



**UNIVERSIDAD LAICA VICENTE  
ROCAFUERTE DE GUAYAQUIL  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
MENCIÓN PARVULARIA**

**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN  
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE  
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
MENCIÓN PARVULARIA**

**TEMA:**

El uso de dispositivos móviles y su incidencia en el comportamiento agresivo en los niños de 3 a 4 años en la Unidad Educativa Liceo Los Andes de Guayaquil en el período 2018 – 2019

**TUTORA**

MSC. MARÍA LEONOR CEDEÑO SEMPETEGUI

**AUTORAS**

DENISSE ANDREA MONTANERO GRANJA

LORELEYN ELIZABETH RUIZ RUIZ

GUAYAQUIL

2019



Presidencia  
de la República  
del Ecuador



Plan Nacional  
de Ciencia, Tecnología,  
Innovación y Saberes



REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA		
FICHA DE REGISTRO DE TESIS		
<b>TÍTULO Y SUBTÍTULO:</b> El uso de dispositivos móviles y su incidencia en el comportamiento agresivo en los niños de 3 a 4 años en la Unidad Educativa Liceo Los Andes de Guayaquil en el periodo 2018 – 2019		
<b>AUTORES:</b> Montanero Granja Denisse Andrea / Ruiz Ruiz Loreleyn Elizabeth	<b>REVISORES O TUTORES:</b> Cedeño Sempertegui Maria Leonor	
<b>INSTITUCIÓN:</b> Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil	<b>Grado obtenido:</b> Licenciada en Ciencias De La Educación Mención Parvularia	
<b>FACULTAD:</b> EDUCACIÓN	<b>CARRERA:</b> CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN PARVULARIA	
<b>FECHA DE PUBLICACIÓN:</b> 2019	<b>N. DE PÁGS:</b> 110	
<b>ÁREAS TEMÁTICAS:</b> Formación de Personal Docente y Ciencias de la Educación.		
<b>PALABRAS CLAVE:</b> Educación de la Primera Infancia, Inteligencia, Inadaptación, Tecnología de la Información		
<b>RESUMEN:</b> En la vida, nuevos problemas, eventos, fenómenos y procesos ocurren todos los días. Prácticamente, se requieren soluciones y sugerencias implementables para abordar nuevos problemas que surjan entre ellos las agresividades que se presentan en niños en edad preescolar y para ello se trazó el objetivo general de analizar la incidencia del uso de los dispositivos móviles en las conductas agresivas en los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa Liceo Los Andes de Guayaquil en el período 2018-2019 a través de la determinación primero de los referentes teóricos que establezcan los dispositivos móviles y la incidencia en la agresividad en el comportamiento del niño de 3 a 4 años, el identificar el tipo de agresividad que se ha reflejado en el comportamiento de los niños luego conocer la percepción de los padres de familia y autoridades en cuanto al uso de dispositivos móviles de los niños y finalmente el diseñar un modelo de prevención de agresividad. El enfoque metodológico que se usó en el presente proceso investigativo era de tipo cualitativo y cuantitativo, es decir de enfoque mixto, puesto que se realizó una encuesta a los representantes de familia de los estudiantes y en la fase cualitativa y se entrevistó a profundidad a los docentes que conducen las actividades de los niños en la fase inicial de su educación. Se propuso al final un modelo de prevención de agresividad en niños de 3 a 4 años que utilicen dispositivos móviles en la Unidad Educativa Liceo los Andes de Guayaquil, de tal manera que los padres puedan utilizar la información y saber manejar la situación con los niños.		
<b>N. DE REGISTRO :</b>	<b>N. DE CLASIFICACIÓN:</b>	
<b>DIRECCIÓN URL (tesis en la web):</b>		
<b>ADJUNTO PDF:</b>	SI <input checked="" type="checkbox"/>	NO <input type="checkbox"/>
<b>CONTACTO CON AUTOR/ES:</b> Montanero Granja Denisse Andrea Ruiz Ruiz Loreleyn Elizabeth	<b>Teléfono:</b> 0986913983 0996709110	<b>E-mail:</b> Denisse_montanero@hotmail.com Chiki.lory17@hotmail.it
<b>CONTACTO EN LA INSTITUCIÓN:</b>	MSc. Georgina Hinojosa Dazza, Decana Facultad de Educación. Teléfono: 2596500 – Ext. 221 E-mail: <a href="mailto:gchinojosad@ulvr.edu.ec">gchinojosad@ulvr.edu.ec</a> MSc. Dunia Barreiro Moreira Directora de la Carrera. Teléfono: 2596500 – Ext. 221 E-mail: <a href="mailto:dbarreirrom@ulvr.edu.ec">dbarreirrom@ulvr.edu.ec</a>	

# CERTIFICADO DE ANTIPLAGIO ACADÉMICO



## Urkund Analysis Result

Analysed Document: Ruiz Montanero uso de dispositivos móviles y comportamiento agresivo.docx (D54424588)  
Submitted: 7/14/2019 7:00:00 AM  
Submitted By: mcedenos@ulvr.edu.ec  
Significance: 4 %

### Sources included in the report:

TESIS COMPLETA LILIANA LOOR ESCANDON.docx (D46926490)  
USO DE LAS TIC PARA EL DESARROLLO SOCIAL Y CULTURAL DE LOS NIÑOS DE INICIAL.docx (D47751927)  
tesis URKUND - copia.docx (D44595233)  
EL COMPORTAMIENTO AGRESIVO Y SU INFLUENCIA EN LAS RELACIONES INTERPERSONALES..docx (D53543892)  
[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfXhRfFKs0f9\\_ruxQPI-r-7BJDOVtt9k5vj51UWyX3xSAnoDQ/viewform](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfXhRfFKs0f9_ruxQPI-r-7BJDOVtt9k5vj51UWyX3xSAnoDQ/viewform)  
<http://www.sciencedaily.com/releases/2009/12/091217183059.htm>  
d096ceff-7fce-4908-a441-0e4e3644153a

### Instances where selected sources appear:

## **DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS PATRIMONIALES**

Las estudiantes egresadas LORELEYN ELIZABETH RUIZ RUIZ y DENISSE ANDREA MONTANERO GRANJA, declaramos bajo juramento, que la autoría del presente proyecto de investigación, “EL USO DE DISPOSITIVOS MÓVILES Y SU INCIDENCIA EN EL COMPORTAMIENTO AGRESIVO EN LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS EN LA UNIDAD EDUCATIVA LICEO LOS ANDES DE GUAYAQUIL EN EL PERÍODO 2018 – 2019” corresponde totalmente a las suscritas y nos responsabilizamos con los criterios y opiniones científicas que en el mismo se declaran, como producto de la investigación realizada.

De la misma forma, cedemos nuestros derechos patrimoniales y de titularidad a la Universidad Laica VICENTE ROCAFUERTE de Guayaquil, según lo establece la normativa vigente.

Autoras:



---

LORELEYN ELIZABETH RUIZ RUIZ

C.I. 0920199056



---

DENISSE ANDREA MONTANERO GRANJA

C.I.0914824222

## **CERTIFICACIÓN DE ACEPTACIÓN DEL TUTOR**

En mi calidad de Tutora del Proyecto de Investigación **“EL USO DE DISPOSITIVOS MÓVILES Y SU INCIDENCIA EN EL COMPORTAMIENTO AGRESIVO EN LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS EN LA UNIDAD EDUCATIVA LICEO LOS ANDES DE GUAYAQUIL EN EL PERIODO 2018 – 2019”**, designada por el Consejo Directivo de la Facultad de Educación de la Universidad Laica VICENTE ROCAFUERTE de Guayaquil.

### **CERTIFICO:**

Haber dirigido, revisado y aprobado en todas sus partes el Proyecto de Investigación titulado: **“EL USO DE DISPOSITIVOS MÓVILES Y SU INCIDENCIA EN EL COMPORTAMIENTO AGRESIVO EN LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS EN LA UNIDAD EDUCATIVA LICEO LOS ANDES DE GUAYAQUIL EN EL PERIODO 2018 – 2019”**, presentado por los estudiantes **LORELEYN ELIZABETH RUIZ RUIZ y DENISSE ANDREA MONTANERO GRANJA** como requisito previo, para optar al Título de **Licenciada en Ciencias De La Educación Mención Parvularia**, encontrándose apto para su sustentación.



MARÍA LEONOR CEDEÑO SEMPERTEGUI

C.I. 0908675044

## **AGRADECIMIENTO**

Empiezo agradeciendo a Dios por haberme dado la oportunidad de poder llegar a este punto de mi vida y lograr ser una profesional.

A mi familia por ser el pilar fundamental durante este largo y arduo camino, a mi Tutora María Leonor Cedeño por habernos guiado y apoyado en este proyecto.

No fue sencillo llegar hasta aquí, pero sin duda alguna el día de hoy me siento satisfecha y orgullosa de haber logrado una de las tantas metas propuestas.

## **DEDICATORIA**

Este logro va dedicado a mis padres, y abuelo materno por el apoyo incondicional durante todo este tiempo y finalmente a la Universidad por haberme aceptado en ser parte de su prestigiosa institución y abrirme sus puertas para poder estudiar mi carrera y de igual manera a mis distintos maestros que brindaron sus conocimientos durante esos cinco años.

**LORELEYN ELIZABETH RUIZ RUIZ**

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a Dios y a mis padres por brindarme todo su apoyo y haberme dado la mejor educación, enseñándome que todo se puede lograr con constancia.

Agradezco a mi amiga y compañera que juntas supimos guiarnos y complementarnos para llegar al éxito en este proyecto.

A mi tutora María Leonor por su paciencia y guía.

El día de hoy por fin puedo decir que logre una de muchas metas que tengo a lo largo de mi vida.

## **DEDICATORIA**

Este trabajo va dedicado a mis amados padres y esposo, maestros y seres queridos que colaboraron en esta investigación motivándonos y brindándonos su apoyo.

A Dios que nos supo dar paciencia, en los momentos difíciles, quien fue ese espíritu que nos ayudó a levantar en los momentos difíciles que caímos.

Y sobre todas va dedicado a mi hijo que me motiva día a día a ser mejor persona y profesional, y que me permitirá poner en práctica todos los conocimientos adquiridos.

**DENISSE ANDREA MONTANERO GRANJA**

## ÍNDICE GENERAL

DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS PATRIMONIALES .....	iv
CERTIFICACIÓN DE ACEPTACIÓN DEL TUTOR .....	v
AGRADECIMIENTO .....	vi
ÍNDICE GENERAL.....	viii
ÍNDICE DE TABLAS .....	xi
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xii
ÍNDICE DE ANEXOS.....	xiv
INTRODUCCIÓN .....	1
CAPÍTULO I.....	2
DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN .....	2
1.1. Tema.....	2
1.2. Planteamiento del problema.....	2
1.3. Formulación de problema.....	4
1.4. Sistematización del problema.....	4
1.5. Objetivo General .....	5
1.6. Objetivos específicos.....	5
1.7. Justificación.....	5
1.8. Delimitación del Problema .....	6
1.9. Idea a defender .....	7
1.10. Identificación de las variables.....	7
CAPÍTULO II .....	8
MARCO TEÓRICO.....	8
Antecedentes .....	8
2.1. Marco teórico .....	11
2.1.1. Dispositivos móviles .....	14



2.1.2.	El niño de educación inicial .....	16
2.1.3.	Inteligencia emocional en los primeros cinco años de la vida .....	17
2.1.4.	Tipos de agresividad .....	19
2.1.5.	Conducta agresiva del niño .....	20
2.1.5.3.	Regulación de las emociones.....	21
2.1.6.	Manifestaciones de las conductas agresivas .....	22
2.2.	Marco conceptual .....	22
2.3.	Marco legal.....	23
2.3.1.	Constitución y la Educación Inicial .....	23
2.3.2.	Ley orgánica de educación intercultural .....	24
CAPÍTULO III.....		26
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN .....		26
3.1.	Metodología.....	26
3.2.	Tipo de la investigación .....	26
3.3.	Enfoque .....	27
3.4.	Técnica e instrumentos .....	27
3.4.1.	Técnicas.....	28
3.4.2.	Instrumentos.....	28
3.5.	Población .....	30
3.6.	Muestra.....	30
3.7.	Análisis de los resultados .....	31
3.7.1.	Encuestas a padres de familia. ....	31
3.7.2.	Entrevista a padres de familia. ....	40
3.7.3.	Entrevista a Directivos (Coordinadora y Psicóloga).....	41
3.7.4.	Entrevista a Maestra .....	42
3.7.5.	Observación a niños .....	43
3.8.	Análisis general de las encuestas.....	45

3.9.	Análisis general de las entrevistas.....	46
3.10.	Análisis general de las observaciones.....	46
CAPÍTULO IV PROPUESTA.....		48
4.1.	Tema.....	48
4.2.	Objetivos .....	48
4.2.1.	Objetivo General .....	48
4.2.2.	Objetivos Específicos.....	48
4.3.	Listado de contenidos y esquema de la propuesta.....	48
4.4.	Desarrollo de la propuesta .....	50
4.4.1.	Listado de aplicaciones móviles. ....	51
4.4.2.	Otras formas de entretener al niño – Aplicaciones educativas .....	61
4.4.3.	Talleres para padres de familia .....	69
4.4.4.	Blog Comunicacional – Pasito a pasito.....	75
4.5.	Impacto Beneficio/resultados .....	75
CONCLUSIONES .....		77
RECOMENDACIONES .....		78
Referencias bibliográficas.....		79
Anexos .....		84

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población investigada .....	30
Tabla 2 Tiempo de uso de tabletas y celulares.....	31
Tabla 3 Influencia de los dispositivos moviles en el aprendizaje de los niños .....	32
Tabla 4 Confianza en los contenidos de los dispositivos moviles .....	33
Tabla 5 Uso de contenido permitido en tabletas o celulares.....	34
Tabla 6 Libre disponibilidad en uso de contenidos.....	35
Tabla 7 Adicción causada por uso de dispositivos moviles.....	36
Tabla 8 Comportamiento agresivo en su vida cotidiana .....	37
Tabla 9 Comportamiento agresivo por uso de dispositivos moviles.....	38
Tabla 10 Actividades recreativas como canje de dispositivos moviles .....	39
Tabla 11. Lista de contenidos de talleres .....	49
Tabla 12 Sistematización de talleres para padres de familia.....	70
Tabla 13 Cronograma de Sesión 1 de taller para padres .....	71
Tabla 14 Cronograma de Sesión 2 de taller para padres .....	72
Tabla 15 Cronograma de Sesión 3 de taller para padres.....	73

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Ubicación del problema.....	7
Figura 2. Tiempo de uso de tabletas y celulares. ....	31
Figura 3. Influencia de los dispositivos móviles en el aprendizaje de los niños... 32	
Figura 4. Confianza en los contenidos de los dispositivos móviles.....	33
Figura 5. Uso de contenido permitido en tabletas o celulares. Qué.....	34
Figura 6. Libre disponibilidad en uso de contenidos. ....	35
Figura 7. Adicción causada por uso de dispositivos móviles. ....	36
Figura 8. Comportamiento agresivo en su vida cotidiana.....	37
Figura 9. Comportamiento agresivo por uso de dispositivos móviles. ....	38
Figura 10. Actividades recreativas como canje de dispositivos móviles.....	39
<i>Figura 11. Observación directa de niños .....</i>	<i>44</i>
<i>Figura 12. Observación directa de niños con ayuda de padres.....</i>	<i>45</i>
Figura 13. Esquema de actividades de la propuesta.....	49
<i>Figura 14. Logo de YouTube Kids.....</i>	<i>51</i>
Figura 15. Ventana de reproducción de videos en youtube. ....	53
Figura 16. Ventana de reproducción de videos en youtube kids.....	53
<i>Figura 17. Ventana de APP Store.....</i>	<i>54</i>
Figura 18. Ventana 2 de APP Store .....	55
<i>Figura 19. Comando de APP Store .....</i>	<i>55</i>
<i>Figura 20. Vetan de OBTENER.....</i>	<i>55</i>
<i>Figura 21. Logo de Discovery Kids. ....</i>	<i>56</i>
<i>Figura 22. Búsqueda en APP Store .....</i>	<i>57</i>
<i>Figura 23. Opción elegir.....</i>	<i>57</i>
<i>Figura 24. Búsqueda por nombre .....</i>	<i>57</i>
<i>Figura 25. Obtener Discovery Kids.....</i>	<i>58</i>
Figura 26. Netflix Kids. ....	58
<i>Figura 27. Paso 1 descarga Netflix.....</i>	<i>60</i>
<i>Figura 28. Paso 3 descarga Netflix.....</i>	<i>60</i>
<i>Figura 29. Paso 4 descarga Netflix.....</i>	<i>61</i>
Figura 30. Pinkfong Kids Puzzle Fun. ....	61
<i>Figura 31. Paso 1 descarga de Pinkfong Kids Puzzle Fun.....</i>	<i>63</i>
<i>Figura 32. Paso 2 descarga de Pinkfong Kids Puzzle Fun.....</i>	<i>63</i>

<i>Figura 33. Paso 3 descarga de Pinkfong Kids Puzzle Fun.....</i>	63
<i>Figura 34. Paso 4 descarga de Pinkfong Kids Puzzle Fun.....</i>	64
<i>Figura 35. Mi pequeña oruga glotona .....</i>	64
<i>Figura 36. Paso 1 descarga de Mi pequeña .....</i>	65
<i>Figura 37. Paso 2 descarga de Mi pequeña .....</i>	66
<i>Figura 38. Paso 3 descarga de Mi pequeña .....</i>	66
<i>Figura 39. Paso 4 descarga de Mi pequeña .....</i>	66
<i>Figura 40. Giggly Gorilla.....</i>	67
<i>Figura 41. Paso 1 descarga de Giggly Gorilla.....</i>	68
<i>Figura 42. Paso 2 descarga de Giggly Gorilla.....</i>	68
<i>Figura 43. Paso 3 descarga de Giggly Gorilla.....</i>	68
<i>Figura 44. Paso 4 descarga de Giggly Gorilla.....</i>	69
<i>Figura 45. Diseño del blog.....</i>	75

## ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1 Validación de la propuesta .....	84
Anexo 2 Encuesta a padres .....	87
Anexo 3 Entrevistas a padres, directivos y docente del plantel .....	90
Anexo 4 Fotos .....	94
Anexo 5 Ficha de observación .....	95
Anexo 6 Operacionalización de variables.....	96

## INTRODUCCIÓN

El niño de hoy convive con las tecnologías prácticamente desde su desarrollo fetal, de modo que estas se constituyen en una parte natural de ellos y muy activa en su entorno. En el uso pediátrico en general, la atención centrada en la familia es la filosofía que se reconoce y respeta como papel central de la misma en las vidas de los niños que siempre tendrán necesidades especiales de salud física y mental.

Para Lester et al, (2013) la atención es una filosofía que se esfuerza por apoyar a las familias en su papel natural de cuidador, aprovechando sus fortalezas únicas como individuos y como familias. Se considera a los padres y profesionales tales como docentes y psicólogos, como iguales en el compromiso de la excelencia en todos los niveles de la asistencia cognitiva, social y afectiva del niño (p. 2)

En el primer capítulo se hace un análisis del problema surgido alrededor del sujeto de estudio y su contorno, en especial el del educativo, y con ello tratar de buscar la forma de mitigar la situación.

En el segundo capítulo se realizó un estudio bibliográfico basado en uno de los objetivos trazados en el que se llega a comprender el estado del arte de la agresión de los niños y el uso de los dispositivos móviles.

Para el tercer capítulo se hace un análisis de los resultados de la metodología planteada para el estudio en el que se logran descubrir los aprendizajes que fueron necesarios para demostrar el problema y proponer una solución al mismo que se encuentra ampliado en el cuarto y último capítulo.

# CAPÍTULO I

## DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

### 1.1. Tema

El uso de dispositivos móviles y su incidencia en el comportamiento agresivo en los niños de 3 a 4 años en la Unidad Educativa Liceo Los Andes de Guayaquil en el periodo lectivo 2018 – 2019.

### 1.2. Planteamiento del problema

Estudios realizados afirman que el crecimiento tecnológico ha influido en el niño. Desde hace una década, herramientas informáticas cada vez más sencillas de practicar como YouTube, han contribuido en el manejo de tecnología desde la temprana edad del infante. Alrededor de 25% de los niños de 3 años tienen acceso a aparatos tecnológicos y un 90% no ninguna protección a contenidos expuestos. (Psicología clínica y salud 2017, p.45).

Segura (2014) afirma: “Los equipos más comunes que entran en esta relación son los celulares, computadoras, las tabletas, televisores inteligentes y el sistema de introducción ha sido la presencia de la conectividad en internet (wi-fi) como parte necesaria del hogar.” (p. 67).

Las llamadas nuevas tecnologías de información y comunicación, se han venido a convertir en un acompañante de los integrantes del hogar, es casi imposible pensar que no haya ningún tipo de afectaciones en su desarrollo, especialmente en los niños de 3 a 4 años que han alcanzado el uso de dispositivos móviles y que por su fragilidad están más propensos a modelar comportamientos y conductas en su personalidad.

El niño de hoy convive con las tecnologías prácticamente desde su desarrollo fetal, de modo que logran constituirse en una parte natural de ellos y muy activa en su entorno. En el uso pediátrico en general, la atención centrada en la familia es la filosofía que se reconoce y respeta como papel central de la misma en las vidas de los niños que siempre tendrán necesidades especiales de salud física y



mental. Es una filosofía que se esfuerza por apoyar a las familias en su papel natural de cuidador, aprovechando sus fortalezas únicas como individuos y como familias. Se considera a los padres y profesionales tales como docentes, psicólogos, como iguales en el compromiso de la excelencia en todos los niveles de la asistencia cognitiva, social y afectiva del niño. (Lester, et.al, 2013, p.8)

Existe una rápida expansión de las tecnologías educativas que se centran en el empoderamiento de los niños a participar en la toma de decisiones. Por ejemplo, las tecnologías de los fabricantes de productos educativos actuales se basan en la investigación y el desarrollo tecnológico que se remonta a los años ochenta. Estos desarrollos tuvieron un fuerte compromiso con la teoría constructivista cognitiva de la educación inspirada por Piaget. Posteriormente, Papert desarrolló el concepto de construccionismo para enfocarse en la construcción más que en un filosofismo (Cristensen e Iversen, 2017 p. 44).

Es aquí en donde nace la preocupación de que, si el niño está construyendo pensamientos a partir de lo que ve y oye, estos pueden atentar de forma agresiva en su conducta llevándola al aula de clase en su formación inicial dando señales de intolerancia convivencial con los maestros y los compañeros. Estos comportamientos agresivos se pueden agrupar en dos teorías: la activa, donde la agresividad proviene de impulsos internos, lo que destaca que la agresividad es innata. Esta teoría la defienden psicoanalíticos y etólogos; por otro lado, la teoría de la reactividad, donde las conductas agresivas el niño las aprende del entorno, estas son las teorías de aprendizaje social (Candelero, 2012 p. 55).

En cuanto a los padres de familia, existe muy poca relación entre la escuela y los maestros, a pesar de los esfuerzos de los centros de estudio, ya que la mayoría de ellos trabajan o mantienen el hogar y el tiempo con que cuentan es reducido, entonces existe poca participación en las actividades que se realizan en la escuela, en el apoyo que dan a sus hijos y en la responsabilidad que deben de tener como padres (Faay, Valenkamp, y Nijman, 2016 p.54).

Esto conlleva a un alejamiento de los perfiles del niño durante la escuela inicial y como el infante es ahí donde completa su aprendizaje del lenguaje, pocas veces comunican si son agredidos o no, e incluso si son ellos los agresores.

En la Unidad Educativa Liceo Los Andes, ubicado en la ciudad de Guayaquil, cuenta con 3 salones correspondientes a niños de 3 a 4 años. Los infantes, en su mayoría, presentan durante la jornada escolar comportamientos y conductas agresivas, cuyas manifestaciones y acciones están vinculadas a la carencia de autocontrol y predominio de la impulsividad. Las maestras manifiestan, que los niños durante el recreo prefieren juegos violentos, luchas y patadas, desafían a los demás niños y muestran interés por las armas de juguetes o espadas.

Por lo expuesto, el presente trabajo determina la incidencia por el uso de los dispositivos móviles en el comportamiento agresivo en los niños; sin embargo, la investigación se enfocará en dos medios: celulares y tabletas

### **1.3. Formulación de problema**

¿De qué manera incide el uso de los dispositivos móviles en el comportamiento agresivo del niño de 3 a 4 años en la Unidad Educativa Liceo Los Andes de Guayaquil?

### **1.4. Sistematización del problema**

- ¿Cuáles son los modelos teóricos metodológicos que están ligados a las tecnologías de información y comunicación y su relación con el comportamiento agresivo de los niños de 3 a 4 años?
- ¿Cuáles son los tipos de agresividad que se ha reflejado en el comportamiento de los niños de 3 a 4 en la Unidad Educativa Liceo Los Andes de Guayaquil por el uso de dispositivos móviles?
- ¿Cuál es la percepción de los padres de familia y autoridades en cuanto al uso de dispositivos móviles de los niños de 3 a 4 años en la Unidad Educativa Liceo Los Andes de Guayaquil por el uso de dispositivos móviles?

- ¿Existen pautas de prevención hacia contenidos agresivos en los dispositivos móviles para niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa Liceo Los Andes de Guayaquil?

### **1.5. Objetivo General**

Analizar la incidencia del uso de los dispositivos móviles en las conductas agresivas en los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa Liceo Los Andes de Guayaquil en el período 2018-2019.

### **1.6. Objetivos específicos**

- Determinar los referentes teóricos que sustentan el empleo de los dispositivos móviles y la incidencia en la agresividad en el comportamiento del niño de 3 a 4 años de la Unidad Educativa Liceo Los Andes de Guayaquil.
- Identificar el tipo de agresividad que se ha reflejado en el comportamiento de los niños de 3 a 4 en la Unidad Educativa Liceo Los Andes de Guayaquil por el uso de dispositivos móviles.
- Conocer la percepción de los padres de familia y autoridades en cuanto al uso de dispositivos móviles de los niños de 3 a 4 años en la Unidad Educativa Liceo Los Andes de Guayaquil por el uso de dispositivos móviles.
- Diseñar un modelo de prevención de agresividad en niños de 3 a 4 años que utilicen dispositivos móviles en la Unidad Educativa Liceo los Andes de Guayaquil.

### **1.7. Justificación**

La investigación acerca del uso de dispositivos móviles y su incidencia en el comportamiento agresivo en los niños de 3 a 4 años en la unidad educativa liceo los andes de Guayaquil en el período 2018-2019, se justifica debido a que en los últimos años, ha existido una cantidad notoria de avances tecnológicos que genera al país grandes ingresos puesto que la nación se encuentra en vías de desarrollo, donde cuyo uso trasciende a las nuevas generaciones que acceden a su uso a edades cada vez más tempranas.

Investigar los dispositivos móviles y su relación con la agresividad en los niños de 3 y 4 años, ayudará a la sociedad a que se esclarezcan los varios síntomas que los maestros pueden ver en el aula y los padres en los hogares, pero no saben

de dónde vienen estos comportamientos agresivos en los infantes y que podría tener una incidencia con las tecnologías.

Los beneficiarios directos serán los maestros y padres de familia, que al contar con información sobre este problema quizá provoque un cambio de comportamiento en su relación con los hijos. Este proyecto reúne las características necesarias para ejecutarlo ya que se cuenta con el permiso de los Directivos de la Unidad Educativa Liceo Los Andes para hacer la investigación en dicho lugar ya que los resultados de este proyecto se tomarán en cuenta para posibles cambios en cuanto al uso inadecuado de los dispositivos móviles y su incidencia en la agresividad. Cuenta con el recurso económico estimado, también con el talento humano y sobre todo el tiempo necesario para llevar a cabo este estudio que será de aproximadamente de entre 6 a 8 meses.

Además, ayudará a conocer profundamente, los aspectos que se relacionan con estos comportamientos agresivos; así como las características, causas y comportamientos violentos o poco respetuosos que manifiestan los niños. Identificando a través de la investigación descriptiva las validaciones cuantitativas de la idea a defender planteada en la investigación.

Por lo tanto, el impacto que se quiere provocar en esta investigación es que el uso de los dispositivos móviles sirva como medio para la disminución de la agresividad en los niños y la mejora de los procesos de enseñanza y aprendizaje, para la gestión de los Centros Educativos. La realización de este trabajo permitirá contestar las preguntas sistematizadas, que servirán como base para comprender mejor el comportamiento agresivo que presentan los niños de 3 a 4 años en la Unidad Educativa Liceo Los Andes.

## **1.8. Delimitación del Problema**

**Campo:** Educación Inicial

**Área:** Educación

**Tiempo:** 12 meses

**Tipo de investigación:** Descriptiva

Unidad Educativa Liceo Los Andes



*Figura 1 Ubicación del problema*

Fuente: (GoogleMaps, 2019)

### **1.9. Idea a defender**

El uso de los dispositivos móviles incide en el comportamiento agresivo en los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa Liceo Los Andes de Guayaquil.

### **1.10. Identificación de las variables**

**Variable:** Uso de dispositivos móviles.

**Variable:** Comportamiento agresivo.

### **1.11. Línea de la Investigación Institucional**

El presente trabajo de investigación se encuentra enmarcado y tributa a la línea de la Facultad de Educación: Desempeño y profesionalización del docente / Inclusión social educativa, atención a la diversidad; en la línea institucional: Formación integral, atención a la diversidad y educación inclusiva; en el dominio de investigación: Modelos pedagógicos inclusivos innovadores y transformadores de escenarios en ambientes de aprendizaje con cohesión e inclusión social.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **Antecedentes**

Para la elaboración del presente trabajo de investigación hemos tomado como referencia distintos trabajos de los repositorios de universidades tanto nacionales como internacionales, donde se pueden encontrar varias opiniones acerca del uso de los dispositivos móviles y su incidencia en la agresividad.

Un estudio realizado por la defensoría del Pueblo de Madrid (2013) descubrió que: La práctica totalidad de los hogares poseen un televisor, existiendo un segundo aparato de televisión en un 73,5% de ellos. Cerca de la mitad de los niños y adolescentes disponen de esta pantalla en el dormitorio o cuarto de estudio y, ya entre los 10 y 12 años, declaran tenerla el 28%. Los menores pasan varias horas al día frente a esta pantalla, sobre todo los más pequeños, llegando a estar, entre los 4 y 12 años, 2 h 44 m cada día frente al televisor. En edades mayores, disminuye este consumo y, entre los 10 y 18 años, la mayoría destina menos de dos horas diarias a esta actividad. Merece ser destacado que un número no despreciable de niños y adolescentes, el 20%, ven televisión a partir de las 22 h en días no festivos, cifras que se duplican los fines de semana. (p. 11)

Este es un medio que los padres han utilizado para esparcir las actividades del niño, mientras cubren sus necesidades del hogar, la modernidad los llevó a reemplazar la televisión por la tableta y el celular con acceso a potenciales herramientas pedagógicas, pero al mismo tiempo herramientas de distracciones de contenido agresivo. Sería importante mencionar como una cerdita rosada de una gran cadena de televisión aduce que su papá es un panzón y glotón, esto es mal visto por muchos investigadores educacionales, pero otros ven una oportunidad de desarrollo cognitivo del infante.

Rodríguez (2016) en su trabajo titulado “Uso de los celulares con internet y rendimiento académico de estudiantes universitarios”, que tiene como objetivo: primero conocer las consecuencias del uso del Smartphone en el rendimiento académico de los estudiantes, segundo identificar las razones que generan la necesidad de utilizar constantemente el celular, tercero describir la influencia del

Smartphone en su rendimiento académico y cuarto identificar si el uso del Smartphone es percibido como beneficioso o perjudicial por los estudiantes en el rendimiento académico. Donde se realizó un estudio exploratorio y descriptivo seguido de una entrevista semiestructurada. Finalmente se pudo concluir que el uso del Smartphone no afecta el promedio académico, pero si el tiempo que se dedican a realizar las actividades académicas (p. 221).

Medrano (2017) en su acta de investigación psicológica titulado “Conducta adictiva a las redes sociales y su relación con el uso problemático del móvil”. Planteó como objetivo general que las tecnologías de la información y las comunicaciones han generado en las últimas décadas cambios e innovaciones en la sociedad gracias a su interactividad, entre las cuales encontramos el Internet mismas que han influido sobre todo en los jóvenes, ya que las han incorporado habitualmente para su formación, socialización y entretenimiento.

Realizó un estudio y se reclutó una muestra de 374 participantes, también se utilizó el cuestionario de adicción a redes sociales es una escala que consta de 24 ítems tipo Likert con un rango de 5 puntos (de 0 «nunca» a 4 «siempre»). El instrumento está diseñado para evaluar la adicción a redes sociales en estudiantes universitarios. Según el estudio original, está conformado por 3 dimensiones: obsesión, falta de control personal y uso excesivo. Llegando a la conclusión que se recomienda profundizar la investigación, enfocando a la creación de programas preventivos y de intervención para el uso saludable de Internet en los niños (p. 78).

Cuenca (2017) en su investigación psicológica denominada “Comportamiento prosocial y agresivo en niños: tratamiento conductual dirigido a padres y profesores “. Nos hace referencia como objetivo general que los niños que exhiben un comportamiento agresivo tienen dificultades para regular sus emociones, son impulsivos, no son altruistas, perciben los acontecimientos a su alrededor como negativos (aunque no lo sean), por lo que tienen reacciones emocionales exageradas que los llevan a tener conflictos en sus relaciones sociales. El comportamiento agresivo en niños a una edad temprana es un predictor de problemas de conducta en la escuela, así como de inadaptación en los contextos en los que se desarrolla. El estudio que se realizó fue a través de encuestas y un grupo focal (p. 23).

Llegando a la primera conclusión donde se refiere que el entrenamiento a padres en crianza positiva permite que los niños aprendan conductas prosociales (seguimiento de instrucciones, comunicación asertiva, ayudar y compartir), reduciendo la desobediencia, la agresión y los berrinches, comprobándose que cuando hay un incremento del comportamiento prosocial disminuye el agresivo, tal y como han identificado otros estudios.

La segunda conclusión es que el entrenamiento dirigido a profesores permite el aprendizaje de comportamiento prosocial como conducta de escuchar, realizar la actividad académica, autocontrol (levantar la mano para participar, regular sus salidas al baño), ayudar (participar en clase), comunicación asertiva (expresar emociones de manera que no lastime a los demás), seguimiento de instrucciones (realizar las instrucciones solicitadas por el profesor; seguir reglas) y compartir (dar útiles, apuntes) y la disminución de conductas disruptivas (estar fuera de su lugar, conversar, correr, comer, hacer ruido), episodios de agresión (pegar, insulta), conducta antisocial (decir mentiras, tomar cosas que no le pertenecen) y desobediencia (no realizar las instrucciones dadas por el profesor), resultados que fortalecen lo reportado en otras investigaciones en contextos naturales.

Se concluyó que expertos aseguran que el estar muchas horas pegados al móvil o la tableta es perjudicial para el desarrollo de los niños. Pero también hacen referencia hacia los padres para que estipulen límites en el uso del móvil y no permitan que los niños se expongan la mayor parte de tiempo en los dispositivos móviles.

Carrasco & Droguett (2017) en su artículo presentado, “El uso de dispositivos móviles por niños: Entre el consumo y el cuidado familiar”, hace referencia como objetivo general a que el uso de la tecnología móvil está generando profundas transformaciones en diversos ámbitos de la vida social. Éstas se pueden apreciar en los ámbitos de la producción y del consumo (aplicaciones), así como también en las relaciones interpersonales vinculadas, entre otras cosas (WhatsApp, Facebook y Twitter), con procesos de socialización, amistad y afecto (p. 13).

En este segundo espacio resulta relevante indagar respecto a los cambios que ocurren en las relaciones entre niñas, niños y sus padres debido al uso de dispositivos móviles como teléfonos y tabletas. La metodología que se utilizó fue



por medio de un estudio que orientó a la comprensión de los procesos de instrumentalización tecnológica, es decir, a distinguir por medio del relato de las niñas, niños y sus madres, los intereses sociales, las expectativas y conflictos que se ponen de manifiesto en sus relaciones sociales cuando utilizan dispositivos móviles y otras tecnologías. La investigación se desarrolló desde un enfoque cualitativo, también mediante un grupo de discusión con entrevistas semiestructuradas.

Se llegó a la conclusión de que padres y madres buscan orientar a los niños según sus preocupaciones, y, en muchos casos, ejerciendo regulaciones e intentando normar el uso de tecnologías, pero habitualmente con menos capacidades tecnológicas que sus hijos; no siempre son capaces de conseguir comportamientos esperados.

Clarín (2017) en su artículo de revista titulado, El efecto de los celulares en la salud de bebés y niños menores de 5 años, tiene como objetivo general conocer que tan frecuente es la consulta de padres preocupados por el uso excesivo de los dispositivos electrónicos que hacen sus hijos, siendo notorio el aumento en los últimos años del uso de dispositivos electrónicos en menores de 3 años (p. 21).

Estudios recientes aseguran que los niños y jóvenes están expuestos un promedio de 4 veces más de la recomendada a Internet, con consecuencias que amenazan su salud. En algunos casos la media de exposición a las nuevas tecnologías es de 45 horas por semana. Casi una jornada laboral o escolar.

En este artículo de revista se realizó el estudio exploratorio y descriptivo donde se desarrolló una entrevista a los padres. Se llegó a la conclusión que es recomendable la supervisión adulta y no darles el celular a niños menores de 2 años, limitar a no más de una hora diaria la interacción digital en niños de 3 a 5 años, y de 6 a 17 años no superar las dos horas diarias.

## **2.1. Marco teórico**

Para realizar un análisis completo de los dispositivos móviles, se considera que se debe de iniciar desde el origen de estos, además para conocer que ya existen referentes empíricos que se hicieron sobre otros tipos de equipos, por ello se analizan varios casos presentados a la ciencia a partir de los últimos cinco años.

Primero hay que identificar que Mark Prensky quien acuñó en el 2001, el término nativo digital para referirse a las generaciones nacidas, a partir de los años finales del siglo XX, inmersas en las nuevas tecnologías. (Presky, 2001 p. 133).

De aquí que se considera absolutamente que los infantes que se van a estudiar pertenecen a este grupo de personas que seguramente estarán actualizadas a la realidad social en el que se vive, esto puede conllevar a beneficios en varias fases de la formación del niño, pero también a varios efectos negativos, entre ellos el acceso a personas extrañas, los contenidos sexuales y los agresivos. (Paniagua, 2013, p. 226).

Dennen (2005) cita que la aplicación del modelo de conflicto de Miller (1944) al comportamiento agresivo, específicamente al desplazamiento de la agresión hacia objetivos sustitutos, demostró ser una extensión altamente influyente de la teoría de la frustración-agresión (p. 7). Miller en 1959 propuso que tanto el objetivo sustitutivo como la intensidad del ataque estaban dirigidos en contra de lo que podría predecirse sobre la base de tres condiciones antecedentes:

- (a) La fuerza del impulso que motiva la agresión contra el objetivo original,
- (b) La fuerza de las tendencias de respuesta inhibitoria, y
- (c) El grado de similitud de estímulo entre los objetivos originales y sustitutos.

Hay momentos en que los niños más dóciles parecen tener las tendencias agresivas de un luchador profesional. Si bien se espera una cierta cantidad de empujones y empujones por parte de todos los niños, especialmente cuando son muy jóvenes, hay algunos para quienes la agresión se convierte en una forma de lidiar con casi cualquier situación. Estos niños excesivamente agresivos no son agresores; a menudo se meten en peleas con personas que son más fuertes de lo que son. Se enfrentan a problemas porque son agresivos, pero se vuelven agresivos en momentos que son inapropiados y que son autodestructivos. Habitualmente discuten con los maestros y terminan en mucho más que su parte de los desechos del patio de la escuela. (Cristensen y Iversen, 2017, p. 21).

En algunos casos, este patrón de agresión fácilmente desencadenada parece estar arraigado en los sistemas nerviosos en desarrollo de los niños (Campos, 2014). Parecen fisiológicamente incapaces de controlar sus impulsos tanto como otros niños de su edad. Para otros, a menudo es una cuestión de necesidad de aprender y practicar habilidades sociales. La agresión es una de las primeras respuestas a la frustración que un bebé aprende. *Psicología clínica y salud*, 2017 (p. 7). Agarrar, morder, golpear y empujar son especialmente comunes antes de que los niños desarrollen habilidades verbales que les permitan hablar de una manera sofisticada sobre lo que quieren y cómo se sienten.

Los niños a menudo son recompensados por su comportamiento agresivo. *Cristensen y Iversen*, 2017 (p. 12). El niño que actúa en clase generalmente recibe la mayor atención del maestro. Uno de los problemas más difíciles que enfrentan los padres y los maestros para detener la conducta agresiva es que a corto plazo le da al niño exactamente lo que quiere. Solo después de unos años los niños inapropiadamente agresivos deben lidiar con la falta de amigos, malas reputaciones y otras consecuencias de su comportamiento. (Lazar, 2013, p. 13).

Para algunos niños, la tendencia a la agresión física y otras conductas difíciles parece ser innata (Faay, Valenkamp, & Nijman, 2016). Existe alguna evidencia de que una proporción de estos niños puede identificarse como fetos inquietos que patean significativamente más que otros fetos. Se nota que muchos niños muy agresivos son bebés inquietos incluso antes de que comiencen a gatear y caminar. Estos niños demasiado agresivos parecen tener sistemas nerviosos menos maduros que otros niños de su edad. (Cristensen y Iversen, 2017, p. 12).

Esto muestra una variedad de problemas con el autocontrol (Lester, et,al 2013, p. 45). No pueden permanecer quietos por más de unos pocos minutos. Birch, Savage, y Aventura, 2014 (p. 54). Se distraen fácilmente. Una vez que comienzan a emocionarse o enojarse, tienen dificultades para detenerse. Son impulsivos y tienen problemas para concentrarse en una tarea por más de unos minutos o incluso segundos. (Sutherland, et. all, 2017, p. 38).

### **2.1.1. Dispositivos móviles**

Según Paniagua (2013) los beneficios que ofrecen los dispositivos móviles van de la mano con nuevos riesgos y, como consecuencia de ellos, se pueden producir daños (p. 23). Los mayores riesgos en que se ven expuestos los menores es el contacto con desconocidos, seguido por el acceso a contenidos potencialmente perjudiciales, el acceso a imágenes sexuales, el uso indebido de datos y el acoso. Los menores que se han sentido afectados por el uso de los dispositivos móviles indican como primera causa el acoso cibernético (90%), seguida por la visualización de imágenes sexuales (32%) y, en menor medida, la recepción de mensajes sexuales y las consecuencias no deseadas de las citas con personas conocidas en la red (Garmendia, Garitaonandia, & Casado, 2011, p. 322).

#### **2.1.1.1. Aplicaciones y juegos.**

El debate sobre si la violencia en los videos y videojuegos en los dispositivos móviles perpetra violencia en la vida real es continua. Muchos padres, que desean garantizar lo mejor para sus hijos, siguen sin estar seguros de sí permiten que sus hijos jueguen ciertos videojuegos.

Los investigadores estudian continuamente los efectos negativos y positivos de los videojuegos, y se suman a este debate, y a la confusión de los padres. Aunque estudios recientes han demostrado que los juegos violentos y agresivos conducen a la violencia, un estudio de abril de 2014 muestra que en realidad podría haber otra razón detrás de este comportamiento agresivo: la frustración al fracasar.

Investigadores de la Universidad de Rochester desarrollaron un estudio para aprender más sobre los efectos psicológicos de los dispositivos móviles, centrándose en la experiencia del usuario en lugar del contenido de los juegos. (Ryan, 2014, p.54). Pusieron a prueba una hipótesis de motivación basada en la teoría de la autodeterminación: la cantidad de agresión asociada con el juego estaría directamente relacionada con el grado en que los juegos impedían la necesidad psicológica de competencia. En otras palabras, cuanto más falle una persona al dominar un juego, más agresivo se sentiría él o ella.

Para el estudio, los investigadores crearon siete experimentos de laboratorio diferentes que utilizaron un total de casi 600 participantes en edad universitaria.

Para estos experimentos, los investigadores manipularon la interfaz, los controles y el grado de dificultad en los videojuegos de los dispositivos móviles diseñados a esa medida. Los participantes jugaron estos juegos, algunos de los cuales incluyeron variaciones violentas y no violentas, en diversas circunstancias. Los participantes también fueron evaluados por pensamientos, sentimientos o comportamientos agresivos usando una variedad de enfoques.

Un experimento involucró a los participantes colocando sus manos en agua dolorosamente fría durante 25 segundos. Se les dijo que el período de tiempo fue determinado por los participantes anteriores, aunque la duración fue realmente estandarizada. Luego, los participantes jugaron un juego aleatorio de Tetris, ya sea simple o desafiante. Después de jugar el juego, se les pidió a los participantes que asignaran el tiempo que un futuro participante debía dejar su mano en el agua. Aquellos que jugaron el juego más desafiante de Tetris asignaron un promedio de 10 segundos más que aquellos que jugaron la versión más fácil.

Los investigadores encontraron hallazgos similares en todos los experimentos. No fue la narrativa o las imágenes en los juegos lo que influyó en el comportamiento agresivo, sino si los jugadores fueron capaces de dominar los controles del juego y la dificultad del juego. Mientras más frustración experimente una persona mientras juega, más probable es que muestre pensamientos, sentimientos o comportamientos agresivos. Los investigadores también descubrieron que cuando jugaban juegos que aumentaban la confianza de los jugadores, disfrutaban más los juegos y mostraban niveles más bajos de agresión. Estos patrones de comportamiento eran independientes del contenido violento o no violento del juego.

"Cuando la experiencia implica amenazas a nuestro ego, puede hacernos ser hostiles y malvados con los demás", dice Ryan (2014), un psicólogo motivacional de la Universidad de Rochester y uno de los autores del estudio. "Cuando las personas sienten que no tienen control sobre el resultado de un juego, eso lleva a la agresión. Vimos eso en nuestros experimentos. Si presionas las competencias de alguien, se volverán más agresivas y nuestros efectos se mantendrán si los juegos fueron violentos o no" (p. 66).

Como parte de este estudio, los investigadores también encuestaron a 300 jugadores entusiastas con respecto a sus sentimientos sobre jugar un juego para ver si estos hallazgos se mantuvieron en los escenarios del mundo real. Los jugadores informaron que la incapacidad de dominar un juego o sus controles causaba sentimientos de frustración, lo que afectaba su sentido de disfrute al jugar los juegos.

Según Ryan (2014), el contenido violento de los juegos no tiene influencia sobre si una persona se vuelve agresiva. Los juegos mal diseñados o los juegos muy difíciles pueden hacer que una persona se vuelva más agresiva y violenta incluso si se trata de un juego aparentemente benigno. Por lo tanto, algunos juegos no violentos podrían terminar siendo más destructivos que los juegos súper violentos que reciben malas reputaciones (p.66).

Como ocurre con muchas cosas, la causa y el efecto real de los videojuegos sobre el comportamiento es más complicado que el hecho de que las personas vulnerables estén influenciadas por las imágenes violentas. En lugar de asociar los problemas de comportamiento con el contenido violento del juego y basar cualquier regulación del juego en dicho contenido, sería más beneficioso garantizar que los jugadores jueguen con moderación y aprendan los mecanismos adecuados para enfrentar los sentimientos de inadecuación o frustración por no dominar un juego, hallazgos de este estudio sugieren.

### **2.1.2. El niño de educación inicial**

Desde la infancia en adelante, los niños se enfrentan a juicios sociales de sus compañeros que implican aceptación o rechazo social. De acuerdo con la hipótesis de la pertenencia social, la aceptación social es importante para los seres humanos, y experimentar juicios sociales negativos a una edad temprana tiene un gran impacto en la salud mental y los niveles de estrés en el futuro. (Segura, 2014, p. 65)

Además, un estudio longitudinal usando entrevistas sociométricas y reportes de maestros mostró que el rechazo de pares está asociado con un aumento en el comportamiento agresivo en niños en edad escolar, (Boyton, Fagnoli, Suglia, Zuckerman, y Wright, 2012, p. 66), esto reforzaría la agresividad originada por las

TIC en su estado adolescente y adulto. Un estudio pone de relieve el papel de las emociones negativas. Estos autores mostraron que recibir juicios sociales negativos evoca sentimientos emocionales negativos, como la ira y la tristeza, que a su vez pueden conducir a un comportamiento agresivo. Es importante investigar tales causas directas. (Faay, Valenkamp, y Nijman, 2016, p.45).

Utilizando las medidas apropiadas, los estudios pueden proporcionar una visión importante de los mecanismos neurocognitivos subyacentes que median una relación entre los dispositivos móviles y el comportamiento agresivo. El presente estudio investigó las respuestas neuronales y conductuales a los juicios sociales positivos, negativos y neutrales en niños de 3 a 4 años. (Wijk, et.all, 2017, p.22)

### **2.1.3. Inteligencia emocional en los primeros cinco años de la vida**

Debido al vínculo con el éxito social y pre académico, existe un considerable interés en el tema de la competencia emocional de la primera infancia; su importancia para los responsables de la formulación de políticas y los proveedores de servicios en el cuidado infantil, la educación de la primera infancia y la salud mental se está volviendo clara. (Matveeva, Mochalova, Ya, y Ekaterina, 2014, p. 343).

Es difícil para los adultos no atribuir motivos maliciosos a los niños que consistentemente parecen estar tratando de conducir a sus padres y maestros a la distracción. Con frecuencia es igualmente difícil para los padres no asumir que los niños se están comportando de esta manera debido a algo que los padres han hecho mal o que han olvidado hacer bien. Sin embargo, echar la culpa no es solo inexacto, sino también inútil. (Kamakina, 2016, p. 55).

El primer paso para ayudar a un niño excesivamente agresivo es buscar patrones en lo que desencadena los ataques, especialmente si el niño es un niño pequeño o en edad preescolar. La agresión puede ocurrir solo en casa o solo en lugares públicos. Puede ocurrir principalmente por la tarde o cuando el niño está pasando por una fase de su conducta como se revisó en el acápite anterior.

Además, la mayoría de estos niños pasan por una secuencia predecible de comportamientos antes de que pierdan el control. Es un poco como ver un auto pasando por una aceleración normal y de repente patear a toda marcha. Hay tres

componentes principales de la competencia emocional, con logros específicos durante el período de la primera infancia. (Lansdown, Jimerson, & Shahroozi, 2016, p. 12).

#### **2.1.3.1. Conocimiento en el niño.**

Están surgiendo las habilidades de los niños pequeños para identificar y etiquetar con precisión sus propias emociones y las de los demás, especialmente las emociones discretas de felicidad, tristeza, ira y miedo. Particularmente a través del uso de métodos integrados en el juego, pueden identificar las causas y las consecuencias de estas emociones, y muestran una incipiente conciencia de las causas complejas e individualizadas de las emociones. (United Nations Committee on the Rights of the Child, 2018, p. 7).

#### **2.1.3.2. Proceso de socialización.**

Una vez que puede determinar los desencadenantes más comunes y detectar el comportamiento creciente, lo más simple es eliminar al niño de ese entorno antes de que pierda el control. Sáquelo de la caja de arena o del grupo de juego por un minuto o dos hasta que recupere la compostura. A medida que el niño se desarrolla, se sentirá menos frustrado y, por lo tanto, menos agresivo porque tiene una variedad más amplia de formas de responder a una situación desafiante.

También es muy útil proporcionar a estos niños agresivos y distraídos mucha estructura y rutina en su vida cotidiana, ya que la predictibilidad ayuda a los niños a mantener la calma y el control. Por tentador que pueda ser en ese momento, darles nalgadas a estos niños por ser agresivos a menudo hace más daño que bien. Simplemente está modelando lo que no quieres que hagan los niños. Les enseña que las personas grandes pegan cuando están enojadas o molestas, y ese es precisamente el problema del niño agresivo.

Para niños, enseñar formas nuevas y más apropiadas de obtener lo que quieren puede ser muy útil. A menudo no han aprendido las habilidades que sus compañeros recogieron años antes. Al igual que con los agresores, el entrenamiento formal de asertividad puede ser particularmente útil para los niños excesivamente agresivos ya que tienen dificultad para distinguir entre asertividad y agresión.



También es útil para ayudar a estos niños a mirar la vida desde una perspectiva ligeramente diferente. Los psicólogos han descubierto que tanto los niños agresivos como sus padres tienden a centrarse en lo que está mal con una situación en lugar de en lo que es correcto. Eso hace que sus respectivos problemas sean cada vez más frustrantes para cada uno de ellos, ya que ninguna presta atención a la mejora de los niños cuando ocurre.

#### **2.1.4. Tipos de agresividad**

Según Dollard y Miller (1952) la causa de conductas agresivas se genera por frustraciones que el individuo en la edad de 3 a 4 años no puede regular, dentro de los tipos de agresividad que manifiestan los niños en el nivel inicial evidenciamos las siguientes:

- Agresión activa: es aquella conducta que ponen el origen de la agresión en los impulsos internos, lo cual vendría a significar que la agresividad es innata, que se nace o no con ella. Defensores de esta teoría: Psicoanalíticos y Etológico.
- Agresión reactiva: es la conducta que tiene como origen imitar u observar acciones de modelos agresivos que rodean al niño, en donde manifiestan actos verbales o físicos, ya sean intencionados o no. Generalmente en la edad inicial usan más el físico, reproduciendo acciones como: empujar, arrancar, lanzar, golpear, no compartir juguetes, el verbal no influye mucho ya que la manera de expresarse y comunicarse aún no se lo permite, por ende, no se pueden ofender o decir frases mal intencionadas. Según estudios este tipo de agresividad es causa de una ausencia de la regulación del control emocional, por ello hay que enseñar a los niños a pensar antes de actuar sino derivara en situaciones problemáticas.
- Agresión instrumental: conducta dañina cuyo fin es conseguir o poseer un objeto que pertenece a otra persona, como por ejemplo coger el juguete de un compañero y quedárselo en la hora del recreo, empujar a un niño y mentir diciendo que él no fue, este tipo de conductas son más planeadas y frías, respondiendo a estrategias previamente deliberadas. Es normal encontrarlo en niños de los dos a seis años, que tienden al egocentrismo.

### **2.1.5. Conducta agresiva del niño**

La agresión en los niños puede ser un síntoma de muchos problemas subyacentes diferentes. Es algo muy polimorfo, una característica común para cualquier cantidad de diferentes condiciones psiquiátricas, problemas médicos y circunstancias de la vida siendo este último factor, parte del estudio que se está realizando para encontrar la relación entre los dispositivos móviles y la conducta agresiva del menor. (Matveeva, Mochalova, Ya, y Ekaterina, 2014, p. 77).

La esencia misma del tratamiento de la agresión es primero descubrir qué lo está impulsando. No se puede caer en el campo psiquiátrico solamente, es posible que su problema sea social y posible corregirlo desde la inocencia del niño, que es protegido y observado por un gran núcleo social como lo es la familia y los docentes (Subrahmanyam y Greenfield, 2012). Se puede analizar las causas de la agresión en varios grupos:

#### **2.1.5.1. Trastornos del estado de ánimo**

Primero, ¿Hay problemas de estado de ánimo? Los niños que son bipolares, en sus etapas maníacas, con mucha frecuencia se vuelven agresivos. Pierden el autocontrol, se vuelven impulsivos. En el otro extremo del espectro, cuando se deprimen, aunque la agresión es menos común, pueden volverse irritables, y algunas veces esa irritabilidad y mal humor hace que los niños arremetan con quienes más quieren, esta definición queda establecido para fines de aclaración del tema que se está tratando no está relacionado con esta causa de mal comportamiento. (Veen, 2013, p.6).

#### **2.1.5.2. Comunicación emocional.**

Los niños pequeños pueden usar la comunicación emocional para expresar mensajes claros no verbales sobre situaciones y relaciones sociales (por ejemplo, patearse los pies, dar un abrazo). También desarrollan una participación empática en las emociones de los demás (por ejemplo, darle palmaditas a un compañero de clase con dolor). Además, muestran complejas emociones sociales y autoconscientes, como la culpa, el orgullo, la vergüenza y el desprecio, en contextos apropiados. (United Nations Children's Fund, 2018, p. 25).

### **2.1.5.3. Regulación de las emociones.**

Los niños pequeños comienzan a regular las emociones de manera productiva, mostrando conciencia de sus sentimientos, controlándolos y modificándolos cuando sea necesario, de modo que las emociones ayuden, en lugar de impedir, a hacer frente a situaciones variables. Aunque los niños pequeños comienzan a comprender qué estrategias de regulación son más útiles, a menudo aún necesitan la ayuda de un adulto en estos esfuerzos. Las interrelaciones de estos aspectos de la competencia emocional deben subrayarse.

El conocimiento de las emociones, sin duda, juega un papel importante en la capacidad de los niños para regular las emociones; cuando un niño sabe, por ejemplo, que su compañera de juegos está encantada de tener su triciclo en pie después de una larga lucha, ya no se angustia, tratando de discernir qué hacer con un amigo enojado. Además, su conocimiento emocional puede ayudar a su propia expresión de emoción adaptable y regulada; si comprende lo que la hace a él (y a los demás) triste, y con qué intensidad, puede mostrar tristeza al caerse del equipo de juego de una manera que obtiene ayuda sin abrumarla.

Debido a los intrincados componentes de la competencia emocional, no sorprende que los déficits preescolares en el conocimiento de la emoción y la expresión de enojo sean insuficientes presentando dificultades con los maestros y compañeros en el jardín de infantes. Por ejemplo, se ha encontrado que los niños en edad preescolar con deficiencias en la comprensión de las emociones muestran agresión o problemas con los compañeros, concurrentes y predecibles. Además, los aspectos de la competencia emocional infantil temprana, por separado y como un grupo interrelacionado, predicen el éxito escolar temprano de los niños pequeños.

### **2.1.5.4. Frustración.**

Los niños que tienen problemas con la cognición (lo que ahora se llama deterioro intelectual) o comunicación (incluido el autismo) también pueden manifestarse con agresión. Cuando los niños con estas condiciones se vuelven agresivos, a menudo lo hacen porque tienen dificultades para manejar su ansiedad o frustración y no pueden verbalizar sus sentimientos como otros lo hacen. La agresión también puede ser una forma de impulsividad, pero no es objeto de este estudio.

### **2.1.5.5. Impulsividad.**

En los niños con, el más común de ellos, la impulsividad y la mala toma de decisiones pueden llevar a un comportamiento que se interpreta como agresivo. Estos niños a menudo no consideran las consecuencias de sus acciones, que pueden parecer insensibles o maliciosas cuando en realidad no están pensando (Navarro, 2012).

Investigación en cuanto a realizar estudios de lo mencionado (Sutherland, y otros, 2017, p. 35). Es entonces en donde aparece la primera perspectiva proteccionista en la que el padre no nota la agresión en el niño, hasta que su conducta ya ha cambiado definitivamente y recién ahí buscar ayuda psico profesional, entonces ¿Quién es el primer testigo del cambio? El docente de la educación inicial.

### **2.1.6. Manifestaciones de las conductas agresivas**

Las autoras del presente estudio, en base a lo observado en los estudiantes han llegado a la conclusión de que las manifestaciones de conductas agresivas que hemos observado en el niño en la edad inicial pueden ser:

- Nivel Físico: lucha con manifestaciones corporales explícitas.
- Nivel emocional: puede presentarse como rabia o colera, manifestaciones a través de la expresión facial, gestos o a través del cambio de tono y volumen en el lenguaje, en la voz.

## **2.2.Marco conceptual**

**Agresividad:** es una tendencia por actuar o a responder de forma violenta. El término se encuentra relacionado con el concepto de acometividad, que es la propensión para acometer, atacar y embestir. (Faay, Valenkamp, & Nijman, 2016, p. 44).

**Aprendizaje:** consiste en adquirir conocimientos de cualquier índole que antes no se poseían. Hay ciertas capacidades que son innatas, pero que necesitan desarrollarse, por medio de la adquisición de información, y esta información proviene del aprendizaje. (United Nations Committee on the Rights of the Child, 2018, p.3).

**Conducta:** es el conjunto de actos, comportamientos, exteriores de un ser humano y que, por esta característica exterior, resultan visibles y plausibles de ser observados por otros. (Segura, 2014, p.11).

**Comportamiento:** es la manera en la cual se porta o actúa un individuo. Es decir, el comportamiento es la forma de proceder que tienen las personas u organismos ante los diferentes estímulos que reciben y en relación con el entorno en el cual se desenvuelven (Ferdon & Feldman, 2014, p.3).

**Entorno:** es lo que rodea a un individuo, sin formar parte de él. (Amaya, 2012, p.33).

**Imitación:** es una cosa o un acto que se encarga de copiar a otro, que generalmente está considerado como mejor o de más valor. (Boyton, Fagnoli, Suglia, Zuckerman, y Wright, 2012, p. 545).

**Problema:** es una cuestión o punto discutible que requiere de una solución y que en la mayor parte de los casos generan preocupación en quien los padece. (Birch, Savage, y Ventura, 2014, p. 56).

**Teoría:** se refiere a un pensamiento especulativo. En su evolución, el término pasó a designar el conjunto de ideas base de un determinado tema, que busca transmitir una visión general de algunos aspectos de la realidad. Está constituido por un conjunto de hipótesis. (Campos, 2014, p. 105).

### **2.3.Marco legal**

Para evaluar la calidad de la investigación legal como una contribución al avance del conocimiento, es decir, como ciencia, es crucial saber cómo se relaciona con los enfoques y las teorías en el campo académico.

#### **2.3.1. Constitución y la Educación Inicial**

En este acápite se hace una relación entre las diferentes variables que se dan en la investigación, en la primera fase como la constitución se presente como defensora de los derechos de los niños considerando que la agresión, puede desvirtuarlo a que tengan una calidad de aprendizaje aceptable, entonces las autoras siendo la necesidad de ayudar a la comunidad piensan que:

La resolución de la ley es un argumento muy necesario en cuanto a lo escrito en el Artículo 26 que dice “La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo”. (Asamblea Constituyente, 2008, p.34).

En el caso del presente trabajo de investigación, se hace necesario evocar el Artículo 46.- El Estado adoptará, entre otras, las siguientes medidas que aseguren las niñas, niños y adolescentes. Punto 4: Protección y atención contra todo tipo de violencia, maltrato, explotación sexual o de cualquier otra índole, o contra la negligencia que provoque tales situaciones.

Además del punto 7: Protección frente a la influencia de programas o mensajes, difundidos a través de cualquier medio, que promuevan la violencia, o la discriminación racial o de género. Las políticas públicas de comunicación priorizarán su educación y el respeto a sus derechos de imagen, integridad y los demás específicos de su edad. Se establecerán limitaciones y sanciones para hacer efectivos estos derechos.

Por lo tanto, se demuestra el enmarcado de la constitución de la agresividad en los niños o violencia dentro del aula, que debe ser tratado a tiempo por todos los actores de la educación inicial. La protección de mensajes que pueden alterar la actitud del niño y los programas que deben ser suspendidos desde la misma responsabilidad de los organismos del estado y no solamente de los padres o docentes.

### **2.3.2. Ley orgánica de educación intercultural**

Esta ley se ampara en el Artículo 26 de la constitución, que la reconoce a la educación como un derecho que las personas lo ejercen a largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado y que como principio general dice que la educación en valores, debe basarse en la transmisión y práctica de valores que promuevan la libertad personal, la democracia, el respeto a los derechos, la responsabilidad, la solidaridad, la tolerancia, el respeto a la diversidad de género,

generacional, étnica, social, por identidad de género, condición de migración y creencia religiosa, la equidad, la igualdad, la justicia y la eliminación de toda forma de discriminación.

Esta ley tiene principios que está relacionado a la investigación y es el de la consideración de la persona humana como centro de la educación y la garantía de su desarrollo integral, en el marco del respeto a los derechos educativos de la familia, la democracia y la naturaleza; y a la protección y el apoyo a las y los estudiantes en casos de violencia, maltrato, explotación sexual y de cualquier tipo de abuso; el fomento de sus capacidades, derechos y mecanismos de denuncia y exigibilidad; el combate contra la negligencia que permita o provoque tales situaciones;

Según el artículo 6 de la mencionada ley, la educación por parte del gobierno tiene la obligación de Erradicar todas las formas de violencia en el sistema educativo y velar por la integridad física, psicológica y sexual de los integrantes de las instituciones educativas, con particular énfasis en las y los estudiantes. (LOEI, 2015, p.12).

Finalmente, se sostiene de forma legal el presente proyecto con el Artículo 7 de la LOEI que menciona que los niños tienen derecho a ser protegidos contra todo tipo de violencia en las instituciones educativas, así como a denunciar ante las autoridades e instituciones competentes cualquier violación a sus derechos fundamentales o garantías constitucionales, cualquier acción u omisión que atente contra la dignidad e integridad física, psicológica o sexual de la persona; a ejercer su derecho a la protección. Acompañado del Artículo 11 de las obligaciones docentes que dice en el punto f, que es el de fomentar una actitud constructiva en sus relaciones interpersonales en la institución educativa.

Con todo esto, se debe reconocer que no solo la institución y el estado están en la obligatoriedad de proteger al proceso contra actos violentos, sino además los docentes están en el mismo modo observado como participantes importantes de la prevención de la violencia de cualquier tipo que fuera.

## CAPÍTULO III

### METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Los resultados de la investigación científica a menudo fuerzan un cambio en la visión filosófica de los problemas que se extienden mucho más allá del dominio restringido de la ciencia misma. La investigación no se limita a la ciencia y la tecnología solamente. Existen amplias áreas de investigación en otras disciplinas, como idiomas, literatura, historia y sociología.

Cualquiera que sea el tema, la investigación tiene que ser un proceso activo, diligente y sistemático de investigación para descubrir, interpretar o revisar hechos, eventos, comportamientos y teorías. Aplicar el resultado de la investigación para el refinamiento del conocimiento en otras materias o para mejorar la calidad de la vida humana también se convierte en un tipo de investigación y desarrollo.

#### 3.1. Metodología

Para la investigación, se tomaron muchas cosas en consideración, entre ellas las que se necesitan para demostrar la idea a defenderse. Por ello se escogió el método deductivo que, comienza con unas pocas afirmaciones verdaderas (axiomas) con el objetivo de probar muchas declaraciones verdaderas (teoremas) que lógicamente se derivan de ellas. El método inductivo comienza con muchas observaciones de la naturaleza, con el objetivo de encontrar algunas declaraciones poderosas sobre cómo funciona la naturaleza. (Myers, 2012, p. 10).

#### 3.2. Tipo de la investigación

La investigación descriptiva, o investigación de encuestas, determina y describe la forma en que son las cosas. Se trata de recopilar datos para probar hipótesis o responder preguntas sobre las opiniones de las personas sobre algún tema (Collado, 2014). Un alto porcentaje de todos los estudios de investigación son de naturaleza descriptiva. Las encuestas se utilizan en muchos campos, incluidos la educación, las ciencias políticas, la sociología y la economía.

**Investigación descriptiva:** será objeto de uso porque es uno de los recursos más utilizados en cuanto a la representación de los hechos, y permite seleccionar y recopilar características específicas que aporten al tema escogido. Este tipo de investigación fue tomada en cuenta ya que describe de manera objetiva y minuciosa



el uso inadecuado de los dispositivos móviles y las causas principales de la agresividad en niños de 3 a 4 años en el centro educativo Liceo Los Andes

### **3.3. Enfoque**

El enfoque que se va a usar en el presente proceso investigativo es de tipo cualitativo y cuantitativo, es decir de enfoque mixto, puesto que se realizará una encuesta a los representantes de familia de los estudiantes y en la fase cualitativa se realizará una entrevista a profundidad a los docentes que conducen las actividades de los niños en la fase inicial de su educación.

Los estudios cualitativos son herramientas utilizadas para comprender y describir el mundo de la experiencia humana (Bernal, 2013, p. 112). Dado que mantener la humanidad durante todo el proceso de investigación, es en gran medida imposible escapar de la experiencia subjetiva, incluso para los investigadores más avezados. A medida que avanzamos en el proceso de investigación, la humanidad informa y, a menudo dirige a través de sutilezas como la intuición o los momentos. (Sánchez, 2012, p.25).

Hablar sobre el mundo de la experiencia humana requiere un gran compromiso en términos de tiempo y dedicación al proceso; sin embargo, este mundo a menudo se descarta como 'subjetivo' y se lo mira con sospecha.

Este documento reconoce que los pequeños estudios cualitativos no son generalizables en el sentido tradicional, pero tienen cualidades redentoras que los colocan por encima de ese requisito en este caso especial de niños como objeto de estudio. (Myers, 2012, p.6).

La investigación trata de entender el comportamiento humano en este caso de menores de edad en su fase escolar inicial. La investigación cualitativa se lleva a cabo a través de la observación, mientras que la investigación cuantitativa se lleva a cabo mediante la medición, el análisis y la comparación de los datos de la encuesta a ejecutarse. Esencialmente, la investigación cuantitativa le dirá qué y la investigación cualitativa le dirá el por qué a las interrogantes planteadas en el proyecto. (Collado, 2014, p.245).

### **3.4. Técnica e instrumentos**

Instrumento es el término general que los investigadores usan para un dispositivo de medición (encuesta, prueba, cuestionario). Para ayudar a distinguir entre el instrumento y la instrumentación, se considera que el instrumento es el

dispositivo y la instrumentación es el curso de acción (el proceso de desarrollo prueba y uso del dispositivo). Collado, 2014 (p.227). A continuación, se presenta el constructo teórico metodológico de la actividad investigadora.

### **3.4.1. Técnicas**

#### **3.4.1.1 Encuesta.**

Según lo determinado por Render & Stair (2012), “La encuesta es una técnica de investigación cuantitativa que se objeta principalmente por recopilar información de forma numérica, aquel método consiste en preguntar a los objetos de estudio sobre la información que se necesita conocer del hecho o problema.” (p. 63)

La encuesta será la técnica que se empleará en este proyecto en la fase cuantitativa, ya que recolecta información a través de un banco de preguntas cerradas, con la finalidad que al efectuar la tabulación de los datos se lo realice de una manera más fácil para posteriormente elaborar el análisis e interpretación de estos. Esta encuesta fue realizada a 18 padres de familia, con el fin de conocer la percepción de los padres con relación al uso de los dispositivos móviles y su incidencia en la agresividad.

#### **3.4.1.2. Entrevista.**

La entrevista como técnica utiliza el guion de preguntas que se desarrolló luego de obtener el resultado del estudio cuantitativo buscando el porqué de algunos resultados (Hernández, Fernández, y Baptista, 2015, p. 125). Las entrevistas se encuentran entre las formas de medición más desafiantes y gratificantes. Requieren una sensibilidad personal y adaptabilidad, así como la capacidad de mantenerse dentro de los límites del protocolo diseñado. Fuentelsaz y Pulpón, 2012 (p. 222). La entrevista se realizará a involucrados con las actividades del menor (directivos y docente) para reconocer las estrategias de solución a los conflictos por agresión en los niños.

### **3.4.2. Instrumentos**

#### **3.4.2.1. Cuestionario.**

Los cuestionarios deben ser tan rigurosamente diseñados y administrados como cualquiera otra técnica de investigación. (Rodríguez E. , 2014, p. 332). Para la investigación que utiliza encuestas, dos consideraciones son de primordial

importancia: muestreo representativo absoluto y diseño de preguntas. Estas fueron en total de 18 ya que es el número de estudiantes en el aula, con 9 preguntas cerradas de tipo de elección simple; el diseño fue hecho en Google Formularios y enviado a los correos del total de representantes del aula en dónde se ejerció la actividad de investigación.

Se realizaron dos preguntas de filtro para seleccionar al padre o representante que encaje en la investigación y si es quién comparte las actividades del niño. El enlace de la encuesta es el que a continuación se entrega: [https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfXhRfFKs0f9\\_ruxQPI-r-7BJDOVtt9k5vJ51UWyX3xSAnoDQ/viewform](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfXhRfFKs0f9_ruxQPI-r-7BJDOVtt9k5vJ51UWyX3xSAnoDQ/viewform)

#### **3.4.2.2. Entrevista**

La entrevista se realizó a directivos y docentes en la segunda instancia luego de corroborar la presencia de agresividad reflejada en las fichas de observación. Las mismas que contienen datos proporcionados por los docentes del aula en la que se ejerció la actividad investigativa. Estas se hicieron a Coordinadora, Psicóloga y Docentes considerando lo mencionado.

En la encuesta se realizó un filtrado de preguntas donde se pudo conocer que padres de familia debían ser entrevistados.

#### **3.4.2.3. Ficha de Observación**

La investigación observacional (o investigación de campo) es un tipo de investigación correlacional (es decir, no experimental) en la que un investigador observa un comportamiento continuo. Hay una variedad de tipos de investigación observacional, cada uno de los cuales tiene fortalezas y debilidades. Estos tipos se organizan a continuación según el grado en que un experimentador se entromete o controla el entorno.

La investigación observacional es particularmente frecuente en las ciencias sociales y en la comercialización. Es una técnica de investigación social que involucra la observación directa de fenómenos en su entorno natural. Esto lo diferencia de la investigación experimental en la que se crea un entorno casi artificial para controlar los factores espurios, y donde al menos una de las variables se manipula como parte del experimento. Normalmente se divide en observación naturalista (o "no participante") y observación participante. Aquí se hizo una ficha detallada en el anexo en el que se observó a los niños por un período de 3 meses y

con ello se realizó el respectivo análisis y cruce de información con las demás técnicas

### **3.5. Población**

El universo de estudio considerado para este proceso de investigación serán los docentes 2 y directivos 2 que en total son 4 en cuanto a las aulas en donde se encuentran los sujetos de estudio en la fase cualitativa.

En la fase cuantitativa se tomarán a los 18 niños de un solo nivel de inicial dos (pre kínder) y los representantes (padres, familiares o apoderados) de los alumnos que llegan al total de 18 en un solo nivel y aula, lo que servirá de modelo para futuras investigaciones.

### **3.6. Muestra**

No habrá muestreo de la población por considerarse dentro de los límites accesibles de las investigadoras, quienes poseen la autorización de la Unidad Educativa para la fase investigativa.

Tabla 1

*Población investigada*

<b>Sujetos de estudio</b>	<b>Cantidad</b>
<b>ENTREVISTAS</b>	
Directivo: Coordinadora y psicóloga	2
Docentes	2
<b>ENCUESTAS</b>	
Representantes encuestados	18
<b>OBSERVACIÓN</b>	
Niños Observados	18
<b>Total</b>	<b>40</b>

**Elaborado por:** Montanero, D & Ruiz, L (2018)

### 3.7. Análisis de los resultados

#### 3.7.1. Encuestas a padres de familia.

Pregunta 1. Tiempo de uso de dispositivos móviles.

Tabla 2

*Tiempo de uso de tabletas y celulares.*

<b>Características</b>	<b>Frecuencia relativa</b>	<b>Frecuencia absoluta</b>
2 a 4 horas	8	44%
Menos de 1 hora	8	44%
Nunca	2	11%
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Montanero, D & Ruiz, L (2018)

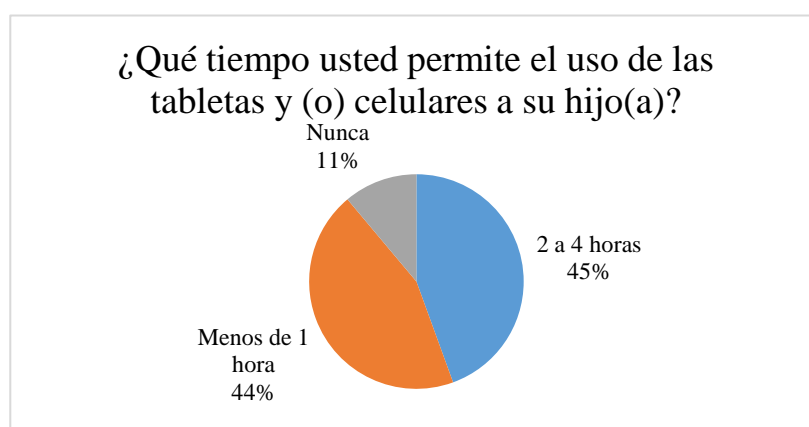


Figura 2. Tiempo de uso de tabletas y celulares.

Elaborado por: Montanero, D & Ruiz, L (2018)

El 45% de los padres encuestados aseguraron que les permiten a sus hijos el uso de las tabletas o celulares por un tiempo de 2 a 4 horas, seguido de los padres que permiten que sus hijos usen estos dispositivos menos de 1 hora, por último, se obtiene un 11% de padres que no permiten a sus hijos el uso de dispositivos tecnológicos.

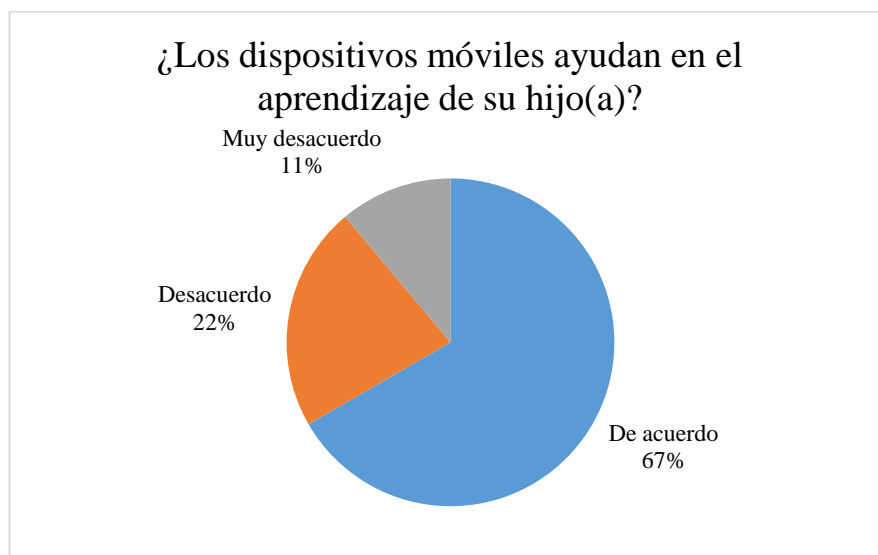
Pregunta 2. Influencia de los dispositivos móviles en el aprendizaje de los niños.

Tabla 3

*Influencia de los dispositivos móviles en el aprendizaje de los niños.*

<b>Característica</b>	<b>Frecuencia relativa</b>	<b>Frecuencia absoluta</b>
De acuerdo	12	67%
Desacuerdo	4	22%
Muy desacuerdo	2	11%
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Montanero, D & Ruiz, L (2018)



*Figura 3.* Influencia de los dispositivos móviles en el aprendizaje de los niños.

**Elaborado por:** Montanero, D & Ruiz, L (2018)

El 67% de los padres están de acuerdo con la afirmación de que los dispositivos móviles ayudan en el aprendizaje de los niños, seguido de los padres que se encuentran en desacuerdo, en conjunto con los padres que están totalmente en desacuerdo. Esto muestra que los padres de familia no creen que los dispositivos móviles brinden algún tipo de apoyo a la educación de sus niños.

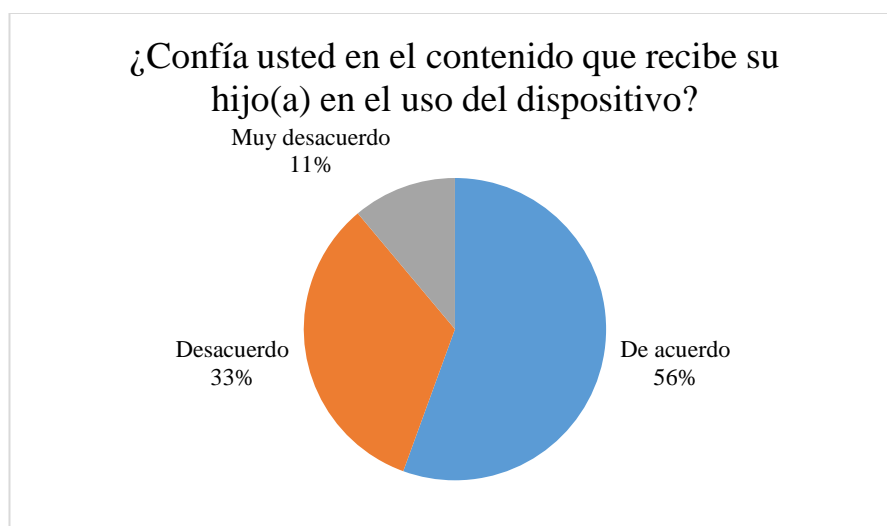
### Pregunta 3. Confianza en los contenidos de los dispositivos móviles.

Tabla 4

*Confianza en los contenidos de los dispositivos móviles.*

<b>Característica</b>	<b>Frecuencia relativa</b>	<b>Frecuencia absoluta</b>
De acuerdo	10	56%
Desacuerdo	6	33%
Muy desacuerdo	2	11%
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Montanero, D & Ruiz, L (2018)



*Figura 4.* Confianza en los contenidos de los dispositivos móviles.

**Elaborado por:** Montanero, D & Ruiz, L (2018)

El 56% de los padres se mostraron en de acuerdo frente a la confianza que genera el contenido que reciben sus hijos en los dispositivos móviles, seguido del 33% de las personas que están en desacuerdo, por último, el 11% se encuentran muy en desacuerdo.

Pregunta 4. Uso de contenido permitido en tabletas o celulares.

Tabla 5

*Uso de contenido permitido en tabletas o celulares.*

<b>Característica</b>	<b>Frecuencia relativa</b>	<b>Frecuencia absoluta</b>
Didáctico	10	56%
Películas	2	20%
Videos	4	22%
No permiten	2	2%
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Montanero, D & Ruiz, L (2018)

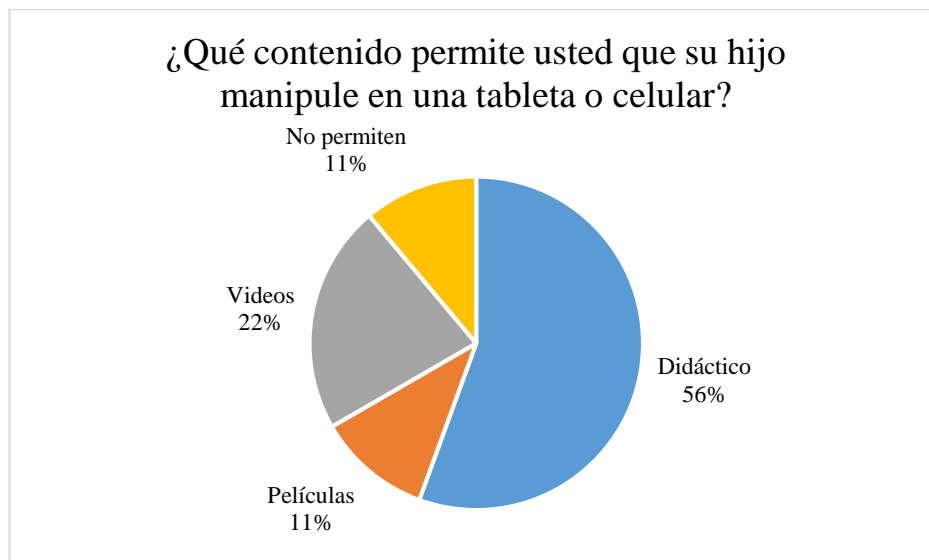


Figura 5. Uso de contenido permitido en tabletas o celulares.

Elaborado por: Montanero, D & Ruiz, L (2018)

El 56% de los padres permiten a sus hijos manipular contenido didáctico en los dispositivos móviles, seguido de los padres que permiten que sus hijos observen videos, en conjunto con quienes permiten que vean películas en las tabletas o celulares. Esto refleja que el mayor porcentaje de los padres hacen uso de la tecnología para estimular el aprendizaje de sus hijos.



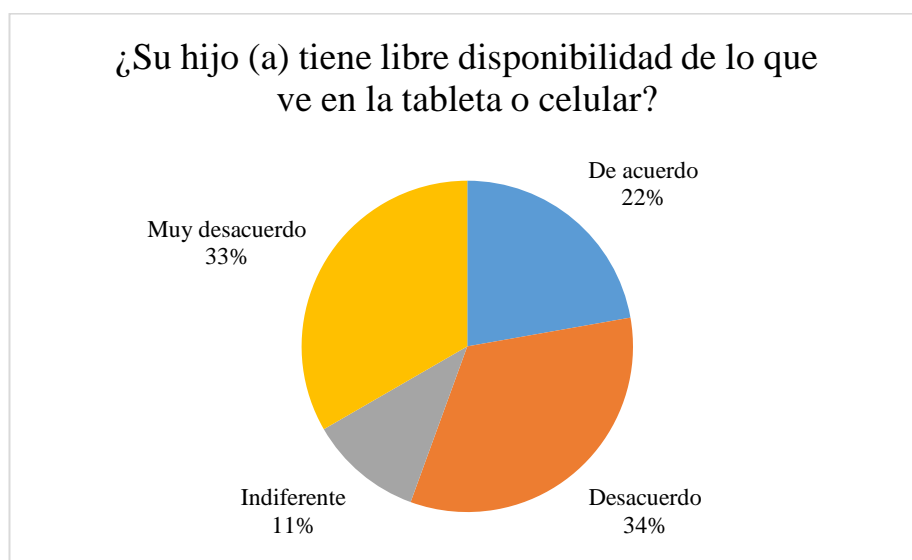
### Pregunta 5. Libre disponibilidad en uso de contenidos.

Tabla 6

*Libre disponibilidad en uso de contenidos.*

<b>Característica</b>	<b>Frecuencia relativa</b>	<b>Frecuencia absoluta</b>
De acuerdo	4	23%
Desacuerdo	6	33%
Indiferente	2	11%
Muy desacuerdo	6	33%
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Montanero, D & Ruiz, L (2018)



*Figura 6.* Libre disponibilidad en uso de contenidos.

**Elaborado por:** Montanero, D & Ruiz, L (2018)

El 34% de los padres expresaron que sus hijos no tienen una libre disponibilidad de lo que ve en los dispositivos móviles, seguido de los padres que se encuentran muy en desacuerdo con dicha afirmación, teniendo también un 22% de padres que permiten que sus hijos elijan libremente lo que ven, mientras que el 11% es indiferente al control de contenido de los dispositivos.

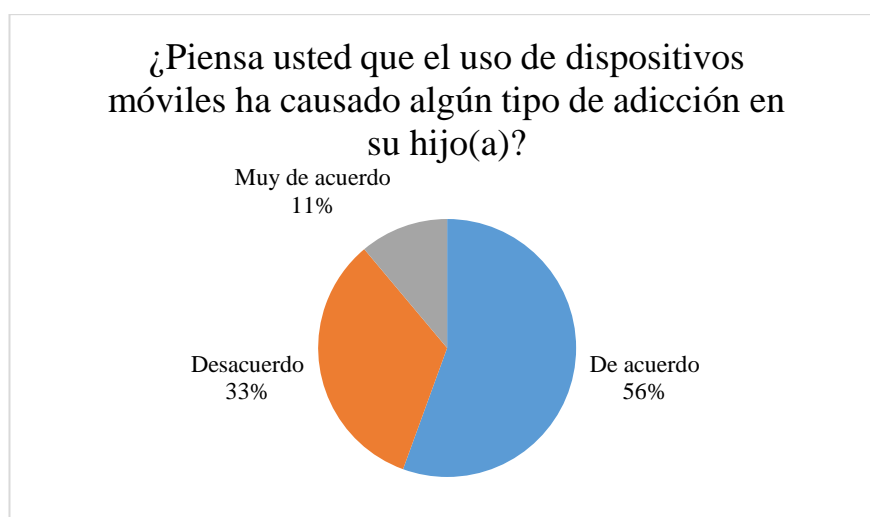
## Pregunta 6. Adicción causada por uso de dispositivos móviles.

Tabla 7

*Adicción causada por uso de dispositivos móviles.*

<b>Característica</b>	<b>Frecuencia relativa</b>	<b>Frecuencia absoluta</b>
De acuerdo	10	56%
Desacuerdo	6	33%
Muy de acuerdo	2	11%
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Montanero, D & Ruiz, L (2018)



*Figura 7. Adicción causada por uso de dispositivos móviles.*

**Elaborado por:** Montanero, D & Ruiz, L (2018)

El 56% de los padres están de acuerdo con la afirmación de que los niños muestran un tipo de adicción por el uso de dispositivos móviles, seguido de quienes están en desacuerdo con esta suposición y el 11% está completamente de acuerdo con la adicción a la tecnología de los niños. El mayor porcentaje de los padres expresan que ven una reacción adictiva en sus hijos.

### Pregunta 7. Comportamiento agresivo en su vida cotidiana.

Tabla 8

*Comportamiento agresivo en su vida cotidiana.*

<b>Característica</b>	<b>Frecuencia relativa</b>	<b>Frecuencia absoluta</b>
Muy de acuerdo	2	11%
De acuerdo	6	34%
Indiferente	2	11%
Desacuerdo	4	22%
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Montanero, D & Ruiz, L (2018)



*Figura 8.* Comportamiento agresivo en su vida cotidiana.

**Elaborado por:** Montanero, D & Ruiz, L (2018)

Se encuentra una igualdad en el porcentaje de padres de familia han notado un cambio en el comportamiento de sus hijos por el uso de dispositivos móviles, tornándose agresivos en el día a día, y los padres que no ven ningún cambio en sus hijos. Teniendo un 11% de diferencia de aquellos padres que son indiferentes a esta situación.

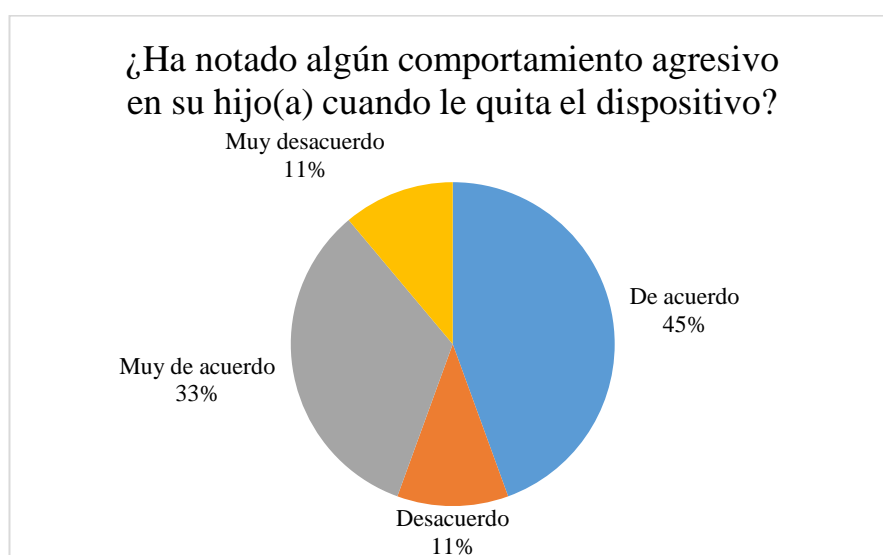
Pregunta 8. Comportamiento agresivo por uso de dispositivos móviles.

Tabla 9

*Comportamiento agresivo por uso de dispositivos móviles.*

<b>Característica</b>	<b>Frecuencia relativa</b>	<b>Frecuencia absoluta</b>
Muy de acuerdo	6	33%
De acuerdo	8	45%
Desacuerdo	2	11%
Muy desacuerdo	2	11%
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Montanero, D & Ruiz, L (2018)



*Figura 9.* Comportamiento agresivo por uso de dispositivos móviles.

**Elaborado por:** Montanero, D & Ruiz, L (2018)

El mayor porcentaje de los padres están de acuerdo con la afirmación de que sus hijos se tornan agresivos al momento de quitarles los dispositivos móviles, ya sea este una Tablet o celular. Seguido de un menor porcentaje de padres que no están de acuerdo con esta suposición.

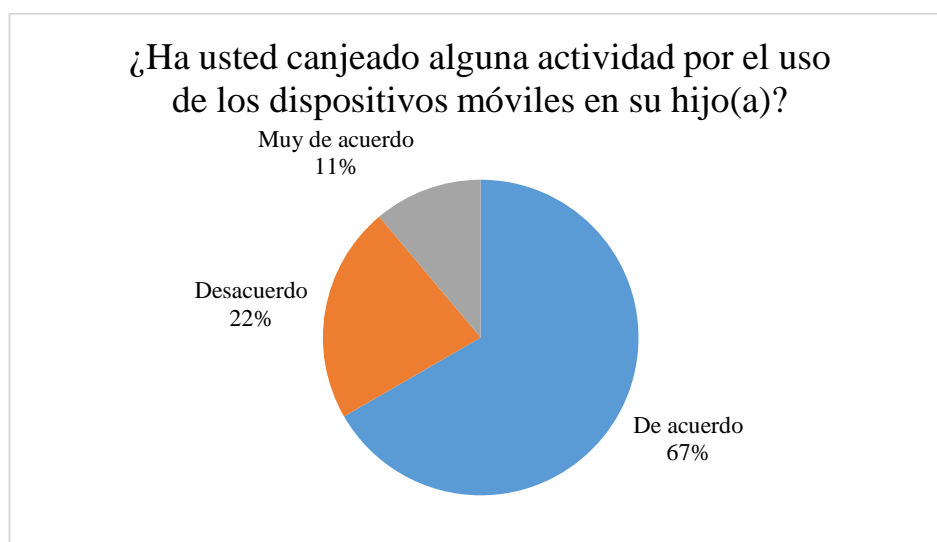
Pregunta 9. Actividades recreativas como canje de dispositivos móviles.

Tabla 10

*Actividades recreativas como canje de dispositivos móviles.*

<b>Característica</b>	<b>Frecuencia relativa</b>	<b>Frecuencia absoluta</b>
Muy de acuerdo	2	11%
De acuerdo	12	67%
Desacuerdo	4	22%
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Montanero, D & Ruiz, L (2018)



*Figura 10. Actividades recreativas como canje de dispositivos móviles.*

**Elaborado por:** Montanero, D & Ruiz, L (2018)

El 67% de los padres si han permitido el uso de dispositivos móviles a sus hijos luego de que estos lo ayudaran con alguna actividad, seguido del 22% de los padres que no han hecho dicha acción y el 11% está muy de acuerdo con esta afirmación.

### **3.7.2. Entrevista a padres de familia.**

#### **1. Usted usa los dispositivos móviles con sus hijos: ¿Por cuáles razones o motivos?**

**P1:** Sí, en ocasiones lo uso para que el niño se distraiga mientras yo me encuentro ocupada en los quehaceres del hogar o en alguna otra actividad como las compras y esas cosas, también lo es usar para que el niño aprenda mediante videos en YouTube donde le enseñan las vocales, los colores entre otras cosas.

**P2:** Sí, la mayor parte del tiempo pasa con su Tableta viendo videos en youtube, o jugando. La verdad por motivos de trabajo no regule horarios para hacer uso de este dispositivo móvil. Actualmente le cuesta a mi hijo desprenderse y su reacción puede ser llorar o hacer pataletas si se lo quito.

#### **2. ¿Cuál es el comportamiento de su hijo (a) ante la retirada del dispositivo?**

**P1:** Suele ser agresivo, en otras ocasiones no todas dependen del estado de ánimo de él.

**P2:** Puede llorar y hacer pataletas.

#### **3. ¿Cree usted que su hijo es agresivo? ¿Por qué?**

**P1:** Un poco, pero no le echo la culpa de todo a los dispositivos móviles, suele también ser por cómo son con él, por ejemplo, en la escuela quizás otros niños no compartan juguetes con el u otra situación lo que hace que el niño tome esa actitud.

**P2:** Sí, he notado que su comportamiento es un poco agresivo y creo en parte se debe a la influencia de los videos y juegos un poco violentos que está viendo en programas como YouTube.

#### **4. ¿Sabe de algún niño de 1 a 4 años con agresividad?**

**P1:** Sí

**P2:** Sí

## **5. Si es sí... ¿Cuál es su comportamiento o conducta?**

**P1:** Agresivo, patatea cuando le quitan las cosas tiende a golpear a los padres a lanzarse al piso, lanza cosas.

**P2:** Violento, puede lanzar cosas, golpear al adulto y gritar con el fin de obtener lo que el desea.

## **6. Justifica el uso de celulares en los niños de 1 a 4 años ¿Por qué?**

**P1:** Tiene sus pros y sus contras, el celular en parte ayuda a los niños en su desarrollo los hace captar más rápido las cosas, pero deberían tener ciertas restricciones los padres ante el uso de estos, aparte de que no hay que volverlos tan dependientes de estos.

**P2:** Creo que tiene sus ventajas y desventajas, lo bueno es que hoy en día el celular tiene aplicaciones lúdicas en donde facilitan el aprendizaje de los niños, pero el problema es cuando no se pone límites o restricciones, los niños suelen hacerse dependientes de estos dispositivos móviles, y en ocasiones esto conlleva a mostrar comportamientos agresivos.

### **3.7.3. Entrevista a Directivos (Coordinadora y Psicóloga)**

#### **a) ¿Tiene niños agresivos en su escuela?**

**C:** Sí

**P:** Sí

#### **b) ¿Cree usted que haya relación entre el dispositivo móvil y la agresividad en los niños?**

**C:** Creo que sí, hoy en día no sabemos que uso o que ven los chicos en este tipo de dispositivos, recordemos que el internet es una puerta abierta a un mundo de información y contenido no apto para menores.

**P:** La verdad, hoy en día la tecnología abarca mucha información y esto llama mucha la atención, sobre todo en los niños, si bien es cierto hay contenido no apto, pero es importante que los padres pongan restricciones para evitar a futuro comportamientos agresivos.

**c) ¿Ha detectado alguna vez un niño que no se desarrolle en el aula por la ausencia del dispositivo móvil?**

**C:** Sí, por supuesto ha habido caso que chicos se distraen con facilidad por culpa de los dispositivos móviles, no les permite concentrarse en sus actividades académicas lo cual como resultado les da malas calificaciones.

**P:** Sí, suele suceder con niños que constantemente hacen uso de tabletas o celulares. Sus periodos de atenciones se ven afectados, niños que se distraen fácilmente, y los resultados son pocos satisfactorios.

**d) ¿Qué recomendación hace a un pedagogo ante un niño agresivo?**

**C:** Que intente conversar con él y tratar de buscar la forma de poder ayudarlo y el porqué de su actitud, de igual manera nos reunimos con los padres para en conjunto ayudar a el niño.

**P:** Que converse con él para buscar la forma de poder ayudarlo y el porqué de su comportamiento, de igual manera reunirse con los padres para en conjunto ayudar a el niño.

#### **3.7.4. Entrevista a Maestra**

**a) ¿Tiene niños agresivos en su salón?**

**M1:** Sí, dos.

**M2:** Sí, uno que otro.

**b) ¿Cree usted que haya relación entre el dispositivo móvil y la agresividad en los niños?**

**M1:** Considero que sí, hay niños que desde que sus padres les compraron celulares han cambiado su forma de ser, se vuelven más agresivos con sus compañeros e incluso los demás maestros.

**M2:** Sí, muchos de los niños hoy en día tienen acceso a tabletas o celulares de sus padres, los cuales por motivos de trabajo o quehaceres del hogar les permiten usarlos, sin considerar el daño que pueden causarles y uno de ellos es imitar comportamientos agresivos.



**c) ¿Ha detectado alguna vez un niño que no se desarrolle en el aula por la ausencia del dispositivo móvil?**

**M1:** Sí, este tipo de aparato lo que provoca es distraer a los niños y no les permite concentrarse plenamente en sus estudios y les provoca un menor rendimiento académico.

**M2:** Sí, estos dispositivos móviles lo que provoca es distraer a los niños y no les permite concentrarse en el aprendizaje por ende esto incita un menor rendimiento académico.

**d) ¿Qué hace como pedagogo ante un niño agresivo?**

**M1:** Trato de tranquilizar la situación y conversar con el niño de el porque la falta que cometió, cito a los padres para hablar de la actitud del niño en el hogar y tratar de encontrar la solución a el porque de su actitud.

**M2:** Intervenir ante la situación dada, conversar con los niños. Y con el niño agresor se trabaja un modificador de conducta

### **3.7.5. Observación a niños**

La ficha de observación utilizó indicadores que de acuerdo con lo que se planteó en la investigación permitían observar a los docentes si los niños poseían un grado de agresividad. Los indicadores que se observaron fueron:

- No respeta turnos en el juego
- No comparte con sus pares
- No controla sus emociones al momento de realizar una actividad
- No respeta las órdenes del adulto
- Se enoja ante los llamados de atención

En el proceso de observación los niños se dividieron en dos grupos, el primero es el de aquellos cuyos padres aceptaron que sus hijos recibían un celular o dispositivo móvil (solo 2), y el segundo los que absolutamente no lo hacían y no utilizaban ningún dispositivo móvil. Se evidencia como resultado de la observación que las conductas agresivas se acentúan en los dos niños que usan dispositivos móviles, tal como se evidencia en la figura 11:

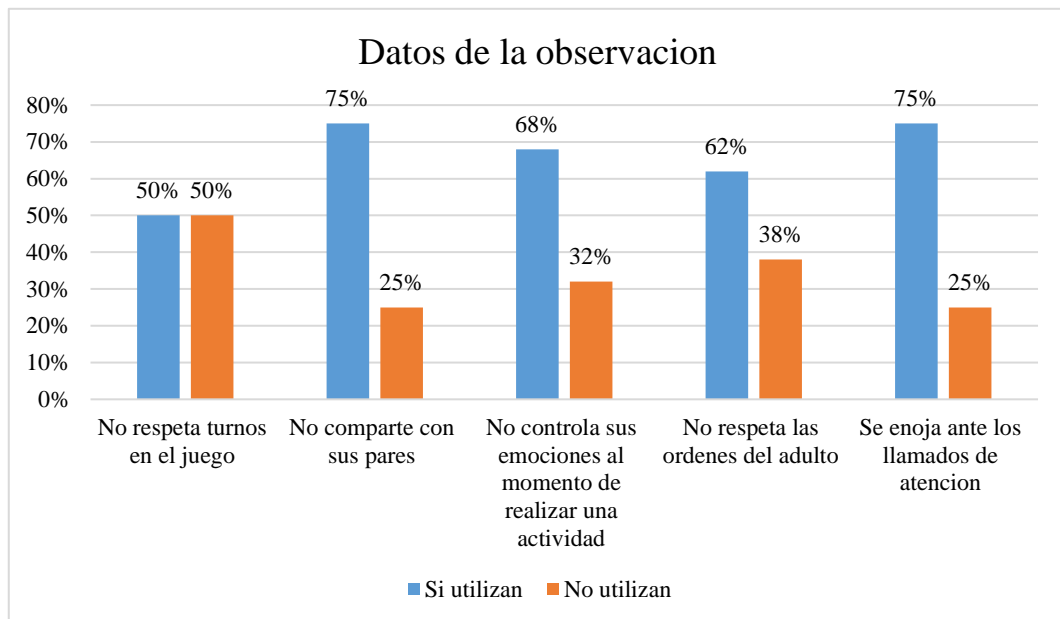


Figura 11. Observación directa de niños  
 Elaborado por: Montanero, D & Ruiz, L (2018)

En cuanto al respeto de los turnos en el juego, se puede decir que el dato del 50% no deja claro si es por agresividad, pero los sujetos de control si respetaron a su compañero. En cuanto a compartir con sus pares, el 75% de los niños demostraron un egoísmo en cuanto a prestar juguetes o herramientas en el aula. El 68% de los sujetos de estudio no controlaban sus emociones, el 62% no respetaba las órdenes de adulto y el 75% demostraban un enojo al llamado de atención de sus maestros.

Se llamó a los padres para que puedan dar información todos los días, las variables que se investigaron fueron:

- Manifiesta conductas agresivas cuando no ha utilizado la Tablet el día anterior en casa.
- Manifiesta conductas pasivas cuando no ha utilizado la Tablet el día anterior en casa.

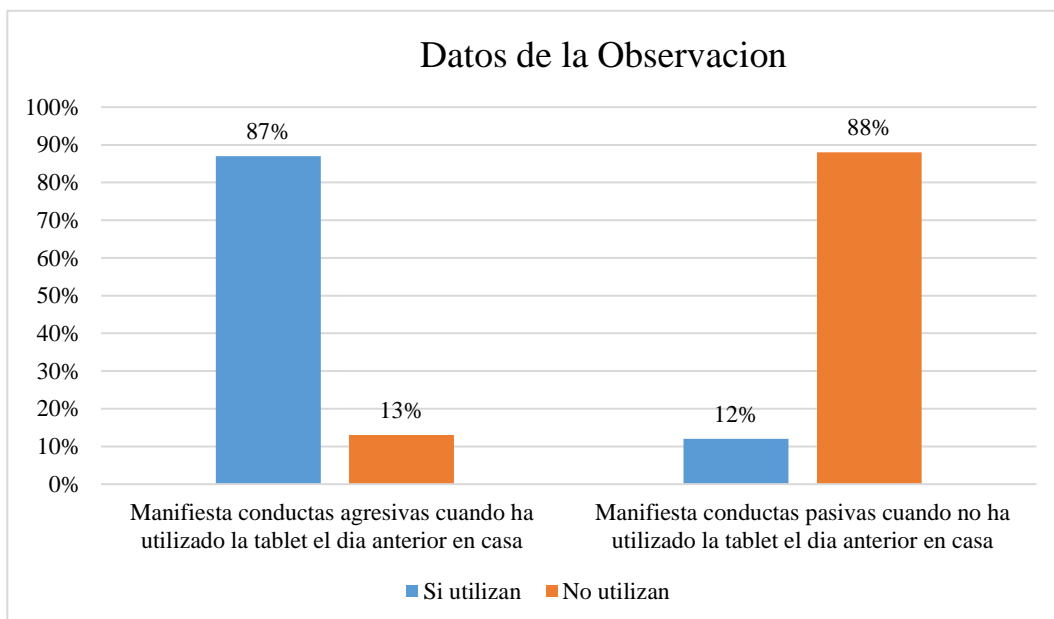


Figura 12. Observación directa de niños con ayuda de padres

**Elaborado por:** Montanero, D & Ruiz, L (2018)

Las variables observadas ratifican que la conducta de los niños se está viendo alterada por los dispositivos móviles, en parte porque la gran mayoría de ellos, es decir el 87 % mostró conducta agresiva cada vez que se le daba el dispositivo el día anterior. Mientras que los niños al quitárseles las tabletas al día siguiente bajaron sus conductas agresivas al 12%

### 3.8. Análisis general de las encuestas

En cuanto a los datos obtenidos de forma cuantitativa, se puede obtener que apenas el 11% de los padres no les otorgan el acceso a dispositivos móviles a sus hijos, y del 89% restante la mitad de ellos les deja utilizarlo por una hora y la otra mitad por más tiempo. Estos últimos números se justifican en que el 67% de los padres creen que es una herramienta de aprendizaje que, de alguna manera, fue lo que se pensó al iniciar esta investigación. Los que están en contra de los dispositivos creen que es porque los contenidos no son buenos, el 56% en cambio creen que hay contenido valioso en internet.

La intencionalidad de los padres en gran medida es el aprendizaje, sin embargo, en vídeo y películas se pueden dar ocasiones de violencia y lenguaje en el contenido. Esto es difícil de manejar pues en la búsqueda de información automática, ciertos inescrupulosos insertan palabras clave de reconocimiento que

no guardan relación con la misma y se pueden observar cosas no aplicables a los niños. A pesar de que el 66% de ellos digan que no les dejan libertad para revisar el contenido, la intención queda truncada cuando se observa que la opción de búsqueda del siguiente material no es fácil de controlar. Pero esto responde a la necesidad que tienen los padres en canjear una actividad con el uso del dispositivo, 78% de los padres aseguraron que era una forma de mediación del cumplimiento de las actividades del menor.

Más de la mitad de los padres, aducen ver un cierto grado de empatía poderosa del niño y del dispositivo, en si es el 67% de las veces que esto se piensa. Además, que notaron una agresividad en el niño del 45% que, aunque no es superior a la media, es un rubro importante que atender. Incluso porque al momento de quitarles el dispositivo, el 78% de los niños denotan agresividad o enojo.

### **3.9. Análisis general de las entrevistas**

De acuerdo con lo que se observó en las entrevistas realizadas a los padres de familia, a los directivos de la institución que participaron en la presente investigación y dos docentes. Se obtuvieron resultados como la aceptación de responsabilidad por parte de los representantes de los niños, al darle los dispositivos a su hijo debido a diversas razones como para distraerlo mientras el padre se encuentra ocupado o para complementar el aprendizaje del infante.

Los padres de familia en la entrevista demuestran que en ocasiones hacen uso de dispositivos móviles, afirmando que el comportamiento es agresivo y que están conscientes de las conductas adquiridas en los niños.

Las seis personas entrevistadas tienen una idea semejante entorno a la agresividad que presentan los niños que utilizan los dispositivos móviles, siendo que el menor al no obtener más tiempo con la tecnología o no conseguir lo que desea hace pataletas, golpea y llora en exceso.

### **3.10. Análisis general de las observaciones**

En la observación que se realizó a los niños se pudo evidenciar que la conducta de estos se está viendo alterada por los dispositivos móviles; lo que nos muestra que dos de dieciocho niños que, si utilizan se acentúan más con las conductas observadas. Además, el desconocimiento de los padres refleja que no tienen una

idea clara del uso inadecuado de estos y que su uso excesivo es perjudicial, sino se lo hace de forma controlada.

Al evidenciar esto se ratifica que existen conductas agresivas en los niños que utilizan de manera excesiva los dispositivos móviles, los cuales muestran juegos bruscos como empujar, arrancar los juguetes, pelear con los pares. También manifiestan los padres que están conscientes de que los niños pueden aprender mucho a través de aplicaciones y contenido disponible tanto en aplicaciones específicas como en Internet de forma sencilla y directa, o en programas de televisión.

Es muy importante trabajar el buen uso de las nuevas tecnologías, tanto en casa como en la es

## **CAPÍTULO IV PROPUESTA**

### **4.1. Tema**

“Diseño de un modelo de prevención de agresividad mediante talleres socializadores para padres de familias de los niños de 3 a 4 años que utilizan dispositivos móviles en la Unidad Educativa Liceo los Andes de Guayaquil”.

### **4.2. Objetivos**

#### **4.2.1. Objetivo General**

Prevenir las manifestaciones de agresividad por medio de talleres de socialización dirigidos a padres de familia, explicando la dosificación del uso dispositivos móviles, en niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa Liceo los Andes de Guayaquil.

#### **4.2.2. Objetivos Específicos**

- Investigar las aplicaciones más educativas y utilizadas para la enseñanza en los niños.
- Sistematizar la información encontrada sobre las aplicaciones.
- Realizar talleres dirigidos a los padres de familia para la debida orientación del uso de aplicaciones móviles.
- Crear un blog para la divulgación del correcto uso de móviles en los niños.
- Prevenir las manifestaciones de agresividad por uso de dispositivos móviles en niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa Liceo Los Andes de Guayaquil.

### **4.3. Listado de contenidos y esquema de la propuesta**

Se presenta a continuación cada una de las actividades para el correcto desarrollo de la propuesta podría solucionar la problemática que se encuentra en los niños menores de 3 años que utilizan equipos móviles y se muestran agresivos con su entorno.

### Esquema de actividades de la propuesta

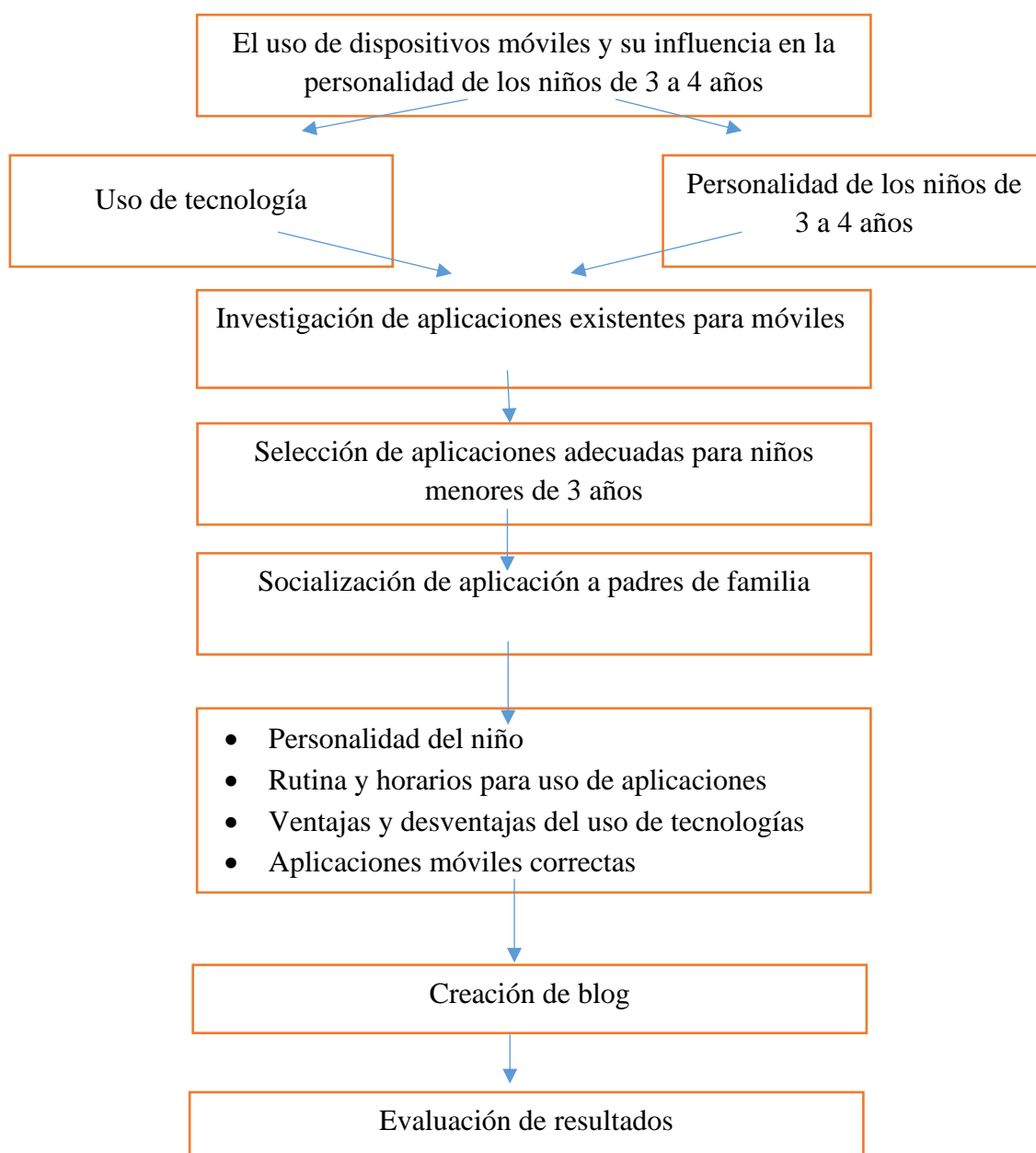


Figura 13. Esquema de actividades de la propuesta  
**Elaborado por:** Montanero, D & Ruiz, L (2018)

Tabla 11.  
 Lista de contenidos de talleres

Nº	Característica
1	Personalidad del niño
2	Rutina y horarios para uso de aplicaciones
3	Ventajas y desventajas del uso de tecnologías
4	Aplicaciones móviles correctas

**Elaborado por:** Montanero, D & Ruiz, L (2018)

#### **4.4. Desarrollo de la propuesta**

En la presente propuesta hay un listado del contenido en el que se puede visualizar el trabajo a realizar con cada una de las aplicaciones. Además, se han realizado talleres que se conformarán de cuatro sesiones, en cada una de ellas se tratarán temas relevantes de la personalidad de los niños:

**Primer taller:** basado en el tema de las características del niño, en este taller se debate el pensar y punto de vista de los padres que permiten a sus hijos el uso de dispositivos móviles y de aquellos padres que no permiten el uso de tecnología para sus niños de 3 y 4 años, conociendo así la diferencia entre un caso y el otro.

**Segundo taller:** basado en el tema de rutinas y horarios para que los niños usen las aplicaciones de la lista socializada en la sesión anterior, en este punto se considera que los menores no deben permanecer un tiempo prolongado con el dispositivo, lo que se recomienda es que el niño use el celular máximo 2 horas al día, estas pueden ser distribuidas de diferentes maneras, ya sea media hora por la mañana, una hora por la tarde y media hora por la noche. Brindándole así lapsus de descanso a la vista y cerebro del infante, y que a la vez el niño se distraiga de diversas maneras con juguetes tradicionales o explorando su entorno.

**Tercer taller:** basado en las ventajas y desventajas que tiene en los niños el uso de los dispositivos tecnológicos, comentando a los padres que lo que se busca no es que los niños crezcan alejados de la tecnología puesto que esto afectaría de alguna manera su desarrollo, sino más bien que el buen uso de los dispositivos brindaría una ayuda en el desarrollo psicomotor, cognitivo y ético de los niños. Tomando en cuenta el punto de vista de los padres de familia que permiten que sus hijos utilicen dispositivos móviles como modo de entretenimiento, de esta manera elaborando la lista de pro y contra, junto a los miembros participantes de los talleres.

También se realiza la creación de un blog en internet, en el cual se detallan los puntos mencionados anteriormente, fotos de los niños, testimonios de padres y entre otras cosas. A continuación, se presentan las principales aplicaciones que tienen alto contenido educativo y que a la vez pueden ser dosificadas para el uso del niño, debido a que se consideran que estas tienen menos probabilidad de afectar a la personalidad del infante sino más bien sean una ayuda para la educación de los



infantes al estimular sus sentidos tanto visual como auditivo, en algunas ocasiones su sistema psicomotor.

**Cuarto taller:** basado en el tema de aplicaciones móviles correctas, se darán a conocer las aplicaciones que son las adecuadas para el infante, enlistando las aplicaciones que en este estudio se consideraron las más adecuadas para los niños, debido a su contenido educativo. Además, se explicará el uso y manejo del Blog, medio en el cual se brindará una actualización constante de actividades donde podrán interactuar con otros usuarios.

#### **4.4.1. Listado de aplicaciones móviles.**

##### **4.4.1.1. YouTube Kids.**



*Figura 14.* Logo de YouTube Kids.

**Fuente:** (Youtube Kids, 2019)

**Descripción:** Existe un conjunto completo de controles parentales, para que pueda adaptar la experiencia a las necesidades de su familia. Puede acceder a estos y a otras configuraciones en cualquier momento siguiendo estos pasos:

- Toca el ícono de Bloquear en la esquina inferior de cualquier página en la aplicación.
- Lea e ingrese los números que aparecen. O ingrese su código de acceso personalizado.
- Seleccione Configuración: Puede personalizar el contenido que ve en la aplicación YouTube Kids iniciando sesión y bloqueando los videos o canales que no desea que su hijo vea.
- Los padres pueden elegir cómo se seleccionará el contenido en la aplicación. Para usar estas configuraciones de contenido, necesitará configurar un perfil para su hijo.
- Para ajustar la configuración de contenido: Toca el ícono de Bloquear en la esquina inferior de cualquier página en la aplicación, luego lea e

ingrese los números que aparecen. O ingrese su código de acceso personalizado, seleccione Configuración Icono de configuración.

Seleccione el perfil de su hijo e ingrese la contraseña de su cuenta principal, dar click en selección de configuración de contenido más joven, Configuración de contenido anterior o Solo contenido aprobado.

### **Configuración de contenido más joven**

La configuración del contenido “Younger” se diseñó pensando en niños de 8 años o menos, e incluye canciones, dibujos animados, artesanías y otro contenido que, por lo general, atrae a los niños en edad preescolar y primaria temprana. Los sistemas intentan excluir contenido no apto para niños pequeños, pero como no se puede revisar todo el contenido de forma manual, y ningún sistema automático es perfecto, se pueden infiltrar algunos videos. Si se encuentran los usuarios un vídeo que no es apropiado para los niños, piden por favor reportarlo para la revisión rápida. La búsqueda en esta configuración está limitada a los videos de YouTube Kids incluidos en la configuración del contenido Younger. Pero esto no es sujeto de investigación por lo que se lo anota solo para diferenciar las sub-plataformas.

### **Instalación e implementación en el Ecuador**

Los padres pueden hacer la búsqueda desde sus computadores, pero en el - Ecuador hay un inconveniente de uso que pronto será eliminado, este es que el contenido es solo en inglés y por lo tanto solo se puede utilizar en los Estados Unidos, pero los principios hasta aquí detallados son los mismos para las siguientes aplicaciones libres de agresividad, malos modelos de conducta y estrés en los niños.

Entonces la solución es que se instale el YouTube tradicional y se lo programe para que el niño tenga restricciones, hasta que el APP sea posible utilizarlo en Ecuador. Se dan los siguientes consejos:

- No separarse del niño y de la tableta o celular.
- Poner “No Me Gusta” a los videos con contenido fuera de lugar.

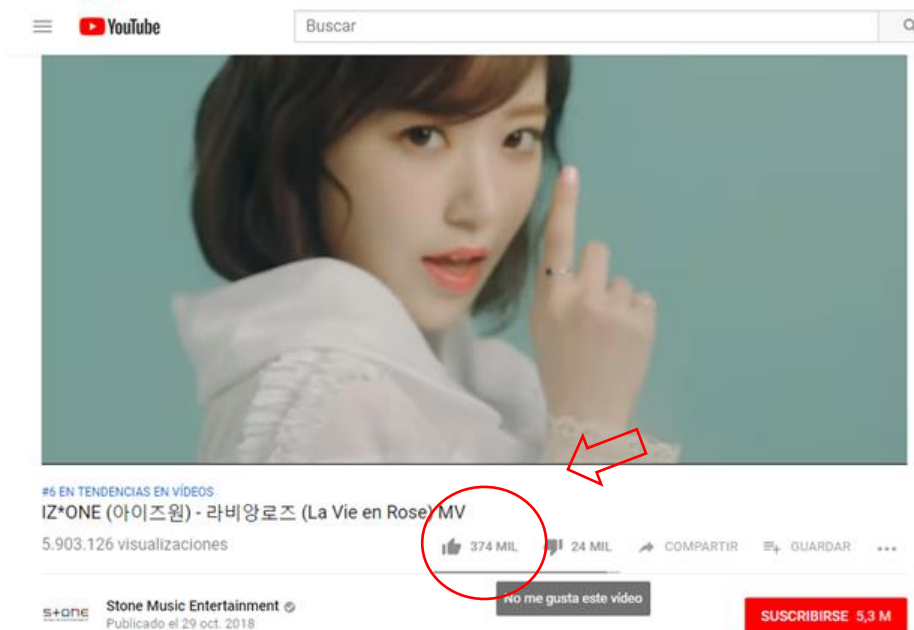


Figura 15. Ventana de reproducción de videos en youtube.

Fuente: (IZ one, 2019)

- Poner “Me gusta” a los videos que se consideren apropiados, esto hará que la tendencia del programa encuentre solo aquellos videos que están relacionados.

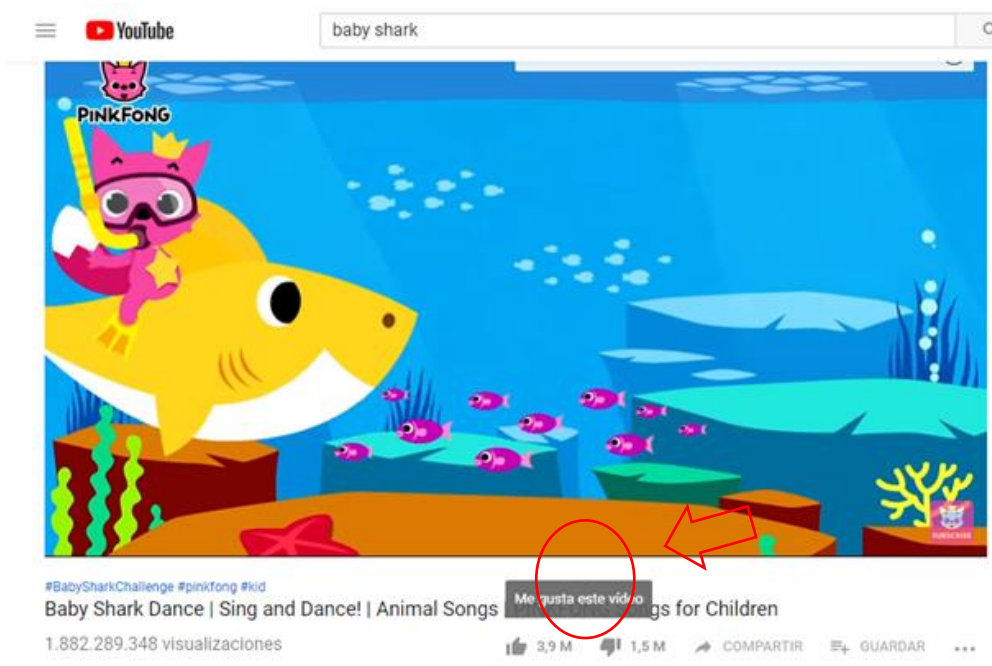


Figura 16. Ventana de reproducción de videos en youtube kids.

Fuente: (Baby shark challenge, 2019)

- Descargue la App Bloqueo de pantalla (Screen Lock) con esta opción usted puede hacer una lista de videos que irán en secuencia y el niño no podrá cambiarla. Ahora se pueden observar otras tendencias de fácil uso y sin costo para la visualización de los niños.

**Objetivo de uso:** Crearon YouTube Kids para que sea más seguro y simple para que los niños exploren el mundo a través de videos en línea, desde sus programas y música favoritos hasta aprender a construir un modelo de volcán (o hacer limonada), y todo lo demás.

**Tiempo máximo de uso diario:** de 30 a 40 minutos.

**¿A quién va dirigido?** Es un mundo de aprendizaje y diversión, hecho solo para niños. Utilizado generalmente por los padres de familia.

### Pasos para descargar aplicación

1. Entrar a la aplicación de búsqueda “APP STORE”

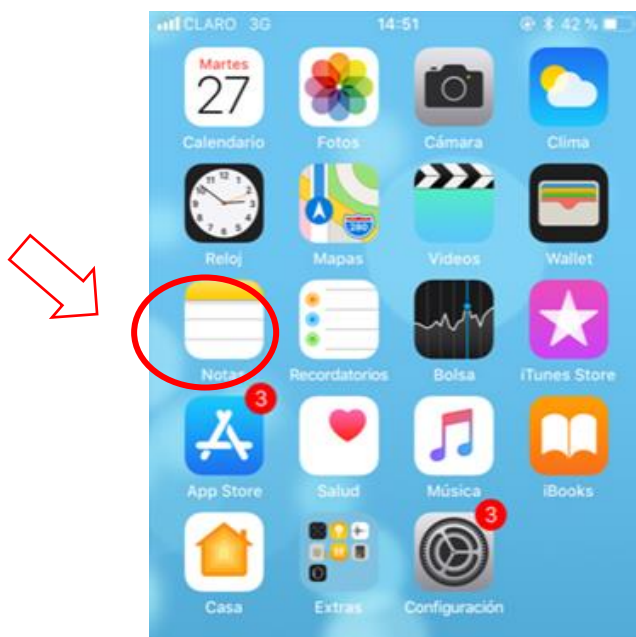


Figura 17. Ventana de APP Store

Elaborado por: Montanero, D & Ruiz, L (2018)

## 2. Dar click en “BUSCAR”

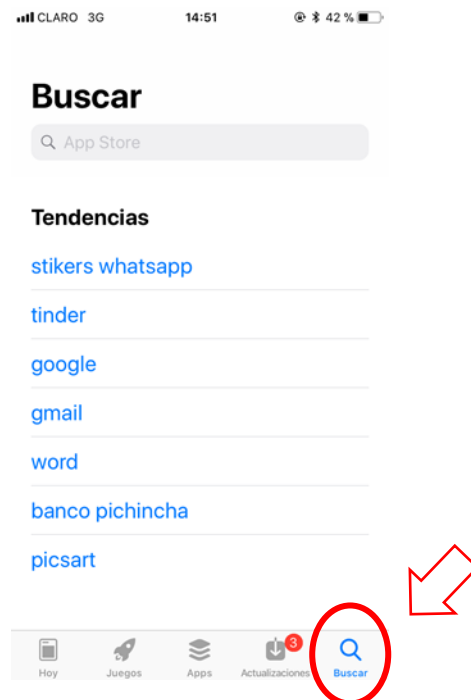


Figura 18. Ventana 2 de APP Store

Elaborado por: Montanero, D & Ruiz, L (2018)

## 3. Escribir el nombre de la aplicación y buscar

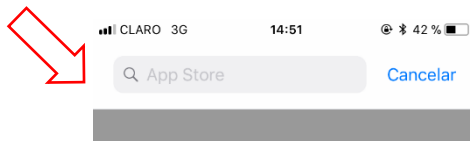


Figura 19. Comando de APP Store

Elaborado por: Montanero, D & Ruiz, L (2018)

## 4. Darle click en “OBTENER”



Figura 20. Ventana de OBTENER

Elaborado por: Montanero, D & Ruiz, L (2018)

#### 4.4.1.2. Discovery Kids.



*Figura 21.* Logo de Discovery Kids.

**Fuente:** (Discovery, 2019)

**Descripción:** Discovery Kids Play, es la nueva experiencia digital de Discovery Kids que te permite ver episodios completos de tus series favoritas y además, disfrutar de las mejores actividades y juegos interactivos para divertirte y aprender tanto en tu computadora, celular o tableta.

**Objetivo de uso:** Discovery Kids, es una aplicación que ayuda a que el niño interactúe descubriendo y formando, deja en libertad al padre para que el niño no tenga que fijarse en violencia, esta es una de las aplicaciones mejor puntuadas por los padres y recomendadas para el incremento del sentido de estrategia en sus hijos. No posee juegos de arcade que son los que se consideran adictivos, sino videos cortos, rompecabezas y láminas para colorear.

Si hay alguna preocupación, por el animado llamado Peppa, en esta aplicación no tiene videos, esta cerdita es considerada un poco altanera y esta costumbre de que los niños respondan de forma igualitaria a los adultos no está bien vista en la sociedad ecuatoriana.

**Tiempo máximo de uso diario:** de 30 a 40 minutos.

**¿A quién va dirigido?** Esta es una aplicación dirigida a los niños pequeños, siendo utilizada normalmente por los padres de familia.

## Pasos para descargar aplicación

1. Entrar a la aplicación de búsqueda “APP STORE”

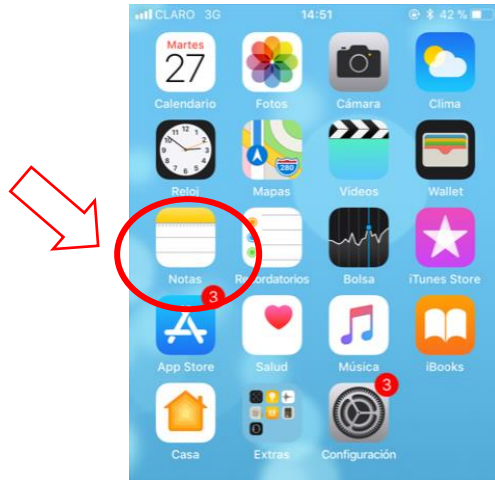


Figura 22. Búsqueda en APP Store  
Elaborado por: Montanero, D & Ruiz, L (2018)

2. Dar click en “BUSCAR”

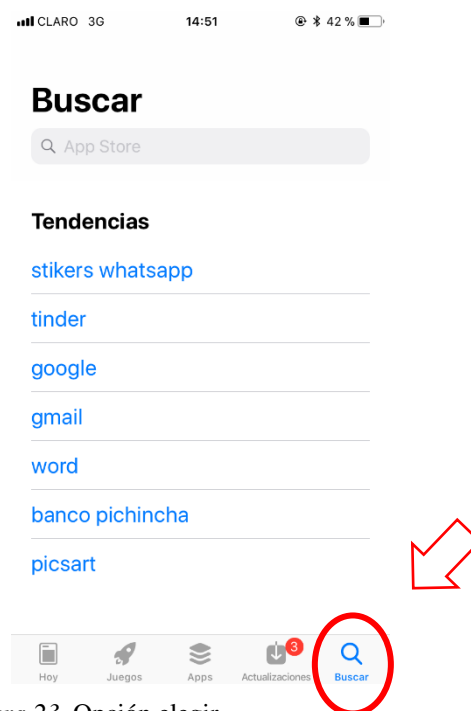


Figura 23. Opción elegir  
Elaborado por: Montanero, D & Ruiz, L (2018)

3. Escribir el nombre de la aplicación y buscar

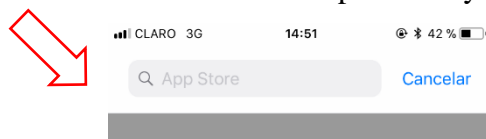


Figura 24. Búsqueda por nombre  
Elaborado por: Montanero, D & Ruiz, L (2018)

#### 4. Darle click en “OBTENER”

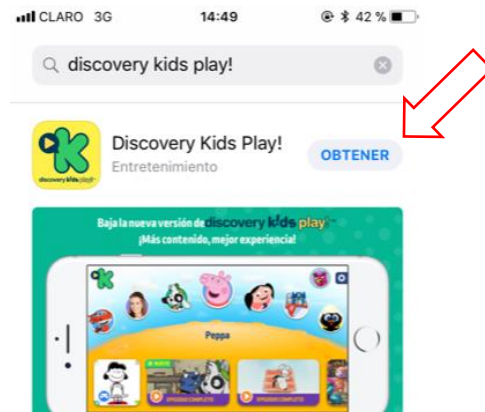


Figura 25. Obtener Discovery Kids  
Elaborado por: Montanero, D & Ruiz, L (2018)

#### 4.4.1.3. Netflix Kids.



Figura 26. Netflix Kids.  
Fuente: <https://www.netflix.com/Kids>

**Descripción:** Hace un año atrás, en vez de ver televisión infantil tradicional como los dibujos animados de los sábados por la mañana o especiales después de la escuela, más niños que nunca usan servicios de transmisión como Netflix para su entretenimiento, con una sección "para niños" y cero comerciales.

Netflix además de contar con contenido para las personas mayores como series de acción y demás, cuenta con el perfil general de Netflix kids en el que se encuentra una biblioteca de toda la programación amigable para niños. No es necesario omitir los programas para adultos que se acaban de ver como The Walking Dead, a los que tantos adultos están envidados actualmente.



**Objetivo de uso:** Los padres consideran a esta aplicación un regalo del cielo, debido a que siempre intentan de que sus hijos no vean la televisión convencional porque se encuentran en contra de los comerciales liberales y con contenido considerados grotescos, además de que en las campañas publicitarias para niños siempre muestran productos con alto nivel de azúcar y colorantes creando en el niño el deseo de consumir estos productos.

Sin embargo, a los padres les alivia poder permitir a sus hijos ver televisión por medio de programas en Netflix, porque en esta aplicación pueden controlar el contenido que los niños de 3 a 4 años observan.

Una gran cantidad de películas para niños y algunos de ellos lanzamientos bastantes nuevos, los niños naturalmente ven una película una y otra vez, lo que significa que un DVD reciben un gran uso. La copia de alguna película favorita de los niños siempre terminará pixelada por el uso excesivo que simplemente deja de funcionar la mayor parte del tiempo.

Netflix recuerda dónde se pausa en una serie de televisión, ya sea tres cuartas partes del episodio cinco en la tercera temporada o si acaba de terminar el episodio 27 y necesita pasar a 28. Se puede volver al principio, pero para los niños que están atentos a ver cronológicamente, esto es brillante. Esto también es válido para películas: si necesita dejar de mirar y reanudar más tarde, Netflix simplemente comenzará donde lo dejó.

**Tiempo máximo de uso diario:** de 30 a 40 minutos.

**¿A quién va dirigido?** Esta es una aplicación dirigida para toda la familia, y cuenta con una sección especial para los niños de la casa, siendo utilizada normalmente por los padres de familia para distracción de los infantes.

## Pasos para descargar aplicación

1. Entrar a la aplicación de búsqueda “APP STORE”

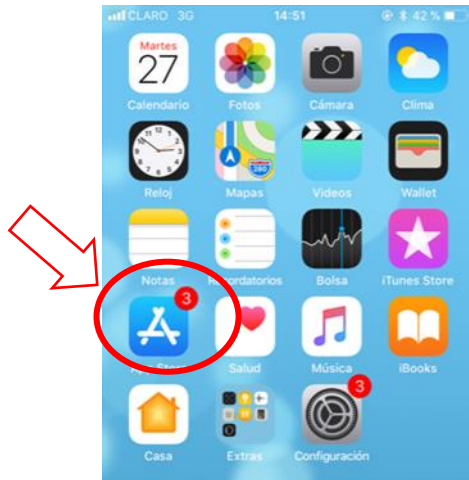


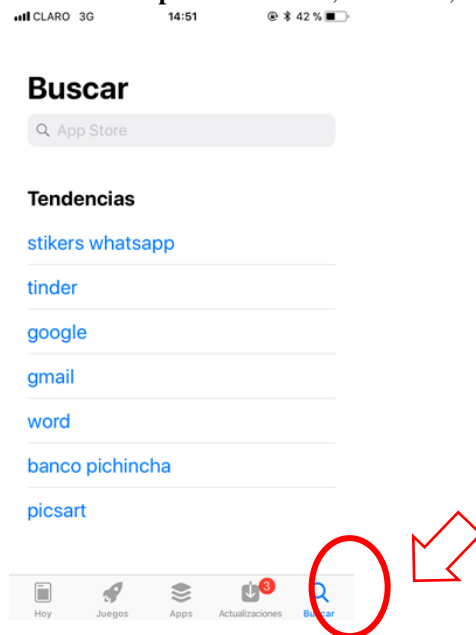
Figura 27. Paso 1 descarga Netflix

Elaborado por: Montanero, D & Ruiz, L (2018)

2. Dar click en “BUSCAR”

Figura 27. Paso 2 descarga Netflix

Elaborado por: Montanero, D & Ruiz, L (2018)



3. Escribir el nombre de la aplicación y buscar

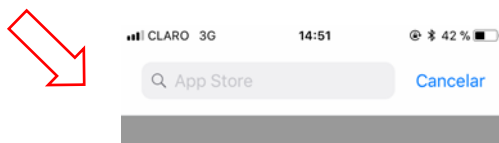


Figura 28. Paso 3 descarga Netflix

Elaborado por: Montanero, D & Ruiz, L (2018)

#### 4. Darle click en “OBTENER”

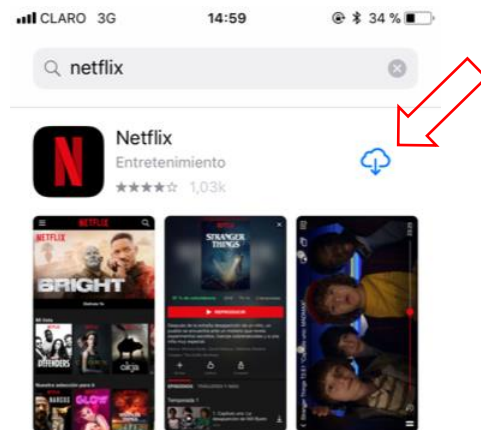


Figura 29. Paso 4 descarga Netflix  
Elaborado por: Montanero, D & Ruiz, L (2018)

### 4.4.2. Otras formas de entretener al niño – Aplicaciones educativas

#### 4.4.2.1. Pinkfong Kids Puzzle Fun.

##### Desarrollo psicomotor



Figura 30. Pinkfong Kids Puzzle Fun.  
Fuente: Google Play

**Descripción:** Pinkfong Kids Puzzle Fun tiene una fantástica variedad de lindos rompecabezas animales que a los niños les encantan. Los coloridos rompecabezas iniciales fomentan las habilidades de emparejamiento y clasificación en bebés y niños pequeños mientras que las piezas de rompecabezas más grandes y los rompecabezas de apilamiento pueden mejorar los grandes movimientos de su hijo hasta el punto en que pueden trabajar en sus habilidades motoras finas.

**Objetivo de uso:** Intemporal y apropiado para la mayoría de las edades, los rompecabezas mezclan el arte y la ingeniería para crear un problema intrigante, un

problema que exige ser resuelto. Los entusiastas del rompecabezas entienden cómo un acertijo bueno y desafiante es un obstáculo para conquistar, una oportunidad de ganarse un sentido de logro y traer un poco de orden al mundo. Con un poco de perseverancia, el niño o la niña finalmente descubrirán el todo significativo. Los niños no necesariamente apreciarán la importancia metafísica de los acertijos, pero aún pueden aprender un poco mientras trabajan en un buen acertijo.

Los rompecabezas son una metáfora de la vida: una colección caótica de piezas aleatorias, pero cada pieza presenta una clave para una imagen más grande y significativa. Los rompecabezas se consideran un juguete educativo invaluable para niños en edad preescolar (de 3 a 5 años) porque ayuda a entrenar en la destreza, las relaciones espaciales y el pensamiento lógico.

**Destreza:** Los rompecabezas también son valiosos para niños mayores (y adultos) para una forma terapéutica de entrenamiento cerebral de baja intensidad que involucra la memoria, las habilidades motoras finas y la capacidad de concentración. En la era de la tecnología interactiva de la velocidad del rayo, es cada vez más importante para las escuelas contrarrestar esa tendencia a través de ejercicios intencionales que fortalecen el enfoque y la capacidad de atención.

Los rompecabezas son una gran manera de ayudar a entrenar en estas habilidades críticas. Los rompecabezas no se recomiendan para los niños pequeños y bebés por razones obvias. Aunque, incluso entonces, todavía hay algún valor educativo cuando el niño aprende una importante lección de vida al extraer piezas de rompecabezas errantes de su cavidad sinusal.

**Tiempo máximo de uso diario:** de 30 a 40 minutos.

**¿A quién va dirigido?** Esta es una aplicación dirigida a los niños pequeños, siendo utilizada normalmente por los padres de familia para distracción del menor. Esta aplicación también puede ser utilizada por los maestros parvularios para mejorar las destrezas de los niños.

## Pasos para descargar aplicación

1. Entrar a la aplicación de búsqueda “APP STORE”

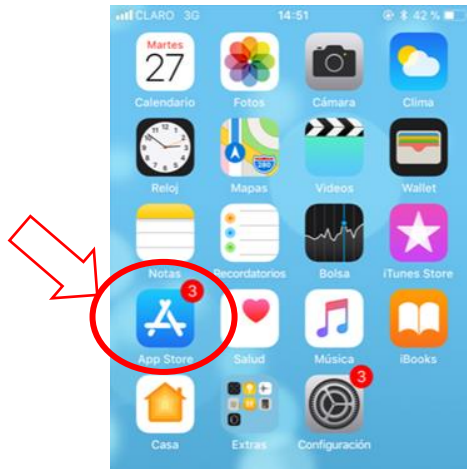


Figura 31. Paso 1 descarga de *Pinkfong Kids Puzzle Fun*.  
Elaborado por: Montanero, D & Ruiz, L (2018)

1. Dar click en “BUSCAR”

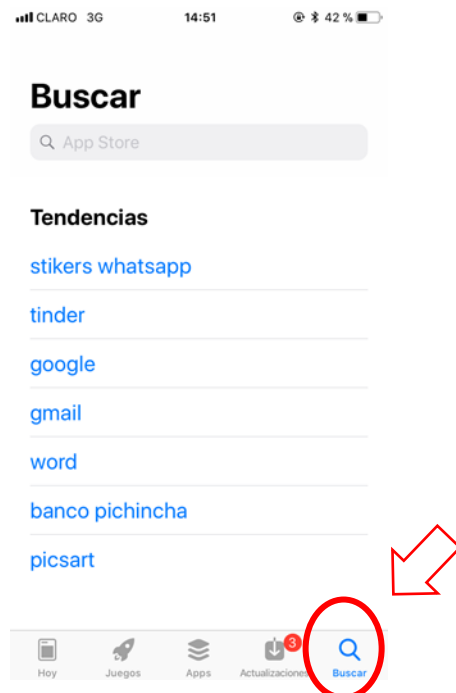


Figura 32. Paso 2 descarga de *Pinkfong Kids Puzzle Fun*.  
Elaborado por: Montanero, D & Ruiz, L (2018)

2. Escribir el nombre de la aplicación y buscar

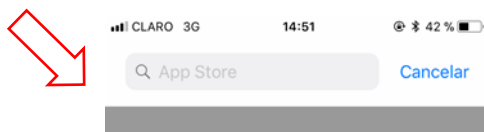


Figura 33. Paso 3 descarga de *Pinkfong Kids Puzzle Fun*.  
Elaborado por: Montanero, D & Ruiz, L (2018)

### 3. Darle click en “OBTENER”

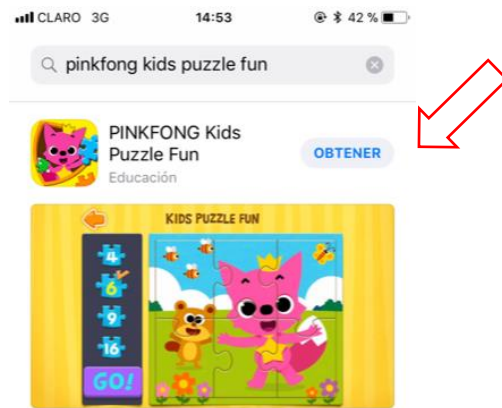


Figura 34. Paso 4 descarga de *Pinkfong Kids Puzzle Fun*.  
Elaborado por: Montanero, D & Ruíz, L (2018)

#### 4.4.2.2. Mi pequeña oruga glotona

##### Formas y colores



Figura 35. Mi pequeña oruga glotona  
Fuente: (Apptk, 2019)

**Descripción:** La oruga muy hambrienta - formas y colores ofrece un conjunto infinito de minijuegos para que los niños aprendan y practiquen su comprensión de formas y colores. Existen muchas aplicaciones que intentan enseñar a los niños sobre formas y colores, pero esta es una de las más adecuadas.

Forma parte de las aplicaciones de StoryToys Jr diseñada para niños preescolares, la aplicación presenta al famoso personaje de un libro conocido como Eric Carle. *The Very Hungry Caterpillar* ofrece una amplia variedad de minijuegos que les permiten a los niños aprender sobre formas básicas, tonos de colores,

comparación de escalas y secuencias de patrones. Los niños comienzan combinando de 2 a 6 formas básicas, como círculos, triángulos y cuadrados. Luego, clasifican tonos de color. Luego, colocan bolas de colores en los cubos de pintura correspondientes.

**Objetivo de uso y destreza:** En total, hay más de 50 acertijos agrupados en seis categorías. Tienen una dificultad creciente para mantener a los niños ocupados y entusiasmados. Por ejemplo, en un juego, los niños pueden comenzar con formas básicas y luego trabajar con más formas como la estrella y el octágono. En otro juego, pueden comenzar combinando formas o colores por separado antes de combinar la combinación exacta de forma y color en etapas posteriores.

**Tiempo máximo de uso diario:** aproximadamente una hora.

**¿A quién va dirigido?** Esta es una aplicación dirigida a los niños pequeños, siendo utilizada normalmente por los padres de familia para distracción del menor. Esta aplicación también puede ser utilizada por los maestros parvularios para mejorar las destrezas de los niños.

### Pasos para descargar aplicación

1. Entrar a la aplicación de búsqueda “APP STORE”

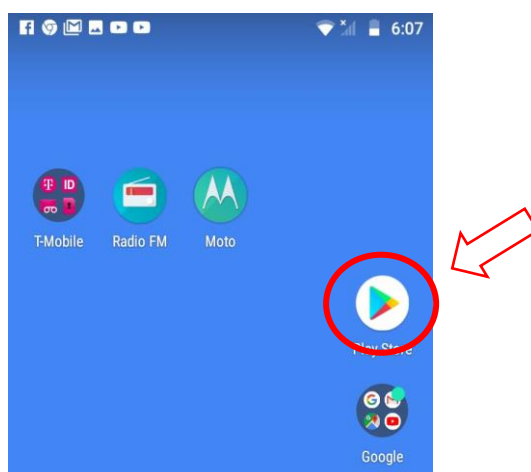


Figura 36. Paso 1 descarga de *Mi pequeña*  
Elaborado por: Montanero, D & Ruiz, L (2018)

2. Dar click en “BUSCAR”



Figura 37. Paso 2 descarga de *Mi pequeña*  
**Elaborado por:** Montanero, D & Ruiz, L (2018)

3. Escribir el nombre de la aplicación y buscar

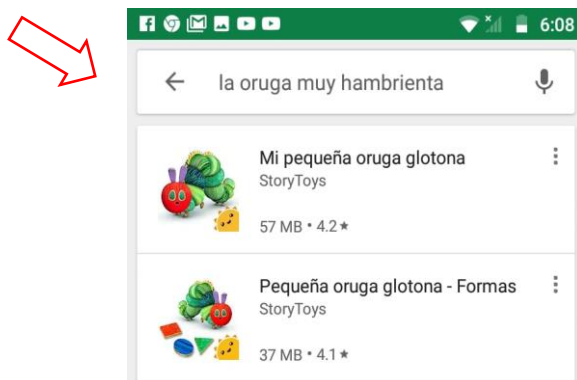


Figura 38. Paso 3 descarga de *Mi pequeña*  
**Elaborado por:** Montanero, D & Ruiz, L (2018)

4. Darle click en “INSTALAR”



Figura 39. Paso 4 descarga de *Mi pequeña*  
**Elaborado por:** Montanero, D & Ruiz, L (2018)



#### 4.4.2.3. Giggly Gorilla.

##### Desarrollo cognitivo



*Figura 40. Giggly Gorilla*

**Fuente:** Google Play

**Descripción:** Es una aplicación de libros diseñada para ayudar a los lectores jóvenes a desarrollar habilidades auditivas. Las mejores aplicaciones de libros para niños ofrecen más que bellas imágenes y palabras: también deleitan y atraen con una interactividad significativa. One Giggly Gorilla es un ejemplo de tales aplicaciones.

**Objetivo de uso:** En esta hermosa aplicación de libros que también es un juego educativo, los lectores se convierten en una parte integral de la historia mientras escuchan y siguen las instrucciones en cada página para avanzar en la historia.

**Destreza:** Ayuda al niño a asociar escenas, siendo participe de la realización de las historias que se encuentran en la aplicación. Ayudando en su lectura, sistema psicomotor y demás.

**Tiempo máximo de uso diario:** Aproximadamente de una hora a hora y media.

**¿A quién va dirigido?** Esta es una aplicación dirigida a los niños pequeños, siendo utilizada normalmente por los padres de familia para distracción del menor. Esta aplicación también puede ser utilizada por los maestros parvularios para mejorar las destrezas de los niños.

##### **Pasos para descargar aplicación**

1. Entrar a la aplicación de búsqueda “APP STORE”

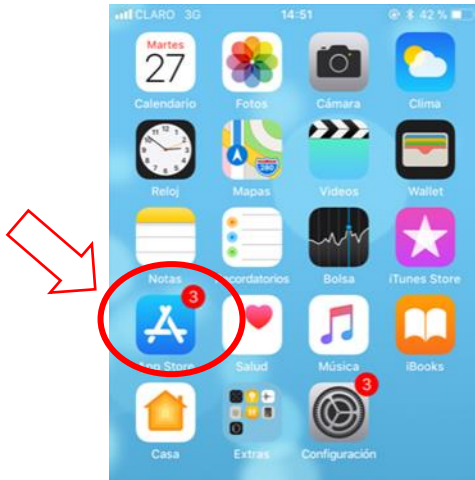


Figura 41. Paso 1 descarga de Giggly Gorilla  
Elaborado por: Montanero, D & Ruiz, L (2018)

2. Dar click en “BUSCAR”

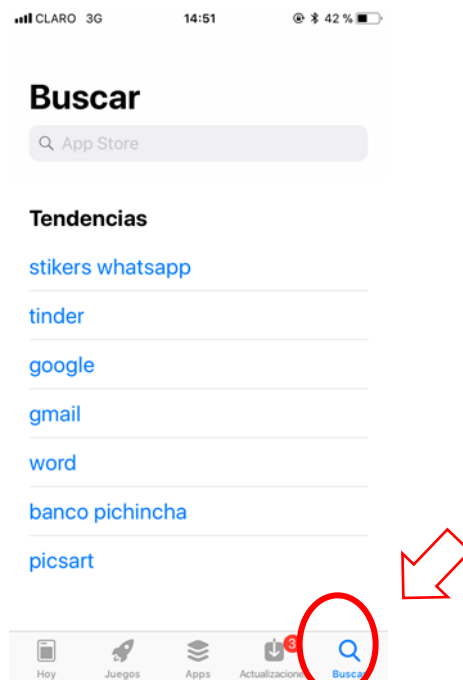


Figura 42. Paso 2 descarga de Giggly Gorilla  
Elaborado por: Montanero, D & Ruiz, L (2018)

3. Escribir el nombre de la aplicación y buscar

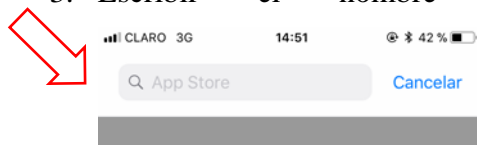


Figura 43. Paso 3 descarga de Giggly Gorilla  
Elaborado por: Montanero, D & Ruiz, L (2018)

#### 4. Darle click en “OBTENER”



Figura 44. Paso 4 descarga de *Giggly Gorilla*  
Elaborado por: Montanero, D & Ruiz, L (2018)

#### 4.4.3. Talleres para padres de familia

Una vez analizadas todas las aplicaciones que se consideraron las más adecuadas para los niños que se encuentran en la edad elegida para la resolución de este proyecto, se prepararán los talleres dirigidos a los padres de familia, esto se hace debido a que sin la ayuda de los padres desde los hogares no se podrán ver resultados de la implementación de la propuesta en los niños.

Teniendo en cuenta que todo lo relacionado con el uso correcto de los medios móviles en los niños no se pueden socializar en una sola reunión o taller, se propone la realización de tres sesiones para el taller de padres. En las cuales se verán temas relacionados con las actitudes de los niños que usan tecnología, se divulgará la existencia de aplicaciones correctas, la forma de trabajo con medios tecnológicos, entre otros temas importantes.

Tabla 12

*Sistematización de talleres para padres de familia*

<b>Taller de socialización “Pasito a pasito”</b>	
<b>Talleres</b>	<b>Objetivos</b>
<b>Sesión 1.</b> Características del niño	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analizar del comportamiento del menor.</li> <li>• Estudiar del contenido erróneo para los niños.</li> </ul>
<b>Sesión 2.</b> Rutina y horarios para uso de aplicaciones	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Horarios correctos para el uso de tecnología.</li> <li>• Tiempo adecuado para los menores.</li> <li>• Debate de las razones para permitir el uso de dispositivos móviles.</li> </ul>
<b>Sesión 3.</b> Ventajas y desventajas del uso de la tecnología	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Análisis de las ventajas del uso de tecnología en los niños menores de 3 años.</li> <li>• Análisis de las ventajas del uso de tecnología en los niños menores de 3 años.</li> </ul>
<b>Sesión 4.</b> Aplicaciones móviles correctas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Enlistar las aplicaciones correctas para niños</li> <li>• Explicar del uso y registro de las aplicaciones móviles.</li> </ul>

**Elaborado por:** Montanero, D & Ruiz, L (2018)

#### 4.4.3.1. Taller – Sesión 1

**Tema:** Características del niño.

**Objetivo de la sesión:** Demostrar a los padres de familia la existencia de agresividad en sus hijos.

**Participantes:** Padres y madres de familia de la institución

Tabla 13

*Cronograma de Sesión 1 de taller para padres*

<b>Desarrollo</b>	<b>Materiales</b>	<b>Método</b>	<b>Técnica</b>	<b>Duración</b>
Analizar del comportamiento del menor. Explicar del uso y registro de las aplicaciones móviles. Permitir que los padres expresen sus preocupaciones	Papelógrafo, dinámica, sillas, cinta adhesiva	Participativo	Exposición del facilitador y dialogo abierto de participantes	30 minutos
Estudiar del contenido erróneo para los niños. Educar a los padres sobre lo que ven sus hijos.	Sillas, diapositivas, proyector, computadora	Constructivo	Exposición del facilitador.	25 minutos

**Elaborado por:** Montanero, D & Ruiz, L (2018)

#### 4.4.3.2. Taller – Sesión 2

**Tema:** Rutina y horarios para uso de aplicaciones

**Objetivo de la sesión:** Analizar con los padres de familia las rutinas y los horarios que pueden establecerse con sus hijos menores de 3 años.

**Participantes:** Padres y madres de familia de la institución

Tabla 14

*Cronograma de Sesión 2 de taller para padres*

<b>Desarrollo</b>	<b>Materiales</b>	<b>Método</b>	<b>Técnica</b>	<b>Duración</b>
Determinar horarios correctos para el uso de tecnología. Permitir que los padres conozcan de los horarios pertinentes para usar tecnología.	Papelógrafo, dinámica, sillas, cinta adhesiva	Participativo	Dialogo abierto de participantes, presentación dialogada	15 minutos
Determinar tiempo adecuado para los menores. Permitir que los padres, analicen el tiempo adecuado para sus niños	Sillas, diapositivas, proyector, computadora, pizarra o papelógrafo	Participativo	Dialogo abierto de participantes, presentación dialogada	15 minutos
Debatir de las razones para permitir el uso de dispositivos móviles. Permitir que los padres se expresen	Sillas, diapositivas, proyector, computadora	Participativo	Dialogo abierto de participantes, presentación dialogada	30 minutos

**Elaborado por:** Montanero, D & Ruiz, L (2018)

### 4.4.3.3. Taller – Sesión 3

**Tema:** Ventajas y desventajas del uso de la tecnología.

**Objetivo de la sesión:** Mostrar a los padres de familia la existencia de las ventajas que tiene el uso de tecnología, pero a su vez los momentos que estos dispositivos le arrebatan con sus hijos.

**Participantes:** Padres y madres de familia de la institución.

Tabla 15

*Cronograma de Sesión 3 de taller para padres*

<b>Desarrollo</b>	<b>Materiales</b>	<b>Método</b>	<b>Técnica</b>	<b>Duración</b>
Analizar de las ventajas del uso de tecnología en los niños menores de 3 años. Crear conciencia en los padres sobre el uso de las aplicaciones y cuáles serían sus beneficios.	Sillas, diapositivas, proyector, computadora	Constructivo, participativo	Exposición del facilitador y dialogo abierto de participantes	30 minutos
Analizar de las desventajas del uso de tecnología en los niños menores de 3 años. Crear conciencia en los padres de familia sobre el uso de aplicaciones y el tiempo que estas le quitan con sus hijos.	Sillas, diapositivas, proyector, computadora	Constructivo, participativo	Exposición del facilitador y dialogo abierto de participantes	30 minutos

**Elaborado por:** Montanero, D & Ruiz, L (2018)

#### 4.4.3.4. Taller – Sesión 4

**Tema:** Aplicaciones móviles correctas.

**Objetivo de la sesión:** Mostrar a los padres el uso de las aplicaciones adecuadas para sus hijos y manejo del blog.

**Participantes:** Padres y madres de familia de la institución.

Tabla 17

*Cronograma de Sesión 4 de taller para padres.*

<b>Desarrollo</b>	<b>Materiales</b>	<b>Método</b>	<b>Técnica</b>	<b>Duración</b>
Enlistar las aplicaciones correctas para niños. Enseñar a los padres las aplicaciones adecuadas para sus hijos.	Sillas, diapositivas, proyector, computadora	Constructivo	Exposición del facilitador.	15 minutos
Enseñar a los padres el buen uso de aplicaciones y los pasos para registrarse. Explicar el uso y registro de las aplicaciones móviles. Explicar el uso y manejo del Blog.	Sillas, diapositivas, proyector, computadora	Constructivo	Exposición del facilitador.	30 minutos

**Elaborado por:** Montanero, D & Ruiz, L (2018)



#### 4.4.4. Blog Comunicacional – Aprender Haciendo

Se realizará la creación de un blog que tenga como finalidad comunicar a más personas sobre la información encontrada en este estudio, y futuras recomendaciones para que sus hijos no sean apartados de la tecnología sino más bien se pueda hacer un correcto uso de la tecnología para el desarrollo y educación de los menores.



Figura 45. Diseño del blog  
Fuente: (Montanero, 2016)

Este blog contará con el contenido de los talleres que se les implementaron a los padres de familia, a la vez que en el mismo se pueden compartir los resultados que se visualicen en los menores a los cuales se les implementaron los cambios en el uso de los dispositivos móviles. También en el mismo se podrá compartir las experiencias y vivencias de los padres de familia, en conjunto con sus recomendaciones, por otro lado, otros padres podrán expresar sus dudas y preocupaciones de acuerdo con las dificultades personales que se encuentren viviendo.

#### 4.5. Impacto Beneficio/resultados

La propuesta que se elaboró para la solución de la problemática que se estudiaba al inicio de este proyecto, se considera beneficiario tanto a los padres de familia debido a que les brinda una ayuda para implementar el control y buen uso

de los sistemas tecnológicos que existen en la actualidad y que influyen significativamente en sus hijos. Esta propuesta también va a beneficiar a los menores, debido a que, implementando una rutina y control en el uso de tecnología, estos podrían concentrar sus esfuerzos y atención a otras actividades ya seas físicas o mentales, como lo es la participación en juegos en el parque, realización de rompecabezas físicos, lectura, juegos tradicionales, entre otros.

De alguna manera el centro educativo en el que se realizará el plan piloto se verá beneficiado al permitir realizar una mejor educación a los niños, debido a que estos se mostrarán más controlados y menos rebeldes frente a sus educadores.

## CONCLUSIONES

- Se trabajó en referentes teóricos que establecieron los dispositivos móviles y la incidencia en la agresividad en el comportamiento del niño de 3 a 4 años de la Unidad Educativa Liceo Los Andes de Guayaquil. Los autores que se encontraron fueron relevantes por los estudios en la agresividad del niño y su comportamiento, sin embargo, no existía ningún estudio entre el niño y los dispositivos móviles.
- Se logró identificar la agresividad que se ha reflejado en el comportamiento de los niños de 3 a 4 años en la Unidad Educativa Liceo Los Andes de Guayaquil por el uso de dispositivos móviles, esta es puramente de berrinche por impotencia en destacar ante la jerarquía del adulto y de su control de la situación.
- Al realizar las encuestas hicimos un filtrado de preguntas, nos dimos cuenta cuales eran los niños que usaban dispositivos móviles y con ese resultado relacionamos a los padres que había que entrevistar.
- Se conoció la percepción de los padres de familia y autoridades en cuanto al uso de dispositivos móviles de los niños de 3 a 4 años en la Unidad Educativa Liceo Los Andes de Guayaquil por el uso de dispositivos móviles. Demasiadas personas en el estudio piensan que no existe relación en la agresividad como para decir que la investigación no es relevante, por lo que preocupa el tema no solo en la escuela sino también en el hogar de los niños.
- Se comprobó mediante la triangulación mediante la ficha de observación, entrevista y encuesta se logró comprobar la idea a defender que los dispositivos móviles si tienen incidencia en el comportamiento agresivo en los niños de 3 a 4 años.
- Se propuso al final un modelo de prevención de agresividad en niños de 3 a 4 años que utilicen dispositivos móviles en la Unidad Educativa Liceo los Andes de Guayaquil, de tal manera que los padres puedan utilizar la información y saber manejar la situación con los niños.

## RECOMENDACIONES

- Se recomienda que los datos encontrados sean socializados en revistas científicas y culturales, con el afán de que los padres sepan que podrían provocar un daño a sus hijos si los dejan con dispositivos al albedrío de ellos.
- Se debería transmitir la propuesta en folletos informativos a los padres al inicio de la edad escolar o cuando recién en los niños ingresen al Liceo Los Nades, además de que la escuela tome esta responsabilidad social en miras de disminuir la agresión o mantenerlo en niveles muy bajos.
- Se recomienda hacer otra investigación que permita conocer los niveles de agresión del niño (a) en el hogar y ver los agravantes de su agresividad.

## Referencias bibliográficas

- Amaya, J. (2012). *Gerencia: Planeación & Estrategia. Universidad*. Barranquilla: OLEA.
- Andrade, F. (2018). *Nuevos escenarios de educación contemporánea*. Guayaquil: Liveworking.
- Andrade, F., Alejo, O., & Armendariz, C. (2018). Método inductivo y su refutación deductista. *Revista Conrado*, 117-122.
- Apptk. (2019). Obtenido de <https://apptk.es/apps/la-pequena-oruga-glotona-y-sus-amigos-formas-y-colores/>
- Asamblea Constituyente. (2008). *La educación en la Constitución del Ecuador (2008)*. Quito: Asamblea Constituyente.
- Babbie, R. (2014). *Métodos de investigación*. Ciudad de México: Porrúa.
- Baby shark challenge. (2019). *Vídeo de baby Shark*. Obtenido de [https://www.youtube.com/watch?v=WZwr2a\\_IFWY](https://www.youtube.com/watch?v=WZwr2a_IFWY)
- Bernal, C. (2013). *Metodología de la investigación*. México: Pearson.
- Birch, L., Savage, J., & Aventura, A. (2014). Influencias del desarrollo del niño al comportamiento al comer. *Dieta Práctica*, 56.
- Boyton, J., Fagnoli, F., Suglia, J., Zuckerman, B., & Wright, B. (2012). Association between maternal intimate partner violence and incident obesity in preschool-aged children: results from the Fragile Families and Child Well-being Study. *Pediatric Adolescent*, 540-546.
- Campos, M. (2014). ¿Ciencia social o Hermenéutica? Un concepto de Alfred Lorenzer. *Revista de psicología Fortaleza*, 103-109.
- Candelero, N. (2012). Por entre Popper y Lorenz. Acerca del saber y el aprendizaje. *Ciencia, Arte y Religión.Observaciones filosóficas* 3.
- Collado, L. (2014). *Metodología de la investigación*. Vizcaya: Fortuna.

- Cristensen, K., & Iversen, O. (2017). Articulations on form properties and action-function couplings of maker technologies in children's education. *Entertainment Computing*, 41-54.
- Dennen, J. (2005). Theories of Aggression: Frustration-aggression (F-A) theory. *Default journal*, 1-23.
- Discovery. (2019). *Bajar discoverykids*. Obtenido de [www.discoverykidsplay.com](http://www.discoverykidsplay.com)
- Faay, M., Valenkamp, M., & Nijman, h. (2016). Warning Signs prior to Aggressive Behavior in Child Psychiatric Units. *Archives of Psychiatric Nursing*, 43-47.
- Ferdon, D., & Feldman, M. (2014). Electronic media, violence and adolescents. *Journal of Adolescent Health*, 1-5.
- Fuentelsaz, C., & Pulpón, A. (2012). *Elaboración y presentación de un proyecto de investigación y una tesina*. Barcelona: Edicions Universitat Barcelona.
- Garmendia, M., Garitaonandia, C., & Casado, C. M. (2011). *Riesgo y seguridad en internet*. Bilbao: Universidad de País Vasco.
- GoogleMaps. (2019). Obtenido de [https://www.google.com.ec/search?tbs=sbi:AMhZZisEcnfwgco9F-KXSQumDYRaFMPTS7hkKfex9bakweLDc1pyUTBNY2Hbb3mzGBFIYQF6uxia93ZF9meZI8WEHDPHIEar2Ojpe9Tnmp9jVs-B8cZoYyFDwY4t7aog9mm8IOCTQOcj3\\_1L83\\_1in2ZWru17CZEH2ID8sZQQ3dIQ1RBTWa1BMxxSaue950dHAKvzgKb1MRWbmVf1uUD](https://www.google.com.ec/search?tbs=sbi:AMhZZisEcnfwgco9F-KXSQumDYRaFMPTS7hkKfex9bakweLDc1pyUTBNY2Hbb3mzGBFIYQF6uxia93ZF9meZI8WEHDPHIEar2Ojpe9Tnmp9jVs-B8cZoYyFDwY4t7aog9mm8IOCTQOcj3_1L83_1in2ZWru17CZEH2ID8sZQQ3dIQ1RBTWa1BMxxSaue950dHAKvzgKb1MRWbmVf1uUD)
- Grande, I. (2013). *Fundamentos y técnicas de la investigación comercial*. Barcelona: ESIC.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2015). *Metodología de la investigación (6ta ed.)*. México: McGraw-Hill Interamericana.
- Informe de defensoría del pueblo de Madrid. (2013). *Programación y contenidos de la televisión e internet*. Madrid: Defensor del pueblo.
- IZ one. (2019). *Vídeo de YouTube*. Obtenido de [https://www.youtube.com/watch?v=WZwr2a\\_1FWY](https://www.youtube.com/watch?v=WZwr2a_1FWY)

- Kamakina, O. (2016). Features of Psychology of Health of Primary School Children. *Annual International Scientific Conference Early Childhood Care and Education, ECCE*, 192-195.
- Lansdown, G., Jimerson, S. R., & Shahroozi, R. (2016). Children's rights and school psychology: Children's right to participation. *Journal of School Psychology*, 3-12.
- Lazar, L. (2013). *Comportamiento del consumidor*. Barcelona: Pearson Educación.
- Lester, B., Miller, R., Hawes, K., Salisbury, A., Bigsby, R., Sullivan, M., & Padbury, J. (2013). Infant Neurobehavioral Development. *Seminars in Perinatology*, 8-19.
- LOEI. (2015). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Quito: Registro Oficial 572.
- Matveeva, L., Mochalova, Y., Ya, T., & Ekaterina, A. (2014). Seguridad en la psicología del niño en una edad moderna. *Tercera conferencia del cuidado del niño en la educación*, 340-345.
- Montanero. (2016). *Blogger*. Obtenido de <http://ninosaprendenhaciendo.blogspot.com/>
- Myers, M. (2000). La investigación cualitativa y la cuestión de la generalidad. *El informe cualitativo*, 1-11.
- Myers, M. (2012). La investigación cualitativa y la cuestión de la generalidad. *El informe cualitativo*, 1-11.
- Naghi, M. (2000). *Metodología de la investigación*. México D.F.: Limusa.
- Navarro, R. (2012). *Variables psicosociales de la agresión escolar: La variable género como factor diferencial*. Tesis Doctoral, Universidad de Castilla - La Mancha.
- Paniagua, R. (2013). Impacto de las Tecnologías de información y la comunicación. *Pediatría Integral*.
- Presky, M. (2001). *On the Horizon*. Massachusset: MCB University Press.

- Psicología clínica y salud. (28 de septiembre de 2017). *Psicopedagogía*. Obtenido de ISEP: <https://isepclinic.es/asesoramiento-psicopedagogico/>
- Render, B., & Stair, R. (2012). *Métodos cuantitativos para los negocios*. Barcelona : Pearson Educación.
- Rodríguez , V. (2016). *Uso de los celulares con internet y rendimiento académico de estudiantes universitarios* . Lima : UNIVERSIDAD DE LIMA.
- Rodríguez, E. (2014). *Metodología de la investigación*. Tabasco: Univiversidad Autónoma de Tabasco.
- Ryan, R. (2014). Rage-quitting: Feelings of failure, not violent content, foster aggression in video gamers. *Journal of Personality and Social Psychology*, 160-108.
- Sánchez, R. (2012). *Investigación de mercados*. Cataluña: Amanuel.
- Segura, R. (30 de julio de 2014). *Los niños y la adicción a la tecnología*. Obtenido de <http://www.elnuevoherald.com/vivir-mejor/en-familia/article2037729.html>
- Solanas , A. (2013). *Métodos en psicología: casos prácticos para un aprendizaje integrado*. Barcelona: ESC.
- Subrahmanyam, K., & Greenfield, P. (2012). Online communication and adolescent relationships. *The Future of Children*, 119-146.
- Sutherland, K., Conroy, M., Algina, J., Ladwing, C., Jessee, G., & Gyre, M. (2017). Reducing child problem behaviors and improving teacher-child interactions and relationships: A randomized controlled trial of BEST in CLASS. *Early Childhood Research Quarterly*, 31-43.
- Touchette, P., MacDonald, F., & Langer, S. (1985). A scatter plot for identifying stimulus control of problem behavior. *Journal of Applied Behavior Analysis*, 343-351.
- United Nations Children's Fund. (20 de marzo de 2018). *The state of the world's children: Children with disabilities*. Obtenido de United Nations (Retrieved July 2013, from <http://www.unicef.org/>)



- United Nations Committee on the Rights of the Child. (20 de marzo de 2018). *General comment no. 12: The right of the child to be heard*. Geneva, Switzerland: United Nations. Obtenido de <http://www2.ohchr.org/english/bodies/crc/comments.htm>)
- University of Alabama at Birmingham. (20 de marzo de 2018). *Gender divide in children's use of cell phone features, study finds*. Obtenido de [www.sciencedaily.com/releases/2009/12/091217183059.htm](http://www.sciencedaily.com/releases/2009/12/091217183059.htm)
- Vásquez , E., & Sevillano , M. (2013). *Dispositivos digitales móviles en educación*. Madrid: NARCEA S.A.
- Veen, W. (2013). A new force for change: Homo zappiens. *The Learning Citizen*, 5-7.
- Wijk, I., Bulk, B., Euser, S., Bakermans, M., IJzendoorn, M., & Huffmeijer, R. (2017). Social judgments, frontal asymmetry, and Social judgments, frontal asymmetry, and replication study using EEG. *Neuropsychologia*, 31-42.
- Youtube Kids. (2019). Obtenido de [www.youtubekids.com](http://www.youtubekids.com)
- Zamora, J., Zamora, J., & Andrade, F. (2018). Praxeología, laboratorio y aprendizaje. Un enfoque curricular técnico emancipador. *Revista Universidad y Sociedad*, 13-17.

## Anexos

### Anexo 1 Validación de la propuesta

#### 4.9 Validación de la Propuesta.

#### Validación de la Propuesta

Yo, Jazmín Moran Mazzini con cédula de ciudadanía 0916688906 en respuesta a la solicitud realizada por las egresadas LORELEYN ELIZABETH RUIZ RUIZ y DENISSE ANDREA MONTANERO GRANJA de la Carrera de Educación Mención Parvularia, Facultad de Educación de la Universidad Laica VICENTE ROCAFUERTE de Guayaquil, para validar la propuesta de su proyecto de titulación denominada:

"EL USO DE DISPOSITIVOS MÓVILES Y SU INCIDENCIA EN EL COMPORTAMIENTO AGRESIVO EN LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS EN LA UNIDAD EDUCATIVA LICEO LOS ANDES DE GUAYAQUIL EN EL PERIODO 2018-2019"

Después de haber leído y analizado el documento puedo manifestar que es apropiado para la institución en mención y tiene la aplicabilidad necesaria para este proyecto.

  
\_\_\_\_\_  
Jazmín Moran Mazzini  
C.I. 0916688906

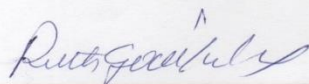
#### 4.9 Validación de la Propuesta.

### Validación de la Propuesta

Yo, Ruth Garófalo García con cédula de ciudadanía 0201457199 en respuesta a la solicitud realizada por las egresadas LORELEYN ELIZABETH RUIZ RUIZ y DENISSE ANDREA MONTANERO GRANJA de la Carrera de Educación Mención Parvularia, Facultad de Educación de la Universidad Laica VICENTE ROCAFUERTE de Guayaquil, para validar la propuesta de su proyecto de titulación denominada:

"EL USO DE DISPOSITIVOS MÓVILES Y SU INCIDENCIA EN EL COMPORTAMIENTO AGRESIVO EN LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS EN LA UNIDAD EDUCATIVA LICEO LOS ANDES DE GUAYAQUIL EN EL PERIODO 2018-2019"

Después de haber leído y analizado el documento puedo manifestar que es apropiado para la institución en mención y tiene la aplicabilidad necesaria para este proyecto.



---

**Ruth Garófalo García**  
C.I. 0201457199

#### 4.9 Validación de la Propuesta.

### Validación de la Propuesta

Yo, Margarita León García con cédula de ciudadanía 0960023711 en respuesta a la solicitud realizada por las egresadas LORELEYN ELIZABETH RUIZ RUIZ y DENISSE ANDREA MONTANERO GRANJA de la Carrera de Educación Mención Parvularia, Facultad de Educación de la Universidad Laica VICENTE ROCAFUERTE de Guayaquil, para validar la propuesta de su proyecto de titulación denominada:

"EL USO DE DISPOSITIVOS MÓVILES Y SU INCIDENCIA EN EL COMPORTAMIENTO AGRESIVO EN LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS EN LA UNIDAD EDUCATIVA LICEO LOS ANDES DE GUAYAQUIL EN EL PERIODO 2018-2019"

Después de haber leído y analizado el documento puedo manifestar que es apropiado para la institución en mención y tiene la aplicabilidad necesaria para este proyecto.



---

Margarita León García  
C.I. 0960023711



**UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE DE GUAYAQUIL**

Dirigida a padres de familia de los niños de 3 a 4 años en la Unidad Educativa Liceo Los Andes

**Objetivo:** Conocer la percepción de los padres de familia y autoridades en cuanto al uso de dispositivos móviles de los niños de 3 a 4 años en la Unidad Educativa Liceo Los Andes de Guayaquil por el uso de dispositivos móviles.

**Instrucciones** para contestar de manera correcta las preguntas: Coloque con una (x), la respuesta correcta según su opinión.

**Filtrado de encuestado**

a) Tiene usted niños menores a 5 años

Si\_\_\_ No\_\_\_

b) Posee tabletas o celulares con internet

Si\_\_\_ No\_\_\_

Si en cualquiera de las preguntas anteriores, el padre responde de forma negativa, no continuar con el instrumento.

**PREGUNTAS DEL CUESTIONARIO**

1. ¿Qué tiempo usted permite el uso de las tabletas y (o) celulares a su hijo(a)?
  - Nunca
  - Pocos Minutos
  - Menos de 1 hora
  - 1 a 2 horas
  - 2 a 4 horas
  - Más de 4 horas

2. ¿Usa dispositivos móviles con el fin de ayudar a su hijo(a) en el aprendizaje?
- Muy desacuerdo
  - Desacuerdo
  - Indiferente
  - De acuerdo
  - Muy de acuerdo
3. ¿Confía usted en el contenido que recibe su hijo(a) en el uso del dispositivo?
- Muy desacuerdo
  - Desacuerdo
  - Indiferente
  - De acuerdo
  - Muy de acuerdo
4. ¿Su hijo (a) tiene libre disponibilidad de lo que ve en la tableta o celular?
- Muy desacuerdo
  - Desacuerdo
  - Indiferente
  - De acuerdo
  - Muy de acuerdo
5. ¿Piensa usted que el uso de dispositivos móviles ha causado algún tipo de adicción en su hijo(a)?
- Muy desacuerdo
  - Desacuerdo
  - Indiferente
  - De acuerdo
  - Muy de acuerdo
6. ¿Ha notado algún comportamiento agresivo en su hijo(a) en su diario vivir?
- Muy desacuerdo
  - Desacuerdo
  - Indiferente
  - De acuerdo
  - Muy de acuerdo

7. ¿Ha notado algún comportamiento agresivo en su hijo(a) cuando le quita el dispositivo?

- Muy desacuerdo
- Desacuerdo
- Indiferente
- De acuerdo
- Muy de acuerdo

8. ¿Qué contenido permite usted que su hijo manipule una tableta o celular?  
*Puede escoger varias opciones*

- Acción
- Estrategias
- Carreras
- Didáctico
- Vídeos
- Películas

9. ¿Ha usted canjeado alguna actividad por el uso de los dispositivos móviles en su hijo(a)?

- Nunca
- Rara vez
- Pocas veces
- Muchas veces
- Siempre

**Entrevista a Padres**



**UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE DE GUAYAQUIL**

La presente entrevista está dirigida a los padres de familia de la institución educativa, para conocer lo importante que es tener conocimiento sobre el uso de dispositivos móviles y su incidencia en el comportamiento agresivo.

**Objetivo:** Identificar si el uso de dispositivos móviles incide en el comportamiento agresivo de los niños de 3 a 4 años.

1. Usted usa los dispositivos móviles con sus hijos: ¿Por cuáles razones o motivos?

---

---

---

2. ¿Cuál es el comportamiento de su hijo (a) ante la retirada del dispositivo?

---

---

---

3. ¿Cree usted que su hijo es agresivo? ¿Porqué?

---

---

---

4. ¿Sabe de algún niño de 1 a 4 años con agresividad?

---

---

---



5. Si es sí... ¿Cuál es su comportamiento o conducta?

---

---

---

6. Justifica el uso de celulares en los niños de 1 a 4 años ¿Por qué?

---

---

---

## Entrevista a Maestra



### UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE DE GUAYAQUIL

La presente entrevista está dirigida a la maestra de la institución educativa, para conocer lo importante que es tener conocimiento sobre el uso de dispositivos móviles y su incidencia en el comportamiento agresivo.

**Objetivo:** Identificar si el uso de dispositivos móviles incide en el comportamiento agresivo de los niños de 3 a 4 años.

1. ¿Tiene niños agresivos en su salón?

---

---

---

2. ¿Cree usted que haya relación entre el dispositivo móvil y la agresividad en los niños?

---

---

---

3. ¿Ha detectado alguna vez un niño que no se desarrolle en el aula por la ausencia del dispositivo móvil?

---

---

---

4. ¿Qué hace como pedagogo ante un niño agresivo?

---

---

---

## Entrevista a Directivos



### UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE DE GUAYAQUIL

La presente entrevista está dirigida a las autoridades de la institución educativa, para conocer lo importante que es tener conocimiento sobre el uso de dispositivos móviles y su incidencia en el comportamiento agresivo.

**Objetivo:** Identificar si el uso de dispositivos móviles incide en el comportamiento agresivo de los niños de 3 a 4 años.

1. ¿Tiene niños agresivos en su escuela?

---

---

---

2. ¿Cree usted que haya relación entre el dispositivo móvil y la agresividad en los niños?

---

---

---

3. ¿Ha detectado alguna vez un niño que no se desarrolle en el aula por la ausencia del dispositivo móvil?

---

---

---

4. ¿Qué recomendación hace a un pedagogo ante un niño agresivo?

---

---

---

Anexo 4 Fotos



Anexo 5 Ficha de observación



**Alumno:** \_\_\_\_\_

**Nivel:** \_\_\_\_\_

**Escuela:** \_\_\_\_\_

**Fecha de observación:** \_\_\_\_\_

**Observador:** \_\_\_\_\_

La presente ficha de observación es parte de un trabajo investigativo para obtener el título de licenciada, está dirigida para conocer las conductas que presenta los niños dentro del salón de clases.

**Objetivo:** Observar las conductas del niño.

**Instrucciones:** Marque con una X las conductas indicadas que muestre el niño.

INDICADORES	DÍAS DE LA SEMANA				
	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
No sigue normas del salón					
No respeta turnos en el juego					
No comparte con sus pares					
No controla sus emociones al momento de realizar una actividad					
No respeta las órdenes del adulto					
Se enoja ante los llamados de atención					
Manifiesta conductas agresivas cuando ha utilizado la Tablet el día anterior en casa (dato es conseguido mediante información del representante)					
Manifiesta conductas pasivas cuando no ha utilizado la Tablet el día anterior en casa (dato es conseguido mediante información del representante)					

## Anexo 6 Operacionalización de variables

### Operacionalización de las variables

<b>Variables</b>	<b>Definición Conceptual</b>	<b>Definición Operacional</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>
<b>Independiente</b> Uso de dispositivos móviles.	Manejo de las nuevas tecnologías como herramientas de comunicación en cuanto a los dispositivos móviles portátiles (Vásquez & Sevillano , 2013).	Dispositivos electrónicos (tabletas o celulares) con algunas capacidades de procesamiento, con conexión permanente o intermitente a una red, con memoria limitada. Los cuales traen riesgos y consecuencias en el desarrollo del niño.	Aplicaciones	YouTube Juegos
			Uso	Tiempo Aprendizaje Agresividad Destreza
<b>Dependiente</b> Comportamiento agresivo.	Forma de actuar o proceder violenta de un niño (Solanas , 2013) . En los niños con, el más común de ellos, la impulsividad y la mala toma de decisiones pueden llevar a un comportamiento que se interpreta como agresivo. Estos niños a menudo no consideran las consecuencias de sus acciones, que pueden parecer insensibles o maliciosas cuando en realidad no están pensando (Navarro, 2013).	Forma de proceder de un niño de manera agresiva de una persona en la sociedad.	Comunicación	Lenguaje no verbal Lenguaje corporal Mutismo selectivo
			Comportamiento	Agresividad Demandantes Egoísmo Desobediencia Rabietas
			Relaciones interpersonales	Padres Compañeros Maestras Coordinadoras