, sin embargo, tiene la capacidad de ello.

Inicio: cuando el niño expresa a través del juego libre lo que ve en el dispositivo móvil, representando en gráficos plásticos lo que ve en dispositivo móvil, además utiliza el dispositivo móvil en sus tiempos libres y muestra la capacidad del manejo de la tecnología.

8. Justificación

8.1 Justificación teórica

Desde una perspectiva teórica la presente investigación se aborda desde lo planteado por Spitzer, Mora y Aftab, para identificar los usos, tiempos de exposición, así como el contenido que visualizan los estudiantes en los dispositivos.

Dado que Spitzer (2013) sostiene que los usos de las nuevas tecnologías a edades muy tempranas llegan a provocar consecuencias en el desarrollo del niño, como el trastorno en el lenguaje, déficit de atención, estrés, depresiones

y una disposición creciente de violencia. Dando a conocer que el uso muy continuo de los dispositivos móviles provoca que el rendimiento cognitivo y la memoria disminuya.

Así mismo, Mora (2017) sostiene que el cerebro necesita emocionarse para aprender y memorizar, un punto importante para la educación, menciona también que las nuevas tecnologías nos están invadiendo con un valor extraordinario, pero que nunca sustituirán al maestro, dado que no es algo vivo.

Y Aftab (2012) argumenta los riesgos que generan las nuevas tecnologías y el internet, como el ciberacoso, exhortación y el ciberbullying desencadenando así graves consecuencias, de esta manera sugiere a los padres que estén muy alertas en las cosas que realizan sus niños con los dispositivos y de esta manera delimitarle el tiempo expuesto en las nuevas tecnologías.

8.2 Justificación práctica

La presente investigación permitirá profundizar en el marco teórico que, desde la neurociencia y el uso indiscriminado de los medios digitales, respalda la necesidad de identificar el nivel de exposición a los dispositivos móviles en los infantes.

Lo que a su vez permitirá a los docentes y comunidad educativa ampliar su conocimiento sobre el tema.

9. Viabilidad de la investigación

La investigación supone una contribución a los docentes del nivel inicial dado que permitirá dar a conocer los aportes de la neurociencia con relación

al uso de los dispositivos móviles durante la primera infancia, describirá las ventajas y desventajas de uso a temprana edad, así como la necesidad de identificar el nivel de uso de las mismas en los estudiantes. Lo que contribuirá a que los docentes tengan un mayor ámbito de conocimiento y posteriormente se pueda indagar sobre las ventajas y desventajas en los procesos de enseñanza aprendizaje en el aula.

CAPÍTULO II
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

1. Nivel y tipo de investigación.

La presente investigación es no experimental con diseño transaccional descriptivo, que según Hernández (2014) busca especificar las propiedades y las características importantes de cualquier fenómeno que se estudie, y por último solo pretende medir o recoger información.

De esta manera el enfoque cuantitativo según Hernández (2014) permite presentar la información basada en un argumento sólido, así como también recopilar y analizar datos obtenidos de distintas fuentes. De esta manera los datos cuantitativos permiten hacer tablas y gráficos.

2. Diseño de la investigación.

Según Hernández (2014) se refiere a un plan o estrategia que se desarrolla para obtener la información que se requiere en una investigación y responder al planteamiento. El presente estudio corresponde al diseño descriptivo simple, que según Hernández, Fernández y Baptista (2014) consiste en describir fenómenos, situaciones, contextos y sucesos, por lo tanto, con este estudio se busca especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis.

Es decir, se mide y recoge la información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos o las variables a las que se refieren, lo que viene su objetivo.

El diseño descriptivo simple va dirigido a un solo grupo de estudio, así mismo el enunciado contiene una sola variable, y finalmente determinar medios o porcentajes de características. Se utiliza cuando el investigador está

interesado en recoger información acerca de una variable en una muestra, es así que un diseño descriptivo no interviene en la variable, debido a que simplemente observa y describe, es de ahí que su esquema es:

M O

Donde:

M representa a la muestra

O representa la información relevante.

La fórmula del diseño descriptivo simple es:

O -----> G

3. Marco poblacional y muestra.

3.1 Población.

Según Hernández (2014) una población es el conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones.

En esta investigación la población son los estudiantes de la institución Educativa Waldorf Cieneguilla, ubicada en el distrito de Cieneguilla, provincia de Lima.

Las características de la población es la siguiente: se tiene los niveles de inicial con 60 estudiantes, primaria con 90 estudiantes y secundaria con 100

estudiantes, en total de 250 estudiantes, la mayoría de ellos viven en el mismo distrito.

Tabla 8

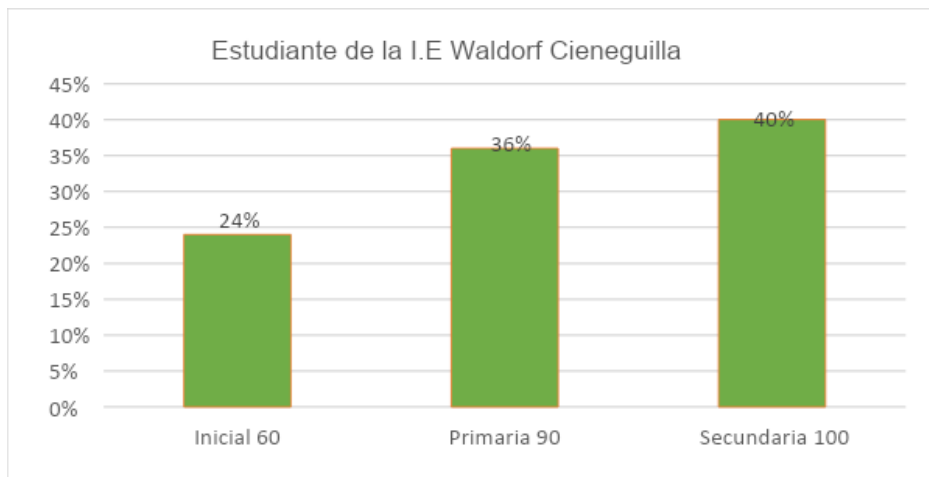
Población de estudiantes de la I.E. Waldorf Cieneguilla

Niveles	Porcentaje	Cantidad
Inicial	24%	60
Primaria	36%	90
Secundaria	40%	100
Total	100%	250

Fuente: Datos obtenidos de la nómina de matrícula (Elaboración propia)

Gráfico 1

Población



Fuente: Nómina de matrícula (Elaboración propia).

Se puede apreciar que el 40% de estudiantes se ubica en el nivel secundario lo que indica que la secundaria tiene el mayor número de estudiantil, además se observa que el menor porcentaje lo tiene el nivel inicial con 24% mientras que la primaria tiene un 36% del total.

Tabla 9

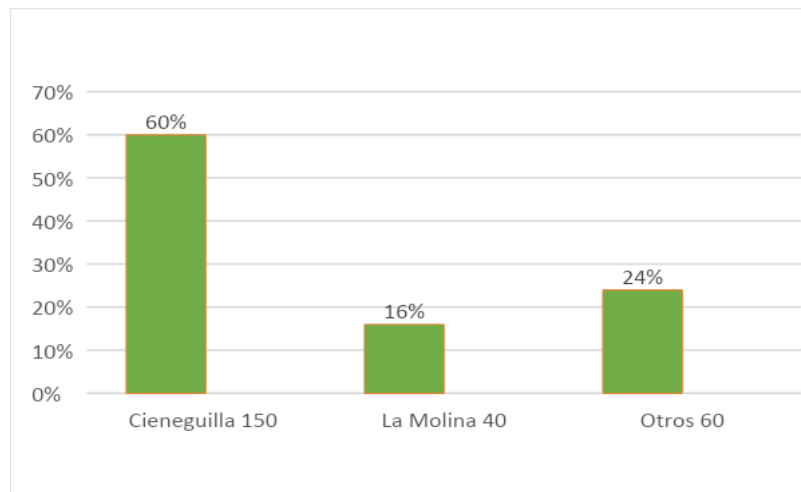
Distrito de procedencia de los estudiantes de la I.E. Waldorf Cieneguilla.

Distrito	Cantidad	Porcentaje
Cieneguilla	150	60%
La Molina	40	16%
Otros	60	24%
Total	250	100%

Fuente: Datos obtenidos de la nómina de matrícula (Elaboración propia).

Gráfico 2.

Distrito de procedencia de la población.



Fuente: Nominada de matrícula (Elaboración propia)

Se puede apreciar que el mayor porcentaje de estudiantes 60% del total procede del distrito de Cieneguilla, del distrito de La Molina procede sólo el 16% de estudiantes, mientras que el 24% tiene procedencia de otros distritos.

3.2 Muestra

Según Hernández (2014) define la muestra a un subconjunto del conjunto total de la población. La muestra del presente trabajo está constituida por los estudiantes de 5 años del aula B del Jardín de Infantes de la Institución Educativa Waldorf Cieneguilla, provincia de Lima.

A continuación, se presenta características grupales mixta de la muestra, de los cuales son 7 son varones y 4 mujeres.

Tabla 10

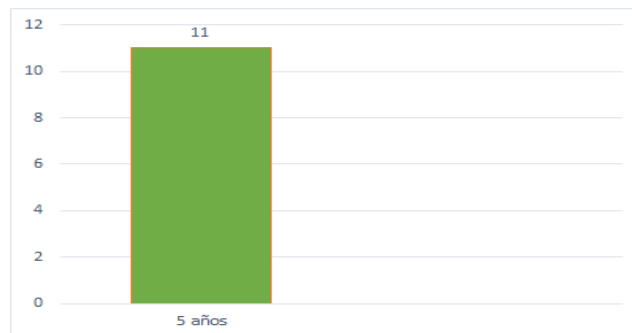
Edad de los estudiantes

Edad	Cantidad	Porcentaje
5 años	11	100%

Fuente: Datos obtenidos de la nómina de matrícula (Elaboración propia)

Gráfico 3.

Edad de los estudiantes.



Fuente: Nómina de matrícula (Elaboración propia)

Se puede apreciar que el 100% de los estudiantes tiene 5 años, es una muestra uniforme.

Tabla 11

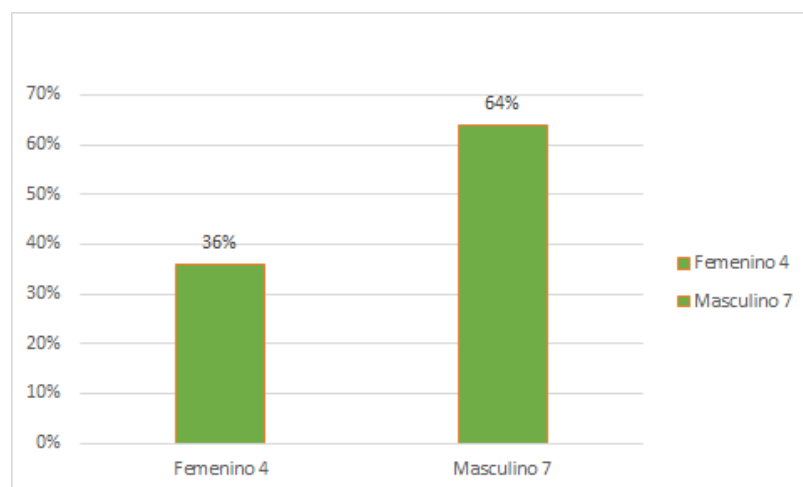
Sexo de los estudiantes

Sexo	Cantidad	Porcentaje
Varones	7 niños	64%
Mujeres	4 niñas	36%
Total	11 niños(as)	100%

Fuente: Datos obtenidos de la nómina de matrícula (Elaboración propia).

Gráfico 4.

Sexo de los estudiantes



Fuente: Nómina de matrícula (Elaboración propia)

Se puede apreciar que el 64% son estudiantes de sexo masculino, mientras que el 36% son estudiantes de sexo femenino.

4. Técnicas e instrumentos.

Según Aries (2015) la técnica de investigación es un recurso específico que nos permite obtener datos o información en el proceso de investigación. Asimismo, es única de la materia de estudio, la cual completa y perfecciona el método científico.

La presente investigación utilizó las siguientes técnicas, la técnica de recolección de datos, el cuestionario y la observación no participante.

La técnica de recolección de datos según Hernández (2014) es elaborar un plan detallado de procedimientos que conduzcan a reunir información con un propósito específico. Para llevar a cabo la recolección de datos se utilizan diversos instrumentos de medición, para la presente investigación permitió recoger la información que justifique y sustente el presente estudio.

El Cuestionario que Hernández (2014) describe como “un conjunto de preguntas respecto de una o más variable que se van a medir” (pág. 217), lo cual nos permitió entrevistar a los padres de familia para reconocer el tiempo de uso, así como el contenido que visualizan los estudiantes en los dispositivos móviles.

La observación no participante según Hernández, Fernández y Baptista (2010) es la recolección, registro sistemático de comportamientos y situaciones que se pueden observar, las mismas que a su vez son válidas y confiables, dado que se realiza a través de categorías y subcategorías. En este sentido para la presente investigación se observó sin intervenir el desarrollo

de las actividades artísticas de los estudiantes y luego a través de sus trabajos se identificó el contenido que visualizan en internet.

Hernández, Fernández y Baptista (2010) define el instrumento como “aquel que registra datos observables que representan verdaderamente a los conceptos o variables que el investigador tiene en mente” (p. 242).

Para la siguiente investigación se hizo de 3 instrumentos. Se utilizó ficha de recolección de datos, la cual nos permitió registrar y documentar los libros, tesis, entrevistas, vídeos, ponencias, entre otros que sirvieron como marco teórico del presente estudio.

Se utilizó como segundo instrumento la ficha observación para detallar las actividades artísticas de los estudiantes.

Como último instrumento se utilizó la entrevista cerrada, lo que nos permitió registrar las respuestas de los padres familia sobre los usos, tiempo de uso, contenido que visualiza en los dispositivos móviles sus menores hijos.

Tanto la entrevista cerrada como la ficha de observación no participante se ajustaron a las dimensiones de la variable.

4.1 Ficha técnica de los instrumentos.

La entrevista cerrada constó de 10 ítems cada uno con sus posibilidades de respuestas de dos opciones SI y NO, lo que permitió recolectar el tiempo de uso, así como también el tipo de contenido que visualizan en los dispositivos móviles los estudiantes, se aplicó a 11 familias como representantes de los niños; la ficha de observación no participante constó de 5 ítems, cada uno de igual manera con 2 posibilidades de respuesta SI y NO, se utilizó para observar a los estudiantes los días lunes, martes, miércoles, jueves y viernes, en el horario donde se llevan a cabo dichas actividades, a las 9:00 a.m. la

docente se encargó de observar a los estudiantes desde una zona del aula mientras los estudiantes llevaban a cabo sus actividades.

4.2 Escala de medición.

Para la siguiente investigación se utilizó la escala de Guttman (como se citó en Hernández, 2014) que es un instrumento de medición cuantitativo acumulativo, que en base a ítems mide la intensidad, el nivel, así como el grado de identificación del sujeto consultado respecto de un fenómeno social.

4.3 Procesamiento y análisis de resultados.

Según Hernández (2014) el procesamiento se refiere a todo el proceso que siguió el investigador desde la recolección de datos, hasta la presentación de los mismo en forma resumida, los cuales tiene básicamente tres etapas recolección y entrada, procesamiento y presentación.

Además, Hernández (2014) menciona que el análisis de resultados es la parte final de una investigación, en donde se procesará toda la información que se ha obtenido de esta manera se intentará presentar de una manera ordenada y comprensible, las conclusiones que estos originan.

Para el presente estudio se aplicaron los instrumentos de la siguiente manera:

Se procesó la ficha de entrevista a los padres de familia en el mes de julio, con preguntas cerradas sobre el tiempo de uso que le dedican los niños a los dispositivos móviles.

Las actividades artísticas se registraron a través de la ficha de observación lo que permitió registrar el tipo de contenidos que visualizan los niños en los dispositivos móviles.

Las respuestas junto con la observación sirvió para recolectar la información necesaria, la misma que se trabajó a través del programa informático de Office Excell, estas hojas de cálculo del programa Excel nos permitió registrar la información obtenida, así mismo una vez que se procesó la información, se registraron los resultados haciendo uso de cuadros y gráficos estadísticos del mismo programa.

CAPITULO III
PRESENTACION Y ANALISIS DE LOS RESULTADOS

1. Presentación de resultados.

La presente investigación “El uso de los dispositivos móviles en los niños de 5 años” de la institución educativa Waldorf Cieneguilla - Lima UGEL 06, de tipo cuantitativo y con diseño Descriptivo simple fue aplicado conforme a lo planificado y teniendo en cuenta como principales técnicas de evaluación al cuestionario y ficha de entrevista.

La propuesta, tuvo una muestra de 11 niños, cuyo tema fue el uso de los dispositivos móviles en los niños de 5 años.

Las pruebas han considerado 2 dimensiones.

Primera prueba: Cuestionario – Instrumento: Entrevista Cerrada. Opciones de Respuesta: SI – NO

A. Primera dimensión: Ventajas y desventajas de los dispositivos móviles.

1. ¿En casa hay más de un dispositivo móvil?
2. ¿Permite que su menor hijo se comuniqué mediante un dispositivo?
3. ¿En casa su hijo (a) interactúa con uno o más dispositivos móviles?
4. ¿Permite que su menor hijo utilice libremente los dispositivos móviles?
- 5 ¿Su hijo utiliza aplicaciones de los dispositivos móviles que mejoran su aprendizaje?
6. ¿Su hijo presta atención a las indicaciones que se dan en casa cuando interactúa con los dispositivos móviles?
7. ¿Su hijo utiliza más de 4 horas diarias los diversos dispositivos móviles?

8. ¿Su hijo expresa a través del juego o por actividades artísticas el uso que le da a los dispositivos móviles?
9. ¿Ha observado cambios en el comportamiento de su menor hijo(a) desde que usa el dispositivo móvil?
10. ¿Ha observado que su hijo tiene un buen manejo con respecto a la tecnología y el uso de aplicaciones de los dispositivos móviles?

Segunda prueba: Observación no participante - guía de observación. Opciones de respuesta: SI y NO

B. Segunda dimensión: Influencia de los dispositivos móviles.

1. ¿Conversa con sus compañeros sobre el contenido que visualiza en los dispositivos móviles?
2. ¿Representa en sus trabajos artísticos el contenido que visualiza en los dispositivos móviles?
3. ¿Comenta los nombres de las aplicaciones que visualizan en los dispositivos móviles?
4. ¿Hace movimientos que representa el contenido que visualiza en los dispositivos móviles?
5. ¿Emite sonidos de aquello que observa en los dispositivos móviles?

La aplicación, procesamiento y análisis de la información para la presente investigación se ejecutó de la siguiente manera:

Tabla 12 Cronograma de actividades o datos informativos.

Semana	Día	Actividades
Lunes	1	Se observa a los niños a través de la actividad artística con acuarelas. Se registra en la ficha de observación lo observado durante la actividad
Martes	2	Se observa a los niños a través del trabajo con la cera de abeja. Se registra en la ficha de observación lo observado durante la actividad
Miércoles	3	Se observa la conducta de los niños a través de la elaboración del pan. Se registra en la ficha de observación lo observado durante la actividad.
Jueves	4	Se observa el desenvolvimiento de los niños a través de las caminatas que se hace alrededor del colegio. Se registra en la ficha de observación lo observado durante la actividad
Viernes	5	Se observa a los niños a través de la actividad artísticas con crayolas. Se registra en la ficha de observación lo observado durante la actividad.

Fuente: Elaboración propia

2. Resultados parciales.

A continuación, se presenta los resultados en cuadros estadísticos de la aplicación de la ficha de entrevista.

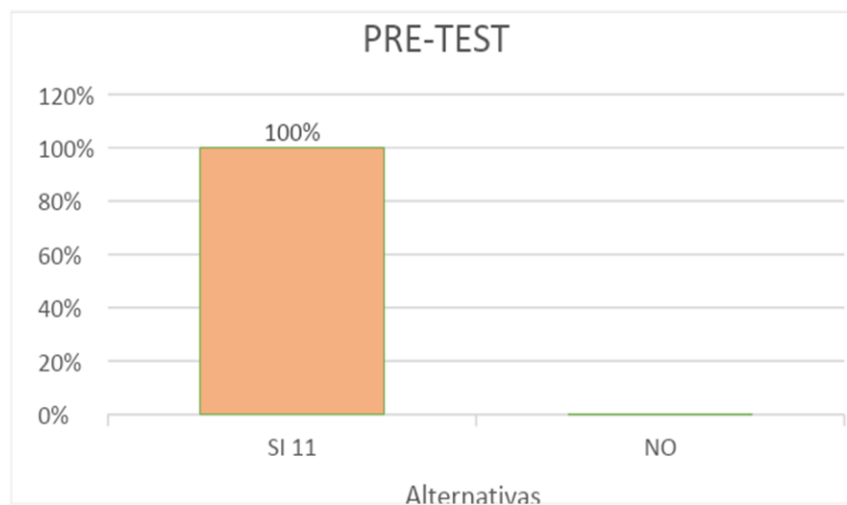
2.1 Primera dimensión: Ventajas y desventajas de los dispositivos móviles.

- Pregunta N° 12: ¿En casa hay más de un dispositivo móvil?

TABLA ESTADÍSTICA N° 13

Pregunta	Pre-test	
	Cantidad	Porcentaje
Si	11	100%
No	0	0%
total	11	100%

GRÁFICO ESTADÍSTICO N°5



Observando la tabla N° 13 y el gráfico N° 5, se puede concluir:

PRE-TEST: Un 100% asume que en casa hay más de un dispositivo móvil.

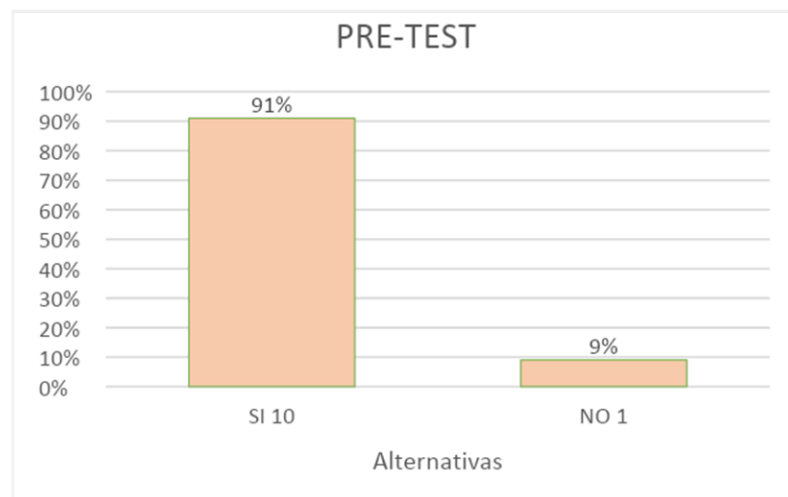
INTERPRETACIÓN: Es interesante observar que el 100% de la población tiene en casa más de un dispositivo móvil.

- Pregunta N° 13: ¿Permite que su menor hijo se comunice mediante un dispositivo?

TABLA ESTADÍSTICA N° 14

Pregunta	Pre-test	
	Cantidad	Porcentaje
Si	10	91%
No	1	9%
Total	11	100%

GRÁFICO ESTADÍSTICO N° 6



Observando la tabla N° 14 y el gráfico N° 6, se puede concluir:

PRE TEST: Un 91% permite que su menor hijo se comunica mediante un dispositivo móvil, y el 9% no permite.

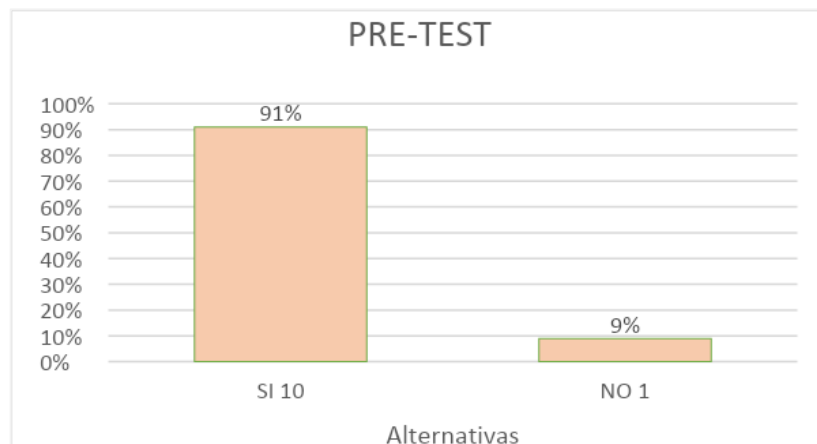
INTERPRETACIÓN: Se observa que la mayoría de los niños se comunica mediante un dispositivo móvil,

- Pregunta N° 3: ¿En casa su hijo (a) interactuar con uno o más dispositivos móviles?

TABLA ESTADÍSTICA N° 15

Pregunta	Pre-test	
	Cantidad	Porcentaje
Si	10	91%
No	1	9%
Total	11	100%

GRÁFICO ESTADÍSTICO N°7



Observando la tabla N° 15 y el gráfico N° 7, se puede concluir:

PRE TEST: El 90% deja que en casa su hijo(a) interactuar con uno o más de un dispositivo móvil, y el 9% no permite.

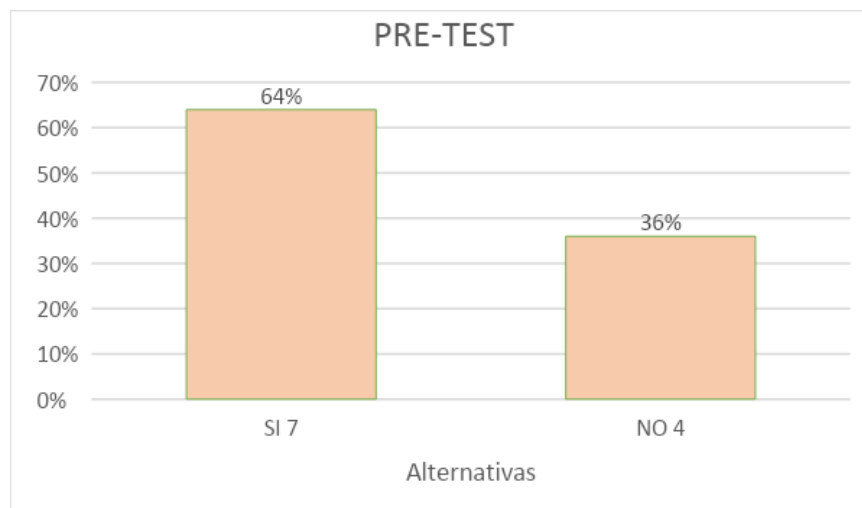
INTERPRETACIÓN: Se observa que en su mayoría los niños interactúan con uno o más de los dispositivos móviles, en donde se puede deducir que los padres permiten el uso de un dispositivo con normalidad.

- Pregunta N° 4: ¿Permite que su menor hijo utilice libremente los dispositivos móviles?

TABLA ESTADÍSTICO N° 16

Pregunta	Pre-test	
	Cantidad	Porcentaje
Si	7	64%
No	4	36%
Total	11	100%

GRÁFICO ESTADÍSTICO N° 8



Observando la tabla N° 16 y el gráfico N° 8, se puede concluir:

PRE TEST: El 64% permite que su menor hijo utilice libremente los dispositivos móviles, mientras que un 36% no permite.

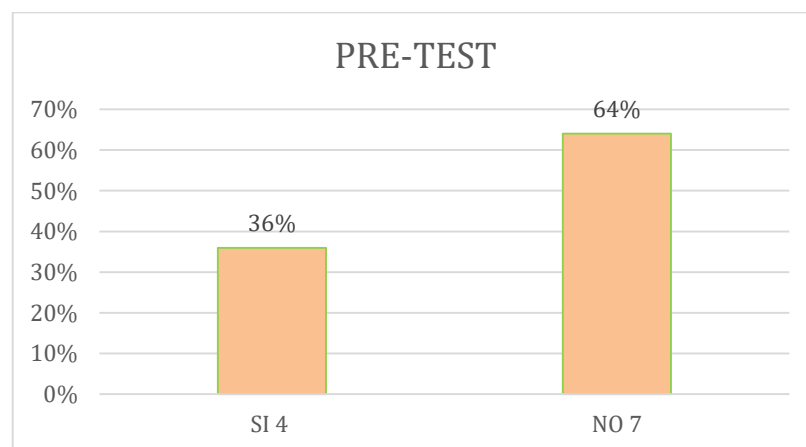
INTERPRETACIÓN: Se observa que más de la mitad de la población permite que su niño interactúe, mientras que el otro porcentaje está en contra.

- Pregunta N°5: ¿Su hijo utiliza aplicaciones de los dispositivos móviles que mejoran su aprendizaje?

TABLA ESTADÍSTICA N° 17

Pregunta	Pre-test	
	Cantidad	Porcentaje
Si	4	36%
No	7	64%
Total	11	100%

GRÁFICO ESTADÍSTICO N° 9



Observando la tabla N° 17 y el gráfico N° 9, se puede concluir:

PRE TEST: La mayoría de la muestra el 64% no utiliza las aplicaciones para mejorar su aprendizaje, mientras que el 36% si lo utiliza para mejorar su aprendizaje.

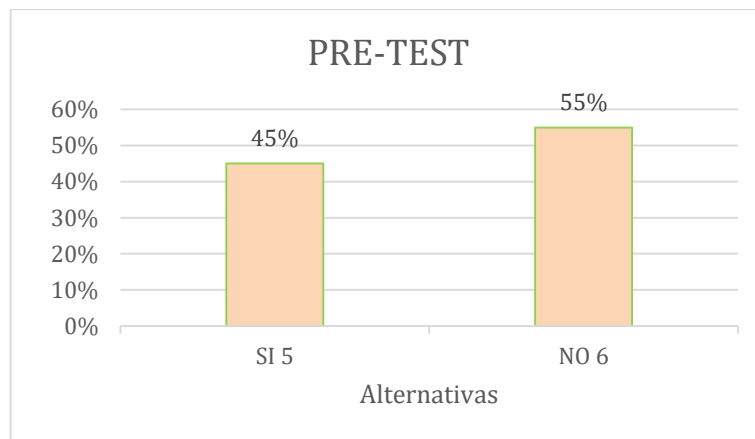
INTERPRETACIÓN: Se puede observar que más de mitad de la muestra no utiliza en las aplicaciones en los dispositivos móviles para mejorar su aprendizaje.

- Pregunta N° 6: ¿Su hijo presta atención a las indicaciones que se dan en casa cuando interactúa con los dispositivos móviles?

TABLA ESTADÍSTICA N° 18

Pregunta	Pre-test	
	Cantidad	Porcentaje
Si	5	45%
No	6	55%
Total	11	100%

GRÁFICO ESTADÍSTICO N° 10



Observando la tabla N° 18 y el gráfico N°10, se puede concluir:

PRE TEST: El 55% no presta atención a las indicaciones que le dan en casa cuando interactúa con el dispositivo móvil, por otro lado, el 45% si presta atención a las indicaciones.

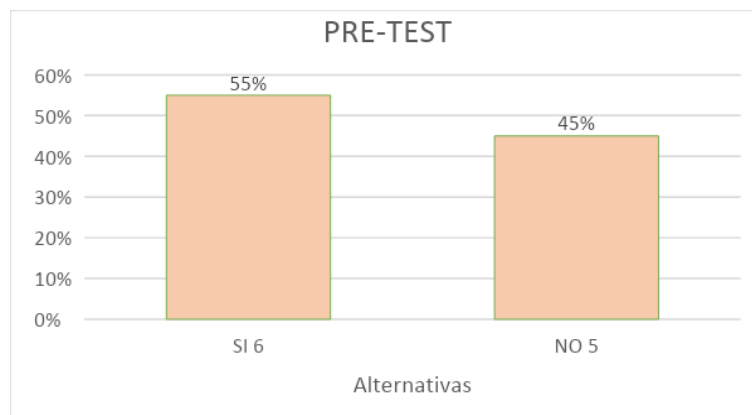
INTERPRETACIÓN: Se puede observar en los gráficos que más en la mitad del porcentaje, existe una negativa atención cuando interactúa con el dispositivo móvil.

- Pregunta N° 7: ¿Su hijo utiliza más de 4 horas diarias los diversos dispositivos móviles?

TABLA ESTADÍSTICA N° 19

Pregunta	Pre-test	
	Cantidad	Porcentaje
Si	6	55%
No	5	45%
Total	11	100%

GRÁFICO ESTADÍSTICO N° 11



Observando la tabla N°19 y el gráfico N° 11, se puede concluir:

PRE TEST: El 55% de los niños utiliza más de 4 horas los diversos dispositivos móviles, mientras que el 45% no.

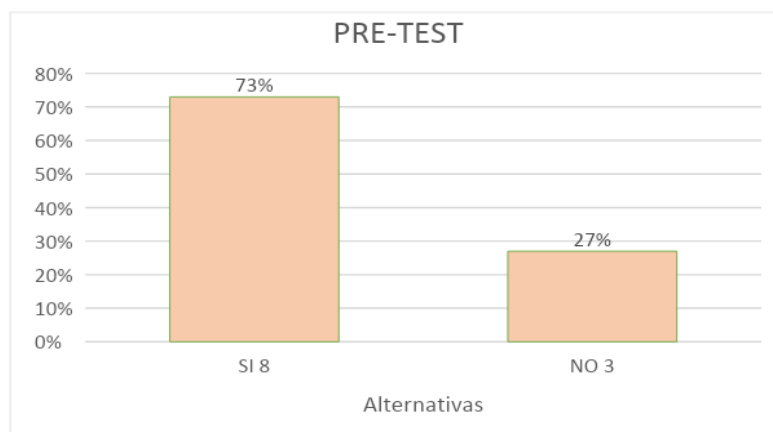
INTERPRETACIÓN: Se puede observar que 6 niños utilizan más de 4 horas al día los dispositivos móviles, y resto no permite.

- Pregunta N° 8: ¿Su hijo expresa a través del juego o por actividades artísticas el uso que le da a los dispositivos móviles?

TABLA ESTADÍSTICA N°20

Pregunta	Pre-test	
8	Cantidad	Porcentaje
Si	8	73%
No	3	27%
Total	11	100%

GRÁFICO ESTADÍSTICO N° 12



Observando la tabla N°20 y el gráfico N° 12, se puede concluir:

PRE TEST: El 73% de la muestra expresa a través del juego o por otras actividades el uso que le da a los dispositivos móviles, mientras que el 27% es indiferente.

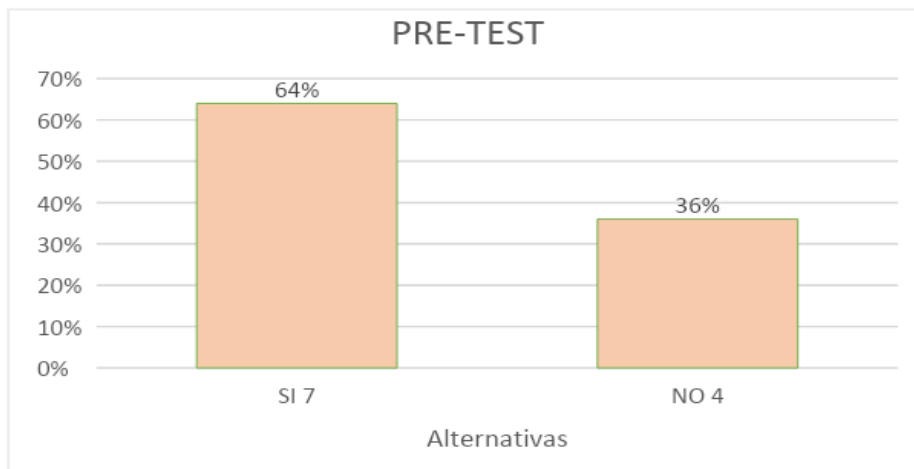
INTERPRETACIÓN: Como se puede observar en el gráfico los 8 niños expresan a través del juego u otras actividades el uso que le da los dispositivos móviles, mientras que 3 niños no expresan nada.

- Pregunta N° 9: ¿Ha observado cambios en el comportamiento de su menor hijo(a) desde que usa el dispositivo móvil?

TABLA ESTADÍSTICA N° 21

Pregunta	Pre-test	
	Cantidad	Porcentaje
Si	7	64%
No	4	36%
Total	11	100%

GRÁFICO ESTADÍSTICO N°13



Observando la tabla N° 21 y el gráfico N° 13, se puede concluir:

PRE TEST: Un 64% de los padres ha observado un cambio en su comportamiento de sus menores hijos desde que usa los dispositivos móviles, y él 36 % se mantiene normal en su actitud.

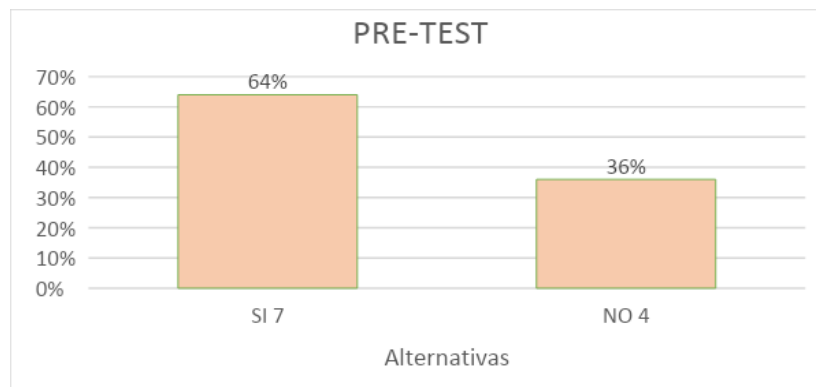
INTERPRETACIÓN: Notamos que más de la mitad de los padres ha observado cambios de comportamientos en sus hijos, y un mínimo número de niños no manifiestan ningún cambio.

- Pregunta N° 10: ¿Ha observado que su hijo tiene un buen manejo con respecto a la tecnología y uso de las aplicaciones de los dispositivos móviles?

TABLA ESTADÍSTICA N°22

Pregunta	Pre-test	
	Cantidad	Porcentaje
Si	7	64%
No	4	36%
Total	11	100%

GRÁFICO ESTADÍSTICO N° 14



Observando la tabla N°22 y el gráfico N° 14, se puede concluir:

PRE TEST: Un 64 % de los niños muestra un buen manejo con respecto a la tecnología y uso de las aplicaciones, mientras que 36% no muestra un buen manejo.

INTERPRETACIÓN: Es muy importante notar que un buen porcentaje de los niños muestra un buen manejo en la tecnología, mientras que un mínimo porcentaje es indiferente.

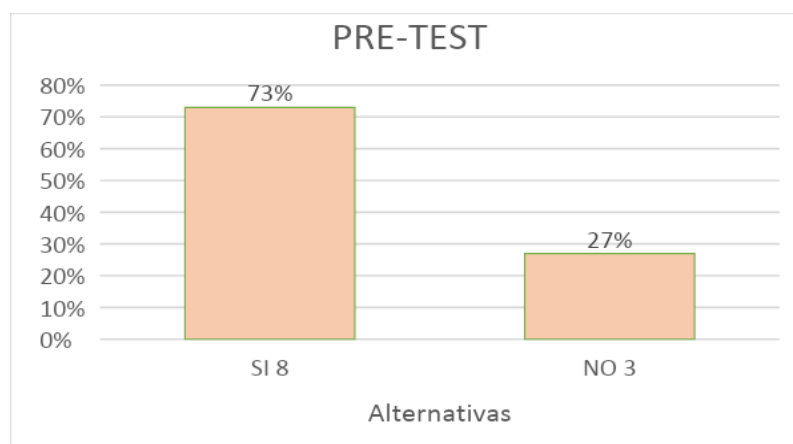
2.2. Segunda dimensión: Influencia de los dispositivos móviles.

- Pregunta N° 1: ¿Conversa con sus compañeros sobre el contenido que visualizan en los dispositivos móviles?

TABLA ESTADÍSTICA N° 23

Pregunta	Pre-test	
	Cantidad	Porcentaje
Si	8	73%
No	3	27%
Total	11	100%

GRÁFICO ESTADÍSTICO N°15



Observando la tabla N°23 y el gráfico N° 15, se puede concluir:

PRE TEST: La mayor parte de los niños es decir un 73% comunica con sus compañeros sobre aquello que visualiza en los dispositivos, mientras que un 27% no expresa nada.

INTERPRETACIÓN: Notamos que en su mayoría los niños expresan a compañeros aquello que ve en los dispositivos móviles.

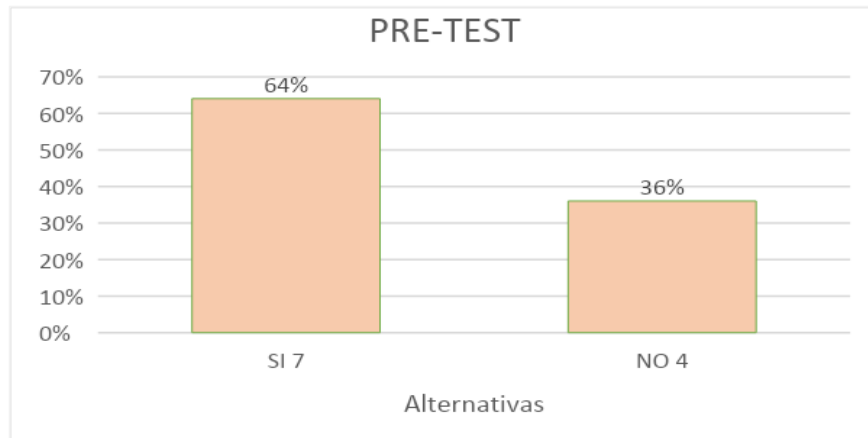
- Pregunta N° 2: ¿Representa en sus trabajos artísticos lo que visualiza en los dispositivos móviles?

-

TABLA ESTADÍSTICA N° 24

Pregunta	Pre-test	
	Cantidad	Porcentaje
Si	7	64%
No	4	36%
Total	11	100%

GRÁFICO ESTADÍSTICO N°16



Observando la tabla N° 24 y gráfico N° 16, se puede concluir:

PRE TEST: Un 64% de niños representa en sus trabajos artísticos lo que visualiza en los dispositivos móviles, y el 36% no representa.

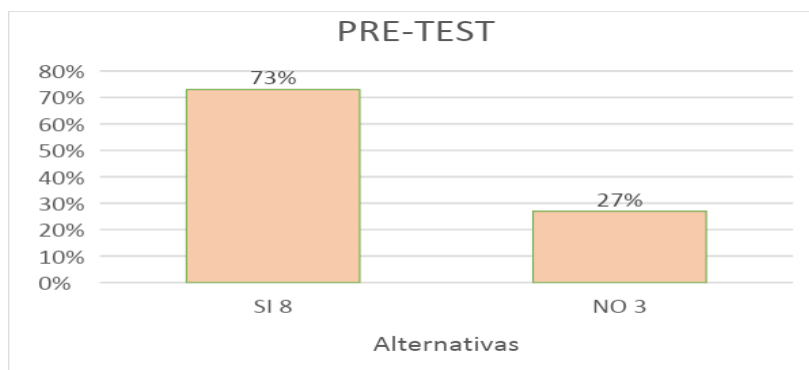
INTERPRETACIÓN: Más de la mitad de la muestra manifiesta en las actividades artísticas aquello que ve en el dispositivo móvil.

- Pregunta N° 3: ¿Comenta los nombres de las aplicaciones que visualizan en los dispositivos móviles?

TABLA ESTADÍSTICA N° 25

Pregunta	Pre-test	
	Cantidad	Porcentaje
Si	8	73%
No	3	27%
Total	11	100%

GRÁFICO ESTADÍSTICO N° 17



Observando la tabla N° 25 y el gráfico N° 17, se puede concluir:

PRE TEST: El 73% de niños comenta los nombres de las aplicaciones que visualizan en los dispositivos móviles, por otro lado, el 27% se mantiene ajeno.

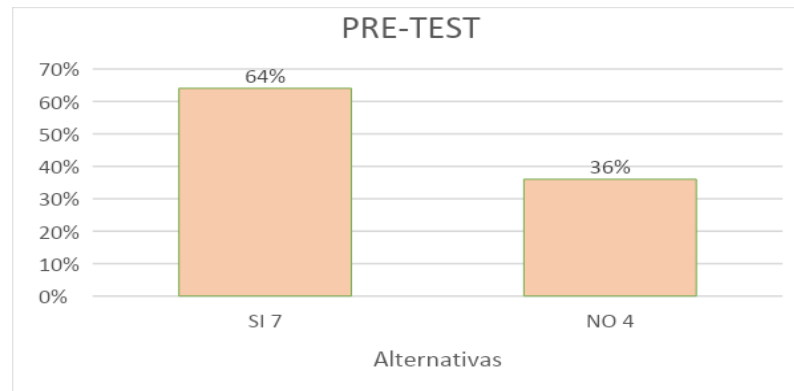
INTERPRETACIÓN: Los cuadros nos indican que en su mayoría los niños expresan con mucha seguridad aquellos personajes que ven en los dispositivos móviles mientras que un mínimo no lo hace.

- Pregunta N° 4: ¿Hace movimientos que representa el contenido que visualizan en los dispositivos móviles?

TABLA ESTADÍSTICO N° 26

Pregunta	Pre-test	
	Cantidad	Porcentaje
Si	7	64%
No	4	36%
Total	11	100%

GRÁFICO ESTADÍSTICO N°18



Observando la tabla N° 26 y gráfico N° 18, se puede concluir:

PRE TEST: El 64% de la muestra realiza movimientos que representa en contenido que visualizan en los dispositivos móviles y el 36% no muestra.

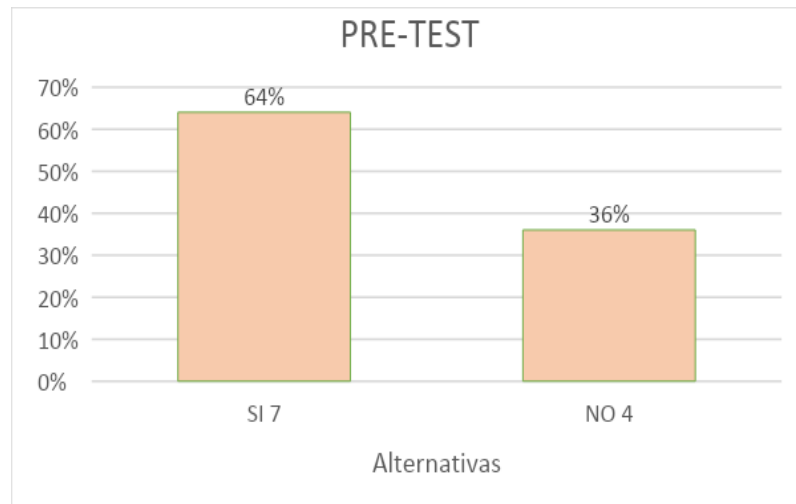
INTERPRETACIÓN: Como se puede observar en el cuadro estadístico más de la mitad de la muestra hace movimientos que presenta el contenido que visualizan en los dispositivos móviles, mientras que el otro porcentaje no.

- Pregunta N° 5: ¿Emite sonidos de aquello que observa en los dispositivos móviles?

TABLA ESTADÍSTICA N° 27

Pregunta	Pre-test	
	Cantidad	Porcentaje
Si	7	64%
No	4	36%
Total	11	100%

GRÁFICO ESTADÍSTICO N°19



Observando la tabla N° 27 el gráfico N° 19, se puede concluir:

PRE TEST: Un 64% de los niños emite sonidos de aquello que observa en el dispositivo móvil, y por otro lado el 36% aún no.

INTERPRETACIÓN: Se puede observar que el 64% emite sonidos relacionados a lo que observa y hace con los dispositivos móviles, mientras que el 36% no manifiesta ningún sonido relacionado con ello.

2.3 Resultados globales por denominación:

Para presentar los resultados globales proponemos el siguiente cuadro:

Tabla N° 28

Valor	Posición	Indicador
IDEAL	Muy positiva positivo	Nulo nivel de exposición y uso de los dispositivos móviles. Leve nivel de exposición y uso de los dispositivos móviles.
NO IDEAL	Negativo Muy negativo	Alto nivel de exposición y uso de los dispositivos móviles. Extremo nivel de exposición y uso de los dispositivos móviles.

Fuente: Elaboración propia

Para nuestro caso con la finalidad de determinar el tiempo de uso de los dispositivos móviles hemos planteado dos valoraciones para determinar un alto uso como un nulo uso, por ello lo ideal y lo no ideal se expresaría como sigue:

LO IDEAL: Lo ideal sería que el estudiante tenga nulo nivel de exposición y uso de los dispositivos móviles, y un leve nivel de exposición y uso de los dispositivos móviles.

NO IDEAL: Alto nivel de exposición y uso de los dispositivos móviles y extremo nivel de exposición y uso de los dispositivos móviles.

Tabla 29

Dimensión	Items	Pre- test	Resultados finales.
Primera dimensión.	1	Negativo	NEGATIVO (NO IDEAL)
	2	Negativo	
	3	Negativo	
	4	Negativo	
	5	Negativo	
	6	Negativo	
	7	Negativo	
	8	Negativo	
	9	Negativo	
	10	Negativo	
Segunda dimensión.	1	Negativo	NEGATIVO (NO IDEAL)
	2	Negativo	
	3	Negativo	
	4	Negativo	
	5	Negativo	

Fuente: Elaboración propia

A continuación, presentamos el cuadro de resultados por denominación:

En el cuadro se observa lo siguiente:

Primera dimensión: Arroja un resultado negativo, por tanto, el resultado final es lo no ideal.

Segunda dimensión: Arroja unos resultados negativos, por tanto, el resultado es no ideal.

2.4 Análisis final.

El trabajo de investigación fue asumido con mucha responsabilidad, logrando determinar cuál es el tiempo de uso de los dispositivos móviles y el contenido que visualizan los niños de 5 años del aula B del colegio Waldorf Cieneguilla.

Así como también se puede leer en los resultados parciales y globales lo que se expresó en los objetivos.

Los cuadros estadísticos nos muestran el tiempo de exposición que los estudiantes tienen a los dispositivos móviles el cual se registró durante la investigación.

Los resultados, expresan que existe un alto nivel de sobreexposición con los dispositivos móviles en los estudiantes.

Conclusiones

Se logró dar respuesta a la pregunta ¿Cuál es el tiempo de uso de los dispositivos móviles en los niños de 5 años? Identificándose el tiempo de exposición de los estudiantes a los dispositivos móviles, arrojando como resultado que el tiempo de exposición, es mayor al tiempo que deberían.

Indagar desde el enfoque de la neurociencia ayudó a determinar cuál es el uso de los dispositivos móviles y los efectos que generan., encontrándose documentación referente a la protección que se da a los niños

En cuanto a los objetivos específicos se logró reconocer a los teóricos que abordan con mucha más profundidad el tema del uso de los dispositivos móviles, lográndose registrar información que confirma sobre todo, las ventajas y desventajas, características y dificultades en el aula.

A través de los instrumentos que se realizaron en la investigación, se logró identificar ¿Cuál el tiempo de uso de los dispositivos móviles? Así como también identificar el contenido que visualizan los niños.

Luego de los análisis estadísticos e interpretaciones y los resultados globales por denominación, se muestra la validez a través de la confirmación de la hipótesis que el 70% de estudiantes hace uso de los dispositivos móviles por más de 4 horas al día, así como el 60% visualiza dibujos animados.

Recomendación.

A la luz de los resultados obtenidos en la investigación, se da a conocer que existe una sobreexposición del uso de los dispositivos móviles en los estudiantes de 5 años en el jardín de infancia de la Institución Educativa Colegio Waldorf Cieneguilla, se recomienda realizar un estudio mucho más profundo para determinar la influencia de los dispositivos móviles en el proceso de la enseñanza, así como también la influencia en el incremento de las conductas agresivas, debido que se encontró un alto índice de exposición.

Así mismo los resultados muestran que este uso indiscriminado de los dispositivos móviles se da principalmente en el acceso a aplicaciones relacionadas con el entretenimiento, que según los teóricos revisados conllevan a desventajas en la conducta, en las relaciones sociales, los niveles de concentración, así como trastornos físicos y emocionales; desventajas que se observaron y que motivaron a la presente investigación.

Por ello recomendamos se informe a los padres los resultados obtenidos con la finalidad recomendarles la importancia de reducir el acceso a estos dispositivos, exponer las ventajas y desventajas, junto con las consecuencias por el exceso de uso.

Se recomienda a los docentes revisar la documentación necesaria para ampliar sus conocimientos con respecto a la implementación de las nuevas tecnologías, cuáles son sus ventajas y desventajas, la importancia de implementarlas en los procesos de enseñanza aprendizaje en la medida que estos sean indispensables y haciendo un uso adecuado de los mismos con los niños, siendo vitales principalmente para la actualización y capacitación docente.

Referencias Bibliográficas

- ABC Ciencia (17 de enero 2017). *El cerebro es perezoso y prefiere lo interactivo al papel, pero perderá capacidad de aprendizaje*.
https://www.abc.es/ciencia/abci-cerebro-perezoso-y-prefiere-interactivo-papel-pero-perdera-capacidad-aprendizaje-201701232011_noticia.html
- Aftab, P. (2012). *Internet con los menores riesgos*. EDEX
- Aftab, P. (2010) Pantallas Amigas (8 de abril 2010) *Entrevista con Parry Aftab sobre el ciberacoso a menores y pautas para la protección parental*.
<https://www.pantallasamigas.net/entrevista-con-parry-aftab-sobre-el-ciberacoso-a-menores/>
- Cid, A, Méndez, R y Sandoval, F. (2011) *Investigación. Fundamentos y metodología Segunda edición*. [Archivo en PDF].
<https://josedominguezblog.files.wordpress.com/2015/06/investigacion-fundamentos-y-metodologia.pdf>
- Cuba, C. (2016) *Uso de los celulares con internet y rendimiento académico de estudiantes universitarios*. [Tesis de licenciado, Universidad de Lima, Perú].
http://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/ulima/4761/Cuba_Alvarado_Ciara_Paola.pdf?sequence=3
- Díaz, G. (2017) *Análisis del uso de los dispositivos móviles en los niños de 5 a 12 años y su influencia en el entorno familiar*. [Tesis de grado, Universidad de Guayaquil, Ecuador].

<http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/21382/1/GERARDO%20IV%C3%81N%20D%C3%8DAZ%20ELIZONDO.pdf>

Duarte, M (2015) *Frecuencia en el uso y realización de actividades multitarea de los dispositivos electrónicos en niños de cuarto de primaria*. [Tesis de grado, Universidad Rafael Landívar, Guatemala]. <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesiseortiz/2015/05/83/Duarte-Claudia.pdf>

Fundación vivo sano. (2017). *Tecnologías que dañan o limitan la capacidad física, mental, intelectual y emocional*. <https://www.vivosano.org/tecnologias-danan-limitan-capacidad-fisica-mental-intelectual-emocional/>

Galeano (2010) El hombre y la tecnología: del hombre moderno al hombre primitivo. *Revista Kubernetica* (12), 1-10. <https://www.santiagokoval.com/2011/04/27/el-hombre-y-la-tecnologia-del-hombre-moderno-al-hombreprimitivo/>

Garduño, T. (2020) *Uso tecno pedagógico de dispositivos móviles en la formación de investigadores* [Archivo PDF].

[file:///C:/Users/Ana/Downloads/a8_Uso-tecnopedagogico-de-dispositivos-moviles-en-la-formacion-de-investigadores%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Ana/Downloads/a8_Uso-tecnopedagogico-de-dispositivos-moviles-en-la-formacion-de-investigadores%20(1).pdf)

Guillén, J. (2014) *Diez libros imprescindibles sobre Neuroeducación*. <https://escuelaconcerebro.wordpress.com/category/resenas/>

Hernández, R, Fernández, C y Batista, M. (2014) *Metodología de la investigación sexta edición*. [Archivo PDF]. [Hernández metodología-de-la-investigación-sexta-edicion.compressed \(1\).pdf](#)

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (12 de junio 2018). *Convocatoria a presentar candidaturas para*

el premio de la UNESCO por la utilización de las TIC en la educación.
<https://es.unesco.org/news/convocatoria-presentar-candidaturas-premio-unesco-utilizacion-tic-educacion>.

Lázaro, M (23 de enero 2018). *Los niños y el uso de los móviles, no es el cuanto, es el cómo.* Computer Hoy.
<https://computerhoy.com/noticias/moviles/ninos-uso-moviles-no-es-cuanto-es-como-74759>

Ley 28044 - Ley general de la educación. Ministerio de Educación del Perú - 3 de noviembre 2016. N° 8 y 9.

Ministerio de educación. (24 de abril 2014) *Uso de las TIC en niños y maestros ayudará a mejorar la calidad educativa en el país.*
<http://www.minedu.gob.pe/n/noticia.php?id=26546>

Ministerio de Educación (2016) *Currículo Nacional de la Educación Básica.*
[Archivo en PDF] <https://curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

Misiones opina (22 de noviembre 2018). *Pedagogía Waldorf: ¿Cómo función y que enseña la única escuela de Misiones que no utiliza tecnologías?*
<http://misionesopina.com.ar/portal/2018/11/27/pedagogia-waldorf-como-funciona-y-que-ensenan-en-la-unica-escuela-de-misiones-que-no-utiliza-nuevas-tecnologias/>

Mora, F. (2017) *Neuroeducación.* Alianza Editorial.

Mora, F. (2018) *Aprendemos Juntos.* (9 de julio 2018) *¿Qué es la neuroeducación? Francisco Mora, doctor en Neurociencia y Medicina*
[Archivo de Video]. Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=d2Fud46xFPQ>

Mora, F. (2018) *Aprendemos Juntos.* (9 de Julio 2018) *“Somos lo que la educación hace de nosotros” Francisco Mora, doctor en Neurociencia*

[Archivo de Video). Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=ETagN9TDZJI>

Mora, F. (2018) NEUROCULTURA o el camino hacia la nueva Cultura”, con FRANCISCO MORA [Archivo de Video]. Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=qCMX9xaU1t8>

Morrillo, P. (2011). *Introducción de los dispositivos móviles*. [Archivo en PDF].[https://www.exabyteinformatica.com/uoc/Informatica/Tecnologia_y_desarrollo_en_dispositivos_moviles/Tecnologia_y_desarrollo_en_dispositivos_moviles_\(Modulo_2\).pdf](https://www.exabyteinformatica.com/uoc/Informatica/Tecnologia_y_desarrollo_en_dispositivos_moviles/Tecnologia_y_desarrollo_en_dispositivos_moviles_(Modulo_2).pdf)

Paz, E. (2016) *Ventajas y desventajas de los dispositivos móviles en la educación*.<https://sites.google.com/a/correo.unimet.edu.ve/03pazpineropolancoeacfgtce03/dispositivosmoviles/ventajasydesventajasdelosdispositivosmovilesenlaeducacion>

Organización Mundial de la Salud (20 de setiembre 2013). ¿Cuáles son los riesgos sanitarios asociados a los teléfonos móviles y sus estaciones base? <https://www.who.int/es>

Robo Genios (10 de setiembre 2018). *15 aplicaciones educativas para niños para que juegan con su Tablet*. <https://robogenios.com/aplicaciones-educativas-para-ninos/>

Rubio, R y Martin, A (2015) *Jóvenes y generación 2020*. [Archivo PDF] http://www.injuve.es/sites/default/files/2017/46/publicaciones/revista108_completa_0.pdf

Rudolf, S. (2013) El primer septenio. RUDOLF STEINER

Santillán, R, L y Velásquez, F, S. (2017) *La incidencia en la falta del uso excesivo del uso de los dispositivos móviles de los padres, con sus hijos de 8 a 12 años*. [Tesis de grado, Universidad de Guayaquil, Ecuador]. <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/22952/1/tesis%202017ronny%20santillan%20%20Y%20FRANCISCO%20VELASQUEZ.pdf>

Sarmientos, S, C (2015) *Efectos del uso del software pequemath móvil 5 para dispositivos móvil para dispositivos móviles en el proceso de aprendizaje del área de matemática en niños de 5 años de la I.E Santa Rosa de Andahuaylas* ([Tesis de grado, Universidad José María Arguedas Perú]. <http://repositorio.unajma.edu.pe/bitstream/handle/123456789/187/132015EPISSarmiento%20Sotoefecto%20del%20uso%20del%20software%20educativo.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Spitzer, M. (2013) *Demencia Digital*. Ediciones B.

Unicef (2017) *Revista niños en el mundo digital*. <https://www.unicef.org/media/48611/file>

Vergara, J (28 de abril 2019). Niños en tiempo de smartphones. *El universal*. <https://www.eluniversal.com/tecnologia/38626/ninosentiemposdesmartphones>

Anexos

Anexo 1:**INSTITUCION EDUCATIVA PRIVADA “WALDORF CIENEGUILLA”**

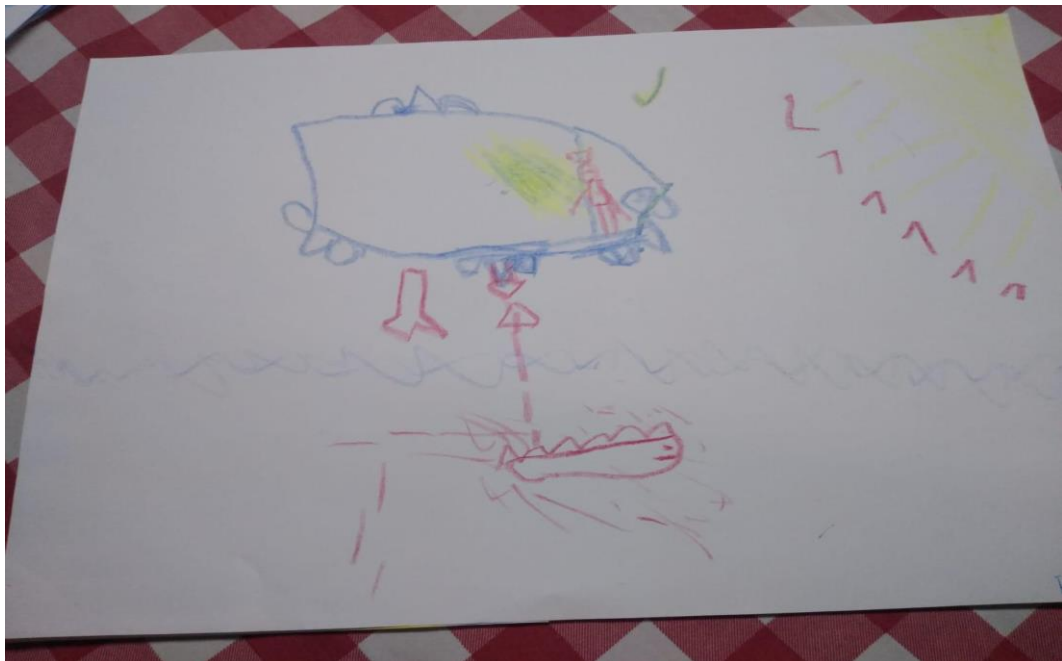
R.D. N°01808-1994/DRELM

ORDEN	CODIGO/DNI	TUTORA: ANA MELBA ROJAS QUISPE	EDAD	SEXO	DOMICILIO
1	77453813	Albujá Bustamente, Ignacio Fabián.	5 años	Masculino	Cieneguilla
2	77613532	Chávez Aurazo, Nicolás Alejandro.	5 años	Masculino	Cieneguilla
3	77634805	Dreyfus León, Daniela Abigail.	5 años	Femenino	Cieneguilla
4	77926732	Echevarría Wenzel, Sol.	5 años	Femenino	Cieneguilla
5	77958362	Faura Cadenilla, Kael Salim.	5 años	Masculino	Cieneguilla
6	77562449	Jamanpa López, Adriana Zuemi.	5 años	Femenino	Cieneguilla
7	77786129	Mancinelli Baca, Gianpaolo.	5 años	Masculino	Cieneguilla
8	77603025	Marín Chean, Joaquín André.	5 años	Masculino	Cieneguilla
9	63160344	Maurate Ávila, Jhady Ayzha.	5 años	Femenino	Cieneguilla
10	77544944	Passalacqua Mejía, Nilachal Harijan.	5 años	Masculino	Cieneguilla
11	77444640	Yábar Rojas, Thiago André.	5 años	Masculino	Cieneguilla

Anexo 2: Dibujo con acuarelas



Anexo 3: Dibujo con crayolas.



Anexo 4: Dibujo con crayolas.



Anexo 5: Dibujo con crayolas.



Anexo 6: Dibujo con crayolas.



Instrumentos

**CUESTIONARIO - ENTREVISTA A PADRES DE FAMILIA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA PARTICULAR
“WALDORF CIENEGUILLA”- UGEL 06**

Nombres y apellidos:

Jardín de infancia aula B.

DIMENSION	ITEMS	PREGUNTAS	RESPUESTAS	
			Sí	No
Ventajas y desventajas de los dispositivos móviles.	1	¿En casa hay más de un dispositivo móvil?		
	2	¿Permite que su menor hijo se comunice mediante un dispositivo móvil?		
	3	¿En casa su hijo (a) interactúa con uno o más dispositivos móviles?		
	4	¿Permite que su menor hijo utilice libremente los dispositivos móviles?		
	5	¿Su hijo utiliza aplicaciones de los dispositivos móviles que mejoran su aprendizaje?		
	6	¿Su hijo presta atención a las indicaciones que se dan en casa cuando interactúa con los dispositivos móviles?		
	7	¿Su hijo utiliza más de 4 horas diarias los diversos dispositivos móviles?		
	8	¿Su hijo expresa a través del juego o por actividades artísticas el uso que le da a los dispositivos móviles?		
	9	¿Ha observado cambios en el comportamiento de su menor hijo(a) desde que usa el dispositivo móvil?		
	10	¿Ha observado que su hijo tiene el buen manejo con respecto a la tecnología y uso de aplicaciones de los dispositivos móviles?		

Fuente: Elaboración propia.

**OBSERVACIÓN NO PARTICIPANTE – FICHA DE OBSERVACIÓN DE LAS ACTIVIDADES
REALIZADAS EN EL JARDÍN DE INFANCIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR
“WALDORF CIENEGUILLA”- UGUEL 06**

Nombres y apellidos del estudiante: Edad:

Jardín de infancia aula B.

DIMENSIÓN	ITEMS	PREGUNTAS	RESPUESTAS	
			Sí	No
Influencia de los dispositivos móviles	1	¿Conversa con sus compañeros sobre el contenido que visualiza en los dispositivos móviles?		
	2	¿Representa en sus trabajos artísticos el contenido que visualiza en los dispositivos móviles?		
	3	¿Comenta los nombres de las aplicaciones que visualiza en los dispositivos móviles?		
	4	¿Hace movimientos que representen el contenido que visualiza en los dispositivos móviles?		
	5	¿Emite sonidos de aquello que observa en los dispositivos móviles?		

Matriz de resultados de la ficha de observación

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	1: ¿Conversa con sus compañeros sobre el contenido que visualiza en los dispositivos móviles?		2: ¿Representa en sus trabajos artísticos el contenido que visualiza en los dispositivos móviles?		3: ¿Comento los nombres de las aplicaciones que visualiza en los dispositivos móviles?		4: ¿Hace movimientos que representa el contenido que visualiza en los dispositivos móviles?		5: ¿Emite sonido de aquello que observa en los dispositivos móviles?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Albuja Bustamante, Ignacio Fabián.	X		X		X		X		X	
2	Chávez Aurazo, Nicolás Alejandro	X		X		X		X		X	
3	Dreyfus León, Daniela Abigail.	X		X		X		X		X	
4	Echevarría Wenzel, Sol.		X		X		X		X		X
5	Faura Cadenilla, Kael Salim.	X		X		X		X		X	
6	Jamanpa López, Adriana Zuemi.	X			X	X			X		X
7	Mancinelli Baca, Gianpaolo.	X		X		X		X		X	
8	Marín Chean, Joaquín André.	X		X		X		X		X	
9	Maurate Ávila, Jhady Ayzha.	X		X		X		X		X	
10	Passalacqua Mejía, Nilachal Harijan.		X		X		X		X		X
11	Yábar Rojas, Thiago André.		X		X		X		X		X

Matriz de resultados del cuestionario

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	1. ¿En casa hay más de un dispositivo móvil?		2. ¿Permite que su menor hijo se comunique mediante un dispositivo móvil?		3. ¿En casa su hijo(a) interactúa con uno más dispositivos móviles?		4. ¿Permite que su menor hijo utilice libremente los dispositivos móviles?		5. ¿Su hijo utiliza aplicaciones de los dispositivos móviles que mejoran sus aprendizajes?		6. ¿Su hijo presta atención a las indicaciones que se dan en casa cuando interactúa con los dispositivos móviles?		7. ¿Su hijo utiliza más de 4 horas diarias los diversos dispositivos móviles?		8. ¿Su hijo expresa a través del juego o por actividades artísticas el uso que le da a los dispositivos móviles?		9. ¿Ha observado cambios en el comportamiento de su menor hijo(a) desde que usa el dispositivo móvil?		10. ¿Ha observado que su hijo tiene el buen manejo con respecto a la tecnología y el uso de aplicaciones de los dispositivos	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
1	Albujar Bustamente, Ignacio Fabián.	X		X		X		X		X			X	X		X		X		X	
2	Chávez Aurazo, Nicolás Alejandro	X		X		X		X		X			X	X		X		X		X	
3	Dreyfus León, Daniela Abigail.	X		X		X		X			X	X			X	X		X		X	
4	Echevarría Wenzel, Sol.	X		X		X			X		X	X			X		X			X	X
5	Faura Cadenilla, Kael Salim.	X		X		X		X		X			X	X		X		X		X	

6	Jamanpa López, Adriana Zuemi	X		X		X			X		X	X			X	X			X		X
7	Mancinelli Baca, Gianpaolo.	X		X		X		X					X	X		X		X		X	
8	Marín Chean, Joaquín André.	X		X		X		X		X			X		X		X		X		
9	Maurate Ávila, Jhady Ayzha	X		X		X		X		X			X		X		X		X		
10	Passalacqua Mejía, Nilachal Harijan	X			X		X		X	X					X		X		X		X
11	Yábar Rojas, Thiago André.	X		X		X			X	X					X		X		X		X

Fuente: Elaboración propia.

Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLE	DISEÑO	POBLACION Y MUESTRA	TECNICA Y INSTRUMENTO
<p>¿Qué dicen los teóricos sobre el uso de los dispositivos móviles?</p> <p>¿Cuál es el tiempo de uso de los dispositivos móviles en los estudiantes de 5 años del aula b del jardín de la Institución Educación Waldorf? Y ¿Cuál es el contenido que visualizan los estudiantes en sus discipulos móviles?</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Describir desde la neurociencia cual es el uso de los dispositivos móviles y los efectos que estos generan. Determina el tiempo de uso de los dispositivos móviles y contenido que visualizan los niños de 5 años del aula B del jardín de infancia del colegio Waldorf Cieneguilla.</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>Reconocer los postulados teóricos que abordan el uso de los dispositivos móviles.</p> <p>Identificar el tiempo de uso de los dispositivos moviles que tienen los niños de 5 años años del aula B del jardin de infancia del colegio Waldorf Cieneguilla.</p> <p>Identificar el contenido que visualizan los niños de aula B del jardin de infancia del colegio Waldorf Cieneguilla</p>	<p>Hipótesis general:</p> <p>Se estima que el 70% de los estudiantes del aula b del jardín de infancia hace uso de los dispositivos móviles por más de 4 horas al día, así como el 60% de los estudiantes visualizan dibujos animados en sus dispositivos móviles.</p> <p>Se reconoce desde la neurociencia cual es el uso de los dispositivos móviles y los efectos que estos generan en los estudiantes.</p>	<p>Dispositivos móviles.</p>	<p>Investigación no experimental con diseño transaccional descriptivo simple.</p> <p>Tipo de investigación</p> <p>Investigación de tipo descriptiva simple.</p> <p>Diseño de la investigación</p> <p>M O</p> <p>Donde:</p> <p>M representa a la muestra</p> <p>O representa la información relevante.</p> <p>La fórmula del diseño descriptivo simple es:</p> <p>O -----> G</p>	<p>Población</p> <p>250 alumnos del nivel de secundaria, primaria e inicial de la institución Educativa Particular Waldorf Cieneguilla .</p> <p>Muestra</p> <p>11 alumnos y alumnas en total del jardín de infancia aula B del colegio Waldorf Cieneguilla .</p>	<p>Técnica</p> <p>Observación no participante Cuestionario</p> <p>Instrumentos</p> <p>Ficha de observación Entrevista cerrada.</p>