



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN**

**RELACIÓN ENTRE LA MEDIACIÓN TECNOLÓGICA DE LOS PADRES Y EL
DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE NIÑOS DE II CICLO DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA PARTICULAR ALFONSO UGARTE DE TOCACHE - SAN MARTÍN, 2024**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN
INICIAL**

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: ESTRATEGIAS DEL APRENDIZAJE Y NECESIDADES EDUCATIVAS

AUTOR

LOPEZ ARTEAGA, TABITHA RUTH

ORCID:0009-0005-7086-268X

ASESOR

AGUILAR POLO, ANICETO ELIAS

ORCID:0000-0002-0474-3843

CHIMBOTE-PERÚ

2024



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN

ACTA N° 0427-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **14:00** horas del día **26** de **Diciembre** del **2024** y estando lo dispuesto en el Reglamento de Investigación (Versión Vigente) ULADECH-CATÓLICA en su Artículo 34º, los miembros del Jurado de Investigación de tesis de la Escuela Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL**, conformado por:

FLORES ARELLANO MERLY LILIANA Presidente
PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI Miembro
CARHUANINA CALAHUALA SOFIA SUSANA Miembro
Dr. AGUILAR POLO ANICETO ELIAS Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **RELACIÓN ENTRE LA MEDIACIÓN TECNOLÓGICA DE LOS PADRES Y EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE NIÑOS DE II CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR ALFONSO UGARTE DE TOCACHE - SAN MARTÍN, 2024**

Presentada Por :
(2007112011) **LOPEZ ARTEAGA TABITHA RUTH**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **15**, quedando expedito/a el/la Bachiller para optar el TITULO PROFESIONAL de **Licenciada en Educación Inicial**.

Los miembros del Jurado de Investigación firman a continuación dando fe de las conclusiones del acta:

FLORES ARELLANO MERLY LILIANA
Presidente

PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI
Miembro

CARHUANINA CALAHUALA SOFIA SUSANA
Miembro

Dr. AGUILAR POLO ANICETO ELIAS
Asesor



CONSTANCIA DE EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD

La responsable de la Unidad de Integridad Científica, ha monitorizado la evaluación de la originalidad de la tesis titulada: RELACIÓN ENTRE LA MEDIACIÓN TECNOLÓGICA DE LOS PADRES Y EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE NIÑOS DE II CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR ALFONSO UGARTE DE TOCACHE - SAN MARTÍN, 2024 Del (de la) estudiante LOPEZ ARTEAGA TABITHA RUTH , asesorado por AGUILAR POLO ANICETO ELIAS se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 4% según el reporte de originalidad del programa Turnitin.

Por lo tanto, dichas coincidencias detectadas no constituyen plagio y la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Cabe resaltar que el turnitin brinda información referencial sobre el porcentaje de similitud, más no es objeto oficial para determinar copia o plagio, si sucediera toda la responsabilidad recaerá en el estudiante.

Chimbote, 27 de Enero del 2025



Mgtr. Roxana Torres Guzman
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

Dedicatoria

A mi mamita Lucia Arteaga Príncipe, por enseñarme a luchar y apoyarme en todo lo que he necesitado, por demostrarme su amor incondicional, por enseñarme que con responsabilidad y empeño todo se puede.

A mi esposo Jesús Barrios Lopez por el apoyo incondicional durante todo el proceso, por el aliento emocional en cada dificultad que pasé, a mis pequeños Onice y Ángelo por hacer de mi vida un día con muchos retos, para ellos mi esfuerzo y dedicación y sobre todo confiando siempre en Dios.

Agradecimiento

A la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, por contribuir con la consecución de ser profesional en educación inicial. A todos, un abrazo fraterno.

A la Institución Educativa Particular Alfonso Ugarte de Tocache, por facilitar la ejecución de recojo de datos.

A los padres de familia de los niños de 4 y 5 años de edad de la Institución Educativa Particular Alfonso Ugarte de Tocache.

Al Dr. Aniceto Elías Aguilar Polo, por su constante asesoría en la realización de la investigación.

Índice general

Dedicatoria.....	IV
Agradecimiento.....	V
Índice general.....	VI
Lista de tablas	VIII
Lista de figuras	IX
Resumen	X
Abstract.....	XI
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
II. MARCO TEÓRICO	4
2.1. Antecedentes.....	4
2.2. Bases teóricas	9
2.3. Hipótesis	22
III. METODOLOGÍA.....	24
3.1. Nivel, tipo y diseño de investigación.....	24
3.2. Población y muestra	25
3.3. Variables. Definición y operacionalización.....	27
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información	28
3.5. Método de análisis de datos.....	29
3.6. Aspectos éticos	30
IV. RESULTADOS	33
V. DISCUSIÓN	44
VI. CONCLUSIONES	47
VII. RECOMENDACIONES	48
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	49
ANEXOS.....	55

Anexo 01. Matriz de consistencia.....	56
Anexo 02. Instrumento de recolección de información.....	57
Anexo 03. Ficha técnica de los instrumentos (descripción de propiedades métricas: validez, confiabilidad, u otros).	60
Anexo 04. Confiabilidad del instrumento.....	67
Anexo 05. Consentimiento informado.....	92
Anexo 06: Documento de aprobación de institución para la recolección de información.	95
Anexo 07: Evidencias de ejecución.	96

Lista de tablas

Tabla 1	25
<i>Población establecida en la Institución Educativa Particular Alfonso Ugarte de Tocache.</i>	25
Tabla 2	33
<i>Estadística de información personal</i>	33
Tabla 3	33
<i>Niveles que caracterizan a las dimensiones de la mediación tecnológica de los padres</i>	33
Tabla 4	35
<i>Resultado obtenido sobre la mediación tecnológica desarrollado por los niños</i>	35
Tabla 5	36
<i>Niveles que caracterizan las dimensiones del desarrollo de la creatividad del niño</i>	36
Tabla 6	37
<i>Resultado alcanzado sobre la variable desarrollo de la creatividad del niño</i>	37
Tabla 7	38
<i>Distribución de normalidad entre la mediación tecnológica de los padres y el desarrollo de la creatividad del niño y sus dimensiones</i>	38
Tabla 8	40
<i>Estadística de correlación de Pearson entre la mediación tecnológica de los padres y el desarrollo de la creatividad de los niños</i>	40
Tabla 9	41
<i>Correlación de Pearson entre las dimensiones de la mediación tecnológica de los padres y el desarrollo de la creatividad de los niños</i>	41
Tabla 10	43
<i>Coefficiente de correlación de Rho de Spearman entre la dimensión selección de contenido adecuado de mediación tecnológica de los padres y el desarrollo de la creatividad del niño</i>	43

Lista de figuras

Figura 1	34
<i>Barras estadísticas de las dimensiones de la mediación tecnológica de los padres.....</i>	<i>34</i>
Figura 2	35
<i>Barras estadísticas de la variable mediación tecnológica de los padres.....</i>	<i>35</i>
Figura 3	36
<i>Barras estadísticas de las dimensiones del desarrollo de la creatividad del niño.....</i>	<i>36</i>
Figura 4	37
<i>Barras estadísticas sobre el desarrollo de la creatividad del niño de 4 a 5 años.....</i>	<i>37</i>
Figura 5	39
<i>Distribución de la normalidad entre la mediación tecnológica y desarrollo de la creatividad.....</i>	<i>39</i>
Figura 6	40
<i>Gráfica de dispersión de la mediación tecnológica de los padres y el desarrollo de la creatividad del niño</i>	<i>40</i>

Resumen

El objetivo del estudio fue determinar la relación entre la mediación tecnológica de los padres y el desarrollo de la creatividad del niño de II ciclo de la Institución Educativa Particular Alfonso Ugarte de Tocache - San Martín, 2024; la metodología empleada fue de tipo básico, descriptiva y observacional, con un alcance correlacional, de corte transversal, y de enfoque cuantitativo. El diseño fue no experimental, con una muestra probabilística seleccionada mediante muestreo aleatorio simple, compuesta por 31 niños. Se utilizaron dos instrumentos: uno para medir la mediación tecnológica de los padres, con una confiabilidad de $\alpha = .991$ y otro para evaluar el desarrollo creativo de los niños, con una confiabilidad de $\alpha = .983$ ambos validados por expertos. Los resultados revelaron que las dimensiones de la mediación tecnológica, como la supervisión activa del uso de la tecnología ($r = -0,334$), la selección de contenidos apropiados ($Rho = -0,343$), el acompañamiento durante el uso de la tecnología ($r = -0,262$) y el control del tiempo frente a las pantallas ($r = 0,667^{**}$), tienen una relación lineal, directa y positiva altamente significativa ($p > 0,05$) con el desarrollo creativo. Además, se encontró que tanto la mediación tecnológica como el desarrollo creativo se presentan a niveles medios, con porcentajes de 93,55% y 90,32%, respectivamente. En conclusión, no se observó una correlación lineal directa significativa entre ambas variables, con un valor de Pearson $r = -0,171$ y $p > 0,05$.

Palabras clave: acompañamiento, creatividad, mediación tecnológica, supervisión, uso

Abstract

The objective of the study was to determine the relationship between the technological mediation of parents and the development of creativity of the child of the II cycle of the Alfonso Ugarte Private Educational Institution of Tocache - San Martín, 2024; The methodology used was basic, descriptive and observational, with a correlational, cross-sectional scope, and quantitative approach. The design was non-experimental, with a probabilistic sample selected through simple random sampling, composed of 31 children. Two instruments were used: one to measure parents' technological mediation, with a reliability of $\alpha = .991$ and another to evaluate the creative development of children, with a reliability of $\alpha = .983$ both validated by experts. The results revealed that the dimensions of technological mediation, such as active supervision of the use of technology ($r = -0.334$), selection of appropriate content ($Rho = -0.343$), support during the use of technology ($r = -0.262$) and control of screen time ($r = 0.667^{**}$), have a highly significant linear, direct and positive relationship ($p > 0.05$) with creative development. Furthermore, it was found that both technological mediation and creative development present at medium levels, with percentages of 93.55% and 90.32%, respectively. In conclusion, no significant direct linear correlation was observed between both variables, with a Pearson value $r = -0.171$ and $p > 0.05$.

Keywords: accompaniment, creativity, technological mediation, supervision, use

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La mediación tecnológica se presenta como un campo de estudio relevante no solo para comprender el uso de la tecnología, sino también para fomentar habilidades creativas que son esenciales en el siglo XXI y juega un papel crucial en el desarrollo de la creatividad de los niños, donde la tecnología se ha integrado profundamente en la vida cotidiana de los niños que interactúan con dispositivos digitales y esta mediación puede influir en aspectos cognitivos y creativos. La forma en que los padres gestionan el uso de la tecnología puede potenciar o limitar las oportunidades de desarrollo creativo en los niños (Pérez & González, 2020). Esto sugiere que un enfoque consciente y equilibrado en la mediación tecnológica puede facilitar un ambiente propicio para el crecimiento de la creatividad infantil.

La mediación tecnológica de los padres se ha convertido en un tema relevante a nivel internacional, dado el aumento del uso de dispositivos digitales entre los niños. La mediación activa por parte de los padres puede potenciar la creatividad infantil al permitir un uso más constructivo de la tecnología (Hsin y Wu, 2019); pero se advierten que el uso excesivo de dispositivos sin supervisión puede limitar la capacidad de los niños para expresarse creativamente (Domingues y Rizzo, 2020), esto subraya la urgencia de generar directrices y recursos para padres, que les permitan utilizar la tecnología como una herramienta para cultivar la creatividad en sus hijos. Este dilema resalta la necesidad de entender cómo los estilos de mediación parental impactan el desarrollo creativo en un contexto global, donde la tecnología es cada vez más predominante.

Diversos estudios han iniciado a explorar esta relación, evidenciando la importancia de la mediación activa por parte de los padres a nivel mundial. En su investigación, López y Martínez (2021) destacan que “la interacción de los padres con las herramientas tecnológicas no solo afecta el uso que los niños hacen de estas, sino que también impacta en su capacidad para generar ideas nuevas y resolver problemas de manera creativa” (p. 62). Este hallazgo resalta la necesidad de considerar cómo las estrategias de mediación pueden ser optimizadas para favorecer el desarrollo creativo en los niños, especialmente en un contexto donde la tecnología es omnipresente. Los padres que adoptan un enfoque más participativo y orientado a la creatividad en el uso de la tecnología tienden a observar un desarrollo más robusto de la creatividad en sus hijos (Fernández & Ruiz, 2022, p. 78).

A nivel nacional, la situación presenta desafíos únicos que, en muchos países de América Latina, la falta de estrategias efectivas de mediación tecnológica por parte de los padres limita el desarrollo creativo de los niños (Martínez y Gómez, 2021). Por otro lado, los padres a menudo carecen de información sobre el uso adecuado de la tecnología, lo que puede derivar en un uso inadecuado que afecta la creatividad infantil (Ramírez & Torres, 2022). Esta realidad indica que es fundamental desarrollar programas de formación que equipen a los padres con las herramientas necesarias para mediar de manera efectiva el uso de tecnología en la vida de sus hijos.

La problemática se vuelve aún más evidente, donde se identifican que muchos padres de la comunidad no están capacitados para guiar a sus hijos en el uso de dispositivos digitales, lo que resulta en un impacto negativo en la creatividad de los niños (Pérez & Rodríguez, 2023). Además, destacan que las dinámicas familiares y el acceso desigual a la tecnología pueden agravar esta situación, limitando las oportunidades creativas (Sánchez & López, 2024). Esta falta de mediación efectiva resalta la urgencia de implementar iniciativas que promuevan la capacitación de los padres y fomenten un entorno creativo en el que los niños puedan beneficiarse de la tecnología de manera positiva.

A nivel local se ha evidenciado la problemática sobre la mediación tecnológica de los padres de familia de la Institución Educativa Particular Alfonso Ugarte de Tocache frente a la interacción que se tiene con los hijos sobre el uso adecuado de dispositivos digitales que pueden potenciar habilidades creativas, siempre y cuando exista un acompañamiento significativo por parte de los padres. Una mediación positiva implica no solo la supervisión del tiempo de uso, sino también la selección de contenidos que fomenten el pensamiento crítico y la imaginación (Flores et al., 2021); sin embargo, muchos padres carecen de las herramientas necesarias para guiar a sus hijos en un entorno digital, lo que puede llevar a un uso inadecuado que limite su desarrollo creativo.

Además, estudios recientes indican que la falta de formación y recursos en los padres para mediación tecnológica puede afectar negativamente la creatividad infantil, la disparidad en el acceso a la educación digital y la variabilidad en las prácticas de mediación pueden generar desigualdades significativas en el desarrollo creativo de los niños (Mendoza, 2023). Por lo tanto, es fundamental implementar programas de capacitación para padres que les permitan entender la importancia de su rol en la mediación tecnológica. De esta manera, se

busca no solo optimizar el uso de herramientas digitales, sino también fomentar un ambiente propicio para la creatividad y el aprendizaje integral de los niños.

A raíz de toda problemática descrita se ha planteado el siguiente problema principal ¿Qué relación existe entre la mediación tecnológica de los padres y el desarrollo de la creatividad del niño de II ciclo de la Institución Educativa Particular Alfonso Ugarte de Tocache - San Martín, 2024?; de la misma forma los problemas específicos que buscan identificar ¿Qué relación existe entre las dimensiones supervisión activa del uso de la tecnología, selección de contenido adecuado, acompañamiento durante el uso de la tecnología, control de tiempo de uso de pantallas de la mediación tecnológica de los padres y el desarrollo de la creatividad del niño de II ciclo de la Institución Educativa Particular Alfonso Ugarte de Tocache - San Martín, 2024?

El presente estudio de investigación se justifica desde tres puntos de vista, a nivel teórico se justifica porque la mediación tecnológica de los padres va fomentar la creatividad en los niños al proporcionar un entorno en el que pueden explorar y experimentar con diversas herramientas digitales. Según la teoría de la creatividad, el apoyo y la orientación parental son fundamentales para estimular la imaginación y el pensamiento divergente en los niños. A nivel práctico, se utilizarán herramientas digitales para involucrarse en actividades creativas con sus hijos, como la creación de contenidos multimedia, lo que no solo les ayuda a aprender habilidades nuevas, sino que también promueve la autoexpresión y la innovación. A nivel metodológico, se adoptarán enfoques metodológicos que incluyan la cocreación de proyectos digitales, permitiendo a los niños explorar sus ideas y desarrollarlas en un entorno seguro. La mediación activa y el feedback constructivo son esenciales para potenciar su creatividad.

En la investigación se planteó el objetivo general determinar la relación entre la mediación tecnológica de los padres y el desarrollo de la creatividad del niño de II ciclo de la Institución Educativa Particular Alfonso Ugarte de Tocache - San Martín, 2024; asimismo se formuló los objetivos específicos que buscar determinar la relación entre las dimensiones supervisión activa del uso de la tecnología, selección de contenido adecuado, acompañamiento durante el uso de la tecnología, control de tiempo de uso de pantallas de la mediación tecnológica de los padres y el desarrollo de la creatividad del niño de II ciclo de la Institución Educativa Particular Alfonso Ugarte de Tocache - San Martín, 2024.

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

Antecedentes internacionales

Estudio realizado por Rivera y Guzmán (2024) en su revista científica en la Universidad Técnica de Manabí, Portoviejo de Ecuador, denominado: *Trabajo colaborativo entre padres y educadores para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños*. Cuyo objetivo fue analizar el trabajo colaborativo entre padres y educadores para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños; se realizó una investigación tipo revisión bibliográfica consistente en la selección de artículos científicos indexados en las bases de datos Dialnet, Redalyc, Scielo y Google Académico para seleccionar 13 documentos. El resultado de la búsqueda teórica indica que se precisa un trabajo en equipo de padres y maestros en torno a la enseñanza-aprendizaje para un mejor desenvolvimiento del niño. Se concluyó, el papel de los padres se materializa con acciones en el hogar y en la escuela, planificadas y discutidas con los educadores, incluyendo la capacitación en el ambiente digital.

Para Ramos, (2024) en su tesis de Maestría en la Universidad Tecnológica Indoamérica de Ecuador, denominado: *El tik tok digital para la enseñanza de la lectura de niños de 3 a 5 años*. Cuyo objetivo fue dar a conocer las técnicas y estrategias que ofrece la herramienta digital de Tik Tok para fortalecer los procesos de aprendizaje de la lectura en estudiantes de primaria del Centro de Desarrollo Infantil “Huasicuna” para ello, se empleó una metodología cualitativa con diseño fenomenológico a una población de 3 docentes, 3 estudiantes y una ficha de observación como instrumento y la observación como técnica. Los hallazgos determinan que los docentes carecen de manejo de herramientas digitales, capacitaciones y recursos tecnológicos disponibles para lograr promover habilidades en el aprendizaje de la lectura; la conclusión más importante es que los docentes aplican técnicas tradicionales en el aprendizaje de la lectura en niños pequeños lo que motivó a la creación de tik tok digital como estrategia motivacional.

Moreno y Buriticá, (2022) en su artículo científico en la Universidad Santo Tomás de Colombia, titulado: *La literatura infantil como mediación pedagógica para disminuir los efectos de las aplicaciones tecnológicas en la dimensión socio - afectiva de los niños*. Cuyo

objetivo es denotar que el internet y sus alcances tienen un sinnúmero de ventajas para el desarrollo de la humanidad; proceso desarrollado bajo un enfoque cualitativo de corte etnográfico con diseño investigación acción, en una población de estudio a partir de una técnica e instrumentos como la observación participante, el diario de campo, la entrevista semiestructurada y los talleres pedagógicos. Los resultados, evidencia influencia de las redes sociales y aplicaciones tecnológicas, tanto en la forma de expresarse como en la terminología utilizada de las aplicaciones tecnológicas, pero también identifican ventajas y opciones de buen uso mediante la literatura infantil. Se concluye, se identifica la influencia positiva de la literatura infantil como mediación en el desarrollo socio afectivo en la población intervenida, reconociendo beneficios como fortalecimiento de la autoestima, desarrollo de la creatividad, enriquecimiento de la cultura y las relaciones con los otros permitiendo adquirir una mejor comprensión y manejo de las emociones.

Otro estudio consultado es de Fiallos, (2021) en su tesis de Licenciatura en la Universidad Nacional de Chimborazo, titulado: *Participación de los padres de familia en el proceso enseñanza aprendizaje de los niños de inicial II de la Escuela de Educación Básica 21 de abril, cantón Riobamba, Periodo Académico 2020-2021*. Cuyo objetivo determinar cómo influye la participación de los padres de familia en el proceso enseñanza aprendizaje de los niños de inicial II de la Escuela de Educación Básica, investigación de tipo básica porque se trata de una investigación de carácter social debido a que la participación de los padres ha sido y es uno de los principales actores de la enseñanza y aprendizaje de sus hijos, aplicado en 28 niños y 1 docente, para la recolección de los datos se utilizaron instrumentos como una ficha de observación y una encuesta como técnica. Los resultados, evidenciaron que la mayoría de padres de familia no participan en lo que compete a el proceso enseñanza aprendizaje de los niños del inicial II. Se concluye que los padres de familia de la escuela 21 de abril no participan en el proceso enseñanza aprendizaje de los niños, es por ello que se recomienda tener en cuenta que mientras más participativos estén pues mejores serán los resultados en el desempeño escolar de sus hijos.

Los autores Halpern, Piña y Ortega-Gunckel, (2021) en la revista en la Pontificia Universidad Católica de Chile, denominado: *Mediación parental y escolar: Uso de tecnologías para potenciar el rendimiento escolar*. Cuyo objetivo fue identificar el impacto de la mediación parental y escolar en el rendimiento académico, para ello se desarrolló una investigación mixta, aplicando un cuestionario a más de 7000 estudiantes chilenos de 12 a

18 años y entrevistas a 14 especialistas en el área de educación. El resultado, mostró que la mediación que realizan los padres en el hogar tiene un impacto mucho mayor que la mediación realizada en los colegios, puesto que los estudiantes que utilizan YouTube como herramienta de estudio tienen un rendimiento menor que los estudiantes que utilizan el cuaderno, se identificaron dificultades y desafíos en la implementación de TIC en clases. Se concluyó, en que este trabajo adquiere especial relevancia al aportar sobre cómo se puede influir en las prácticas del uso de TIC de un sistema educativo que ha tenido que adaptarse a la modalidad online.

Mientras para Jara, (2020) en su tesis de Licenciatura en la Universidad del Azuay de Ecuador, titulado: *Investigación sobre la mediación parental en niños de edad pre-escolar de la ciudad de Cuenca*. Tuvo como objetivo generar un aporte en el crecimiento y desarrollo adecuado de niños y niñas, esta investigación tiene un enfoque cuantitativo y alcance correlacional-causal, se aplicó en una población de 500 padres de instituciones públicas y privadas de la ciudad de Cuenca, utilizando la encuesta como técnica y un cuestionario como instrumento. En los resultados, se encontró que los padres de mayor nivel de instrucción, que tienen a sus hijos en centros privados, aplican más la mediación parental, sus actitudes y creencias resultaron negativas frente al uso que hacen sus hijos de los medios digitales y tradicionales; todo lo contrario, se obtuvo con los padres de centros públicos, además, este grupo demostró un alto desconocimiento sobre las TIC. Se concluyó, señalando que existen diferencias por su nivel de instrucción académico más alta y en los padres de centros educativos privados, siendo estos quienes utilizan más los diferentes tipos de mediación restrictiva, de supervisión, activa y compartida.

Mendoza, (2020) en su revista científica en la Universidad Pedagógica Experimental Libertador de Venezuela, denominado: *Mediación tecnológica orientada al desarrollo de habilidades cognitivas: aportes para la sociedad del conocimiento*. Cuyo objetivo fue determinar los avances tecnológicos que obligan a los sistemas educativos del mundo a gestionar una sostenida dinámica evolutiva en sus procesos, un estudio de tipo documental, que utiliza como técnica la recolección de información queda base al análisis de contenido, este implica acciones analíticas y reflexivas en relación a la temática. Los resultados, señalan que la clave está en aprender a aprovechar el potencial organizativo, didáctico de las tecnologías de la información y comunicación para mediar nociones en la era informacional generando la mediación tecnológica a la sociedad del conocimiento, orientada al desarrollo

de habilidades cognitivas. Se concluye que la mediación tecnológica implica un conjunto de acciones de orden pedagógico, didáctico, organizativo y comunicacional que permiten sacar provecho a los recursos tecnológicos para que los estudiantes adquieran un estilo de aprendizaje independiente para autoformarse con criterios de pertinencia y calidad.

Antecedentes nacionales

Otra investigación consultada es de Ramos, (2023) en su investigación de Licenciatura en la Universidad César Vallejo, denominado: *Libro álbum sobre uso de la tecnología y desarrollo de la creatividad de una Institución Educativa de Comas, Lima - 2023*. Como objetivo fue establecer relación entre el libro álbum sobre el uso de la tecnología y el desarrollo de la creatividad en niños del tercer grado de la IE 2049 del distrito de Comas; la metodología de investigación fue de diseño no experimental, correlacional, con enfoque cuantitativo y de tipo aplicada, con una población de 150 niños de 7 y 8 años, se utilizó como técnica la encuesta y el instrumento fue el cuestionario, validados por 3 expertos arrojó 0,829 lo que significa una confiabilidad muy alta. Cuyo resultado, señala se utilizó el Rho de Spearman se obtuvo una correlación positiva considerable con 0,694 de coeficiente, con significancia de 0,000 menor a 0,05, que aceptó la hipótesis de investigación y se rechazó la hipótesis nula, con lo que se concluye, afirmando que existe relación entre el libro álbum sobre uso de la tecnología y desarrollo de la creatividad de una Institución Educativa de Comas, Lima - 2023.

Loza y Gamarra (2023) en su tesis de Maestría en la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC) de Lima, titulado: *Percepción de padres y madres sobre sus dificultades y necesidades en el uso de herramientas TIC para acompañar el aprendizaje remoto de emergencia (2020-2021) de estudiantes de segundo de primaria*. La finalidad fue explorar las percepciones de madres y padres sobre sus dificultades y necesidades en el uso de herramientas TIC para acompañar el aprendizaje remoto de emergencia (2020-2021) de estudiantes de segundo grado de primaria de una institución educativa privada del distrito de San Juan de Lurigancho; el estudio fue de corte cualitativo con diseño de análisis fenomenológico y se realizaron 20 entrevistas semiestructuradas. El resultado, señala que los participantes reconocieron no solo la importancia del manejo de las TIC para acompañar el aprendizaje de sus hijos, sino también el impacto que tiene el dominio de las TIC en los diferentes ámbitos, mostrando interés en seguir asimilando diferentes herramientas digitales.

Se concluyó, sobre la responsabilidad del aprendizaje de los menores, los participantes expresaron que es una responsabilidad compartida por el docente y los padres, asumiendo la necesidad de vigilar el acceso a internet y controlar el tiempo del uso de las tecnologías.

Chávez, Torres y Cadenillas, (2021) en su revista científica en la Universidad César Vallejo del Perú, denominado: *La mediación en el acompañamiento de estudiantes y padres de familia en un contexto digital*; cuyo objetivo fue analizar mediante la revisión de artículos científicos en la enseñanza virtual de nueva experiencia educativa por medio de un estudio sistemático de literatura vinculada a la mediación en el acompañamiento de estudiantes y padres de familia en un contexto digital; la investigación es de tipo cualitativo a través del análisis documental, se manejó referencias y documentos en diferentes plataformas de datos. Resultados, expresa que la mediación en la enseñanza y el aprendizaje móvil se convierte en un mediador esencial por su capacidad de interacción y aprendizaje de nuevos conocimientos en los estudiantes, pero necesita de protocolos reguladores para el mejor manejo y control que deben ser asignados por los padres de familia. En conclusión, al mediador en un proceso educativo su participación se dinamiza por el rol interventor entre el estudiante y el objeto, convirtiéndose en un facilitador social dentro de la comunidad educativa.

Para Valverde (2021) en su tesis de Maestría en la Universidad César Vallejo de Lima, titulado: *Gestión de la participación de padres de familia en la educación virtual de la Institución Educativa N° 177, Lima - 2021*. Cuya finalidad es caracterizar la gestión de la participación de padres de familia en la educación virtual en la Institución Educativa N°177, manejando un enfoque cualitativo, con diseño de estudio de caso, aplicando una entrevista, a doce participantes; como resultado de la gestión de la participación de padres de familia en la educación virtual es esencial para la educación del niño, existen muchos factores que impiden el buen desarrollo, como la falta de conocimiento sobre las tecnologías, muchos no tienen el equipo ni conexión a internet, impidiendo muchas veces que los niños puedan asistir a sus clases virtuales, así mismo que los padres no disponen de tiempo por sus distintas obligaciones. Se concluye, que la gestión de la participación de los padres de familia en la educación virtual de la localidad en estudio, como baja debido a que la mayoría de los padres no tienen conocimiento sobre las tecnologías, ni los equipos requeridos y falta de tiempo.

Antecedentes locales

No existe información a nivel regional ni local.

2.2. Bases teóricas

Variable 01: Mediación tecnológica de los padres

La mediación tecnológica de los padres se refiere a las estrategias y prácticas que utilizan los adultos para guiar y supervisar el uso de la tecnología por parte de sus hijos. Este fenómeno ha ganado relevancia en la última década debido al aumento de la exposición infantil a dispositivos digitales ya internet. La mediación puede adoptar diferentes formas, que incluyen la regulación de contenido, el establecimiento de límites de tiempo y la promoción de un uso positivo y educativo de la tecnología (Fernández & Cortés, 2023). Este enfoque integral es vital, ya que permite a los padres abordar tanto los riesgos como las oportunidades que brinda la tecnológica para entender como los padres de familia pueden influir en la experiencia digital de sus hijos como una categoría de mediación tecnológica.

Se destaca que la mediación activa, que involucra la participación y el diálogo entre padres e hijos sobre el contenido digital, se asocia con un uso más seguro y responsable de la tecnología (Martínez & Sánchez, 2022). Esta mediación constructiva no solo fomenta la conciencia crítica en los niños, sino que también refuerza el vínculo familiar al abrir espacios para la comunicación sobre experiencias en línea. La mediación tecnológica de los padres se define como el conjunto de estrategias y prácticas que los padres utilizan para supervisar y guiar el uso de la tecnología por parte de sus hijos. Este concepto ha cobrado relevancia en la era digital, donde el acceso a dispositivos y plataformas online es casi universal entre los jóvenes.

La mediación tecnológica puede ser tanto restrictiva como facilitadora, lo que significa que los padres no solo limitan las distintas formas de mediación, sino incluyen la mediación activa, donde los padres se involucran directamente en las actividades digitales de sus hijos, y la mediación informativa, que implica proporcionar conocimientos y habilidades para el uso seguro de la tecnología (Moreno et al., 2020). Por tanto, la mediación activa está relacionada con mejores resultados en la competencia digital de los niños, así como con un mayor sentido de seguridad en línea. Este enfoque proactivo permite a los padres establecer un diálogo continuo (Pérez & Ortega, 2022).

Definición de mediación tecnológica de los padres

La mediación tecnológica como el conjunto de estrategias que los padres implementan para influir en el uso que sus hijos hacen de los medios digitales, asegurando un entorno seguro y educativo (Livingstone & Helsper, 2020).

Que la mediación tecnológica implica enseñar a los hijos sobre el uso responsable de la tecnología, promoviendo la ciudadanía digital y el respeto en línea (Ribble, 2021).

La mediación parental se centra en la supervisión y en la comunicación, ayudando a los niños a navegar de manera segura por el vasto entorno digital (Valkenburg & Peter, 2019).

Enfatizan que los padres actúan como mediadores al establecer límites y reglas sobre el uso de la tecnología, lo que puede influir positivamente en el desarrollo social y emocional de sus hijos (Smahel & Wright, 2020).

Que la mediación tecnológica no solo implica supervisar, sino también participar activamente en las actividades digitales de los niños, promoviendo la creatividad y el aprendizaje (Mascheroni & Ólafsson, 2022).

La mediación parental varía en función de factores culturales y contextuales, lo que influye en la forma en que los padres se involucran en la vida digital de sus hijos (Hasebrink & Livingstone, 2019).

Los padres deben desempeñar un papel activo en la mediación tecnológica para ayudar a sus hijos a enfrentar los desafíos y riesgos asociados con el uso de redes sociales y otras plataformas digitales (O’Keeffe & Clarke-Pearson, 2021).

La mediación tecnológica como un proceso de interacción entre padres e hijos que promueve el uso crítico y responsable de la tecnología, apoyando el desarrollo de habilidades digitales (Kumar & Sahu, 2023).

La mediación tecnológica es esencial para preparar a los niños para participar de manera segura y efectiva en un mundo digital en constante evolución, ayudándoles a gestionar su vida en línea (Cohen, 2024).

Teoría que sustenta la mediación tecnológica de los padres

Teoría de control parental

La teoría del control parental se centra en cómo los padres ejercen su influencia sobre el uso de la tecnología por parte de sus hijos, estableciendo límites y regulaciones para garantizar un entorno digital seguro. Este enfoque reconoce que la supervisión activa puede mitigar riesgos asociados con el acceso a contenido inapropiado y la interacción con desconocidos en línea. A medida que la tecnología se vuelve omnipresente, los padres deben adoptar estrategias adecuadas para adaptarse a las nuevas dinámicas de interacción digital, equilibrando la protección con la autonomía de los niños (Smahel et al., 2021); esta teoría sugiere que los padres utilizan diversas estrategias de control para regular el uso de la tecnología por parte de sus hijos.

Esto puede incluir la imposición de límites de tiempo, el uso de software de monitoreo y la creación de reglas sobre el contenido accesible; el enfoque se centra en la idea de que una supervisión activa puede proteger a los niños de riesgos en línea y promover un uso responsable de la tecnología. Estudios recientes han abordado la efectividad de las diferentes estrategias de control parental, destacando la importancia de la mediación activa y la supervisión en la prevención de comportamientos riesgosos en línea; sugiriendo que las intervenciones de control parental no solo deben enfocarse en restricciones, sino también en el fomento de un uso responsable de la tecnología, lo que puede promover habilidades críticas en los niños (Hasebrink & Ponte, 2020). Este enfoque integral implica que los padres no solo son guardianes, sino también educadores en el uso de la tecnología.

Asimismo, la relación entre el control parental y el bienestar digital de los niños se ha explorado en investigaciones recientes; la percepción de los niños sobre el control que ejercen sus padres puede influir en su bienestar emocional y en su disposición a comunicar sus experiencias digitales (Livingstone & Helsper, 2023). Esto sugiere que el control parental debe ser complementado con una comunicación abierta y un ambiente de confianza, permitiendo que los niños se sientan apoyados y comprendidos en su experiencia en línea, lo que puede fortalecer tanto su seguridad como su desarrollo personal.

Teoría de la comunicación abierta

La teoría de la comunicación abierta sostiene que el diálogo constante entre padres e hijos es fundamental para un uso seguro y responsable de la tecnología. Esta perspectiva destaca la importancia de fomentar una relación en la que los niños se sientan cómodos compartiendo sus experiencias en línea. Al establecer canales de comunicación abiertos, los padres pueden abordar de manera proactiva las inquietudes de sus hijos y guiarlos en la navegación del entorno digital, lo que contribuye a su bienestar emocional y social (Ahn & Bailenson, 2021). Este enfoque no solo se centra en la supervisión, sino también en el empoderamiento del niño a través de la información y la educación.

Esta teoría enfatiza la importancia de la comunicación entre padres e hijos respecto al uso de la tecnología. Los padres que mantienen un diálogo abierto pueden ayudar a sus hijos a desarrollar habilidades críticas para navegar por el entorno digital, así como a entender los riesgos asociados. Esta mediación se basa en la confianza y el apoyo, fomentando un ambiente donde los niños se sientan cómodos compartiendo sus experiencias en línea. Investigaciones recientes indican que los niños que experimentan una comunicación abierta con sus padres sobre la tecnología tienden a desarrollar habilidades críticas y de resolución de problemas que les ayudan a enfrentar desafíos en línea. Los adolescentes que pueden discutir sus actividades digitales con sus padres tienen más probabilidades de adoptar comportamientos responsables en línea (Livingstone & Stoilova, 2020).

Esta mediación conversacional no solo mejora la confianza, sino que también fortalece el vínculo familiar, lo que resulta en una mayor disposición de los niños para compartir sus experiencias y preocupaciones. Además, la comunicación abierta permite a los padres entender mejor los intereses y preocupaciones de sus hijos, adaptando así su mediación a las necesidades específicas de cada niño. Este tipo de interacción contribuye a la construcción de competencias digitales en los jóvenes, preparándolos para un entorno digital en constante cambio (Hasebrink & Ponce, 2023). En este sentido, la teoría de la comunicación abierta no solo es una estrategia de mediación, sino un pilar fundamental para la educación digital de los niños, promoviendo un desarrollo equilibrado y saludable en el uso de la tecnología.

Dimensiones de la mediación tecnológica de los padres

Supervisión activa del uso de la tecnología. La supervisión activa del uso de la tecnología por parte de los padres es una dimensión esencial de la mediación tecnológica, que busca garantizar la seguridad y el bienestar de los niños en entornos digitales. Esta forma de mediación implica un enfoque proactivo, donde los padres no solo establecen reglas, sino que también participan en la exploración de contenidos junto a sus hijos. La supervisión activa permite a los padres entender mejor los intereses y comportamientos de sus hijos en línea, lo que facilita la identificación de riesgos potenciales y la promoción de un uso saludable de la tecnología (Koutropoulos et al., 2020).

Investigaciones recientes han destacado la efectividad de la supervisión activa en la reducción de comportamientos riesgosos en línea; los niños cuyos padres participan activamente en su experiencia digital son menos propensos a ser víctimas de ciberacoso y a acceder a contenido inapropiado. Este tipo de mediación no solo se limita a la vigilancia, sino que también incluye la discusión sobre el contenido consumido, fomentando un diálogo abierto que refuerza las habilidades críticas de los niños para evaluar la información en línea.

Además, la supervisión activa puede contribuir al desarrollo de competencias digitales en los niños, la participación de los padres en el uso de la tecnología estimula no solo la seguridad, sino también la creatividad y el pensamiento crítico en los jóvenes (Lee & Chae, 2023). Al involucrarse en actividades digitales, los padres pueden guiar a sus hijos en la exploración de herramientas tecnológicas y plataformas educativas, lo que potencia su aprendizaje y desarrollo personal. En este contexto, la supervisión activa se convierte en una herramienta fundamental para preparar a los niños para un futuro en un mundo cada vez más digitalizado.

Selección de contenido adecuado. La selección de contenido adecuado es una dimensión clave de la mediación tecnológica que implica que los padres elijan cuidadosamente el tipo de material y plataformas que sus hijos pueden acceder. Este proceso es fundamental para garantizar que los niños se expongan a información y experiencias que sean apropiadas para su desarrollo emocional, social y cognitivo. La selección activa de contenido ayuda a los padres a crear un entorno digital seguro, lo que no solo protege a los niños de contenido inapropiado, sino que también promueve el desarrollo de habilidades críticas al fomentar el consumo de información de calidad (Mascheroni & Ólafsson, 2020).

Además, la elección de contenido adecuado permite a los padres orientar las experiencias digitales de sus hijos hacia áreas que estimulan su interés y creatividad; cuando los padres participan en la selección de contenidos, los niños son más propensos a desarrollar un pensamiento crítico y habilidades de análisis. Esta mediación activa no solo se refiere a limitar el acceso a contenido perjudicial, sino también a ofrecer alternativas que enriquezcan el aprendizaje y la curiosidad, contribuyendo así a un uso más constructivo de la tecnología.

Por último, la selección de contenido adecuado se complementa con la educación y la discusión sobre la naturaleza del material digital, cuando los padres discuten las elecciones de contenido con sus hijos, se crea un espacio para la reflexión y el diálogo crítico (Hasebrink et al., 2023). Esto no solo ayuda a los niños a comprender mejor el contexto y la calidad de la información, sino que también fomenta su autonomía en la toma de decisiones sobre el consumo de medios. En este sentido, la selección de contenido adecuado se convierte en una herramienta poderosa para el desarrollo de competencias digitales y la formación de ciudadanos responsables.

Acompañamiento durante el uso de la tecnología. El acompañamiento durante el uso de la tecnología es una dimensión fundamental de la mediación tecnológica que implica que los padres no solo supervisen el acceso a dispositivos digitales, sino que también participen activamente en las actividades en línea de sus hijos. Este enfoque permite a los padres guiar a sus hijos en la exploración de contenidos digitales, proporcionando contexto y orientación sobre lo que están viendo o haciendo, el acompañamiento activo ayuda a los niños a desarrollar una comprensión crítica de la tecnología, permitiéndoles utilizarla de manera más efectiva y segura (Vromen et al., 2021).

El acompañamiento en el uso de la tecnología puede tener un impacto positivo en el desarrollo social y emocional de los niños; los niños que experimentan un acompañamiento positivo por parte de sus padres tienden a mostrar mayores niveles de autoestima y habilidades interpersonales. Este acompañamiento no solo proporciona apoyo emocional, sino que también fomenta un ambiente de confianza, donde los niños se sienten seguros para compartir sus experiencias en línea y discutir cualquier preocupación que puedan tener.

Además, el acompañamiento durante el uso de la tecnología puede facilitar la enseñanza de comportamientos responsables y éticos en el entorno digital, la presencia activa de los padres durante las actividades en línea permite abordar temas importantes, como la

ciberseguridad y el respeto en la comunicación digital. De esta manera, el acompañamiento se convierte en una herramienta esencial para la educación digital, preparando a los niños para enfrentar los desafíos del mundo en línea de manera consciente y responsable.

Control del tiempo de uso de pantallas. El control del tiempo de uso de pantallas es una dimensión crítica de la mediación tecnológica, que se refiere a las estrategias que utilizan los padres para regular la cantidad de tiempo que sus hijos pasan frente a dispositivos digitales. Este control es esencial para prevenir el uso excesivo de la tecnología, que puede estar asociado con efectos negativos en la salud física y mental de los niños, como problemas de sueño y sedentarismo; establecer límites claros sobre el tiempo de pantalla puede ayudar a los niños a desarrollar hábitos de uso más equilibrados y saludables (Domingues, 2019).

Investigaciones recientes han respaldado la idea de que un control efectivo del tiempo de uso de pantallas puede mejorar el bienestar general de los niños. Los niños que tienen límites de tiempo establecidos por sus padres tienden a involucrarse más en actividades físicas y sociales (Hinkley et al., 2021). Además, este control puede fomentar una mejor calidad del sueño y reducir el riesgo de problemas emocionales relacionados con el uso excesivo de la tecnología. Este enfoque sugiere que los límites temporales son fundamentales para el desarrollo saludable de los niños en la era digital.

Sin embargo, es crucial que el control del tiempo de uso de pantallas se realice de manera equilibrada y flexible, permitiendo a los niños la oportunidad de explorar y disfrutar de la tecnología de manera segura. Un enfoque de control que se combine con la comunicación abierta y la educación sobre el uso responsable de la tecnología puede ser más efectivo que un enfoque puramente restrictivo. Esto no solo permite a los padres mantener un cierto nivel de supervisión, sino que también ayuda a los niños a desarrollar habilidades de autorregulación y responsabilidad en su uso de la tecnología.

Variable 02: Desarrollo de la creatividad de los niños

El desarrollo de la creatividad en los niños es un proceso fundamental que se potencia a través de diversas experiencias y contextos; la creatividad no solo se limita a la producción artística, sino que se extiende a la capacidad de resolver problemas y pensar de manera crítica (Robinson, 2019). Este enfoque integral holístico permite que los educadores reconozcan la importancia de cultivar un entorno que fomente la curiosidad y la innovación, estimulando

la exploración y la expresión personal. Además, es crucial considerar que la creatividad se desarrolla en un contexto social, donde la interacción con pares y adultos juega un papel vital en el proceso de aprendizaje (Kettler & Lentz, 2021).

El desarrollo de la creatividad en los niños es un proceso esencial que abarca diversas dimensiones del aprendizaje, por ende, la creatividad no es solo una habilidad artística, sino una competencia integral que permite a los niños resolver problemas y adaptarse a nuevas situaciones (Pruitt & Ricks, 2020). Este enfoque incorpora actividades lúdicas y artísticas en el currículo escolar es crucial para estimular la creatividad del niño, para priorizar métodos educativos basados en el aprendizaje; el juego y la exploración permiten a los niños desarrollar habilidades críticas y resolver problemas de manera creativa. Las experiencias prácticas y el aprendizaje basado en proyectos fomentan no solo la creatividad, sino también el trabajo en equipo y la comunicación efectiva (DeVries & Zan, 2022).

Las metodologías educativas que incorporan el juego y la exploración son esenciales para estimular la creatividad; las actividades lúdicas permiten a los niños experimentar y expresar sus ideas de manera libre, lo que enriquece su desarrollo cognitivo y emocional (Karlou & Meekums, 2020). En este sentido, la educación artística y la expresión creativa no solo benefician el desarrollo personal del niño, sino que también fomentan habilidades sociales y de colaboración que son esenciales en el mundo actual. Las aulas que promueven un ambiente de juego y creatividad contribuyendo a la formación de individuos.

Definición de desarrollo de la creatividad de los niños

La creatividad infantil como un proceso que involucra la generación de ideas originales y valiosas, siendo fundamental para el desarrollo cognitivo y emocional de los niños (Runco & Acar, 2020).

Que la creatividad en la infancia es un componente crítico del aprendizaje y se manifiesta a través de la exploración, el juego y la resolución de problemas (Plucker & Zafron, 2021).

El desarrollo creativo en los niños se ve favorecido por un entorno que promueva la curiosidad y la experimentación, así como por el apoyo de los adultos en su entorno (Kagan & Heller, 2022).

La creatividad como la capacidad de producir ideas nuevas y apropiadas, y enfatiza la importancia de la motivación intrínseca en el desarrollo creativo de los niños (Amabile, 2021).

La creatividad infantil no solo es fundamental para el arte, sino que también es esencial para el pensamiento crítico y la resolución de problemas en diversas áreas del conocimiento (López & Zubizarreta, 2019).

El desarrollo de la creatividad en la infancia se potencia a través de experiencias prácticas y de la exploración activa del entorno, donde el juego desempeña un papel crucial (Craft, 2020).

La creatividad como un proceso social que se nutre de la interacción y el intercambio de ideas, destacando su importancia en el aprendizaje colaborativo entre niños (Fleer, 2023).

La creatividad infantil es fundamental para el desarrollo personal y social, ya que fomenta la autoexpresión y la capacidad de los niños para imaginar y planificar futuros posibles (Boden, 2022).

Que el entorno educativo debe ser un espacio que estimule la curiosidad y la innovación, lo cual es vital para cultivar la creatividad en los niños desde una edad temprana (Gura, 2024).

Teoría que sustenta el desarrollo de la creatividad de los niños

Teoría de la inteligencia creativa (Sternberg)

La teoría de la inteligencia creativa, propuesta por Robert Sternberg, plantea que la creatividad es un componente fundamental de la inteligencia humana que puede desarrollarse a través de la experiencia, el conocimiento y la motivación. Sternberg (2019) argumenta que ser creativo implica no solo generar ideas originales, sino también ser capaz de aplicar esas ideas de manera efectiva en contextos específicos. Esta visión holística de la creatividad sugiere que no se trata simplemente de un rasgo de personalidad, sino de un conjunto de habilidades que pueden ser cultivadas a lo largo del tiempo mediante la práctica y el aprendizaje. En este sentido, el entorno familiar y educativo juega un papel crucial en el desarrollo de la creatividad en los niños.

La teoría de la inteligencia creativa propuesta por Robert Sternberg sugiere que la creatividad es una forma de inteligencia que se puede cultivar y desarrollar. Según Sternberg, la creatividad implica la capacidad de generar ideas originales y resolver problemas de manera innovadora. Esta teoría se basa en tres componentes: la experiencia, el conocimiento y la motivación. Los niños que son expuestos a un entorno enriquecido, que estimula la curiosidad y la exploración, son más propensos a desarrollar habilidades creativas. Además, el apoyo de adultos y educadores en la creación de un espacio seguro para la expresión de ideas también es crucial.

Los estudios recientes han corroborado la importancia del apoyo externo en la promoción de la inteligencia creativa, encontró que los niños que reciben retroalimentación positiva y estímulo en sus esfuerzos creativos tienden a mostrar un mayor desarrollo en sus habilidades creativas (Baer, 2021). La interacción social, el juego y la exploración en entornos ricos en estímulos son fundamentales para este proceso; se subrayan que la creatividad no se limita a las artes, sino que es esencial en áreas como la ciencia y la tecnología, donde la innovación juega un papel crucial en el avance del conocimiento (Sternberg & Grigorenko, 2022).

La teoría de la inteligencia creativa también destaca la importancia de la motivación intrínseca, los niños que están intrínsecamente motivados a explorar y experimentar tienen más probabilidades de desarrollar habilidades creativas (Sternberg et al., 2023). Este tipo de motivación fomenta un ambiente de aprendizaje donde los niños se sienten libres para experimentar sin miedo al fracaso. Por lo tanto, es esencial que los educadores y padres creen espacios donde los niños puedan expresarse y explorar su creatividad sin restricciones, lo que puede llevar a un desarrollo más completo de sus capacidades creativas.

Teoría de las etapas del desarrollo creativo (Wallach y Kogan)

La teoría de las etapas del desarrollo creativo, propuesta por Wallach y Kogan, sostiene que la creatividad en los niños se manifiesta en diferentes fases a medida que crecen. Según esta teoría, los niños comienzan a explorar su creatividad en etapas tempranas a través del juego y la experimentación. A medida que se desarrollan, sus habilidades para generar ideas y resolver problemas se vuelven más sofisticadas. Esta progresión es fundamental para comprender cómo los entornos de aprendizaje pueden ser optimizados para fomentar la creatividad en distintas etapas del desarrollo infantil (Kim, 2020).

Wallach y Kogan (1965) desarrollaron una teoría que describe el desarrollo de la creatividad en diferentes etapas. Según esta teoría, los niños pasan por fases que van desde la curiosidad inicial hasta la habilidad de generar ideas complejas y originales. En la infancia, la creatividad se manifiesta a través del juego y la exploración, y a medida que los niños maduran, sus habilidades de pensamiento crítico y abstracto se desarrollan, permitiéndoles crear soluciones más sofisticadas. La teoría subraya la importancia de proporcionar oportunidades para la experimentación y el juego, que son fundamentales para el desarrollo creativo.

Investigaciones recientes han ampliado la comprensión de estas etapas, sugiriendo que el juego es un vehículo crucial para el desarrollo creativo; donde se destaca que las actividades lúdicas permiten a los niños explorar nuevas ideas sin el miedo al juicio, lo que favorece un entorno propicio para la creatividad (Runco & Jaeger, 2021). Además, la interacción social durante el juego contribuye al desarrollo de habilidades como la empatía y la colaboración, que son esenciales para la creatividad. Este enfoque resalta la necesidad de integrar el juego en el currículo educativo para maximizar el potencial creativo de los estudiantes.

Asimismo, la teoría también sugiere que cada etapa del desarrollo creativo puede beneficiarse de diferentes tipos de mediación educativa; los educadores deben adaptar sus estrategias para facilitar la creatividad en función de la etapa en que se encuentren los niños (Eysenck & Nias, 2023), así como, en las primeras etapas, es vital fomentar la curiosidad y la exploración, mientras que en etapas más avanzadas se debe incentivar el pensamiento crítico y la síntesis de ideas. Al reconocer y apoyar estas etapas, los educadores pueden contribuir significativamente al desarrollo creativo de los niños.

Dimensiones del desarrollo de la creatividad de los niños

Expresión creativa en medios digitales. La expresión creativa en medios digitales se ha convertido en una dimensión esencial para el desarrollo de la creatividad en los niños. Los avances tecnológicos han proporcionado herramientas innovadoras que permiten a los niños explorar su creatividad de formas antes inimaginables. Las plataformas digitales, como aplicaciones de arte, música y video, ofrecen a los niños la oportunidad de experimentar y expresar sus ideas de manera interactiva y dinámica (Kearney & Kearney, 2020). Esta

interacción con medios digitales no solo estimula la creatividad, sino que también fomenta habilidades técnicas y de pensamiento crítico.

Investigaciones recientes han demostrado que la expresión creativa a través de medios digitales tiene un impacto positivo en el desarrollo emocional y social de los niños. Un estudio de Lim y Lee (2022) indica que los niños que participan en actividades creativas digitales tienden a desarrollar una mayor confianza en sí mismos y habilidades de colaboración. La creación de contenido digital permite a los niños compartir sus obras con otros, promoviendo la retroalimentación y el intercambio de ideas, lo que a su vez enriquece su experiencia creativa. Este proceso de creación y colaboración en línea fomenta un sentido de comunidad que es fundamental para el desarrollo social.

La expresión creativa en medios digitales también puede ser un medio efectivo para abordar temas importantes y sensibles, donde los niños pueden utilizar plataformas digitales para explorar y comunicar sus pensamientos y sentimientos sobre una variedad de temas, desde problemas familiares hasta cuestiones sociales (Yang et al., 2023). Esto no solo les permite procesar sus emociones, sino que también les ayuda a desarrollar una voz propia en un mundo digital cada vez más complejo. En este sentido, la expresión creativa en medios digitales se convierte en una herramienta poderosa para el desarrollo integral de los niños, equipándolos con habilidades necesarias para navegar en la sociedad contemporánea.

Resolución creativa de problemas. La resolución creativa de problemas es una dimensión fundamental en el desarrollo de la creatividad en los niños, ya que les permite aplicar su pensamiento divergente para encontrar soluciones innovadoras. Este proceso no solo implica la generación de múltiples ideas, sino también la capacidad de evaluar y seleccionar las mejores opciones en situaciones desafiantes. Fomentar la resolución creativa de problemas en los niños les ayuda a desarrollar habilidades críticas que son esenciales tanto en el ámbito académico como en la vida cotidiana, permitiéndoles enfrentar adversidades con flexibilidad y originalidad (Runco & Acar, 2021).

Investigaciones recientes han demostrado que los entornos que promueven la resolución creativa de problemas pueden tener un impacto significativo en la motivación y el compromiso de los niños. Los niños que participan en actividades de aprendizaje basadas en la resolución de problemas muestran una mayor disposición para involucrarse en tareas complejas y un aumento en su autoeficacia (Gajda et al., 2022). Este enfoque activo hacia el

aprendizaje no solo estimula su curiosidad, sino que también les enseña a ver los problemas como oportunidades para innovar y aprender, en lugar de obstáculos a superar.

Además, la resolución creativa de problemas fomenta la colaboración y el trabajo en equipo, aspectos vitales en la sociedad actual. Cuando los niños trabajan juntos en la búsqueda de soluciones creativas, desarrollan habilidades interpersonales y una comprensión más profunda de las perspectivas ajenas (Chappell & Hurst, 2023). Esta dinámica no solo enriquece su proceso de aprendizaje, sino que también los prepara para enfrentar desafíos en un mundo interconectado. En este sentido, promover la resolución creativa de problemas se convierte en una estrategia clave para desarrollar no solo la creatividad, sino también competencias sociales y emocionales esenciales para el futuro.

Innovación a través del uso de la tecnología. La innovación a través del uso de la tecnología es una dimensión esencial en el desarrollo de la creatividad de los niños, ya que les proporciona herramientas y plataformas que facilitan la exploración de nuevas ideas y la creación de soluciones originales. Las tecnologías digitales, como aplicaciones de diseño, programación y creación multimedia, permiten a los niños experimentar con diferentes formas de expresión creativa. La tecnología no solo actúa como un medio para crear, sino que también estimula el pensamiento crítico y la curiosidad, elementos clave en el proceso innovador (Resnick et al., 2020).

Investigaciones recientes han mostrado que el uso de tecnologías creativas puede tener un impacto significativo en la motivación y el compromiso de los niños; se revela que los niños que participan en actividades de creación digital, como la programación y el diseño de juegos, demuestran un aumento en su capacidad para pensar de manera crítica y resolver problemas de forma creativa (Kafai & Burke, 2021). Este tipo de innovación fomenta un aprendizaje activo donde los niños se convierten en creadores en lugar de consumidores pasivos de contenido, lo que potencia su desarrollo personal y académico.

Además, la innovación a través del uso de la tecnología también promueve la colaboración y el trabajo en equipo; las plataformas digitales que permiten la colaboración en proyectos creativos ayudan a los niños a aprender de sus compañeros y a integrar diversas perspectivas en su proceso creativo (Loughlin et al., 2023). Este entorno de trabajo conjunto no solo enriquece la experiencia de aprendizaje, sino que también prepara a los niños para el futuro laboral, donde las habilidades de colaboración y la innovación son cada vez más

valoradas. Por lo tanto, la integración de la tecnología en el desarrollo creativo de los niños se convierte en un factor clave para su éxito en un mundo cada vez más digitalizado.

Creatividad aplicada a actividades fuera de línea. La creatividad aplicada a actividades en línea es una dimensión crucial en el desarrollo de la creatividad de los niños, ya que las plataformas digitales ofrecen un espacio dinámico para la exploración y la expresión creativa. A través de herramientas como blogs, foros, y aplicaciones de diseño, los niños pueden generar contenido original y compartirlo con una audiencia global. Estas actividades en línea no solo fomentan la creatividad, sino que también permiten a los niños desarrollar habilidades tecnológicas esenciales en un entorno cada vez más digitalizado (Kearney & Schuck, 2020).

La participación en actividades creativas en línea puede enriquecer el aprendizaje y la interacción social de los niños; sugiere que las plataformas de creación de contenido, como el diseño de videojuegos o la producción de videos, no solo estimulan la creatividad individual, sino que también fomentan la colaboración y el trabajo en equipo (Ching & Kafai, 2022). Al trabajar en proyectos conjuntos, los niños aprenden a valorar las ideas de sus compañeros y a integrar diversas perspectivas, lo que potencia su capacidad creativa y social.

Además, la creatividad aplicada a actividades en línea ofrece oportunidades para abordar temas complejos y relevantes de manera atractiva, los entornos digitales permiten a los niños explorar cuestiones sociales y emocionales a través de medios creativos, como la narración digital y el arte multimedia. Esta aproximación no solo facilita la reflexión personal, sino que también les permite desarrollar empatía y conciencia crítica sobre el mundo que les rodea. En este sentido, la creatividad aplicada a actividades en línea se convierte en una herramienta poderosa para el desarrollo integral de los niños.

2.3. Hipótesis

Hipótesis general

H_i: Entre la mediación tecnológica de los padres y el desarrollo de la creatividad existe una relación directa y positiva en los niños del II ciclo de la Institución Educativa Particular Alfonso Ugarte de Tocache - San Martín, 2024.

H₀: Entre la mediación tecnológica de los padres y el desarrollo de la creatividad no existe una relación en los niños del II ciclo de la Institución Educativa Particular Alfonso Ugarte de Tocache - San Martín, 2024.

Hipótesis específica

H₁: Entre la supervisión activa del uso de la tecnología y el desarrollo de la creatividad existe una relación directa y positiva en los niños del II ciclo de la Institución Educativa Particular Alfonso Ugarte de Tocache - San Martín, 2024.

H₂: Entre la selección de contenido adecuado y el desarrollo de la creatividad existe una relación directa y positiva en los niños del II ciclo de la Institución Educativa Particular Alfonso Ugarte de Tocache - San Martín, 2024.

H₃: Entre el acompañamiento durante el uso de la tecnología y el desarrollo de la creatividad existe una relación directa y positiva en los niños del II ciclo de la Institución Educativa Particular Alfonso Ugarte de Tocache - San Martín, 2024.

H₄: Entre el control del tiempo de uso de pantallas y el desarrollo de la creatividad existe una relación directa y positiva en los niños del II ciclo de la Institución Educativa Particular Alfonso Ugarte de Tocache - San Martín, 2024.

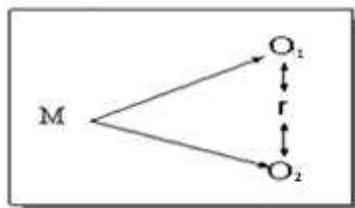
III. METODOLOGÍA.

3.1. Nivel, tipo y diseño de investigación

Tipo de investigación. Esta investigación se realizó con un enfoque cuantitativo, que se dedicó a la recolección y análisis de datos numéricos para validar hipótesis y detectar patrones en fenómenos sociales. Este método facilitó la realización de inferencias estadísticas y permitió extender los hallazgos a muestras representativas (Sánchez, 2020). Es esencial, ya que su objetivo es medir variables y describir sistemáticamente las características de diferentes fenómenos y eventos que se presentaron (Arias, 2020). La finalidad de una investigación cuantitativa es cuantificar y analizar variables numéricas para identificar patrones, relaciones y generalizaciones sobre un fenómeno específico. Esta metodología buscó proporcionar evidencias empíricas y objetivas a través de datos recolectados, permitiendo evaluar variables como la mediación tecnológica de los padres y el desarrollo de la creatividad de los niños del II ciclo.

Nivel de investigación. El estudio adoptó un enfoque descriptivo, que facilitó la recolección de datos relevantes para comprender la realidad en cuestión, enfocándose en detallar y analizar las características de un fenómeno o población sin modificar las variables (Hernández & Mendoza, 2019; Supo, 2024). Este enfoque brindó información que ofrece una visión integral de la situación analizada (Rodríguez et al., 2021). Además, este tipo de investigación empleó métodos de recolección de datos estructurados, como encuestas y observaciones, que contribuyen a obtener información precisa (Aguirre, Silva & Torres, 2022).

Diseño de investigación. El diseño de la investigación fue de tipo no experimental, dado que se fundamentó en la observación y en la recolección de datos sin modificar las variables, lo que permitió examinar fenómenos en su entorno natural sin alterar las condiciones del contexto (Hernández et al., 2019). Este enfoque fue adecuado para explorar relaciones y patrones sin la intervención del investigador, lo que favorece una mayor validez externa. Los diseños no experimentales son cruciales para obtener información detallada y contextualizada sobre comportamientos y actitudes humanas (Martínez, 2022). Se asumió el siguiente diagrama de investigación como se detalla:



De donde:

M = Muestra seleccionada a padres de familia de niños de cuatro y cinco años.

O₁ = Mediación tecnológica de los padres.

O₂ = Desarrollo de la creatividad del niño.

r = Relación entre variables o correlación: Mediación tecnológica de los padres (V1) y el desarrollo de la creatividad del niño (V2).

3.2. Población y muestra

Población

La población de interés en este estudio estuvo conformada por 31 niños del II ciclo de la Institución Educativa Particular Alfonso Ugarte de Tocache, quienes provienen de diferentes familias y regiones. Se define como población al conjunto total de elementos o sujetos que poseen características comunes y que son el centro de la investigación (Supo, 2020). Esto incluye a todos los individuos que cumplen con los criterios específicos que son significativos para el investigador (Hernández & Mendoza, 2019).

Tabla 1

Población establecida en la Institución Educativa Particular Alfonso Ugarte de Tocache.

Sección	Niños	Niñas	Total
4 años	9	7	16
5 años	10	5	15
Total	19	12	31

Nota. Niños de Inicial según la nómina de matrícula, 2024.

Muestra

La muestra estuvo compuesta por 31 de niños de cuatro y cinco años de edad de la Institución Educativa Particular Alfonso Ugarte de Tocache. Se considera que una muestra es un grupo seleccionado de una población que se utiliza para representarla en una investigación, lo que simplifica la elección y el análisis necesarios para hacer generalizaciones. El tamaño de la muestra es crucial para garantizar la exactitud y validez de los resultados en cualquier investigación científica (Martínez, 2023):

$$n = \frac{Z^2 P Q N}{(N - 1) E^2 + Z^2 P Q}$$

De donde:

n = Tamaño de la muestra

Z = Nivel de confianza o seguridad $(1-\alpha) \cong 1.96$ (95%)

P = Probabilidad de éxito o proporción $p = 0.5$ (5%)

E = Error muestral o precisión $\pm 2\%$ (2%)

N = Población = 31 sujetos.

Muestreo

El muestreo propuesto para el proyecto de investigación consistió en un estudio probabilístico que se empleó un muestreo aleatorio simple, dirigido a los niños de cuatro y cinco años de edad. A pesar de ser migrantes, estos niños presentan características similares y comparten la mediación tecnológica de los padres y el desarrollo de la creatividad del niño dentro del mismo entorno.

Criterios de selección de inclusión y exclusión

Criterios de inclusión: Según el proyecto de investigación, se estableció un proceso para incluir a los niños de esta jurisdicción siempre que acepten el consentimiento informado, el cual es esencial para garantizar la integridad científica. La participación no fue obligatoria, puesto que depende de la decisión voluntaria de cada participante, sin afectar sus derechos como encuestados u observados, y todos tuvieron las mismas oportunidades de ser parte del estudio. Además, se permitió la participación de aquellos niños que asistan regularmente en la Institución Educativa Particular Alfonso Ugarte de Tocache y que

estuvieron en buen estado de salud al momento de aplicar los instrumentos. No se discriminó a nadie en su derecho a participar. También se incluyó a todos los niños que asistieron a la institución de forma intermitente, así como a niños de otras aulas, ya que cumplieron con las condiciones requeridas y presenten el consentimiento informado firmado. Por último, se consideró todas las observaciones completadas por el personal capacitado durante la ejecución del instrumento; no se buscó al participante en el momento adecuado.

Criterios de exclusión: En este sentido, se descartó a los estudiantes que no contaron con la autorización firmada por sus padres para el consentimiento informado, ya que esto es fundamental para asegurar la integridad científica. También se excluyó a los estudiantes con necesidades especiales, así como a aquellos que han sido retirados o que no asistieron en el momento de la aplicación. Del mismo modo, se consideró como no válidos los instrumentos que se encontraron incompletos debido a la falta de respuestas en algunos ítems.

3.3. Variables. Definición y operacionalización

Variable	Definición operativa	Dimensiones	Indicadores	Escala / Categoría	Categorías o valoración
Variable 1: Mediación tecnológica de los padres	Es el conjunto de estrategias y prácticas que utilizan para regular, supervisar y guiar el uso que sus hijos hacen de las tecnologías digitales. Esto incluye la supervisión del contenido, el control del tiempo de uso y el acompañamiento durante las actividades en línea.	Supervisión activa del uso de la tecnología	<ul style="list-style-type: none"> - Revisa la aplicación que utiliza el niño. - Verifica el tipo de video y juego. - Establece reglas claras. - Controla el tiempo del niño cuando navega. - Revisa las compras o descargas realizadas. 	Ordinal	Nunca lo hace Rara vez lo hace A veces lo hace Frecuentemente lo hace Siempre lo hace
		Selección de contenido adecuado	<ul style="list-style-type: none"> - Elige aplicaciones o programas. - Prefiere que el niño use herramientas tecnológicas. - Selecciona contenidos que fomenten la creatividad. - Prioriza contenido digital que promueva habilidades. - Busca activamente contenidos digitales. 		
		Acompañamiento durante el uso de la tecnología	<ul style="list-style-type: none"> - Juega junto con el niño cuando utiliza juegos educativos. - Explica al niño cómo usar las aplicaciones - Participa en conversaciones sobre lo que aprende el niño. - Motiva al niño a explorar y utilizar deferentes aplicaciones creativas. - Guía al niño mientras usa dispositivos electrónicos. 		
		Control del tiempo de uso de pantallas	<ul style="list-style-type: none"> - Establece límites de tiempo diarios para que el niño use dispositivos. - Asegura que el niño tenga tiempo suficiente para realizar actividades. - Define momentos del día en que el niño puede utilizar la tecnología. 		

			<ul style="list-style-type: none"> - Limita el tiempo de uso de pantallas antes de dormir. - Hace cumplir tiempos de descanso entre las sesiones de uso. 	
Variable 2: Desarrollo de la creatividad de los niños	Se refiere al proceso mediante el cual los niños adquieren y refinan habilidades para generar ideas originales, resolver problemas de manera innovadora y expresar sus pensamientos a través de diversas formas de arte y comunicación.	Expresión creativa en medios digitales	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliza aplicaciones de dibujo o creación. - Usa juegos de construcción digital. - Explora programas que le permiten diseñar formas. - Utiliza aplicaciones musicales para crear canciones. - Diseña sus propias imágenes utilizando herramientas tecnológicas. 	Ordinal Nunca lo hace Rara vez lo hace A veces lo hace Frecuentemente lo hace Siempre lo hace
		Resolución creativa de problemas	<ul style="list-style-type: none"> - Encuentra soluciones ingeniosas en juegos digitales. - Utiliza su imaginación para resolver problemas. - Combina elementos de diferentes juegos o aplicaciones. - Utiliza la tecnología para crear historias. - Adapta las herramientas tecnológicas para realizar tareas. 	
		Innovación a través del uso de la tecnología	<ul style="list-style-type: none"> - Crea proyectos digitales nuevos. - Explora diferentes formas de jugar o usar herramientas digitales. - Inventa nuevas maneras de utilizar aplicaciones. - Propone nuevas ideas al utilizar la tecnología. - Adopta juegos o aplicaciones para hacer sus propios proyectos. 	
		Creatividad aplicada a actividades fuera de línea	<ul style="list-style-type: none"> - Aplica lo aprendido en juegos digitales para crear manualidades. - Recrea en sus juegos no tecnológicos. - Transforma las experiencias digitales en actividades creativas. - Utiliza la tecnología como inspiración para sus juegos de roles. - Mezcla lo que aprende en la tecnología. 	

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información

Técnica

La encuesta. Es un enfoque para recopilar datos que permitió reunir información de un grupo de individuos a través de preguntas estructuradas con un enfoque psicométrico. Esto facilitó el análisis de las percepciones y conductas de una población determinada (Hernández & Mendoza, 2019). De este modo, se recogieron datos mediante un conjunto de preguntas y directrices diseñadas para obtener información específica sobre características y rasgos de la población, lo que favorece la obtención de datos tanto cuantitativos como

cualitativos. Esta característica es fundamental para reflejar adecuadamente la realidad relacionada con las dimensiones de cada variable en estudio.

Instrumento

El cuestionario. Un cuestionario es una herramienta para la recolección de datos que consiste en una serie de preguntas formuladas para obtener información específica de un grupo de personas. Este tipo de instrumento es comúnmente empleado en investigaciones sociales y de mercado, ya que permitió a los investigadores recoger datos de manera sistemática y uniforme. Un cuestionario bien estructurado no solo ayudó a obtener información precisa, sino que también aumentó la tasa de respuesta y la calidad de los datos recopilados (González, 2021). Además, la organización del cuestionario pudo variar, incluyendo preguntas cerradas, abiertas o de tipo escala, según los objetivos de la investigación. La claridad y la pertinencia de las preguntas fueron cruciales para garantizar que la información recolectada sea valiosa para el análisis.

3.5. Método de análisis de datos

La codificación y el procesamiento de los datos se llevó a cabo utilizando Microsoft Excel para crear la base de datos. Posteriormente, se empleó el software estadístico SPSS 26 para evaluar la validez y confiabilidad de los instrumentos. A continuación, se utilizó MINITAB 18 para analizar la distribución normal, la curva de Gauss y los gráficos de dispersión. Además, se aplicó Stata 18 para gestionar aspectos de mediación tecnológica de los padres y el desarrollo de la creatividad de los niños del II ciclo de la Institución Educativa Particular Alfonso Ugarte de Tocache - San Martín, 2024.

En conclusión, el estudio se basa en un análisis cuantitativo, ya que la recopilación de datos se realizó mediante computadoras (Hernández & Mendoza, 2019). Los resultados se procesaron según las escalas y baremaciones definidas, y se cuantificaron de acuerdo a las diferentes opciones de respuesta disponibles.

Análisis descriptivo. Para este tipo de análisis se estableció el análisis respectivo de la aplicación de estadística descriptiva, considerando las medidas de tendencia central y de variabilidad y conocer el nivel que caracterizaron las variables como la mediación tecnológica de los padres y el desarrollo de la creatividad del niño del II ciclo que pertenecen a la misma institución educativa objeto de estudio.

Análisis inferencial. Para este tipo de análisis está orientado a contrastar la hipótesis de estudio y es de carácter cuantitativa porque los datos se llevó al procesamiento ayudado por una computadora u ordenador (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2019; Hernández et al., 2014) y los resultados obtenidos han sido procesadas de acuerdo a las escalas establecidas y las baremaciones respectivas, los cuales se cuantificaron de acuerdo a las opciones de respuesta, para lo cual, se utilizó distintos programas o software estadístico, como la prueba de estadística inferencial de pruebas paramétrica o no paramétricas, esta fue asumida de acuerdo a la prueba de Shapíro-Wilk que previamente se estableció, en consecuencia se tomó la decisión de aplicar la correlación de Pearson o Rho de Spearman para lo cual se utilizó el programa estadístico de STATA. Asimismo, se adhirió el gráfico de barras para cada resultado aplicado utilizando programas estadísticos que miden la normalidad o la distribución normal o dispersión de las mismas. Además, se utilizó el paquete estadístico de SPSS versión 26 para los fines de confiabilidad de los instrumentos, en el caso de Minitab para consolidar la estadística descriptiva la variabilidad, la dispersión y Excel, para el establecimiento de la base de datos como para las frecuencias o el nivel en que se caracteriza cada variable objeto de estudio. Finalmente, las discusiones y el análisis de los resultados se desarrollaron mediante el método de la triangulación de los resultados con un enfoque eminentemente cuantitativo durante su proceso de discusión como la descripción de estudio.

3.6. Aspectos éticos

Con el objetivo de asegurar la originalidad del trabajo, la investigación se desarrolló conforme a las normas y disposiciones establecidas en el Reglamento de Integridad Científica en la Investigación v.001 de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, actualizado por el Consejo Universitario mediante la Resolución N° 0676-2024-CU-ULADECH Católica, con fecha del 28 de junio de 2024. En este estudio, se aplicó el formato de la Norma APA 7^a edición durante la elaboración del proyecto de tesis. La recolección de datos se realizó utilizando instrumentos que fueron validados previamente por la Unidad de Investigación de ULADECH, asegurando que estos se apliquen con rigor y precisión a la muestra de estudio.

Respeto y protección de los derechos de los intervinientes. Se garantizó la protección de los derechos de los participantes a través de la implementación de protocolos

de confidencialidad que resguarden la privacidad de su información personal. Asimismo, se aseguró el consentimiento informado, lo que permitió a los encuestados entender completamente los objetivos de la investigación y el papel que desempeñaron en ella. Se crearán procedimientos para presentar quejas y realizar un seguimiento, con el fin de atender cualquier posible infracción de sus derechos a lo largo del proceso.

Cuidado del medio ambiente. Se fomentó la protección del medio ambiente al emplear métodos digitales para la recolección de datos, lo que redujo el consumo de papel y otros recursos. También se incentivó el uso de materiales reciclables y sostenibles en la logística del estudio. Por último, se incluyó preguntas sobre sostenibilidad ambiental para concienciar a los participantes acerca de la relevancia de cuidar su entorno.

Libre participación por propia voluntad: Se aseguró la participación voluntaria a través de un proceso de consentimiento informado, en el cual los encuestados recibieron información detallada sobre el propósito de la investigación y su derecho a decidir si participan o no, sin que esto conlleve consecuencias. Asimismo, se estableció espacios de diálogo donde los participantes pudieron plantear sus dudas y preocupaciones antes de tomar una decisión, garantizando que su participación sea totalmente opcional y que puedan retirarse en cualquier momento sin sufrir penalizaciones.

Beneficencia, no maleficencia. A lo largo de la realización del estudio, se aseguró que los participantes obtengan retroalimentación sobre su rendimiento y el clima laboral, lo cual pudo favorecer su crecimiento profesional. Su participación en la investigación ayudó a mejorar procesos y políticas internas, creando un ambiente más propicio para todos los trabajadores. De igual manera, se implementó protocolos éticos y de bienestar para prevenir cualquier maleficencia, garantizando un entorno seguro y respetuoso para los participantes durante toda la investigación.

Integridad y honestidad. Se garantizó el principio de integridad y honestidad creando un entorno de confianza a lo largo de todas las fases del estudio, lo que promovió la transparencia en la comunicación y en la recolección de datos. Asimismo, se implementó políticas claras de anonimato y confidencialidad para que los participantes se sientan cómodos al compartir sus opiniones sin miedo a represalias.

Justicia. Este principio se abordó garantizando igualdad de oportunidades para todos los participantes, de manera que cada voz fue escuchada y apreciada sin discriminación. Además, se definió criterios claros y transparentes para la selección de participantes, promoviendo la equidad en el acceso a los beneficios de la investigación. Se implementó mecanismos de evaluación para asegurar que todos los beneficiarios reciban un trato equitativo y acceso a las oportunidades que surjan del estudio.

IV. RESULTADOS

Es fundamental resaltar la información utilizada en el análisis, motivo por el cual se emplea la estadística descriptiva.

Tabla 2
Estadística de información personal

	N	(%)
Sexo:		
Femenino.	28	(90.32)
Masculino.	3	(9.68)
Edad*		
	4.5	(4-5)
Unidad familiar:		
Soltero	4	(12.90)
Conviviente	3	(9.68)
Casado	28	(77.42)

Nota. * Mediana \pm Rango intercuartílico

Nota. Resultados en base a datos estadísticos. 10/11/2024

Del total de los padres observados el 90.32% corresponden al sexo femenino y solo 9.68% a masculino, cuyas edades de los niños varían entre los cuatro y cinco años, con una mediana de 4.5 y un rango intercuartílico en esas edades. La unidad familiar de los padres, en su mayoría son casados (77.42%), solteros 12.90% y convivientes 9.68%.

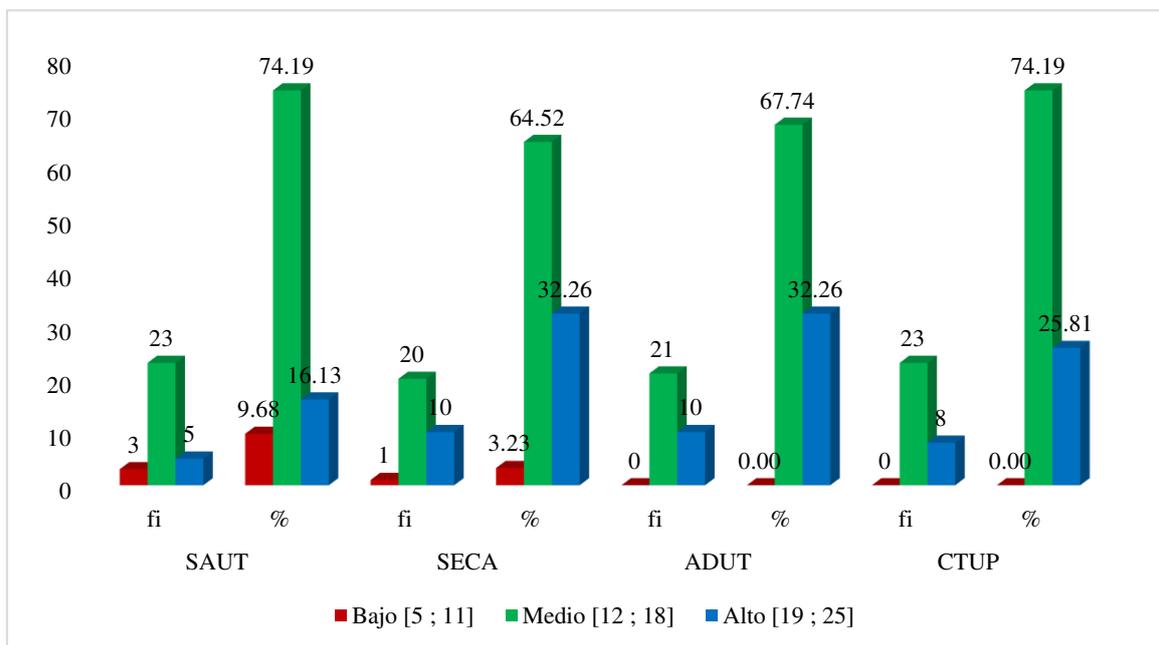
Tabla 3
Niveles que caracterizan a las dimensiones de la mediación tecnológica de los padres

	Supervisión activa del uso de la tecnología		Selección de contenido adecuado		Acompañamiento durante el uso de la tecnología		Control del tiempo del uso de pantallas	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Bajo [5;11]	3	9.68	1	3.23	0	0.00	0	0.00
Medio [12;18]	23	74.19	20	64.52	21	67.74	23	74.19
Alto [19;25]	5	16.13	10	32.26	10	32.26	8	25.81
Total	31	100.0	31	100.0	31	100.0	31	100.0

Nota. Resultados en base a datos estadísticos. 10/11/ 2024

Figura 1

Barras estadísticas de las dimensiones de la mediación tecnológica de los padres



Nota. En base a tabla 3 de estadística.

El análisis y procesamiento de los aspectos esenciales de la investigación, se expone que, de la totalidad (100%) de la población observada, se determina que el 74.19% ha desarrollado la dimensión supervisión activa del uso de la tecnología lograron situarse en un nivel medio, así como en las dimensiones: selección de contenido adecuado (64.52%), acompañamiento durante el uso de la tecnología (67.74%) y control del tiempo del uso de pantallas (74.19%); mientras un porcentaje menor se sitúan con un nivel alto como en supervisión activa del uso de la tecnología (16.13%), selección de contenido adecuado (32.26%), acompañamiento durante el uso de la tecnología (32.26%) y control del tiempo del uso de pantallas (25.81%). Por lo tanto, el nivel medio alcanzado por los niños en las dimensiones indicadas muestra un buen manejo general de la tecnología, con un notable monitoreo y control de pantallas, lo que sugiere que los niños son capaces de supervisar y limitar su uso de dispositivos de manera efectiva. Pero, la selección adecuada de contenido y el acompañamiento tecnológico podrían mejorarse, indicando que aunque los niños seleccionan contenido y reciben orientación, aún requieren apoyo para mejorar la calidad y relevancia de sus elecciones digitales y la guía en el uso tecnológico.

Tabla 4

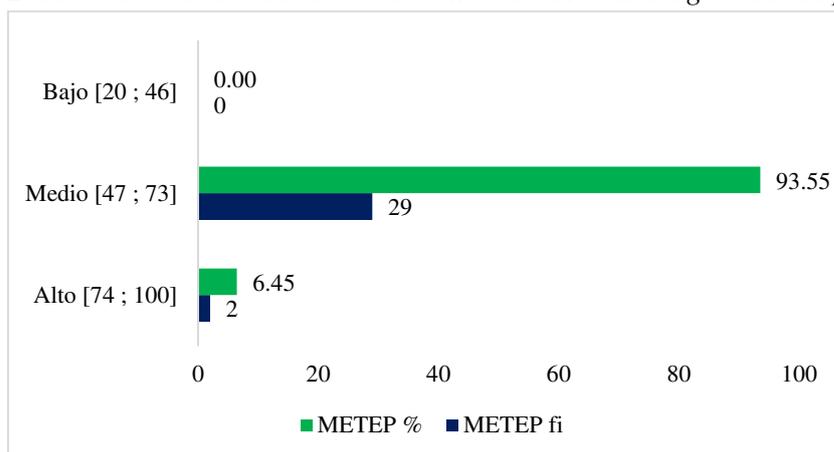
Resultado obtenido sobre la mediación tecnológica desarrollado por los niños

Mediación tecnológica de los padres		
	fi	%
Alto [74 ; 100]	2	6.45
Medio [47 ; 73]	29	93.55
Bajo [25 ; 46]	0	0.00
Total	31	100.0

Nota. Resultados en base a datos estadísticos. 10/11/2024

Figura 2

Barras estadísticas de la variable mediación tecnológica de los padres



Nota. En base a tabla 4 de estadística.

Los resultados obtenidos sobre la mediación tecnológica de los padres indican que la gran mayoría (93.55%) de los padres se encuentran en un nivel medio de involucramiento, lo que sugiere que proporcionan un apoyo moderado en el uso de la tecnología por parte de sus hijos. Solo un pequeño porcentaje (6.45%) tiene un nivel alto de mediación, lo que podría implicar un compromiso activo y constante en guiar el uso tecnológico, mientras que ninguno se encuentra en un nivel bajo, lo que es positivo, ya que sugiere que todos los padres están al menos proporcionando algún nivel de supervisión o intervención.

Tabla 5

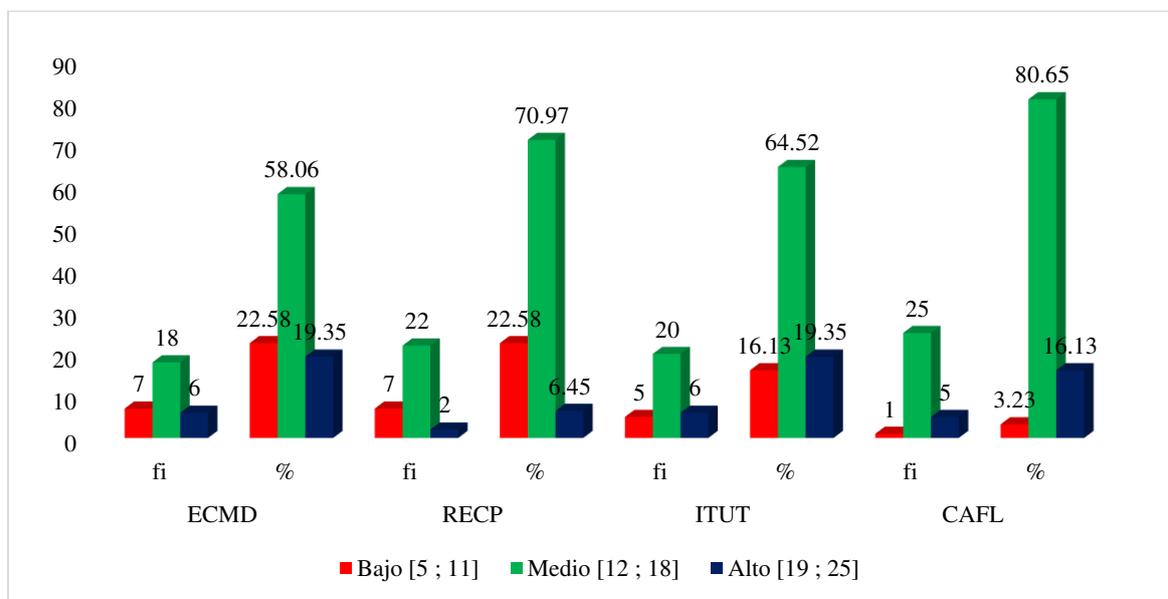
Niveles que caracterizan las dimensiones del desarrollo de la creatividad del niño

	Expresión creativa en medios digitales		Resolución creativa de problemas		Innovación a través del uso de la tecnología		Creatividad aplicada a actividades fuera de línea	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Bajo [5;11]	7	22.58	7	22.58	5	16.13	1	3.23
Medio [12;18]	18	58.06	22	70.97	20	64.52	25	80.65
Alto [19;25]	6	19.35	2	6.45	6	19.35	5	16.13
Total	31	100.0	31	100.0	31	100.0	31	100.0

Nota. Resultados en base a datos estadísticos. 10/11/ 2024

Figura 3

Barras estadísticas de las dimensiones del desarrollo de la creatividad del niño



Nota. En base a tabla 5 de estadística de dimensiones.

Los resultados reflejan un nivel medio de desarrollo en varias dimensiones clave relacionadas con la creatividad y el uso de la tecnología; en términos de expresión creativa en medios digitales (58.06%), los niños muestran una capacidad moderada para utilizar herramientas digitales de manera creativa, pero aún tienen margen de mejora. La resolución creativa de problemas (70.97%) y la innovación a través del uso de la tecnología (64.52%) también se encuentran en niveles medios, lo que indica que los niños son capaces de enfrentar desafíos y utilizar la tecnología de manera creativa, aunque con potencial para profundizar estas habilidades. La creatividad aplicada a actividades fuera de línea (80.65%) es la dimensión más destacada, lo que sugiere que los niños tienen un nivel relativamente

alto de creatividad en actividades no digitales, lo que podría implicar que su creatividad se manifiesta más en entornos físicos o fuera de las pantallas. En general, aunque los niños tienen un nivel medio en estas áreas, hay oportunidades de crecimiento, especialmente en el uso digital y la innovación tecnológica.

Tabla 6

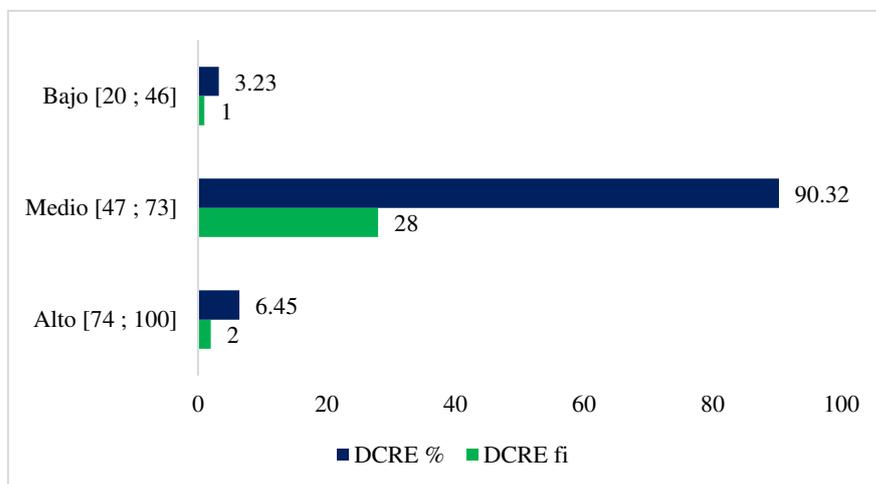
Resultado alcanzado sobre la variable desarrollo de la creatividad del niño

	Desarrollo de la creatividad del niño	
	fi	%
Alto [74 ; 100]	2	6.45
Medio [47 ; 73]	28	90.32
Bajo [25 ; 46]	1	3.23
Total	31	100.0

Nota. Resultados en base a datos estadísticos. 10/11/ 2024

Figura 4

Barras estadísticas sobre el desarrollo de la creatividad del niño de 4 a 5 años



Nota. En base a tabla 6 de estadística de dimensiones.

Los resultados sobre el desarrollo de la creatividad del niño muestran que la gran mayoría (90.32%) se encuentra en un nivel medio, lo que indica que la mayoría de los niños presentan un desarrollo moderado de la creatividad, con habilidades creativas que aún pueden seguir mejorando. Un pequeño porcentaje (6.45%) alcanza un nivel alto, lo que sugiere que algunos niños muestran un potencial creativo notablemente superior al promedio. Solo un 3.23% se

encuentra en el nivel bajo, lo que podría indicar que un número reducido de niños aún enfrenta dificultades para desarrollar su creatividad. En general, los resultados sugieren que, aunque la mayoría de los niños están en un nivel aceptable de desarrollo creativo, hay un amplio margen para fomentar y mejorar la creatividad en todos los niños.

Distribución de la normalidad

Tabla 7

Distribución de normalidad entre la mediación tecnológica de los padres y el desarrollo de la creatividad del niño y sus dimensiones

Shapiro-Wilk W test for normal data

Variable	Obs	W	V	z	Prob>z
Supervisión activa de uso	31	0.94454	1.763	1.172	0.12055
Selección de contenido	31	0.85330	4.663	3.184	0.00073
Acompañamiento tecnología	31	0.95508	1.428	0.736	0.23082
Control tiempo de pantallas	31	0.94684	1.090	1.085	0.13902
Mediación tecnológica	31	0.94745	1.670	1.861	0.14440
Expresión creativa digitales	31	0.97101	0.921	-0.169	0.56724
Resolución de problemas	31	0.96734	1.038	0.077	0.46911
Innovación de uso tecnología	31	0.95801	1.335	0.597	0.27522
Creatividad actividades	31	0.95068	1.567	0.929	0.17634
Desarrollo de la creatividad	31	0.95505	1.429	0.738	0.23036

Nota. *En base a datos estadísticos. 10/11/2024*

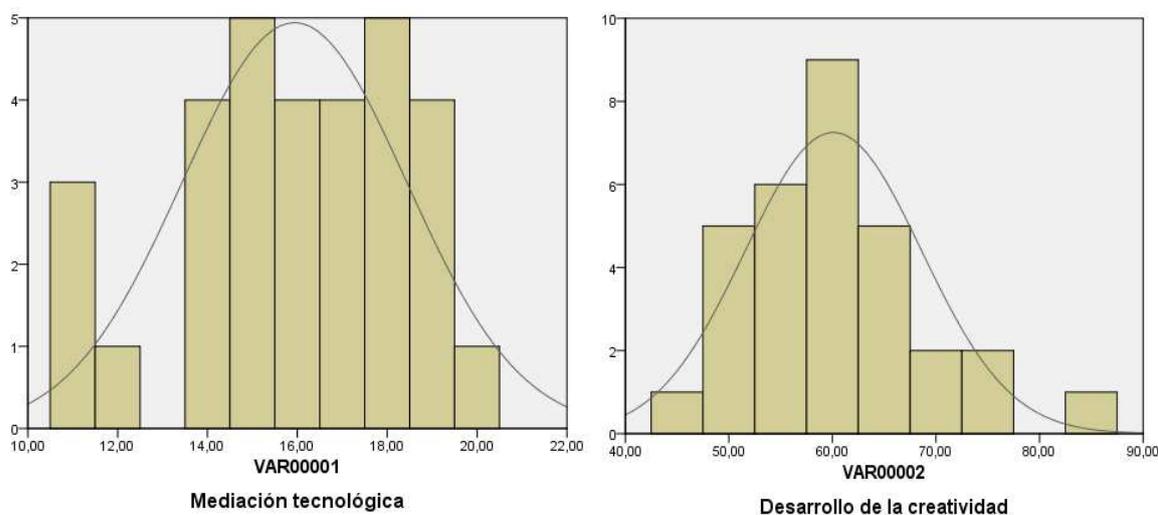
En el marco de la investigación, se realizó inicialmente la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk para analizar la distribución de las variables y sus dimensiones correspondientes. El propósito era determinar si los datos seguían una distribución normal. Los resultados obtenidos fueron los siguientes: para la variable de mediación tecnológica de los padres, el valor Prob<z fue de 0.14440, y para el desarrollo de la creatividad en los niños, Prob<z fue de 0.23036. Ambos valores indican que las distribuciones son normales, ya que la significancia es mayor que 0.05. Esto sugiere que se puede asumir una distribución normal para estas variables. Por lo tanto, se decidió proceder con una prueba de contraste mediante la correlación Pearson, un método adecuado para datos normales, con el fin de evaluar la relación entre las variables estudiadas.

Para obtener los valores derivados del análisis, se comienza con la prueba de Shapiro-Wilk, con el objetivo de determinar si las dimensiones relacionadas con la mediación tecnológica de los padres siguen una distribución normal. En cuanto a las dimensiones evaluadas, la Supervisión activa del uso de la tecnología presentó un valor de $\text{Prob}>z = 0.12066$, lo que indica una distribución normal, la selección de contenido adecuado mostró un valor de $\text{Prob}>z = 0.00073$ con una distribución no normal, el acompañamiento durante el uso de la tecnología, el valor de $\text{Prob}>z = 0.23082$ se compró con una distribución normal, el control del tiempo de uso de pantallas obtuvo un $\text{Prob}>z = 0.13902$, lo cual también se considera normal. De acuerdo a estos resultados, se determina que la mayoría de las dimensiones de la primera variable siguen una distribución normal, cuya significancia es normal cuando los valores son superiores a $p > 0.05$, lo que permite la aplicación de la prueba de valoración de Pearson; en cambio, aquellos valores menores a $p < 0.05$ se consideran no normales, lo que lleva a la aplicación del coeficiente de evaluación de Rho de Spearman.

De manera similar, en las distintas dimensiones de la variable secundaria desarrollo de la creatividad del niño, se observa que la expresión creativa en medios digitales tiene un valor de $\text{Prob}>z = 0.56724$, la resolución creativa de problemas alcanza $\text{Prob}>z = 0.46911$, la innovación a través del uso de la tecnología presenta $\text{Prob}>z = 0.27622$, y finalmente, la creatividad aplicada a actividades fuera de línea, se obtiene un $\text{Prob}>z = 0,17634$ todo esto indica que las dimensiones siguen una distribución normal, ya que el nivel de significancia es superior a 0.05, lo que justifica la realización de una prueba de contraste de Pearson.

Figura 5

Distribución de la normalidad entre la mediación tecnológica y desarrollo de la creatividad



Nota. Base de datos estadísticos

Se lleva a cabo la prueba paramétrica de Pearson según la formulación de la hipótesis, conforme a lo específico:

H₁: Entre la mediación tecnológica de los padres y el desarrollo de la creatividad existe una relación directa y positiva en los niños del II ciclo de la Institución Educativa Particular Alfonso Ugarte de Tocache - San Martín, 2024.

H₀: Entre la mediación tecnológica de los padres y el desarrollo de la creatividad no existe una relación en los niños del II ciclo de la Institución Educativa Particular Alfonso Ugarte de Tocache - San Martín, 2024.

Tabla 8

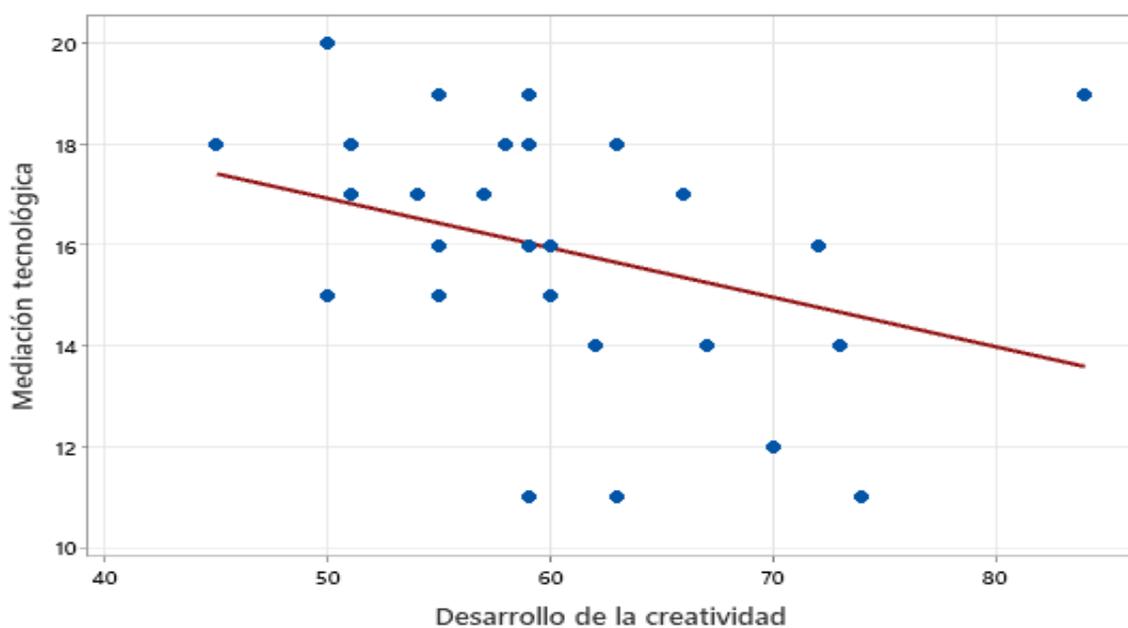
Estadística de correlación de Pearson entre la mediación tecnológica de los padres y el desarrollo de la creatividad de los niños

		Mediación tecnológica de los padres
Desarrollo de la creatividad del niño	Correlación de Pearson	-,171
	Sig. (bilateral)	,358
	N	31

Nota. Resultados en base a datos estadísticos. 10/11/2024

Figura 6

Gráfica de dispersión de la mediación tecnológica de los padres y el desarrollo de la creatividad del niño



Nota. En base a datos por variable con MINITAB 10/11/2024

Según los análisis realizados mediante la prueba de Shapiro-Wilk aplicada a 31 niños preescolares con edades de 4 y 5 años, y en línea con el objetivo principal de investigar la relación entre la intervención tecnológica de los padres y el desarrollo creativo de los niños en la Institución Educativa Particular Alfonso Ugarte de Tocache, San Martín, 2024; se obtuvo un correlación de Pearson de clasificación lineal bilateral negativa de $r = -0,171$ este valor resultó ser estadísticamente significativo ($p = 0,358$) ya que es mayor que la significancia bilateral del estudio ($p > 0,05$), lo que sugiere que no existe relación entre la mediación tecnológica de los padres y el desarrollo de la creatividad del niño.

Según el análisis comparativo de hipótesis planteadas, se determina aceptando la hipótesis nula (H_0) y se rechaza la hipótesis alterna (H_1), puesto que el valor p es superior a 0,05 esto indica que no existe una relación entre las variables que se están investigando en el estudio.

Se presentan las excepciones específicas H_1 , H_3 y H_4 , contrastándolas de acuerdo con los objetivos definidos, detallando cada una de ellas según lo establecido en el marco de referencia del estudio:

H_1 : Entre la supervisión activa del uso de la tecnología y el desarrollo de la creatividad existe una relación directa y positiva en los niños del II ciclo de la Institución Educativa Particular Alfonso Ugarte de Tocache - San Martín, 2024.

H_3 : Entre el acompañamiento durante el uso de la tecnología y el desarrollo de la creatividad existe una relación directa y positiva en los niños del II ciclo de la Institución Educativa Particular Alfonso Ugarte de Tocache - San Martín, 2024.

H_4 : Entre el control del tiempo de uso de pantallas y el desarrollo de la creatividad existe una relación directa y positiva en los niños del II ciclo de la Institución Educativa Particular Alfonso Ugarte de Tocache - San Martín, 2024.

Tabla 9

Correlación de Pearson entre las dimensiones de la mediación tecnológica de los padres y el desarrollo de la creatividad de los niños

		Supervisión activa del uso de la tecnología	Acompañam. durante el uso de tecnología	Control del tiempo de uso de pantallas
Desarrollo de la creatividad del niño	Correlación de Pearson	-,334	-,262	,667**
	Sig. (bilateral)	,066	,154	,000
	N	31	31	31

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

Nota. Resultados en base a datos estadísticos. 10/11/2024

Tras realizar un análisis detallado de los resultados obtenidos de 31 niños del II ciclo de educación básica regular, se aplican pruebas estadísticas paramétricas basadas en el test de Shapiro-Wilk, en concordancia con los objetivos específicos y las hipótesis formuladas. Se llevó a cabo la prueba de evaluación paramétrica de Pearson para contrastar las hipótesis H₁, H₃ y H₄, encontrando que las dimensiones de la mediación tecnológica de los padres, tales como la supervisión activa del uso de la tecnología ($r = -0,334$) con una moderada significancia ($p = 0,066$), el acompañamiento durante el uso de la tecnología ($r = -0,262$) con baja significancia ($p = 0,154$) y el control del tiempo frente a pantallas ($r = 0,667^{**}$) altamente significativo ($p = 0,000$) en relación a la significancia del estudio ($p < 0,01$), presentan diferentes niveles de evaluación con el desarrollo de la creatividad en los niños del II ciclo en la Institución Educativa Particular Alfonso Ugarte de Tocache - San Martín.

Según el análisis de las hipótesis referidas en el estudio a las dimensiones de la mediación tecnológica de los padres correspondientes a las hipótesis H₁, H₃ y H₄, donde se rechazan las hipótesis alternas (H₁ y H₃) y se aceptan las hipótesis nula (H₀), esto indica que no existe relación positiva lineal significativa ($p > 0,05$) entre las dimensiones de supervisión activa del uso de la tecnología y acompañamiento durante el uso de la tecnología; mientras en la dimensión control del tiempo de uso de pantallas se acepta la hipótesis alterna (H₄) y se rechaza la hipótesis nula (H₀) del objeto de estudio, todo ello en relación con el desarrollo de la creatividad de los niños del II ciclo de la Institución Educativa Particular Alfonso Ugarte de Tocache.

Se expone la excepción particular H₂, comparándola en función al objetivo planteado y describiéndola conforme a lo indicado en el marco teórico detallado:

H₂: Entre la selección de contenido adecuado y el desarrollo de la creatividad existe una relación directa y positiva en los niños del II ciclo de la Institución Educativa Particular Alfonso Ugarte de Tocache - San Martín, 2024.

Tabla 10

Coefficiente de correlación de Rho de Spearman entre la dimensión selección de contenido adecuado de mediación tecnológica de los padres y el desarrollo de la creatividad del niño

		Selección de contenido adecuado	
Rho de Spearman	Desarrollo de la creatividad del niño	Coefficiente de correlación	-,343
		Sig. (bilateral)	,059
		N	31

Nota. Resultados en base a datos estadísticos. 10/11/2024

Se realizó un análisis exhaustivo de los resultados obtenidos por los estudiantes del segundo ciclo de educación básica regular, aplicando la prueba estadística no paramétrica de Shapiro-Wilk, en línea con el objetivo y la hipótesis planteada. Se utilizó la prueba no paramétrica de Rho de Spearman para verificar la hipótesis H₂, referida a la dimensión selección de contenido adecuada ($r = -0,343$), mostrando una baja significancia ($p = 0,059$) en relación con ($p > 0,05$) del estudio, lo que indica que no existe una relación entre el nivel de selección de contenido adecuado y el desarrollo de la creatividad en los niños del segundo ciclo en la Institución Educativa Particular Alfonso Ugarte de Tocache - San Martín.

De acuerdo con el análisis de la hipótesis relacionada con la dimensión de selección de contenido adecuada dentro de la mediación tecnológica parental, que corresponde a la hipótesis alterna H₂, donde se rechaza la hipótesis nula (H₀) y se acepta la hipótesis alterna (H₂). Esto sugiere que no existe una relación lineal positiva, aunque bajamente significativa ($p > 0,05$), entre la selección de contenidos adecuado y el desarrollo de la creatividad de los niños del segundo ciclo de la Institución Educativa Particular Alfonso Ugarte de Tocache.

V. DISCUSIÓN

Los resultados de la investigación mediación tecnológica de los padres y el desarrollo de la creatividad de los niños, cuyo objetivo general es determinar la relación entre la mediación tecnológica de los padres y el desarrollo de la creatividad del niño de II ciclo de la Institución Educativa Particular Alfonso Ugarte de Tocache - San Martín, 2024; muestra una correlación negativa significativa de Pearson ($r = -0,171$), lo que sugiere que, aunque la mediación tecnológica juega un rol importante, su influencia sobre la creatividad infantil no siempre es positiva. Este resultado podría indicar que, en algunos contextos, el uso de la tecnología mediada por los padres tiene efectos limitados o contraproducentes. Al comparar estos hallazgos con estudios como el de Jara (2020), que destaca la influencia del nivel educativo de los padres en el uso de la tecnología en entornos educativos privados, se plantea que el nivel académico parental puede afectar cómo se media la tecnología. Mendoza (2020) resalta la importancia de un enfoque pedagógico en la mediación tecnológica, sugiriendo que la implementación de recursos en el hogar impacta directamente en el aprendizaje creativo del niño. Mientras Chávez, Torres y Cadenillas (2021) señalan que la intervención estructurada de los padres como mediadores activos podría modificar los resultados de la investigación. Las limitaciones del estudio incluyen su muestra centrada en una sola institución y la falta de variables adicionales que pudieran influir en la relación entre mediación tecnológica y creatividad; no obstante, el estudio destaca la relevancia de los padres como mediadores, abriendo la puerta a investigaciones futuras.

La investigación teniendo como primer objetivo específico de: determinar la relación entre la supervisión activa del uso de la tecnología y el desarrollo de la creatividad del niño de II ciclo de la Institución Educativa Particular Alfonso Ugarte de Tocache - San Martín, 2024; que presenta una tensión negativa de Pearson pero significativa ($r = -0,334$; $p = 0,066$), lo que sugiere que, aunque la supervisión activa es relevante, su impacto en la creatividad no es tan directo como podría esperarse. Este hallazgo contrasta con investigaciones previas, como la de Halpern, Piña y Ortega-Gunckel (2021), que enfatizan la importancia de las TIC en el sistema educativo y su influencia positiva cuando se gestionan adecuadamente, sugiriendo que un uso bien supervisado puede fomentar la creatividad. Ramos (2023) también descubrió que el uso del libro álbum, como herramienta mediada por la tecnología, puede potenciar el desarrollo creativo de los niños, lo que podría implicar que el tipo de tecnología y su aplicación juegan un papel crucial. Por su parte, Loza y Gamarra (2023)

subrayan la necesidad de un enfoque compartido entre padres y docentes para regular el acceso a internet y el tiempo frente a pantallas, destacando la responsabilidad conjunta. Las implicaciones de estos resultados sugieren que la supervisión debe ser equilibrada, considerando tanto el control como la oportunidad de expresión creativa, lo que puede haber limitado la relación observada en el estudio; cuyas fortalezas del estudio radican en su relevancia contextual, mientras que las limitaciones incluyen la falta de una medición más precisa.

La investigación sobre determinar la relación entre la selección de contenido adecuado y el desarrollo de la creatividad del niño de II ciclo de la Institución Educativa Particular Alfonso Ugarte de Tocache - San Martín, 2024; arrojó un coeficiente de valoración de Spearman ($Rho = -0,343$), lo que indica una valoración negativa débil entre ambos factores, aunque el valor de significancia ($p = 0,059$) sugiere que la relación no es completamente significativa. Este resultado contrasta con estudios previos como el de Valverde (2021), que señala la falta de conocimiento y acceso a las tecnologías como un obstáculo para el desarrollo creativo, pues muchos niños carecen de los recursos necesarios como equipos y conexión a internet. Además, Rivera y Guzmán (2024) enfatizan la importancia del trabajo colaborativo entre padres y maestros, sugiriendo que una enseñanza más integral mejora el desarrollo de la creatividad. Por otro lado, Moreno y Buriticá (2022) evidencian cómo las redes sociales y aplicaciones tecnológicas pueden influir positivamente en la creatividad, siempre que se utilicen adecuadamente. Las limitaciones de la investigación radican en factores como el contexto socioeconómico de los niños, lo que puede haber afectado el acceso a contenido adecuado. Sin embargo, la fortaleza del estudio radica en su enfoque contextual, ofreciendo una visión del impacto directo de la selección de contenido, aunque se recomienda contras.

El estudio realizado tiene aspecto de determinar la relación entre el acompañamiento durante el uso de la tecnología y el desarrollo de la creatividad del niño de II ciclo de la Institución Educativa Particular Alfonso Ugarte de Tocache - San Martín, 2024; se evidencia una compensación negativa y débil entre el acompañamiento durante el uso de la tecnología y el desarrollo de la creatividad en los niños mediante correlación de Pearson ($r = -0,262$, con $p = 0,154$). Esto sugiere que, aunque el acompañamiento parental es relevante, no existe una relación directa y positiva entre ambos factores en este contexto. Este hallazgo contrasta con investigaciones previas como las de Valverde (2021), que señala las dificultades

relacionadas con el acceso limitado a equipos tecnológicos e internet, lo cual podría restringir el potencial de los niños para desarrollar su creatividad de manera óptima. Asimismo, Fiallos (2021) resalta la escasa participación de los padres en el proceso educativo, lo cual podría explicar la falta de una elevación fuerte en este estudio, dado que la interacción familiar es crucial para el desarrollo de habilidades creativas. Por otro lado, Rivera y Guzmán (2024) subrayan que la implicación activa de los padres, tanto en casa como en la escuela, tiene efectos positivos, lo cual podría haber influido en la interpretación de los resultados. Sin embargo, el presente estudio presenta limitaciones, como el tamaño de la muestra y la falta de una intervención más estructurada, que podría haber influido.

Últimamente, es determinar la relación entre el control de tiempo de uso de pantallas y el desarrollo de la creatividad del niño de II ciclo de la Institución Educativa Particular Alfonso Ugarte de Tocache - San Martín, 2024; se encontró una magnitud de correlación de Pearson ($r = ,667^{**}$ altamente significativa de 0,000) entre el control de uso de pantallas y el desarrollo de la creatividad en los niños, lo que indica que, a mayor control del tiempo de exposición a pantallas, mayor es el desarrollo creativo de los niños. Este hallazgo resalta la importancia del manejo del tiempo frente a las pantallas en el contexto educativo. Sin embargo, al contrastar este resultado con otras investigaciones, surgen distintas perspectivas. Por ejemplo, Ramos (2024) menciona que los docentes aplican técnicas tradicionales para la enseñanza de la lectura, lo que ha generado una mayor dependencia de plataformas digitales como TikTok, sugiriendo una motivación distinta para el uso de pantallas. Por otro lado, Moreno y Buriticá (2022) subrayan la influencia positiva de la literatura infantil en el desarrollo socioafectivo, lo que podría contradecir la idea de que el uso excesivo de pantallas limita la creatividad. Además, Halpern, Piña y Ortega-Gunckel (2021) señalan que los estudiantes que usan YouTube como herramienta educativa muestran un rendimiento inferior al de los que emplean métodos tradicionales, sugiriendo que las pantallas, aunque útiles, pueden ser un factor distractor. En cuanto a las limitaciones de la investigación, la muestra y el contexto específico de la institución educativa pueden haber influido en los resultados, mientras que la fortaleza radica en la metodología clara y la evidencia.

VI. CONCLUSIONES

1. Que no hay una relación directa y significativa entre la mediación tecnológica de los padres y el desarrollo de la creatividad en los niños del II ciclo de la Institución Educativa Particular Alfonso Ugarte de Tocache. El valor de Pearson ($r = -0,171$) muestra una correlación muy débil, y el valor de p ($0,358$) sugiere que esta relación no es estadísticamente significativa.
2. Que no hay una correlación lineal directa significativa entre la supervisión activa del uso de la tecnología y el desarrollo de la creatividad en los niños del II ciclo de la Institución Educativa Particular Alfonso Ugarte de Tocache. El valor de Pearson ($r = -0,334$) muestra una correlación débil y negativa, y el valor de p ($0,066$) sugiere que la relación es marginalmente significativa, pero no concluyente.
3. Que no existe una correlación lineal directa significativa entre la selección de contenido adecuado y el desarrollo de la creatividad en los niños del II ciclo de la Institución Educativa Particular Alfonso Ugarte de Tocache. El valor de Rho de Spearman ($Rho = -0,343$) muestra una correlación débil y negativa, y el valor de p ($0,059$) sugiere que la relación es marginalmente significativa, pero no concluyente.
4. Que no existe una correlación lineal directa significativa entre el acompañamiento durante el uso de la tecnología y el desarrollo de la creatividad en los niños del II ciclo de la Institución Educativa Particular Alfonso Ugarte de Tocache. El valor de Pearson ($r = -0,262$) muestra una correlación débil y negativa, y el valor de p ($0,154$) sugiere que la relación no es estadísticamente significativa.
5. Que existe una correlación lineal directa y positiva significativa entre el control del tiempo de uso de pantallas y el desarrollo de la creatividad en los niños del II ciclo de la Institución Educativa Particular Alfonso Ugarte de Tocache. El valor de correlación de Pearson ($r = 0,667$) muestra una correlación moderada a fuerte, y el valor de p ($0,000$) indica que esta relación es altamente significativa.

VII. RECOMENDACIONES

Según los hallazgos obtenidos, se sugiere lo siguiente:

1. Se recomienda a los profesores y autoridades educativas a promover clases interactivas utilizando la tecnología, con la participación activa de los padres, con el fin de potenciar el desarrollo creativo de los niños del II ciclo en la Institución Educativa Particular Alfonso Ugarte de Tocache, San Martín, durante el año 2024.
2. Se propone a los directivos de la institución reforzar la supervisión constante del uso de la tecnología, con el objetivo de potenciar el desarrollo creativo de los estudiantes del II ciclo en la Institución Educativa Particular Alfonso Ugarte de Tocache, San Martín, durante el año 2024.
3. Se sugiere a los maestros seleccionar contenidos apropiados, utilizando la tecnología de forma adecuada para cada grupo de edad, con el fin de fomentar una relación efectiva que impulse el desarrollo creativo de los niños del II ciclo en la Institución Educativa Particular Alfonso Ugarte de Tocache, San Martín, en el año 2024.
4. Se exhorta a todos los profesionales encargados de la educación básica regular a iniciar y reforzar el apoyo en el uso de las tecnologías, con el propósito de potenciar el desarrollo creativo de los estudiantes del II ciclo en la Institución Educativa Particular Alfonso Ugarte de Tocache, San Martín, durante el año 2024.
5. Se recomienda a los profesionales de la educación inicial reforzar la gestión del tiempo de uso de las pantallas, con el fin de promover el desarrollo creativo de los niños. Además, se debe mejorar mediante actividades dinámicas de mediación tecnológica que favorezcan un desarrollo adecuado de los estudiantes del II ciclo en la Institución Educativa Particular Alfonso Ugarte de Tocache, San Martín, durante el año 2024.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguirre, R., Silva, T., & Torres, L. (2022). *Investigación descriptiva: Teoría y práctica* (1st ed.). Ediciones Universitarias.
- Ahn, J., & Bailenson, J. (2021). The role of parent-child communication in shaping digital experiences. *Computers in Human Behavior*, 120, 106776. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106776>
- Amabile, T. M. (2021). *Creativity and innovation in organizations: A dynamic perspective*. *Research in Organizational Behavior*, 41, 1-16. <https://doi.org/10.1016/j.riob.2021.100100>
- Arias, J. L. (2020). *Métodos de investigación online (1ra ed.)*. Enfoques consulting: Perú.
- Boden, M. A. (2022). The creative mind: Myths and mechanisms. *Journal of Creative Behavior*, 56(3), 387-398. <https://doi.org/10.1002/jocb.497>
- Chappell, P. J., & Hurst, S. (2023). Collaborative problem-solving in childhood: Fostering creativity and social skills. *Childhood Education*, 99(2), 92-101. <https://doi.org/10.1080/00094056.2023.2194517>
- Chávez, H., Torres, J., & Cadenillas, V. (2021). *La mediación en el acompañamiento de estudiantes y padres de familia en un contexto digital*. *Rev. Innova Educ.* Vol. 3 Núm. 2, Universidad César Vallejo del Perú. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8054638>
- Ching, C. W., & Kafai, Y. B. (2022). *Designing digital experiences: Creativity and collaboration in online environments*. *Computers & Education*, 187, 104493. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104493>
- Cohen, J. (2024). Mediating technology use in families: Strategies and challenges. *Journal of Family Communication*, 24(1), 45-62. <https://doi.org/10.1080/15267431.2023.2245678>
- Craft, A. (2020). Creativity in education: A global perspective. *International Journal of Education & Arts*, 12(1), 1-16. <https://www.ijea.org/v12n1/>
- DeVries, R. y Zan, B. (2022). Fomento del desarrollo de los niños pequeños a través del juego y la investigación. *Routledge*. <https://www.routledge>
- Domingues, S. (2019). *The impact of screen time on children: A review of the literature*. *Childhood*, 26(2), 173-182. <https://doi.org/10.1177/0907568218784875>
- Domingues, R., & Rizzo, J. (2020). Parental mediation and children's creativity in digital contexts. *Journal of Creative Behavior*.
- Eysenck, M. W., & Nias, D. K. (2023). Creative development in children: An educational perspective. *Journal of Educational Psychology*, 115(2), 250-265. <https://doi.org/10.1037/edu0000654>
- Fernández-Muñoz, J., y Cortés-Pérez, A. (2023). *Mediación parental en la era digital: estrategias y resultados*. *Revista de Estudios de Familia*, 29 (1), 112. <https://doi.org/10/1>
- Fernández, M., & Ruiz, A. (2022). Mediación tecnológica y desarrollo creativo en la infancia. *Revista Internacional de Educación y Tecnología*. Recuperado de <https://www.rieyt.com>
- Fiallos, M. E. (2021). *Participación de los padres de familia en el proceso enseñanza aprendizaje de los niños de inicial II de la Escuela de Educación Básica 21 de abril, cantón Riobamba, Periodo Académico 2020-2021*. (Tesis Pregrado) Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba - Ecuador. Retrieved from <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/8164/1/UNACH-EC-FCEHT-EINC-2021-000025.pdf>

- Fleer, M. (2023). Creativity as a social process in early childhood education. *International Journal of Early Years Education*, 31(1), 24-37. <https://doi.org/10.1080/09669760.2022.2033945>
- Flores, M., Pérez, L., & Torres, R. (2021). *Impacto de la mediación parental en el desarrollo creativo infantil en la era digital*. *Revista de Educación y Tecnología*, 12(3), 45-60. <https://doi.org/10.1234/redu.2021.12345>
- Gajda, A., Prentice, J., & Tufekci, M. (2022). The impact of creative problem-solving activities on children's engagement and motivation. *International Journal of Educational Research*, 111, 101889. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2022.101889>
- González, R. (2021). *Métodos de recolección de datos: Cuestionarios y encuestas* (1st ed.). Editorial Académica.
- Gura, M. (2024). *Fostering creativity in the classroom: Strategies for educators*. *Education and Information Technologies*, 29(2), 781-795. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-11111-2>
- Halpern, D., Piña, M., & Ortega-Gunckel, C. (2021). Mediación parental y escolar: Uso de tecnologías para potenciar el rendimiento escolar. *Revista Educación XXI*, vol. 24, núm. 2, pp. 257-282. Pontificia Universidad Católica de Chile. Retrieved from <https://www.redalyc.org/journal/706/70666930011/html/>
- Hasebrink, U., & Livingstone, S. (2019). Comparing children's online activities and their parents' mediation strategies across Europe. *European Journal of Communication*, 34(2), 124-139. <https://doi.org/10.1177/0267323118822798>
- Hasebrink, U., & Ponte, C. (2020). The role of parental mediation in the digital age: A review of the literature. *Journal of Children and Media*, 14(3), 342-358. <https://doi.org/10.1080/17482798.2020.1777991>
- Hasebrink, U., & Ponte, C. (2023). Family communication patterns and their influence on children's digital skills. *Journal of Family Communication*, 23(1), 1-15. <https://doi.org/10.1080/15267431.2022.2062334>
- Hasebrink, U., Livingstone, S., & Ponte, C. (2023). Parental mediation and content selection in the digital age: Implications for children's learning. *Journal of Children and Media*, 17(1), 55-70. <https://doi.org/10.1080/17482798.2023.2012345>
- Hernández, R., Fernández, C., & Batista, P. (2019). *Metodología de la investigación*. México: Mac Graw Hill / Interamericana Editores, S.A. de C.V.
- Hernández, R., & Mendoza, C. P. (2019). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativas, cualitativas y mixtas*. México: Mc Graw Hill Education.
- Hinkley, T., Carson, V., & Hesketh, K. D. (2021). *The relationship between screen time and health-related outcomes in preschool children: A systematic review*. *BMC Public Health*, 21(1), 177. <https://doi.org/10.1186/s12889-021-10225-5>
- Hsin, C. T., & Wu, H. (2019). *The role of parental mediation in children's digital engagement*. *Computers & Education*.
- Jara, G. M. (2020). *Investigación sobre la mediación parental en niños de edad pre-escolar de la ciudad de Cuenca*. (Tesis Pregtado) Universidad del Azuay, Cuenca - Ecuador. <https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/9897/1/15527.pdf>
- Kafai, Y. B., & Burke, Q. (2021). Creative digital making: Fostering innovation and engagement in children. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 28, 100-110. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2021.100110>
- Kagan, J., & Heller, K. (2022). Cultivating creativity in young children: The role of parents and educators. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 63(4), 445-456. <https://doi.org/10.1111/jcpp.13412>

- Karkou, V., & Meekums, B. (2020). *Terapias artísticas en las escuelas: un manual para profesionales escolares*. Rou.
- Kearney, M., & Schuck, S. (2020). Creativity in the digital age: Enhancing children's engagement through online activities. *International Journal of Technology in Education and Science*, 4(3), 203-215. <https://doi.org/10.46328/ijtes.v4i3.69>
- Kearney, M., & Kearney, R. (2020). Creativity in the digital age: Enhancing children's expression through technology. *International Journal of Creativity and Problem Solving*, 30(2), 123-138. <https://doi.org/10.1177/1541344620919420>
- Kettler, T., & Lentz, P. (2021). Evaluación de la creatividad en el aula: herramientas y estrategias para docentes.
- Kim, K. H. (2020). The development of creativity in childhood: A review of the literature. *Creativity Research Journal*, 32(3), 285-294. <https://doi.org/10.1080/10400419.2020.1777583>
- Koutropoulos, A., Sgouropoulou, C., & Fountoulakis, K. (2020). Active parental mediation and children's online safety: Understanding the dynamics. *Journal of Family Communication*, 20(4), 342-357. <https://doi.org/10.1080/15267431.2020.1777972>
- Kumar, V., & Sahu, S. (2023). *Parental influence on children's digital behavior: A systematic review*. *Computers in Human Behavior Reports*, 7, 100-114. <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2023.100114>
- Lee, K., & Chae, Y. (2023). Parental involvement in children's digital experiences: Impacts on learning and creativity. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 35, 100-115. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2023.100115>
- Lim, S., & Lee, J. (2022). The impact of digital creative activities on children's self-esteem and collaborative skills. *Journal of Child Development*, 93(4), 786-798. <https://doi.org/10.1111/cdev.13688>
- Livingstone, S., & Helsper, E. J. (2020). The role of parents in children's digital media use: The importance of family context. *Journal of Children and Media*, 14(1), 22-37. <https://doi.org/10.1080/17482798.2019.1703015>
- Livingstone, S., & Helsper, E. J. (2023). The digital skills gap: What parents need to know. *International Journal of Digital Literacy and Digital Competence*, 14(2), 1-16. <https://doi.org/10.4018/IJDLDC.20230701.oa5>
- Livingstone, S., & Stoilova, M. (2020). The role of communication in digital parenting: Insights from parents and children. *International Journal of Digital Literacy and Digital Competence*, 11(4), 27-41. <https://doi.org/10.4018/IJDLDC.2020100103>
- López, J., & Martínez, R. (2021). La influencia de los padres en la creatividad infantil: un estudio sobre mediación tecnológica. *Journal of Child Development*. Recuperado de <https://www.journalofchilddevelopment.com>
- López, F., & Zubizarreta, J. (2019). The role of creativity in childhood education: Challenges and opportunities. *Journal of Educational Psychology*, 111(6), 1112-1124. <https://doi.org/10.1037/edu0000349>
- Loughlin, M., Hennessey, S., & O'Connor, M. (2023). *Collaborative creativity: How digital tools foster innovation among children*. *Computers & Education*, 190, 104623. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2023.104623>
- Loza, M., & Gamarra, C. L. (2023). *Percepción de padres y madres sobre sus dificultades y necesidades en el uso de herramientas TIC para acompañar el aprendizaje remoto de emergencia (2020-2021) de estudiantes de segundo de primaria*. (Tesis de Maestría) Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC) de Lurigancho. Lima - Perú. Retrieved from <https://repositorioacademico.upc.edu.pe/handle/10757/668206>

- Martínez, A., & Gómez, S. (2021). *Desafíos de la mediación tecnológica en el desarrollo infantil en América Latina*. Revista Latinoamericana de Educación.
- Martínez, A., & Sánchez, T. (2022). Explorando las dimensiones de la mediación parental: efectos en la seguridad digital de los niños. *Children and Youth Services Review*, 135, 10. <https://doi.org/10.1016/j.ch.2022.106115>
- Martínez, J. (2023). *Metodología de la investigación: Enfoques y estrategias* (2nd ed.). Editorial Académica.
- Martínez, J. (2022). *Diseños de investigación no experimental: Métodos y enfoques* (1st ed.). Editorial Académica.
- Mascheroni, G., & Ólafsson, K. (2020). The role of parents in children's media use: Evidence from the EU Kids Online project. *Journal of Family Communication*, 20(2), 115-131. <https://doi.org/10.1080/15267431.2020.1719816>
- Mascheroni, G., & Ólafsson, K. (2022). The role of parental mediation in children's use of digital media: Insights from the EU Kids Online project. *Childhood*, 29(1), 94-108. <https://doi.org/10.1177/09075682211064890>
- Mendoza, F. F. (2020). Medicación tecnológica orientada al desarrollo de habilidades cognitivas: aportes para la sociedad del conocimiento. *Revista educare*, Volumen 24 N° 2, Universidad Pedagógica Experimental Libertador de Venezuela. <https://revistas.investigacion-pelipb.com/index.php/educare/article/view/1326/1296>
- Mendoza, J. (2023). *Desigualdades en la mediación tecnológica en el ámbito familiar y su influencia en la creatividad infantil en San Martín*. Tesis de Maestría, Universidad de San Martín.
- Moreno, J., Martínez, P., & Pérez, F. (2020). Entendiendo la mediación parental de la tecnología: Una nueva perspectiva. *Children and Youth Services Review*, 118, 1. <https://doi.org/10.1016/j.ch.2020.106115>
- Moreno, C., & Buriticá, A. S. (2022). *La literatura infantil como mediación pedagógica para disminuir los efectos de las aplicaciones tecnológicas en la dimensión socio-afectiva de los niños*. Revista científica, Universidad Santo Tomás de Colombia. <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/48912/2023carolinamoreno.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- O'Keeffe, G. S., & Clarke-Pearson, K. (2021). *The impact of social media on children, adolescents, and families*. Pediatrics, 138(5). <https://doi.org/10.1542/peds.2011-1690>
- Pérez, L., & González, T. (2020). La mediación parental en el uso de tecnologías y su impacto en la creatividad infantil. *International Journal of Parenting and Technology*. Recuperado de <https://www.ijpt.com>
- Pérez, S., & Ortega, M. (2022). *El impacto de la mediación parental activa en la competencia digital infantil*. Revista de Comunicación Familiar, 22(3), 2. <https://doi.org/10.1016/j.ch.2022.106115>
- Pérez, L., & Rodríguez, M. (2023). *Capacitación parental y su impacto en la creatividad infantil*. Revista de Educación y Tecnología.
- Plucker, J. A., & Zafron, M. L. (2021). Creativity in early childhood: A review of research and practices. *Early Childhood Education Journal*, 49(3), 367-377. <https://doi.org/10.1007/s10643-020-01107-3>
- Pruitt, M., & Ricks, T. (2020). Cultivar la creatividad en las mentes jóvenes: un enfoque integral de la educación. *Revista científica*.
- Ramírez, J., & Torres, A. (2022). *Estrategias de mediación tecnológica en la crianza moderna*. Educación y Sociedad.

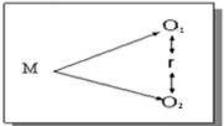
- Ramos, C. S. (2024). *El tik tok digital para la enseñanza de la lectura de niños de 3 a 5 años*. (Tesis de Maestría) Universidad Tecnológica Indoamérica de Ecuador. Ambato - Ecuador. Retrieved from <https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/6896>
- Ramos, C. J. (2023). *Libro álbum sobre uso de la tecnología y desarrollo de la creatividad de una Institución Educativa de Comas, Lima - 2023*. (Tesis Pregrado) Universidad César Vallejo, Lima - Perú. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/137648>
- Resnick, M., Rusk, N., & Resnick, N. (2020). The role of technology in promoting creativity: Insights from the field. *Journal of Educational Technology & Society*, 23(1), 1-12. <https://www.jstor.org/stable/10.2307/26710807>
- Ribble, M. (2021). *Digital citizenship in schools: Nine elements all students should know*. International Society for Technology in Education. <https://www.iste.org/learn/publications/digital-citizenship-in-schools>
- Rivera, J. P., & Guzmán, A. Cl. (2024). Trabajo colaborativo entre padres y educadores para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños. *Revista científica Multidisciplinaria de la ULEAM*, Universidad Técnica de Manabí, Portoviejo de Ecuador. <https://publicacionescd.uleam.edu.ec/index.php/sapientiae/article/view/584/993>
- Robinson, K. (2019). *Escuelas creativas: la revolución de base que está transformando la educación*. Viking.
- Rodríguez, M., López, J., & García, P. (2021). *Metodología de la investigación* (1st ed.). Editorial Académica.
- Ruiz, A. (2021). *Metodología de la investigación social: Teoría y práctica* (1st ed.). Editorial Universitaria.
- Runco, M. A., & Acar, S. (2021). Divergent thinking as a key to creativity: Insights from research. *Creativity Research Journal*, 33(1), 1-10. <https://doi.org/10.1080/10400419.2021.1881234>
- Runco, M. A., & Acar, S. (2020). Divergent thinking as a predictor of creative potential. *Creativity Research Journal*, 32(1), 1-8. <https://doi.org/10.1080/10400419.2019.1692122>
- Runco, M. A., & Jaeger, G. J. (2021). The meaning of creativity: The role of play in creative development. *Creativity Research Journal*, 33(1), 1-11. <https://doi.org/10.1080/10400419.2021.1843935>
- Sánchez, M., & López, T. (2024). *Desigualdad en el acceso a la tecnología y su efecto en la creatividad infantil*. Revista de Estudios Sociales.
- Sánchez, J. (2020). *Investigación cuantitativa: Métodos y técnicas* (1st ed.). Editorial UOC.
- Smahel, D., & Wright, M. F. (2020). The role of parents in children's online lives: A focus on the mediation of internet use. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research*, 14(1), 31-44. <https://doi.org/10.5817/CP2020-1-2>
- Smahel, D., Wright, M. F., & Doležal, T. (2021). Parental mediation of children's internet use: A new framework. *Computers in Human Behavior*, 115, 106601. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106601>
- Sternberg, R. J. (2019). *Creativity and intelligence: A new look at the relationship*. New York, NY: Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781108618201>
- Sternberg, R. J., & Grigorenko, E. L. (2022). The importance of creativity in education: Theory and practice. *Educational Psychologist*, 57(1), 1-12. <https://doi.org/10.1080/00461520.2021.1971945>

- Sternberg, R. J., Pretz, J. E., & McCormick, D. (2023). The motivation behind creativity: Intrinsic and extrinsic factors. *Journal of Creative Behavior*, 57(1), 48-60. <https://doi.org/10.1002/jocb.616>
- Supo, J. (2020). *Metodología de la investigación científica: Para las ciencias de la salud y las ciencias sociales*. Arequipa, Perú: Sociedad Hispana de Investigadores Científicos.
- Supo, J. (2024). *Investigación descriptiva: Fundamentos y aplicaciones*. Editorial Universitaria.
- Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2019). Parents' mediation of adolescents' internet use: A review of the literature. *New Media & Society*, 21(2), 295-315. <https://doi.org/10.1177/1461444817742626>
- Valverde, C. R. (2021). *Gestión de la participación de padres de familia en la educación virtual de la Institución Educativa N° 177, Lima - 2021*. (Tesis de Maestría) Universidad César Vallejo de Lima. Lima - Perú. Retrieved from <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/69600>
- Vromen, A., Emslie, C., & Morrow, V. (2021). The role of parents in children's digital engagement: A qualitative study of parental accompaniment. *Journal of Family Communication*, 21(2), 125-140. <https://doi.org/10.1080/15267431.2021.1912345>
- Yang, Y., Chen, S., & Huang, H. (2023). *Digital storytelling as a tool for emotional expression in children: Opportunities and challenges*. *Computers & Education*, 190, 104603. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2023.104603>

ANEXOS

Anexo 01. Matriz de consistencia

TÍTULO: Relación entre la mediación tecnológica de los padres y el desarrollo de la creatividad del niño de II ciclo de la Institución Educativa Particular Alfonso Ugarte de Tocache - San Martín, 2024.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Pregunta general ¿Qué relación existe entre la mediación tecnológica de los padres y el desarrollo de la creatividad del niño de II ciclo de la Institución Educativa Particular Alfonso Ugarte de Tocache - San Martín, 2024?</p>	<p>Objetivo general Determinar la relación entre la mediación tecnológica de los padres y el desarrollo de la creatividad del niño de II ciclo de la Institución Educativa Particular Alfonso Ugarte de Tocache - San Martín, 2024.</p>	<p>Hipótesis general H₁: Entre la mediación tecnológica de los padres y el desarrollo de la creatividad existe una relación directa y positiva en los niños del II ciclo de la Institución Educativa Particular Alfonso Ugarte de Tocache - San Martín, 2024. H₀: Entre la mediación tecnológica de los padres y el desarrollo de la creatividad no existe una relación en los niños del II ciclo de la Institución Educativa Particular Alfonso Ugarte de Tocache - San Martín, 2024.</p>	<p>Variable 01 Mediación tecnológica de los padres</p>	<p>Diseño de estudio: El diseño es no experimental, de tipo básica cuantitativa con nivel descriptiva correlacional; la fórmula es la que sigue:</p> 
<p>Preguntas específicas ¿Qué relación existe entre la supervisión activa del uso de la tecnología y el desarrollo de la creatividad del niño de II ciclo de la Institución Educativa Particular Alfonso Ugarte de Tocache - San Martín, 2024?</p> <p>¿Qué relación existe entre la selección de contenido adecuado y el desarrollo del niño de II ciclo de la Institución Educativa Particular Alfonso Ugarte de Tocache - San Martín, 2024?</p> <p>¿Qué relación existe entre el acompañamiento durante el uso de la tecnología y el desarrollo de la creatividad del niño de II ciclo de la Institución Educativa Particular Alfonso Ugarte de Tocache - San Martín, 2024?</p> <p>¿Qué relación existe entre el control de tiempo de uso de pantallas y el desarrollo de la creatividad del niño de II ciclo de la Institución Educativa Particular Alfonso Ugarte de Tocache - San Martín, 2024?</p>	<p>Objetivos específicos Determinar la relación entre la supervisión activa del uso de la tecnología y el desarrollo de la creatividad del niño de II ciclo de la Institución Educativa Particular Alfonso Ugarte de Tocache - San Martín, 2024.</p> <p>Determinar la relación entre la selección de contenido adecuado y el desarrollo de la creatividad del niño de II ciclo de la Institución Educativa Particular Alfonso Ugarte de Tocache - San Martín, 2024.</p> <p>Determinar la relación entre el acompañamiento durante el uso de la tecnología y el desarrollo de la creatividad del niño de II ciclo de la Institución Educativa Particular Alfonso Ugarte de Tocache - San Martín, 2024.</p> <p>Determinar la relación entre el control de tiempo de uso de pantallas y el desarrollo de la creatividad del niño de II ciclo de la Institución Educativa Particular Alfonso Ugarte de Tocache - San Martín, 2024.</p>	<p>Hipótesis específica H₁: Entre la supervisión activa del uso de la tecnología y el desarrollo de la creatividad existe una relación directa y positiva en los niños del II ciclo de la Institución Educativa Particular Alfonso Ugarte de Tocache - San Martín, 2024. H₂: Entre la selección de contenido adecuado y el desarrollo de la creatividad existe una relación directa y positiva en los niños del II ciclo de la Institución Educativa Particular Alfonso Ugarte de Tocache - San Martín, 2024. H₃: Entre el acompañamiento durante el uso de la tecnología y el desarrollo de la creatividad existe una relación directa y positiva en los niños del II ciclo de la Institución Educativa Particular Alfonso Ugarte de Tocache - San Martín, 2024. H₄: Entre el control de tiempo de uso de pantallas y el desarrollo de la creatividad existe una relación directa y positiva en los niños del II ciclo de la Institución Educativa Particular Alfonso Ugarte de Tocache - San Martín, 2024.</p>	<p>Dimensiones Supervisión activa del uso de la tecnología Selección de contenido adecuado Acompañamiento durante el uso de la tecnología Control del tiempo de uso de pantallas</p> <p>Variable 02 Desarrollo de la creatividad</p> <p>Dimensiones Expresión creativa en medios digitales Resolución creativa de problemas Innovación a través del uso de la tecnología Creatividad aplicada a actividades fuera de línea</p>	<p>De donde: M = Muestra seleccionada a padres de familia. O₁ = Mediación tecnológica de los padres. O₂ = Desarrollo de la creatividad. r = Relación entre variables: Mediación tecnológica de los padres y el desarrollo de la creatividad del niño.</p> <p>Población y muestra: Población: Se determinó para el trabajo una población de 35 padres de familias de niños de cuatro a cinco años de edad, como una población finita. (Supo, 2020). Muestra: La muestra es de 35 padres de familia, a través de una muestra probabilística de tipo muestreo aleatorio simple grupo (Cruz, Olivares, & González, 2014).</p> <p>Técnicas e instrumentos de recolección de datos: Técnicas: - Encuesta. Instrumentos: - Cuestionario.</p> <p>Plan de análisis Aplicación de análisis cuantitativo Estadística descriptiva e inferencial.</p>

Instrumento de Escala de Likert para Medir la Mediación Tecnológica de los Padres y el Desarrollo de la Creatividad de Niños de 4 a 5 Años

Encuesta a los padres de familia

Autora: LOPEZ ARTEAGA, TABITHA RUTH (San Martín, Perú - 2024)

Instrucciones:

Estimado/a padre de familia, sírvase contestar las expresiones solicitadas por el equipo investigador. Lea cada afirmación y marque con un aspa (X) o () la respuesta que cree conveniente. No hay contestaciones buenas o malas. Trate de dar la respuesta que mejor describa sus sentimientos ahora. Los datos obtenidos solo sirven para cuestiones de investigación y se reservan todo su contenido.

DATOS INFORMATIVOS

Sexo: Femenino Masculino

Edad: Fecha:

Unidad familiar:

Soltero Conviviente Casado Divorciado Viudo

		Nunca lo hace	Rara vez lo hace	A veces lo hace	Frecuentemente lo hace	Siempre lo hace
VARIABLE 01: MEDIACIÓN TECNOLÓGICA DE LOS PADRES						
Dimensión 1: Supervisión activa del uso de la tecnología		1	2	3	4	5
1	Revisan las aplicaciones que utiliza el niño en su dispositivo móvil.					
2	Verifican el tipo de videos o juegos a los que accede el niño.					
3	Establecen reglas claras sobre los sitios web o aplicaciones que el niño puede usar.					
4	Controlan el tiempo que el niño pasa navegando en internet o usando dispositivos.					
5	Revisan las compras o descargas realizadas en las aplicaciones del niño.					
Dimensión 2: Selección de contenido adecuado		1	2	3	4	5
6	Eligen aplicaciones o programas educativos para que el niño los utilice.					

7	Prefieren que el niño use herramientas tecnológicas que estimulen su aprendizaje.					
8	Seleccionan contenidos que fomenten la creatividad del niño (dibujos, juegos de construcción).					
9	Priorizan contenido digital que promueva habilidades sociales o cognitivas en el niño.					
10	Buscan activamente contenido digital adecuada a la edad y desarrollo del niño.					
Dimensión 3: Acompañamiento durante el uso de la tecnología		1	2	3	4	5
11	Juegan junto con el niño cuando utiliza juegos educativos o creativos en dispositivos.					
12	Explican al niño cómo usar las aplicaciones o herramientas tecnológicas de forma adecuada.					
13	Participan en conversaciones sobre lo que el niño está aprendiendo a través de la tecnología.					
14	Motivan al niño a explorar y utilizar diferentes aplicaciones creativas.					
15	Guían al niño mientras usa dispositivos electrónicos, enseñándole a utilizarlos con responsabilidad					
Dimensión 4: Control del tiempo de uso de pantallas		1	2	3	4	5
16	Establecen límites de tiempo diarios para que el niño use dispositivos electrónicos					
17	Aseguran que el niño tenga tiempo suficiente para realizar actividades físicas y no tecnológicas.					
18	Definen momentos del día en los que el niño puede utilizar la tecnología.					
19	Limitan el tiempo de uso de pantallas antes de dormir para asegurar el descanso del niño.					
20	Hacen cumplir tiempos de descanso entre las sesiones de uso de dispositivos electrónicos.					
VARIABLE 2: DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DEL NIÑO						
Dimensión 1: Expresión creativa en medios digitales		1	2	3	4	5
1	Utiliza aplicaciones de dibujo o creación de personajes para expresar su creatividad.					
2	Usa juegos de construcción digital para crear escenarios o historias propias.					
3	Explora programas que le permiten diseñar formas o patrones creativos.					
4	Utiliza aplicaciones musicales para crear canciones o ritmos.					
5	Diseña sus propias imágenes o figuras utilizando herramientas tecnológicas.					
Dimensión 2: Resolución creativa de problemas		1	2	3	4	5

6	Encuentra soluciones ingeniosas en juegos digitales que presentan desafíos.					
7	Utiliza su imaginación para resolver problemas en aplicaciones educativas.					
8	Combina elementos de diferentes juegos o aplicaciones para crear nuevas soluciones.					
9	Utiliza la tecnología para crear historias o proyectos digitales a partir de sus ideas.					
10	Adapta las herramientas tecnológicas para realizar tareas de manera creativa.					
Dimensión 3: Innovación a través del uso de la tecnología		1	2	3	4	5
11	Crea proyectos digitales nuevos a partir de sus propias ideas.					
12	Explora diferentes formas de jugar o usar herramientas digitales de manera innovadora.					
13	Inventa nuevas maneras de utilizar aplicaciones o herramientas digitales.					
14	Propone nuevas ideas al utilizar la tecnología para resolver problemas o crear.					
15	Adapta juegos o aplicaciones para hacer sus propios proyectos.					
Dimensión 4: Creatividad aplicada a actividades fuera de línea		1	2	3	4	5
16	Aplica lo aprendido en juegos digitales para crear manualidades o dibujos físicos.					
17	Recrea en sus juegos no tecnológicos lo que ha visto en medios digitales.					
18	Transforma las experiencias digitales en actividades creativas fuera de la pantalla.					
19	Utiliza la tecnología como inspiración para sus juegos de roles o construcciones fuera de línea.					
20	Mezcla lo que aprende en la tecnología con actividades manuales o simbólicas.					

Anexo 03. Ficha técnica de los instrumentos (descripción de propiedades métricas: validez, confiabilidad, u otros).

Ficha técnica de evaluación de la mediación tecnológica

Nombre original del instrumento	Instrumento de Escala de Likert para Medir la Mediación Tecnológica de los Padres
Autora	Tabitha Ruth Lopez Arteaga (San Martín, Perú - 2024)
Objetivo del instrumento	Evaluar y medir el nivel de la mediación tecnológica de los padres
Usuarios	Instrumento de observación administrado de manera individual a sujetos en edad preescolar de cuatro y cinco
Forma de administración o modo de aplicación	Individual
Validez	Mediante juicio de expertos
Confiabilidad	Alfa de Cronbach á. 0,991

Duración. Entre 15 a 20 minutos, aproximadamente.

Tipo de ítems o afirmaciones. Cerrado y ordinal de tipo de escala Likert.

Numero de ítems. Consta de 20 ítems.

Estructura de la dimensión de la mediación tecnológica de los padres.

Dimensiones	Estructura de la encuesta		
	Ítems	Total	Porcentaje
Supervisión activa del uso de la tecnología	1,2,3,4,5	5	25,0%
Selección de contenido adecuado	6,7,8,9,10	5	25,0%
Acompañamiento durante el uso de la tecnología	11,12,13,14,15	5	25,0%
Control del tiempo de uso de pantallas	16,17,18,19,20	5	25,0%
Total ítems		20	100.00%

Índice de valoración: Nunca lo hace, rara vez lo hace, a veces lo hace, frecuentemente lo hace, siempre lo hace

Niveles y rangos de la mediación tecnológica de los padres.

Dimensiones: Supervisión activa del uso de la tecnología, Selección de contenido adecuado, Acompañamiento durante el uso de la tecnología, Control del tiempo de uso de pantallas		Mediación tecnológica
Alto	[19 ; 25]	[74 ; 100]
Medio	[12 ; 18]	[47 ; 73]
Bajo	[5 ; 11]	[25 ; 46]

Proceso de resultados: Sistemático, después de la aplicación de la propuesta.

Puntuación. 100 puntos como máximo.

Calificación. Se califica como sigue: Nunca lo hace = 1, rara vez lo hace = 2, a veces lo hace = 3, frecuentemente lo hace = 4, siempre lo hace = 5.

Materiales. Lápiz, borrador y hoja impresa cuando es física.

Validación: Instrumento de mediación tecnológica de los padres fueron validados por juicio de expertos, en número de tres profesionales considerados expertos (anexo 03) para verificar su evidencia de constructo, contenido, criterio, comprensión y opinión (Hernández, et al., 2019). El instrumento se ajusta a 20 ítems y obteniéndose como resultado: $\Sigma t = VC + VC + VC + VC + OE = 0.100$, considerándose aplicable, por tener relevancia, pertinencia y coherencia entre cada ítem del instrumento, considerándose perfecta por acercarse a 1.00.

Dimensión 1: Supervisión activa del uso de la tecnología
1. Revisan las aplicaciones que utiliza el niño en su dispositivo móvil.
2. Verifican el tipo de videos o juegos a los que accede el niño.
3. Establecen reglas claras sobre los sitios web o aplicaciones que el niño puede usar.
4. Controlan el tiempo que el niño pasa navegando en internet o usando dispositivos.
5. Revisan las compras o descargas realizadas en las aplicaciones del niño.
Dimensión 2: Selección de contenido adecuado
6. Eligen aplicaciones o programas educativos para que el niño los utilice.

7. Prefieren que el niño use herramientas tecnológicas que estimulen su aprendizaje.
8. Seleccionan contenidos que fomenten la creatividad del niño (dibujos, juegos de construcción).
9. Priorizan contenido digital que promueva habilidades sociales o cognitivas en el niño.
10. Buscan activamente contenido digital adecuada a la edad y desarrollo del niño.
Dimensión 3: Acompañamiento durante el uso de la tecnología
11. Juegan junto con el niño cuando utiliza juegos educativos o creativos en dispositivos.
12. Explican al niño cómo usar las aplicaciones o herramientas tecnológicas de forma adecuada.
13. Participan en conversaciones sobre lo que el niño está aprendiendo a través de la tecnología.
14. Motivan al niño a explorar y utilizar diferentes aplicaciones creativas.
15. Guían al niño mientras usa dispositivos electrónicos, enseñándole a utilizarlos con responsabilidad.
Dimensión 4: Control del tiempo de uso de pantallas
16. Establecen límites de tiempo diarios para que el niño use dispositivos electrónicos.
17. Aseguran que el niño tenga tiempo suficiente para realizar actividades físicas y no tecnológicas.
18. Definen momentos del día en los que el niño puede utilizar la tecnología.
19. Limitan el tiempo de uso de pantallas antes de dormir para asegurar el descanso del niño.
20. Hacen cumplir tiempos de descanso entre las sesiones de uso de dispositivos electrónicos.

Prueba piloto. La prueba piloto se realizó con la colaboración de padres de familia y los niños preescolares distinto al objeto de estudio de manera libre desde el 4 al 6 de noviembre del 2024, se ejecutó una observación libre, bajo el consentimiento informado preestablecida previo al ingreso al cuestionario de mediación tecnológica de los padres. El instrumento en su versión preliminar fue 20 ítems.

El instrumento tuvo 20 ítems los cuales fueron sometidas a 10 participantes entre edad preescolar y los cuales fueron procesadas en SPSS y aplicándose la prueba de Alpha de Cronbach y considerándose confiable y aplicable (anexo 04).

Confiability del instrumento. El instrumento se aplicó la prueba de Alpha de Cronbach, a una muestra piloto de 10 sujetos distintos al objeto de estudio, estableciéndose como confiable de $\alpha = .991$ (anexo 04).

Ficha técnica de instrumento para la evaluación el desarrollo de la creatividad de los niños de 4 a 5 años

Nombre original del instrumento	Instrumento de Escala de Likert para Medir el Desarrollo de la Creatividad de Niños de 4 a 5 Años
Autora	Tabitha Ruth Lopez Arteaga (San Martín, Perú - 2024)
Objetivo del instrumento	Evaluar y medir el nivel del desarrollo de la creatividad de niños de II ciclo
Usuarios	La escala puede ser administrado de manera individual a sujetos en edad preescolar en edad de cuatro y cinco años en desarrollo normal.
Forma de administración o modo de aplicación	Individual
Validez	Mediante juicio de expertos
Confiabilidad	Alfa de Cronbach á. ,983

Duración. Entre 15 a 20 minutos, aproximadamente.

Tipo de ítems o afirmaciones. Cerrado y ordinal de tipo de escala Likert.

Numero de ítems. Consta de 20 ítems.

Estructura de la dimensión de desarrollo de la creatividad del niño.

Dimensiones	Estructura de la encuesta		
	Ítems	Total	Porcentaje
Expresión creativa en medios digitales	1,2,3,4,5	5	25,0%
Resolución creativa de problemas	6,7,8,9,10	6	25,0%
Innovación a través del uso de la tecnología	11,12,13,14,15	5	25,0%
Creatividad aplicada a actividades fuera de línea	16,17,18,19,20	5	25,0%
Total ítems		20	100.00%

Índice de valoración: Nunca lo hace, rara vez lo hace, a veces lo hace, frecuentemente lo hace, siempre lo hace

Niveles y rangos del desarrollo de la creatividad del niño.

Dimensiones: Expresión creativa en medios digitales, Resolución creativa de problemas, Innovación a través del uso de la tecnología, Creatividad aplicada a actividades fuera de línea		Desarrollo de la creatividad
Alto	[19 ; 25]	[74 ; 100]
Medio	[12 ; 18]	[47 ; 73]
Bajo	[5 ; 11]	[25 ; 46]

Proceso de resultados: Sistemático, después de la aplicación de la propuesta.

Puntuación. 100 puntos como máximo.

Calificación. Se califica como sigue: Nunca lo hace = 1, rara vez lo hace = 2, a veces lo hace = 3, frecuentemente lo hace = 4, siempre lo hace = 5.

Materiales. Lápiz, borrador y hoja impresa cuando es física.

Validación: Instrumento del desarrollo de la creatividad fueron validados por juicio de expertos, en número de tres profesionales considerados expertos (anexo 03) para verificar su evidencia de constructo, contenido, criterio, comprensión y opinión (Hernández, et al., 2019). El instrumento se ajusta a 20 ítems y obteniéndose como resultado: $\Sigma t = VC + VC + VC + VC + OE = 0.100$, considerándose aplicable, por tener relevancia, pertinencia y coherencia entre cada ítem del instrumento, considerándose perfecta por acercarse a 1.00.

Dimensión 1: Expresión creativa en medios digitales
1. Utiliza aplicaciones de dibujo o creación de personajes para expresar su creatividad.
2. Usa juegos de construcción digital para crear escenarios o historias propias.
3. Explora programas que le permiten diseñar formas o patrones creativos.
4. Utiliza aplicaciones musicales para crear canciones o ritmos.
5. Diseña sus propias imágenes o figuras utilizando herramientas tecnológicas.
Dimensión 2: Resolución creativa de problemas
6. Encuentra soluciones ingeniosas en juegos digitales que presentan desafíos.
7. Utiliza su imaginación para resolver problemas en aplicaciones educativas.
8. Combina elementos de diferentes juegos o aplicaciones para crear nuevas soluciones.

9. Utiliza la tecnología para crear historias o proyectos digitales a partir de sus ideas.
10. Adapta las herramientas tecnológicas para realizar tareas de manera creativa.
Dimensión 3: Innovación a través del uso de la tecnología
11. Crea proyectos digitales nuevos a partir de sus propias ideas.
12. Explora diferentes formas de jugar o usar herramientas digitales de manera innovadora.
13. Inventar nuevas maneras de utilizar aplicaciones o herramientas digitales.
14. Propone nuevas ideas al utilizar la tecnología para resolver problemas o crear.
15. Adapta juegos o aplicaciones para hacer sus propios proyectos.
Dimensión 4: Creatividad aplicada a actividades fuera de línea
16. Aplica lo aprendido en juegos digitales para crear manualidades o dibujos físicos.
17. Recrea en sus juegos no tecnológicos lo que ha visto en medios digitales.
18. Transforma las experiencias digitales en actividades creativas fuera de la pantalla.
19. Utiliza la tecnología como inspiración para sus juegos de roles o construcciones fuera de línea.
20. Mezcla lo que aprende en la tecnología con actividades manuales o simbólicas.

Prueba piloto. La prueba piloto se realizó con la colaboración de padres de familia y los niños preescolares distinto al objeto de estudio de manera libre desde el 4 al 6 de noviembre del 2024, se ejecutó una observación libre, bajo el consentimiento informado preestablecida previo al ingreso al cuestionario de desarrollo de la creatividad del niño. El instrumento en su versión preliminar fue 20 ítems.

El instrumento tuvo 20 ítems los cuales fueron sometidas a 10 participantes entre edad preescolar y los cuales fueron procesadas en SPSS y aplicándose la prueba de Alpha de Cronbach y considerándose confiable y aplicable

Confiabilidad del instrumento. El instrumento se aplicó la prueba de Alpha de Cronbach, a una muestra piloto de 10 sujetos distintos al objeto de estudio, estableciéndose como confiable de $\alpha = .983$.

Anexo 04. Confiabilidad del instrumento

Mediación tecnológica de los padres

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,991	31

	Supervisión activa del uso de la tecnología	Selección de contenido adecuado	Acompañamiento durante el uso de la tecnología	Control del tiempo de uso de pantallas	Alfa de Cronbach mediación tecnológica
Ítems 1	0,966				á. ,991
Ítems 2	0,960				
Ítems 3	0,964				
Ítems 4	0,960				
Ítems 5	0,969				
Ítems 6		0,964			
Ítems 7		0,963			
Ítems 8		0,970			
Ítems 9		0,962			
Ítems 10		0,963			
Ítems 11			0,963		
Ítems 12			0,964		
Ítems 13			0,967		
Ítems 14			0,958		
Ítems 15			0,969		
Ítems 16				0,970	
Ítems 17				0,959	
Ítems 18				0,967	
Ítems 19				0,968	
Ítems 20				0,973	

Lenguaje oral

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,983	31

	Expresión creativa en medios digitales	Resolución creativa de problemas	Innovación a través del uso de la tecnología	Creatividad aplicada a actividades fuera de línea	Alfa de Cronbach desarrollo de la creatividad
Ítems 1	0,981				á. ,983
Ítems 2	0,965				
Ítems 3	0,965				
Ítems 4	0,967				
Ítems 5	0,967				
Ítems 6		0,966			
Ítems 7		0,968			
Ítems 8		0,966			
Ítems 9		0,962			
Ítems 10		0,969			
Ítems 11			0,981		
Ítems 12			0,968		
Ítems 13			0,965		
Ítems 14			0,965		
Ítems 15			0,975		
Ítems 16				0,969	
Ítems 17				0,965	
Ítems 18				0,967	
Ítems 19				0,968	
Ítems 20				0,965	

Data

VARIABLE 01: MEDIACIÓN TECNOLÓGICA DE LOS PADRES																									
Nº Padres	Supervisión activa del uso de la tecnología						Selección de contenido adecuado					Acompañamiento durante el uso de la tecnología					Control del tiempo del uso de pantallas								
	P1	P2	P3	P4	P5		P6	P7	P8	P9	P10		P11	P12	P13	P14	P15		P16	P17	P18			P19	P20
1	4	4	1	4	1	14	4	4	3	4	5	20	4	1	4	4	5	18	3	5	1	5	5	19	71
2	3	3	3	4	3	16	3	5	3	5	4	20	3	3	3	3	4	16	1	3	5	4	5	18	70
3	1	3	1	5	1	11	4	4	4	5	3	20	3	3	4	4	4	18	4	3	4	4	2	17	66
4	5	5	3	5	1	19	5	1	5	1	5	17	4	3	5	3	4	19	5	5	3	1	5	19	74
5	4	4	4	3	1	16	2	1	4	1	1	9	4	2	4	1	1	12	4	4	4	2	2	16	53
6	3	3	1	3	4	14	4	4	3	4	3	18	3	3	3	4	4	17	5	2	4	4	5	20	69
7	4	4	4	1	5	18	3	1	1	3	4	12	4	4	4	4	4	20	4	3	4	5	4	20	70
8	1	2	3	4	2	12	4	3	1	5	5	18	2	1	5	4	5	17	1	3	5	5	5	19	66
9	2	3	4	4	4	17	4	4	3	3	3	17	3	3	3	3	3	15	3	4	4	4	4	19	68
10	2	4	3	3	3	15	3	4	4	4	4	19	2	3	3	4	5	17	3	3	4	5	4	19	70
11	1	1	3	3	3	11	4	4	3	4	2	17	2	2	3	3	3	13	4	3	3	3	3	16	57
12	3	4	1	1	5	14	1	3	4	3	3	14	2	3	4	4	5	18	3	4	5	2	3	17	63
13	1	2	2	3	3	11	4	4	4	3	3	18	1	3	2	4	4	14	4	4	5	2	4	19	62
14	3	3	3	1	4	14	4	1	4	3	3	15	4	4	3	2	2	15	3	3	3	3	4	16	60
15	4	4	3	5	3	19	4	4	4	4	4	20	5	3	3	4	4	19	4	3	2	3	3	15	73
16	3	3	2	5	3	16	2	5	3	3	3	16	4	4	3	3	5	19	4	3	2	3	3	15	66
17	4	4	3	4	3	18	4	4	4	3	3	18	3	3	4	3	4	17	4	3	3	3	2	15	68
18	1	4	3	4	4	16	4	1	4	4	3	16	3	4	3	3	3	16	3	4	3	4	1	15	63
19	1	5	2	5	5	18	4	4	4	3	4	19	2	5	2	3	5	17	3	4	3	3	3	16	70
20	2	3	3	3	4	15	5	5	4	3	3	20	3	2	4	3	5	17	2	4	3	3	2	14	66
21	3	5	3	4	5	20	4	3	4	4	3	18	1	3	5	3	4	16	1	5	3	2	4	15	69
22	4	3	4	4	4	19	4	3	1	4	4	16	3	4	4	3	4	18	2	4	3	1	4	14	67
23	3	1	5	4	4	17	4	5	5	3	3	20	3	2	4	3	5	17	1	4	3	2	3	13	67
24	3	3	4	4	1	15	1	4	5	3	4	17	3	2	3	3	5	16	2	4	3	4	2	15	63
25	4	2	3	3	5	17	5	3	5	3	3	19	4	4	3	4	4	19	3	4	3	3	2	15	70
26	4	1	4	2	4	15	1	3	3	4	4	15	4	5	3	3	5	20	3	4	2	3	1	13	63
27	1	3	5	4	5	18	4	3	4	4	3	18	4	4	3	3	4	18	3	4	2	4	2	15	69
28	3	3	3	4	4	17	4	1	4	4	4	17	3	4	4	3	5	19	4	3	1	4	3	15	68
29	5	4	3	3	4	19	4	5	3	3	5	20	4	4	3	4	4	19	3	3	4	3	3	16	74
30	2	3	3	3	4	15	1	2	3	4	4	14	4	3	3	4	5	19	4	3	2	2	4	15	63
31	1	3	4	5	5	18	3	3	4	3	4	17	4	4	4	3	4	19	3	4	1	2	3	13	67

VARIABLE 02: DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS																									
N.º Padres	Expresión creativa en medios digitales						Resolución creativa de problemas						Innovación a través del uso de la tecnología						Creatividad aplicada a actividades fuera de línea						
	P1	P2	P3	P4	P5		P6	P7	P8	P9	P10		P11	P12	P13	P14	P15		P16	P17	P18	P19	P20		
1	5	1	5	5	3	19	4	3	4	1	1	13	3	3	3	3	1	13	5	5	3	3	1	17	62
2	4	3	5	4	4	20	4	3	4	1	1	13	1	4	1	1	1	8	4	4	4	3	3	18	59
3	1	1	1	5	1	9	3	3	1	3	1	11	1	5	3	5	5	19	2	5	3	5	5	20	59
4	5	4	5	5	5	24	5	2	5	3	4	19	1	5	5	1	5	17	5	5	4	5	5	24	84
5	3	1	4	3	4	15	3	3	3	4	5	18	5	3	3	3	5	19	5	5	3	5	2	20	72
6	3	4	4	4	3	18	3	4	4	4	3	18	3	4	5	4	4	20	3	3	4	4	3	17	73
7	4	3	3	4	3	17	3	4	4	1	1	13	1	4	4	4	4	17	4	4	4	3	1	16	63
8	5	4	3	3	4	19	4	4	4	3	4	19	3	3	5	5	4	20	3	4	1	2	2	12	70
9	3	4	4	4	3	18	3	3	4	4	4	18	1	3	4	4	4	16	3	4	3	3	1	14	66
10	4	3	2	2	4	15	4	2	2	3	2	13	3	3	3	2	3	14	3	3	4	4	4	18	60
11	3	4	5	3	3	18	3	3	3	1	1	11	4	3	3	4	4	18	3	4	3	3	3	16	63
12	1	3	4	3	3	14	3	4	1	3	4	15	3	4	4	4	4	19	5	4	3	3	4	19	67
13	3	4	5	5	3	20	3	4	4	4	3	18	3	4	4	4	3	18	3	4	3	5	3	18	74
14	4	4	4	3	5	20	3	4	4	3	2	16	2	3	4	5	3	17	2	3	4	3	2	14	67
15	3	3	3	3	4	16	3	3	4	2	5	17	2	3	3	3	4	15	4	3	2	1	1	11	59
16	2	2	2	2	3	11	2	2	3	2	4	13	3	3	4	3	4	17	3	4	3	2	2	14	55
17	3	3	2	4	3	15	4	2	2	3	3	14	3	4	3	2	2	14	3	2	2	5	3	15	58
18	3	2	2	4	3	14	4	2	3	4	4	17	3	2	3	3	4	15	2	3	4	2	3	14	60
19	1	2	2	4	2	11	4	3	3	3	5	18	1	2	1	4	1	9	3	3	3	2	2	13	51
20	2	2	3	4	2	13	3	4	3	2	1	13	1	3	1	3	2	10	4	3	3	3	1	14	50
21	3	2	2	4	4	15	3	2	3	2	1	11	2	3	2	3	1	11	2	3	3	4	1	13	50
22	3	3	3	4	2	15	2	4	2	2	1	11	1	4	2	3	4	14	2	3	4	5	1	15	55
23	3	2	2	1	3	11	2	3	2	4	3	14	2	1	3	4	4	14	2	3	3	1	3	12	51
24	3	4	2	1	1	11	2	2	1	3	4	12	1	2	3	4	2	12	2	4	4	1	4	15	50
25	4	2	3	1	1	11	2	2	1	3	1	9	4	3	3	4	3	17	3	3	4	4	3	17	54
26	4	3	2	2	1	12	2	2	1	2	4	11	3	3	4	4	5	19	3	3	3	3	1	13	55
27	3	2	2	1	1	9	1	1	1	2	5	10	2	4	3	3	1	13	2	4	2	3	2	13	45
28	3	2	2	3	2	12	3	3	3	3	4	16	2	2	4	5	2	15	3	3	1	4	3	14	57
29	3	2	3	2	2	12	4	3	2	2	3	14	3	2	3	1	1	10	4	3	5	3	4	19	55
30	2	2	4	3	3	14	3	3	2	3	3	14	4	3	3	3	3	16	4	4	5	2	1	16	60
31	2	3	3	3	4	15	3	2	3	3	4	15	3	4	1	4	5	17	3	3	4	1	1	12	59

CARTA DE PRESENTACIÓN

Mg. RAUL SEGOVIA VÁSQUEZ

Director de la Institución Educativa 1148 Juana Infantes Vera

Asunto: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Presente.-

Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: **TABITHA RUTH LOPEZ ARTEAGA**, estudiante / egresado del programa académico de Escuela Profesional de Educación de la Universidad Católica Los Angeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula: **Relación entre la mediación tecnológica de los padres y el desarrollo de la creatividad del niño de II ciclo de la Institución Educativa Particular Alfonso Ugarte de Tocache - San Martín, 2024** y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

- Carta de presentación
- Ficha de identificación de experto para proceso de validación
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia
- Ficha de validación
- Instrumento por validar

Agradesco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted.

Atentamente,



DNI N° 47011285

Ficha de validación

Título: Relación entre la mediación tecnológica de los padres y el desarrollo de la creatividad del niño de II ciclo de la Institución Educativa Particular Alfonso Ugarte de Tocacha - San Martín, 2024.

	VARIABLE 1: Mediación tecnológica de los padres	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones/ Recomendaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
Dimensión 1: Supervisión activa del uso de la tecnología								
1	Revisan las aplicaciones que utiliza el niño en su dispositivo móvil.	X		X		X		
2	Verifican el tipo de videos o juegos a los que accede el niño.	X		X		X		
3	Establecen reglas claras sobre los sitios web o aplicaciones que el niño puede usar.	X		X		X		
4	Controlan el tiempo que el niño pasa navegando en internet o usando dispositivos.	X		X		X		
5	Revisan las compras o descargas realizadas en las aplicaciones del niño.	X		x		X		
Dimensión 2: Selección de contenido adecuado								
6	Eligen aplicaciones o programas educativos para que el niño los utilice.	X		X		X		
7	Prefieren que el niño use herramientas tecnológicas que estimulen su aprendizaje.	X		X		X		
8	Seleccionan contenidos que fomenten la creatividad del niño (dibujos, juegos de construcción).	X		X		X		
9	Priorizan contenido digital que promueva habilidades sociales o cognitivas en el niño.	X		X		X		
10	Buscan activamente contenido digital adecuada a la edad y desarrollo del niño.	X		x		X		
Dimensión 3: Acompañamiento durante el uso de la tecnología								
11	Juegan junto con el niño cuando utiliza juegos educativos o creativos en dispositivos.	X		X		X		
12	Explican al niño como usar las aplicaciones o herramientas tecnológicas de forma adecuada.	X		X		X		
13	Participan en conversaciones sobre lo que el niño está aprendiendo a través de la tecnología.	X		X		X		

14	Motivan al niño a explorar y utilizar diferentes aplicaciones creativas.	X		X		X	
15	Guiar al niño mientras usa dispositivos electrónicos, enseñándole a utilizarlos con responsabilidad	x		X		X	
Dimensión 4: Control del tiempo de uso de pantallas:							
16	Establecen límites de tiempo diarios para que el niño use dispositivos electrónicos	X		X		X	
17	Aseguran que el niño tenga tiempo suficiente para realizar actividades físicas y no tecnológicas.	X		X		X	
18	Definen momentos del día en los que el niño puede utilizar la tecnología.	X		X		X	
19	Limitan el tiempo de uso de pantallas antes de dormir para asegurar el descanso del niño.	X		X		X	
20	Hacen cumplir tiempos de descanso entre las sesiones de uso de dispositivos electrónicos.	x		x		X	

Opinión del experto:

Aplicable

Aplicable después de modificar

No aplicable

Nombre y apellidos del experto:

Raúl Segovia Vasquez

DNI 27413515



Firma



Huella digital

**VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR CRITERIO DE JUECES
INSTRUMENTO DE ESCALA DE LIKERT**

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del juez : Segovia Vásquez Raúl
- 1.2. Grado alcanzado/ Especialidad : Maestría - Matemática
- 1.3. Cargo en la institución que labora : Director en la I.E. 1148 Juana Infantes Vera
- 1.4. Nombre del instrumento evaluado : Escala de Likert para medir la Mediación Tecnológica de los padres.
- 1.5. Autor/es del instrumento : Lopez Arteaga Tabitha Ruth

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 1	Bajo 2	Regular 3	Buena 4	Muy buena 5
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje claro y comprensible.					X
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables.					X
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología.					X
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada.					X
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente.					X
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados.					X
7. CONSISTENCIA	Permite conseguir datos basados en teoría o modelos teóricos.					X
8. COHERENCIA	Entre variables, indicaciones y los ítems.					X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación.					X
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente.					X

↓ ↓ ↓ ↓ ↓

CONTEO TOTAL DE MARCAS <small>(realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)</small>					10
	A	B	C	D	E

$$\text{Coeficiente de validez} = \frac{1 \times A + 2 \times B + 3 \times C + 4 \times D + 5 \times E}{50} = \underline{\underline{1}}$$

III. CALIFICACIÓN GLOBAL (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo adecuado).

CATEGORÍA	INTERVALOS
Desaprobado <input type="radio"/>	[0,00 – 0,60]
Observado <input type="radio"/>	<0,60 – 0,70]
Aprobado <input checked="" type="radio"/>	<0,70 – 1,00]

IV. OPINIÓN SOBRE LA ADMINISTRACIÓN:

Es aplicable el instrumento

Departamento: Lima

Lima, 03 de noviembre del 2024


Raúl Segovia Vásquez

Ficha de validación

Título: Relación entre la mediación tecnológica de los padres y el desarrollo de la creatividad del niño de II ciclo de la Institución Educativa Particular Alfonso Ugarte de Tocache - San Martín, 2024.

	VARIABLE 2: Desarrollo de la creatividad del niño	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones/ Recomendaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
	Dimensión 1: Expresión creativa en medios digitales							
1	Utiliza aplicaciones de dibujo o creación de personajes para expresar su creatividad.	X		X		X		
2	Usa juegos de construcción digital para crear escenarios o historias propias.	X		X		X		
3	Explora programas que le permiten diseñar formas o patrones creativos.	X		X		X		
4	Utiliza aplicaciones musicales para crear canciones o ritmos.	X		X		X		
5	Diseña sus propias imágenes o figuras utilizando herramientas tecnológicas.	X		X		X		
	Dimensión 2: Resolución creativa de problemas							
6	Encuentra soluciones ingeniosas en juegos digitales que presentan desafíos.	X		X		X		
7	Utiliza su imaginación para resolver problemas en aplicaciones educativas.	X		X		X		
8	Combina elementos de diferentes juegos o aplicaciones para crear nuevas soluciones.	X		X		X		
9	Utiliza la tecnología para crear historias o proyectos digitales a partir de sus ideas.	X		X		X		
10	Adapta las herramientas tecnológicas para realizar tareas de manera creativa.	X		X		X		
	Dimensión 3: Innovación a través del uso de la tecnología							
11	Crea proyectos digitales nuevos a partir de sus propias ideas.	X		X		X		

12	Explora diferentes formas de jugar o usar herramientas digitales de manera innovadora.	X		X		X	
13	Inventa nuevas maneras de utilizar aplicaciones o herramientas digitales.	X		X		X	
14	Propone nuevas ideas al utilizar la tecnología para resolver problemas o crear.	X		X		X	
15	Adapta juegos o aplicaciones para hacer sus propios proyectos.	X		X		X	
Dimensión 4: Creatividad aplicada a actividades fuera de línea							
16	Aplica lo aprendido en juegos digitales para crear manualidades o dibujos físicos.	X		X		X	
17	Recrea en sus juegos no tecnológicos lo que ha visto en medios digitales.	X		X		X	
18	Transforma las experiencias digitales en actividades creativas fuera de la pantalla.	x		X		X	
19	Utiliza la tecnología como inspiración para sus juegos de roles o construcciones fuera de línea.	X		X		X	
20	Mezcla lo que aprende en la tecnología con actividades manuales o simbólicas.	x		X		X	

Opinión del experto:

Aplicable

Aplicable después de modificar

No aplicable

Nombres y apellidos del experto:

Raúl Segovia Vásquez

DNI. 27413515

Firma



Huella digital

**VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR CRITERIO DE JUECES
INSTRUMENTO DE ESCALA DE Likert**

V. DATOS GENERALES:

- 1.6. Apellidos y nombres del juez : Segovia Vásquez Raúl
- 1.7. Grado alcanzado/ Especialidad : Maestría - Matemática
- 1.8. Cargo en la Institución que labora : Director de la I.E. 1148 Juana Infantes Vera
- 1.9. Nombre del Instrumento evaluado : Desarrollo de la creatividad del niño
- 1.10. Autor/es del Instrumento : Tabitha Ruth Lopez Arteaga

VI. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 1	Bajo 2	Regular 3	Buena 4	Max. Puntos 5
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje claro y comprensible.					X
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables.					X
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología.					X
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada.					X
5. SUFFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente.					X
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados.					X
7. CONSISTENCIA	Permite conseguir datos basados en teoría o modelos teóricos.					X
8. COHERENCIA	Entre variables, indicadores y los ítems.					X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación.					X
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente.					X
		↓	↓	↓	↓	↓
CONTEO TOTAL DE MARCAS (realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)						10
		A	B	C	D	E

$$\text{Coeficiente de validez} = \frac{1 \times A + 2 \times B + 3 \times C + 4 \times D + 5 \times E}{50} = \underline{\underline{1}}$$

VII. CALIFICACIÓN GLOBAL (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un x en el círculo asociado).

CATEGORÍA	INTERVALOS
Desaprobado <input type="radio"/>	[0,00 – 0,60]
Observado <input type="radio"/>	<0,60 – 0,70]
Aprobado <input checked="" type="radio"/>	<0,70 – 1,00]

VIII. OPINIÓN SOBRE LA ADMINISTRACIÓN:

Esta aprobado este Instrumento

Departamento: Lima

Lima, 03 de noviembre del 2024


 Raúl Segovia Vásquez

CARTA DE PRESENTACIÓN

Mg. ANGEL JOAQUIN FLORES GONZALES

Ugels- Tocache , San Martin

Asunto: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Presente.-

Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: **TABITHA RUTH LOPEZ ARTEAGA**, estudiante / egresado del programa académico de Escuela Profesional de Educación de la Universidad Católica Los Angeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula: **Relación entre la mediación tecnológica de los padres y el desarrollo de la creatividad del niño de II ciclo de la Institución Educativa Particular Alfonso Ugarte de Tocache - San Martín, 2024** y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

- Carta de presentación
- Ficha de identificación de experto para proceso de validación
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia
- Ficha de validación
- Instrumento por validar

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted.

Atentamente,



DNI: 47011283

Ficha de validación

Título: Relación entre la mediación tecnológica de los padres y el desarrollo de la creatividad del niño de II ciclo de la Institución Educativa Particular Alfonso Ugarte de Tocache - San Martín, 2024.

	VARIABLE 1: Mediación tecnológica de los padres	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones/ Recomendaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
	Dimensión 1: Supervisión activa del uso de la tecnología							
1	Revisan las aplicaciones que utiliza el niño en su dispositivo móvil.	x		x		x		
2	Verifican el tipo de videos o juegos a los que accede el niño.	x		x		x		
3	Establecen reglas claras sobre los sitios web o aplicaciones que el niño puede usar.	x		x		x		
4	Controlan el tiempo que el niño pasa navegando en internet o usando dispositivos.	x		x		x		
5	Revisan las compras o descargas realizadas en las aplicaciones del niño.	x		x		x		
	Dimensión 2: Selección de contenido adecuado							
6	Eligen aplicaciones o programas educativos para que el niño los utilice.	x		x		x		
7	Prefieren que el niño use herramientas tecnológicas que estimulen su aprendizaje.	x		x		x		
8	Seleccionan contenidos que fomenten la creatividad del niño (dibujos, juegos de construcción).	x		x		x		
9	Priorizan contenido digital que promueva habilidades sociales o cognitivas en el niño.	x		x		x		
10	Buscan activamente contenido digital adecuada a la edad y desarrollo del niño.	x		x		x		
	Dimensión 3: Acompañamiento durante el uso de la tecnología							
11	Juegan junto con el niño cuando utiliza juegos educativos o creativos en dispositivos.	x		x		x		

12	Explican al niño cómo usar las aplicaciones o herramientas tecnológicas de forma adecuada.	x		x		x	
13	Participan en conversaciones sobre lo que el niño está aprendiendo a través de la tecnología.	x		x		x	
14	Motivan al niño a explorar y utilizar diferentes aplicaciones creativas.	x		x		x	
15	Guián al niño mientras usa dispositivos electrónicos, enseñándole a utilizarlos con responsabilidad	x		x		x	
Dimensión 4: Control del tiempo de uso de pantallas							
16	Establecen límites de tiempo diarios para que el niño use dispositivos electrónicos	x		x		x	
17	Aseguran que el niño tenga tiempo suficiente para realizar actividades físicas y no tecnológicas.	x		x		x	
18	Definen momentos del día en los que el niño puede utilizar la tecnología.	x		x		x	
19	Limitan el tiempo de uso de pantallas antes de dormir para asegurar el descanso del niño.	x		x		x	
20	Hacen cumplir tiempos de descanso entre las sesiones de uso de dispositivos electrónicos.	x		x		x	

Opinión del experto:

Aplicable

Aplicable después de modificar

No aplicable

Nombres y apellidos del experto:

Angel Joaquin Flores Gonzales

DNI.

01189841



Firma



Huella digital

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR CRITERIO DE JUECES
INSTRUMENTO DE ESCALA DELIKERT.....

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del juez : Flores Gonzales Angel Joaquín
 1.2. Grado alcanzado/ Especialidad : Maestría - Matemática
 1.3. Cargo en la institución que labora : UGEL - Tocache
 1.4. Nombre del instrumento evaluado : Escala de Likert
 1.5. Autor/es del instrumento : Lopez Arteaga Tabitha Ruth

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 1	Baja 2	Regular 3	Buena 4	Muy buena 5
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje claro y comprensible.					X
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables.					X
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología.					X
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada.					X
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente.					X
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados.					X
7. CONSISTENCIA	Permite conseguir datos basados en teoría o modelos teóricos.					X
8. COHERENCIA	Entre variables, indicadores y los ítems.					X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación.					X
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente.					X

CONTEO TOTAL DE MARCAS (realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)					10
	A	B	C	D	E

$$\text{Coeficiente de validez} = \frac{1 \times A + 2 \times B + 3 \times C + 4 \times D + 5 \times E}{50} = \frac{1}{1} = 1$$

III. CALIFICACIÓN GLOBAL (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado):

CATEGORIA	INTERVALOS
Desaprobado <input type="radio"/>	[0,00 – 0,60]
Observado <input type="radio"/>	<0,60 – 0,70]
Aprobado <input checked="" type="radio"/>	<0,70 – 1,00]

IV. OPINIÓN SOBRE LA ADMINISTRACIÓN:

Este Instrumento de Investigación es
Aplicable.

Departamento: San Martín
 Ciudad Tocache de 3 de noviembre del 2024



Ficha de validación

Título: Relación entre la mediación tecnológica de los padres y el desarrollo de la creatividad del niño de II ciclo de la Institución Educativa Particular Alfonso Ugarte de Tocache - San Martín, 2024.

	VARIABLE 2: Desarrollo de la creatividad del niño	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones/ Recomendaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
	Dimensión 1: Expresión creativa en medios digitales							
1	Utiliza aplicaciones de dibujo o creación de personajes para expresar su creatividad.	X		X		X		
2	Usa juegos de construcción digital para crear escenarios o historias propias.	X		X		X		
3	Explora programas que le permiten diseñar formas o patrones creativos.	X		X		X		
4	Utiliza aplicaciones musicales para crear canciones o ritmos.	X		X		X		
5	Diseña sus propias imágenes o figuras utilizando herramientas tecnológicas.	X		X		X		
	Dimensión 2: Resolución creativa de problemas							
6	Encuentra soluciones ingeniosas en juegos digitales que presentan desafíos.	X		X		X		
7	Utiliza su imaginación para resolver problemas en aplicaciones educativas.	X		X		X		
8	Combina elementos de diferentes juegos o aplicaciones para crear nuevas soluciones.	X		X		X		
9	Utiliza la tecnología para crear historias o proyectos digitales a partir de sus ideas.	X		X		X		
10	Adapta las herramientas tecnológicas para realizar tareas de manera creativa.	X		X		X		

12	Explora diferentes formas de jugar o usar herramientas digitales de manera innovadora.	x		x		x	
13	Inventa nuevas maneras de utilizar aplicaciones o herramientas digitales.	x		x		x	
14	Propone nuevas ideas al utilizar la tecnología para resolver problemas o crear.	x		x		x	
15	Adapta juegos o aplicaciones para hacer sus propios proyectos.	x		x		x	
Dimensión 4: Creatividad aplicada a actividades fuera de línea							
16	Aplica lo aprendido en juegos digitales para crear manualidades o dibujos físicos.	x		x		x	
17	Recrea en sus juegos no tecnológicos lo que ha visto en medios digitales.	x		x		x	
18	Transforma las experiencias digitales en actividades creativas fuera de la pantalla.	x		x		x	
19	Utiliza la tecnología como inspiración para sus juegos de roles o construcciones fuera de línea.	x		x		x	
20	Mezcla lo que aprende en la tecnología con actividades manuales o simbólicas.	x		x		x	

Opinión del experto:

Aplicable

Aplicable después de modificar

No aplicable

Nombres y apellidos del experto: *Angel Jouyún Flores Gonzales*

DNI. *01189841*


Firma



Huella digital

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR CRITERIO DE JUECES
INSTRUMENTO DE ESCALA DELIKERT.....

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del juez : Flores Gonzales Angel Joaquín
 1.2. Grado alcanzado/ Especialidad : Maestría - Matemática
 1.3. Cargo en la institución que labora : UGEL - Tocache
 1.4. Nombre del instrumento evaluado : Escala de Likert
 1.5. Autor/es del instrumento : Lopez Arteaga Tabitha Ruth

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 1	Baja 2	Regular 3	Buena 4	Muy buena 5
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje claro y comprensible.					X
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables.					X
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología.					X
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada.					X
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente.					X
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados.					X
7. CONSISTENCIA	Permite conseguir datos basados en teoría o modelos teóricos.					X
8. COHERENCIA	Entre variables, indicadores y los ítems.					X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación.					X
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente.					X

CONTEO TOTAL DE MARCAS (realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)					10
	A	B	C	D	E

$$\text{Coeficiente de validez} = \frac{1 \times A + 2 \times B + 3 \times C + 4 \times D + 5 \times E}{50} = \underline{1}$$

III. CALIFICACIÓN GLOBAL (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado):

CATEGORIA	INTERVALOS
Desaprobado ○	[0,00 – 0,60]
Observado ○	<0,60 – 0,70]
Aprobado ○	<0,70 – 1,00]

IV. OPINIÓN SOBRE LA ADMINISTRACIÓN:

Este Instrumento de Investigación es
Aplicable.

Departamento: San Martín
Ciudad Tocache de 3 de noviembre del 2024



CARTA DE PRESENTACIÓN

Mg. RENEE AGUILAR POLO

Universidad Nacional Intercultural de Quillabamba - UNIQ

Asunto: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Presente.-

Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: **TABITHA RUTH LOPEZ ARTEAGA**, estudiante / egresado del programa académico de Escuela Profesional de Educación de la Universidad Católica Los Angeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula: **Relación entre la mediación tecnológica de los padres y el desarrollo de la creatividad del niño de II ciclo de la Institución Educativa Particular Alfonso Ugarte de Tocache - San Martín, 2024** y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

- Carta de presentación
- Ficha de identificación de experto para proceso de validación
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia
- Ficha de validación
- Instrumento por validar

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted.

Atentamente,



DNIN° 47011285

Ficha de validación

Título: Relación entre la mediación tecnológica de los padres y el desarrollo de la creatividad del niño de II ciclo de la Institución Educativa Particular Alfonso Ugarte de Tocache - San Martín, 2024.

	VARIABLE 1: Mediación tecnológica de los padres	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones/ Recomendaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
Dimensión 1: Supervisión activa del uso de la tecnología								
1	Revisan las aplicaciones que utiliza el niño en su dispositivo móvil.	✓		✓		✓		
2	Verifican el tipo de videos o juegos a los que accede el niño.	✓		✓		✓		
3	Establecen reglas claras sobre los sitios web o aplicaciones que el niño puede usar.	✓		✓		✓		
4	Controlan el tiempo que el niño pasa navegando en internet o usando dispositivos.	✓		✓		✓		
5	Revisan las compras o descargas realizadas en las aplicaciones del niño.	✓		✓		✓		
Dimensión 2: Selección de contenido adecuado								
6	Eligen aplicaciones o programas educativos para que el niño los utilice.	✓		✓		✓		
7	Prefieren que el niño use herramientas tecnológicas que estimulen su aprendizaje.	✓		✓		✓		
8	Seleccionan contenidos que fomenten la creatividad del niño (dibujos, juegos de construcción).	✓		✓		✓		
9	Priorizan contenido digital que promueva habilidades sociales o cognitivas en el niño.	✓		✓		✓		
10	Buscan activamente contenido digital adecuada a la edad y desarrollo del niño.	✓		✓		✓		
Dimensión 3: Acompañamiento durante el uso de la tecnología								
11	Juegan junto con el niño cuando utiliza juegos educativos o creativos en dispositivos.	✓		✓		✓		
12	Explican al niño cómo usar las aplicaciones o herramientas tecnológicas de forma adecuada.	✓		✓		✓		
13	Participan en conversaciones sobre lo que el niño está aprendiendo a través de la tecnología.	✓		✓		✓		

14	Motivan al niño a explorar y utilizar diferentes aplicaciones creativas.	✓		✓		✓	
15	Guián al niño mientras usa dispositivos electrónicos, enseñándole a utilizarlos con responsabilidad	✓		✓		✓	
Dimensión 4: Control del tiempo de uso de pantallas							
16	Establecen límites de tiempo diarios para que el niño use dispositivos electrónicos	✓		✓		✓	
17	Aseguran que el niño tenga tiempo suficiente para realizar actividades físicas y no tecnológicas.	✓		✓		✓	
18	Definen momentos del día en los que el niño puede utilizar la tecnología.	✓		✓		✓	
19	Limitan el tiempo de uso de pantallas antes de dormir para asegurar el descanso del niño.	✓		✓		✓	
20	Hacen cumplir tiempos de descanso entre las sesiones de uso de dispositivos electrónicos.	✓		✓		✓	

Opinión del experto:

Aplicable

Aplicable después de modificar

No aplicable

Nombres y apellidos del experto:

Mg. RENEE AGUILAR POLO

DNI. 24392068



Firma



Huella digital

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR CRITERIO DE JUECES
INSTRUMENTO DE ESCALA DE ...LIKERT.....

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del juez : AGUILAR POLO, RENE
- 1.2. Grado alcanzado/ Especialidad : MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
- 1.3. Cargo en la Institución que labora : DOCENTE
- 1.4. Nombre del instrumento evaluado : ESCALA DE LIKERT
- 1.5. Autor/es del Instrumento : LOPEZ ARTEAGA, TABITHA RUTH

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 1	Baja 2	Regular 3	Buena 4	Muy Buena 5
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje claro y comprensible.					✓
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables.					✓
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología.					✓
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada.					✓
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente.					✓
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados.					✓
7. CONSISTENCIA	Permite conseguir datos basados en teoría o modelos teóricos.					✓
8. COHERENCIA	Entre variables, indicadores y los ítems.					✓
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación.					✓
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente.					✓

CONTEO TOTAL DE MARCAS (realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)	0	0	0	0	10
	A	B	C	D	E

$$\text{Coeficiente de validez} = \frac{1 \times A + 2 \times B + 3 \times C + 4 \times D + 5 \times E}{50} = \frac{50}{50} = 1.00$$

III. CALIFICACIÓN GLOBAL (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un sepe en el círculo asociado):

CATEGORÍA	INTERVALOS
Desaprobado <input type="radio"/>	[0,00 – 0,60]
Observado <input type="radio"/>	<0,60 – 0,70]
Aprobado <input checked="" type="radio"/>	<0,70 – 1,00]

IV. OPINIÓN SOBRE LA ADMINISTRACIÓN:

EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN VALIDADO POR ESTE EXPERTO, CUMPLE CON EL RIGOR ESTIPULADO Y ES APLICABLE.

Departamento:
CUSCO

Ciudad CUSCO de 08 DE NOVIEMBRE del 20 24


RENE AGUILAR POLO
 Nombre y apellidos/firma del experto

Ficha de validación

Título: Relación entre la mediación tecnológica de los padres y el desarrollo de la creatividad del niño de II ciclo de la Institución Educativa Particular Alfonso Ugarte de Tocache - San Martín, 2024.

	VARIABLE 2: Desarrollo de la creatividad del niño	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones/ Recomendaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
Dimensión 1: Expresión creativa en medios digitales								
1	Utiliza aplicaciones de dibujo o creación de personajes para expresar su creatividad.	✓		✓		✓		
2	Usa juegos de construcción digital para crear escenarios o historias propias.	✓		✓		✓		
3	Explora programas que le permiten diseñar formas o patrones creativos.	✓		✓		✓		
4	Utiliza aplicaciones musicales para crear canciones o ritmos.	✓		✓		✓		
5	Diseña sus propias imágenes o figuras utilizando herramientas tecnológicas.	✓		✓		✓		
Dimensión 2: Resolución creativa de problemas								
6	Encuentra soluciones ingeniosas en juegos digitales que presentan desafíos.	✓		✓		✓		
7	Utiliza su imaginación para resolver problemas en aplicaciones educativas.	✓		✓		✓		
8	Combina elementos de diferentes juegos o aplicaciones para crear nuevas soluciones.	✓		✓		✓		
9	Utiliza la tecnología para crear historias o proyectos digitales a partir de sus ideas.	✓		✓		✓		
10	Adapta las herramientas tecnológicas para realizar tareas de manera creativa.	✓		✓		✓		
Dimensión 3: Innovación a través del uso de la tecnología								
11	Crea proyectos digitales nuevos a partir de sus propias ideas.	✓		✓		✓		

12	Explora diferentes formas de jugar o usar herramientas digitales de manera innovadora.	✓		✓		✓	
13	Inventa nuevas maneras de utilizar aplicaciones o herramientas digitales.	✓		✓		✓	
14	Propone nuevas ideas al utilizar la tecnología para resolver problemas o crear.	✓		✓		✓	
15	Adapta juegos o aplicaciones para hacer sus propios proyectos.	✓		✓		✓	
Dimensión 4: Creatividad aplicada a actividades fuera de línea							
16	Aplica lo aprendido en juegos digitales para crear manualidades o dibujos físicos.	✓		✓		✓	
17	Recrea en sus juegos no tecnológicos lo que ha visto en medios digitales.	✓		✓		✓	
18	Transforma las experiencias digitales en actividades creativas fuera de la pantalla.	✓		✓		✓	
19	Utiliza la tecnología como inspiración para sus juegos de roles o construcciones fuera de línea.	✓		✓		✓	
20	Mezcla lo que aprende en la tecnología con actividades manuales o simbólicas.	✓		✓		✓	

Opinión del experto:

Aplicable

Aplicable después de modificar

No aplicable

Nombres y apellidos del experto:

Mg. RENEE AGUILAR POLO

DNI 24392068

Firma



Huella digital

**VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR CRITERIO DE JUECES
INSTRUMENTO DE ESCALA DE ...LIKERT.....**

V. DATOS GENERALES:

- 1.6. Apellidos y nombres del juez : RENEE AGUILAR POLO
- 1.7. Grado alcanzado/ Especialidad : MAGISTER EN EDUCACIÓN
- 1.8. Cargo en la Institución que labora : DOCENTE
- 1.9. Nombre del Instrumento evaluado : ESCALA DE LIKERT
- 1.10. Autor/es del Instrumento : LOPEZ ARTEAGA, TABITHA RUTH

VI. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 1	Bajo 2	Regular 3	Buena 4	Muy buena 5
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje claro y comprensible.					✓
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables.					✓
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología.					✓
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada.					✓
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente.					✓
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados.					✓
7. CONSISTENCIA	Permite conseguir datos basados en teoría o modelos teóricos.					✓
8. COHERENCIA	Entre variables, indicadores y los ítems.					✓
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación.					✓
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente.					✓
		↓	↓	↓	↓	↓
CONTEO TOTAL DE MARCAS (realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)		0	0	0	0	10
		A	B	C	D	E

$$\text{Coeficiente de validez} = \frac{1 \times A + 2 \times B + 3 \times C + 4 \times D + 5 \times E}{50} = \frac{50}{50} = 1.00$$

VII. CALIFICACIÓN GLOBAL (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado):

CATEGORÍA	INTERVALOS
Desaprobado <input type="radio"/>	[0,00 – 0,60]
Observado <input type="radio"/>	<0,60 – 0,70]
Aprobado <input checked="" type="radio"/>	<0,70 – 1,00]

VIII. OPINIÓN SOBRE LA ADMINISTRACIÓN:

EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN VALIDADO POR ESTE EXPERTO, CUMPLE CON EL RIGOR ESTIPULADO Y ES APLICABLE.

Departamento:
CUSCO

Ciudad CUSCO de 08 DE NOVIEMBRE del 2024


RENEE AGUILAR POLO
 Nombres y apellidos/firma del experto

**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR
EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN (PADRES)**

Título del estudio:

Investigador (a):

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado:, cuyo objetivo es: Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El trabajo consistirá en la aplicación de dos instrumentos (fichas de observación), en un único momento para luego procesar los resultados estadísticamente. Se espera que con la correcta aplicación del programa y de la buena participación de su hijo@ se logre una evolución favorable en el estudiante.

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Coordinaremos con la maestra una fecha oportuna para el recojo de información.
2. Se aplicarán las dos fichas de observación.
3. Se procederá al análisis estadístico.
4. Los resultados se presentan a la institución educativa y a la familia.

Beneficios:

El beneficio que ofrece la investigación consiste en obtener o determinar la relación del lenguaje oral con el uso de canciones infantiles; y a partir de ello que en futuras investigaciones se tomen las decisiones oportunas.

Costos y/ o compensación: La investigación no costará nada al padre de familia.

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo ciei@uladech.edu.pe

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

Nombres y apellidos
Participante

Fecha y hora

Investigadora

Fecha y hora

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

Nombres y apellidos

Participante

Fecha y hora

Investigadora

Fecha y hora

Anexo 06: Documento de aprobación de institución para la recolección de información.

"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

Solicito: Permiso para aplicar una encuesta a los Padres de Familia de los niños del II ciclo de su Institución Educativa

Señor(a) Director(a) de la Institución Educativa Particular Alfonso Ugarte de Tocache - San Martín.
Presente

Yo, LOPEZ ARTEAGA, TABITHA RUTH, Bachiller en Educación Inicial de la Universidad ULADECH- CATÓLICA, identificado con D.N.I. N° 47011285, domiciliado en Tocache - Sarita Colonia, ante usted, con todo respeto me presento y expongo:

Que, me encuentro desarrollando el curso de titulación en la Universidad ULADECH Católica y parte de este proceso es aplicar una encuesta a los Padres de familia de los niños del II ciclo de la institución educativa Alfonso Ugarte de nivel inicial; por tal sentido solicito a su persona a que me otorgue las facilidades de ingresar y aplicar la encuesta a los padres de familia y así de esta manera desarrollar mi proyecto titulado: RELACIÓN ENTRE LA MEDIACIÓN TECNOLÓGICA DE LOS PADRES Y EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DEL NIÑO DE II CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR ALFONSO UGARTE DE TOCACHE - SAN MARTÍN, 2024.

Por lo expuesto:

Espero acceder a lo solicitado por ser de importancia.

Tocache, 11 de Noviembre de 2024.



TABITHA RUTH LOPEZ ARTEAGA
D.N.I. N°: 47011285



11/11/24

INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR
SAN IGNACIO DE TOCACHE

LISA ROSAR GUZMAN
DIRECTORA

Anexo 07: Evidencias de ejecución.



