

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y
EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Uso excesivo de dispositivos móviles y habilidades sociales en niños de educación inicial de una institución educativa privada de Chiclayo, 2025.

Presentada para obtener el Título profesional de Licenciada en Educación,
especialidad de Educación Inicial.

Investigadora: Bach. Nancy Esther Lopez Silva

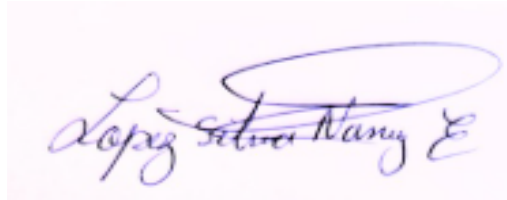
Asesora: Dra. Díaz Vallejos Doris Nancy

Lambayeque - Perú

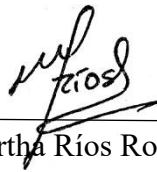
2026

Uso excesivo de dispositivos móviles y habilidades sociales en niños de educación inicial de una institución educativa privada de Chiclayo, 2025.

Tesis presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación, especialidad de Educación Inicial.



Bach. Nancy Esther Lopez Silva
Investigadora

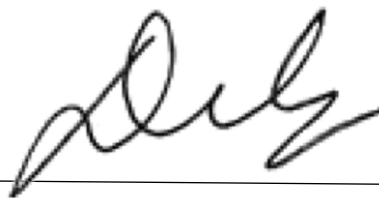


Dra. Martha Ríos Rodríguez
Presidenta

Dra. María Elena Segura Solano
Secretaria



Dr. Miguel Alfaro Barrantes
Vocal



Dra. Díaz Vallejos Doris Nancy

ACTA DE SUSTENTACIÓN



UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN UNIDAD DE INVESTIGACIÓN



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS N° 481-2026

Siendo las 17:00 horas, del día jueves 18 de junio 2026 se reunieron vía online mediante la plataforma virtual Google Meet: <https://meet.google.com/gen-card-bbw> por mandato de la Resolución N° 1969-2026-D-FACHSE de fecha 12 de junio de 2026 que autoriza la sustentación, se reunieron los miembros del Jurado designado según Resolución N° 0727-2026-D-FACHSE de fecha 03 de marzo de 2026; Jurado integrado por los siguientes miembros:

Presidente(a)	: Dra. MARTHA RÍOS RODRÍGUEZ
Secretario(a)	: Dra. MARIA ELENA SEGURA SOLANO
Vocal	: Dr. MIGUEL ALFARO BARRANTES
Asesor(a) Metodológico	: Dra. DORIS NANCY DÍAZ VALLEJOS
Asesor(a) Científico	:



Con la finalidad de evaluar la(el) Tesis titulada(o): USO EXCESIVO DE DISPOSITIVOS MÓVILES Y HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA, CHICLAYO, 2025 Presentada por LOPEZ SILVA, NANCY ESTHER para obtener el Título profesional de Licenciado(a) en Educación, especialidad de Educación Inicial.

Leída la resolución de autorización, se inicia el acto de sustentación, al término del cual y de conformidad con el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) y el Reglamento de Grados y Títulos de la UNPRG (Res. N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio de 2023), los miembros del jurado realizaron la evaluación respectiva, haciendo las preguntas, observaciones y recomendaciones al/los sustentante(s), quien(es) respondió(eron) las interrogantes planteadas.

Dada la deliberación correspondiente por parte del jurado, se sucedió la valoración, obteniendo el calificativo de 16 en la escala vigesimal, que equivale a la mención de Bueno.

Siendo las 18:00 horas del mismo día, se dio por concluido el acto académico, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.

Dra. MARTHA RÍOS RODRÍGUEZ
PRESIDENTE(A)

Dra. MARIA ELENA SEGURA SOLANO
SECRETARIO(A)

Dr. MIGUEL ALFARO BARRANTES
VOCAL

OBSERVACIONES: _____

CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo, **Doris Nancy Díaz Vallejos** usuaria revisor de la **Tesis** titulada: **USO EXCESIVO DE DISPOSITIVOS MÓVILES Y HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA, CHICLAYO, 2025**. Cuya autora es: **Nancy Esther Lopez Silva** identificada con documento de identidad N° 80238053, declaro que la evaluación realizada por el Programa informático, ha arrojado un porcentaje de similitud de **17%** verificable en el Resumen de Reporte automatizado de similitudes que se acompaña.

La suscrita analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas dentro del porcentaje de similitud permitido no constituyen plagio y que el documento cumple con la integridad científica y con las normas para el uso de citas y referencias establecidas en los protocolos respectivos.

Se cumple con adjuntar el Recibo Digital a efectos de la trazabilidad respectiva del proceso.

Lambayeque, 04 de marzo del 2026


Dra. Doris Nancy Díaz Vallejos
DNI: 16668778
ASESORA

Se adjunta:

*Resumen del Reporte automatizado de similitudes

*Recibo Digital

INFORME DE SIMILITUD DE TURNITIN

USO EXCESIVO DE DISPOSITIVOS MÓVILES Y HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA, CHICLAYO, 2025

INFORME DE ORIGINALIDAD

17%	17%	8%	9%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.upt.edu.pe Fuente de Internet	3%
2	repositorio.unamba.edu.pe Fuente de Internet	1%
3	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
5	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	apirepositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	Submitted to Universidad Privada Antenor Orrego 2025 Trabajo del estudiante	1%


 Dra. Doris Nancy Díaz Vallejos
 DNI: 16860778

18	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
19	Submitted to POSGRADO Trabajo del estudiante	<1 %
20	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1 %
21	repositorio.uss.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
22	Submitted to Universidad Metropolitana de Educación, Ciencia y Tecnología Trabajo del estudiante	<1 %
23	Submitted to Universidad Femenina del Sagrado Corazón Trabajo del estudiante	<1 %
24	Submitted to Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO Trabajo del estudiante	<1 %
25	hdlhandle.net Fuente de Internet	<1 %
26	repositorio.unicesmag.edu.co:8080 Fuente de Internet	<1 %
27	lareferencia.info Fuente de Internet	<1 %
28	revistas.upel.edu.ve Fuente de Internet	<1 %


 Dr. Denis Marín Díaz Vallejos
 DNI: 10808710
 Jorhana

34	acervodigital.ufpr.br Fuente de Internet	<1 %
35	botica.xyz Fuente de Internet	<1 %
36	repositorio.undac.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
37	repositorio.usmp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
38	Quispe Apaza, Ignacio Jose. "Competencias digitales y desempeño académico en los estudiantes de 5to grado de la Institución Educativa María Auxiliadora - Puno, 2024",  Dra. Doris Nancy Diaz Vail CNE: 15053776 00000000	<1 %

Universidad Nacional del Altiplano de Puno (Peru), 2025

Publicación

39	academica-e.unavarra.es Fuente de Internet	<1 %
40	alicia.concytec.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
41	es.thefreedictionary.com Fuente de Internet	<1 %
42	Submitted to Uniminuto Virtual Trabajo del estudiante	<1 %
43	transparencia.unap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
44	www.apc.org Fuente de Internet	<1 %
45	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<1 %
46	dspace.unitru.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 15 records

Excluir bibliografía

Activo


Dra. Doris Nancy Diaz Vail
CNE: 15053776
00000000



Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega:	Nancy Esther Lopez Silva
Título del ejercicio:	Quick Submit
Título de la entrega:	USO EXCESIVO DE DISPOSITIVOS MÓVILES Y HABILIDADES SO...
Nombre del archivo:	de_dispositivos_moviles_y_las_habilidades_sociales-4-3-2026.d...
Tamaño del archivo:	3.47M
Total páginas:	85
Total de palabras:	21,921
Total de caracteres:	111,495
Fecha de entrega:	04-mar-2026 08:38p.m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega:	2894684962




**UNIVERSIDAD NACIONAL
PEDRO RUIZ GALLO**

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y EDUCACIÓN

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
ESPECIALIDAD DE EDUCACIÓN ESPECIAL**

2026

**FOR ALUMNOS DE DISPOSICIÓN INTERNA Y HABILIDADES
SOCIALES EN NÚCLEO DE EDUCACIÓN ESPECIAL DE UNA
ENTIDAD EDUCATIVA PRIVADA, CROCELES, S.A.S.**

*Presentación de la Tesis Profesional de Licenciatura Educativa,
especialidad de Educación Especial*

Alumno:
Bach. Nancy Esther Lopez Silva

Asesor:
Dra. Doris Nancy Díaz Vallejos

Examinador:
Prof.
2026


 Dra. Doris Nancy Díaz Vallejos
 DNI: 16668778
 asesora

DEDICATORIA

Este presente trabajo está dedicado primeramente a Dios y a nuestro Señor Jesucristo, por ser mi guía constante, iluminar mi entendimiento y brindarme fortaleza que mantiene mi espíritu, por ser mi soporte y brindarme la sabiduría constante, sin su presencia hubiese sido imposible llevar este recorrido y llegar a mi meta.

También a una persona muy especial, mi querida hermana Janeth López Silva por brindarme una inspiración a seguir. Con su ejemplo de superación, humildad y sacrificio enseñándome a valorar todo lo que tengo y soy.

A la vez, a mis padres por ser mi guía en cada momento y ser la fuerza inquebrantable, a la vez apoyo emocional e incondicional

También, está dedicado a mis hijos y a todas las personas que brindaron su acompañamiento en momentos difíciles.

AGRADECIMIENTO

Agradezco grandemente a Dios y a nuestro Señor Jesucristo, por ser mi roca y mi gran refugio, por darme la salud, brindarme perseverancia y la sabiduría para poder finalizar este proyecto

A mi familia, padres, por ser mi guía constante y por enseñarme el reconocimiento de los valores esenciales en mi vida como el respeto, esfuerzo, disciplina y humildad

Agradezco a mis hijos y mi esposo por ser el pilar fundamental en momentos difíciles.

A mi asesora, Doris Nancy Díaz Vallejos, por su paciencia y sus valiosas enseñanzas y a todas las personas que de diferentes maneras fueron instrumento de Dios para ser mi soporte, motivación en el camino de este trayecto.

INDICE

CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD DE TESIS	iv
INFORME DE SIMILITUD DE TURNITIN	v
RECIBO DIGITAL DE SIMILITUD.....	viii
DEDICATORIA	ix
AGRADECIMIENTO	x
RESUMEN	16
ABSTRACT	17
INTRODUCCIÓN	18
1. Capítulo I: Diseño Teórico.....	22
1.1. Antecedentes de la investigación.	22
1.1.1. A nivel internacional.....	22
1.1.2. A nivel nacional	24
1.1.3. A nivel local.....	26
1.2. Bases Teóricas.....	27
1.2.1. Teoría de la dependencia al medio.....	27
1.2.2. Teoría de uso y gratificaciones.	28
1.2.3. Teoría de Albert Bandura.....	30
1.2.4. Teoría del desarrollo social.....	31
1.3. Bases conceptuales.....	32
1.4. Definición y operacionalización de variables.	48
1.4.1. Definiciones conceptuales	48

1.4. Definiciones operativas.....	49
2. Capítulo II: Diseño Metodológico	53
2.1. Diseño de Investigación.....	53
2.2. Población, muestra y muestreo.....	54
2.2.1. Población.....	54
2.2.2. Muestra.	54
2.2.3. Muestreo.	56
2.3. Técnicas, instrumentos, equipos y materiales de recolección de datos.....	56
2.3.1. Técnicas.	56
2.3.2. Instrumentos.....	56
2.3.3. Equipos y materiales de recolección de datos.....	58
2.4. Aspectos éticos de la investigación.....	58
3. Capítulo III: Resultados	60
3.1. Resultados	60
4. Capítulo IV: Discusión de los Resultados.....	66
5. Conclusiones	73
6. Recomendaciones	74
7. Referencias	76
8. Anexo 1 - Instrumento de evaluación.....	81
9. Anexo 2 – Procesamiento de la Información.....	84
10. Anexo 3 - Evidencias.....	91

11. Anexo 4 - Matriz de consistencia	98
--	----

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	51
Matriz de operacionalización de variables..	51
Tabla 2	54
Población de estudiantes de educación inicial por sede, edad y sexo de la institución educativa privada “La Inmaculada” de Chiclayo, durante el año 2025	54
Tabla 3	55
Muestra de estudiantes de 5 años de Educación Inicial de la Institución Educativa Privada “La Inmaculada” de Chiclayo, durante el año 2025.....	55
Tabla 4	60
Nivel del uso excesivo de dispositivos móviles en estudiantes de 5 años de Educación Inicial de la Institución Educativa Privada “La Inmaculada” de Chiclayo, durante el año 2025.	60
Tabla 5	60
Nivel de habilidades sociales en estudiantes de 5 años de Educación Inicial de la Institución Educativa Privada “La Inmaculada” de Chiclayo, durante el año 2025..	60
Tabla 6	61
Prueba de Normalidad de Kolmogorov de Smirnov para la variable uso excesivo de dispositivos móviles y habilidades sociales.....	61
Tabla 7	62
Relación entre uso excesivo de dispositivos móviles y las habilidades sociales en niños de 5 años de educación inicial de una institución educativa privada de Chiclayo, 2025.	62
Tabla 8	63

Relación entre la dimensión distracción del uso excesivo de dispositivos móviles y la habilidad para relacionarse en niños de 5 años de educación inicial de una institución educativa privada de Chiclayo, 2025.....	63
Tabla 9	64
Relación entre la dimensión actividad adictiva del uso excesivo de dispositivos móviles y la dimensión autoafirmación en niños de 5 años de educación inicial de una institución educativa privada de Chiclayo, 2025.....	64
Tabla 10	65
Relación entre la dimensión información pasiva del uso excesivo de dispositivos móviles y la dimensión expresión de emociones en niños de 5 años de educación inicial de una institución educativa privada de Chiclayo, 2025.....	65
Tabla 11	98
Matriz de consistencia.....	98

RESUMEN

El presente estudio tuvo como problema de investigación: ¿De qué manera el uso excesivo de dispositivos móviles se relaciona con las habilidades sociales en niños de 5 años de educación inicial de una institución educativa privada de Chiclayo, 2025?. Para ser respondida se planteó como objetivo determinar la relación entre el uso excesivo de dispositivos móviles y las habilidades sociales en niños de 5 años de educación inicial de una institución educativa privada de Chiclayo, en el año 2025. Su metodología corresponde a una investigación de diseño no experimental, nivel descriptivo correlacional transversal, la muestra estuvo constituida por 51 estudiantes de 5 años, como instrumentos se aplicaron dos cuestionarios: uno aplicado a los padres para evaluar el uso de dispositivos móviles, y otro aplicado en el aula (con apoyo del docente) para medir las habilidades sociales de los niños. Los resultados mostraron que un 52.9% corresponde al nivel frecuente del uso excesivo de dispositivos móviles, a la vez se encontró que el nivel bajo es el más predominante en las habilidades sociales con un 64.7%. Se concluye que existe una relación negativa entre las variables de estudio, indicando que a mayor uso excesivo de dispositivos móviles disminuye las habilidades sociales.

Palabras clave: uso excesivo de dispositivos móviles, habilidades sociales, adicción.

ABSTRACT

The present study addressed the research question: How does the excessive use of mobile devices relate to the social skills of 5-year-old children in early childhood education at a private educational institution in Chiclayo, 2025? To answer this question, the objective was to determine the relationship between the excessive use of mobile devices and the social skills of 5-year-old children in early childhood education at a private educational institution in Chiclayo in 2025. The methodology employed a non-experimental, descriptive-correlational, cross-sectional design. The sample consisted of 51 five-year-old students. Two questionnaires were used as instruments: one administered to parents to assess mobile device use, and another administered in the classroom (with teacher support) to measure the children's social skills. The results showed that 52.9% of the children exhibited frequent excessive use of mobile devices, while the low level of social skills was the most prevalent, at 64.7%. It is concluded that there is a negative relationship between the study variables, indicating that the greater the excessive use of mobile devices, the lower the social skills.

Key words: excessive use of mobile devices, social skills, addiction.

INTRODUCCIÓN

En el contexto contemporáneo, marcado por una digitalización acelerada y la omnipresencia de las tecnologías de la información, la primera infancia se enfrenta a nuevos desafíos en su desarrollo socioemocional. La pandemia de COVID-19 consolidó el uso de dispositivos móviles como herramienta indispensable tanto para la educación como para el entretenimiento, generando una dependencia difícil de revertir.

En el contexto internacional, un reporte de la UNESCO (2024) sobre las "consecuencias de la pandemia" dice que, aunque la tecnología fue muy importante, ha dejado una dependencia que es complicada de cambiar. Esto ha llevado a que los niños pequeños desarrollen hábitos digitales que continúan y se vuelven más fuertes en un mundo que ahora está muy conectado. Esta nueva normalidad digital puede hacer que las personas piensen que usar pantallas es lo mismo o mejor que hablar cara a cara con otros, lo cual es un error que podría tener efectos muy negativos para la sociedad en el futuro. Este escenario representa una paradoja contemporánea: mientras que las recomendaciones de la Organización Mundial de la Salud (2019) sugieren limitar el tiempo frente a la pantalla a menos de una hora diaria para los niños, la realidad en naciones como Estados Unidos indica que los niños de 3 a 5 años pasan, en promedio, más del doble de ese tiempo (Common Sense Media, 2020).

Asimismo, en el ámbito nacional, la cuestión del uso desmedido de dispositivos móviles por parte de los niños es preocupante. Según el Instituto Nacional de Estadística e Informática (2023), el 85.6% de las familias en Perú posee al menos un teléfono inteligente, lo que ha hecho que su utilización como medio de cuidado y diversión para los niños sea algo común. Sin embargo, las investigaciones realizadas en distintas partes del país evidencian efectos perjudiciales. Un estudio llevado a cabo en Lima Metropolitana reveló que el 68% de los niños entre 3 y 5 años excede las 3 horas diarias frente a pantallas, una

cifra mucho mayor a la recomendada por la OMS (Aramburú et al., 2024). Este exceso de tiempo frente a las pantallas se refleja en comportamientos evidentes: los docentes informan que los menores tienen serias dificultades para mantener el contacto visual, esperar su turno al hablar y mostrar empatía cuando un compañero llora, además que reduce las interacciones de manera directa y produciendo alteraciones en la dinámica familiar y retraso en el desarrollo del lenguaje en los primeros años de vida (Rodríguez y Silva, 2024, p. 112).

Sin embargo, en la ciudad de Chiclayo, que es la capital del departamento de Lambayeque, esta problemática tiene rasgos particulares que evidencian una necesidad urgente en los aspectos sociales y de salud. Una investigación reciente llevada a cabo en instituciones educativas privadas mostró que el 74.3% de los menores de entre 3 y 5 años utiliza pantallas más de 4 horas diarias durante el fin de semana (Castañeda y Ruiz, 2024, p. 34). En este sentido, los profesores de Chiclayo han indicado que el 68% de sus alumnos muestra serios problemas para iniciar y continuar con juegos en grupo, por lo que prefieren hacer actividades solitarias y perciben frustración al momento de tener que hacer tareas de negociación o intercambio. Este hecho se agrava en los hogares en donde los cuidadores, muchas veces abrumados por las tareas del hogar o del trabajo remoto, usan el teléfono móvil como la niñera digital para que los menores se mantengan tranquilizados.

Por tal, dentro de las aulas de la inicial del colegio particular la Inmaculada, se da una contradicción, porque pese a que el modelo educativo da preferencia a la formación integral y al desarrollo de habilidades socioemocionales, los docentes observan cada día cómo el uso excesivo del teléfono móvil con el que, por lo general, cuentan estas familias, está cambiando la forma en cómo los niños se relacionan. En transiciones de actividades y en determinados momentos del juego libre aparecían algunas conductas de alarma para los educadores. Muchos niños muestran una resistencia notable a implicarse en juegos que demandan colaboración, optando en su lugar por actividades individuales. Se aprecia, con

frecuencia, una dificultad para mantener el contacto visual durante las conversaciones y una impaciencia marcada cuando es necesario esperar su turno para hablar o participar.

Frente a este escenario, surge la siguiente pregunta de investigación: ¿De qué manera el uso excesivo de dispositivos móviles se relaciona con las habilidades sociales en niños de 5 años de educación inicial de una institución educativa privada de Chiclayo, 2025?. Esta pregunta se halla en el marco del estudio en el área de Ciencias Sociales y Humanidades de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, y tiene como finalidad de atender a la inminente necesidad de desarrollar evaluaciones adecuadas que contribuyan al conocimiento y abordaje de un fenómeno que tiene significativas repercusiones en el entorno educativo y social.

De tal manera, el estudio se justificó en tres aspectos de suma importancia: Desde una perspectiva teórica, se construye a partir de conceptos como la Teoría de la Dependencia de los Medios (Ball-Rokeach), el Aprendizaje Social (Bandura) y el Desarrollo Psicosocial (Erikson), formando un marco analítico sólido para investigar de qué manera el exceso de exposición digital impacta los procesos de socialización en la infancia temprana, es por ello que será cimiento para futuros estudios. De esta manera, a nivel práctico, el estudio se justifica por el análisis preciso para el contexto educativo del colegio “La Inmaculada” estableciendo bases para el desarrollo de talleres que promuevan la sensibilización familiar, la capacitación de los profesores y estrategias de intervención que motiven un uso equilibrado de la tecnología. En cuanto a la metodología, la investigación utiliza un diseño no experimental, de carácter transversal y correlacional, teniendo como base instrumentos validados aplicados a padres y maestros, lo que asegura la rigurosidad y la aplicabilidad de los resultados en su contexto particular.

Por ello, como **objetivo general** de esta investigación se buscó determinar la relación entre el uso excesivo de dispositivos móviles y las habilidades sociales en niños de

5 años de educación inicial de la institución educativa privada “La Inmaculada” de Chiclayo en el año 2025. Para ello, se plantean tres **objetivos específicos**: Establecer la relación de la dimensión distracción del uso excesivo de dispositivos móviles y la habilidad para relacionarse en niños de 5 años de educación inicial de una institución educativa privada de Chiclayo, 2025, establecer la relación entre la dimensión actividad adictiva del uso excesivo de dispositivos móviles y la dimensión autoafirmación en niños de 5 años de educación inicial de una institución educativa privada de Chiclayo, 2025, establecer la relación entre la dimensión información pasiva del uso excesivo de dispositivos móviles y la dimensión expresión de emociones en niños de 5 años de educación inicial de una institución educativa privada de Chiclayo, 2025.

Por tal, el análisis del presente estudio es relevante, ya que permitirá tener conocimiento de una realidad problemática en aumento.

El estudio se organiza en cuatro capítulos principales. En el primer capítulo, se presenta el Diseño Teórico, que incluye el análisis de los Antecedentes, las Fundamentaciones Teórico-científicas y las Bases Conceptuales que respaldan la investigación. El segundo capítulo se enfoca en el Enfoque Metodológico, que detalla el Diseño de la Investigación, la caracterización de la Población y Muestra, además de las Técnicas e Instrumentos, junto con los equipos y materiales utilizados para llevar a cabo el estudio. En el tercer capítulo se muestran los "Resultados" logrados, mientras que el cuarto capítulo se dedica a la Discusión de Resultados, donde se comparan los descubrimientos con las teorías y antecedentes estudiados. Por último, se presentan las Conclusiones, Recomendaciones, así como las Referencias bibliográficas y los Anexos pertinentes.

Capítulo I: Diseño Teórico

1.1. Antecedentes de la investigación.

Para encontrar un mejor sustento en el presente estudio se realizó un análisis minucioso de antecedentes conectados con el uso de teléfonos móviles y su relación en las habilidades sociales de los niños de educación inicial. De este modo, se realizó una exploración la cual se organizó en tres contextos: mundial o internacional, nacional y local con la finalidad de reconocer patrones, resultados representativos y ámbitos en el cual la indagación es insuficiente, lo que demuestra la necesidad de esta investigación.

1.1.1. *A nivel internacional*

En Ecuador, Paguay y Pezo (2021) realizaron un estudio con el fin de establecer como el uso de las TIC se vincula con el desarrollo de ñas habilidades sociales en niños de educación inicial, al mismo tiempo es crucial conocer como las herramientas tecnológicas desempeñan un papel crucial en el aprendizaje actual de un sistema educativo de modalidad virtual. En cuanto al procedimiento de la metodología, se rige bajo un enfoque cualitativo; a la vez descriptivo, bibliográfico y una modalidad operativa, explicativa, determinado en todo momento el rigor de métodos tanto inductivos como deductivos siguiendo bases de criterios empíricos; del mismo modo, aplicaron técnicas basadas en la observación directa y entrevistas, empleando instrumentos tales como: ficha de observación y una guía de entrevista. Sus resultados obtenidos, revelaron que existe relación positiva entre las variables de estudio; además, es fundamental el reconocimiento de las TIC como instrumentos que ayudan a impulsar las interacciones entre compañeros en tiempos difíciles donde las clases se impartieron en formatos virtuales.

Por otra parte, en Chile, Martínez (2022) realizó un estudio en el que identificó una relación entre el uso desmedido de dispositivos móviles y las dificultades en el ámbito social y emocional de niños de 5 años. Esta investigación se llevó a cabo con un diseño

cuantitativo y un enfoque correlacional. Se empleó una muestra compuesta por 250 niños en edad preescolar, a quienes se les aplicó el Cuestionario de Hábitos de Uso Tecnológico (CHUT) para evaluar el uso excesivo de dispositivos móviles y la Escala de Evaluación de Habilidades Sociales para Preescolares (EEHSP) para analizar las habilidades sociales. Los hallazgos revelaron que el 60% de los niños que pasaban más de 3 horas al día utilizando dispositivos móviles mostraban una reducción significativa del 30% en sus capacidades de interacción en persona. Esto indica que aquellos niños que dedican mucho de su tiempo a actividades frente a pantallas tienen menos posibilidades de desarrollar habilidades interpersonales esenciales, como la empatía y la comunicación adecuada. Además, el 45% de los encuestados presentó dificultades emocionales, como ansiedad y escaso autocontrol, lo que se relacionó directamente con el uso excesivo de la tecnología. La investigación concluye que hay una vinculación entre el uso excesivo de dispositivos móviles y los problemas en el desarrollo social y emocional de los niños de 5 años.

Por otro lado, Jiménez (2021) llevó a cabo una investigación en México que buscaba examinar el "Efecto del uso de dispositivos móviles en la socialización de niños en edad preescolar". Esta investigación, con un enfoque cuantitativo y un diseño transversal, incluyó a 200 menores. Las herramientas que se usaron fueron la Escala de Habilidades Sociales de Goldstein (Adaptación para Preescolares) y un cuestionario sobre los Hábitos de Uso de Dispositivos Móviles creado por el mismo autor. Se notó que aquellos que empleaban dispositivos móviles más de 2 horas diarias tenían una caída del 40% en su habilidad para colaborar en grupo y resolver conflictos, en comparación con los niños que los utilizaban menos de 1 hora al día. Estos hallazgos resaltan cómo el uso excesivo de la tecnología puede afectar el desarrollo de habilidades para trabajar en equipo y resolver problemas, que son cruciales en la socialización infantil temprana. Se concluye que hay una relación negativa y

significativa entre el uso en exceso de dispositivos móviles y la socialización en los niños de preescolar.

1.1.2. A nivel nacional

Ramos (2024) en su investigación titulada “Uso de dispositivos móviles y las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 200 'Nelly Rojas de Arenas' en el distrito de Tacna, año 2023”. El propósito fue determinar la conexión entre el uso de dispositivos móviles y las habilidades sociales de los estudiantes de 5 años en la mencionada institución. Se empleó una metodología básica, con un enfoque cuantitativo y un diseño transversal no experimental, además de un nivel correlacional. La muestra estuvo compuesta por 43 niños de 5 años y sus padres, utilizándose un muestreo no probabilístico por conveniencia y una muestra censal. Los datos fueron obtenidos mediante encuestas a los padres y observaciones en los estudiantes, utilizando un cuestionario para la variable de “Dispositivos móviles” y la “Escala de Conductas Preescolares y de Kindergarten” de Merrel (2003) para la variable de “Habilidades sociales”. Los hallazgos mostraron que la utilización de dispositivos móviles es baja, alcanzando un 76,7%, mientras que las habilidades sociales presentaron un déficit significativo, con un 34,9%. Por lo tanto, se halló una relación negativa moderada ($Rho = -0,451$) y significativa (0,002).

En una investigación llevada a cabo en Cuzco, Alfaro (2024) examinó cómo el uso de dispositivos móviles se relaciona con la adquisición de habilidades sociales en niños de 5 años que asisten al nivel inicial de la IE San Francisco de Asís – Cusco 2024. Se trata de un estudio de carácter básico, que adopta un enfoque descriptivo-correlacional, con un diseño no experimental y de tipo transversal. La muestra incluyó a 25 padres de niños de 5 años, y para recoger datos se utilizó un cuestionario de tipo Likert dirigido a los padres, además de una lista de verificación observacional en el aula. Los resultados indicaron que el 80% de los niños usaba dispositivos móviles durante tres o más horas al día, principalmente para

actividades de entretenimiento. Este uso se relacionó con reducciones significativas en sus habilidades sociales: se evidenció una baja del 35% al 40% en competencias como empatía, cooperación, interacción social y resolución de conflictos entre los niños que hacían un uso excesivo de estos dispositivos. La investigación concluye que hay una correlación negativa moderada y significativa ($Rho = -0.451$) entre el tiempo que se dedican a los dispositivos móviles y el desarrollo de habilidades sociales en los niños analizados.

En una investigación llevada a cabo en Arequipa por Álvarez (2020) titulada “Uso de dispositivos móviles y habilidades sociales en preescolares”, se examinó cómo se relacionan el uso de dispositivos móviles y las habilidades sociales en niños de preescolar. Se trató de un estudio básico, con un enfoque descriptivo-correlacional y un diseño no experimental de tipo transversal. La muestra estaba compuesta por 100 niños. Se utilizaron dos herramientas: un cuestionario para padres que evaluó el uso de dispositivos móviles y una Escala de Habilidades Sociales para Preescolares, la cual fue aplicada a través de la observación de los docentes. Los hallazgos mostraron que un 55.0% de los niños en la muestra utilizaban dispositivos móviles a un nivel elevado. En contraste, el desarrollo social no resultó ser el adecuado, dado que un 85.0% de los infantes se encontraba en niveles bajos (40.0%) o intermedios (45.0%) en cuanto a habilidades sociales. Se notó que el uso excesivo de tecnología —más de 4 horas diarias— se relacionaba con una disminución del 30% en la cooperación y del 25% en la capacidad de trabajar en equipo para resolver problemas. La conclusión fundamental del estudio fue que hay una relación inversa y significativa entre las variables, lo cual fue corroborado por un coeficiente de correlación Rho de Spearman de aproximadamente -0.522 . Este valor sugiere una correlación negativa moderada y fuerte, lo que respalda la idea de que un tiempo mayor de exposición a dispositivos móviles está vinculado a menores habilidades sociales en niños en educación inicial.

1.1.3. A nivel local

En Chiclayo, el estudio que llevaron a cabo Pérez et al. (2022), titulado "Uso de Tecnologías Digitales y Desarrollo de Habilidades Sociales en Niños de 4 y 5 Años de una Institución Educativa Inicial de Chiclayo". Esta investigación de enfoque mixto (cualitativo y cuantitativo) se desarrolló en una institución educativa pública del distrito de Chiclayo. Su muestra estuvo constituida por 85 niños del nivel inicial. Sus instrumentos fueron un cuestionario para padres de familia para la variable uso de dispositivos móviles y la Escala de Observación de Habilidades Sociales Iniciales (EOHS-I) para la variable habilidades sociales. Sus resultados evidenciaron que el 78% de los niños tenía acceso diario a un smartphone o Tablet, mientras el 40% de la muestra se ubicó en un nivel "medio" de habilidades sociales globales. Por lo tanto, sus hallazgos principales indican que existe una correlación significativa entre el tiempo de exposición no supervisada a dispositivos digitales (principalmente tablets y smartphones) y ciertas dificultades en habilidades sociales específicas, como la toma de turnos en la conversación y la resolución pacífica de conflictos durante el juego libre. Los autores observaron, mediante escalas de observación estructurada y entrevistas a docentes, que los niños con mayor tiempo de uso recreativo de dispositivos móviles en el hogar (reportado por los padres en encuestas) tendían a mostrar menor persistencia en interacciones cooperativas que requieren paciencia y mayor predisposición a buscar soluciones individualistas en juegos grupales.

1.2. Bases Teóricas

1.2.1. *Teoría de Dependencia al medio.*

La Teoría de la Dependencia de los Medios, propuesta por Ball-Rokeach en el año 1998, se vincula con el uso excesivo de dispositivos móviles, dado que sugiere que las personas desarrollan vínculos de dependencia con los medios de comunicación para satisfacer sus necesidades más importantes. En un entorno en el cual las herramientas móviles son utilizadas por los infantes, este fundamento teórico es vital para deducir la importancia de los dispositivos móviles en cuanto al cumplimiento de necesidades tales como: aprendizaje, guía y generar entretenimiento (Ball,1985). De tal manera, que, frente a estas necesidades, los dispositivos móviles cobran mayor valor en la vida del niño; no obstante, cierta dependencia constante puede provocar efectos drásticos en el desarrollo emocional y social especialmente en su proceso de crecimiento (Ball, 1989).

Ante esta realidad, es inminente que las personas que recurren a las herramientas digitales buscan lograr satisfacer sus necesidades personales, creando al poco tiempo conexión de dependencia entre el sujeto y los medios. En por ello, que la Teoría de la Dependencia a los Medios (IMD) sostenida por Ball (1985) estructura la relación individuo-medios en seis niveles, los cuales se agrupan en

tres funciones centrales que satisfacen necesidades humanas fundamentales:

a) Comprensión o entendimiento: Manifiesta la necesidad que tiene el ser humano de constituir una perspectiva lógica de sí mismo y del ámbito social. Por ello, los dispositivos móviles son esenciales, pues brindan información comprensiva, coherencia y relevante de la realidad, implicando su rol social e interacciones sociales.

b) Orientación: Las herramientas tecnológicas brindan acciones dentro de la sociedad, brindando orientaciones, reglas y patrones de actuación que favorecen en la toma

de decisiones, promueven una interacción social adecuada y proveen la conducción de circunstancias difíciles ordenando así la conducta con los valores propios.

c) Entretenimiento: Desempeñan una función importante en la actividad recreativa, siendo medios de calma ante el estrés y la soledad. Por ello, el uso de dispositivos móviles compensa las actividades de prácticas lúdicas y de relajación.

1.2.2. Teoría de uso y gratificaciones

Según García, Cruz y Gaona (2012) indican que:

La Teoría de Usos y Gratificaciones (TUG) sugiere que las personas seleccionan y consumen de manera activa los contenidos de los medios con el objetivo de satisfacer requisitos y anhelos concretos. Este enfoque se ha utilizado a lo largo del tiempo para analizar cómo las personas se relacionan con distintos medios, como periódicos, televisión, radio y, en la actualidad, internet y dispositivos móviles. Estos últimos, al estar profundamente integrados en la rutina diaria debido a su versatilidad, fomentan ciertas formas de uso y hábitos de consumo específicos (p. 47).

Según García et al. (2012), las personas no actúan como meros receptores de información, sino que están activamente involucradas en la elección de los medios que mejor responden a sus necesidades tanto individuales como sociales. Esta elección dirigida se fundamenta en una diversidad de finalidades, así como adquirir información, distracción, establecer interacciones con los demás o expresar su identidad individual.

Igualmente, García et al. (2012) manifiestan que el enfoque TUG expone que los medios móviles adecuan una diversidad de gratificaciones que contribuyen a las personas a compensar sus necesidades específicas. En el contexto de la era tecnológica las gratificaciones se pueden mostrar de muchas maneras, por ejemplo, la comunicación o interacción inmediata por medio de las redes sociales, el acceso próximo a la información en Internet y la viabilidad de uso que brindan numerosas aplicaciones. Por tal, esta teoría se

centra en la capacidad de accesibilidad por parte de los usuarios y como ellos pueden cambiar y dar ajustes al consumo de los medios digitales a partir de sus objetivos.

Es por ello, la teoría de usos y gratificaciones notoriamente se emplea en un contexto donde se desarrollan la tecnología digital y el uso de dispositivos móviles se refuerza a partir de la variedad de funciones que son capaces de satisfacer a los usuarios, tanto como entretenimiento, establecer comunicación en zonas a larga distancia, fuentes de información hasta mantener la organización de las tareas diarias. De tal manera, que la utilidad de los dispositivos digitales permite una variedad de recompensas al poco tiempo en un contexto de constantes cambios, en el cual la tecnología ejerce dominio a nivel global.

Las preferencias que tienen las personas por un medio digital se encuentran influenciadas por los fines; que son el producto de combinar motivaciones tanto personales como sociales. En este ámbito, el dispositivo móvil se establece como un instrumento que facilita una extensa gama de usos y satisfacciones. A la vez, se dividen en dos categorías principales: los utilitarios cuya vinculación es a partir de las funciones prácticas del dispositivo y los que ofrecen placer relacionados con la distracción y la práctica de las interrelaciones personales (Ruiz y Sanz, 2006, citado en Gaspar, 2016).

Por ello, según García et al. (2012), la facultad de interacción que tienen los medios digitales es esencial en un mundo globalizado y aceptable a cambios a nivel tecnológico, de este modo, los usuarios juegan un papel importante en la relación que establecen con las herramientas tecnológicas, siendo crucial por la capacidad que tienen para crear contenidos, producir y difundir información, además es clave para comprender la fragilidad de adaptación y ser guía estimuladora al momento de distracción, pues proporciona la facilidad de cumplimiento de necesidades específicas.

Por ende, el marco teórico explorado brinda una revisión clara sobre la forma en que García y otros (2012) adoptan la Teoría de Usos y Gratificaciones en el ámbito donde los

medios digitales y las tecnologías son emergentes. A partir de este enfoque, se percibe que las personas, incluido los niños, con frecuencia utilizan los dispositivos tales como: smartphones, tabletas, entre otros dispositivos, ya que estos les proporcionan recompensas inmediatas que cumplen con sus necesidades emocionales, cognitivos y sociales.

1.2.3. Teoría de Albert Bandura (Aprendizaje por imitación)

La teoría de Albert Bandura (citado en Bances, 2020) es clave para comprender su relación con las habilidades sociales. Por tal, Bandura sugiere que el aprendizaje ocurre mediante la observación y la imitación de modelos (como padres, amigos o figuras en los medios). Los niños desarrollan comportamientos sociales (como saludar, compartir y mostrar emociones) a través de un proceso que incluye atención, retención, reproducción y motivación.

Así, las habilidades sociales no son algo con lo que se nace, sino que se forman principalmente a través de experiencias observacionales (mirando a otros) y de la retroalimentación que reciben al implementarlas. Los esquemas mentales se construyen a través de cuatro mecanismos: vivencias directas, aprendizaje vicariante al ver las consecuencias de otros, el impacto de las evaluaciones externas y el conocimiento previo (p. 30). Por ello la teoría Según Bandura (mencionado en Bances, 2020), el aprendizaje social sugiere que los niños adquieren conocimientos observando e imitando a los modelos de su alrededor.

Los seres humanos no aprenden únicamente de sus propias experiencias sino a partir de la imitación u observando a los demás ciertos comportamientos que vinculan las experiencias de los demás como propias. Esta teoría ofrece cuatro componentes importantes tales como : la atención que toma el niño en hacer seguimiento a la conducta de los demás, el otro componente clave es memorizar toda acción de otros individuos lo que genera confusión al momento de aprender tales conductas que para el generan incertidumbre o quizás gozo

porque si genera satisfacción el niño se sentirá satisfecho a tal punto que va repetir esta conducta una y otra vez, otro componente es la ejecución ya el niño tiende a ejecutar acciones de otras personas una y otra vez. Seguidamente el niño al repetir conductas de los demás va pensar que gran parte de los comportamientos le genera cierta motivación interna.

Por ello, el autor reconoce que es valioso entender que esta teoría proporciona un conocimiento exacto de como las acciones de los padres afectan a los niños. Por tal, al volverse una adicción el uso de dispositivos móviles va generar que conductas o actitudes que observan en los dispositivos se vuelvan cada vez más receptivas, de esta forma va generar problemas en la salud mental y emocional del menor.

1.2.4. Teoría del desarrollo social o socialización según Erick Erickson

La presente teoría se relaciona ampliamente con las habilidades sociales. Por ello Carmen (2017) menciona que cada fase del crecimiento humano conlleva el aprendizaje de habilidades particulares. Para que un niño o una niña alcance una emoción plena, debe atravesar determinadas situaciones y experiencias típicas de la infancia. Fomentar la interacción social en los menores es fundamental para que puedan formar su propia identidad de manera adecuada. Por tal, si una persona consigue cultivar las habilidades sociales apropiadas para su fase de vida, su autoestima podría verse beneficiada, lo cual le permitirá asumir nuevos retos para adquirir más competencias en el futuro. De acuerdo con Erickson, la aplicación eficiente de capacidades como la solución de problemas puede contribuir al fortalecimiento del desarrollo psicológico de un individuo. No obstante, si una persona no logra desarrollar estas habilidades de manera adecuada, puede experimentar frustración y dificultades en su evolución personal. La habilidad de las personas para solucionar disputas puede ser un importante motor para su desarrollo personal. Sin embargo, aunque esta competencia puede conducir al triunfo, también puede resultar en el fracaso.

1.3. Bases Conceptuales

1.3.1. *Dispositivos móviles*

1.3.1.1. Definiciones. Morillo (2020) describe un dispositivo móvil a partir de cuatro características clave que lo hacen distintivo: su facilidad de transporte o movilidad, su dimensión compacta, la capacidad de conectarse de forma inalámbrica y la interacción directa con el usuario.

Además, Kardefelt y Winther (2017), lo define como la utilización de dispositivos móviles está vinculada a cuánto tiempo y con qué frecuencia los individuos, en este caso los niños, emplean aparatos electrónicos portátiles como teléfonos inteligentes y tabletas. Estos dispositivos permiten acceder a una variedad de aplicaciones y contenidos que pueden influir en diferentes áreas del desarrollo cognitivo, emocional y social.

Por otro lado, Ramírez (2009) describe un dispositivo móvil como un procesador que cuenta con memoria y ofrece múltiples maneras de ingresar datos (como pantallas, teclas o teclados) y varias opciones para presentar información (incluyendo texto, imágenes, sonido, vibraciones y conexiones físicas). Estos dispositivos pueden necesitar o no una conexión a Internet.

1.3.1.2. Tipos de dispositivos móviles

Estos dispositivos incluyen una gran variedad de objetos electrónicos para el uso personal y, por lo general, se relacionan con aquellos que tienen la posibilidad de acceder a internet. A continuación, Morillo (2020) expone la siguiente clasificación o categoría de dispositivos móviles:

a) Handheld PC (Ordenador de Mano): Su forma se asemeja a la de un portátil, ya que la pantalla se pliega sobre el teclado, formando una configuración compacta que resguarda el dispositivo.

b) Teléfono Móvil: Fue el pionero en la creación de dispositivos que podían conectarse a la red (teléfonos habilitados para la web), los cuales más tarde se transformaron en los teléfonos inteligentes o smartphones actuales.

c) Asistente Digital Personal (PDA): También llamado "ordenador de bolsillo", es un dispositivo con múltiples funcionalidades que sirve como organizador digital. Este aparato integra las funciones de teléfono, fax, computador, acceso a internet y redes en un único equipo, permitiendo al usuario navegar por la web, enviar faxes, gestionar llamadas y organizar tareas.

d) Web-enabled Phone (Teléfono con Acceso a Web): Los dispositivos móviles son, sin duda, los aparatos inalámbricos más empleados. Al principio, su función principal era hacer llamadas, pero su uso se expandió con la llegada de los mensajes de texto (SMS) y, posteriormente, con otras tecnologías inalámbricas que permitieron conectarse a internet.

e) Smartphone (Teléfono Inteligente): Este dispositivo combina las capacidades de un teléfono móvil con las de un ordenador portátil en una sola unidad. Gracias a esta integración tecnológica, no solo es posible realizar llamadas, sino que también facilita el almacenamiento de información y la instalación de distintas aplicaciones, concentrando así una variedad de funcionalidades en una única herramienta (Morillo, 2020).

f) Tablet PC (Tableta Personal): Se trata de un tipo de computadora que se distingue por tener una pantalla que se puede tocar, lo que permite una interacción directa, generalmente con el uso de un stylus. Este aparato puede transformar la escritura a mano en formato digital, lo que hace posible que se convierta en texto estándar gracias a tecnologías de reconocimiento, o que se guarde tal como está, como texto manuscrito (Morillo, 2020).

1.3.2. *Uso de dispositivos móviles*

1.3.2.1. Definición. De acuerdo con Kardefelt y Winther (2017), la utilización de dispositivos móviles está vinculada con el tiempo y la frecuencia con que los individuos,

particularmente los niños, utilizan dispositivos electrónicos portátiles, como teléfonos inteligentes y tablets.

1.3.2.2. Factores que promueven el uso de aparatos electrónicos

Se trata de un tipo de computadora que se distingue por tener una pantalla que se puede tocar, lo que permite una interacción directa, generalmente con el uso de un stylus. Este aparato puede transformar la escritura a mano en formato digital, lo que hace posible que se convierta en texto estándar gracias a tecnologías de reconocimiento, o que se guarde tal como está, como texto manuscrito (Morillo, 2020).

- Factores Familiares: La familia desempeña un rol fundamental, ya que los niños no utilizan dispositivos electrónicos por su cuenta. Frecuentemente, se les proporciona un teléfono o una tableta que el niño considera divertida antes de que demuestre algún indicio de malestar. En tal sentido, este comportamiento es común entre las madres de nuestros días, las cuales introducen a sus hijos al uso de la tecnología, quienes con facilidad se dejan desviar por la secuencia adictiva que ocasiona (Cobos, 2015). Si bien, es cierto que la tecnología tiene cierta ventaja positiva entre la faena para investigar o utilizable como medio de acceso comunicativo, lo más probable es que no puede reemplazar a las habilidades y destrezas que los niños suelen experimentar al interactuar o tener contacto con la realidad; de tal modo que todo lo que se realiza en equipo es aplicable en dinámicas grupales o de acompañamiento. Es probable que sea necesario enseñar estrategias para abordar este asunto y ajustar las dinámicas familiares al establecer reglas claras.

- Factores Escolares: En la actualidad, el uso de dispositivos electrónicos está aumentando en el ámbito educativo, especialmente en la educación inicial, donde se emplean televisores y computadoras para fines pedagógicos. Esta adopción es beneficiosa, ya que proporciona una forma de aprendizaje interesante e innovadora. Sin embargo, surge un problema cuando el docente utiliza estos recursos únicamente para mantener a los niños en línea. La situación se complica si en el hogar se mantiene el uso de estos dispositivos sin

supervisión, control de contenidos o límites en el tiempo de uso (Cobos, 2015). En tales casos, el ambiente escolar se ve afectado: los niños pueden reproducir conductas violentas que ven en las pantallas, su desempeño académico puede disminuir debido a problemas de concentración, o incluso pueden quedarse dormidos en clase por falta de descanso adecuado.

- **Factores Culturales:** Es indiscutible que las innovaciones tecnológicas han provocado profundas transformaciones culturales y sociales, a las que la sociedad ha sabido ajustarse en líneas generales, sobre todo en cómo se configuran los vínculos familiares (Cobos, 2015). Actualmente, es impensable imaginar el desarrollo de la humanidad sin tener en cuenta el impacto importante de las herramientas tecnológicas.

- **Factores Económicos:** Este punto es crucial, ya que las empresas tecnológicas continúan aumentando sus ganancias al desarrollar dispositivos electrónicos más avanzados. Hoy en día, una gran porción de la población tiene al menos un aparato electrónico o un televisor, dado que estos se están volviendo accesibles para un amplio público. Sin embargo, aquellos que no pueden permitirse este tipo de tecnología, especialmente niños y adolescentes, pueden sentir frustración y desánimo al darse cuenta de que sus padres no pueden comprarles esos productos que anhelan (Cobos, 2015).

1.3.2.3. Posibilidades educativas de los recursos electrónicos.

Según lo indicado por Fombona y Roza en 2016, las tabletas diseñadas para niños ofrecen beneficios considerables tanto desde el aspecto técnico como pedagógico. Su sistema operativo, que presenta una mayor solidez en comparación con los computadores tradicionales, reduce la posibilidad de errores configurativos y simplifica la administración de perfiles de usuario con limitaciones, lo que las convierte en opciones más seguras para los menores. Además, estos dispositivos están elaborados con un diseño robusto que resiste impactos y suelen incluir de manera predeterminada software educativo y material didáctico adaptado para los niños. Asimismo, las principales plataformas de aplicaciones, como

Google Play y App Store, cuentan con una amplia gama de aplicaciones desarrolladas para la Educación Infantil, que tienen como objetivo fomentar diversas habilidades a través de la interacción con la tableta.

1.3.2.4. El avance tecnológico y su impacto en la educación inicial.

En la actualidad, la familia ha sufrido cambios importantes, en gran parte debido a la incorporación de la tecnología en los hogares del siglo XXI. Este fenómeno ha ocasionado un debilitamiento de los valores básicos que tradicionalmente han mantenido la cohesión familiar. Con el fin de equilibrar el trabajo, la educación, las tareas del hogar y la vida social, los padres están cada vez más dependientes de las herramientas de comunicación y transporte para mejorar su tiempo y productividad. Al mismo tiempo, el rápido avance de las tecnologías de ocio ha causado alteraciones significativas en la dinámica y organización familiar, cambios que se han aceptado en muchas ocasiones sin una comprensión completa de su verdadero efecto en el estilo de vida y las relaciones dentro del hogar.

La introducción temprana de dispositivos electrónicos en la infancia puede estar relacionada con un desarrollo social que puede ser restringido. Investigaciones han demostrado que hay una conexión negativa entre la edad a la que los niños comienzan a usar tecnología y el desarrollo de habilidades sociales básicas. Algunas de las competencias que podrían verse comprometidas incluyen la habilidad para entender señales sociales como el contacto visual, el lenguaje no verbal y las intenciones de los demás, además de la formación de empatía y la percepción del espacio que se comparte. Los datos sugieren que mientras más pronto se expone a los niños a las pantallas digitales, hay menos oportunidades para que practiquen y mejoren estas habilidades esenciales para interactuar con otros.

Una introducción temprana a estos aparatos parece relacionarse con un crecimiento menos pronunciado de competencias esenciales para la interacción social, tales como:

- La habilidad para deducir lo que otros desean.

- La comprensión de las señales visuales.
- La interpretación del lenguaje corporal.
- La práctica de la empatía.
- La capacidad de observar el entorno y el contexto espacial común.

En resumen, cuanto más temprano es el uso de la tecnología digital, se nota una mayor posibilidad de que estas habilidades sociales básicas no alcancen su máximo desarrollo. En el contexto actual de la educación, la forma de enseñar ha mejorado considerablemente gracias a la inclusión de las tecnologías que utilizan las instituciones educativas. Según lo indica Velasteguí (2017), esta mejora se ve reforzada por la conexión natural que muestran los niños con el uso de estas herramientas digitales, lo que permite que se integren con mayor facilidad en el aprendizaje.

1.3.2.5. El Uso de los Dispositivos Móviles como herramienta para el Proceso de Enseñanza – Aprendizaje

Como se mencionó anteriormente, los celulares forman parte esencial de nuestra vida diaria. No se puede negar la relación de estos dispositivos con la educación, particularmente en los años recientes. (Gil et al. 2023 citando a Chau et al. 2022). El aprendizaje a distancia ha incrementado el uso de celulares entre los niños para adquirir conocimientos y, como consecuencia, en la actualidad, los jóvenes pasan cada vez más tiempo utilizando estos aparatos. Se ha registrado un aumento tanto en la propiedad como en el uso de dispositivos móviles entre la población joven. (INEI, 2022). En este contexto, la tecnología y los teléfonos móviles han conseguido reducir las disparidades educativas y digitales a nivel mundial. Estos dispositivos son herramientas que facilitan el acceso a una gran cantidad de información y mantienen la interconexión en el mundo. Durante la pandemia, muchos niños alrededor del planeta, incluyendo a los de nuestro país, pudieron

continuar sus estudios desde casa gracias a la tecnología, siendo las tablets y los smartphones los dispositivos más utilizados.

Durante el periodo de confinamiento, la educación siguió adelante gracias a los avances tecnológicos. Las escuelas, educadores, estudiantes y tutores se ajustaron a la nueva modalidad en línea para mantener su proceso de aprendizaje. Plataformas como Zoom, Google Classroom y Seesaw, entre otras, promovieron la interacción entre docentes y alumnos.

Sin embargo, para algunos alumnos de nivel inicial, volver a las actividades escolares a través de dispositivos móviles resultó complicado. Solo darle acceso a la tecnología no es suficiente. Para que se logren aprendizajes significativos, hay que tener en cuenta otros factores. Es fundamental considerar el entorno del niño, sus oportunidades para aprender, así como el apoyo que recibe de quienes lo rodean para facilitar su educación. También es crucial cómo se relacionan el uso de estos dispositivos con el contexto del estudiante. Es vital que el niño pueda aplicar lo que ve en la pantalla a su vida diaria y que se conecte con lo que ha aprendido, para que el estudio tenga un verdadero significado. Por último, pero no menos importante, es esencial tener presente la motivación del estudiante para garantizar su atención durante el proceso de aprendizaje a través de esta modalidad. (Cabero, 2003).

Por otra parte, la enseñanza usando estos dispositivos puede ser beneficiosa para los niños con autismo. Las aplicaciones promueven su autonomía, les ayudan a manejar su tiempo y además contribuyen a mejorar sus habilidades de comunicación y sociales. Los niños con TEA (Trastorno del Espectro Autista) generalmente prefieren aprender a través de actividades recreativas que resaltan sus habilidades visuales. Entre las aplicaciones que se encuentran en Google Play están: Autismo ihelp, ABC autismo y Secuencias para Autismo; estas herramientas ayudan a ampliar el vocabulario de los niños y la última mencionada

también apoya en la organización de sus pensamientos, la comunicación y el desarrollo de habilidades sociales (García et al. 2016).

Además de todo lo mencionado, los niños de entre 0 y 6 años forman parte de una generación que ha crecido y se desarrolla junto a esta nueva era. Es crucial instruir tanto a los niños como a sus padres, cuidadores y educadores sobre el manejo responsable de las tecnologías de la información y comunicación y de los dispositivos móviles. No saber cómo utilizarlos correctamente puede resultar en un uso inadecuado, lo que podría ser perjudicial para el desarrollo integral de los niños. El uso excesivo puede llevar a generar una dependencia. La tecnología y los dispositivos móviles promueven la liberación de dopamina, la hormona relacionada con el placer. La búsqueda constante de esa gratificación es lo que presenta un riesgo (Ces, 2023). Por otra parte, la falta de regulación sobre el uso de dispositivos móviles puede impactar negativamente en la salud cognitiva, conductual y física del usuario. Pueden aparecer alteraciones en la rutina diaria, como una disminución en la actividad física, un aumento en la impulsividad, falta de autocontrol y problemas para dormir, que afectan directamente el comportamiento social, entre otros efectos (Vargas, 2015, citado por Ministerio de Salud, 2015).

1.3.2.6. Consecuencias del Uso Excesivo de Dispositivos Digitales en el Desarrollo del Nivel Inicial

a) Alteraciones cognitivas

Actualmente los niños de 3 a 5 años experimentan cambios en la capacidad de retención de información y concentración, pues, en todo momento experimentan dificultades para poder entender un determinado tema, esto asociado al mal desempeño académico, siendo evidente que los padres son los primeros culpables de la mala actitud que acarrea consigo sus menores hijos sobre todo por no adecuarse el tiempo que deberían usar, de tal modo que el exceso provoca situaciones en las cuales los niños se exponen a que

exista atrofia en el cerebro del niño o falta de capacidad de atención de una determinada información, por ello , aunque los docentes usen estrategias de aprendizaje es dificultoso cuando el niño no muestra la necesidad de aprender (Medina y Soza,2025). El mismo informe detalla como el uso de herramientas electrónicas por parte de los niños a lo largo de varias horas sucesivas en el transcurso del día dificulta su desarrollo óptimo provocándoles limitaciones en su aprendizaje y capacidad de concentración, esto es demostrable, ya que un niño que siente el deseo de usar continuamente los dispositivos móviles va a tener fatiga, frustración, cansancio a nivel mental. Lo que afecta en todo momento al poder comprender las enseñanzas impartidas por los maestros (INSM, citado por Medina y Soza, 2025).

Así pues, en un informe detallado por el psiquiatra Horacio Vargas Murga del Instituto Nacional de Salud Menta del Perú, advirtió a los padres sobre el riesgo de sus menores hijos sobre todo dio referencia que la adicción o dependencia a los dispositivos móviles puede ocasionar TDAH, del mismo modo retraso en el lenguaje oral de los niños, es por ello que condiciono que existen niños con este tipo de dificultades donde no pueden expresarse libremente.

b) Alteraciones emocionales

A inicios de la educación temprana uno de los beneficios claves es la capacidad de autorregulación. Sin embargo, la doctora Marian Rojas Estape, da mención que el uso de dispositivos móviles actúa como un pacificador digital. De este modo, cuando un niño tiende a llorar o se siente frustrado, fatigado , los padres con la finalidad de tranquilizarlo le proporcionan la herramienta digital sin evaluar el daño que trae consigo; pues de este modo se le impide la posibilidad de aprender y controlar esa emoción por su propia cuenta; de tal manera que lo imposibilita de poder autoregularse y expresar sus emociones, siendo la resultante la dependencia externa a través de un dispositivo móvil para poder encontrar tranquilidad frente a una desesperación frustrante, quizás adictiva con dificultades para

poder establecer relaciones con sus compañeros ; pues el uso de las pantallas siendo un distractor no permite el desarrollo de habilidades sociales (Rojas, 2018).

c) Alteraciones conductuales

Según Medina y Soza (2025) refiere que en la actualidad los niños de 3 y 5 años al ser expuesto al uso de dispositivos móviles, son factibles al tener cierta dependencia a tener conductas adictivas y descontrol perdiendo la capacidad de control y regulación emocional, esto se vincula al mal comportamiento, rivalidad con sus compañeros , poca empatía con sus compañeros, agresividad , psicosis , conductas agresivas en todo momento, esto queda expuesto en las escuelas donde los maestros indagan este tipo de conductas donde el malestar de ver a un niño poco disciplinado en casa se hace evidente en la escuela por los rasgos característicos de niños impulsivos, poco sociables , prefieren estar ahuyentados, desanimados, enfadados, incluso provocando rabietas al momento que sus padres los recogen y frente a esta situación los padres vinculan los celulares como un medio pacificador, del mismo modo estas conductas están vinculadas a dificultades para dormir. De cierto modo, el infante al tener problemas del sueño afronta molestias que le genera malestares, siendo un sueño interrumpido debido al cuadro ansioso que experimenta y esto posiblemente se conecta con pesadillas nocturnas de la misma percepción que estimulo durante el tiempo que hizo uso de los dispositivos móviles (Medina y Soza, 2025).

A la vez, es indispensable conocer lo expuesto por la OMS (2016); quien refiere que el uso excesivo de pantallas digitales podría ocasionar problemas en la salud física de los infantes ya que se vincula a conductas de una vida sedentaria: Del mismo modo, Biddle et al. (2017) menciona que la obesidad en los menores de 3 a 5 años es producto del estilo de vida de hábitos alimenticios negativos.

1.3.2.7. Rol de los cuidadores ante el uso de dispositivos con pantallas

Según el Consejo Nacional de Televisión en 2014, la capacidad de los padres para supervisar los contenidos audiovisuales que ven los niños se ve notablemente afectada por diversos factores. La investigación indica que en el 41% de las situaciones, los pequeños acceden a material sin ninguna supervisión en diferentes áreas de la casa, mientras que en el 39%, la principal limitación es la falta de presencia de los padres debido a compromisos laborales. Este escenario se completa con el 18% de los casos donde los menores usan dispositivos en casas ajenas, y un 29% en los que la complejidad de la tecnología, como las pantallas inteligentes, tabletas y computadoras, se convierte en un obstáculo adicional para una supervisión efectiva por parte de los adultos.

Por tal, hay varias causas o explicaciones por las cuales el adulto responsable de un menor decide proporcionarle un aparato digital desde una edad temprana. Según Nigro (2008), es habitual que los progenitores deseen involucrarse en las actividades al aire libre de sus hijos, lo que les lleva a ofrecerles televisores o teléfonos inteligentes para mantenerlos ocupados. No obstante, el autor menciona que los padres suelen pasar por alto el tipo de contenido que consumen sus hijos, ya que, en lugar de conversar sobre ello, prefieren pasar tiempo viendo programas de televisión junto a ellos. Asimismo, Nigro señala que con frecuencia los padres se centran solo en criticar el tiempo que sus hijos dedican a esos dispositivos en lugar de buscar alternativas adecuadas.

Por consiguiente, en la actualidad, es común que muchos niños adquieran la capacidad de usar smartphones, teléfonos móviles e internet desde una edad muy temprana, frecuentemente sin la ayuda de sus padres.

Este aspecto ha ocasionado cambios significativos en la manera en que los menores se relacionan con los demás, lo que en ciertos casos podría restringir su habilidad para socializar de forma efectiva. Por esto, los niños cuando se exponen varias horas a los dispositivos móviles tendrán dependencia constante a su uso por lo que puede generar conductas

no solo adictivas, también agresivas o impulsivas , por lo que es vital que los padres sean los primeros en guiar, orientar a sus hijos sobre el uso , y el tiempo que es necesario , no sobrepasando los límites normales, de esta forma los límites acompañados de normas son el requisito que permitirá al niño una mejor comprensión de su utilidad y de este modo asegurar una estabilidad emocional (Nigro, 2008).

Tal como se da mención por Sánchez y Serna (2009) los adultos son los primeros supervisores y guías en cuanto al uso de dispositivos móviles por parte de sus hijos, es ahí donde los padres al permitir que sus hijos menores de edad utilicen un celular debe ser con previa información del contenido que van a visualizar y anticipación de los efectos que pueden tener si exageran en su uso , ante ello el autor muestra que hay un punto clave que deben entender los padres y es no dar prioridad a lo que puede pasar generando efectos negativos , de este modo los padres al limitar su uso tienen conocimiento que existe contenido inapropiado que circula por internet y para no dar ventaja que lo vean pueden instalar aplicaciones que ayuden a bloquear el acceso a sitios poco ventajoso . De esta forma, la intervención por parte de los padres es una estrategia necesaria para el buen uso de las herramientas tecnológicas por parte de los menores de edad.

Por lo tanto, es esencial que los progenitores busquen un equilibrio y estén bien informados sobre los efectos de un uso excesivo de estas herramientas en la vida de sus hijos. Al enseñarles a sus hijos sobre los riesgos potenciales asociados con Internet y prepararlos para que se relacionen con la tecnología de manera constructiva y educativa (Moriel y Huamani, 2024).

1.3.3. Uso excesivo de dispositivos móviles

Según Oulasvirta et al. (2012), se entiende el uso excesivo de dispositivo móvil, como la conducta compulsiva, por el cual la persona repite acciones de acudir una y otra vez al dispositivo móvil, a tal punto de exagerar la frecuencia de su utilidad.

1.3.3.1. Dimensiones de la variable uso excesivo de los dispositivos móviles

a) Distracción. De acuerdo con Cordero (2020), estas son acciones que no requieren de una atención o concentración plena al llevarse a cabo, lo que sugiere que los niños suelen hacerlas con facilidad ya que se sienten a gusto y en un ambiente familiar.

b) Actividad adictiva. De acuerdo con Rivera (2019), cualquier acción, sustancia, elemento u comportamiento que pase a ser lo más importante en la vida de un individuo, dejando de lado otras actividades, o que empiece a perjudicar tanto al propio individuo como a otros de forma física, mental o social, puede clasificarse como adictivo.

c) Información pasiva. Según Hurtado (2019), la forma de comunicarse pasiva es aquella que restringe a la persona en la expresión de sus puntos de vista, saberes o recomendaciones.

1.3.4. Habilidades sociales

1.3.4.1. Definiciones. Abugattas (2016) precisa que las habilidades sociales constituyen un conjunto de comportamientos experimentados incluyendo tanto los orales como los no orales, facilitando a una persona la habilidad de poder expresarse de forma segura en un contexto social.

Por tal, las habilidades sociales, surgen a partir de situaciones o experiencias de interacción social, permitiendo que un individuo tenga un comportamiento adecuado en distintas circunstancias, las cuales se encuentran apoyadas por factores del contexto y características personales (Peláez, 2016).

Además, UNIR Revista (2020) los detalla como un conjunto de conductas adquiridas que, si son examinadas y aprobadas en la sociedad, van a contribuir a alcanzar soporte y accesibilidad de recursos en el entorno donde se establecen interacciones.

Asimismo, Rocas (2014) describe las habilidades sociales como un conjunto de comportamientos, procesos mentales y respuestas emocionales perceptibles que contribuyen

a edificar y sostener relaciones positivas con las demás personas. De esta manera, las habilidades sociales se construyen a partir de que los derechos sean reconocidos en tanto nos permite lograr las metas personales. Además, estos modelos de conducta benefician la comunicación social, optimizan los beneficios en los vínculos y reducen los efectos desfavorables tanto a corto como a largo plazo.

Tal como mencionó Aguado (2019), las habilidades sociales son un conjunto de comportamientos visibles, procesos mentales y respuestas afectivas que se muestran a lo largo de las relaciones sociales. Este conjunto de componentes permite acceder a las personas a efectuar un conjunto de hábitos adaptativos que permite mejorar su capacidad para desempeñarse eficazmente en una variedad de ámbitos. Por ello Aguado da referencia que las habilidades sociales son herramientas que favorecen las relaciones interpersonales haciéndolas efectivas.

1.3.4.2. Dimensiones de las habilidades sociales

Según el respaldo del estudio de Abugattas (2016) destaca una minuciosa exploración de la literatura de numerosos datos. De esta forma, para perfeccionar y conseguir un mejor respaldo de su marco teórico, el autor propone 3 dimensiones fundamentales:

a) Habilidades para relacionarse. Es concebida como la forma en que los niños son capaces de mostrar una actividad lúdica con iniciativa activa y dinámica con estrategias para establecer interacción positiva con sus compañeros. Por ende, estas actitudes manifiestan la capacidad de construir amistades efectivas sin dificultades, obedeciendo las pautas establecidas y seguir las indicaciones propuestas (p. ej. 22).

b) Autoafirmación. Según el autor esta habilidad surge a partir de la reacción que tiene un niño y de la capacidad de sostenibilidad emocional para ser frente a situaciones de rechazo, burla, amenaza social. Específicamente, implica "ser capaz de protegerse a sí

mismo y a otros, comunicar sus preocupaciones y tener la habilidad de hacer preguntas sobre lo que no comprende" (p. 25). Esto indica que el crecimiento de esta aptitud requiere reconocer y definir el problema de manera clara, hacer preguntas relevantes y involucrarse activamente en la solución de los conflictos que surjan.

c) Expresión de emociones. Según Abugattas (2016), incluye "las capacidades de agradar y empatizar, que junto a la manifestación de gestos y vocabulario muestran emociones" (p. 25), en las que se evidencian (por ejemplo, el manifiesto de alegría, tristeza, enfado).

1.3.4.3. Componentes de las habilidades sociales

Aunque muchos investigadores han tratado de estudiar las habilidades sociales, la comunidad académica todavía no ha llegado a una definición unificada acerca de los rasgos que constituyen una conducta con habilidades sociales. Peláez (2016), en respuesta a esta falta de acuerdo, sugiere un marco clasificador particular desde una perspectiva pedagógica, organizando las características fundamentales de dicha conducta en el campo educativo.

-Componentes motores.

Conforme a Peláez (2016), incluye las destrezas y capacidades que poseen los individuos para ejercer movimientos corporales y expresiones físicas que se vinculan a las relaciones interpersonales o sociales siendo claves para una comunicación óptima. A este tipo de componentes se suman como ejemplo una mirada al momento de establecer contacto visual con las demás personas, un saludo cordial, sonreír, ente otros, siendo habitual pues su exploración es visible a las expresiones emocionales.

-Componentes afectivo-emocionales.

Este componente engloba al desarrollo y practica continua de nuestro regulador emocional interno frente a una interacción social establecida como tal. Tal como refiere

Monjas (2012) este componente permite identificar las emociones de forma individual y permite conectar la frecuencia emocional del hablante por medio de la empatía.

Una mala administración de las emociones puede distorsionar el mensaje verbal. Por ejemplo, si se dice una crítica constructiva desde la ira, pierde su valor social y se transforma en un conflicto. La madurez emocional le permite a una persona tener control sobre sus reacciones impulsivas, lo que genera un ambiente de confianza.

-Componentes Conductuales (Lo que hacemos)

Son los elementos observables de la comunicación. Se dividen en señales no verbales, como la expresión facial, la mirada y la postura; señales paralingüísticas, que incluyen el tono de voz, la fluidez y el volumen; y señales verbales, que se refieren al contenido específico de lo que decimos (Caballo, 2007). Estos componentes son la "cara externa" de la habilidad y determinan cómo nos percibe el interlocutor.

-Componentes Cognitivos (Lo que pensamos)

Las capacidades sociales no se limitan a la conducta exterior, sino que incluyen los procesos mentales que tienen lugar antes, durante y después de una interacción. De acuerdo con Kelly (2002), estos abarcan las expectativas de triunfo, la percepción del entorno y las habilidades de autorregulación. Si un individuo tiene una autopercepción negativa o pensamientos distorsionados, su rendimiento social se verá perjudicado incluso si conoce las técnicas de comunicación.

1.4. Definición y operacionalización de variables.

1.4.1. Definiciones conceptuales.

1.4.1.1. Uso excesivo de dispositivos móviles

De acuerdo con Oulasvirta et al. (2012), el uso excesivo del teléfono móvil puede considerarse un comportamiento compulsivo, en el que el individuo revisa el dispositivo de manera frecuente e incontrolable, sin una intención consciente.

1.4.1.1.1. Distracción

De acuerdo con Cordero (2020), estas son acciones que no requieren de una atención o concentración plena al llevarse a cabo, lo que sugiere que los niños suelen hacerlas con facilidad ya que se sienten a gusto y en un ambiente familiar.

1.4.1.1.2. Actividad adictiva

De acuerdo con Rivera (2019), cualquier acción, sustancia, elemento u comportamiento que pase a ser lo más importante en la vida de un individuo, dejando de lado otras actividades, o que empiece a perjudicar tanto al propio individuo como a otros de forma física, mental o social, puede clasificarse como adictivo.

1.3.2.1.3. Información pasiva

Según Hurtado (2019), la forma de comunicarse pasiva es aquella que restringe a la persona en la expresión de sus puntos de vista, saberes o recomendaciones.

1.4.1.2. Habilidades sociales

Abugattas (2016) conceptualiza las habilidades sociales como un repertorio de conductas aprendidas, tanto verbales como no verbales, que permiten a una persona expresarse de manera efectiva dentro de una interacción social.

1.4.1.2.1. Habilidades para relacionarse

De acuerdo con Abugattas (2016), los niños evidencian esta competencia en su interacción lúdica, mostrando una actitud proactiva, habilidades para relacionarse con sus

pares y la facilidad para solicitar en préstamo lo que necesitan. Estas conductas reflejan una capacidad para establecer vínculos de amistad sin dificultad, así como para acatar órdenes y seguir instrucciones (p. 22).

1.4.1.2.2. Autoafirmación

Según Abugattas (2016), esta habilidad se manifiesta en la manera en que un niño reacciona ante situaciones como burlas, acusaciones o presión social. Específicamente, implica "ser capaz de protegerse a sí mismo y a otros, comunicar sus preocupaciones y tener la habilidad de hacer preguntas sobre lo que no comprende" (p. 25). Esto indica que el crecimiento de esta aptitud requiere reconocer y definir el problema de manera clara, hacer preguntas relevantes y involucrarse activamente en la solución de los conflictos que surjan.

1.4.2. Definiciones operativas.

1.4.2.1. Uso excesivo de dispositivos móviles

El uso de dispositivos móviles tuvo su medición a través de un cuestionario que consta de 18 ítems dirigido a los padres, a la vez tiene 3 dimensiones: la distracción, actividad adictiva e información pasiva.

1.4.2.1.1. Distracción

Se evaluó mediante un cuestionario, se compone de 6 ítems.

1.4.2.1.2. Actividad Adictiva

Es una dimensión que se evaluó mediante un cuestionario, consta de 6 ítems.

1.3.2.1.4. Información Pasiva

Se evaluó mediante un cuestionario, consta de 6 ítems.

1.4.2.2. Habilidades sociales

La habilidad social se evaluó mediante un cuestionario que consta de 24 ítems, el cual se aplicó en el aula, con la intervención del docente de aula, teniendo en cuenta: Habilidad para relacionarse, autoafirmación y expresión de emociones.

1.4.2.2.1. Habilidad para Relacionarse

Su medición se determinó mediante un cuestionario, consta de 6 ítems.

1.4.2.2.2. Autoafirmación

Su medición se estableció a través de un cuestionario, consta de 10 ítems.

1.4.2.2.3. Expresión de Emociones

Es una dimensión que es parte de la variable habilidades sociales, su medición se estableció a través de un cuestionario, consta de 10 ítems.

Tabla 1. Matriz de operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	ítems
Uso excesivo de dispositivos móviles	De acuerdo con Oulasvirta et al. (2012), el uso excesivo del teléfono móvil puede considerarse un comportamiento compulsivo, en el que el individuo revisa el dispositivo de manera frecuente e incontrolable, sin una intención consciente.	El uso de dispositivos móviles tuvo su medición a través de un cuestionario que consta de 18 ítems dirigido a los padres, a la vez tiene 3 dimensiones: la distracción, actividad adictiva e información pasiva.	- Distracción	-Juegos - Aplicaciones -Videos	1, 2, 3, 4,5,6
			- Actividad adictiva	-Actitud -Conducta -Comportamiento	7,8,9,10,11,12
			-Información pasiva	-Canal visual -Canal auditivo -Canal sensorial	13,14,15,16,17,18

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	ítems	Niveles
Habilidades sociales	Abugattas (2016) conceptualiza las habilidades sociales como un repertorio de conductas aprendidas, tanto verbales como no verbales, que permiten a una persona expresarse de manera efectiva dentro de una interacción social.	Las habilidades sociales se medirán mediante un cuestionario que consta de 24 ítems, el cual se aplicará en el aula, con la intervención del docente de aula, teniendo en cuenta: Habilidad para relacionarse, autoafirmación y expresión de emociones.	-Habilidad para relacionarse	1, 2, 3, 4, 5,6	-Alto
			- Autoafirmación	7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16.	-Medio
			-Expresión de emociones.	17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24.	-Bajo

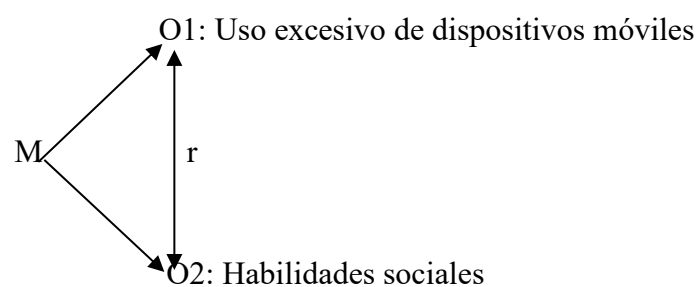
Capítulo II: Diseño Metodológico

2.1. Diseño de contrastación de hipótesis o procedimiento a seguir en la investigación. (De acuerdo al nivel de investigación o a la naturaleza del proyecto)

El diseño de investigación que se empleó en el presente estudio es de tipo no experimental. Este enfoque se fundamenta en el análisis de categorías, conceptos, variables y fenómenos que se desarrollan en diversos contextos, sin que el investigador intervenga o manipule directamente el objeto de estudio. Los eventos son observados en su entorno natural, tal como suceden, para posteriormente ser analizados. De esta manera, en un análisis no experimental no se diseña ni se altera ninguna situación, sino que se observan y registran los hechos en su desarrollo espontáneo (Hernández, 2017).

Asimismo, el nivel de investigación fue descriptivo correlacional transversal, por el cual se examinará la relación entre las variables uso excesivo de dispositivos móviles y habilidades sociales además se, recopilará los datos en un momento específico.

A continuación, se esquematiza el diseño de la investigación no experimental de alcance correlacional:



M= Muestra de las variables uso excesivo de dispositivos móviles y habilidades sociales.

O1: Observación de la variable uso excesivo de dispositivos móviles.

O2: Observación de la variable habilidades sociales.

r: relación de las variables.

2.2. Población, muestra y muestreo.

2.2.1. Población.

La población estuvo conformada por 135 niños del nivel inicial de la institución educativa privada “La Inmaculada” de Chiclayo. De acuerdo con Hernández et al. (2014), la población se define como el conjunto completo de individuos, instituciones, objetos o fenómenos que comparten características comunes y que son de interés para un estudio específico. Esta totalidad constituye el universo sobre el cual se busca generalizar los resultados de la investigación.

Tabla 2

Población de estudiantes de educación inicial por sede, edad y sexo de la institución educativa privada “La Inmaculada” de Chiclayo, durante el año 2025.

Sede	Aula	Total	Mujeres	Varones
Manuel María Izaga	3 años	17	9	8
	4 años	17	8	9
	5 años	20	8	12
	Subtotal	54	25	29
Grau	3 años	18	6	12
	4 años A	16	10	6
	4 años B	16	9	7
	5 años	31	12	18
	Subtotal	81	37	43
Total General		135	62	72

Nota: Se observa la distribución de la muestra en dos sedes: Manuel María Izaga (n=20) y Grau (n=31). En ambas instituciones predomina la presencia de varones, sumando un total general de 30 niños frente a 20 niñas, completando así la unidad de análisis de 51 participantes para el año 2025.

2.2.2. Muestra.

La muestra estuvo constituida por 51 estudiantes de 5 años de educación inicial de la institución educativa privada “La Inmaculada” acompañados de sus padres. De acuerdo con Hernández et al. (2014), una muestra es un subconjunto de la población o universo del que se

obtienen los datos relevantes, y debe ser representativa de esa población para facilitar la generalización de los resultados.

Para elegir a la muestra se aplicó los criterios de inclusión y exclusión:

Criterios de inclusión:

- Estudiantes del nivel inicial de la institución educativa particular “La Inmaculada” de la provincia de Chiclayo.
- Estudiantes de educación inicial cuya edad es de 5 años
- Estudiantes con nacionalidad peruana.
- Estudiantes de educación inicial que al momento de la recolección de datos fueron acompañados con sus padres.
- Padres que respondieron correctamente el instrumento.

Criterios de exclusión:

- Estudiantes del nivel inicial de otras instituciones educativas.
- Estudiantes con algún tipo de discapacidad.
- Estudiantes que no llegaron a clases, durante la recolección de datos.
- Estudiantes que no estuvieron acompañados de sus padres al momento de la recolección de datos.

Tabla 3

Muestra de estudiantes de 5 años de Educación Inicial de la Institución Educativa Privada “La Inmaculada” de Chiclayo, durante el año 2025.

Sede	Aula	Total	Mujeres	Varones
Manuel María Izaga	5 años	20	8	12
Grau	5 años	31	12	18
Total		51	20	

Nota: Se observa la distribución de la muestra en dos sedes: Manuel María Izaga, con 20 estudiantes, y Grau, con 31. En ambos casos, existe una mayor proporción de varones, sumando un total general de 31 niños frente a 20 niñas, alcanzando la cifra global de 51 participantes para el periodo 2025.

2.2.3. Muestreo.

Para elegir la muestra se utilizó un muestreo no probabilístico por conveniencia. Tal como mencionó Hernández et al. (2014,) el muestreo no probabilístico por conveniencia es un método de investigación en el que se seleccionan los participantes según su accesibilidad y disponibilidad.

2.3. Técnicas, instrumentos, equipos y materiales de recolección de datos.

2.3.1. Técnicas.

Se utilizó como técnica la encuesta, definida por Hernández et al. (2018) como un método de recolección de datos basado en preguntas dirigidas a una muestra, con el fin de analizar características, fenómenos y sus relaciones. Los instrumentos serán dos cuestionarios: uno aplicado a los padres para evaluar el uso de dispositivos móviles, y otro aplicado en el aula (con apoyo del docente) para medir las habilidades sociales de los niños.

2.3.2. Instrumentos.

Los instrumentos, de acuerdo con Hernández (2016), son objetos concretos donde se documenta lo que se observa en la técnica, lo que permite mostrar la existencia del rasgo que se está evaluando. Por tal, se utilizaron los siguientes instrumentos:

Instrumento 1: Cuestionario de Uso de Dispositivos Móviles

El cuestionario sobre el uso de dispositivos móviles, creada por la autora Yeni Huamán Sosa en su trabajo de tesis de 2024, es una herramienta destinada a evaluar el uso habitual y, en ciertos casos, compulsivo de los niños al emplear dispositivos móviles con el propósito de entretenimiento. El grupo de estudio al que se aplicó esta herramienta estuvo formado por 66 niños y niñas de 5 años de edad, que asisten a escuelas públicas de educación inicial en el Barrio de Santa Elena, Ayacucho.

Este instrumento emplea una escala de tipo Likert y está organizado en tres dimensiones clave: distracción, que examina el uso del dispositivo como una forma de alejar la atención del entorno; actividad adictiva, que evalúa la falta de control o la dependencia hacia el aparato; e

información pasiva, que se refiere a la recepción de contenido de manera unilateral sin interacción directa. En total, el cuestionario incluye 18 ítems, con 6 preguntas dedicadas a cada dimensión. El tiempo de implementación se incluyó dentro de un periodo de investigación de campo que, junto con el desarrollo del estudio, requirió un promedio de 8 meses naturales.

En relación a sus características psicométricas, la validez del cuestionario se determinó utilizando la técnica de evaluación por expertos, logrando un coeficiente de 0.86, lo que garantiza que los ítems abarcan adecuadamente las características de la variable. Del mismo modo, la confiabilidad fue cuantificada a través del coeficiente Alfa de Cronbach, obteniendo un resultado de 0.899, lo que indica una gran consistencia interna para su uso en el ámbito educativo inicial (Huamán, 2024).

Instrumento 2: Cuestionario de Habilidades Sociales

Se expone a continuación una descripción explícita de la prueba "Habilidades de Interacción Social" (PHIS), creada por Shadia Abugattas Makhoul en su tesis de licenciatura para la Universidad de Lima, en 2016:

El instrumento creado por Abugattas en 2016 tiene como finalidad principal medir el grado de avance de las habilidades sociales en un grupo infantil particular, compuesto por 222 niños y niñas de 3 a 6 años que viven en los distritos de Santiago de Surco y La Molina, en Lima. Esta evaluación es psicométrica y observacional, diseñada para ser completada por los cuidadores o educadores, quienes se basan en la frecuencia de las conductas que notan diariamente en los niños.

En lo que respecta a la organización del test, se emplea una escala de tipo Likert con valores que normalmente varían entre 1 y 4, donde 1 indica "nunca" y 4 "siempre". Además, esto facilita valorar la puntuación general que clasifica el desarrollo social del niño los cuales se miden en niveles bajo, medio o alto. Asimismo, se determina un tiempo de 30 minutos el cual el evaluador utiliza para la aplicación del instrumento. El instrumento se encuentra organizado por 3 dimensiones: Habilidad para relacionarse, autoafirmación y expresión de emociones. De tal

manera, que son aplicables para niños de educación inicial destacando las habilidades sociales que experimentan los menores, validando la capacidad para expresar, sus propios deseos, sentimientos y emociones, como también la facilidad de reconocimiento de la actividad emocional de los demás.

De tal manera, el instrumento posee características métricas medibles, presenta una validez de contenido consistente aceptable de un 0.86, además posee alta confiabilidad, la cual fue determinada por el Alfa de Cronbach con un 0.899, lo que muestra una gran consistencia interna y fiable para la evaluación de un contexto educativos a niños de educación inicial (Abugattas, 2016).

2.3.3. Equipos y materiales de recolección de datos.

Para evaluar la información, se establecieron plantillas en Microsoft Excel. Seguidamente, se efectuó un análisis estadístico con el software SPSS versión 26 con la finalidad de obtener los análisis tanto descriptivos como inferenciales útiles, siendo un imprescindibles frente a los hallazgos de las variables de estudio. De esta manera, es fundamental reconocer que los hallazgos descriptivos incluyen las distribuciones de frecuencia en valores absolutos y porcentuales.

Por consiguiente, una vez ordenados los datos, se realizó una prueba de normalidad establecida por Kolmogorov de Smirnov, ideal para muestras grandes, tal como la que se vincula en el presente estudio ($n=51$), a la vez esta prueba permitió examinar si las variables se ajustan a una distribución normal. De tal modo, se encontró que los datos no muestran una distribución normal, por lo cual se escogió a la prueba no paramétrica de Spearman Brown. A la vez, se aplicó enfoques de estadística inferencial para entender y evaluar los hallazgos. Esto facilitó la determinación de la relación entre las variables de estudio. Variable. La meta es ofrecer respuestas fundamentadas a las cuestiones planteadas en esta investigación.

2.4. Aspectos éticos de la investigación.

La investigación se llevó a cabo mediante los principios éticos establecidos por la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo (UNPRG), mediante. La investigación que se realizó se

adhiera a los principios y normativas aquí mencionados, comprometiéndose a cumplir de manera estricta con cada uno de los lineamientos éticos establecidos por la UNPRG, especialmente aquellos relacionados con la integridad intelectual, el respeto y resguardo de los participantes, el adecuado manejo de la información, la correcta atribución de autorías y la claridad en la divulgación de los resultados.

Los valores éticos básicos que guían la investigación en la UNPRG se organizan en torno a cinco pilares fundamentales.

Integridad, que plantea la necesidad de adoptar comportamientos rectos tanto en la investigación científica como en su gestión.

Honestidad intelectual, que exige claridad y ética en todos los aspectos del trabajo de investigación.

Objetividad y la imparcialidad, que requiere que los investigadores mantengan una postura neutral en sus interacciones laborales y profesionales, así como en la evaluación y revisión de trabajos.

Veracidad y la responsabilidad en la realización y difusión de los resultados, exigiendo que la comunicación de los conocimientos generados muestre con precisión los descubrimientos realizados.

Justicia y la equidad dirigen la distribución de recursos, reconocimientos y oportunidades en el ámbito de la investigación.

Por lo tanto, el reglamento subraya de manera particular la necesidad de salvaguardar la integridad de las personas que participan en las investigaciones. En lo que respecta a estudios que incluyen a seres humanos, es indispensable contar con el consentimiento claro e informado de los participantes o de sus representantes, especificando las ventajas, los peligros, los criterios para ser incluidos o excluidos, la metodología empleada, la privacidad de la información personal y el compromiso de no compartir datos o muestras biológicas con terceros no autorizados

Capítulo III: Resultados

3.1. Resultados

3.1.1. Análisis descriptivo

Tabla 4

Nivel del uso excesivo de dispositivos móviles en estudiantes de 5 años de Educación

Inicial de la Institución Educativa Privada “La Inmaculada” de Chiclayo, durante el año 2025.

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Muy poco	3	5,9 %
Poco	9	17,6 %
Regular	12	23,5 %
Frecuente	27	52,9 %
Total	51	100

Interpretación. En la tabla 4, se muestra que el 52.9% de los niños evaluados percibe el uso excesivo de dispositivos móviles en un nivel frecuente; asimismo le siguen los niveles regular (23.5%), poco (17.6) y muy poco (5.9). Por tal, estos hallazgos revelan que más de la mitad de los niños emplean los dispositivos móviles de forma frecuente, excediendo los límites normales recomendados.

Tabla 5

Nivel de habilidades sociales en estudiantes de 5 años de Educación Inicial de la

Institución Educativa Privada “La Inmaculada” de Chiclayo, durante el año 2025.

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	33	64,7 %
Medio	11	21,6 %
Alto	7	13,7 %
Total	51	100

Interpretación. En la tabla 5, se percibe que el 64.7% de los participantes se ubica en un nivel bajo de habilidades sociales, mientras que el 21.6% presentó un nivel medio y únicamente el 13.7% alcanzó un nivel alto. De esta manera queda demostrado que los resultados muestran una evidente carencia en el desarrollo de las habilidades sociales en la mayoría de los niños examinados, lo cual podría estar implicado con dificultades para establecer vínculos de interacción social, expresar sus emociones y autoafirmarse en ámbitos escolares y familiares.

3.1.2. Análisis inferencial

Tabla 6

Prueba de Normalidad de Kolmogorov de Smirnov para la variable uso excesivo de dispositivos móviles y habilidades sociales.

Factor	Estadístico	Sig (p)
V1: Uso excesivo de dispositivos móviles	,190	,000
D1: Distracción	,187	,000
D2: Actividad adictiva	,174	,001
D3: Información pasiva	,099	,200
V2: Habilidades sociales	,275	,000
D1: Habilidad para relacionarse	,286	,000
D2: Autoafirmación	,329	,000
D3: Expresión de emociones	,283	,000

Interpretación. En la tabla 6, se observa que la variable uso excesivo de dispositivos móviles, al igual que sus dimensiones tanto, distracción, actividad adictiva, y la variable habilidades sociales, conjuntamente con sus dimensiones obtuvieron puntuaciones que no ajustan a la distribución normal ($p < ,05$). Asimismo, se encontró que solo la dimensión información pasiva evidenció un $p=0.200$, demostrando que existe normalidad únicamente en este caso particular. Por tal, se decidió emplear estadísticas no paramétricas de Spearman.

Prueba de hipótesis

Ha: Existe relación significativa entre el uso excesivo de dispositivos móviles y las habilidades sociales en niños de 5 años de educación inicial de una institución educativa privada de Chiclayo, 2025.

H0: No existe relación significativa entre el uso excesivo de dispositivos móviles y las habilidades sociales en niños de 5 años de educación inicial de una institución educativa privada de Chiclayo, 2025.

Tabla 7

Relación entre uso excesivo de dispositivos móviles y las habilidades sociales en niños de 5 años de educación inicial de una institución educativa privada de Chiclayo, 2025.

			Variable 1 Uso de dispositivos móviles	Variable 2 Habilidades sociales
Rho de Spearman	Variable 1	Coefficiente	1,000	-,388**
	Uso excesivo de	de correlación		
	dispositivos	Sig.	.	,005
	móviles	(bilateral)		
		N	51	51
		Coefficiente	-,388**	1,000
	Variable 2	de correlación		
	Habilidades	Sig.	,005	.
	sociales	(bilateral)		
		N	51	51

Interpretación. En la tabla 7, se encontró una correlación negativa y estadísticamente significativa (Rho=-0.388; p=0.005) entre el uso excesivo de dispositivos móviles y las habilidades sociales.

Por lo que se acepta la hipótesis alterna (Ha) y se rechaza la hipótesis nula (H0). Por el cual se concluye que, existe una relación negativa entre las variables de estudio, indicando que a mayor uso excesivo de dispositivos móviles disminuye las habilidades sociales.

Prueba de hipótesis

Ha: Existe relación significativa entre la dimensión distracción del uso excesivo de dispositivos móviles y la habilidad para relacionarse en niños de 5 años de educación inicial de una institución educativa privada de Chiclayo, 2025.

H0: No existe relación significativa entre la dimensión distracción del uso excesivo de dispositivos móviles y la habilidad para relacionarse en niños de 5 años de educación inicial de una institución educativa privada de Chiclayo, 2025.

Tabla 8

Relación entre la dimensión distracción del uso excesivo de dispositivos móviles y la habilidad para relacionarse en niños de 5 años de educación inicial de una institución educativa privada de Chiclayo, 2025.

			Variable 1 Uso de dispositivos móviles	Variable 2 Habilidades sociales
Rho de Spearman	Dimensión: Distracción	Coefficiente de correlación	1,000	-,353**
		Sig. (bilateral)	.	,011
		N	51	51
	Dimensión: Habilidad para relacionarse	Coefficiente de correlación	-,353**	1,000
		Sig. (bilateral)	,011	.
		N	51	51

Interpretación. En la tabla 8, se percibe una relación negativa baja y estadísticamente significativa ($Rho = -0.353$; $p = 0.011$) entre la dimensión de distracción de dispositivos móviles y la habilidad para relacionarse en niños de 5 años. Por el cual, se acepta la hipótesis alterna (H_a) y se rechaza la hipótesis nula (H_0). Esto expresa que a mayor distracción, menor es la habilidad para relacionarse del niño para relacionarse con los demás, la cual ratifica que existe una relación negativa.

Prueba de hipótesis

Ha: Existe relación significativa entre la dimensión actividad adictiva del uso excesivo de dispositivos móviles y la dimensión autoafirmación en niños de 5 años de educación inicial de una institución educativa privada de Chiclayo, 2025.

H0: No existe relación significativa entre la dimensión actividad adictiva del uso excesivo de dispositivos móviles y la dimensión autoafirmación en niños de 5 años de educación inicial de una institución educativa privada de Chiclayo, 2025.

Tabla 9

Relación entre la dimensión actividad adictiva del uso excesivo de dispositivos móviles y la dimensión autoafirmación en niños de 5 años de educación inicial de una institución educativa privada de Chiclayo, 2025.

		Dimensión Uso de dispositivos móviles	Dimensión Habilidades sociales
Rho de Spearman	Dimensión: Actividad adictiva	Coeficiente de correlación Sig. (bilateral) N	1,000 -,290** ,039 51
	Dimensión: Autoafirmación	Coeficiente de correlación Sig. (bilateral) N	-,290** ,039 51

Interpretación. En la tabla 9, se encontró una relación negativa baja pero estadísticamente significativa ($R_h = -0.290$; $p = 0.039$) entre la dimensión actividad adictiva del uso excesivo de dispositivos móviles y la dimensión autoafirmación. Por el cual, se acepta la hipótesis alterna (Ha) y se rechaza la hipótesis nula (H0). Concluyendo que a mayor actividad adictiva; menor es la autoafirmación en los niños de 5 años.

Prueba de hipótesis

Ha: Existe relación significativa entre la dimensión información pasiva del uso excesivo de dispositivos móviles y la dimensión expresión de emociones en niños de 5 años de educación inicial de una institución educativa privada de Chiclayo, 2025.

H0: No existe relación significativa entre la dimensión información pasiva del uso excesivo de dispositivos móviles y la dimensión expresión de emociones en niños de 5 años de educación inicial de una institución educativa privada de Chiclayo, 2025.

Tabla 10

Relación entre la dimensión información pasiva del uso excesivo de dispositivos móviles y la dimensión expresión de emociones en niños de 5 años de educación inicial de una institución educativa privada de Chiclayo, 2025.

		Dimensión Información pasiva	Dimensión Expresión de emociones
Rho de Spearman	Dimensión: Información pasiva	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	-,164**
		N	. 51
	Dimensión: Expresión de emociones	Coeficiente de correlación	-,164**
		Sig. (bilateral)	1,000
		N	,024 . 51

Interpretación. En la tabla 10, se encontró una relación negativa muy baja pero estadísticamente significativa ($R_h = -0.164$; $p = 0.024$) entre la dimensión información pasiva del uso excesivo de dispositivos móviles y la dimensión expresión de emociones. Por ello, se acepta la hipótesis alterna (Ha) y se rechaza la hipótesis nula (H0). Esto demuestra que a mayor información pasiva se percibe una predisposición a una menor expresión de emociones en los niños de 5 años.

Capítulo IV: Discusión de los Resultados

En esta sección se plantea la discusión de los resultados logrados en el estudio, comparándolos con la información previa analizada y las teorías que respaldan la investigación. La evaluación se estructura según los objetivos propuestos, posibilitando una comprensión completa de las conexiones observadas entre el uso excesivo de dispositivos móviles y las habilidades sociales en menores de 5 años de la institución educativa privada "La Inmaculada" en Chiclayo.

Objetivo general: Determinar la relación entre el uso excesivo de dispositivos móviles y las habilidades sociales en niños de 5 años de educación inicial de una institución educativa privada de Chiclayo, en el año 2025.

Por lo tanto, el análisis de los hallazgos manifestó una correlación negativa moderada y estadísticamente significativa entre las variables de estudio ($Rho = -0.388$; $p = 0.005$). Este descubrimiento sugiere que a medida que se emplean más dispositivos móviles de manera excesiva, las destrezas sociales de los niños examinados disminuyen.

Estos resultados concuerdan plenamente con los reportados por Ramos (2024) en Tacna, quien encontró una correlación negativa moderada ($Rho = -0,451$) entre las habilidades sociales y el uso de dispositivos móviles en niños de 5 años. Además, coinciden con el estudio de Álvarez (2020) en Arequipa, que mostró una correlación inversa significativa con un ($Rho = -0,522$). La consistencia entre estos hallazgos, desarrollados en distintos ámbitos temporales y espaciales, hace que la validez externa de las relaciones identificadas sea más sólida. Además, sugiere que el entorno digital está desplazando las oportunidades de aprendizaje relacional.

A la misma vez, el resultado del presente estudio concuerda con el hallazgo de Alfaro (2024), quien encontró en sus resultados una relación negativa entre las variables uso excesivo de dispositivos móviles y las habilidades sociales, en una muestra similar, siendo estudiantes de 5 años de educación inicial. De esta forma, los resultados adquieren mayor sustento a lo propuesto por Jiménez (2021) quien afirma que utilizar dispositivos durante más de dos horas al día no sólo

reduce el tiempo de interacción, sino que también conlleva una reducción del 40% en la capacidad de colaboración grupal. Hurtado (2019), por su parte, refuerza esta posición al afirmar que la falta de interacción física derivada del uso de la tecnología impide que el niño desarrolle las habilidades necesarias para integrarse socialmente, de esta forma la exposición continua a los dispositivos móviles genera cierta dependencia que obstaculiza en los niños el desarrollo de habilidades de expresión y conductas necesarias para determinar su presencia en situaciones de interacción social.

No obstante, estos resultados están respaldados por la teoría propuesta por Erikson (citado en Carmen, 2017) los niños se desarrollan en el cual es la iniciativa en complejidad con la culpa, que es fundamental para promover la capacidad de formar tareas, constituir metas y contribuir socialmente con propósitos claros. Además, el estudio adquiere solidez, a partir de la teoría de dependencia a los medios propuesta por Ball-Rokeach (1998), que sustenta que los individuos desarrollan vínculos adictivos con los medios con el propósito de cumplir sus necesidades de entretenimiento, guía y entendimiento. De esta manera, la adicción se muestra en niños tan pequeños como de cinco años, quienes tienen un uso común y a menudo compulsivo de dispositivos móviles, formando así un factor limitante en el tiempo y las oportunidades para la interacción social cara a cara, lo cual es vital para el desarrollo y el establecimiento de las habilidades sociales.

De esta manera, otra teoría, la cual es evaluada por Bandura, reconocida como la Teoría del Aprendizaje Social (Citado por Bances, 2020) sostiene que los niños aprenden a través de ciertas conductas observadas. Los niños incorporan estos patrones y los replican, lo que perjudica su competencia social, si los modelos parentales y sociales dan prioridad a la interacción con pantallas en lugar de a la comunicación directa entre personas. Cuando el tiempo de interacción familiar se reemplaza por la exposición digital, se disminuyen las oportunidades para aprender por imitación comportamientos prosociales como la cooperación, el saludo o la expresión empática.

Objetivo específico 1. Establecer la relación de la dimensión distracción del uso excesivo de dispositivos móviles y la habilidad para relacionarse en niños de 5 años de educación inicial de una institución educativa privada de Chiclayo, 2025.

Los resultados revelaron una correlación negativa moderada, baja pero significativa ($Rho=-0.353$; $p= 0.01$) entre la dimensión distracción del uso excesivo de dispositivos móviles y la habilidad para relacionarse. Esto quiere decir que, si la distracción creada por los dispositivos móviles aumenta, el niño tiene menos habilidad para formar y sostener relaciones interpersonales. Este hallazgo está directamente vinculado con lo reportado por Jiménez (2021) en México, quien encontró una relación inversa negativa entre la dimensión de distracción y la habilidad relacionarse, además, sugiere que los niños que usaban dispositivos móviles por más de 2 horas al día tenían una disminución del 40% en su capacidad para cooperar en grupos y resolver conflictos. La distracción constante de las pantallas con sus estímulos audiovisuales rápidos y altamente atractivos interfiere con el desarrollo de la atención sostenida necesaria para una interacción social sostenida y significativa. Asimismo, el estudio es similar, a lo sugerido por Martínez (2022) quien encontró que el 60% de los niños que pasaban más de 3 horas al día frente a una pantalla tenían una disminución significativa del 30% en su capacidad para comunicarse con las personas. La superposición entre los resultados de estos estudios y el presente estudio sugiere que la dimensión de la distracción es un mecanismo explicativo clave en la relación entre la tecnología y los déficits sociales de los niños.

Estos hallazgos están respaldados teóricamente, por Cordero (2020) el cual define la distracción como actividades que no requieren plena atención o concentración. Los dispositivos móviles, al ofrecer gratificación instantánea y cambio constante de estímulos, colocan al niño en un estado de atención fragmentada incompatible con las demandas de atención de las relaciones interpersonales, que requieren escucha activa, observación de señales no verbales y respuestas condicionadas. La teoría de usos y gratificaciones (García et al., 2012) ayuda a comprender cómo

los niños eligen activamente contenidos que les brindan una gratificación inmediata y gradualmente prefieren interacciones mediadas tecnológicamente a interacciones cara a cara que requieren un mayor esfuerzo cognitivo y emocional. Asimismo, Díaz (2023) también alerta que, si los padres emplean el dispositivo como una "niñera digital" para entretener al niño, sin querer están restringiendo su habilidad para comenzar y sostener diálogos, porque el infante no adquiere la tolerancia requerida para los tiempos de una interacción auténtica.

Objetivo específico 2: Establecer la relación entre la dimensión actividad adictiva del uso excesivo de dispositivos móviles y la dimensión autoafirmación en niños de 5 años de educación inicial de una institución educativa privada de Chiclayo, 2025.

Los resultados evidenciaron una correlación negativa baja y significativa ($Rho = -0.290$; $p = 0.039$) entre la dimensión actividad adictiva del uso excesivo de dispositivos móviles y la dimensión autoafirmación. Esto demuestra que, a medida se incrementan comportamientos compatibles con la actividad adictiva hacia los dispositivos móviles, disminuye el poder de autoafirmación del niño.

Por ello, el estudio concuerda con la investigación de Alfaro (2024) en Cuzco, el cual apoya estos hallazgos, encontrando una relación negativa entre la dimensión actividad adictiva del uso excesivo de dispositivos móviles y la dimensión autoafirmación en una muestra similar de estudiantes de educación inicial. Además, en su estudio, el autor informó que el 80% de los niños con un uso excesivo de dispositivos mostraron disminuciones del 35% al 40% en habilidades como la cooperación, la empatía, la interacción social y la solución de conflictos. Por el cual, el hallazgo adquiere mayor respaldo, de acuerdo al fundamento teórico formulado por Abugattas (2016), el cual afirma que la autoafirmación es la habilidad de protegerse uno mismo y a los demás, de expresar inquietudes y de formular preguntas sobre lo que no se entiende. Esta capacidad se ve especialmente afectada cuando el niño establece una relación de dependencia con el dispositivo. Lo que implica, que a mayor actividad adictiva disminuye la capacidad de

autoafirmación del niño. De tal manera, Rivera (2019) explica que la conducta adictiva hacia la tecnología consume los recursos cognitivos del niño y lo deja en un estado de pasividad en el entorno social. Al mismo tiempo, Monjas (2012) sostiene que las habilidades de autoafirmación requieren una práctica constante en entornos del mundo real; Cuando un niño se ve inmerso en una actividad adictiva, pierde el marco natural para practicar conductas de liderazgo y autodefensa.

Del mismo modo, Ramos (2024) vincula la adicción digital a la baja autoestima, que se manifiesta como una menor capacidad para afirmarse, porque el niño se vuelve dependiente de la gratificación inmediata del dispositivo y se siente inseguro ante situaciones de confrontación o intercambio social directo. Por lo tanto, el pequeño que está habituado a la comunicación uso excesivo de dispositivos móviles interrumpe este proceso y reemplaza la iniciativa individual por una respuesta reactiva a los estímulos digitales, amenazando el desarrollo saludable de la autoafirmación como una habilidad psicosocial.

Objetivo específico 3: Establecer la relación entre la dimensión información pasiva del uso excesivo de dispositivos móviles y la dimensión expresión de emociones en niños de 5 años de educación inicial de una institución educativa privada de Chiclayo, 2025.

Los resultados mostraron una correlación negativa débil, muy baja y significativa ($Rho = -0.164$; $p = 0.024$). Este hallazgo indica que cuanto mayor es el consumo pasivo de información a través de dispositivos móviles, menor es la capacidad del niño para expresar sus sentimientos.

Este hallazgo se vincula con lo mencionado por Pérez et al. (2022) en Chiclayo, quienes identificaron una relación negativa entre la dimensión información pasiva y la dimensión expresión de emociones en una muestra similar de estudiantes de educación inicial. A la vez, indicaron que existe una conexión relevante entre la duración de uso sin supervisión de dispositivos digitales y problemas en habilidades sociales específicas, como el turno de palabra y la solución pacífica de disputas. La expresión de emociones, un elemento clave de la competencia social, se forma principalmente en entornos interactivos donde el niño obtiene respuestas

inmediatas respecto a sus expresiones emocionales. Desde un punto de vista teórico, Hurtado (2019) describe la información pasiva como aquella que limita la manifestación de opiniones, conocimientos o consejos. Cuando los niños reciben información de forma unidireccional, sin interacción o conversación, se pierden oportunidades importantes para aprender a identificar, nombrar y gestionar sus emociones. La pantalla no muestra empatía, no adapta su expresión facial ante el enfado de los niños, no reconoce la alegría compartida ni consuela la tristeza. Esta falta de equilibrio en la comunicación restringe el crecimiento de la inteligencia emocional.

Complementando este concepto, Hurtado (2019) señala que la información en una sola dirección (de un niño hacia un dispositivo) no incluye la respuesta emocional que proporciona la expresión humana, la cual es crucial para la formación de la empatía. Finalmente, Cordero (2020) resalta que la información que los niños reciben de manera pasiva restringe su "riqueza del vocabulario emocional", lo que lleva a que tengan problemas para expresar sus emociones, eligiendo el aislamiento en lugar de enfrentar los conflictos emocionales con sus compañeros de clase.

Los descubrimientos de Sweetser et al. (2020) sobre el retraso en el desarrollo del habla expresiva relacionado con el uso de pantallas táctiles (49% de probabilidad por cada media hora extra) enriquecen estos hallazgos, indicando que las dificultades en la expresión no solo se presentan en el lenguaje verbal, sino que también abarcan la expresión emocional no verbal. La Teoría del Aprendizaje Social de Bandura es especialmente relevante aquí: la habilidad para expresar emociones de manera efectiva se obtiene al observar a modelos que demuestran y controlan sus sentimientos, y al replicar esos comportamientos en situaciones interactivas. La exposición pasiva a información digital priva al niño de la oportunidad de aprender de estos modelos que responden a sus propias necesidades expresivas.

Además, es importante mencionar que: los hallazgos descriptivos indicaron que el 52.9% de los menores tiene un nivel habitual de uso excesivo de teléfonos móviles, en tanto que el 64.

7% se encuentra en una categoría baja en cuanto a habilidades sociales. Esta información muestra una situación alarmante: más de la mitad de los alumnos emplea dispositivos móviles de forma regular y casi dos tercios muestran carencias en sus habilidades sociales.

Conclusiones

Existe una relación negativa, moderada y estadísticamente significativa entre el uso excesivo de dispositivos móviles y el nivel de habilidades sociales; en consecuencia, a mayor uso excesivo, menor desarrollo de habilidades sociales en la muestra estudiada.

Existe una relación negativa moderada y estadísticamente significativa entre la dimensión distracción del uso excesivo de dispositivos móviles y la habilidad para relacionarse; esto implica, a medida que la distracción por el uso de dispositivos móviles aumenta, el desarrollo de la habilidad para relacionarse disminuye en la muestra estudiada

Existe una relación negativa moderada y significativa entre la dimensión actividad adictiva de dispositivos móviles y la dimensión autoafirmación; en consecuencia, a mayor actividad adictiva, menor desarrollo de la autoafirmación en la muestra estudiada

Existe una relación negativa, débil y estadísticamente significativa entre la dimensión de información pasiva del uso excesivo de dispositivos móviles y la dimensión expresión de expresiones; lo que significa, a mayor información pasiva, menor desarrollo de la expresión de emociones

Además, se evidenció que existe un alto porcentaje del uso frecuente a los dispositivos móviles y bajo nivel de habilidades sociales; lo que evidencia, a mayor exposición al uso de dispositivos móviles, menor es el desarrollo de habilidades sociales en la muestra estudiada.

Recomendaciones

Debido a que se ha verificado la relación negativa entre el uso excesivo de dispositivos móviles y las habilidades sociales, se sugiere a la institución educativa "La Inmaculada" poner en marcha un programa de concientización para padres y maestros respecto a las consecuencias del uso extendido de pantallas en la infancia temprana. Este programa debería abarcar talleres participativos, distribución de manuales prácticos y la creación de acuerdos familiares para restringir el tiempo de uso a menos de una hora al día.

Dado que la capacidad de relacionarse se ve impactada en gran medida por el factor distracción, se recomienda crear y utilizar métodos pedagógicos en el aula que mejoren la escucha activa y la atención sostenida. Se debe dar prioridad, en la planificación curricular, a actividades como juegos de roles, círculos de diálogo, narración de cuentos en los que todos participen y actividades cooperativas. También se sugiere entrenar a las maestras en el empleo de metodologías activas que contrarresten los impactos de la fragmentación atencional causada por las pantallas.

Se aconseja la creación de talleres vivenciales para niños que fomenten la expresión asertiva de emociones, opiniones y deseos, en relación con el efecto negativo del comportamiento adictivo sobre la autoafirmación. Estos talleres tienen que contemplar situaciones simuladas en las que los niños practiquen la defensa de sus derechos, la resolución pacífica de conflictos y el planteamiento de preguntas. Al mismo tiempo, se sugiere guiar a los padres para que no empleen el dispositivo móvil como "niñera digital", sino que, en cambio, fortalezcan la conducta de autonomía y autodefensa en sus hijos a través de alabanzas y ejemplos positivos.

Se aconseja incluir en el currículo de la educación inicial un eje transversal de educación emocional debido a la correlación negativa entre la expresión de las emociones y la información pasiva. Esto supone emplear cuentos, títeres, láminas y juegos que posibiliten a los niños reconocer, nombrar y expresar con palabras y sin ellas sus sentimientos. Además, se recomienda instruir a los padres para que sean mediadores emocionales, mostrándoles cómo discutir y

reflexionar con sus hijos acerca de los contenidos que ven en dispositivos, convirtiendo así la recepción pasiva en una conversación activa.

Para estudios posteriores, se sugiere que la muestra se extienda a instituciones educativas tanto públicas como privadas en diferentes áreas de Lambayeque, con el objetivo de comparar las circunstancias económicas y socioculturales.

Referencia

- Abugattas, E. (2016). *Habilidades sociales en niños de educación inicial*. Editorial San Marcos.
https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/4012/Abugattas_Makhlo_uf_Shadia.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Alfaro, R. (2024). *Uso de dispositivos móviles y habilidades sociales en niños de 5 años de la IE San Francisco de Asís – Cusco 2024* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco].
<https://repositorio2.eesppsantarosacusco.edu.pe/items/9b5fb02e-2665-4e29-b0a7-c3afbd816dee/full>
- Álvarez, M. (2020). *Uso de dispositivos móviles y habilidades sociales en preescolares* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de San Agustín].
<https://repositorio2.eesppsantarosacusco.edu.pe/items/9b5fb02e-2665-4e29-b0a7-c3afbd816dee>
- Aramburú, P., Rodríguez, L., y Silva, M. (2024). Exposición a pantallas en niños preescolares de Lima Metropolitana. *Revista Peruana de Pediatría*, 45(2), 89-102.
<https://repositorio.upch.edu.pe/handle/20.500.12866/15132>
- Avellaneda, R., y Heredia, T. (2019). Interferencia tecnológica en el desarrollo psicomotor de niños menores de tres años en el Centro de Salud "Paul Harris". *Revista de Salud Pública del Norte*, 12(3), 45-56.
https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/USSS_ee7291fc8531dc8c4581896beae00cb7/Details
- Ball-Rokeach, S. J. (1985). The origins of individual media-system dependency: A sociological framework. *Communication Research*, 12(4), 485-510.
<https://doi.org/10.1177/009365085012004003>
- Ball-Rokeach, S. J. (1989). Media system dependency theory. En M. G. Cantor (Ed.), *Media effects and society* (pp. 147-165). Erlbaum.
https://www.researchgate.net/publication/345737612_Media_System_Dependency_Theory

- Ball-Rokeach, S. J. (1998). A theory of media power and a theory of media use: Different stories, questions, and ways of thinking. *Mass Communication y Society*, 1(1-2), 5-40.
<https://doi.org/10.1080/15205436.1998.9676398>
- Bances, M. (2020). *Teorías del aprendizaje social: Aportes de Albert Bandura*. Fondo Editorial UNMSM.
<https://www.iseazy.com/es/blog/teoria-del-aprendizaje-social-de-bandura/>
- Bances, G. (2020) *Habilidades sociales y clima social familiar en estudiantes de una institución educativa estatal de Jaén* [Tesis de Licenciatura, Universidad Señor de Sipán].
<https://hdl.handle.net/20.500.12802/7766>
- Bordignon, N. A. (2005). El desarrollo psicosocial de Eric Erikson. El diagrama epigenético del adulto. *Revista Liberabit*, 11(11), 85-96.
<https://www.redalyc.org/pdf/686/68601107.pdf>
- Carmen, R. (2017). Teoría del desarrollo social de Erik Erikson. *Revista de Psicología Evolutiva*, 12(1), 45-59.
- Cobos, D. (2015). Factores familiares, escolares, culturales y económicos en el uso de dispositivos electrónicos en la infancia. *Revista de Educación y Tecnología*, 7(2), 112-128.
- Common Sense Media. (2020). *The Common Sense Census: Media use by kids age zero to eight 2020*. Common Sense Media.
<https://www.common sense media.org/research/the-common-sense-census-media-use-by-kids-age-zero-to-eight-2020>
- Castañeda, J., y Ruiz, L. (2024). Uso de pantallas en niños de educación inicial en instituciones privadas de Chiclayo. *Revista Educativa Norte*, 15(1), 30-45.
https://www.revistapcna.com/sites/default/files/2338_1-2-2.pdf
- Cheung, C., Bedford, R., Saez de Urabain, I., & Smith, T. (2017). Daily touchscreen use in infants and toddlers is associated with reduced sleep. *Scientific Reports*, 7, 46104.

- Cordero, M. (2020). *El impacto de las pantallas en el desarrollo cognitivo infantil*. Editorial Académica Universitaria.
- Díaz, N. (2023). La niñera digital: Uso de dispositivos móviles en niños peruanos durante la pandemia. *Revista Iberoamericana de Educación*, 78(2), 120-135.
- Fombona, J., y Roza, P. (2016). Posibilidades educativas de las tabletas digitales en Educación Infantil. *Revista de Investigación Educativa*, 34(2), 287-302.
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6ª ed.). McGraw-Hill.
https://apiperiodico.jalisco.gob.mx/api/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/metodologia_de_la_investigacion_-_roberto_hernandez_sampieri.pdf
- Huamán Sosa, Y. (2024). *Dispositivo móvil y su relación con expresión oral en estudiantes de educación inicial pública en el barrio de Santa Elena, Ayacucho* [Tesis de segunda especialidad, Universidad Nacional de Huancavelica]. Repositorio Institucional UNH.
<https://repositorio.unh.edu.pe/items/5faf092a-2660-4308-9503-9685c42ae72f>
- Hurtado, J. (2019). *Comunicación pasiva y su impacto en el desarrollo infantil*. Editorial Universidad de Lima.
- Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2023). Estadísticas de acceso y uso de tecnologías de la información en los hogares. INEI.
<https://www.inei.gob.pe/>
- Jiménez, L. (2021). Efecto del uso de dispositivos móviles en la socialización de niños en edad preescolar. *Revista Mexicana de Psicología Educativa*, 10(2), 45-60.
<https://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=64&articulo=64-2020-02>
- Kardefelt, D., y Winther, M. (2017). Children and digital technology: A review of the literature. UNICEF.
<https://www.unicef-irc.org/publications/925-children-and-digital-technology-a-review-of-the-literature.html>

Martínez, F. (2022). Uso excesivo de dispositivos móviles y desarrollo socioemocional en preescolares chilenos. *Revista Latinoamericana de Psicología Infantil*, 14(3), 77-92.

Merrell, K. W. (2003). *Preschool and Kindergarten Behavior Scales* (2ª ed.). PRO-ED.

<https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=1102137>

Morillo, E. (2020). *Dispositivos móviles y su impacto en la educación inicial*. Ediciones Universidad Central del Ecuador.

Organización Mundial de la Salud. (2019). *Directrices sobre actividad física, comportamiento sedentario y sueño para menores de 5 años*. OMS.
<https://www.who.int/publications/i/item/9789240016646>

Oulasvirta, A., Rattenbury, T., Ma, L., & Raita, E. (2012). Habits make smartphone use more pervasive. *Personal and Ubiquitous Computing*, 16(1), 105-114.
<https://doi.org/10.1007/s00779-011-0412-2>

Pezo, C. (2021). Uso de las TIC para el desarrollo de habilidades sociales en educación inicial. *Revista Ecuatoriana de Innovación Educativa*, 8(1), 22-35.
<http://repositorio.unemi.edu.ec/handle/123456789/5834>

Ramos, S. (2024). *Uso de dispositivos móviles y habilidades sociales en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 200 "Nelly Rojas de Arenas", Tacna 2023* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann].
<https://repositorio.upt.edu.pe/handle/20.500.12969/4062>

Radesky, J., Weeks, H., Ball, R., y Schaller, A. (2020). Mobile device use and child development: *A longitudinal study*. *JAMA Pediatrics*, 174(7), 665-672.
<https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2020.0329>

Radesky, J., y Christakis, D. (2019). Screen time and young children: Promoting health and development in a digital world. *Pediatrics*, 144(2), e20193562.
<https://doi.org/10.1542/peds.2019-3562>

Rivera, P. (2019). *Conductas adictivas en la infancia: Tecnología y sociedad*. Editorial Universidad de Piura.
<https://repositorio.udh.edu.pe/bitstream/handle/123456789/3837/Rivera%20Roman%C3%AD%2C%20Ghandi%20Rony.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Rodríguez, M., y Silva, P. (2024). Impacto del uso de pantallas en el comportamiento social de niños preescolares. *Revista de Psicología Educativa*, 29(1), 110-125.

UNESCO. (2024). *Consecuencias de la pandemia: Tecnología y educación en la primera infancia*. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000387823>

UNIR Revista. (2020). Habilidades sociales en niños: definición, tipos y cómo trabajarlas. *Revista UNIR*, 5(3), 22-28. <https://www.unir.net/educacion/revista/habilidades-sociales-ninos/>

Anexo 1 - Instrumento de evaluación.

CUESTIONARIO-USO DE DISPOSITIVOS MÓVILES

INSTRUCCIONES:

- Desarrolla todos los reactivos.
- El desarrollo del presente instrumento es personal.
- Por favor desarrolle el instrumento con la sinceridad que a usted la caracteriza.
- El desarrollo del presente tiene una duración máxima de 20 minutos.
- Para calificar cada reactivo, utilice la siguiente leyenda:

Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
5	4	3	2	1

N.º	DIMENSIÓN I: Distracción	RESPUESTA				
		5	4	3	2	1
1	Prefiere Ud., ponerle juegos en el celular para que su hijo se distraiga					
2	A su hijo le gusta interactuar con juegos en el celular.					
3	Las aplicaciones que ha descargado a su celular tienen la intención de distraer a su hijo.					
4	Las aplicaciones que descargó en su celular están orientadas a entretener a su hijo.					
5	Proporciona videos para que su hijo se entretenga.					
6	Muchos de los videos que descarga en el celular lo utiliza para que su hijo se mantenga ocupado.					
DIMENSIÓN II: Actividad adictiva						
7	Considera que la actitud de su niño es adictiva hacia el uso de celulares como entretenimiento.					
8	La actitud adictiva de su hijo respecto al uso del celular lo ha retraído.					
9	Considera que la conducta de su hijo ha cambiado desde el uso adictivo del celular.					
10	La conducta agresiva que muestra su hijo se debe al uso excesivo del celular.					
11	El comportamiento de su hijo ha cambiado debido al uso del celular.					
12	El comportamiento no se condice con la educación que le brinda en la casa.					
DIMENSIÓN III: INFORMACIÓN PASIVA						
13	Considera que los videos que visualiza su hijo afectan su canal visual.					
14	El canal visual es el medio que mayormente utiliza su hijo al usar el celular.					
15	Pocos materiales audiovisuales que les encanta a su hijo utilizan el canal auditivo para entretenerlo.					
16	Los materiales que observa el niño desarrollan los canales auditivos.					
17	Considera que su hijo no utiliza con mucha frecuencia el canal sensorial para registrar información.					
18	El canal sensorial es el que más se utiliza en los materiales que contienen los celulares,					

Nota: Huamán Sosa, Y. (2024). *Cuestionario de Uso de Dispositivos Móviles* [Instrumento de investigación]. <https://hdl.handle.net/20.500.14597/8569>. Adaptado para el presente estudio con modificaciones en la redacción de ítems y estructura de respuesta.

PRUEBA DE HABILIDADES SOCIALES

Nombre del niño(a): _____

Estimada docente (evaluadora): _____

Fecha de aplicación del instrumento: _____

Instrucciones : Para llenar este instrumento de evaluación de habilidades sociales, deberá observar de manera directa y constante al niño o niña en diferentes situaciones escolares: durante actividades dirigidas, juegos libres, momentos de rutina e interacciones espontáneas con sus compañeros. Por cada ítem, marque **una única casilla** según la frecuencia con la que observe la conducta descrita, siguiendo esta escala:

Nº	ITEMS	NUNCA	POCAS VECES	ALGUNAS VECES	MUCHAS VECES	SIEMPRE
	DIMENSION 1: Habilidad para relacionarse					
1	Mantiene una buena relación con sus compañeros.					
2	Es capaz de trabajar en equipo con sus demás compañeros.					
3	El niño es capaz de seguir órdenes en el salón de clases.					
4	Es capaz de compartir sus juguetes con sus compañeros.					
5	Mantienen la mirada cuando se le habla.					
6	Es invitado por otros niños para jugar.					
	DIMENSION 2: Autoafirmación					
7	Manifiesta sus preferencias al momento de elegir una actividad.					
8	Sabe defenderse si sus compañeros lo molestan.					
9	Sabe expresar sus quejas en el salón de clases.					
10	Si durante el recreo se produce una injusticia, es capaz de reclamar.					
11	Le interesa saber el porqué de las situaciones					
12	Si le desagrada un juego es capaz de decirlo					

13	Si un compañero hace algo que le desagrada es capaz de decirlo.					
14	Expresa verbalmente su molestia si pierde en una competencia.					
15	Es capaz de hacer preguntas sobre un tema nuevo para él.					
16	Es capaz de iniciar conversaciones					
	DIMENSIÓN 3:Expresión de emociones					
17	Le hace cumplidos a sus amigos.					
18	Demuestra cariño por sus compañeros.					
19	Recibe con agrado los cumplidos de los demás.					
20	Es capaz de expresar el cariño que siente hacia sus profesores					
21	Reconoce el estado de ánimos de los Profesores.					
22	Sonríe de manera espontánea.					
23	Expresa la alegría que siente al completar una tarea satisfactoriamente.					
24	Es capaz de consolar a un compañero si se siente triste.					

Nota: Adaptado a partir de: "Test de Habilidades de Interacción Social" de Abugattas,

S. (2016). <https://repositorio.ulima.edu.pe/handle/20.500.12724/4012>.

Anexo 2 – Procesamiento de la Información.

Base de datos para la variable: Uso excesivo de dispositivos móviles

	DISTRACCION						ACTIVIDAD ADICTIVA						INFORMACION PASIVA									
Sujetos	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	TOTAL	DISTRACCION	ACTIVIDAD ADICTIVA	INFORMACION PASIVA
1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	4	5	5	5	4	3	84	30	28	26
2	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	3	5	4	5	5	5	4	5	85	30	27	28
3	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	3	5	3	5	5	5	4	2	80	28	28	24
4	4	3	3	5	5	5	5	5	4	5	3	5	3	5	5	5	4	5	79	25	27	27
5	4	3	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	5	80	26	28	26
6	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	81	26	30	25
7	4	5	5	5	5	5	4	4	3	5	4	5	3	5	2	4	4	3	75	29	25	21
8	4	2	3	3	3	3	3	3	4	4	3	5	3	4	3	4	3	3	60	18	22	20
9	3	4	3	3	4	4	5	5	4	5	2	5	3	4	3	4	4	5	70	21	26	23
10	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	5	4	4	2	4	4	4	68	23	23	22
11	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	3	5	3	3	3	5	60	18	20	22
12	4	3	5	5	3	4	5	4	2	5	3	5	3	4	3	3	3	4	68	24	24	20

13	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	5	4	3	3	3	2	3	60	19	23	18
14	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	5	4	4	5	5	4	83	30	26	27
15	3	3	3	3	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	56	20	18	18
16	4	2	2	4	3	4	3	3	4	5	3	2	3	3	3	3	3	4	58	19	20	19
17	2	3	3	2	3	2	2	2	4	4	2	4	3	4	4	5	5	4	58	15	18	25
18	4	3	5	5	5	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	81	26	26	29
19	4	2	2	3	4	3	4	4	3	5	2	3	3	2	3	2	2	2	53	18	21	14
20	4	5	5	5	4	5	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4	82	28	27	27
21	3	5	3	5	5	3	5	3	3	5	3	3	4	3	4	4	4	3	68	24	22	22
22	4	2	3	5	5	4	5	4	2	5	3	2	5	5	4	2	2	5	67	23	21	23
23	5	3	2	4	4	4	4	2	3	2	4	2	4	4	4	4	2	3	60	22	17	21
24	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	3	5	2	4	4	4	3	5	79	30	27	22
25	5	5	4	5	5	4	3	5	5	5	5	4	5	4	4	4	3	5	80	28	27	25
26	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	4	4	3	5	3	5	5	5	80	28	26	26
27	2	3	4	4	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	53	20	17	16
28	2	3	5	5	5	3	5	3	2	5	2	3	5	5	3	3	3	4	66	23	20	23
29	4	2	3	2	4	5	2	3	5	3	3	3	3	3	4	2	2	4	57	20	19	18
30	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	3	4	3	3	3	3	3	49	16	14	19
31	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	36	12	12	12
32	1	3	2	3	4	3	1	4	5	5	1	3	3	5	4	3	1	5	56	16	19	21
33	5	1	3	0	4	5	4	1	5	5	2	3	4	1	2	2	2	5	54	18	20	16

34	3	3	2	4	4	2	2	3	4	5	4	4	4	4	4	3	2	3	60	18	22	20
35	2	3	3	3	4	3	3	1	3	3	2	2	1	2	2	2	2	3	44	18	14	12
36	2	2	3	1	3	1	2	2	3	2	3	2	2	2	3	1	1	2	37	12	14	11
37	3	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	87	27	30	30
38	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4	83	30	28	25
39	5	5	3	4	5	5	5	4	5	5	5	5	2	4	5	4	3	5	79	27	29	23
40	3	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5	81	27	28	26
41	3	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	85	26	30	29
42	5	5	2	4	5	5	5	3	5	5	5	5	3	4	5	3	3	5	77	26	28	23
43	4	5	5	5	5	5	3	4	5	5	5	5	5	4	5	3	3	5	81	29	27	25
44	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	3	5	3	3	5	2	4	4	76	28	27	21
45	3	4	5	5	5	5	4	4	3	3	5	5	5	5	5	5	5	4	80	27	24	29
46	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	3	5	3	3	2	77	28	28	21
47	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	4	3	3	5	82	30	30	22
48	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	1	5	5	5	83	29	28	26
49	3	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	3	4	4	4	5	75	26	25	24
50	3	4	2	2	4	5	4	4	4	4	2	2	2	4	2	4	4	4	60	20	20	20
51	4	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	4	3	5	79	26	28	25

Base de datos para la variable: Habilidades sociales

	HABILIDAD PARA RELACIONAR SE						AUTOAFIRMACION										EXPRESION DE EMOCIONES													
SUJETOS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	TOTAL	HABILIDAD PARA RELACIONARSE	AUTOAFIRMACION	EXPRESION DE EMOCIONES		
1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	3	4	4	4	4	4	45	8	12	25		
2	2	2	2	2	3	3	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	3	2	2	1	2	1	45	14	17	14		
3	3	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1	40	10	17	13		
4	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1	42	12	17	13		
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	32	6	15	11		
6	1	2	1	1	1	4	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	38	10	16	12		
7	3	3	3	3	1	4	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	45	17	16	12		

8	2	4	4	4	3	4	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	3	1	2	1	51	21	17	13
9	2	4	4	4	4	4	1	1	1	2	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	94	22	32	40
10	3	4	4	4	3	4	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	3	4	3	3	3	5	5	5	70	22	17	31
11	2	4	4	4	4	4	1	1	1	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	1	64	22	22	20
12	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1	69	23	33	13
13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1	70	24	33	13
14	2	2	2	1	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1	40	10	17	13
15	2	3	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1	43	13	17	13
16	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1	41	11	17	13
17	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1	42	12	17	13
18	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1	44	11	20	13
19	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1	47	14	20	13
20	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1	47	14	20	13
21	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1	47	14	20	13
22	2	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	3	2	2	1	2	1	43	9	20	14
23	2	2	4	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	3	2	2	1	2	1	47	13	20	14
24	2	3	4	2	2	1	2	2	2	2	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	89	14	35	40
25	2	2	4	2	2	2	3	2	2	2	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90	14	36	40
26	2	4	3	2	2	2	2	3	3	2	2	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90	15	35	40
27	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	2	1	107	26	49	32
28	4	4	4	2	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	106	22	49	35

29	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	2	2	3	3	3	100	27	48	25	
30	5	5	5	5	5	4	4	5	3	2	2	2	2	2	5	2	5	4	4	4	2	2	2	3	84	29	29	26	
31	4	4	4	4	4	4	4	5	2	2	2	2	2	2	5	5	5	4	4	4	2	2	2	2	80	24	31	25	
32	4	4	4	2	4	4	4	5	1	2	2	2	2	2	5	5	5	4	4	4	2	2	2	2	77	22	30	25	
33	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	4	4	4	5	4	4	4	2	2	2	2	62	12	25	25
34	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	2	2	2	2	2	59	12	25	22
35	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4	61	12	20	29	
36	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	3	3	2	2	2	2	49	12	20	17	
37	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	3	3	2	2	2	2	49	12	20	17	
38	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	58	12	22	24	
39	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	53	11	20	22	
40	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	3	47	11	20	16	
41	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	46	11	20	15	
42	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	47	12	20	15	
43	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	47	12	20	15	
44	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	47	12	20	15	
45	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	48	13	20	15	
46	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	47	12	20	15	
47	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	48	13	20	15	
48	1	2	2	2	2	3	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	45	12	18	15	
49	1	2	3	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	46	12	19	15	

50	1	3	3	2	2	3	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	48	14	19	15
51	1	3	3	2	2	3	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	47	14	19	14

Anexo 3 –Evidencias

ANEXO 2: INSTRUMENTOS

CUESTIONARIO-USO DE DISPOSITIVOS MÓVILES

INTRODUCCIÓN

☐ presente instrumento pretende medir el uso de dispositivos móviles.

INSTRUCCIONES:

- Desarrolla todos los reactivos.
- El desarrollo del presente instrumento es personal.
- Por favor desarrolle el instrumento con la sinceridad que a usted la caracteriza.
- El desarrollo del presente tiene una duración máxima de 20 minutos.
- Para calificar cada reactivo, utilice la siguiente leyenda:

Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
5	4	3	2	1

N.º	DIMENSIÓN I: Distracción	RESPUESTA				
		5	4	3	2	1
1	Profiere Ud., ponerle juegos en el celular para que su hijo se distraiga.					X
2	A su hijo le gusta interactuar con juegos en el celular.					X
3	Las aplicaciones que ha descargado a su celular tienen la intención de distraer a su hijo.					X
4	Las aplicaciones que descargó en su celular están orientadas a entretener a su hijo.					X
5	Proporciona videos para que su hijo se entretenga.					X
6	Muchos de los videos que descarga en el celular lo utiliza para que su hijo se mantenga ocupado.					X
DIMENSIÓN II: Actividad adictiva						
7	Considera que la actitud de su niño es adictiva hacia el uso de celulares como entretenimiento.					X
8	La actitud adictiva de su hijo respecto al uso del celular lo ha retraído.					X
9	Considera que la conducta de su hijo ha cambiado desde el uso adictivo del celular.					X
10	La conducta agresiva que muestra su hijo se debe al uso excesivo del celular.					X
11	El comportamiento de su hijo ha cambiado debido al uso del celular.					X
12	El comportamiento no se condice con la educación que le brinda en la casa.					X
DIMENSIÓN III: INFORMACIÓN PASIVA						
13	Considera que los videos que visualiza su hijo afectan su canal visual.					X
14	El canal visual es el medio que mayormente utiliza su hijo al usar el celular.					X
15	Pocos materiales audiovisuales que los encanta a su hijo utilizan el canal auditivo para entretenerlo.					X
16	Los materiales que observa el niño desarrollan los canales auditivos.					X
17	Considera que su hijo no utiliza con mucha frecuencia el canal sensorial para registrar información.					X
18	El canal sensorial es el que más se utiliza en los materiales que contienen los celulares.					X

Muchas gracias

Nota: En la imagen se observa el cuestionario del uso excesivo de dispositivos móviles aplicado a los padres de familia de los niños de 5 años de la institución educativa privada “La Inmaculada” de Chiclayo.

PRUEBA DE HABILIDADES SOCIALES

Nombre del niño(a): FABIANA RIVERA VEGA VASQUEZ

Nombre docente (evaluador): PAOLA GARCIA TORRES

Fecha de aplicación del instrumento: 12/11/17

acciones: Para llenar este instrumento de evaluación de habilidades sociales, deberá observar de manera directa y puntual al niño o niña en diferentes situaciones escolares: durante actividades dirigidas, juegos libres, momentos de libre interacción espontánea con sus compañeros. Por cada ítem, marque una única casilla según la frecuencia con la que observa la conducta descrita, siguiendo esta escala:

ITEM	SIEMPRE	OCASO FRECUENTE	ALGUNAS VECES	POCAS VECES	NEUNDA
DIMENSIÓN 1: Habilidad para relacionarse					
1. Mantiene una buena relación con sus compañeros.			✓		
2. Es capaz de trabajar en equipo con sus demás compañeros.			✓		
3. El niño es capaz de seguir órdenes en el salón de clases.			✓		
4. Es capaz de compartir sus juguetes con sus compañeros.				✓	
5. Mantiene la mirada cuando se le habla.		✓			
6. Es invitado por otros niños para jugar.				✓	
DIMENSIÓN 2: Autoafirmación					
7. Manifiesta sus preferencias al momento de elegir una actividad.				✓	
8. Sabe defenderse si sus compañeros lo molestan.			✓		
9. Sabe expresar sus quejas en el salón de clases.			✓		
10. Si durante el recreo se produce una injusticia, es capaz de reclamar.			✓		
11. Le interesa saber el porqué de las situaciones.				✓	

13	Si un compañero hace algo que le desagrada es capaz de decirlo.		✓		
14	Expresa verbalmente su molestia si pierde en una competencia.			✓	
15	Es capaz de hacer preguntas sobre un tema nuevo para él.				✓
16	Es capaz de iniciar conversaciones.	✓			
DIMENSIÓN 3: Expresión de emociones					
17	Le hace cumplidos a sus amigos.			✓	
18	Demuestra cariño por sus compañeros.				✓
19	Recibe con agrado los cumplidos de los demás.				✓
20	Es capaz de expresar el cariño que siente hacia sus profesores.			✓	
21	Reconoce el estado de ánimos de los Profesores.				✓
22	Sonríe de manera espontánea.			✓	
23	Expresa la alegría que siente al completar una tarea satisfactoriamente.				✓
24	Es capaz de consolar a un compañero si se siente triste.				✓

Edad del niño(a): 5 años

Gestión: particular () Estatal ()

La presente prueba tiene como objetivo evaluar las habilidades de interacción social en niños de 3 y 6 años. Se presentarán una serie de enunciados y usted deberá señalar la frecuencia con la que

PRUEBA DE HABILIDADES SOCIALES

Nombre del niño(a): JUAN KALLAGUA GARCIA GARCIA

Nombre docente (evaluador): SR. DYA MEDALID VALERIANO

Fecha de aplicación del instrumento: _____

acciones: Para llenar este instrumento de evaluación de habilidades sociales, deberá observar de manera directa y puntual al niño o niña en diferentes situaciones escolares: durante actividades dirigidas, juegos libres, momentos de libre interacción espontánea con sus compañeros. Por cada ítem, marque una única casilla según la frecuencia con la que observa la conducta descrita, siguiendo esta escala:

ITEM	SIEMPRE	OCASO FRECUENTE	ALGUNAS VECES	POCAS VECES	NEUNDA
DIMENSIÓN 1: Habilidad para relacionarse					
Mantiene una buena relación con sus compañeros.					✓
Es capaz de trabajar en equipo con sus demás compañeros.					✓
El niño es capaz de seguir órdenes en el salón de clases.					✓
Es capaz de compartir sus juguetes con sus compañeros.					✓
Mantiene la mirada cuando se le habla.					✓
Es invitado por otros niños para jugar.					✓
DIMENSIÓN 2: Autoafirmación					
Manifiesta sus preferencias al momento de elegir una actividad.					✓
Sabe defenderse si sus compañeros lo molestan.					✓
Sabe expresar sus quejas en el salón de clases.					✓
Si durante el recreo se produce una injusticia, es capaz de reclamar.					✓
Le interesa saber el porqué de las situaciones.					✓

13	Si un compañero hace algo que le desagrada es capaz de decirlo.				✓
14	Expresa verbalmente su molestia si pierde en una competencia.			✓	
15	Es capaz de hacer preguntas sobre un tema nuevo para él.				✓
16	Es capaz de iniciar conversaciones.				✓
DIMENSIÓN 3: Expresión de emociones					
17	Le hace cumplidos a sus amigos.				✓
18	Demuestra cariño por sus compañeros.				✓
19	Recibe con agrado los cumplidos de los demás.				✓
20	Es capaz de expresar el cariño que siente hacia sus profesores.				✓
21	Reconoce el estado de ánimos de los Profesores.				✓
22	Sonríe de manera espontánea.				✓
23	Expresa la alegría que siente al completar una tarea satisfactoriamente.				✓
24	Es capaz de consolar a un compañero si se siente triste.				✓

Edad del niño(a): 5 años

Gestión: particular () Estatal ()

La presente prueba tiene como objetivo evaluar las habilidades de interacción social en niños de 3 y 6 años. Se presentarán una serie de enunciados y usted deberá señalar la frecuencia con la que el niño realiza lo planteado en cada afirmación. Por favor sea lo más objetivo posible al momento de responder.

Nota: En la imagen se observa el cuestionario de las habilidades sociales aplicado en el aula de 5 años con acompañamiento del docente de la institución educativa privada “La Inmaculada” de Chiclayo.



NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
CONSENTIMIENTO INFORMADO

Estimado(a) Cecilia Elizabet Fuentes Prieto.....identificado(a)
 con DNI: 43653099.....

La Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación (FACHSE)-Escuela Profesional de Educación-Nivel inicial de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo apoya la práctica de obtener el consentimiento informado de, y proteger a, los sujetos humanos que participen en investigación.

La siguiente información tiene por objeto ayudarle a decidir si aceptará participar su menor hijo(a) en el presente estudio. Usted está en libertad de retirarse del estudio en cualquier momento.

Para tal efecto se le pedirá que responda a los cuestionarios para medir las variables uso excesivo de dispositivos digitales y habilidades sociales. Nos interesa estudiar relación entre el "Uso excesivo de dispositivos móviles y habilidades sociales en niños de educación inicial de una institución privada de Chiclayo, 2025" Nos gustaría que su menor hijo(a) participará de esta investigación, por tal participación es estrictamente voluntaria. Les aseguramos que el nombre de su menor hijo(a) se mencionará en los hallazgos de la investigación. La información sólo se identificará mediante código numérico.

Si le gustaría tener información adicional acerca del estudio antes o después que finalice, por favor ponerse en contacto con cualquiera de nosotros por teléfono o por número de celular. Agradecemos su atención y apreciamos su interés y cooperación.

Firma del apoderado (a)

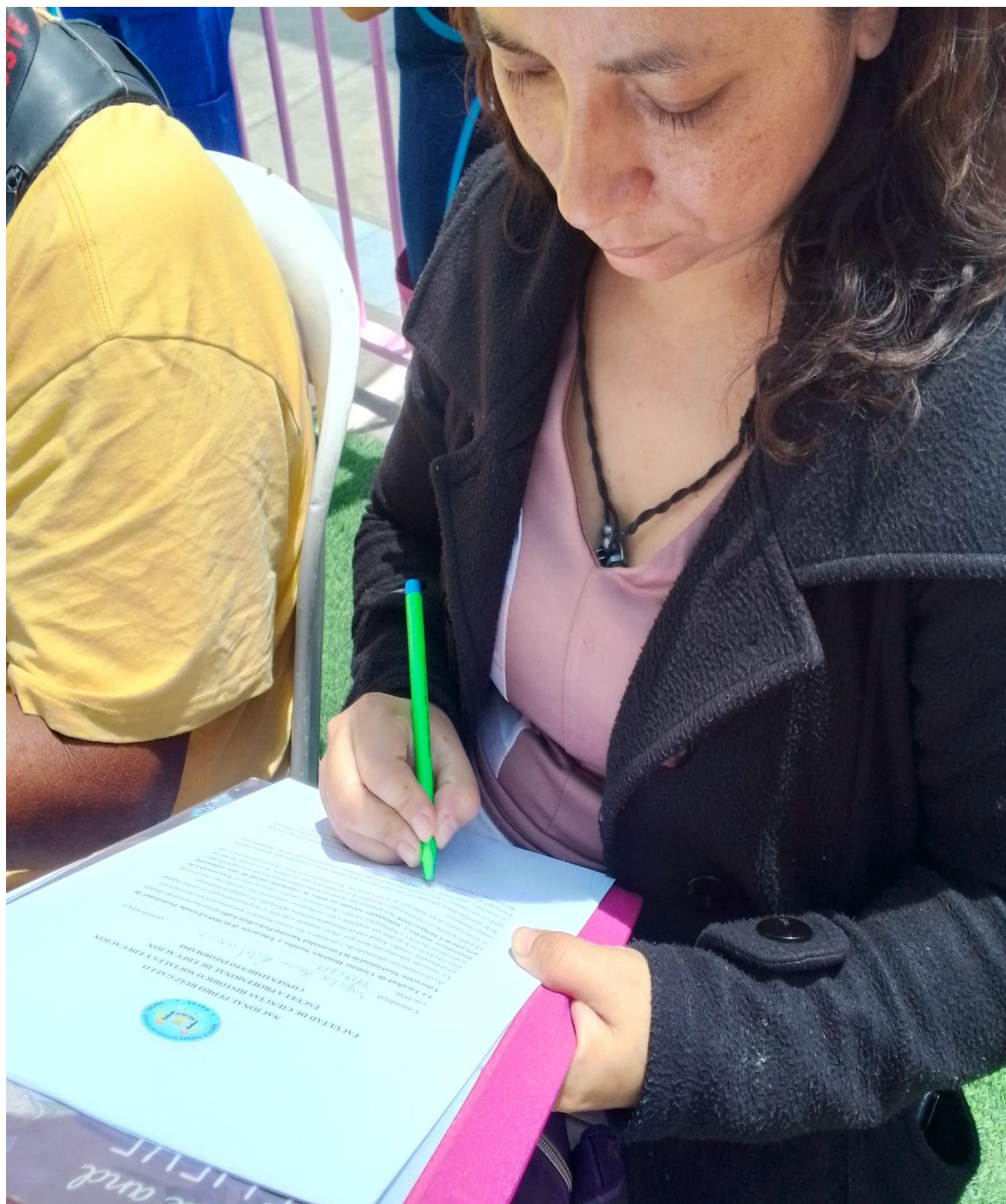
Atentamente, Chiclayo, 11 de noviembre del 2025

NANCY ESTHER LÓPEZ SILVA
 Bachiller en Educación- Nivel Inicial

Nota: En la imagen se observa el consentimiento informado establecido y firmado por el padre de familia, el cual garantiza la previa autorización para que su menor hijo sea parte del estudio



Nota: En las imágenes se muestra a padres de familia leyendo el consentimiento informado y garantizando su firma para que su menor hijo sea parte del estudio.



Nota: En la imagen se observa a una madre de familia que están revisando el documento del consentimiento informado, un procedimiento ético fundamental previa a la recolección de datos, para luego garantizar su firma como parte de la autorización para que su menor hijo sea parte del estudio.



Nota: En las imágenes se muestra a la investigadora, Bachiller Nancy Lopez Silva, brindando las instrucciones a los padres de familia que asistieron con la finalidad de llenar los cuestionarios de manera óptima, siendo decisivo para garantizar la comprensión de los ítems y la honestidad de sus respuestas.



Nota: En las imágenes se muestra a la Bachiller Nancy Lopez Silva brindando orientación a los padres de familia durante la aplicación de los cuestionarios, Este momento es importante para garantizar el entendimiento de los ítems y la honestidad de las respuestas, lo que evidencio datos confiables.

Anexo 4 –Tabla 11. Matriz de consistencia

TÍTULO	FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	HIPÓTESIS	OBJETIVOS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGÍA
Uso excesivo de dispositivos móviles y habilidades sociales en niños de educación inicial de una institución educativa privada de Chiclayo, 2025.	¿De qué manera el uso excesivo de dispositivos móviles se relaciona con las habilidades sociales en niños de 5 años de educación inicial de una institución educativa privada de Chiclayo, 2025?	GENERAL Existe relación significativa entre el uso excesivo de dispositivos móviles y las habilidades sociales en niños de 5 años de educación inicial de una institución educativa privada de Chiclayo, 2025. ESPECÍFICAS Existe relación significativa entre la dimensión distracción del uso excesivo de dispositivos móviles y la habilidad para relacionarse en niños de 5 años de educación inicial de una institución educativa privada de Chiclayo, 2025. Existe relación significativa entre la dimensión actividad adictiva del uso excesivo de	GENERAL: Determinar la relación entre el uso excesivo de dispositivos móviles y las habilidades sociales en niños de 5 años de educación inicial de una institución educativa privada de Chiclayo, en el año 2025. ESPECÍFICOS: Establecer la relación de la dimensión distracción del uso excesivo de dispositivos móviles y la habilidad para relacionarse en niños de 5 años de educación inicial de una institución educativa privada de Chiclayo, 2025. Establecer la relación entre la dimensión actividad adictiva del uso excesivo de dispositivos móviles y la dimensión	Variable 1: Uso excesivo de dispositivos móviles Variable 2: Habilidades sociales	Distracción Actividad adictiva Información pasiva Habilidad para relacionarse Autoafirmación Expresión de emociones	Diseño: No experimental. Nivel: Descriptivo correlacional transversal Población: 135 niños del nivel inicial de la institución educativa privada “La Inmaculada” de Chiclayo. Muestra: 51 estudiantes de 5 años de educación inicial de la institución educativa privada “La Inmaculada” acompañados de sus padres. Muestreo: No probabilístico de tipo intencional por conveniencia Técnicas e instrumentos de recolección de datos: La encuesta.

	dispositivos móviles y la dimensión autoafirmación en niños de 5 años de educación inicial de una institución educativa privada de Chiclayo, 2025. Existe relación significativa entre la dimensión información pasiva del uso excesivo de dispositivos móviles y la dimensión expresión de emociones en niños de 5 años de educación inicial de una institución educativa privada de Chiclayo, 2025.	autoafirmación en niños de 5 años de educación inicial de una institución educativa privada de Chiclayo, 2025. Establecer la relación entre la dimensión información pasiva del uso excesivo de dispositivos móviles y la dimensión expresión de emociones en niños de 5 años de educación inicial de una institución educativa privada de Chiclayo, 2025.	Instrumentos: Cuestionario del uso excesivo de dispositivos móviles Cuestionario de habilidades sociales
--	---	--	---