Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión

Facultad de Educación

Escuela Profesional de Educación Inicial

Especialidad: Educación Inicial y Arte

Impacto de las tecnologías digitales en la conducta de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, 2025

Tesis

Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Nivel Inicial

Especialidad: Educación Inicial y Arte

Autoras

Maria Fernanda Barrios Gervacio

Niurka Kahory Beltran Ellen

Asesor

Mg. Ronald Basilio Mejia Carpio

Mg. RONALD B. MEJIA CARPIO
DOCENTE

Huacho – Perú

2026



Reconocimiento - No Comercial – Sin Derivadas - Sin restricciones adicionales

https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/

Reconocimiento: Debe otorgar el crédito correspondiente, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante lo respalda a usted o su uso. **No Comercial:** No puede utilizar el material con fines comerciales. **Sin Derivadas:** Si remezcla, transforma o construye sobre el material, no puede distribuir el material modificado. **Sin restricciones adicionales:** No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros de hacer cualquier cosa que permita la licencia.

UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

LICENCIADA

(Resolución de Consejo Directivo N° 012-2020-SUNEDU/CD de fecha 27/01/2020

Facultad de Educación
Escuela Profesional de Educación Inicial
Especialidad: Educación Inicial y Arte

METADATOS

DATOS DEL AUTOR (ES):		
APELLIDOS Y NOMBRES	**DNI**	**FECHA DE SUSTENTACIÓN**
Barrios Gervacio Maria Fernanda	75466325	26/10/2026
Beltran Ellen Niurka Kahory	75124037	26/10/2026
DATOS DEL ASESOR:		
APELLIDOS Y NOMBRES	**DNI**	**CÓDIGO ORCID**
Mg. Mejia Carpio Ronald Basilio	40652142	https://orcid.org/0000-0002-3362-7673
DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS –PREGRADO:		
APELLIDOS Y NOMBRES	**DNI**	**CÓDIGO ORCID**
Dra. Rivera Minaya Yaneth Marlube	15735300	https://orcid.org/0000-0002-0414-6651
Dra. Cuellar Camarena Tania Zayda	41073428	https://orcid.org/0000-0002-2457-8937
Dr. Loza Landa Roberto Carlos	15760787	https://orcid.org/0000-0002-9883-1130

Maria Fernanda Barrios Gervacio-2026-042630 Niur...

IMPACTO DE LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES EN LA CONDUCTA DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 658 "FE...

UNIDAD DE INVESTIGACIÓN FE-PREGRADO 2026

UNIDAD DE INVESTIGACIÓN DE LA FE-2026

Facultad de Educación

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::1:3593068927

Fecha de entrega
12 jun 2026, 1:33 p.m. GMT-5

Fecha de descarga
12 jun 2026, 2:49 p.m. GMT-5

Nombre del archivo
TESIS_PREGRADO-_Barrios_Gervacio_Beltran_Ellen.docx

Tamaño del archivo
279.1 KB

69 páginas

11.470 palabras

63.913 caracteres

19% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

Exclusiones

- N.º de fuentes excluidas

Fuentes principales

17% Fuentes de Internet
4% Publicaciones
15% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

DEDICATORIA

Dedicamos este trabajo a nuestras familias, por su amor incondicional y por ser nuestra motivación constante. A nuestros padres, quienes nos enseñaron a perseverar, y a quienes confiaron siempre en nuestro esfuerzo. Esta tesis es el reflejo de su apoyo y de nuestra gratitud..

Maria Fernanda Barrios Gervacio
Niurka Kahory Beltran Ellen

AGRADECIMIENTO

Agradecemos profundamente a Dios por guiarnos en cada paso.

A nuestro asesor de tesis, por sus valiosas orientaciones y dedicación.

Y a la Institución Educativa y a los participantes del estudio, por permitirnos desarrollar esta investigación.

Maria Fernanda Barrios Gervacio
Niurka Kahory Beltran Ellen

ÍNDICE

DEDICATORIA V
AGRADECIMIENTO VI
ÍNDICE VII
ÍNDICE DE TABLAS IX
ÍNDICE DE FIGURAS X
RESUMEN XI
ABSTRACT XII
INTRODUCCIÓN XIII
CAPÍTULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA 14
1.1. Descripción de la realidad problemática 14
1.2. Formulación del problema 15
1.2.1. Problema general 15
1.2.2. Problemas específicos 16
1.3. Objetivos de la investigación 16
1.3.1. Objetivo general 16
1.3.2. Objetivos específicos 16
1.4. Justificación de la investigación 17
1.5. Delimitación del estudio 17
1.6. Viabilidad de estudio 17
CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO 18
2.1. Antecedentes de investigación 18
2.1.1. Antecedentes Internacionales 18
2.1.2. Antecedentes Nacionales 20
2.2. Bases teóricas 22
2.2.1. Tecnologías digitales 22
2.2.2. Conducta 28
2.3. Definición de términos básicos 41
2.4. Hipótesis de la investigación 42
2.4.1. Hipótesis general 42
2.4.2. Hipótesis específicas 42
2.5. Operacionalización de las variables 43
CAPÍTULO III METODOLOGÍA 44
3.1. Diseño metodológico 44

3.1.1. Tipo 44
3.1.2. Nivel 44
3.1.3 Diseño 44
3.1.4 Enfoque 44
3.2. Población y muestra 44
3.2.1. Población 44
3.2.2. Muestra 44
3.3. Técnicas de recolección de datos 44
3.3.1. Técnicas a emplear 44
3.3.2. Descripción de los instrumentos 45
3.4. Técnicas para el procesamiento de la información 45
CAPÍTULO IV RESULTADOS 46
4.1. Análisis de resultados 46
4.2. Contratación de hipótesis 60
CAPÍTULO V DISCUSIÓN 61
5.1. Discusión de resultados 61
CAPÍTULO VI CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES 63
6.1. Conclusiones 63
6.2. Recomendaciones 64
CAPÍTULO VII REFERENCIAS BIBIOGRAFICAS 65
7.1. Fuentes bibliográficas 65
ANEXOS 67
Anexo 1: Encuesta. 68
Anexo 1: Encuesta. 69
Anexo 3: Matriz de consistencia 70

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 46
Mi niño/a ve televisión por más de 1 hora al día. 46
Tabla 2 47
Mi niño/a observa contenido no adecuado para su edad. 47
Tabla 3 48
Mi niño/a usa internet diariamente. 48
Tabla 4 49
Mi niño/a navega sin supervisión adulta. 49
Tabla 5 50
Mi niño/a juega videojuegos más de 30 minutos al día. 50
Tabla 6 51
Mi niño/a utiliza videojuegos con contenido inapropiado. 51
Tabla 7 52
Mi niño/a usa el celular para ver videos o jugar. 52
Tabla 8 53
Mi niño/a usa el celular mientras come o realiza tareas. 53
Tabla 9 54
El niño/a responde con gritos o enojo a sus compañeros. 54
Tabla 10 55
El niño/a muestra dificultad para cumplir normas del aula. 55
Tabla 11 56
El niño/a actúa sin pensar en las consecuencias. 56
Tabla 12 57
El niño/a muestra dificultad para esperar su turno. 57
Tabla 13 58
El niño/a necesita siempre ayuda del adulto para realizar actividades. 58
Tabla 14 59
El niño/a muestra inseguridad para realizar tareas sin acompañamiento. 59

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Mi niño/a ve televisión por más de 1 hora al día. 46
Figura 2 Mi niño/a observa contenido no adecuado para su edad. 47
Figura 3 Mi niño/a usa internet diariamente. 48
Figura 4 ¿Consideras que la red social de Facebook ayuda a desarrollar tu identidad? 49
Figura 5 Mi niño/a juega videojuegos más de 30 minutos al día. 50
Figura 6 Mi niño/a utiliza videojuegos con contenido inapropiado. 51
Figura 7 Mi niño/a usa el celular para ver videos o jugar. 52
Figura 8 Mi niño/a usa el celular mientras come o realiza tareas. 53
Figura 9 El niño/a responde con gritos o enojo a sus compañeros. 54
Figura 10 El niño/a muestra dificultad para cumplir normas del aula. 55
Figura 11 El niño/a actúa sin pensar en las consecuencias. 56
Figura 12 El niño/a muestra dificultad para esperar su turno. 57
Figura 13 El niño/a necesita siempre ayuda del adulto para realizar actividades 58
Figura 14 El niño/a muestra inseguridad para realizar tareas sin acompañamiento. 59

RESUMEN

En la actualidad, las tecnologías digitales como la televisión, el internet, los videojuegos y los celulares forman parte del entorno cotidiano de los niños desde edades muy tempranas. Si bien estos recursos pueden ofrecer contenidos educativos y espacios de entretenimiento, su uso inadecuado o excesivo puede influir en la formación de patrones de conducta que afectan la convivencia y el desarrollo socioemocional de los menores. **Objetivo:** Determinar de qué manera las tecnologías digitales impactan en la conducta de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 658 "Fe y Alegría" – Huacho, 2025. **Metodología:** nivel correlacional, tipo básico, diseño no experimental, enfoque cuantitativo. **Población:** 32 padres de familia y 1 docente. **Conclusión:** El uso intensivo e inadecuado de televisión, internet, videojuegos y celulares afecta la convivencia escolar, la regulación emocional y el desarrollo socioemocional de los niños de 5 años. De este modo, se corroboran todas las hipótesis específicas y la hipótesis general, estableciendo que las tecnologías digitales tienen un impacto significativo en la conducta infantil en el contexto estudiado.

Palabras clave: tecnologías digitales, televisión, internet, videojuegos, celulares y conducta.

ABSTRACT

Currently, digital technologies such as television, the internet, video games, and cell phones are part of children's daily lives from a very young age. While these resources can offer educational content and entertainment, their inappropriate or excessive use can influence the formation of behavioral patterns that affect social interaction and the socio-emotional development of children. **Objective:** To determine how digital technologies impact the behavior of 5-year-old children at the I.E.I. No. 658 “Fe y Alegría” – Huacho, 2025. **Methodology:** correlational level, basic type, non-experimental design, quantitative approach. **Population:** 32 parents and 1 teacher. **Conclusion:** The intensive and inappropriate use of television, the internet, video games, and cell phones affects school social interaction, emotional regulation, and the socio-emotional development of 5-year-old children. Thus, all the specific hypotheses and the general hypothesis are corroborated, establishing that digital technologies have a significant impact on children's behavior in the studied context..

Keywords:. digital technologies, television, internet, video games, cell phones, and behavior.

INTRODUCCIÓN

La presente investigación nació de una preocupación real y cotidiana: observar cómo los niños de 5 años, incluso desde muy pequeños, están cada vez más rodeados de pantallas y dispositivos digitales que influyen en su manera de comportarse, relacionarse y aprender. En la I.E.I. N.° 658, esta realidad se hace evidente en los hábitos de uso de televisión, internet, videojuegos y celulares, así como en cambios visibles en la conducta de los estudiantes.

A lo largo de este estudio, no solo se analizaron datos y resultados, sino también vivencias, situaciones del aula y experiencias expresadas por docentes y familias. Todo ello permitió comprender de manera más humana y cercana cómo el entorno digital actual puede moldear la conducta infantil. Con este trabajo se busca no solo aportar conocimiento académico, sino también ofrecer una guía que ayude a acompañar mejor a los niños, promover prácticas más saludables y fortalecer su desarrollo emocional y social; el mismo que se divide en siete capítulos:

Capítulo I: planteamiento del problema

Capítulo II: marco teórico

Capítulo III: metodología

Capítulo IV: resultados

Capítulo V: discusión

Capítulo VI: conclusiones y recomendaciones

Capítulo VII: referencias bibiograficas.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática

En las últimas décadas, el avance acelerado de las tecnologías digitales ha transformado profundamente los entornos de socialización y aprendizaje de los niños a nivel mundial. Organismos internacionales como la UNESCO y la UNICEF advierten que la creciente exposición a dispositivos como televisores, internet, videojuegos y celulares desde edades tempranas puede influir en la formación de conductas, emociones y patrones de interacción social. Diversos estudios internacionales han identificado que el uso excesivo o inadecuado de estas tecnologías se asocia con comportamientos impulsivos, dificultades en la autorregulación, respuestas agresivas o aisladas y una disminución en la interacción social presencial, aspectos críticos especialmente en la etapa de cinco años.

A nivel nacional, el Perú atraviesa una realidad semejante. Investigaciones recientes del Ministerio de Educación y del INEI evidencian que la presencia de tecnologías digitales en los hogares se ha incrementado significativamente, alcanzando incluso a familias de zonas urbanas y rurales con niños en edad preescolar. Este acceso temprano, aunque ofrece oportunidades educativas, también ha generado preocupación entre docentes y especialistas, quienes señalan que el uso prolongado de pantallas podría estar relacionado con conductas autoritarias, actitudes permisivas frente a normas o comportamientos dependientes, lo que afecta la convivencia escolar y el desarrollo emocional.

En el contexto regional, la provincia de Huaura no es ajena a esta problemática. Las instituciones educativas iniciales reportan que un número creciente de niños de 5

años llega al aula con hábitos de consumo digital que incluyen ver televisión por varias horas, utilizar celulares para juegos o videos, acceder a internet sin supervisión adecuada y participar en videojuegos que no siempre son apropiados para su edad. La docente de la I.E.I. N.° 658 a manifestado que este tipo de prácticas coincide con la aparición de comportamientos como actitudes autoritarias con los compañeros, baja tolerancia a la frustración, dependencia del adulto, dificultades para seguir instrucciones o para establecer normas claras en el juego.

Pese a estas evidencias empíricas, la institución no cuenta con un estudio que permita determinar de manera sistemática y objetiva cómo el uso de las tecnologías digitales está influyendo en la conducta de los niños de 5 años. Esta ausencia de información limita la capacidad del equipo docente para comprender el origen de ciertos comportamientos y diseñar estrategias pedagógicas que promuevan un uso adecuado de los dispositivos, así como orientaciones dirigidas a las familias.

Por tanto, surge la necesidad de investigar de qué manera las tecnologías digitales impactan en la conducta de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, 2025, considerando específicamente la influencia del televisor, el internet, los videojuegos y los celulares. Abordar esta problemática permitirá generar evidencia científica para fortalecer las prácticas educativas, promover un desarrollo socioemocional saludable y orientar el uso responsable de la tecnología en el entorno familiar y escolar.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿ De qué manera las tecnologías digitales impactan en la conducta de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, 2025 ?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿ De qué manera el uso del televisor impacta en la conducta de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, 2025?
- ¿ De qué manera el uso de internet impacta en la conducta de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, 2025?
- ¿ De qué manera el uso de videojuegos impactan en la conducta de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, 2025?
- ¿ De qué manera el uso de celulares impactan en la conducta de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, 2025?

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo general

Determinar de qué manera las tecnologías digitales impactan en la conducta de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, 2025.

1.3.2. Objetivos específicos

- Determinar de qué manera el uso del televisor impacta en la conducta de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, 2025
- Determinar de qué manera el uso de internet impacta en la conducta de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, 2025
- Determinar de qué manera el uso de videojuegos impactan en la conducta de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, 2025
- Determinar de qué manera el uso de celulares impactan en la conducta de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, 2025

1.4. Justificación de la investigación

Teórica

El estudio amplía el conocimiento sobre los efectos de la televisión, internet, videojuegos y celulares en la conducta infantil, aportando evidencia en un tema poco desarrollado en el contexto peruano y fortaleciendo los marcos teóricos sobre desarrollo socioemocional y estilos de conducta.

Practica

Los resultados ofrecerán a la I.E.I. N.° 658 información útil para orientar estrategias pedagógicas y recomendar a las familias un uso responsable de las tecnologías digitales, contribuyendo a mejorar la conducta y el desarrollo integral de los niños.

Social

El estudio promueve el bienestar y la convivencia escolar al permitir acciones preventivas y formativas sobre el uso de tecnología, beneficiando no solo a los niños de la institución, sino también a otras escuelas con realidades similares.

1.5. Delimitación del estudio

La investigación se delimitó geográficamente en Huacho en el 2025

1.6. Viabilidad de estudio

El estudio es viable porque la I.E.I. N.° 658 facilita el acceso a los niños de 5 años y a las docentes, quienes muestran disposición para participar. Los instrumentos son sencillos, de bajo costo y pueden aplicarse sin interrumpir las actividades escolares. Además, el investigador cuenta con los recursos y competencias necesarias para realizar la recolección y análisis de datos dentro del tiempo previsto, garantizando la factibilidad del estudio.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de investigación

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Castrillón, Ospina & Saldarriaga (2024) en su investigación titulada "*Incidencia del uso de dispositivos tecnológicos en las conductas socioemocionales de las niñas y niños entre los 3 y 6 años que habitan el municipio de Copacabana del área metropolitana del distrito de Medellín"*, se propusieron analizar cómo el empleo prolongado de herramientas digitales influye en el comportamiento socioemocional de los niños y niñas de 3 a 6 años residentes en dicho territorio. Los autores concluyen que la presencia cada vez más constante de dispositivos tecnológicos ejerce un impacto significativo en la formación socioemocional infantil, debido principalmente al acceso sencillo y frecuente que tienen los menores a estas tecnologías. Si bien los participantes del estudio cuentan con acompañamiento de sus padres o cuidadores, se evidencia que estos recursos digitales, aunque pueden servir como instrumentos de apoyo para el desarrollo cognitivo, también representan riesgos cuando su uso no es regulado, generando dependencia y afectando de manera negativa los procesos de aprendizaje. (p.57)

Lizarazo, Téllez & Téllez (2021) en su investigación titulada "*Las causas del uso excesivo de las tic en los niños y las niñas"*, se plantearon como objetivo identificar y describir los factores que originan el empleo

desmedido de las tecnologías de la información y la comunicación en niños y niñas de 7 a 10 años pertenecientes a la localidad sexta de la ciudad de Bogotá. Los resultados permiten afirmar que las TIC no deben convertirse en un eje central de la vida cotidiana ni en un elemento indispensable para el desarrollo de las actividades humanas. En este sentido, los autores recomiendan establecer límites claros y normas básicas que fomenten un uso equilibrado, tales como evitar el empleo del teléfono móvil antes de dormir, durante las comidas o en momentos destinados al estudio, con el propósito de reducir la dependencia tecnológica y promover hábitos más saludables.(p.57)

Perez (2020) en su investigación titulada "*Uso de dispositivos tecnológicos en la segunda infancia y conductas externalizantes"*, se propuso examinar la relación existente entre la utilización de dispositivos digitales y la aparición de conductas externalizantes en niños que atraviesan la segunda infancia. Los hallazgos señalan que este tema constituye un campo de gran relevancia para disciplinas como la psicología, la psicopedagogía y otras ciencias afines, debido a que el empleo de tecnologías en edades tempranas se ha convertido en un desafío contemporáneo que interpela a toda la sociedad. Además, se advierte que la presencia de conductas problemáticas en la niñez puede repercutir significativamente en múltiples esferas del desarrollo si no son atendidas oportunamente. Por ello, el estudio enfatiza la necesidad de ampliar la comprensión sobre los riesgos asociados al uso excesivo de dispositivos, con el fin de promover una mayor sensibilización y garantizar condiciones que favorezcan un desarrollo saludable y una

infancia de calidad. (p.31)

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Chaname & Conopuma (2025) en su tesis titulada "*Efectos del uso de dispositivos tecnológicos en la conducta de niños de 3 a 5 años en educación inicial 2025"*, se propusieron identificar cómo el empleo de dispositivos digitales influye en el comportamiento de los niños de este rango etario. Los hallazgos muestran que el 46% de los participantes no evidencia alteraciones conductuales; no obstante, un 34% presenta manifestaciones esporádicas y un 14% experimenta episodios frecuentes de tristeza o agresividad. Solo un 2% exhibe estas conductas de manera constante. A partir de estos resultados, las autoras concluyen que el impacto del uso de tecnología en la conducta infantil es moderado, aunque se reconoce la existencia de un pequeño grupo de niños que sí refleja afectaciones más notorias debido al uso continuo de dispositivos electrónicoss. (p.23)

Arbildo (2025) en su tesis titulada "*Uso de pantallas audiovisuales y su relación con la conducta de los niños menores de cinco años atendidos en la Zona Sanitaria Magna Vallejo, Cajamarca, 2024"*, se propuso analizar la frecuencia de exposición a dispositivos audiovisuales y su posible vínculo con el comportamiento infantil en menores de cinco años atendidos durante los meses de enero y febrero de 2024. Los resultados evidenciaron que el grupo etario predominante correspondía a niños de 2 años (47,7%), seguido por los de 3 años (34,9%), siendo mayoría el sexo masculino. En cuanto al uso de pantallas, el 94,5% de los participantes recurría a algún dispositivo,

especialmente al celular y al televisor (46,6%). Asimismo, el 46,6% empleaba estos aparatos por menos de una hora al día, mientras que un 34,9% lo hacía aproximadamente durante una hora, principalmente en horas de la tarde. Respecto a la conducta, el 94,5% mostró comportamientos dentro de los rangos normales, mientras que el 4,6% presentó indicadores clínicos, evidenciando que una minoría expuesta a un uso elevado de pantallas desarrollaba conductas impulsivas, desafiantes o agresivas. En relación con las características maternas, el 53,2% tenía entre 26 y 35 años, y un 35,8% contaba con educación superior completa. La investigación concluyó que no se halló una relación estadísticamente significativa entre las variables principales; sin embargo, sí se identificó una asociación relevante entre el comportamiento infantil y el tiempo de exposición a pantallas, así como con los momentos del día en que estas eran utilizadas. (p.72)

Condori (2024) en su tesis titulada "*Uso de internet y conducta disruptiva en los niños de 3, 4 y 5 años de un Jardín Estatal de A.S.A, Arequipa, 2023"*, planteó como propósito central analizar la relación existente entre la frecuencia con la que los niños utilizan internet y la presencia de conductas disruptivas en estudiantes de 4 y 5 años de dicha institución. Los hallazgos mostraron que tanto el uso de internet como las conductas disruptivas se manifestaban en niveles bajos. La autora concluye que ambas variables mantienen una asociación directa: a menor exposición al uso de internet, menores son también las conductas disruptivas observadas en los niños del Jardín Estatal de A.S.A. en el año 2023 (p.44)

Mamani & Mamani (2023) en su tesis titulada "*Dispositivos digitales y su relación con la conducta social de infantes de nivel inicial N° 624 "Anoravi" Asillo – 2023"*, desarrollan un estudio cuyo propósito central consistió en establecer de qué manera el empleo de dispositivos digitales se vincula con el comportamiento social de niños de 3 a 5 años pertenecientes a dicha institución educativa. Los resultados finales evidencian una asociación directa y de alta intensidad entre ambas variables, lo cual queda respaldado por los valores estadísticos obtenidos (r = 0,823**; p = 0,000 < 0,05). En este sentido, se confirma que el uso de dispositivos digitales ejerce una influencia significativa en la conducta social de los infantes evaluados (p.51)

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Tecnologías digitales

Definición

Molina (2022) señala que el uso de Internet y de los dispositivos móviles se ha transformado en un desafío significativo para padres y docentes, debido a que muchos niños muestran una fuerte atracción por el entorno digital, al punto de que resulta complejo incentivar su participación en otras actividades formativas, como el estudio. No obstante, esta marcada inclinación hacia lo virtual puede ser aprovechada pedagógicamente si se orienta de manera adecuada, convirtiéndose en un recurso que favorezca el aprendizaje en lugar de obstaculizarlo.

Paz (2020) sostiene que las tecnologías digitales se han consolidado como parte permanente de la vida contemporánea, y que los niños, al haber nacido en un contexto plenamente digitalizado, requieren del acompañamiento responsable de padres y educadores para integrarlas de manera constructiva y beneficiosa en su desarrollo.

El Blog San Pedro (2022) señala que la tecnología orientada al público infantil comprende el empleo de dispositivos, plataformas digitales y recursos interactivos creados específicamente para favorecer tanto el aprendizaje como el entretenimiento de los niños. Este concepto abarca una diversidad de soportes, entre los que destacan tabletas, computadoras, videojuegos con fines formativos, aplicaciones educativas y robots de programación inicial, entre otros.

Asimismo, dicha tecnología trasciende su función recreativa, pues constituye un recurso pedagógico capaz de promover el desarrollo de diversas competencias, como el razonamiento matemático, la comprensión lectora, las nociones básicas de programación y la capacidad para resolver problemas.

Actividades para introducir la tecnología a los niños

El Blog San Pedro (2022) sostiene que una estrategia altamente efectiva para acercar a los niños al mundo de la tecnología consiste en proponer actividades prácticas y lúdicas que faciliten el descubrimiento y la comprensión de sus posibilidades. En este sentido, se destacan diversas propuestas que pueden implementarse tanto en el ámbito familiar como en el escolar:

1. **Programación para niños:** Plataformas interactivas como *Scratch* ofrecen a los niños la oportunidad de diseñar videojuegos y animaciones mediante bloques de programación visual. Esta experiencia, además de resultar motivadora, favorece el desarrollo del razonamiento lógico, la capacidad de resolver problemas y la creatividad, competencias esenciales en la alfabetización digital.
2. **Robótica educativa:** La robótica se presenta como un recurso didáctico dinámico y participativo que introduce a los niños en conceptos tecnológicos de manera tangible. A través de kits adaptados a su nivel de madurez, los estudiantes pueden ensamblar y programar pequeños robots, fortaleciendo áreas como la ingeniería básica, el pensamiento computacional y las matemáticas.
3. **Aplicaciones educativas:** Actualmente, existe una amplia gama de aplicaciones diseñadas específicamente para apoyar el aprendizaje infantil. Estas herramientas abarcan desde juegos orientados al dominio de nociones matemáticas hasta aplicaciones que promueven la lectura y otras habilidades fundamentales. Su principal valor radica en que permiten que los niños aprendan de manera autónoma, dinámica y ajustada a su propio ritmo.

Herramientas digitales para niños

Molina (2022) presenta un conjunto de cinco herramientas digitales diseñadas para que los niños integren simultáneamente el juego y el aprendizaje. Entre ellas destaca:

Google AutoDraw: una aplicación basada en inteligencia artificial que

facilita la creación de ilustraciones a partir de trazos simples. Su uso es accesible desde cualquier dispositivo con navegador, ingresando al sitio web correspondiente.

La interfaz ofrece diversas funciones selección de colores, incorporación de texto, relleno, formas y dibujo libre o asistido permitiendo que el usuario explore múltiples posibilidades gráficas. En la modalidad asistida, la aplicación reconoce los esbozos que el niño realiza y sugiere automáticamente figuras relacionadas, favoreciendo así una interacción intuitiva.

De acuerdo con la autora, esta herramienta constituye un recurso valioso para estimular la creatividad infantil y fortalecer habilidades artísticas. Además, al permitir descargar las ilustraciones generadas, se convierte en un material útil para la elaboración de trabajos y presentaciones escolares.

Celebriti: Esta plataforma de acceso libre se ha consolidado como un recurso digital sumamente versátil, al ofrecer una amplia colección de juegos educativos destinados a distintas etapas del desarrollo escolar. Originada en España, Celebriti integra actividades interactivas vinculadas con diversas áreas del conocimiento como ciencias, matemáticas, comunicación y otras disciplinas permitiendo que los niños aprendan mediante dinámicas lúdicas adaptadas a su nivel.

Un aspecto relevante de esta herramienta es la posibilidad de que los propios estudiantes diseñen juegos personalizados y los compartan con sus pares, lo que estimula la creatividad, el pensamiento crítico y la interacción social en entornos digitales. Por estas características, se reconoce como uno de los recursos tecnológicos más útiles tanto para niños como para familias

interesadas en complementar el aprendizaje en casa.

Minecraft: Para quienes conviven con el creciente interés de los niños por Minecraft, resulta pertinente destacar que este videojuego, pese a su aparente carácter recreativo, posee un notable potencial educativo. Aunque inicialmente se presenta como un entorno virtual de construcción tridimensional similar a un sistema de bloques digitales, su dinámica favorece el desarrollo de competencias vinculadas con la resolución de problemas, la colaboración, la toma de decisiones y la concentración sostenida.

Estas cualidades han motivado la creación de una versión específicamente diseñada para el ámbito pedagógico, denominada Minecraft Education Edition, que integra contenidos curriculares y estrategias de gamificación. De este modo, el videojuego se transforma en una herramienta didáctica capaz de promover aprendizajes significativos a través de la exploración, la creatividad y el trabajo cooperativo.

Storybird: es una plataforma digital diseñada para promover el interés por la lectura y potenciar las habilidades de escritura en los niños. Su funcionamiento es intuitivo: tras crear una cuenta y registrar la edad del usuario, el sistema permite elaborar relatos en distintos formatos. La herramienta organiza y maqueta automáticamente los textos, además de ofrecer un conjunto de ilustraciones que enriquecen la presentación final de las producciones.

Aunque la mayor parte de los contenidos se encuentra en inglés, este aspecto constituye una oportunidad para reforzar el aprendizaje del idioma, más que

una limitación. Asimismo, Storybird incorpora un módulo creativo orientado a la poesía, en el que el niño selecciona una imagen y recibe una serie de palabras sugeridas que sirven de inspiración para componer sus propios versos. De este modo, la plataforma se convierte en un recurso motivador para desarrollar la expresión escrita en lengua inglesa.

Mundo primaria: El portal *Mundo Primaria* reúne una amplia variedad de recursos digitales dirigidos a estudiantes de educación inicial y primaria. Además de actividades lúdicas, ofrece cuentos, imágenes para colorear, lecturas graduadas, fichas de estudio y otros materiales de apoyo pedagógico. También proporciona información relevante para docentes y familias, lo que la convierte en una herramienta integral para acompañar los procesos de aprendizaje.

Dimensiones

Hernández (2025) sostiene que la tecnología digital abarca un conjunto amplio de herramientas y entornos electrónicos como computadoras, tabletas, teléfonos inteligentes, plataformas en línea, redes sociales, servicios de mensajería y videojuegos que median gran parte de las interacciones y actividades contemporánea.

Televisión: La exposición prolongada a contenidos televisivos y material audiovisual puede incidir de manera negativa en el desarrollo temprano, particularmente en la adquisición del lenguaje y en la manifestación de conductas problemáticas en niños menores de dos años.

Internet: El acceso irrestricto a la red puede situar a los menores ante diversos peligros, como contenidos inapropiados de carácter violento, ilegal

o sexual, la posibilidad de interacción con desconocidos que representen un riesgo y la aparición de patrones de uso compulsivo vinculados especialmente a los juegos en línea.

Videojuegos: La práctica intensiva de videojuegos se ha asociado con la aparición de conductas agresivas y con la disminución del juego creativo. Asimismo, diversos estudios evidencian una correlación significativa entre la exposición a violencia en videojuegos y la reproducción de comportamientos violentos en la vida real. Su uso desmedido también puede generar aislamiento social y limitar la comunicación con otros menores.

Celulares: El uso excesivo de teléfonos inteligentes puede derivar en comportamientos de tipo pasivo-agresivo, dificultades en la convivencia social, patrones de dependencia o adicción y niveles elevados de ansiedad. En el contexto escolar, el empleo constante del dispositivo tiende a afectar la concentración y el rendimiento atencional de los niños.

2.2.2. Conducta

Definición

Sanchez (2025) plantea que los problemas de conducta en la infancia comprenden un conjunto de acciones disruptivas o desajustadas respecto a lo esperado para la edad y el momento evolutivo del niño. Dichas manifestaciones pueden surgir como respuestas momentáneas ante determinadas circunstancias, pero también pueden consolidarse en formas persistentes de comportamiento que interfieren en su adaptación. Por ello, resulta fundamental distinguir entre conductas aisladas propias del desarrollo y patrones reiterativos que evidencian un cuadro conductual

problemático.

Espeso (2024) señala que las figuras de apego primarias generalmente los padres actúan como los primeros referentes conductuales, ya que a partir de su ejemplo los niños internalizan nociones fundamentales sobre lo permitido, lo prohibido y lo socialmente aceptado. El modo en que estos adultos orientan, corrigen y acompañan el desarrollo se conoce como *estilos educativos*, los cuales ejercen una influencia decisiva en la configuración de la personalidad y en la forma de actuar durante la adultez. Tradicionalmente, se reconocen cuatro estilos educativos principales, cada uno de los cuales genera efectos diferenciados en la formación y el comportamiento infantil.

Causas de los problemas de conducta en niños

Sanchez (2025) sostiene que las alteraciones conductuales en la infancia no responden a un solo origen, sino que emergen de la interacción de múltiples factores. Comprender esta complejidad resulta fundamental para intervenir de manera oportuna y ofrecer a los niños el acompañamiento adecuado. En este marco, se identifican diversas dimensiones que influyen de manera directa o indirecta en su comportamiento.

Causas biológicas

- Predisposición genética: Ciertos patrones de conducta disfuncional pueden tener un trasfondo hereditario, transmitido por los progenitores o familiares cercanos.
- Maduración neurológica: Variaciones o dificultades en el desarrollo del sistema nervioso central pueden repercutir en la regulación

emocional y en la conducta.

- Alteraciones neuroquímicas: Desajustes en los neurotransmisores se vinculan con trastornos como el TDAH, afectando la atención, el control de impulsos y la autorregulación.

Causas psicológicas

- Experiencias adversas: Vivencias traumáticas como situaciones de abuso, accidentes o pérdidas pueden desencadenar conductas disruptivas o desadaptativas.
- Autoconcepto deteriorado: Una imagen personal negativa puede expresarse mediante comportamientos retadores o, por el contrario, en actitudes de retraimiento.
- Procesos de aprendizaje: Las respuestas conductuales se construyen a partir de lo que el niño observa, interpreta y practica en su entorno inmediato.

Causas familiares

- Clima y organización familiar: La presencia de conflictos persistentes, separaciones o ausencia de normas consistentes favorece la aparición de comportamientos problemáticos.
- Prácticas de crianza: Modalidades educativas excesivamente autoritarias, permisivas o incoherentes pueden potenciar las dificultades conductuales.
- Historia familiar: La existencia de antecedentes de trastornos mentales o de conductas disruptivas en la familia incrementa la vulnerabilidad del niño.

Causas académicas

- Ambiente escolar poco favorable: Un clima educativo desmotivador, rígido o poco inclusivo puede influir negativamente en la conducta infantil.
- Interacciones entre pares: Situaciones de acoso, rechazo o dificultades para socializar son detonantes frecuentes de problemas conductuales.
- Sobrecarga académica: Las presiones escolares excesivas generan estrés, que se manifiesta en comportamientos desafiantes o en evasión.

Causas sociales

- Exposición mediática: El contacto constante con contenidos violentos o inapropiados incide en la forma en que los niños interpretan y reproducen conductas.
- Contexto comunitario: Vivir en entornos marcados por la violencia, inseguridad o pobreza aumenta el riesgo de presentar conductas problemáticas.
- Normas socioculturales: Los valores predominantes en la comunidad condicionan la percepción y respuesta frente a ciertos comportamientos infantiles.

Síntomas y señales de alerta

Sanchez (2025) señala que las alteraciones conductuales en la infancia pueden expresarse a través de múltiples comportamientos observables, los cuales actúan como indicadores de que el niño enfrenta dificultades en su proceso de adaptación socioemocional. Entre las manifestaciones más

representativas se encuentran:

- **Comportamientos agresivos:** Expresiones físicas de hostilidad, como empujar, golpear, morder o provocar daño a otras personas.
- **Desafío reiterado a la autoridad:** Incumplimiento constante de normas y resistencia persistente a seguir instrucciones o límites establecidos.
- **Aislamiento social:** Tendencia marcada a evitar el contacto con sus pares o con adultos, mostrando escasa disposición para interactuar o participar en actividades grupales.
- **Variaciones significativas en el desempeño escolar:** Descenso abrupto y sostenido en la calidad de su trabajo académico o en su nivel de participación.
- **Conductas deshonestas:** Repetición de actos como mentir, tomar objetos ajenos o engañar, sin un reconocimiento claro de las consecuencias.
- **Dificultad en la autorregulación emocional:** Presencia de estallidos emocionales intensos, episodios prolongados de irritabilidad o berrinches frecuentes que exceden lo esperado para su etapa de desarrollo.

Consecuencias de los problemas de conducta en niños

Sanchez (2025) advierte que las alteraciones en la conducta infantil no solo se manifiestan en la vida cotidiana del niño, sino que también generan impactos significativos y perdurables en su evolución emocional, social y escolar. Comprender estas repercusiones resulta fundamental para diseñar

intervenciones oportunas y adecuadas.

Desarrollo emocional

- **Autoestima deteriorada:** Los niños que presentan conductas disruptivas suelen experimentar sentimientos de rechazo o incomprensión por parte de su entorno, lo que incide negativamente en la valoración que hacen de sí mismos.
- **Aparición de ansiedad o síntomas depresivos:** La constante exposición a sanciones, críticas o conflictos puede desencadenar estados emocionales de preocupación persistente, tristeza o desesperanza.
- **Insuficiente autorregulación emocional:** Se observa dificultad para gestionar adecuadamente sus emociones, lo que frecuentemente se traduce en episodios de ira, frustración o estallidos emocionales desproporcionados.

Desarrollo social

- **Vínculos interpersonales conflictivos:** Las conductas problemáticas dificultan la convivencia con los pares, lo cual puede derivar en rechazo, burlas o situaciones de aislamiento dentro del grupo.
- **Tendencia al retraimiento:** Para evitar confrontaciones o sentirse juzgados, algunos niños optan por permanecer solos o participar escasamente en actividades sociales.
- **Barreras comunicativas:** Experimentan problemas para expresar sus emociones, pensamientos o necesidades de forma clara y adecuada, lo que complica aún más sus interacciones sociales.

Desarrollo académico

- **Rendimiento escolar deficiente:** Las alteraciones conductuales afectan la atención, la concentración y la permanencia en tareas, lo que se refleja en un bajo desempeño académico**.**
- **Relaciones tensas con docentes:** Las conductas disruptivas pueden generar fricciones con los maestros, dificultando la mediación pedagógica y la convivencia en el aula.
- **Riesgo de abandono escolar:** En situaciones más complejas, la combinación de bajo rendimiento, mal comportamiento y escaso soporte emocional puede llevar al niño a desvincularse del sistema educativo.

Conductas inadecuadas en niños

Espeso (2024) señala que las conductas consideradas inadecuadas en la infancia constituyen un conjunto diverso de manifestaciones comportamentales cuya presencia y significado dependen en gran medida del nivel de desarrollo y de la etapa evolutiva en la que se encuentre el niño. Si bien algunas de estas acciones pueden formar parte del proceso natural de maduración y exploración de límites, otras adquieren relevancia cuando se expresan con una intensidad, frecuencia o persistencia que excede lo esperado para la edad. Entre los comportamientos que suelen catalogarse como inapropiados, destacan los siguientes:

1. Comportamientos agresivos: Incluyen acciones físicas como golpear, morder o empujar a otros, así como expresiones de violencia dirigidas a compañeros o adultos.

2. Desafío recurrente a la autoridad: Se manifiesta a través de la negativa persistente a seguir instrucciones o del cuestionamiento constante de normas y límites.
3. Episodios de descontrol emocional: Aunque las rabietas forman parte del desarrollo temprano, su presencia excesiva o desproporcionada puede indicar dificultades en la autorregulación emocional.
4. Falsedad reiterada: La experimentación con la mentira aparece en diversas etapas del desarrollo, pero su uso frecuente o sistemático constituye un indicador de conducta problemático.
5. Apropiación indebida de objetos: Tomar pertenencias ajenas sin permiso refleja una conducta socialmente inapropiada que requiere orientación.
6. Aislamiento o retraimiento social: Mantener una distancia constante de las interacciones con pares o adultos puede evidenciar malestar interno o dificultades adaptativas.
7. Intimidación o acoso: Incluir burlas, agresión verbal, manipulación social o conductas físicas hostiles hacia otros.
8. Lenguaje inapropiado: Empleo de expresiones ofensivas, groseras o no acordes con la edad del niño.
9. Dificultad para ajustarse a normas: Problemas significativos para acatar reglas en distintos contextos familiares, escolares o comunitarios.
10. Acciones destructivas: Deterioro intencional de objetos personales o ajenos, juguetes u otros bienes materiales..

El autor enfatiza que estas manifestaciones no deben interpretarse de manera aislada, ya que algunos comportamientos forman parte del proceso natural mediante el cual los niños exploran límites, regulan emociones y comprenden consecuencias. No obstante, cuando estas conductas se vuelven extremas, continuas o claramente incompatibles con la etapa evolutiva, es necesario un acompañamiento sistemático. En tales casos, la intervención de padres y docentes mediante estrategias consistentes de orientación conductual resulta fundamental, y, de ser requerido, conviene recurrir al apoyo de profesionales especializados como psicólogos infantiles o pediatras para favorecer la corrección y el adecuado desarrollo socioemocional del niño.

Conductas difíciles

Espeso (2024) plantea que las conductas difíciles constituyen un conjunto de comportamientos que resultan complejos de gestionar y que, por su intensidad o frecuencia, pueden alterar el funcionamiento habitual de los entornos familiares, escolares o comunitarios. Este tipo de manifestaciones conductuales tiende a afectar la convivencia, el desempeño en actividades de aprendizaje y el bienestar emocional de quienes las presentan y de quienes los rodean. Entre las formas más representativas de estas conductas se encuentran las siguientes:

1. Agresividad: Comprende expresiones físicas como golpes, patadas o mordidas y verbales por ejemplo, gritos, insultos o amenazas que generan daño o intimidación.
2. Actitudes desafiantes: Se evidencia en una resistencia persistente a

acatar normas, límites o instrucciones provenientes de figuras de autoridad.

3. Conductas disruptivas: Incluyen comportamientos que interrumpen o dificultan el desarrollo de actividades cotidianas, tales como gritar, incomodar a otros o generar desorden en espacios colectivos.
4. Aislamiento social: Se manifiesta en un retraimiento marcado o en la negativa a participar en interacciones o actividades grupales.
5. Autolesiones: Engloban acciones dirigidas a hacerse daño a sí mismo, como golpes, arañazos o conductas similares realizadas de manera intencional.
6. Deshonestidad recurrente: Comprende la fabricación constante de información falsa o la manipulación deliberada de la verdad.
7. Explosiones emocionales intensas: Rabietas que son particularmente prolongadas o desproporcionadas en relación con la edad y la situación que las desencadena.
8. Intimidación o acoso: Conductas dirigidas a causar daño físico, emocional o social a otros, a través de acciones de hostigamiento sostenido.
9. Impulsividad: Dificultad para inhibir respuestas inmediatas, lo que puede derivar en decisiones precipitadas o acciones sin consideración de consecuencias.
10. Manifestaciones de ansiedad o estrés: Comportamientos afectados de manera significativa por elevados niveles de tensión emocional, interfiriendo en la capacidad para desenvolverse adecuadamente.

En síntesis, estas conductas difíciles suelen reflejar necesidades

emocionales, sociales o cognitivas no atendidas, así como posibles problemáticas subyacentes relacionadas con el desarrollo o la salud mental. Por ello, su abordaje requiere identificar los factores que las originan y desplegar estrategias de intervención integrales. En el caso de niños y niñas, la coordinación entre familia, escuela y profesionales especializados constituye una vía fundamental para promover mejoras sostenidas y favorecer su desarrollo socioemocional.

Dimensiones

Espeso (2024) describe cuatro estilos educativos que configuran modos particulares de crianza y que influyen de manera decisiva en el desarrollo socioemocional, conductual y cognitivo de los niños. Cada estilo se caracteriza por formas específicas de establecer normas, ejercer la autoridad y responder a las necesidades afectivas, lo que genera consecuencias diferenciadas en el comportamiento infantil:

Estilo autoritario:

Este estilo se caracteriza por un control estricto sustentado en un conjunto de normas rígidas y abundantes, aplicadas sin explicación ni apertura al diálogo. Los adultos que lo emplean suelen recurrir primordialmente al castigo como mecanismo de corrección, minimizan los logros del niño y muestran escasa capacidad para la negociación o el autocontrol emocional.

Las prácticas autoritarias transmiten al niño la idea de que el error no es tolerado y que la perfección constituye una exigencia permanente. Como consecuencia, el menor puede experimentar sentimientos de indefensión y frustración, lo que frecuentemente desemboca en conductas de rebeldía. Asimismo, al desarrollarse en un ambiente de control excesivo, algunos

niños aprenden a mentir o evitar situaciones que anticipan como negativas, con el fin de evadir castigos.

Entre los efectos más frecuentes se encuentran la baja autoestima, la escasa iniciativa personal y la tendencia a presentar comportamientos de sumisión o agresividad, especialmente frente a figuras de autoridad. De este modo, el estilo autoritario puede generar adolescentes y adultos inseguros, con dificultades para tomar decisiones y con expectativas internalizadas de fracaso.

Estilo permisivo:

El estilo permisivo se distingue por la ausencia de normas claras o por su aplicación inconsistente. Los padres tienden a evitar el conflicto, ceden con facilidad ante las demandas de los hijos y muestran elevados niveles de flexibilidad en rutinas y límites. Estas características suelen traducirse en una falta de referentes estables para el niño, debido a que no se emplean premios, límites ni sanciones coherentes.

Los riesgos asociados incluyen baja tolerancia a la frustración, dificultad para asumir responsabilidades, inconstancia en las tareas y un rendimiento escolar limitado. En un contexto donde las conductas positivas y negativas no reciben retroalimentación, los niños tienden a desarrollar inseguridad y escasa confianza en sus propias capacidades. Del mismo modo, al no aprender a manejar límites, se les dificulta aceptar negativas o resolver situaciones en las que no obtienen lo que desean.

Este tipo de socialización puede derivar en adolescentes y adultos con dificultades para adaptarse a entornos normados, con una reducida capacidad de esfuerzo y con mayores probabilidades de experimentar

conductas impulsivas o dependientes.

Estilo sobreprotector

La sobreprotección implica limitar la autonomía del niño mediante la concesión excesiva de deseos, el uso indiscriminado de recompensas y la minimización o justificación constante de sus errores. Este estilo se fundamenta en la creencia de que el niño no está preparado para enfrentar dificultades, lo que lleva a que los padres asuman la resolución de sus problemas.

Entre los riesgos más relevantes se encuentran la dependencia emocional, la falta de autocontrol, la baja tolerancia a la frustración y la disminución del sentido de responsabilidad. La sobreprotección inhibe la posibilidad de que el niño aprenda de sus equivocaciones, por lo que suelen desarrollarse sentimientos de inseguridad y escasa autoestima.

En entornos donde siempre se satisfacen sus deseos, los niños pueden adoptar actitudes egocéntricas y presentar dificultades para aceptar límites. La carencia de oportunidades para practicar la autonomía repercute en el desarrollo de habilidades esenciales para la vida adulta, como la toma de decisiones, la resiliencia y el afrontamiento de retos.

Estilo asertivo

El estilo asertivo se considera el más equilibrado y beneficioso para el desarrollo infantil. Se caracteriza por la presencia de normas claras y adecuadas a la etapa de desarrollo, así como por el uso equilibrado de premios y consecuencias. Los padres promueven la independencia, refuerzan las conductas positivas y emplean la comunicación, el diálogo y

la negociación como herramientas fundamentales.

Los niños criados bajo este estilo suelen desarrollar una autoestima saludable, un fuerte sentido de responsabilidad y competencias sociales adecuadas. Asimismo, aprenden a tomar decisiones, tolerar la frustración, resolver conflictos y respetar normas de convivencia.

Espeso destaca que, para favorecer el desarrollo de niños asertivos, es esencial que los adultos reflexionen sobre sus propios estilos educativos y, de ser necesario, adopten estrategias que fortalezcan prácticas de crianza más respetuosas, coherentes y orientadas al diálogo.

2.3. Definición de términos básicos

Tecnologías digitales: Conjunto de dispositivos electrónicos que permiten acceder, procesar o consumir información digital, tales como televisión, internet, videojuegos y celulares.

Televisión: Medio de comunicación audiovisual que transmite programas, series, dibujos animados y otros contenidos.

Internet: Red digital que permite el acceso a videos, juegos, aplicaciones y diversos contenidos en línea.

Videojuegos: Aplicaciones o programas digitales interactivos utilizados con consolas, celulares o computadoras.

Celulares: Dispositivos móviles que permiten realizar llamadas, usar aplicaciones, acceder a internet y reproducir videos o juegos.

Conducta infantil: Conjunto de comportamientos, actitudes y formas de interacción que manifiestan los niños en su entorno escolar y social.

Conducta autoritaria: Patrón de comportamiento en el que el niño muestra actitudes impositivas, agresivas o dominantes, poca tolerancia a la frustración y dificultad para seguir normas o aceptar límites.

Conducta permisiva: Estilo conductual caracterizado por la falta de autocontrol, dificultad para respetar reglas y tendencia a actuar según impulsos, debido a la ausencia de límites claros.

Conducta sobreprotectora: Comportamiento que refleja dependencia excesiva del adulto, inseguridad para actuar por sí mismo y necesidad constante de aprobación o apoyo, lo que limita su autonomía.

2.4. Hipótesis de la investigación

2.4.1. Hipótesis general

Las tecnologías digitales impactan en la conducta de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, 2025.

2.4.2. Hipótesis específicas

- El uso del televisor impacta significativamente en la conducta de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, 2025.
- El uso de internet impacta significativamente en la conducta de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, 2025.

- El uso de videojuegos impactan significativamente en la conducta de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, 2025.
- El uso de celulares impactan significativamente en la conducta de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, 2025

2.5. Operacionalización de las variables

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA
V1: Juego libre	Televisión	• Tiempo de exposición. • Tipo de contenido observado.	**1,2**	Likert
	Internet	• Frecuencia de uso de internet. • Supervisión durante el uso.	**3,4**	Likert
	Videojuegos	• Tiempo dedicado a videojuegos. • Tipo de videojuegos utilizados..	**5,6**	Likert
	Celulares	• Uso recreativo del celular. • Uso del celular durante actividades cotidianas.	**7,8**	Likert

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA
V2: Conducta	Conducta autoritaria	• Actitudes agresivas. • Rechazo a normas.	**9,10**	Likert
	Conducta permisiva	• Falta de autocontrol. • Impulsividad.	**11,12**	Likert
	Conducta sobreprotectora	• Dependencia del adulto. • Inseguridad para actuar solo.	**13,14**	Likert

CAPÍTULO III
METODOLOGÍA

3.1. Diseño metodológico

3.1.1. Tipo

El tipo de investigación es básico.

3.1.2. Nivel

El nivel de investigación es correlacional.

3.1.3 Diseño

El diseño de investigación es no experimental de corte transversal.

3.1.4 Enfoque

El enfoque es cuantitativo.

3.2. Población y muestra

3.2.1. Población

La población la conforman 33 personas, 32 padres de familia y 1 docente.

3.2.2. Muestra

A razón de contar con una población pequeña, se consideró toda la población en su conjunto.

3.3. Técnicas de recolección de datos

3.3.1. Técnicas a emplear

La técnica empleada para recolectar datos de la tesis es la observación porque se trata de niños de 5 años.

3.3.2. Descripción de los instrumentos

El instrumento es la lista de cotejo y está constituido por 08 preguntas para la variable tecnologías digitales y 06 preguntas para la variable conducta.

3.4. Técnicas para el procesamiento de la información

Spss, Microsoft Excel.

CAPÍTULO IV
RESULTADOS

4.1. Análisis de resultados

Luego de aplicar la encuesta a los padres de familia y a la docente de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 658, los resultados obtenidos son los siguientes:

Descripción de la variable tecnologias digitales

Tabla 1

Mi niño/a ve televisión por más de 1 hora al día.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	22	67%
A veces	8	24%
No	3	9%
TOTAL	33	100%

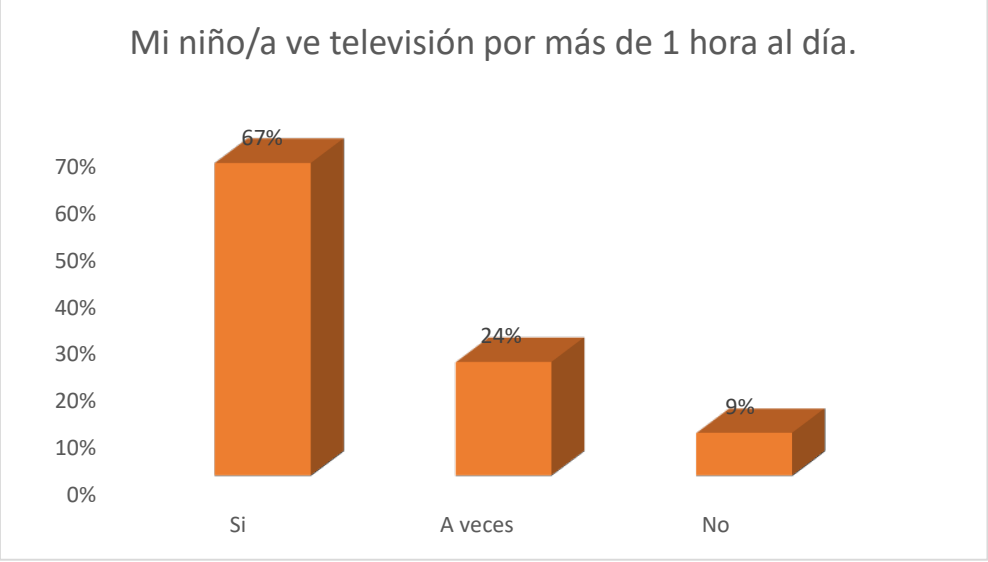


Figura 1 Mi niño/a ve televisión por más de 1 hora al día.

Interpretación: Se encuestó a 33 padres de familia, de los cuales el 67% manifestó que su niño/a ve televisión por más de una hora al día, el 24% indicó que su niño/a a veces ve televisión por más de una hora al día y el 9% señaló que su niño/a no ve televisión por más de 1 hora al día.

Tabla 2

Mi niño/a observa contenido no adecuado para su edad.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	18	55%
A veces	10	30%
No	5	15%
TOTAL	33	100%

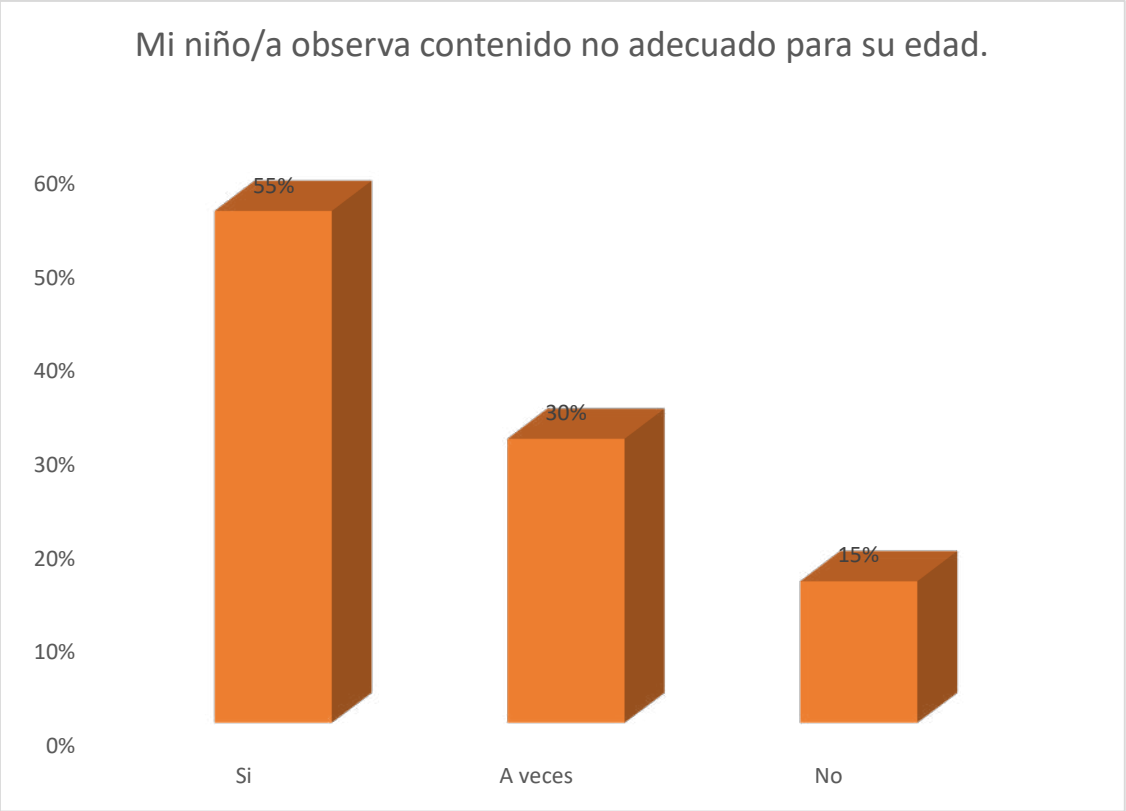


Figura 2 Mi niño/a observa contenido no adecuado para su edad.

Interpretación: Se encuestó a 33 padres de familia, de los cuales el 55% manifestó que su niño/a observa contenido no adecuado para su edad, el 30% indicó que su niño/a a veces observa contenido no adecuado para su edad y el 15% señaló que su niño/a no observa contenido no adecuado para su edad.

Tabla 3

Mi niño/a usa internet diariamente.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	20	61%
A veces	9	27%
No	4	12%
TOTAL	33	100%

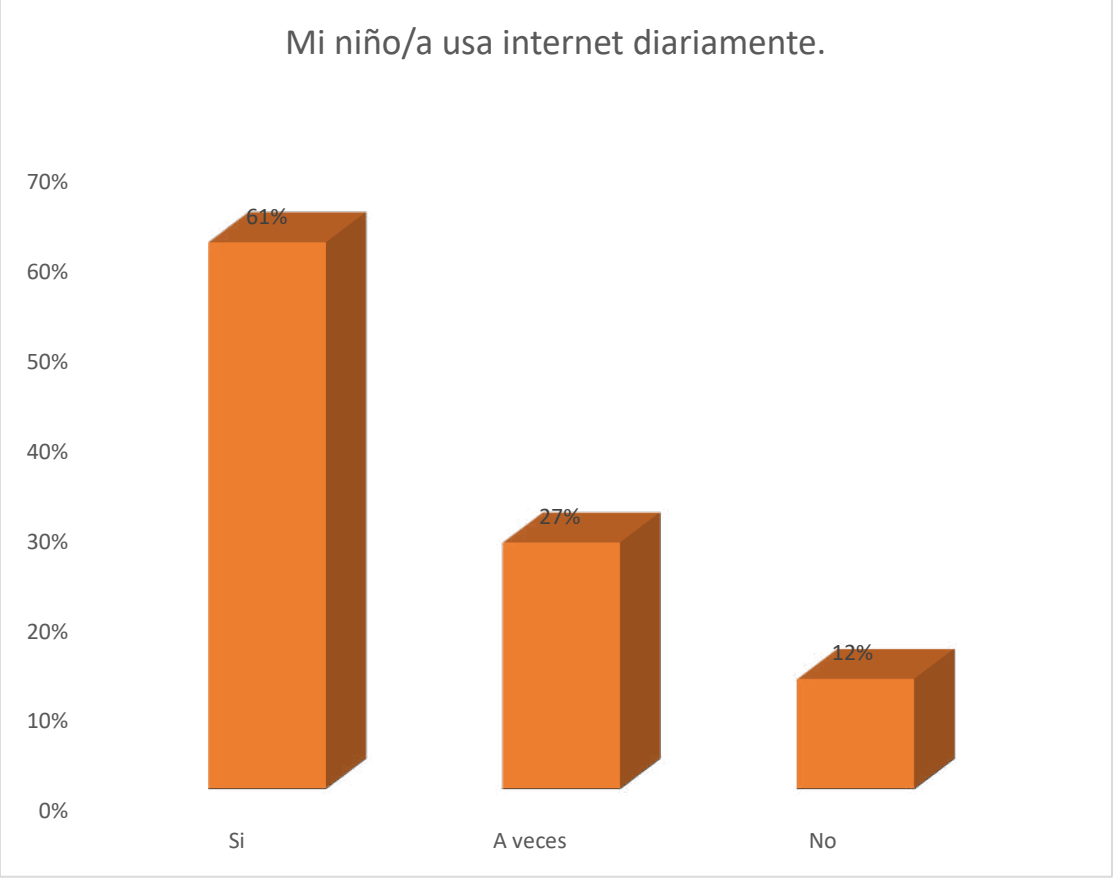


Figura 3 Mi niño/a usa internet diariamente.

Interpretación: Se encuestó a 33 padres de familia, de los cuales el 61% manifestó que su niño/ usa internet diariamente, el 27% indicó que su niño/a a veces usa internet diariamente y el 12% señaló que su niño/a no usa internet diariamente.

Tabla 4

Mi niño/a navega sin supervisión adulta.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	17	52%
A veces	11	33%
No	5	15%
TOTAL	33	100%

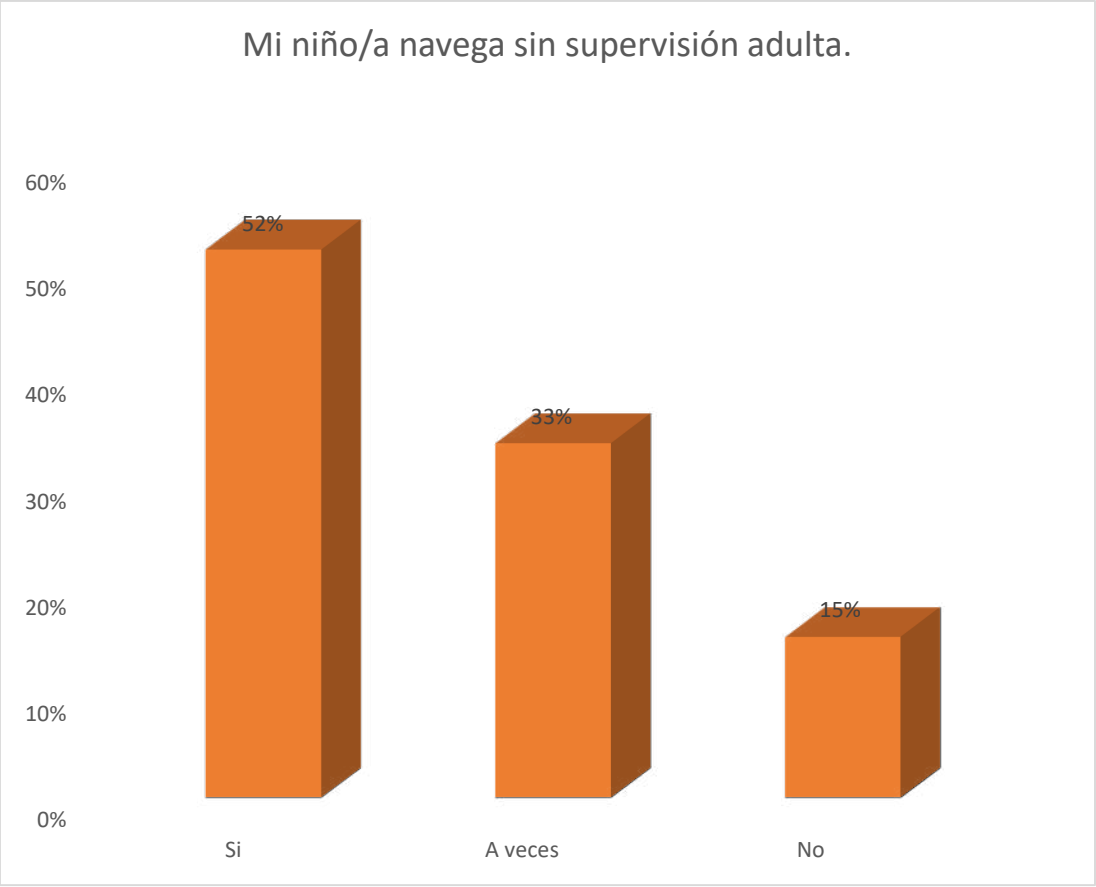


Figura 4 ¿Consideras que la red social de Facebook ayuda a desarrollar tu identidad?

Interpretación: Se encuestó a 33 padres de familia, de los cuales el 52% manifestó que su niño/a navega sin supervisión adulta, el 33% indicó que su niño/a a veces navega sin supervisión adulta y el 15% señaló que su niño/a no navega sin supervisión adulta.

Tabla 5

Mi niño/a juega videojuegos más de 30 minutos al día.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	17	52%
A veces	11	33%
No	5	15%
TOTAL	33	100%



Figura 5 Mi niño/a juega videojuegos más de 30 minutos al día.

Interpretación: Se encuestó a 33 padres de familia, de los cuales el 52% manifestó que su niño/a juega videojuegos más de 30 minutos al día, el 33% indicó que su niño/a a veces juega videojuegos más de 30 minutos al día y el 15% señaló que su niño/a no juega videojuegos más de 30 minutos al día.

Tabla 6

Mi niño/a utiliza videojuegos con contenido inapropiado.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	17	52%
A veces	10	30%
No	6	18%
TOTAL	33	100%

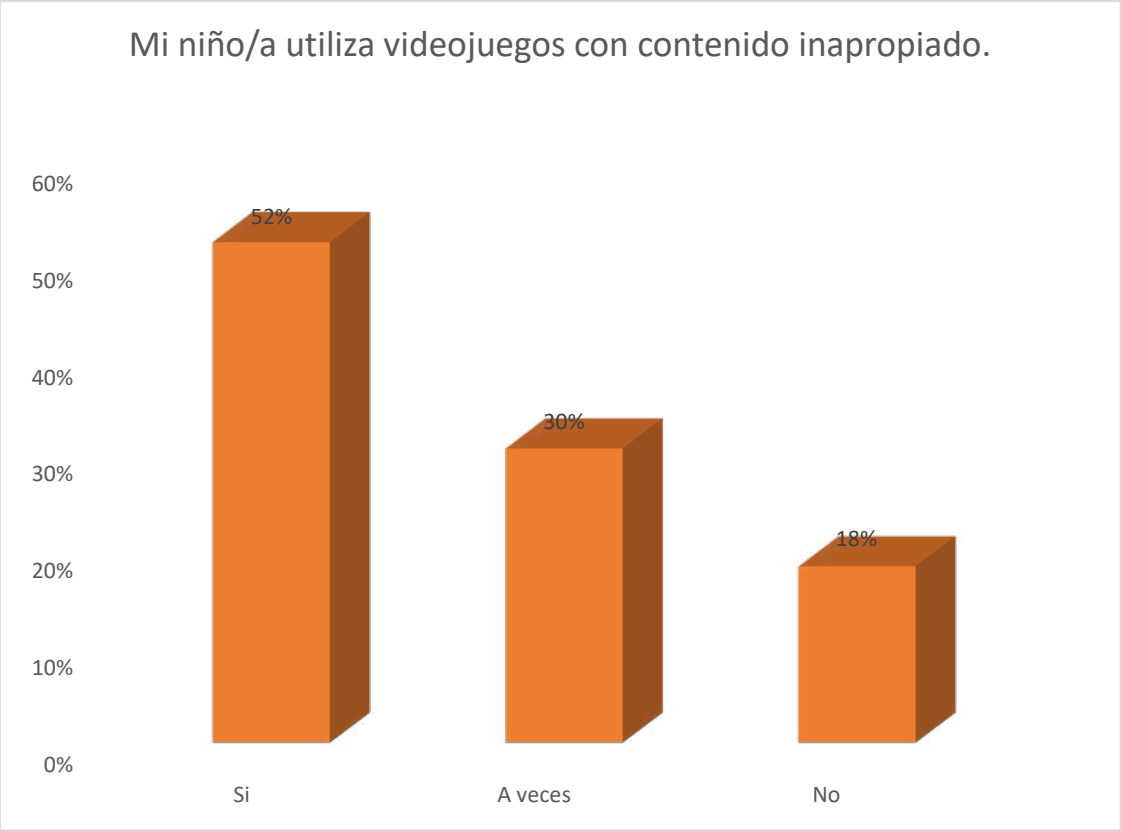


Figura 6 Mi niño/a utiliza videojuegos con contenido inapropiado.

Interpretación: Se encuestó a 33 padres de familia, de los cuales el 52% manifestó que su niño/a utiliza videojuegos con contenido inapropiado, el 30% indicó que su niño/a a veces utiliza videojuegos con contenido inapropiado y el 18% señaló que su niño/a no utiliza videojuegos con contenido inapropiado.

Tabla 7

Mi niño/a usa el celular para ver videos o jugar.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	23	70%
A veces	7	21%
No	3	9%
TOTAL	33	100%



Figura 7 Mi niño/a usa el celular para ver videos o jugar.

Interpretación: Se encuestó a 33 padres de familia, de los cuales el 70% manifestó que su niño/a usa el celular para ver videos o jugar, el 21% indicó que su niño/a a usa el celular para ver videos o jugar y el 9% señaló que su niño/a no usa el celular para ver videos o jugar.

Tabla 8

Mi niño/a usa el celular mientras come o realiza tareas.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	19	58%
A veces	10	30%
No	4	12%
TOTAL	33	100%

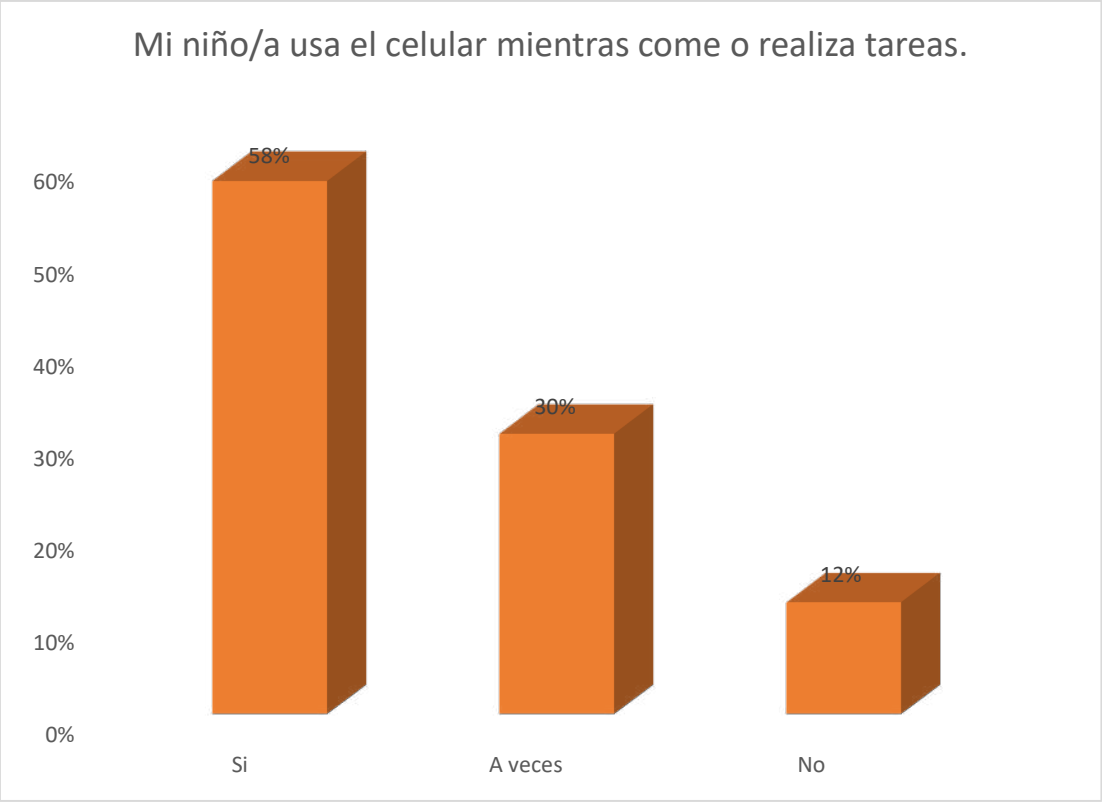


Figura 8 Mi niño/a usa el celular mientras come o realiza tareas.

Interpretación: Se encuestó a 33 padres de familia, de los cuales el 58% manifestó que su niño/a usa el celular mientras come o realiza tareas, el 30% indicó que su niño/a a veces usa el celular mientras come o realiza tareas y el 12% señaló que su niño/a no usa el celular mientras come o realiza tareas.

Tabla 9

El niño/a responde con gritos o enojo a sus compañeros.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	15	46%
A veces	13	39%
No	5	15%
TOTAL	33	100%

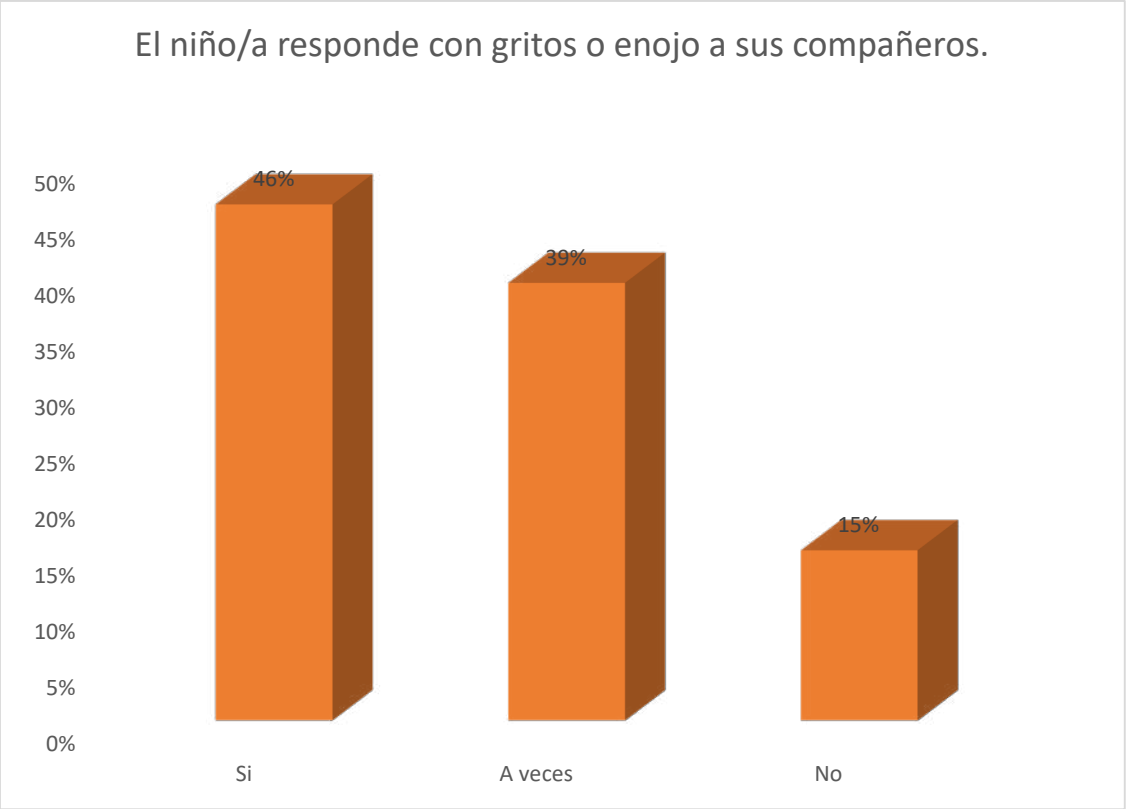


Figura 9 El niño/a responde con gritos o enojo a sus compañeros.

Interpretación: Se encuestó a 33 padres de familia, de los cuales el 46% manifestó que su niño/a responde con gritos o enojo a sus compañeros, el 39% indicó que su niño/a a veces responde con gritos o enojo a sus compañeros y el 15% señaló que su niño/a no responde con gritos ni enojo a sus compañeros.

Tabla 10

El niño/a muestra dificultad para cumplir normas del aula.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	14	43%
A veces	12	36%
No	7	21%
TOTAL	33	100%

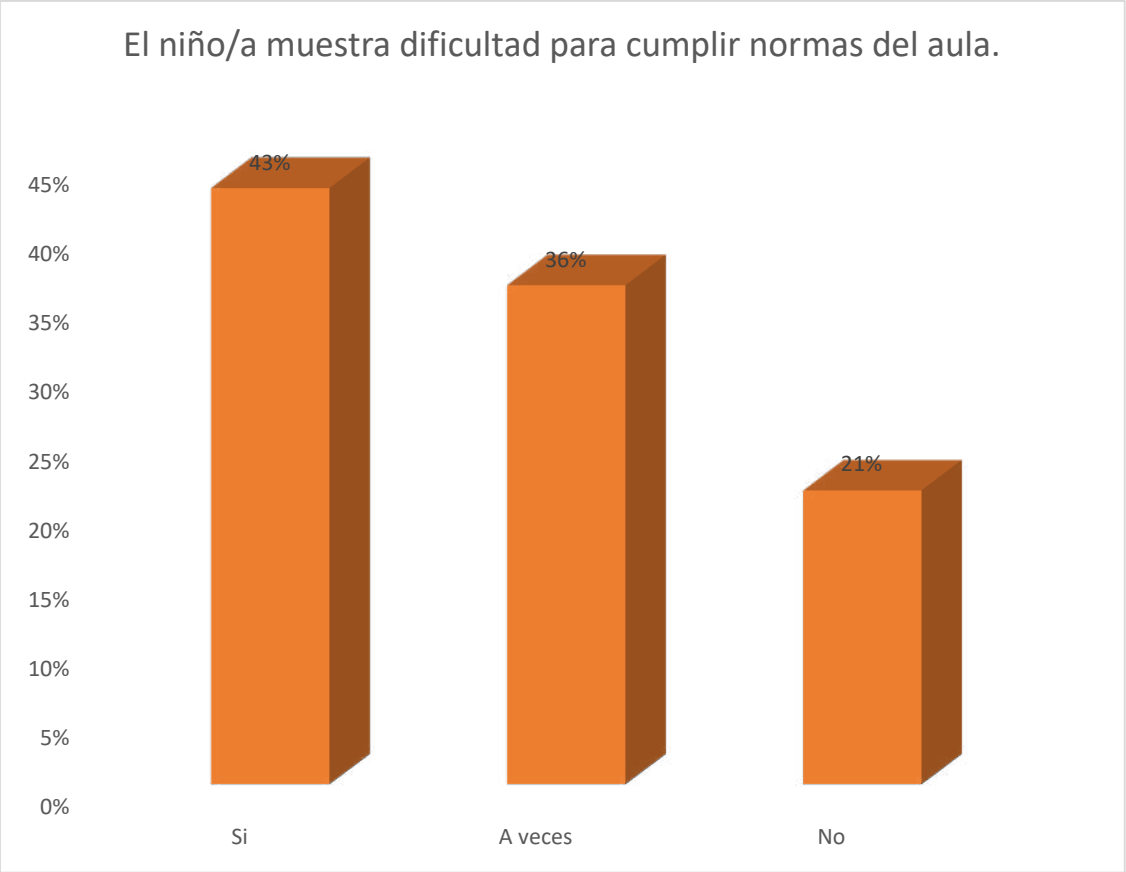


Figura 10 El niño/a muestra dificultad para cumplir normas del aula.

Interpretación: Se encuestó a 33 padres de familia, de los cuales el 40% manifestó que su niño/a muestra dificultad para cumplir normas del aula, el 42% indicó que su niño/a a veces muestra dificultad para cumplir normas del aula y el 18% señaló que su niño/a no muestra dificultad para cumplir normas del aula.

Tabla 11

El niño/a actúa sin pensar en las consecuencias.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	13	40%
A veces	14	42%
No	6	18%
TOTAL	33	100%

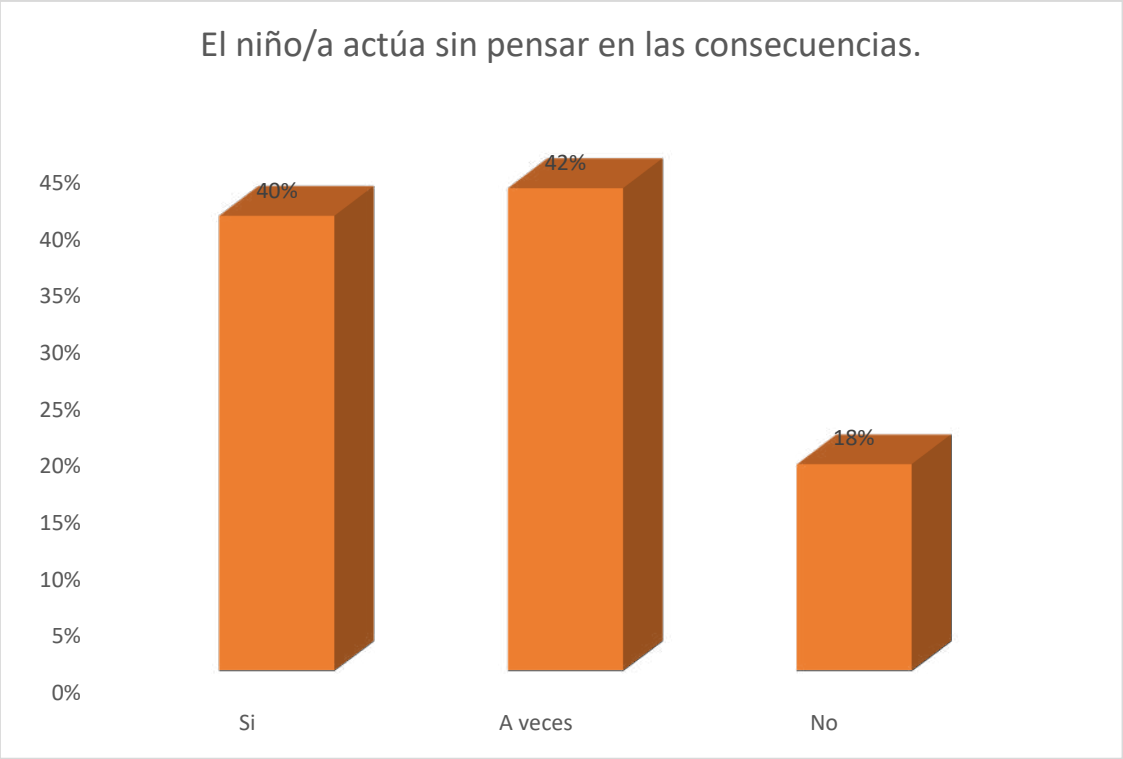


Figura 11 El niño/a actúa sin pensar en las consecuencias.

Interpretación: Se encuestó a 33 padres de familia, de los cuales el 40% manifestó que su niño/a actúa sin pensar en las consecuencias, el 42% indicó que su niño/a a veces actúa sin pensar en las consecuencias y el 18% señaló que su niño/a no actúa sin pensar en las consecuencias.

Tabla 12

El niño/a muestra dificultad para esperar su turno.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	12	36%
A veces	15	46%
No	6	18%
TOTAL	33	100%

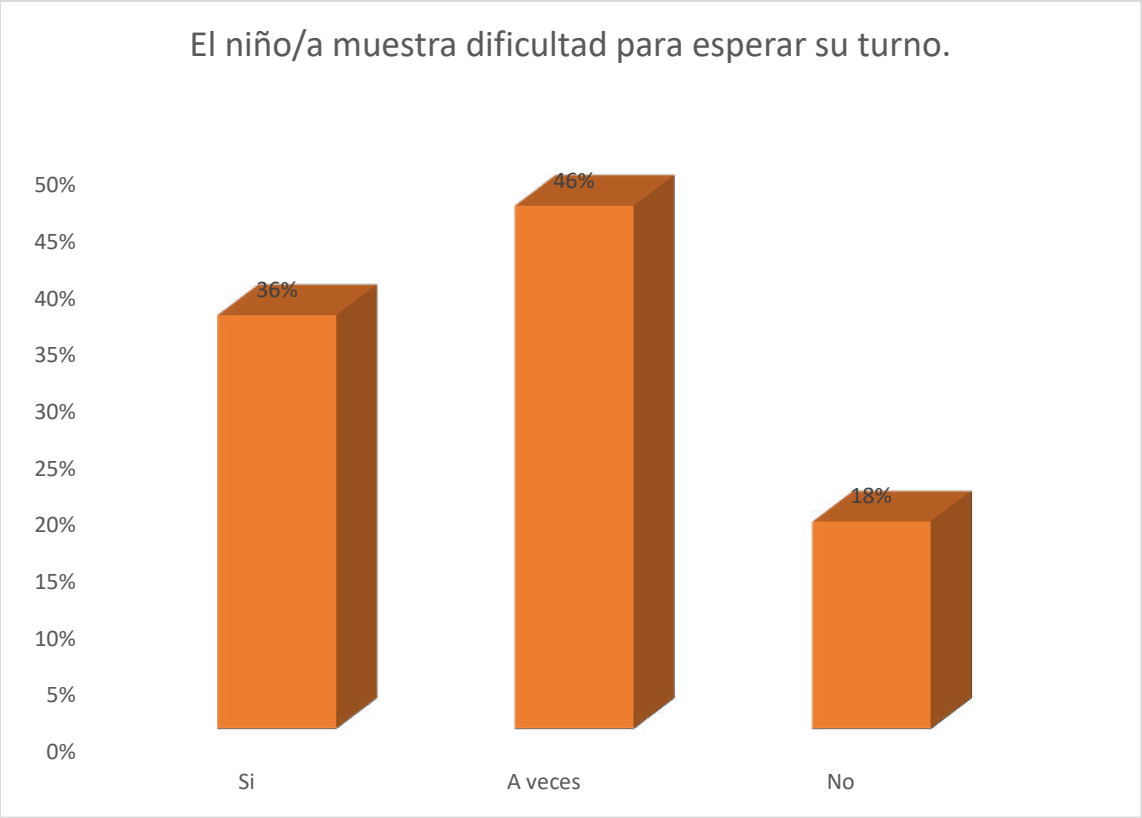


Figura 12 El niño/a muestra dificultad para esperar su turno.

Interpretación: Se encuestó a 33 padres de familia, de los cuales el 36% manifestó que su niño/a muestra dificultad para esperar su turno, el 46% indicó que su niño/a a veces muestra dificultad para esperar su turno y el 18% señaló que su niño/a no muestra dificultad para esperar su turno.

Tabla 13

El niño/a necesita siempre ayuda del adulto para realizar actividades.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	16	49%
A veces	11	33%
No	6	18%
TOTAL	33	100%

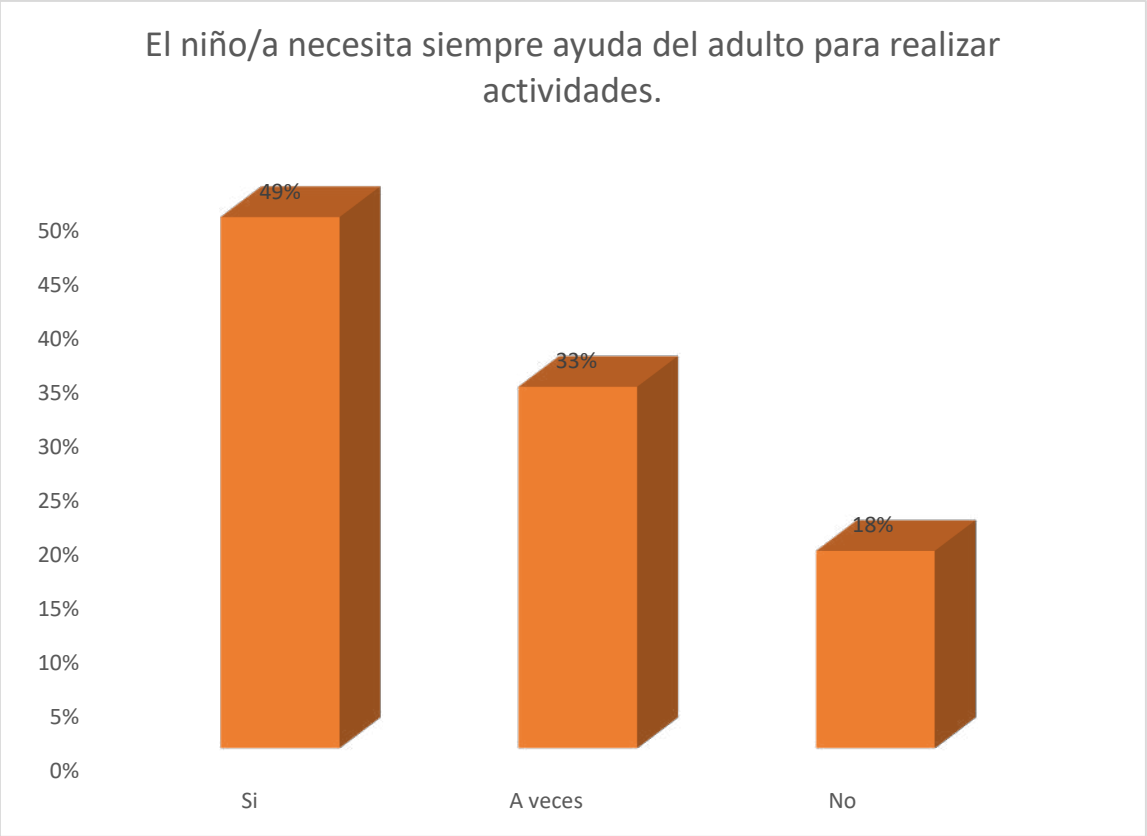


Figura 13 El niño/a necesita siempre ayuda del adulto para realizar actividades.

Interpretación: Se encuestó a 33 padres de familia, de los cuales el 49% manifestó que su niño/a necesita siempre ayuda del adulto para realizar actividades, el 33% indicó que su niño/a a veces necesita ayuda del adulto para realizar actividades y el 18% señaló que su niño/a no necesita ayuda del adulto para realizar actividades..

Tabla 14

El niño/a muestra inseguridad para realizar tareas sin acompañamiento.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	18	55%
A veces	10	30%
No	5	15%
TOTAL	33	100%

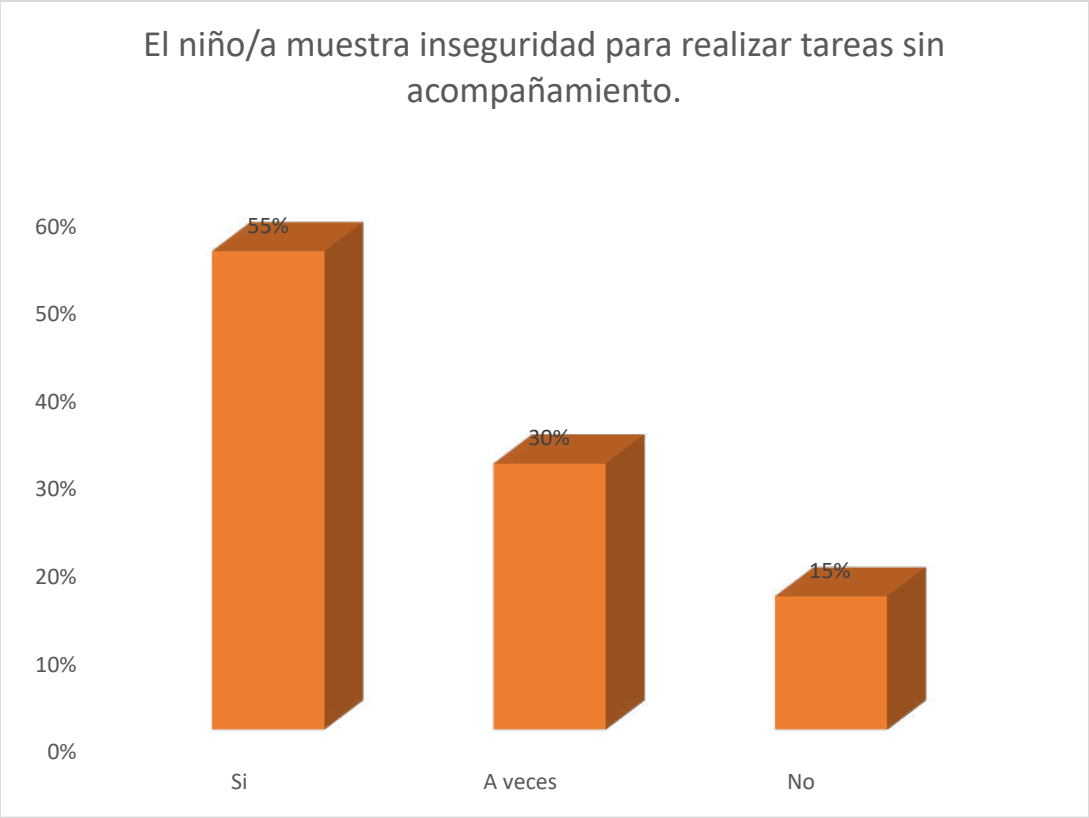


Figura 14 El niño/a muestra inseguridad para realizar tareas sin acompañamiento.

Interpretación: Se encuestó a 33 padres de familia, de los cuales el 55% manifestó que su niño/a muestra inseguridad para realizar tareas sin acompañamiento, el 30% indicó que su niño/a a veces muestra inseguridad para realizar tareas sin acompañamiento y el 15% señaló que su niño/a no muestra inseguridad para realizar tareas sin acompañamiento.

4.2. Contratación de hipótesis

Paso 1:

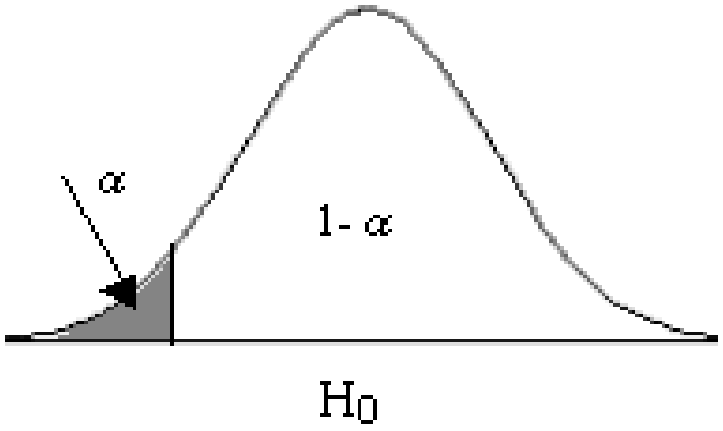
H_0: Las tecnologías digitales no impactan en la conducta de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, 2025.

H_1: Las tecnologías digitales impactan significativamente en la conducta de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, 2025.

Paso 2: α=5%

Paso 3:

Zc= -1,64



Zp= -2,0

Paso 4:

Decisión: Se rechaza H_0

Conclusión: Se pudo comprobar que las tecnologías digitales impactan significativamente en la conducta de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, 2025.

CAPÍTULO V
DISCUSIÓN

5.1. Discusión de resultados

De los resultados obtenidos se afirma que las tecnologías digitales impactan significativamente en la conducta de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 658 "Fe y Alegría" – Huacho, 2025, guardando relación con Lizarazo, Téllez & Téllez (2021) porque en su investigación titulada "*Las causas del uso excesivo de las tic en los niños y las niñas"*, Los resultados permiten afirmar que las TIC no deben convertirse en un eje central de la vida cotidiana ni en un elemento indispensable para el desarrollo de las actividades humanas. En este sentido, los autores recomiendan establecer límites claros y normas básicas que fomenten un uso equilibrado, tales como evitar el empleo del teléfono móvil antes de dormir, durante las comidas o en momentos destinados al estudio, con el propósito de reducir la dependencia tecnológica y promover hábitos más saludables.(p.57)

Además, con Chaname & Conopuma (2025) proque en su tesis titulada "*Efectos del uso de dispositivos tecnológicos en la conducta de niños de 3 a 5 años en educación inicial 2025"*, concluyen que el impacto del uso de tecnología en la conducta infantil es moderado, aunque se reconoce la existencia de un pequeño grupo de niños que sí refleja afectaciones más notorias debido al uso continuo de dispositivos electrónicoss. (p.23)

Asimismo, con Condori (2024) porque en su tesis titulada "*Uso de internet y conducta disruptiva en los niños de 3, 4 y 5 años de un Jardín Estatal de A.S.A, Arequipa, 2023"*, concluye que ambas variables mantienen una asociación

directa: a menor exposición al uso de internet, menores son también las conductas disruptivas observadas en los niños del Jardín Estatal de A.S.A. en el año 2023 (p.44)

Por ultimo con Mamani & Mamani (2023) porque en su tesis titulada "*Dispositivos digitales y su relación con la conducta social de infantes de nivel inicial N° 624 "Anoravi" Asillo – 2023"*, los resultados finales evidencian una asociación directa y de alta intensidad entre ambas variables, lo cual queda respaldado por los valores estadísticos obtenidos (r = 0,823**; p = 0,000 < 0,05). En este sentido, se confirma que el uso de dispositivos digitales ejerce una influencia significativa en la conducta social de los infantes evaluados (p.51)

CAPÍTULO VI
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones

• Se concluye que las tecnologías digitales impactan significativamente en la conducta de los niños de 5 años de la I.E.I. N.° 658, confirmándose la hipótesis general. La elevada exposición a televisión, internet, videojuegos y celulares se relaciona con conductas autoritarias, impulsividad, dificultades para seguir normas y dependencia del adulto, evidenciando la presencia de conductas autoritarias, permisivas y sobreprotectoras.

• Se concluye que el 66.7% de los niños ve televisión por más de una hora al día y más del 50% observa contenido no adecuado para su edad. Este patrón confirma la hipótesis específica sobre el televisor, pues se asocia con conductas autoritarias como gritos, dificultades para acatar normas y baja tolerancia a la frustración.

• Se concluye que el 60.6% de los niños usa internet diariamente y una proporción considerable lo hace sin supervisión adulta. Este hábito confirma la hipótesis específica sobre el internet, ya que se relaciona con conductas permisivas, tales como actuar sin anticipar consecuencias y dificultad para esperar turnos, afectando la regulación emocional y social del niño.

• Se concluye que más del 50% de los niños juega videojuegos a diario y varios acceden a contenido inapropiado para su edad. Esta situación confirma la hipótesis específica sobre los videojuegos, debido a su asociación con conductas impulsivas, agresividad moderada y dificultades para seguir reglas, favoreciendo comportamientos autoritarios y permisivos.

• Se concluye que el 69.7% de los niños usa el celular para jugar o ver videos y más del 57% lo utiliza durante actividades cotidianas. Esto confirma la hipótesis específica sobre los celulares, pues se relaciona con conductas sobreprotectoras caracterizadas por dependencia del adulto e inseguridad para realizar tareas sin acompañamiento.

• Se concluye que, en conjunto, el uso intensivo e inadecuado de televisión, internet, videojuegos y celulares afecta la convivencia escolar, la regulación emocional y el desarrollo socioemocional de los niños de 5 años. De este modo, se corroboran todas las hipótesis específicas y la hipótesis general, estableciendo que las tecnologías digitales tienen un impacto significativo en la conducta infantil en el contexto estudiado.

6.2. Recomendaciones

Ala institucion educativa :

• Se recomienda capacitar a los padres sobre el uso responsable de las tecnologías digitales y la importancia de regular el tiempo de exposición de sus hijos.

• Se sugiere implementar estrategias institucionales que favorezcan la regulación emocional, la convivencia y el desarrollo socioemocional.

A los padres de familia :

• Se sugiere supervisar los contenidos televisivos y promover programas adecuados para la edad, estableciendo horarios definidos de visualización.

• Se recomienda supervisar el uso de internet, evitando la navegación sin acompañamiento adulto y promoviendo prácticas digitales seguras.

• Se aconseja limitar los videojuegos, priorizar aquellos con contenido educativo y evitar juegos inapropiados o violentos.

• Se recomienda controlar el uso de celulares durante actividades cotidianas y promover acciones que fortalezcan la autonomía del niño.

• Se recomienda fomentar actividades lúdicas presenciales que refuercen la interacción social y reduzcan la dependencia de dispositivos digitales.

CAPÍTULO VII
REFERENCIAS BIBIOGRAFICAS

7.1. Fuentes bibliográficas

Arbildo Rojas, A. M. (2025). Uso de pantallas audiovisuales y su relación con la conducta de los niños menores de cinco años atendidos en la Zona Sanitaria Magna Vallejo, Cajamarca, 2024. *Pregrado.* Universidad Nacional de Cajamarca, Cajamarca, Perú. Obtenido de https://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14074/7668/TESIS%20DE%20A%C3%8DDA%20MIREYLA%20ARBILDO%20ROJAS.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Castrillón Marín, A. M., Ospina Villa, C., & Saldarriaga Henao, D. (2024). Incidencia del uso de dispositivos tecnológicos en las conductas socioemocionales de las niñas y niños entre los 3 y 6 años que habitan el municipio de Copacabana del área metropolitana del distrito de Medellín. *Pregrado.* Institución Universitaria Tecnológico de Antioquia, Medellín, Colombia. Obtenido de https://dspace.tdea.edu.co/server/api/core/bitstreams/877e5b2d-a99e-484e-8e74-422921641571/content

Chaname Adriano, D. E., & Conopuma Flores, S. A. (2025). Efectos del uso de dispositivos tecnológicos en la conducta de niños de 3 a 5 años en educación inicial 2025. *Pregrado.* Universidad César Vallejo, Lima, Perú. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/170281/CHANAME_AD-CONOPUMA_FS-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Condori Espinoza, E. D. (2024). Uso de internet y conducta disruptiva en los niños de 3, 4 y 5 años de un Jardín Estatal de A.S.A, Arequipa, 2023. *Pregrado.* Universidad José Carlos Mariátegui, Moquegua, Perú. Obtenido de https://repositorio.ujcm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12819/2657/Edgar_tesis_titulo_2024.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Espeso Curto, I. (2024). *Tipo de conductas en tu hijo*. Obtenido de https://www.psania.com/tipo-de-conductas/#elementor-toc__heading-anchor-7

Hernández, M. (2025). *El uso, impacto, control y monitoreo de la tecnología digital y/o acceso al internet por parte de los padres*. Obtenido de https://revistamipediatrapr.com/el-uso-impacto-control-y-monitoreo-de-la-tecnologia-digital-y-o-acceso-al-internet-por-parte-de-los-padres/

Lizarazo Sindy, J., Téllez Burgos, D. M., & Téllez Burgos, P. A. (2021). Las causas del uso excesivo de las tic en los niños y las niñas. *Pregrado.* Corporación Universitaria Iberoamericana, Bogota, Colombia. Obtenido de https://repositorio.ibero.edu.co/server/api/core/bitstreams/ef238b4b-09d4-4cd6-8349-a59d3305c660/content

Mamani Quispe, M. Y., & Mamani Quispe, S. M. (2023). Dispositivos digitales y su relación con la conducta social de infantes de nivel inicial N° 624 “Anoravi” Asillo – 2023. *Pregrado.* Universidad José Carlos Mariátegui, Moquegua, Perú. Obtenido de

https://repositorio.ujcm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12819/2260/Mariluz-Sumaya_tesis_titulo_2023.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Molina, N. (2022). *5 herramientas digitales para niños*. Obtenido de https://www.sancristobalsl.com/blog/5-herramientas-digitales-para-ninos/

Paz Guerrero, J. (31 de 01 de 2020). *El uso de dispositivos tecnológicos y la creatividad en los niños*. Obtenido de https://educacion.editorialaces.com/tecnologia-y-creatividad/

Pedro, B. S. (2022). *¿Qué es la tecnología para niños?* Obtenido de https://sanpedro.vc-sp.edu.pe/blog/tecnologia-para-ninos-san-pedro/

Perez Villamil , L. (2020). Uso de dispositivos tecnológicos en la segunda infancia y conductas externalizantes. *Pregrado.* Pontificia Universidad Católica Argentina "Santa María de los Buenos Aires", Buenos Aires, Argentina. Obtenido de https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/11659/1/uso-dispositivos-tecnologicos-segunda.pdf

Sanchez Fuentes, A. (25 de 09 de 2025). *Problemas de conducta en niños*. Obtenido de https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/conducta-infantil.html

ANEXOS

Anexo 1: Encuesta.

UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
FACULTAD DE EDUCACIÓN

ENCUESTA SOBRE TECNOLOGÍAS DIGITALES

Propósito: Evaluar cómo las tecnologias digitales impactan la conducta de los los niños de 5 años de la I.E.I. N° 658.

Escala de respuesta: 1 = Si, 2 = A veces, 3 = No.

N°	V1: TECNOLOGÍAS DIGITALES	1	2	3
	D1: Televisión			
1	Mi niño/a ve televisión por más de 1 hora al día			
2	Mi niño/a observa contenido no adecuado para su edad			
	D2: Internet			
3	Comparte materiales y juguetes con sus compañeros.			
4	Respeta los turnos y reglas básicas del juego.			
	D3: Videojuegos			
5	Mi niño/a juega videojuegos más de 30 minutos al día.			
6	Mi niño/a utiliza videojuegos con contenido inapropiado para su edad.			
	D4: Celulares			
7	Mi niño/a usa el celular para ver videos o jugar.			
8	Mi niño/a usa el celular mientras come o realiza tareas cotidianas.			

Anexo 1: Encuesta.

UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
FACULTAD DE EDUCACIÓN

ENCUESTA SOBRE CONDUCTA

Propósito: Evaluar la conducta los niños de 5 años de la I.E.I. N° 658.

Escala de respuesta: 1 = Si, 2 = A veces, 3 = No.

N°	V1: CONDUCTA	1	2	3
	D1: Conducta autoritaria			
1	El niño/a responde con gritos o enojo a sus compañeros.			
2	El niño/a muestra dificultad para cumplir normas del aula.			
	D2: Conducta permisiva			
3	El niño/a actúa sin pensar en las consecuencias.			
4	El niño/a muestra dificultad para esperar su turno.			
	D3: Conducta sobreprotectora			
5	El niño/a necesita siempre ayuda del adulto para realizar actividades.			
6	El niño/a muestra temor o inseguridad al realizar tareas sin acompañamiento.			

Anexo 3: Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLE	DIMENSIONES	METODOLOGIA
PROBLEMA GENERAL: ¿ De qué manera las tecnologías digitales impactan en la conducta de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, 2025 ? PROBLEMAS ESPECIFICOS: ¿ De qué manera el uso del televisor impacta en la conducta de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, 2025? ¿ De qué manera el uso de internet impacta en la conducta de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, 2025?	OBJETIVO GENERAL: Determinar de qué manera las tecnologías digitales impactan en la conducta de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, 2025 OBJETIVOS ESPECIFICOS: Determinar de qué manera el uso del televisor impacta en la conducta de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, 2025 Determinar de qué manera el uso de internet impacta en la conducta de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, 2025	HIPOTESIS GENERAL: Las tecnologías digitales impactan significativamente en la conducta de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, 2025 HIPOTESIS ESPECIFICOS: El uso del televisor impacta significativamente en la conducta de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, 2025 El uso de internet impacta significativamente en la conducta de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, 2025	VARIABLE X Tecnologías digitales	X1= Televisión X2= Internet X3=Videojuegos X4= Celulares	NIVEL DE INVESTIGACION: correlacional DISEÑO DE LA INVESTIGACION No experimental TIPO DE INVESTIGACION Básica ENFOQUE DE LA INVESTIGACION: Cuantitativo POBLACION: 32 padres de familia 1 docente MUESTRA: 33 persnas

¿ De qué manera el uso de videojuegos impactan en la conducta de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, 2025? ¿ De qué manera el uso de celulares impactan en la conducta de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, 2025?	Determinar de qué manera el uso de videojuegos impactan en la conducta de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, 2025 Determinar de qué manera el uso de celulares impactan en la conducta de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, 2025	El uso de videojuegos impactan significativamente en la conducta de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, 2025 El uso de celulares impactan significativamente en la conducta de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, 2025	VARIABLE Y Conducta	Y1= Autoritario Y2= Permisivo Y3=Sobreprotector	ESTADISTICO DE PRUEBA: Spss TECNICA: Ficha de observación. INSTRUMENTOS: Encuesta. 08 preguntas para medir la variable X 06 preguntas para medir la variable Y