



SAN IGNACIO DE LOYOLA – ESCUELA ISIL

TÍTULO DE INVESTIGACIÓN

Uso excesivo de Internet y el desarrollo de la creatividad en niños de 5 a 10 años del distrito de San Miguel en el año 2021.

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE

Bachiller en Comunicación Estratégica

Bachiller en Administración y Dirección de Negocios

Bachiller en Marketing e Innovación

Presentado por:

Meza Palomino, Emily Mayte - Comunicación Estratégica

Peña Manrique Ericka Geraldine - Administración y Dirección de Negocios

Sánchez López Carlos Alexis - Marketing e Innovación

Asesora:

Albarracín Aparicio, Roxana Alexandra

LIMA, PERÚ

2021

MIEMBROS DEL JURADO

ASESOR (A)

Albarracín Aparicio, Roxana Alexandra

MIEMBROS DEL JURADO

Cerna Hernández Jorge Alberto

Solf Guglielmi Giuliana Alexis

DEDICATORIA

Con mucho amor le dedico este trabajo a mis padres que me apoyaron durante estos años, nunca podré dejar de agradecerles todo el esfuerzo.

A mi abuelita que me dio la fortaleza de luchar por lo que quiero. Espero que desde el cielo estés orgullosa de mí.

Emily Mayte Meza Palomino

Agradezco a Dios por guiarme en mi camino y por permitirme concluir con mi objetivo.

A mis padres quienes son mi mayor inspiración, que, a través de su amor, paciencia, buenos valores, ayudan a trazar mi camino.

A mi hija Isabella por ser la fuente de mi esfuerzo y todas las energías requeridas en este trabajo, gracias por ser el motor de mi vida.

Ericka Geraldine Peña Manrique

A Dios por siempre darme sabiduría para creer en mí, también a mi familia por siempre apoyarme y darme el valor para continuar con mis proyectos.

Carlos Alexis Sánchez López

ÍNDICE GENERAL

MIEMBROS DEL JURADO	i
DEDICATORIA	ii
RESUMEN	vii
ABSTRACT	ix
INTRODUCCIÓN	1
I. INFORMACIÓN GENERAL	3
1.1. Título del Proyecto	3
1.2. Área estratégica de desarrollo primario	3
1.3. Actividad económica en la que se aplicaría la innovación o investigación aplicada	3
1.4. Localización o alcance de la solución	5
II. DESCRIPCIÓN DE LA INVESTIGACIÓN APLICADA O INNOVACIÓN	6
2.1. Justificación	6
2.2. Marco Referencial	8
2.2.1. Antecedentes:	8
2.2.2. Marco teórico:	12
2.3. Hipótesis y variables de la investigación	23
2.3.1. Hipótesis general	23
2.3.2. Hipótesis específicas	23
2.4. Variables y definición operacional	23
2.5 Metodología de la Investigación	24
2.6 Población y muestra:	25
2.7 Técnicas de recolección de datos:	25
III. RESULTADOS OBTENIDOS	26
IV. ESTIMACIÓN DE COSTO DEL PROYECTO	46
V. VALIDACIÓN DE HIPÓTESIS	47
VI. DESARROLLO DE LA PROPUESTA DE INNOVACIÓN	54
6.1. Alcance esperado:	54
6.2. Descripción del mercado objetivo real o potencial del producto o servicio o forma de comercialización innovadora	54
6.3. Diagnóstico situacional	55
6.4. Procedimiento para la propuesta de mejora	56
6.4.1 Planteamiento de matriz FODA	56
6.4.2. Desarrollo del proyecto de innovación	57

6.5. Impacto de la propuesta de investigación:	61
VII. CONCLUSIONES	63
VIII. RECOMENDACIONES	64
IX. REFERENCIAS	66
9.1 Fuentes de información	66
9.2 Anexos	71
9.2.1 Instrumento de validación de datos	71
9.2.2 Matriz de consistencia	80
9.2.3 Matriz de operacionalización de variables	82
9.2.4 Ficha de validación de experto	84

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N°1: Supervisión de horas de conexión digital	26
Tabla N°2: Acompañamiento de adultos responsables durante el acceso a internet de los niños	27
Tabla N°3: Exceso en las dos horas recomendadas por los especialistas en la salud.	28
Tabla N°4: Control del contenido al que accede el niño durante su conexión a internet.....	29
Tabla N°5: Autocontrol en los niños durante las horas conectados al internet.....	30
Tabla N°6: La influencia que ejercen los otros niños en el uso del internet.....	31
Tabla N°7: Preferencia del niño para jugar con sus amigos.....	32
Tabla N°8: Imitación del comportamiento digital del niño.	33
Tabla N°9: El estado de ansiedad del menor al desconectarse del internet.....	34
Tabla N°10: Problemas del niño para relacionarse con los demás niños	35
Tabla N°11: Problemas que presenta el menor para expresar sus emociones.....	36
Tabla N°12: Acceso a las áreas verdes para hacer actividades.....	37
Tabla N°14: Recreación del menor con sus amigos presencial	39
Tabla N°15: Acceso a áreas verdes para realizar actividades al aire libre	40
Tabla N°16: Iniciativas creativas del niño.....	41
Tabla N°17: Diversión del niño durante el proceso creativo.....	42
Tabla N°18: Motivación constante al niño a realizar actividades creativas.....	43
Tabla N°19: Sensibilidad del niño mediante las actividades creativas.	44
Tabla N°20: Las actividades creativas fomentan la independencia de los niños.....	45
Tabla 21: Implementación de propuesta.....	46
Tabla 22: Matriz FODA.....	56
Tabla 24: Matriz de Operacionalización de Variables	82

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Niños en un mundo digital. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia.....	13
Figura 2 y 3: Niños en un mundo digital. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia	14
Figura 4: Niños en un mundo digital. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia.....	15
Figura 5: Tasa de incremento en el uso de internet en menores de 6 a 11 años.....	18
Figura 6: Supervisión de horas de conexión digital.....	26
Figura 7: Acompañamiento de adultos responsables durante el acceso a internet de los niños	27
Figura 8: Exceso en las dos horas recomendadas por los especialistas en la salud.....	28
Figura 9: Control del contenido al que accede el niño durante su conexión a internet	29
Figura 10: Autocontrol en los niños durante las horas conectados al internet	30
Figura 11: La influencia que ejercen los otros niños en el uso del internet.....	31
Figura 12: Preferencia del niño para jugar con sus amigos.....	32
Figura 13: Imitación del comportamiento digital del niño	33
Figura 14: El estado de ansiedad del menor a desconectarse del internet	34
Figura 15: Problemas del niño para relacionarse con los demás niños.....	35
Figura 16: Problemas que presenta el menor para expresar sus emociones	36
Figura 17: Acceso a las áreas verdes para hacer actividades.....	37
Figura 18: El acceso de las actividades al aire libre	38
Figura 19: Recreación del menor con sus amigos presencial	39
Figura 20: Acceso a áreas verdes para realizar actividades al aire libre	40
Figura 21: El grado de porcentaje de iniciativa que tiene el niño para sus ideas creativas.....	41
Figura 22: Durante el proceso creativo el nivel de diversión que presenta el niño	42
Figura 23: Motivación del niño en realizar actividades creativas.....	43
Figura 24: Presenta la sensibilidad al participar en actividades creativas.....	44
Figura 25: Considera que el niño presenta independencia durante las actividades creativas ...	45
Figura 26: Los espacios verdes mejoran el desarrollo cognitivo de los niños.....	60
Figura 27: Áreas verdes mejoran el desarrollo mental de los niños	60
Figura 28: Los niños que crecen cerca de espacios verdes tienen un coeficiente intelectual más alto.....	61

RESUMEN

En la presente investigación tenemos como objetivo identificar las mejores tácticas para implementar el desarrollo de la creatividad en niños de 5 a 10 años del distrito de San Miguel en el año 2021, así como también controlar el uso excesivo de internet. Se logra indagar en los principales problemas que causa el uso desmedido por parte de los niños de los juegos online.

Se recopila, analiza y evalúa información sobre las actividades para fomentar el desarrollo de la creatividad en el distrito de San Miguel y reconocemos la importancia de que los niños no caigan en la adicción a internet, ya que esta problemática conlleva a más problemas a largo plazo. Por otro lado, se logra identificar las características principales de los niños para que puedan también entretenerse sin la necesidad de un aparato electrónico.

Como población de la investigación se elige el distrito San Miguel, ubicado en zona occidental de la ciudad de Lima; debido a que el 65 % de hogares pertenecientes a un estrato económico medio - alto donde el ingreso per cápita supera los 2400 soles, lo que les permite ser uno de los distritos con mayor atractivo inmobiliario para la realización de proyectos de vivienda multifamiliar.

La metodología de investigación es de carácter básico con enfoque cuantitativo, descriptivo correlacional nuestro método de recolección de datos fue a través de encuestas realizadas a 50 padres de familia o apoderados de niños entre 5 a 10 años con acceso a Internet que vivan en el distrito de San Miguel. Finalmente, se identifican las posibles actividades que uno puede aplicar con sus niños en casa.

Palabras Clave: Creatividad, Desarrollo de la creatividad, Internet, Uso excesivo de Internet.

ABSTRACT

In the present investigation we aim to identify the best tactics to implement the development of creativity in children from 5 to 10 years of age in the district of San Miguel in the year 2021, as well as to control the excessive use of the Internet. It is possible to investigate the main problems caused by the excessive use of online games by children.

We have compiled, analyzed and evaluated information on activities to encourage the development of creativity in the district of San Miguel and we recognize the importance of children not falling into Internet addiction, since this problem leads to more long-term problems. On the other hand, we managed to identify the main characteristics of children so that they can also entertain themselves without the need for an electronic device.

As the population of our research we have chosen the San Miguel district, located in the western area of the city of Lima; due to the fact that 65% of households belong to a medium-high economic stratum where the per capita income exceeds 2400 soles, which allows them to be one of the districts with the greatest real estate attractiveness for the realization of multi-family housing projects.

The research methodology is of a descriptive observational nature, our data collection method was through surveys carried out on 50 parents or guardians of children between 5 and 10 years of age with Internet access who live in the district of San Miguel. Finally, the possible activities that one can apply with their children at home are identified.

Keywords: Creativity, Development of creativity, Internet, Excessive Internet use

INTRODUCCIÓN

La siguiente investigación es un estudio exploratorio, que posee como principal objetivo, el desarrollo de la creatividad en niños de 5 a 10 años del distrito de San Miguel en el año 2021 y que reduzca el uso excesivo de internet, para ello se busca actividades interesantes donde los niños podrán jugar, desarrollar su creatividad y aprender a la vez. Es importante inculcar y tener un control sobre los niños, contar con horarios establecidos para las actividades que tienen que hacer, escuela, deberes, recreación, entre otros. Por ello se considera importante tener supervisión paternal, además de poner límites y determinar las consecuencias de sus acciones, esto imprescindible para que ellos puedan tener una educación adecuada y sean personas de bien en un futuro.

Si bien es cierto en el último año y medio a consecuencia de la pandemia del Covid-19 las personas cambiaron su estilo de vida, además de haber estado en cuarentena por bastante tiempo, los niños estudiando virtualmente en casa y muchas veces sin supervisión, ya que los padres en su mayoría también estaban laborando desde casa o algunos incluso tenían que salir a trabajar fuera, lo que incrementó que los niños estén más apegados a los dispositivos electrónicos. Inclusive muchos de los niños de esta edad que andan jugando en internet mediante el registro en ciertas redes sociales para que puedan jugar, lo que viene siendo un problema que podría ser igual o más grave, que sería el exponerse a desconocidos que no tengan buenas intenciones, ya que es fácil hacerse pasar por otra persona, crear un perfil falso y ganarse la confianza del niño gracias a su inocencia. Esto es muy peligroso debido a que detrás podría haber pederastas o personas con malas intenciones.

Lo que nos lleva a recopilar información sobre cuáles serían las actividades de entretenimiento que fomenten la creatividad en el distrito de San Miguel y que se puedan realizar, ya sea al aire libre con los cuidados correspondientes, o en casa, además de analizar y evaluar la importancia de que los niños no caigan en la adicción a internet ya que conlleva a muchos más problemas, como la ludopatía, depresión, ansiedad, entre otros. También, esta investigación ayudará a identificar las características principales de los niños para que puedan entretenerse sin estar apegados a un aparato electrónico, así como también, qué cosas necesitan para poder entretenerse y agilizar su mente de una manera sana, divertida y que pueda desarrollar sus habilidades.

La importancia de este estudio radica en que con la masificación del internet se ha perdido mucho el tiempo de calidad que las familias pasaban juntos, se ha dejado de lado actividades muy sanas, divertidas y creativas, como jugar juegos de mesa, hacer manualidades en familia cocinar en familia o hacer deporte, lo que se busca con el tema de investigación es que también podamos incentivar a más familia a desconectarse y poder impartir el tiempo con sus niños, ya que ellos lo necesitan para su desarrollo emocional, psicológico y creativo.

I. INFORMACIÓN GENERAL

1.1. Título del Proyecto

Uso excesivo de internet y el desarrollo de la creatividad en niños de 5 a 10 años del distrito de San Miguel en el año 2021.

1.2. Área estratégica de desarrollo primario

Hábitat y Desarrollo Humano

El área donde se enfocará la investigación será en los espacios abiertos de mayor participación de niños en el distrito de San Miguel, nuestra propuesta busca determinar cuáles son las principales causas que influyen el uso excesivo del internet para los niños de 5 a 10 años.

Debido a que por la coyuntura los niños se han visto afectados al regreso de clases es por ello que buscamos implementar posibles soluciones de mejora como actividades saludables de entretenimiento y que eleve la creatividad en los niños.

En este proyecto logramos determinar las consecuencias y daños que causan este tipo de adicción en los niños con este rango de edad y el comportamiento que muestran frente sus familias.

1.3. Actividad económica en la que se aplicaría la innovación o investigación aplicada

Durante la pandemia la salud física y mental de los menores se ha visto desfavorecida de manera radical debido a las restricciones impuestas por el gobierno con el fin de evitar la mayoría de contagios del Covid-19 y sus variantes.

Según (Unicef, 2020) en su estudio llamado “La Salud Mental de Niñas, Niños y Adolescentes en el Contexto de la COVID-19”. Estudio en Línea | Perú 2020; afirman que la población de niños y adolescentes del país ha sido el grupo poblacional con más restricciones a las actividades presenciales.

Además, el Ministerio de Salud detectó que 1 de cada 3 niños presenta problemas emocionales o de conducta (Minsa,2020).

Ante esta situación los menores han tenido la necesidad de adaptarse a la tecnología 2.0 y 3.0; durante esa transformación se pudo identificar que un uso sin supervisión paternal puede ser completamente desfavorecedor para los menores.

Lo mencionando anteriormente se puede evidenciar, en los mensajes claves de Unicef (2017):

Un número mayor de pruebas empíricas revelan que los niños están accediendo a internet a edades cada vez más tempranas. En algunos países, los niños menores de 15 años tienen la misma probabilidad de usar internet que los adultos mayores de 25 años. (p.7).

La investigación se aplica en el campo del entretenimiento y educación en niños de 5 a 10 años en el distrito de San Miguel en el año 2021. Ubicamos los temas de educación y entretenimiento en el nivel terciario de las actividades económicas en el Perú, debido a que nuestra finalidad es ofrecer un servicio a la sociedad.

Para la realización de nuestro proyecto de investigación partimos de una problemática, como lo es el uso excesivo del internet en los menores y consolidamos una lista de ideas creativas que sirvan como guía para realizar

actividades que estimulen la creatividad y fomenten la recreación al aire libre o en casa.

1.4. Localización o alcance de la solución

Se aplica en los espacios abiertos y públicos del distrito de San Miguel, provincia y departamento de Lima - Perú. Con este estudio se busca reducir el uso excesivo de internet en los niños de 5 a 10 años del distrito de San Miguel, que ya era un riesgo latente, pero con la llegada de la pandemia del COVID-19 esto ha aumentado, afectando tanto psicológicamente como en el desempeño escolar.

Nuestro proyecto está orientado al desarrollo de la creatividad y no solo pueda aportar soluciones varias a conflictos, sino de que tenga una mayor adaptabilidad a situaciones nuevas, lo que asegura que los niños sean más felices, manifiesten una mejor actitud ante situaciones nuevas y se sientan menos frustrados a raíz de problemas que se puedan presentar en la vida.

II. DESCRIPCIÓN DE LA INVESTIGACIÓN APLICADA O INNOVACIÓN

2.1. Justificación

Este proyecto de investigación se justifica en lo social debido a que durante el proceso de recolección de información encontramos datos importantes acerca de los cambios sociales y conductuales tras la pandemia del Covid-19 y cómo esto afectó a los menores del distrito de San Miguel.

Además, tenemos una justificación teórica porque se cuenta con diversas fuentes de información importantes acerca de actividades recreativas que fomentan la creatividad y servirán como una guía para que los padres de familia puedan implementarlas en su hogar.

En la coyuntura actual por la que atraviesa el mundo, es complicado que los niños realicen actividades al aire libre. No está prohibido siempre y cuando se cumplan con todos los protocolos de bioseguridad. La situación en el Perú de acuerdo al Instituto Nacional de Estadística e Informática - INEI comparó los trimestres de julio, agosto y septiembre del 2020 con los del 2021, y se llegó a la conclusión que el consumo de internet entre niños, niñas y adolescentes incrementó.

Durante tiempos de pandemia se encontró diferentes soluciones y beneficios digitales para los niños, de esta manera pueden seguir estudiando y manteniéndolos entretenidos a pesar de la coyuntura actual. Pero no todos los padres de familia están informados al 100% debido a que, así como el internet ofrece oportunidades y beneficios también aumentan las posibilidades de que los niños carezcan de actividades recreativas para su bienestar y salud. La salud

física y emocional para ellos es cada vez más alarmante, ya que si pasan más tiempo en internet esto conlleva a que realizan menos actividades al aire libre, reduce la calidad de sueño, desarrollan problemas de ansiedad y fomenta malos hábitos alimenticios.

Establecer una rutina es importante para que así la familia acuerde horarios para realizar tareas escolares y de acuerdo a eso organizarse para hacer actividades en las que se puedan recrear. El deporte y el ejercicio regular son importantes para la salud y también para el sistema inmunológico, sobre todo en estos tiempos de pandemia. De acuerdo con conocimientos médicos, en el caso de un contagio con COVID-19, personas con un sistema inmunológico fuerte tienen mayores probabilidades de desarrollar sólo síntomas leves, por más que existen muy pocos casos de COVID-19 en niños es importante tener en cuenta estas recomendaciones de la OMS.

Últimamente se ha visto cómo la pandemia ha afectado altamente la educación de los niños que son el futuro, es por ello que con la educación remota no es suficiente ya que a esta edad los niños necesitan socializar con más personas y a su vez tener un control cercano de parte de sus profesores, de lo contrario se corre el riesgo de una catástrofe generacional que podría desperdiciar un gran potencial humano más adelante.

Todo lo descrito anteriormente es la razón de ser de la investigación con el fin de que los niños puedan dedicar una parte de su tiempo a desarrollar nuevas formas de actividades saludables y que les sirva para desarrollar su capacidad intelectual, teniendo una vida ordenada, con buenos hábitos y sin vicios.

2.2. Marco Referencial

2.2.1. Antecedentes:

Curri (2021). En su investigación titulada “Riesgo digital y aprendizaje en niños y adolescentes del distrito de Ate Vitarte 2020: Estudio de caso”, tuvo como objetivo analizar el riesgo digital y las consecuencias que está ocasionando en el aprendizaje de los niños y adolescentes. El tipo de investigación fue básica, el diseño, un estudio de caso, el enfoque fue cualitativo, la muestra estuvo conformada por 4 niños y 2 adolescentes; los instrumentos utilizados fueron; la observación cualitativa y la entrevista semiestructurada. Las conclusiones que se obtuvieron en la investigación fueron que el riesgo digital está afectando notablemente la vida, las relaciones, en la manera de comunicarse y en el modo en que aprenden los niños y adolescentes, asimismo sus actividades de ocio, son por lo general usando dispositivos electrónicos, en especial el celular.

Ramos (2020). Está investigación lleva por título “Abuso de Videojuegos y Agresividad en niños de 9 a 11 años, Até 2020” la cual tiene por objetivo general determinar si existe relación entre abuso de videojuegos y agresividad en niños de 9 a 11 años de Ate, 2020. La investigación es de tipo básica, con un diseño no experimental transversal correlacional. La población estuvo conformada por 320 estudiantes, con una muestra de 175 niños en donde se cumplió los criterios de inclusión y exclusión. En la presente muestra se les aplicó instrumentos sobre Abuso de Videojuegos y Agresividad, se utilizó el estadístico Rho de Spearman. Los resultados indicaron que, si existe relación entre Abuso de Videojuegos y Agresividad en niños de 9 a 11 años de Ate, 2020.

Manrique (2020). Este trabajo de investigación tiene como título “Adicción a internet y violencia escolar en adolescentes de Lima Norte, 2020” y tiene como objetivo determinar la relación entre adicción a internet y violencia escolar en adolescentes en Lima Norte, 2020. El tipo de investigación fue correlacional con diseño no experimental de corte transversal. La muestra estuvo conformada por 105 adolescentes con edades comprendidas entre los 12 y 18 años. Los instrumentos que se utilizaron fueron la Escala de adicción a internet de Lima (EAIL) creado en el año 2011 en Perú por Lam Nelly, Contreras Hans, Mori Elizabeth, Nizama Martin, Gutiérrez Cesar e Hinostroza Williams; y el cuestionario de Violencia Escolar-Revisado (CUVE-R) creado en el año 2011 en España por Álvarez David, Núñez José, Rodríguez Celestino, Álvarez Luis y Dobarro Alejandra. Los resultados evidenciaron que los valores de la prueba Shapiro-Wilk no se ajustan a una distribución normal ($p < 0,05$), de modo que se utilizaron estadísticos no paramétricos. Así también, se evidenció una correlación significativa directa entre adicción a internet y violencia escolar ($r= 0,894$). Por otro lado, se evidenció una correlación significativa entre adicción a internet y la dimensión violencia de profesorado hacia el alumno ($r= 0,897$), asimismo, se muestra una correlación significativa entre adicción a internet y la dimensión violencia física indirecta por parte del alumnado ($r= 0,907$), también se muestra una correlación significativa entre adicción a internet y la dimensión violencia física directa entre alumnado ($r=0,901$), se evidencia una correlación significativa entre adicción a internet y la dimensión violencia verbal del alumnado hacia compañeros ($r= 0,911$), se evidencia una correlación significativa entre adicción a internet y la dimensión violencia verbal del alumnado hacia el profesorado ($r=0,903$) se muestra una correlación significativa entre adicción a

internet y la dimensión exclusión social ($r=0,801$), se observa una correlación significativa entre adicción a internet y la dimensión disrupción en el aula ($r=0,894$), y, finalmente, se evidenció una correlación significativa entre adicción a internet y la dimensión violencia a través de las NTIC ($r=0,199^*$).

Mendoza (2018). El presente trabajo “La Dactilopintura para mejorar la creatividad de los niños/as de cuatro años del jardín Ordeso Cusco” tiene como objetivo principal mejorar la creatividad de los niños de 4 años. Para lograr este propósito se seleccionó dos aulas de 4 años de la Institución educativa inicial ORDESO, un aula de control y un aula experimental. La creatividad de los niños fue medida mediante un instrumento de observación elaborado por mi persona y validado por expertos. El aula control no recibió el taller de dactilopintura mientras el aula experimental realizó talleres de dactilopintura planificados y organizados previamente. En ambas aulas se evaluó la creatividad de los niños mediante el instrumento guía de observación mediante figuras geométricas antes y después de aplicar los talleres de dactilopintura en el aula experimental. Los resultados obtenidos demuestran que la creatividad de los niños del aula experimental mejoró en un 70%. Por otro lado, la creatividad de los niños en el aula control mejoró en un 30%. Además, los niños del aula experimental mejoraron su comunicación, la originalidad, fluidez, flexibilidad de sus dibujos e ideas, demostraron mayor fluidez al comunicar sus emociones fortaleciendo consecuentemente su inteligencia emocional. Finalmente, se concluye que los talleres de dactilopintura mejoran significativamente la creatividad de los niños de 4 años y se recomienda incluir los talleres de dactilopintura en la malla curricular de las Instituciones educativas de educación Inicial. Por ser la dactilopintura un medio placentero, espontáneo que les libera de inhibiciones en

los niños que les lleva a la imaginación, fantasía, fluidez, flexibilidad y originalidad frente a la creatividad para conseguir y lograr niños felices, seguros de lo que hacen sin temor a los errores.

Barroso (2020). Esta investigación “El juego libre en el hogar en tiempo de pandemia del niño(a) en etapa preescolar” tiene como objetivo interpretar el proceso del juego libre en el hogar en tiempo de pandemia en el niño(a) en etapa preescolar, la metodología aquí utilizada fue de tipo básica con diseño fenomenológico del enfoque cualitativo el cuál es fundamental en esta investigación que tiene como propósito explorar y comprender las experiencias o vivencias que pueden tener las personas. Con una muestra de manera voluntaria se seleccionaron cinco padres de familia de niños pre escolares del nivel de inicial procedentes de los distritos de Lima , se empleó la técnica de la observación y una guía de entrevista semiestructurada, se obtuvo como resultado que los padres de familia consideran que el juego libre en el hogar es beneficioso para los niños, concluyendo que el juego libre es un derecho que todos los niños y niñas tienen donde en muchas oportunidades a los niños se les ha limitado que a través del juego los niños desarrollen sus conocimientos a través del lenguaje, motricidad, etc. y que los padres en este confinamiento respeten sus espacios, relacionándose con ellos y dedicándose tiempo en un ambiente motivador brindándole la debida seguridad para que se desarrollen y que en un futuro sean personas felices.

2.2.2. Marco teórico:

Uso excesivo del Internet

Actualmente por la pandemia que aún seguimos viviendo, se ha hecho más difícil el poder interactuar con nuestras familias, y esto se repercute en mayor proporción a los niños, sobre todo porque están en proceso de aprendizaje y necesitan mayor atención, se ha dejado de lado actividades de entretenimiento donde se podía interactuar con mayor cantidad de personas en vivo. El avance tecnológico nos ha ayudado a simplificar muchas actividades, también ha hecho que cada persona se sienta atraída de una manera muy fuerte por un dispositivo electrónico, pues podemos estar enterados de todo en solo un clic.

La Academia Americana de Pediatría recomienda que los niños mayores de 2 años no pasen más de 1 o 2 horas frente a una pantalla, por esto también nos recomienda que su tiempo libre lo utilicen en cosas productivas como leer un libro, manualidades, jugar con los amigos y practicar algún deporte que le permita desahogar la energía que todo niño tiene (American Academy of Pediatrics, 2016).

En el año 2017 el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia realizó un informe que abarca el tema de los niños en el mundo digital y cómo la tecnología digital puede ser un arma de doble filo en la salud y seguridad de los niños del mundo. Dentro de las infinitas posibilidades que ofrece la tecnología de la información muchos menores sin darse cuenta están exponiendo su privacidad e identidad, un claro ejemplo es el tratamiento de datos a escala industrial que gracias a Internet ahora es posible (Unicef, 2017).

En los siguientes gráficos se evalúa la opinión de los niños y adolescentes acerca de la vida en línea.

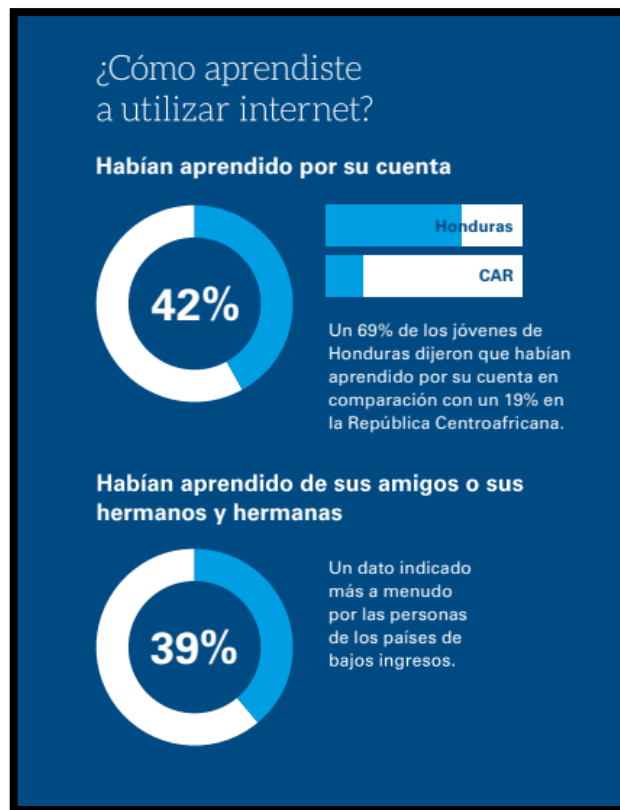


Figura 1: Niños en un mundo digital. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia.

Fuente: UNICEF

Actualmente las páginas web son muy intuitivas, tanto así que muchos niños pueden aprender a utilizarla con mucha facilidad sin la necesidad de ser un expertis en el tema, otro factor muy importante es el entorno social y familiar puesto que los niños frecuentemente adoptan el comportamiento de sus mayores, entonces no debería sorprender que los menores imitan el comportamiento digital de un familiar o un amigo.

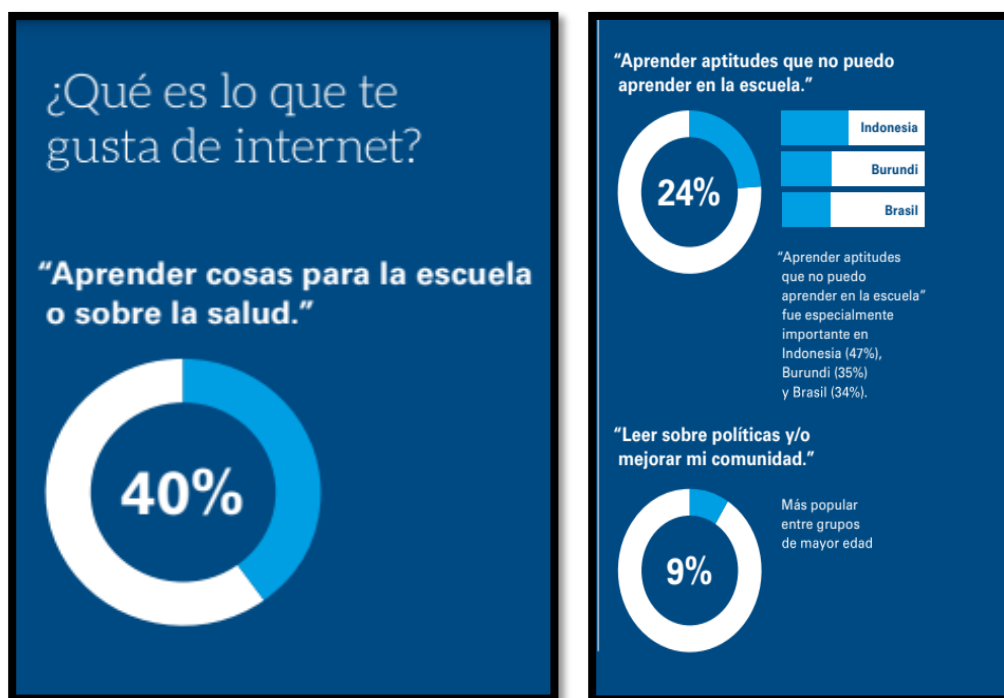


Figura 2 y 3: Niños en un mundo digital. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia.

Fuente: UNICEF

Sin embargo, no se puede negar que el acceso al internet es muy beneficioso a nivel académico. En los gráficos mostrados líneas arriba, se evidencia que muchos niños utilizan esta herramienta para complementar la educación que reciben en sus respectivas escuelas y/o aprender nuevas cosas de manera empírica.



Figura 4: Niños en un mundo digital. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia.

Fuente: UNICEF

Lamentablemente los niños están expuestos a material no deseado como en este caso contenido violento o contenido sexual, por eso es importante contar con supervisión paternal durante las horas limitadas del uso de internet en los niños.

Dentro de los principales riesgos en el uso excesivo del internet de niños entre 5 a 10 años está la exposición a material pornográfico, asiduamente el primer contacto con este tipo de contenidos suele ser de manera accidental, este material puede estar presente en modo de anuncios en distintas páginas web que los menores acceden para entretenerse o buscar información estudiantil.

Cada vez son más los niños que tienen una cuenta de correo electrónico y redes sociales para conectarse a sus clases virtuales y el material pornográfico puede llegar en forma de un correo no deseado o una solicitud de mensaje (Acta Pediátrica de México,2008).

El contacto con extraños es otro de los peligros que acecha a los infantes, los chats de las redes sociales como Facebook, WhatsApp, Instagram y Tik tok tienen abierta la posibilidad de recibir mensajes de personas de cualquier parte del mundo. El uso indiscriminado del internet es frecuentemente realizado por niños y pre adolescentes introvertidos y, por tal motivo, encuentran más estimulante comunicarse vía online para compensar el déficit de habilidades sociales; esto incentiva a no limitar la información que proporcionan a sus “amigos” que están detrás de las pantallas, además muchos de estos niños intentan demostrar mayor edad; los motivos pueden ser altos niveles de ansiedad social, bajos niveles de autoestima y altos niveles de agresión.

Otro uso indiscriminado de la tecnología es la adicción al internet, que se precisa como su dependencia compulsiva. “Entre los comportamientos que dan cuenta de esta adicción se encuentran el declive en el rendimiento en el trabajo o académico, el aislamiento social y el debilitamiento funcional en las actividades diarias” (Byun et al., 2009, p.30)

Los niños a la edad de 5 a 10 años basan su desarrollo en interacción social y en juegos lúdicos que no necesariamente sean digitales, por lo tanto, el uso de Internet no debe exceder una hora al día y es primordial la constante supervisión y acompañamiento de un padre de familia o personas apoderadas; también es importante que las herramientas digitales no reemplacen las actividades sociales

y recreativas al aire libre. Si las precauciones se llevan a cabo y se realiza un uso adecuado de la tecnología en los menores la digitalización puede ser beneficiosa para fomentar hábitos saludables, tales como, gusto por la lectura a través de *e-books* y adquirir conocimiento nuevo y constante a través de aplicaciones educativas (Arch Argent Pediatr, 2017). El uso desmedido de los videojuegos en niños del rango etario de 5 a 10 años afecta su desarrollo social, físico y psíquico. Sin embargo, este deterioro para los niños es un poco difícil de detectar, porque ellos mismos no son conscientes de su problema.

Los principales síntomas para detectar que es una adicción a la tecnología empieza por la dificultad en mantener actividades diarias, como, por ejemplo, problemas para ir a la escuela y sobre su estado de ánimo se sienten irritados, incluso presentan agresividad cuando no pueden conectarse al internet porque sienten la necesidad de hacerlo todo el tiempo.

En algunos casos se trata de una combinación de factores. Es entre un 80 y un 90% de los casos de adicciones son por algún tipo de trastorno previo o experiencias traumáticas como por ejemplo pasar un momento familiar que es complicado, presentar trastorno de ansiedad o problemas para prestar atención, como algún otro trastorno.

Esto también se ha presentado en otros países dentro de ellos tenemos Argentina, Serbia y Sudáfrica, niños que acceden al Internet desde su casa y que buscan su privacidad, la mayoría de niños buscan acceder al internet a través de la conexión WIFI, también es el caso que buscan tener acceso de manera gratuita como los colegios, parques o centros comerciales.

No obstante, los niños también prefieren utilizar otros dispositivos como móvil o tablets que los usan para tener más accesibilidad y privacidad en el uso de sus juegos, esto genera un problema para que los padres puedan ver a qué páginas ingresan sus hijos debido a que la pantalla es pequeña a comparación de una laptop o computadora de escritorio.

El INEI comparó que el Perú en los meses de julio, agosto y septiembre del 2019 con los del 2020, han incrementado el uso del internet por parte de los niños, por ejemplo, con los niños y niñas de 6 a 11 años pasó de un 41,1% en el 2019 a 69,8% en el 2020 (INEI, 2020).

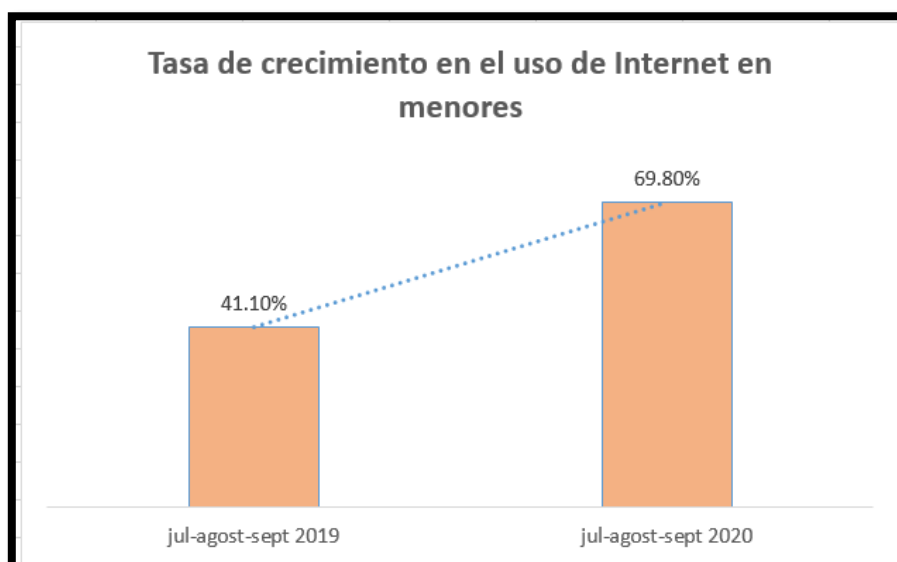


Figura 5: Tasa de incremento en el uso de internet en menores de 6 a 11 años

Fuente: Elaboración propia basado en (INEI, 2020)

Desarrollo de la creatividad

La creatividad es muy importante en los niños si deseamos que sean personas independientes en su forma de pensar y actuar, para ello es necesario que los padres estimulen desde pequeños esta capacidad, ¿y cómo lo hacen?

generando confianza en sus hijos desde pequeños, ya que esto permite que los niños se atrevan a hacer cosas nuevas, busque nuevas soluciones y le permita tener un pensamiento flexible para que le permita crear, explorar, generar, improvisar, modificar, adaptar e inventar nuevas formas de experiencia e interactuar y aceptar a los demás como son.

Por otro lado, es importante que los padres en casa, fijen metas de juego o de simplemente desean ganar algo, para ello una forma de hacerlo es plantear el principio y el final, y el niño debe llegar a la meta propuesta según su propio criterio.

Otras actividades para fomentar la creatividad en niños, es primero identificar sus intereses y gustos, para poder guiarlo hacia ciertas actividades que generen y amplíen sus conocimientos y ayuden en su creatividad, puede ser dibujo, pintura, teatro, música, entre otros. (Beltrán,2021).

En tiempos de pandemia encontramos diferentes soluciones y beneficios digitales para los niños, de esta manera pueden seguir estudiando y mantenerse entretenidos a pesar de la coyuntura actual. Pero no todos los padres de familia están informados al 100% debido a que, así como el internet ofrece oportunidades y beneficios también aumentan las posibilidades de que los niños carezcan de actividades creativas que favorezcan su bienestar y salud. La salud física y emocional para ellos es cada vez más alarmante, ya que si pasan más tiempo en internet esto conlleva a que realizan menos actividades al aire libre, reduce la calidad de sueño, desarrollan problemas de ansiedad y fomenta malos hábitos alimenticios.

Establecer una rutina es importante para que así la familia acuerde horarios para realizar tareas escolares y de acuerdo a eso organizarse para hacer actividades en las que se puedan recrear. El deporte y el ejercicio regular son importantes para la salud y también para el sistema inmunológico, que en estos días debería estar bien preparado (Unicef,2020). No obstante, se puede añadir un plus a estas actividades como lo es la creatividad, de manera que las prácticas de actividades físicas sean de mayor interés para los niños.

De acuerdo con conocimientos médicos, en el caso de un contagio con COVID-19, personas con un sistema inmunológico fuerte tienen mayores probabilidades de desarrollar sólo síntomas leves. Estamos atravesando una pandemia, la COVID-19 es una enfermedad infecciosa mortal que afecta a muchos países de todo el mundo. Lamentablemente en tiempos de pandemia es complicado que los niños realicen actividades al aire libre. Actualmente debemos tener claro que el distanciamiento físico es una medida responsable para protegernos a nosotros mismos y a los que nos rodean (Rich, 2020). Hoy en día los niños están en un constante aprendizaje de acuerdo al mundo que los rodea, relacionarse con otros niños a través de juegos o deportes resulta difícil. Sin embargo, esto no quiere decir que deben permanecer en casa encerrados totalmente aislados o aprendiendo de alguna manera.

Buscando alejar a los niños de temprana edad de las actividades usando la Internet y medios digitales, los cuales les traen problemas oculares y de posibles adicciones, se debe promover entretenerlos con juegos creativos. Los juegos que hacen desarrollar la mente a temprana edad permiten poner en práctica las habilidades lingüísticas y matemáticas de manera entretenida y eficaz, siempre buscando que los niños encuentren algo en qué concentrarse divirtiéndose

(Tinarelli, 2019). También es sumamente importante el tiempo de calidad que los padres dedican a sus hijos, porque la relación que tengan los niños con sus padres los ayudará a desarrollar las habilidades de creatividad y fantasía; si el padre de familia piensa que los juegos no son importantes para el desarrollo de los niños está en un grave error, debido a que si no se le da espacios a los niños para desarrollar un pasatiempo está poniendo en peligro su desarrollo motriz, social, intelectual y el pensamiento creativo (Albornóz, 2019). Los factores mencionados anteriormente son de vital importancia para los infantes, participar en juegos simbólicos estimula de muchas maneras a un niño feliz.

Los juegos de mesa están presentes desde civilizaciones anteriores, pero desde el último siglo alrededor de los años 90 alcanzó mayor importancia comercial (Palomar, 2012). Asimismo, existen dentro de las actividades recientes empresas privadas a nivel mundial u organizaciones como Lego Foundation que pensó en cómo hacer jugar o recrear a los niños en tiempos de Covid-19 usando sus piezas en carreras de obstáculos, así como este mencionado se listan otros como ejemplos:

Actividades creativas al aire libre o en casa:

- **Carrera de obstáculos**

Carrera de obstáculo donde se construye pista de obstáculos con muebles, almohadas y juguetes para que sea seguro el juego (Paso de libres,2020). Muéstrale a tu hijo cómo moverse por la pista. Controla el tiempo en el que lo realice y motiva a batir su récord.

- **Juego simbólico**

Asignarle el rol de líder a tu hijo y alentarle a crear un escenario imaginario en el que pueda explayarse y ser él mismo, al final hazle preguntas sobre su creación o pequeño discurso (OMS, 2021).

- **Caballería**

Este es un juego relacionado al deporte, las instrucciones son colocar a los niños en una fila donde uno de los pequeños toma el rol de caballero, colocándose enfrente de ellos. Cuando el caballero grite “caballería” los niños a los que llamaremos potrillos deberán correr y tocar el muro que está detrás del caballero, los potrillos atrapados deberán convertirse en caballeros y volver a cazar (Jiménez,2015).

- **El globo irrompible**

Este es un juego que puedes jugar con toda la familia, consiste en atar un globo al tobillo de cada participante. Al sonar la música salen a la pista. El juego consiste en pisar el globo del contrario, salvando el propio. El integrante que pierde su globo sale de la pista y gana el último en conservar su globo (Jiménez,2015).

- **Balón prisionero**

A veces es necesario salir al parque y tomar aire fresco, para esta ocasión es ideal este juego. Forma dos equipos y divídanse de lados contrarios, luego uno comienza a lanzar la pelota con la finalidad que choqué a uno del equipo contrario, el balón no puede tocar el suelo, si la pelota choca contra un oponente este quedará prisionero (Calvo Sánchez,2020).

Sería ideal que a través de gobiernos locales en este caso Municipales se promuevan las actividades recreativas saludables, podrían hacerse convenios para distribuciones en algunos hogares como la partida inicial a una mejora en este tema.

2.3. Hipótesis y variables de la investigación

2.3.1. Hipótesis general

El uso excesivo del internet afecta el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 a 10 años del distrito de San Miguel en el año 2021

2.3.2. Hipótesis específicas

H1: El uso excesivo del internet afecta el desarrollo social en los niños de 5 a 10 años del distrito de San Miguel en el año 2021

H2: El uso excesivo del internet afecta la relación de padres con los niños de 5 a 10 años del distrito de San Miguel en el año 2021

H3: El uso excesivo del internet afecta el establecimiento de horarios de actividades de los niños de 5 a 10 años del distrito de San Miguel en el año 2021

2.4. Variables y definición operacional

Variable 1: El uso excesivo del Internet

Definición conceptual:

Es cuando el número de horas conectados en la red supera el límite recomendado por los especialistas. También esta problemática se puede asociar al impacto que tiene el uso de esta herramienta en los factores sociales y conductuales de las personas.

Dimensiones:

- ❖ Tiempo de conectividad

- ❖ Factores sociales
- ❖ Factores conductuales

Variable 2: La creatividad

Definición conceptual:

Es un proceso que da como resultado algo nuevo a partir de información previa, también es la capacidad de resolver problemas de manera original y eficaz. La creatividad es una capacidad que existe en todos los seres humanos, en algunos con más presencia que otros.

Dimensiones:

- ❖ Desarrollo de pensamiento creativo
- ❖ Actividades al aire libre:
- ❖ Estimulación e interés

2.5 Metodología de la Investigación

Tipo: Desarrollaremos el tipo de investigación aplicada, ya que se tiene el objetivo de plantear una solución y generar conocimiento a una problemática social como es el uso excesivo del internet y sus consecuencias en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 a 10 años del distrito de San Miguel.

Enfoque: El enfoque será cuantitativo teniendo en cuenta que la investigación pretende producir un análisis cuantificado con objetivos, respetando la coherencia y representatividad externa.

Diseño: Descriptivo debido a que se tiene como objetivo reseñar un hecho específico dentro de una población y conocer al detalle el comportamiento de estos individuos objetos de la investigación.

Nivel: Correlacional pues se busca determinar la relación entre ambas variables de estudio que son el uso excesivo de internet y el desarrollo de la creatividad.

2.6 Población y muestra:

Para la presente investigación se eligió como población de estudio a padres de familia del distrito de San Miguel que tengan hijos o sean apoderados de menores en las edades entre 5 a 10 años, ya que a esta edad es en la que empiezan a interactuar con las tecnologías de las TIC (celulares, tablets o laptops).

Se optó por una muestra de 50 padres de familia o apoderados de niños entre 5 a 10 años, a conveniencia de los investigadores, con acceso a Internet que vivan en el distrito de San Miguel en la ciudad de Lima como base. El muestreo será de naturaleza no probabilística simple. Teniendo en cuenta que la cifra de padres que cumplen con los requisitos supera por mucho la cantidad de la muestra, sin embargo, es una cantidad representativa y alcanzable.

2.7 Técnicas de recolección de datos:

Para la presente investigación, la técnica seleccionada fue la encuesta pues se podrá determinar a través de ella la percepción de la muestra seleccionada. Como herramienta de recolección, se diseñó un cuestionario que cuenta con 20 preguntas. Dicho cuestionario fue diseñado en un formulario de Google, debido a su facilidad y la familiaridad que tienen los encuestados con esta plataforma.

A través de esta aplicación a la muestra seleccionada se podrán recoger datos exactos para posteriormente, ser procesados. Dentro del cuestionario se incluyó un consentimiento informado debido a que se recopilaron datos sensibles. Aquí los encuestados conocen más a detalle los objetivos de la investigación y el

tratamiento de la información que tendrán los investigadores con la información recolectada.

III. RESULTADOS OBTENIDOS

Tabla N°1: Supervisión de horas de conexión digital.

1. ¿Supervisa las horas conectadas del menor?				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulativo
Nunca	4	8%	8%	8%
Casi nunca	1	2%	2%	2%
A veces	25	50%	50%	50%
Casi siempre	11	22%	22%	22%
Siempre	9	18%	18%	18%

1. ¿Supervisa las horas conectadas del menor?
50 respuestas

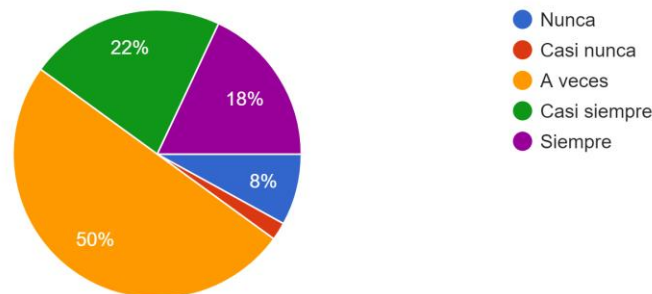


Figura 6: Supervisión de horas de conexión digital

Dentro de los resultados se puede observar que la mitad de la población encuestada sí supervisa los horarios de conexión a la red de sus menores hijos; esto es algo positivo debido a que los niños dentro de las edades de 5 a 10 años no tienen desarrollado el autocontrol al 100% y es importante que los padres los acompañen y supervisen durante este proceso. El porcentaje de personas que

nunca o casi nunca supervisan las horas que sus hijos permanecen conectados solo son el 10%.

Tabla N°2: Acompañamiento de adultos responsables durante el acceso a internet de los niños .

2. ¿El menor solo usa el internet al lado de una persona responsable?				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulativo
Nunca	6	12%	12%	12%
Casi nunca	8	16%	16%	16%
A veces	15	30%	30%	30%
Casi siempre	15	30%	30%	30%
Siempre	6	12%	12%	12%

2. ¿El menor solo usa el internet al lado de una persona responsable?

50 respuestas

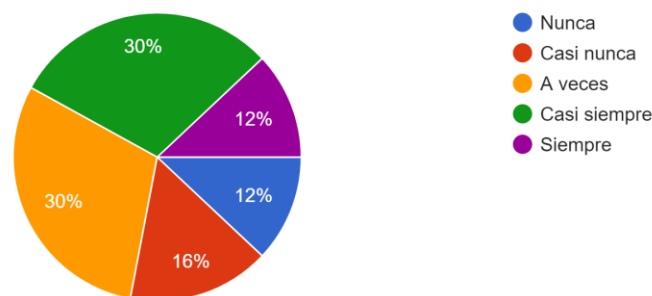


Figura 7: Acompañamiento de adultos responsables durante el acceso a internet de los niños

En esta pregunta solo el 12% de los padres o apoderados de familia encuestados únicamente permite que su niño utilice el internet acompañado de un adulto responsable que pueda garantizar el uso adecuado de este recurso; sin embargo, hay un un porcentaje del 24% de padres que nunca o casi nunca acompañan a sus hijos mientras están conectados al internet, esto los deja expuestos a un uso inadecuado de la tecnología.

Tabla N°3: Exceso en las dos horas recomendadas por los especialistas en la salud.

3. ¿El menor excede las dos horas recomendadas por los especialistas en la salud?				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulativo
Nunca	3	12%	12%	12%
Casi nunca	9	16%	16%	16%
A veces	21	30%	30%	30%
Casi siempre	11	30%	30%	30%
Siempre	6	12%	12%	12%

3. ¿El menor excede las dos horas recomendadas por los especialistas en la salud?
50 respuestas

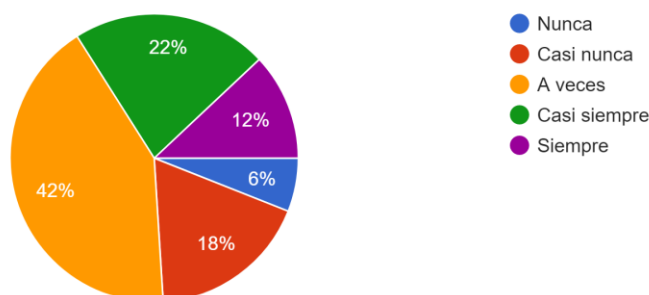


Figura 8: Exceso en las dos horas recomendadas por los especialistas en la salud.

Por el contrario, a la tendencia positiva de las dos preguntas anteriores, aquí se puede evidenciar que el 42% de los padres de familia afirman que sus hijos exceden las dos horas conectados al internet a pesar de que los especialistas recomiendan que los niños no deben pasar este límite de horas. Además, hay un preocupante porcentaje de 34% de padres que afirman que casi siempre o siempre sus menores hijos sobrepasan el límite. Estos comportamientos a largo plazo pueden desencadenar una dependencia del menor al internet.

Tabla N°4: Control del contenido al que accede el niño durante su conexión a internet

4. ¿Usted controla el contenido al que puede acceder el niño?				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulativo
Nunca	3	6%	6%	6%
Casi nunca	3	6%	6%	6%
A veces	14	28%	28%	28%
Casi siempre	10	20%	20%	20%
Siempre	20	40%	40%	40%

4. ¿Usted controla el contenido al que puede acceder el niño?
50 respuestas

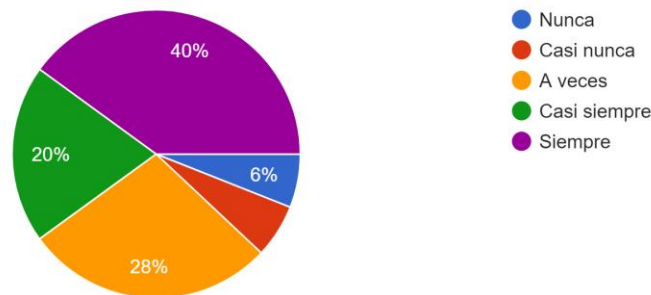


Figura 9: Control del contenido al que accede el niño durante su conexión a internet .

El 40% siempre controla el contenido al que accede su niño, y el otro 20% lo hace casi siempre, esto es positivo porque equivale a más de la mitad de padres de familia que cuidan y filtran el contenido al que los niños pueden acceder. Por el contrario, el 28% de padres lo hacen a veces o el 12% lo hacen nunca o casi nunca y corren el riesgo que sus hijos estén expuestos a material no deseado que circula por la internet y esto puede dejar un impacto de gran magnitud en su desarrollo social.

Tabla N°5: Autocontrol en los niños durante las horas conectados al internet.

5. ¿El menor puede desconectarse sin que una persona mayor se lo pida?				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulativo
Nunca	3	6%	6%	6%
Casi nunca	10	20%	20%	20%
A veces	17	34%	34%	34%
Casi siempre	14	28%	28%	28%
Siempre	6	12%	12%	12%

5. ¿El menor puede desconectarse sin que una persona mayor se lo pida?
50 respuestas

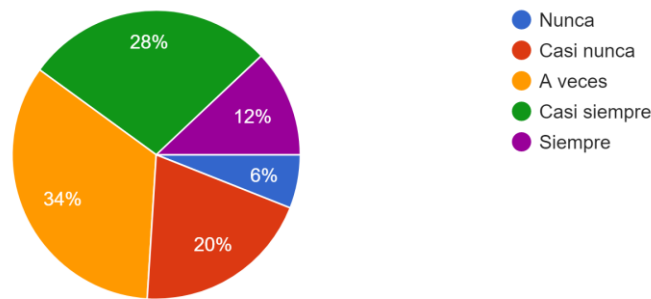


Figura 10: Autocontrol en los niños durante las horas conectados al internet.

El 40% de los padres encuestados asegura que siempre o casi siempre su hijo puede desconectarse de la red sin que un adulto mayor se lo pida o insista, esto es bueno debido a que los niños están aprendiendo a controlarse y dedicarle tiempo a otras actividades. Por otro lado, un 34% de los niños puede hacerlo en ocasiones, esto significa que aún están en proceso de aprender a gestionar un uso adecuado del internet.

Tabla N°6: La influencia que ejercen los otros niños en el uso del internet.

6. ¿El niño es estimulado a conectarse al internet por sus amigos?				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulativo
Nunca	9	18%	18%	18%
Casi nunca	11	22%	22%	22%
A veces	21	42%	42%	42%
Casi siempre	7	14%	14%	14%
Siempre	2	4%	4%	4%

6. ¿El niño es estimulado a conectarse al internet por sus amigos?

50 respuestas

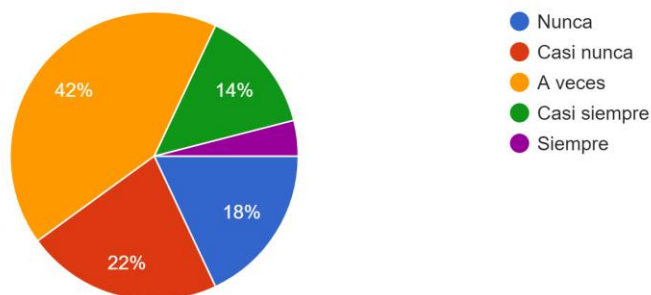


Figura 11: La influencia que ejercen los otros niños en el uso del internet.

Dentro de esta pregunta hay respuestas muy diferentes, el 42% considera que sus hijos a veces son estimulados por sus amigos del mismo rango etario y un 40% considera que esto no sucede nunca o casi nunca. Si bien es cierto a la edad de 5 a 10 años los niños suelen imitar comportamientos y así ir reconociendo su personalidad, muchos niños no cuentan con un círculo social extenso y actualmente con la pandemia solo tienen contacto social con sus familiares.

Tabla N°7: Preferencia del niño para jugar con sus amigos

7. ¿EL menor prefiere conversar o jugar con sus amigos de manera online, en lugar de la presencialidad?				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulativo
Nunca	10	20%	20%	20%
Casi nunca	7	14%	14%	14%
A veces	22	44%	44%	44%
Casi siempre	7	14%	14%	14%
Siempre	4	8%	8%	8%

7. ¿EL menor prefiere conversar o jugar con sus amigos de manera online, en lugar de la presencialidad?
50 respuestas

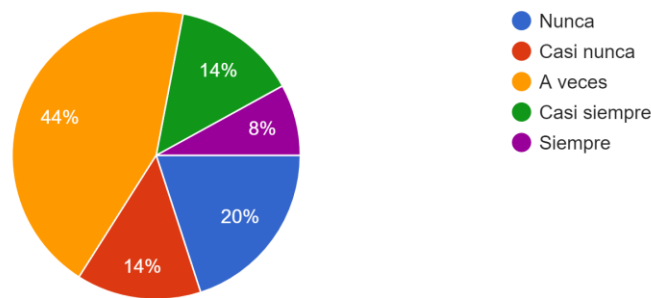


Figura 12: Preferencia del niño para jugar con sus amigos

En la pregunta N° 7 se observa que el 44% de los encuestados considera que prefiere conversar o jugar de manera online, mientras que un 8% mencionó que si prefiere jugar de manera presencial. Se puede ver que un gran grupo de niños se han adaptado muy bien a la tecnología en el tiempo de la pandemia.

Tabla N°8: Imitación del comportamiento digital del niño.

8. ¿Considera que el niño imita el comportamiento digital de sus familiares mayores?				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulativo
Nunca	5	10%	10%	10%
Casi nunca	6	12%	12%	12%
A veces	24	48%	48%	48%
Casi siempre	8	16%	16%	16%
Siempre	7	14%	14%	14%

8. ¿Considera que el niño imita el comportamiento digital de sus familiares mayores?
50 respuestas

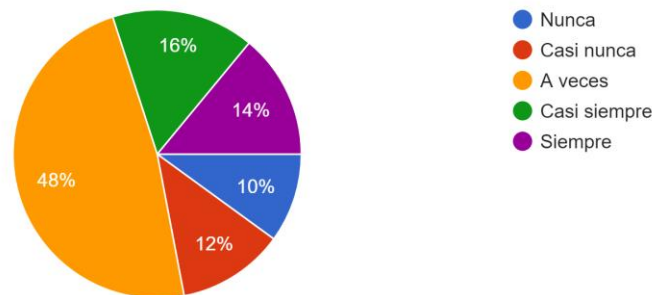


Figura 13: Imitación del comportamiento digital del niño

La pregunta N° 8 del cuestionario señala que en un 48% considera que el niño a veces imita el comportamiento digital de sus familiares mayores, mientras que un 16% casi siempre lo hace, sin embargo, también nos señala que en un 10% nunca lo hace. Esto nos demuestra que la familia es pieza clave e influyente en el comportamiento y desarrollo de los niños.

Tabla N°9: El estado de ansiedad del menor al desconectarse del internet.

9. ¿El menor entra en un estado de ansiedad al estar desconectado del internet?				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulativo
Nunca	10	20%	20%	20%
Casi nunca	16	32%	32%	32%
A veces	21	42%	42%	42%
Casi siempre	1	2%	2%	2%
Siempre	2	4%	4%	4%

9. ¿El menor entra en un estado de ansiedad al estar desconectado del internet?

50 respuestas

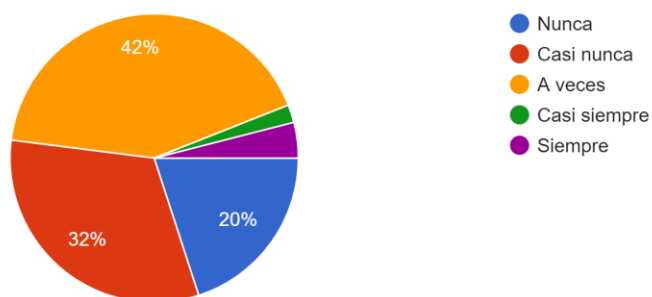


Figura 14: El estado de ansiedad del menor a desconectarse del internet

La pregunta N° 9 nos indica que un 42% a veces el menor entra en un estado de ansiedad al estar desconectado del internet, mientras un 32% casi nunca ha demostrado esa consecuencia por el uso del internet, sin embargo, un 20% nos manifiesta que nunca ha presentado ese sentimiento de inquietud. Este indicador es fundamental para poder detectar con antelación los trastornos que se presentan en niños.

Tabla N°10: Problemas del niño para relacionarse con los demás niños .

10. ¿Su hijo tiene problemas para relacionarse con otros niños de su edad?				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulativo
Nunca	15	30%	30%	30%
Casi nunca	14	28%	28%	28%
A veces	18	36%	36%	36%
Casi siempre	2	4%	4%	4%
Siempre	1	2%	2%	2%

10. ¿Su hijo tiene problemas para relacionarse con otros niños de su edad?

50 respuestas

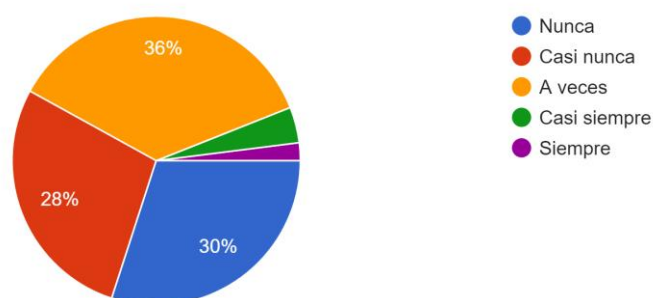


Figura 15: Problemas del niño para relacionarse con los demás niños

La pregunta N° 10 de la encuesta, se observa que en un 36% de los niños a veces presentan problemas para poder relacionarse con otros niños de su edad, sin embargo, un 30% no indica que nunca ha presentado estos problemas para socializarse. Con esto podemos determinar que es importante propiciar espacios de entretenimiento para impulsar la relación afectiva entre niños.

Tabla N°11: Problemas que presenta el menor para expresar sus emociones.

11. ¿El menor presenta problemas para expresar sus emociones?				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulativo
Nunca	12	24%	24%	24%
Casi nunca	12	24%	24%	24%
A veces	16	32%	32%	32%
Casi siempre	10	20%	20%	20%
Siempre	0	0%	0%	0%

11. ¿El menor presenta problemas para expresar sus emociones?

50 respuestas

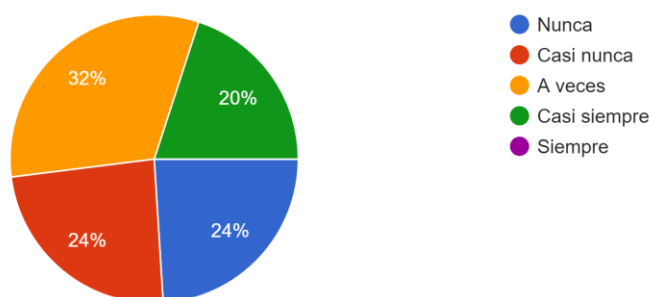


Figura 16: Problemas que presenta el menor para expresar sus emociones

En la pregunta N° 11 del formulario se indica que en un 32% los niños a veces presentan problemas para poder expresarse y transmitir sus emociones, mientras que un 20% manifiesta que casi siempre han presentado estos problemas de escribir las emociones o sentimientos propios. Se puede apreciar por medio de este resultado que los niños cuentan con falta de desarrollo emocional y afectivo.

Tabla N°12: Acceso a las áreas verdes para hacer actividades.

12. ¿Cuentan con acceso a áreas verdes para hacer actividades al aire libre?				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulativo
Nunca	5	10%	10%	10%
Casi nunca	5	10%	10%	10%
A veces	14	28%	28%	28%
Casi siempre	15	30%	30%	30%
Siempre	11	22%	22%	22%

12. ¿Cuentan con acceso a áreas verdes para hacer actividades al aire libre?

50 respuestas

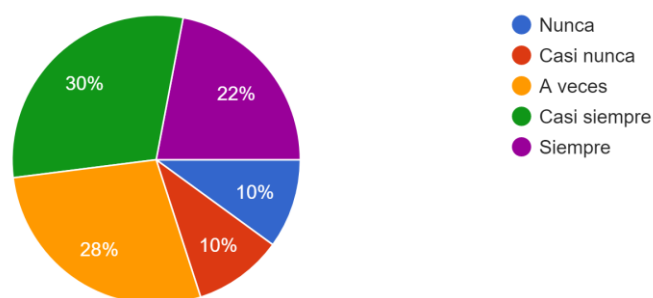


Figura 17: Acceso a las áreas verdes para hacer actividades

En la pregunta N° 12 se observa que el 30% casi siempre cuenta con acceso a las áreas verdes para poder hacer actividades al aire, sin embargo, se muestra que un 10% nos indica lo contrario. Esto se debe al interés del distrito que está trabajando para mejorar las áreas verdes, y poder disfrutar mejor los recursos.

Tabla N°13: El acceso de las actividades al aire libre.

13. ¿Suelen realizar actividades al aire libre en familia?				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulativo
Nunca	2	4%	4%	4%
Casi nunca	6	12%	12%	12%
A veces	23	46%	46%	46%
Casi siempre	12	24%	24%	24%
Siempre	7	14%	14%	14%

13. ¿Suelen realizar actividades al aire libre en familia?

50 respuestas

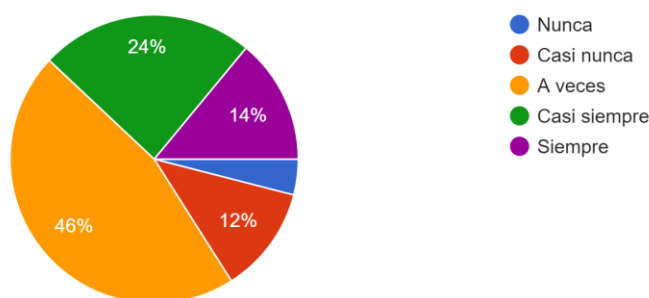


Figura 18: El acceso de las actividades al aire libre

En la pregunta N° 13 se muestra que un 46% a veces suele realizar actividades al aire libre en familia, mientras tanto un 14 % siempre lo realiza, esta muestra considerable nos da la perspectiva de que la mayoría de los niños si tienen ese interés en realizar actividades al aire libre y compartir momentos con la familia.

Tabla N°14: Recreación del menor con sus amigos presencial.

14. ¿El menor tiene la posibilidad de recrearse con sus amigos presencialmente?				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulativo
Nunca	1	2%	2%	2%
Casi nunca	5	10%	10%	10%
A veces	30	60%	60%	60%
Casi siempre	11	22%	22%	22%
Siempre	3	6%	6%	6%

14. ¿El menor tiene la posibilidad de recrearse con sus amigos presencialmente?

50 respuestas

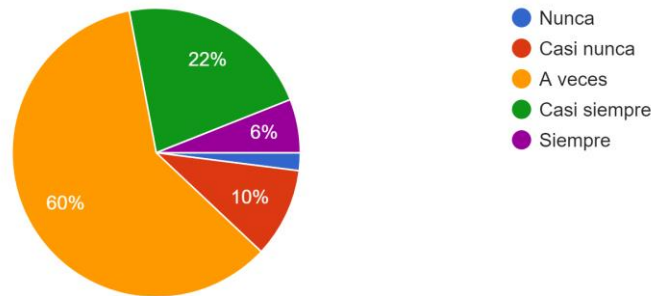


Figura 19: Recreación del menor con sus amigos presencial

En la pregunta N° 14 de la encuesta se muestra que en un 60% los niños a veces tienen mayor posibilidad de recrearse con sus amigos de manera presencial, mientras que un 22% nos indica que casi siempre tiene la posibilidad, a diferencia de un 10% que indica que casi nunca lo tiene. Este factor es importante para impulsar una mejor interacción entre los niños y poder desarrollar mayor comunicación.

Tabla N°15: Acceso a áreas verdes para realizar actividades al aire libre

15. ¿Cuentan con acceso a áreas verdes para hacer actividades al aire libre?				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulativo
Nunca	5	10%	10%	10%
Casi nunca	11	22%	22%	22%
A veces	13	26%	26%	26%
Casi siempre	9	18%	18%	18%
Siempre	12	24%	24%	24%

15. ¿Cuentan con acceso a áreas verdes para hacer actividades al aire libre?

50 respuestas

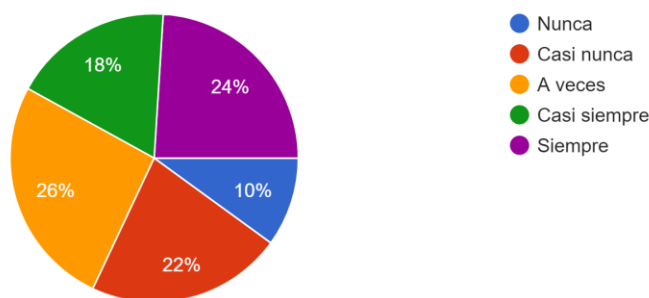


Figura 20: Acceso a áreas verdes para realizar actividades al aire libre

En los resultados de esta pregunta, podemos observar que un 32% de los hijos de los padres encuestados no tiene acceso nunca o casi nunca a realizar actividades al aire libre, mientras que un 26% sólo a veces puede disfrutar de estas. Por otro lado, el 40% si tiene acceso a áreas verdes para que los niños puedan distraerse y jugar para que dejen volar su imaginación.

Tabla N°16: Iniciativas creativas del niño.

16. ¿El niño tiene iniciativas creativas?				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulativo
Nunca	0	0%	0%	0%
Casi nunca	4	8%	8%	8%
A veces	20	40%	40%	40%
Casi siempre	14	28%	28%	28%
Siempre	11	22%	22%	22%

Fuente: Elaboración propia

16. ¿El niño tiene iniciativas creativas?

50 respuestas

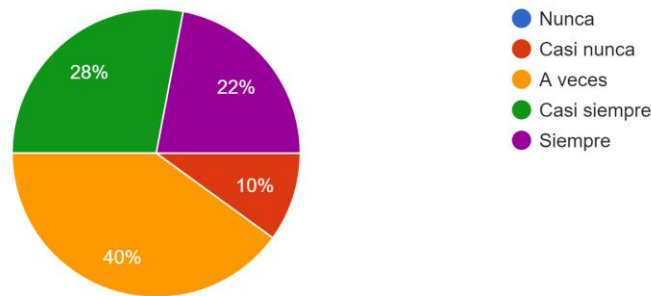


Figura 21: El grado de porcentaje de iniciativa que tiene el niño para sus ideas creativas

Se puede observar que el 40% de los niños de los padres encuestados solo a veces tienen iniciativas creativas, esto fue en aumento por la pandemia, ya que los niños no tenían mucho acceso a realizar actividades al aire libre y paraban en su mayoría jugando en internet, también podemos ver que el 10% nunca ha tenido iniciativas creativas, esto podría ser porque los padres los acostumbraron a hacer las cosas por ellos. Por otro lado, el 50% de los niños casi siempre o siempre han tenido iniciativas creativas, generalmente en juegos.

Tabla N°17: Diversión del niño durante el proceso creativo.

17. ¿El niño se divierte durante el proceso creativo?				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulativo
Nunca	0	0%	0%	0%
Casi nunca	4	8%	8%	8%
A veces	11	22%	22%	22%
Casi siempre	23	46%	46%	46%
Siempre	12	24%	24%	24%

17. ¿El niño se divierte durante el proceso creativo?

50 respuestas

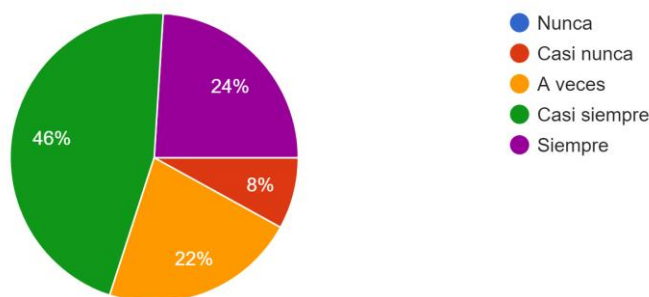


Figura 22: Durante el proceso creativo el nivel de diversión que presenta el niño

El 70% de los padres, indican que casi siempre o siempre se divierten los niños durante el proceso creativo, esto ayuda a que la creatividad aumente puesto que los niños les gusta seguir haciendo lo que les divierte. Por otro lado, el 8% de niños casi nunca se divierten durante el proceso creativo, generalmente son los niños introvertidos que no hablan o se expresan mucho. Y el 22% de los niños solo a veces les parece divertido el proceso creativo cuando realizan alguna actividad, esto favorece al desarrollo psicomotriz del niño.

Tabla N°18: Motivación constante al niño a realizar actividades creativas.

18. ¿Considera que motiva constantemente al niño a realizar actividades creativas?				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulativo
Nunca	1	2%	2%	2%
Casi nunca	5	10%	10%	10%
A veces	19	38%	38%	38%
Casi siempre	15	30%	30%	30%
Siempre	10	20%	20%	20%

18. ¿Considera que motiva constantemente al niño a realizar actividades creativas?

50 respuestas

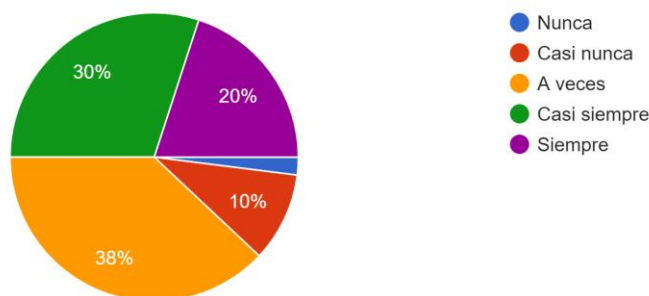


Figura 23: Motivación del niño en realizar actividades creativas

En esta pregunta podemos observar que el 50% de los padres encuestados considera que motiva constantemente a los niños a realizar actividades creativas, mientras que el 38% solo a veces y el 12% nunca o casi nunca motiva a sus niños a realizar actividades creativas, generalmente porque no están en casa por temas laborales.

Tabla N°19: Sensibilidad del niño mediante las actividades creativas.

19. ¿Considera que el menor muestra su sensibilidad mediante las actividades creativas?				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulativo
Nunca	0	0%	0%	0%
Casi nunca	5	10%	8%	8%
A veces	20	40%	40%	40%
Casi siempre	15	30%	28%	28%
Siempre	10	20%	22%	22%

19. ¿Considera que el menor muestra su sensibilidad mediante las actividades creativas?

50 respuestas

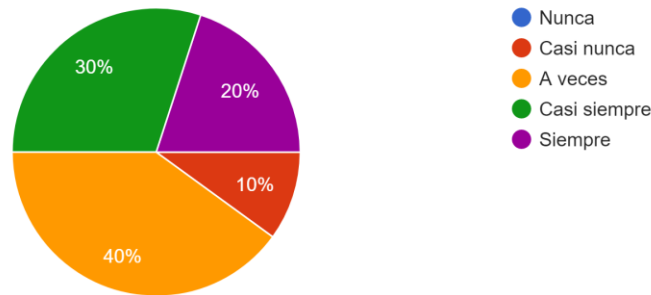


Figura 24: Presenta la sensibilidad al participar en actividades creativas

En esta pregunta hay respuestas variadas, ya que el 50% de los encuestados considera que sus hijos muestran sensibilidad al realizar actividades creativas, y un 40% solo a veces muestra sensibilidad, por el contrario, un 10% nunca han mostrado sensibilidad cuando realizan actividades creativas, por ello es importante enseñar a los niños a que muestren sus emociones para poder ayudarlos y puedan ser más empáticos con los demás.

Tabla N°20: Las actividades creativas fomentan la independencia de los niños.

20. ¿Usted considera que las actividades creativas fomentan la independencia de su menor hijo?				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulativo
Nunca	1	2%	2%	2%
Casi nunca	1	2%	2%	2%
A veces	15	30%	30%	30%
Casi siempre	14	28%	28%	28%
Siempre	19	38%	38%	38%

20. ¿Usted considera que las actividades creativas fomentan la independencia de su menor hijo?
50 respuestas

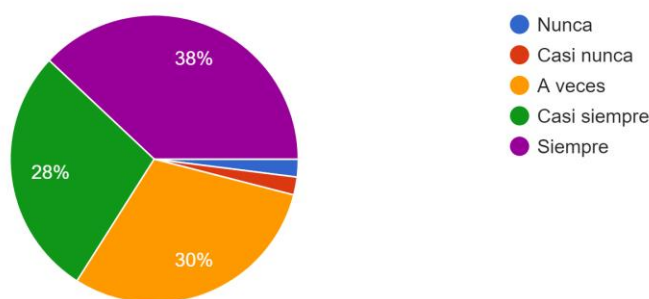


Figura 25: Considera que el niño presenta independencia durante las actividades creativas

En la última pregunta de la encuesta, el 60% de los padres considera que las actividades creativas fomentan la independencia de los niños, también el 30% solo a veces y por otro lado el 4% considera que casi nunca o nunca. Es importante que a los niños se les enseñe a ser independientes desde los primeros años de vida para que puedan valerse por sí solos y resolver problemas cotidianos.

IV. ESTIMACIÓN DE COSTO DEL PROYECTO

“Implementación de talleres para desarrollar la creatividad en niños de 5 a 10 años del distrito de San Miguel”

A consecuencia de la pandemia, los niños dejaron de asistir a clases, por ello su nivel de aprendizaje cambió a modo virtual y muchas veces sin supervisión de una persona responsable, teniendo como resultado el uso inadecuado del internet convirtiéndose en algunos casos hasta la adicción.

Es por ello que este proyecto, requiere fomentar talleres y actividades para invertir el tiempo libre de los niños de 5 a 10 años, en el desarrollo de su creatividad.

A continuación, se detallan los gastos correspondientes a redistribución del mobiliario y al personal a contratar.

OBJETIVO	DETALLE	CANTIDAD	UND.	COSTO	PLAZO POR MES	TOTAL
Implementación de talleres para desarrollar la creatividad en niños de 5 a 10 años del distrito de San Miguel	Personal					
	Diseñador gráfico	4	Horas	S/150.00	2 H.	S/600.00
	Coach	4	Horas	S/150.00	2 H.	S/600.00
	Equipos					
	Laptop	1	Und.	S/2,500.00	Pago único	S/2,500.00
	Escritorio	1	Und.	S/100.00	Pago único	S/100.00
	Internet	5	Und.	S/120.00	1 mes	S/600.00
	Luz	5	Und.	S/100.00	1 mes	S/500.00
	Sillas	50	Und.	S/27.00	Pago único	S/1,350.00
	Proyector	1	Und.	S/400.00	Pago único	S/400.00
	Utilería	10	Und.	S/400.00	Pago único	S/400.00
	Gigantografía	5	Und.	S/300.00	Pago único	S/300.00
Publicidad RR.SS	3	Und.	S/200.00	3 meses	S/600.00	
					TOTAL	S/7,950.00

Tabla 21: Implementación de propuesta

V. VALIDACIÓN DE HIPÓTESIS

Hipótesis principal:

El uso excesivo del internet afecta el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 a 10 años del distrito de San Miguel en el año 2021

De acuerdo a las encuestas realizadas a los padres de los niños, esta hipótesis cobra sentido y es validada por los resultados obtenidos, por ello es importante contar con la supervisión de los padres para que puedan controlar lo que ven y por cuánto tiempo usan el internet para darle un mejor uso.

En la pregunta N°1 de la encuesta podemos apreciar que el 50% de los encuestados supervisan, a veces, lo que ven sus niños en internet, la mayor parte por falta de tiempo por temas laborales y saben que es importante hacer esto para el control de lo que ven los niños. Además, el 40% supervisa siempre o casi siempre lo que ven sus niños en la red. Por otro lado, solo el 10% de los padres encuestados nunca o casi nunca supervisan el tiempo que sus niños permanecen conectados a internet y esto genera adicción al internet o peor aún, no saben lo que están viendo sus hijos y andan navegando a merced de cualquier persona con malas intenciones.

1. ¿Supervisa las horas conectadas del menor?

50 respuestas

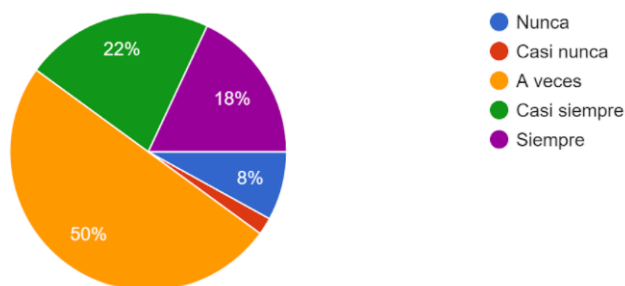


Figura 6: Supervisión de horas de conexión digital

Fuente: elaboración propia

Tabla N°1: Supervisión de horas de conexión digital.

1. ¿Supervisa las horas conectadas del menor?				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulativo
Nunca	4	8%	8%	8%
Casi nunca	1	2%	2%	2%
A veces	25	50%	50%	50%
Casi siempre	11	22%	22%	22%
Siempre	9	18%	18%	18%

Fuente: Elaboración propia

Además, en la pregunta N°3 de la encuesta, nos demuestra que solo a veces los niños exceden las dos horas del uso de internet que recomiendan los especialistas en salud. Por otro lado, el 34% casi siempre o siempre excede este tiempo, esto hace que sea perjudicial para la salud del menor, tanto física como mentalmente, ya que por lo general ese tiempo lo utilizan para jugar on line y esto genera una dependencia del juego y además afecta la creatividad, en una edad donde es importante poder desarrollarla para el futuro de los niños.

Tabla N°3: Exceso en las dos horas recomendadas por los especialistas en la salud.

3. ¿El menor excede las dos horas recomendadas por los especialistas en la salud?				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulativo
Nunca	3	12%	12%	12%
Casi nunca	9	16%	16%	16%
A veces	21	30%	30%	30%
Casi siempre	11	30%	30%	30%
Siempre	6	12%	12%	12%

Fuente: Elaboración propia

3. ¿El menor excede las dos horas recomendadas por los especialistas en la salud?
50 respuestas

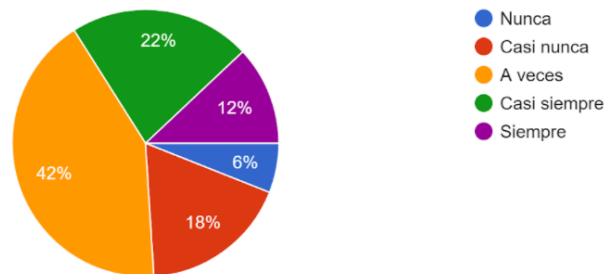


Figura 8: Exceso en las dos horas recomendadas por los especialistas en la salud.

Fuente: Elaboración propia

Hipótesis secundarias:

H1: El uso excesivo del internet afecta el desarrollo social en los niños de 5 a 10 años del distrito de San Miguel en el año 2021

Esta hipótesis queda validada con la pregunta N°10 de la encuesta, ya que podemos observar que el 36% de los padres, indican que sus hijos a veces presentan problemas para poder relacionarse con los demás niños. El desarrollo social es muy importante, ya que le permite al niño no solo socializar y hacer amigos, sino también, le enseña a manejar la frustración, aprender y reconocer

su entorno, entender y expresar emociones, tolerar cambios en su entorno y acatar las reglas.

Tabla N°10: Problemas del niño para relacionarse con los demás niños.

10. ¿Su hijo tiene problemas para relacionarse con otros niños de su edad?				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulativo
Nunca	15	30%	30%	30%
Casi nunca	14	28%	28%	28%
A veces	18	36%	36%	36%
Casi siempre	2	4%	4%	4%
Siempre	1	2%	2%	2%

Fuente: Elaboración propia

10. ¿Su hijo tiene problemas para relacionarse con otros niños de su edad?

50 respuestas

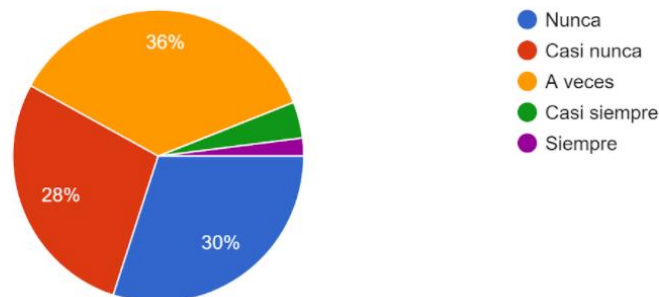


Figura 15: Problemas del niño para relacionarse con los demás niños

Fuente: Elaboración propia

H2: El uso excesivo del internet afecta la relación de padres con los niños de 5 a 10 años del distrito de San Miguel en el año 2021

La validez de esta hipótesis queda demostrada debido a los resultados obtenidos en la pregunta N°8 de la encuesta. Se puede observar que el 48% de los padres encuestados indican que a veces imitan el comportamiento de ellos, esto es observado cuando la familia está reunida físicamente, pero cada uno está en sus dispositivos electrónicos. También, el 30% de las personas indican que casi siempre o siempre sus niños imitan lo que hacen en casa, esto afecta tremendamente la relación que pueda tener con sus padres o demás familiares, ya que no tienen interacción y por ende hay falta de confianza, lo que recae en que si ellos les suceden algo o tienen algún problema no van a poder recurrir a sus padres.

Tabla N°8: Imitación del comportamiento digital del niño.

8. ¿Considera que el niño imita el comportamiento digital de sus familiares mayores?				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulativo
Nunca	5	10%	10%	10%
Casi nunca	6	12%	12%	12%
A veces	24	48%	48%	48%
Casi siempre	8	16%	16%	16%
Siempre	7	14%	14%	14%

Fuente: Elaboración propia

8. ¿Considera que el niño imita el comportamiento digital de sus familiares mayores?
50 respuestas

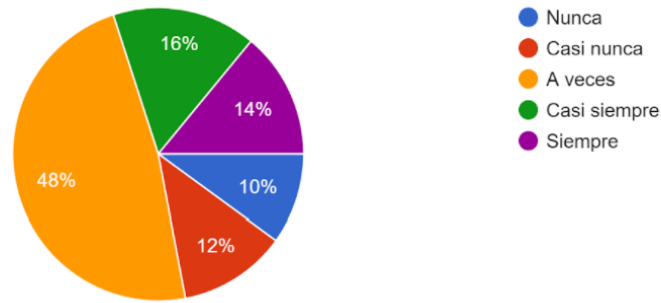


Figura 13: Imitación del comportamiento digital del niño

Fuente: Elaboración propia

H3: El uso excesivo del internet afecta el establecimiento de horarios de actividades de los niños de 5 a 10 años del distrito de San Miguel en el año 2021

Se deduce que la hipótesis ha quedado demostrada, debido a que hemos podido identificar por la pregunta N°3 de la encuesta que el 34% de los hijos de la población encuestada casi siempre o siempre exceden las dos horas de uso del internet que recomiendan los especialistas en la salud. Esto dificulta tremendamente a los niños, ya que no pueden organizarse y muchas veces no hacen sus deberes por estar conectados a internet, lo que hace que sean desordenados y desorganizados en las cosas que tienen que hacer, como estudios, actividades familiares, etc.

Tabla N°3: Exceso en las dos horas recomendadas por los especialistas en la salud.

3. ¿El menor excede las dos horas recomendadas por los especialistas en la salud?				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulativo
Nunca	3	12%	12%	12%
Casi nunca	9	16%	16%	16%
A veces	21	30%	30%	30%
Casi siempre	11	30%	30%	30%
Siempre	6	12%	12%	12%

Fuente: Elaboración propia

3. ¿El menor excede las dos horas recomendadas por los especialistas en la salud?

50 respuestas

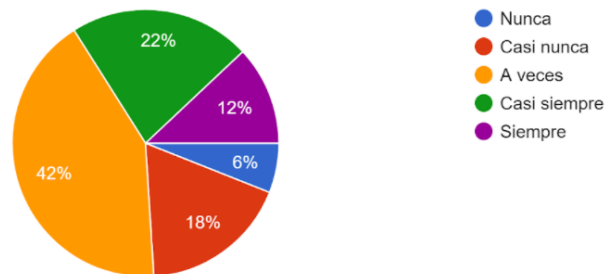


Figura 8: Exceso en las dos horas recomendadas por los especialistas en la salud.

Fuente: Elaboración propia

VI. DESARROLLO DE LA PROPUESTA DE INNOVACIÓN

6.1. Alcance esperado:

Con esta propuesta se requiere implementar juegos creativos para potenciar las habilidades de los niños de 5 a 10 años que forman parte del Distrito de San Miguel. Esta mejora no solo permitirá una mayor adaptabilidad a situaciones nuevas e innovadoras, sino que también se quiere reducir o disminuir el uso excesivo del internet que se obtuvo durante la pandemia (año 2021), como consecuencia de que los niños no han estado asistiendo a clases.

6.2. Descripción del mercado objetivo real o potencial del producto o servicio o forma de comercialización innovadora

Los padres de familia del distrito de San Miguel paulatinamente van obteniendo un mayor poder adquisitivo y este lo asignan a actividades de disfrute en familia de preferencia, les interesa invertir en actividades recreacionales. Ahora con la mayor acogida tecnológica, los cursos virtuales están ganando popularidad por los beneficios que proporcionan; tales como, el ahorro de costes y horarios flexibles. Sin embargo, la presencialidad brinda una mejor experiencia de aprendizaje, las personas son seres sociables y entrar en contacto presencial con otras, puede enriquecer el contenido informativo a través del lenguaje no verbal o actividades que necesiten el contacto humano, esto suele ser de mucho valor para un niño que está aprendiendo a adaptarse al mundo.

Los talleres presenciales son una gran alternativa para las familias que deseen aprender nuevas maneras de estimular la creatividad de todos los integrantes mediante juegos. Esta mejora no solo permitirá el desarrollo de habilidades como la creatividad, sino la disminución del uso excesivo del Internet.

6.3. Diagnóstico situacional

Actualmente el mundo ofrece muchas alternativas tecnológicas y, por lo tanto, cada vez los niños tienen su acercamiento al internet desde edades muy tempranas. Es necesario contar con alternativas que reduzcan el uso indiscriminado del internet en los niños, pero para ello los padres deben contar con las herramientas necesarias; en el distrito de San Miguel fomentan la cultura con los niños a través de noches de películas y funciones de teatro en los parques de manera gratuita; sin embargo, es de suma importancia no dejar de lado la estimulación de la creatividad a través de actividades físicas.

Descripción de actividades y/o procesos:

- ❖ Brindar información a través de brochures sobre el taller, esto se llevará a cabo en ferias locales con el apoyo de la Municipalidad de San Miguel.
- ❖ Charlas informativas en la Casa de la Cultura, Juventud, Adulto mayor, etc.
- ❖ Charlas en los colegios de los menores de manera virtual y/o presencial.
- ❖ Publicidad a través de redes sociales dirigida a los padres de familia.
- ❖ Asociación con plataformas de educación virtual Netzun, Crehana, entre otros.
- ❖ Asociación con empresas que busquen que sus trabajadores encuentren un equilibrio entre la vida laboral y la vida en familia.

6.4. Procedimiento para la propuesta de mejora

6.4.1 Planteamiento de matriz FODA

FORTALEZAS (factor interno controlable)	DEBILIDADES (factor interno controlable)
<ul style="list-style-type: none">• Desarrollo de la creatividad• Control por los padres o tutor de los niños.• Conocimientos de cómo impulsar el desarrollo de la creatividad.	<ul style="list-style-type: none">• Poca interacción.• Niños más introvertidos y poco sociables.• Padres con poco tiempo para supervisar a sus niños.
OPORTUNIDADES (factor externo no controlable)	AMENAZAS (factor externo no controlable)
<ul style="list-style-type: none">• Tendencia de tener mayor interacción entre personas, luego de estar bastante tiempo en cuarentena.• Obtención de mejoras en el comportamiento y desempeño escolar en los niños.• Actualización de conocimiento y desarrollo de nuevas capacidades.	<ul style="list-style-type: none">• Educación remota por más tiempo.• Páginas prohibidas de contenido no apto para niños.• Actualización de conocimiento y técnicas de aprendizaje

Tabla 22: Matriz FODA

6.4.2. Desarrollo del proyecto de innovación

Este proyecto de investigación tendrá un modelo de estructura que se dividirá en tres partes, que permitirá tener una mayor amplitud en abarcar más personas y poder tener conciencia de los padres de familia.

Etapa 1: Información a los padres de talleres de creatividad para niños.

En esta primera etapa se hará saber mediante brochures de puerta en puerta y gigantografías que se coordinarán de la siguiente manera.

1. Contratar a un diseñador para poder darle nuestra idea de lo que buscamos y pueda plasmarlo en los brochures, se imprimirá aproximadamente 1000 para luego contratar personas que se dediquen a repartir los volantes y también, los dejen en cada casa del distrito dividido por zonas. Dentro del brochure se colocará la dirección y hora de la reunión para así poder informar a los padres sobre los talleres que ofrecemos.
2. El diseñador creará el arte de las gigantografías y luego procederemos a colocarlas en los puntos más céntricos del distrito de San Miguel. Dentro de las gigantografías habrá información de los diferentes talleres que se dictarán para los niños de 5 a 10 años del distrito de San Miguel y la importancia que tienen estos para que los niños desarrollen habilidades sociales, conductuales, entre otras.

Etapa 2: Reunión con padres de familia en zonas al aire libre.

En esta etapa se dividirá en 2 partes.

1. Durante la reunión se les hablará a los padres sobre la problemática del uso excesivo del internet y cómo esto afecta a los menores del hogar, así mismo se les invitará a realizar un análisis interno sobre cómo gestionan el comportamiento digital de los niños.
2. En la segunda parte se hablará sobre los beneficios de las actividades físicas y cómo poder relacionarlo con el tema de la creatividad, mostrando datos estadísticos que convencan a los padres a inscribirse en los talleres que se llevarán a cabo.

Etapa 3: Implementación de talleres que incentiven la creatividad.

En esta última etapa se explicará a los padres de familia de los diferentes talleres que tendrá a disposición de sus niños y familia en general, por último, procederemos a la inscripción. Algunos de los talleres que impartiremos serán:

1. Cuentos didácticos.
2. Dibujo y pintura.
3. Usar plastilina
4. Crear historias en grupo.
5. Origami.

Estos talleres ayudarán a la comunicación y sociabilización de los niños, además creará fluidez que ampliará los dotes comunicativos de estos.

Sesión: Crear historias en grupo

1. Protocolo de Presentación
2. Dar a conocer el tema de la clase y los objetivos a cumplir durante la sesión y los beneficios que obtendrá el niño con su participación.
3. Brindar las instrucciones del juego
4. El coach comienza dando una idea para la historia e invita a los padres e hijos a continuar con ella, pueden hacer uso de su imaginación para que la historia con cada participación individual se vuelva más interesante y creativa.
5. Adicional a ello, los niños contarán con un baúl de disfraces que pueden utilizar para interpretar los personajes de la historia que van creando.
6. Durante el ejercicio animar a los participantes y no burlarse si se comete una equivocación.
7. Terminado el ejercicio se podrán encontrar muchas acotaciones divertidas y se puede hacer un repaso de las más creativas.
8. Brindar las conclusiones de la clase, agradeciendo a los padres y niños por su valiosa participación.

Objetivos cumplidos en la sesión:

- Perder el temor al ridículo.
- Estimulación de la creatividad.
- Refuerzo de la memoria.
- Perder el temor para hablar en público.
- Incentivar la espontaneidad.
- Incentivar el trabajo en equipo.



Figura 26: Los espacios verdes mejoran el desarrollo cognitivo de los niños.

Fuente: Centro de Psicología Altea



Figura 27: Áreas verdes mejoran el desarrollo mental de los niños.

Fuente: Fundación Mi Parque



Figura 28: Los niños que crecen cerca de espacios verdes tienen un coeficiente intelectual más alto.

Fuente: La Vanguardia

6.5. Impacto de la propuesta de investigación:

Con la presentación y propuesta presentada, se tendrá dos principales focos de impacto:

- Impacto Social:

Esta propuesta de investigación tendrá un impacto social grande en la sociedad y se verá reflejado en el corto y largo plazo. Los niños de hoy serán los adultos del mañana y con la enseñanza del desarrollo de la creatividad tendrán la capacidad de solucionar retos o buscar constantemente nuevas oportunidades de mejora para ellos y su entorno social. Con el pensamiento creativo que

desarrollarán, podrán tener una visión más holística del mundo y así tomarán decisiones enfocados en el bien común.

- Impacto Económico:

También se tendrá un impacto económico debido que con ello se logrará disminuir el uso del internet y con ello se estará reduciendo los gastos eléctricos, esto debido que actualmente se contiene gran demanda.

Además, los padres de familia valorarán más las áreas verdes del distrito y pagarán a tiempo sus impuestos y arbitrios, con la finalidad de que la municipalidad mantenga los parques en buen estado siempre.

VII. CONCLUSIONES

Con esta investigación se ha llegado a la conclusión que hay una población significativa en niños del distrito de San Miguel que presenta la ausencia de desarrollo social y de la creatividad en niños de 5 a 10 años, logrando determinar como factor influyente el uso excesivo del internet.

También se ha identificado que es primordial incentivar a los niños a hacer actividades juntos en familia, como los juegos de mesa que son importantes para complementar la educación de los niños, ya que varios ayudan a la concentración mental y a desarrollarse mejor, evitando tener irritabilidad, aislamiento y ansiedad.

A su vez se logró identificar que el uso excesivo del internet afecta a la relación de padres con los niños de 5 a 10 años, porque no logran establecer un momento de juegos para desarrollar sus destrezas afectivas, cognitivas y motrices.

Podemos concluir que si bien es cierto los niños no pueden estar exonerados del mundo del Internet, es necesario que el niño tenga establecido un horario supervisado por los padres o un adulto mayor.

VIII. RECOMENDACIONES

A continuación, se detallan una serie de recomendaciones cuya implementación serán vitales para reducir el uso excesivo de internet en niños, promoviendo las actividades creativas en espacios abiertos y/o en casa.

Entre ellas, por ejemplo, cabe citar las siguientes:

- Establecer un horario para que los niños hagan uso del internet en compañía de un adulto. De esta manera el niño podrá crear una rutina y aprenderá a controlarse.
- Incluir actividades físicas entre grupos pequeños para fomentar la autonomía de los niños, con la finalidad que el niño empiece a socializar con amigos fuera del entorno familiar y lo ideal es empezar con grupos pequeños.
- Explorar alternativas de deportes al aire libre de acuerdo a la edad del niño. Mediante el ejercicio de la exploración el menor podrá identificar sus juegos favoritos y crear un futuro hobby saludable que aplicará a largo plazo.
- Fomentar que los niños realicen manualidades y juegos de rol, estas actividades ayudarán al desarrollo cognitivo y la creatividad, entre otros.
- Priorizar las actividades creativas de manera presencial y dejar en segundo plano los juegos virtuales. Debido a que los niños de las edades entre 5 a 10 años están en pleno proceso del desarrollo de su personalidad, es necesario que mantengan relaciones sociales de manera presencial.

- Brindar información a los niños sobre los peligros de la red, esta información debe ser brindada a criterio del padre de familia.
- Restringir páginas mediante aplicativos o configuraciones de los dispositivos móviles, con la finalidad de evitar la exposición del menor a material no deseado.
- Hacer uso de las áreas verdes del distrito para la recreación familiar, estimulando el contacto y el cuidado de los niños con la naturaleza.

IX. REFERENCIAS

9.1 Fuentes de información

Albornóz, J (2019). *El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión*. [Trabajo de Investigación, Universidad Metropolitana de Ecuador]. Recuperado de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000100209

Alemán, S. J. (2017). *Aplicación de un juego de mesa para enseñar conceptos de nutrición y actividad física a niños de escuela primaria y secundaria*. [Trabajo de Investigación, Universidad Autónoma del Estado de México]. Recuperado de <https://doi.org/10.30878/ces.v25n2a7>

Allué, J. (2003). *El gran libro de los juegos*. Madrid: Parramon.

Andrés Oftedal y Ingrid E. Schneider. (2013). *Disponibilidad de recreación al aire libre, actividad física y resultados de salud: análisis a nivel del Condado de Minnesota*. Recuperado de <https://js.sagamorepub.com/jpra/article/view/2734>

Arch Argent Pediatr. (2017). *Bebés, niños, adolescentes y pantallas: ¿Qué hay de nuevo?* Recuperado de <https://scp.com.co/wp-content/uploads/2014/13/bnap.pdf>

Castañeda, G. E. (2011). *Plan estratégico del distrito de San Miguel*. [Tesis de Maestría, Universidad Pontificia Universidad Católica del Perú]. Recuperado de

https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/4546/BUTRON_PALOMINO_REYNA_SAN_MIGUEL.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Comas, O. (2005). *El mundo de los juegos*. Santiago de Chile: RBA Libros.

Contigo Conectados. (2022). *Niños, adolescentes y adultos ante el uso excesivo de Internet*. Recuperado de <https://contigoconectados.com/uso-excesivo/ninos-adolescentes-y-adultos-ante-el-uso-excesivo-de-internet/>

Eroski Consumer. (2015). *¿Por qué la actividad física es tan importante en los niños?* Recuperado de <https://www.consumer.es/bebe/por-que-la-actividad-fisica-es-tan-importante-para-los-ninos.html>

El Diario de la Educación. (2020). *Adicción a Internet en niños y adolescentes: consecuencias de una vida entre pantalla*. Recuperado de <https://eldiariodelaeducacion.com/2020/07/06/adicion-a-internet-en-ninos-y-adolescentes-consecuencias-de-una-vida-entre-pantallas/>

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2021). *Aumenta la preocupación por el bienestar de los niños, niñas y adolescentes ante el incremento del tiempo que pasan frente a las pantallas*. Recuperado de <https://www.unicef.org/peru/comunicados-prensa/preocupaci%C3%B3n-bienestar-ninos-ninas-adolescentes-tiemp-frente-pantalla-internet-seguro>

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2017). *Niños en un mundo digital*. Recuperado de <https://www.unicef.org/media/48611/file>

Guía del Niño. (2017). *10 Juegos en Grupo para Niños*. Recuperado de <https://www.guiadelnino.com/juegos-y-fiestas/juegos-al-aire-libre/10-juegos-en-grupo-para-ninos>

Healthy Children. (2016). *La American Academy of Pediatrics publica nuevas recomendaciones para el consumo mediático de los niños*. Recuperado de <https://www.healthychildren.org/Spanish/news/Paginas/aap-announces-new-recommendations-for-childrens-media-use.aspx>

Internet Segura For Kids. (2017). *Uso excesivo de las TIC*. Recuperado de <https://www.is4k.es/necesitas-saber/uso-excesivo-de-las-tic>

Instituto Nacional de Estadística e Informática, (2020). *El 40,1% de los hogares del país tuvo acceso a Internet en el primer trimestre del 2020*. Recuperado de <https://www.inei.gob.pe/prensa/noticias/el-401-de-los-hogares-del-pais-tuvo-acceso-a-internet-en-el-primer-trimestre-del-2020-12272/>

Instituto Nacional de Pediatría México. (2008). *Riesgos del uso de internet por niños y adolescentes*. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/4236/423640313006.pdf>

Librería Encantada. (2019). *Naturaleza y juego al aire libre en 6 libros infantiles*. Recuperado de <https://www.libreriaencantada.com/blog/naturaleza-y-juego-al-aire-libre-en-6-libros-infantiles>

Marciales, G., y Cabra, F. (2010). *Internet y pánico moral: revisión de la*

investigación sobre la interacción de niños y jóvenes con los nuevos medios. [Pontificia Universidad Javeriana de Colombia] Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/rups/v10n3/v10n3a17/>

Mundo deportivo. (2020). *Juegos para niños al aire libre.* Recuperado de <https://www.mundodeportivo.com/uncomo/ocio/articulo/juegos-para-ninos-al-aire-libre-50662.html>

Nieto, M. (noviembre 19,2016). *¿Cómo usan los niños Internet?* El País.

Recuperado de https://elpais.com/tecnologia/2016/11/17/actualidad/1479376724_135426.html

Núñez, A. (abril 30,2021). *Los 10 juegos de mesa que más se cotizaron en pandemia por los confinamientos.* La República. Recuperado de <https://www.larepublica.co/ocio/los-10-juegos-de-mesa-que-mas-se-cotizaron-en-pandemia-por-los-confinamientos-3161913>

Palomar, G. (2012). *Los juegos de mesa, creación y producción.* [Tesis de Maestría Universidad de Granada]. Recuperado de https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/29363/German_Palomar.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Perú Educa. (2016). *¿A qué edad deben los niños empezar a usar las TIC?*

Recuperado de <http://www.perueduca.pe/familia-comunidad/noticias/edad-ninos-usar-las-tic>

Rady Children 's, Hospital de San Diego. (2011). *Hábitos saludables para la*

televisión, los videojuegos e Internet. Recuperado de <https://www.rchsd.org/health-articles/hbitos-saludables-para-la-televisin-los-videojuegos-e-internet/>

Sánchez, J. (2008). *Juegos de tablero: Para el aula y otros lugares*. Madrid: EDITORIAL CCS.

Serna.L.(2020). *Efecto psicológico de los videojuegos en niños de entre 6 y 12 años*. [Tesis de Pregrado, Universidad de Alicante]. Recuperado de https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/107934/1/Efecto_de_los_videojuegos_en_ninos_entre_6_y_12_anos_Serna_Martinez_Lidia.pdf

The American Academy of Child and Adolescent Psychiatry (2014). *Los niños y los videojuegos*. Recuperado de https://www.aacap.org/AACAP/Families_and_Youth/Facts_for_Families/Facts_for_Families_Pages/Spanish/Los_Ninos_y_los_Juegos_de_Video_Jugando_con_la_Violencia_91.aspx

Tinarelli, B. (2019). *El gran libro de los Juegos Mentales*. Barcelona: VICENS-VIVES, EDITORIAL.

Universidad del Norte Colombia. (2007). *Los niños y las familias frente a las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (tics)*. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/213/21302010.pdf>

9.2 Anexos

9.2.1 Instrumento de validación de datos

Uso Excesivo de internet y Desarrollo de la Creatividad en niños de 5 a 10 años del distrito de San Miguel

Somos estudiantes del Instituto ISIL. En este momento nos encontramos realizando un estudio de uso excesivo del internet en niños de 5 a 10 años. Usted ha sido seleccionado como parte de una muestra representativa de la población. Sus respuestas nos serán de mucha ayuda para alcanzar los objetivos del estudio. Por ello le agradeceré nos conceda unos minutos de su tiempo para contestar una encuesta de la manera más sincera posible. Muchas gracias por su colaboración.

Cuestionario:

1. ¿Supervisa las horas conectadas del menor?

Nunca
Casi nunca
A veces
Casi siempre
Siempre

2. ¿El menor solo usa el internet al lado de una persona responsable?

Nunca
Casi nunca
A veces
Casi siempre
Siempre

3. ¿El menor excede las dos horas recomendadas por los especialistas en la salud?

Nunca
Casi nunca
A veces
Casi siempre
Siempre

4. ¿Usted controla el contenido al que puede acceder el niño?

Nunca
Casi nunca
A veces
Casi siempre
Siempre

5. ¿El menor puede desconectarse sin que una persona mayor se lo pida?

Nunca
Casi nunca
A veces
Casi siempre
Siempre

6. ¿El niño es estimulado a conectarse al internet por sus amigos?

Nunca
Casi nunca
A veces
Casi siempre
Siempre

7. ¿EL menor prefiere conversar o jugar con sus amigos de manera online, en lugar de la presencialidad?

Nunca
Casi nunca
A veces
Casi siempre
Siempre

8. ¿Considera que el niño imita el comportamiento digital de sus familiares mayores?

Nunca
Casi nunca
A veces
Casi siempre
Siempre

9. ¿El menor entra en un estado de ansiedad al estar desconectado del internet?

Nunca
Casi nunca
A veces
Casi siempre
Siempre

10. ¿Su hijo tiene problemas para relacionarse con otros niños de su edad?

Nunca
Casi nunca
A veces
Casi siempre
Siempre

11. ¿El menor presenta problemas para expresar sus emociones?

Nunca
Casi nunca
A veces
Casi siempre
Siempre

12. ¿Cuentan con acceso a áreas verdes para hacer actividades al aire libre?

Nunca
Casi nunca
A veces
Casi siempre
Siempre

13. ¿Suelen realizar actividades al aire libre en familia?

Nunca
Casi nunca
A veces
Casi siempre
Siempre

14. ¿El menor tiene la posibilidad de recrearse con sus amigos presencialmente?

Nunca
Casi nunca
A veces
Casi siempre
Siempre

15. ¿Cuentan con acceso a áreas verdes para hacer actividades al aire libre?

Nunca
Casi nunca
A veces
Casi siempre
Siempre

16. ¿El niño tiene iniciativas creativas?

Nunca
Casi nunca
A veces
Casi siempre
Siempre

17. ¿El niño se divierte durante el proceso creativo?

Nunca
Casi nunca
A veces
Casi siempre
Siempre

18. ¿Considera que motiva constantemente al niño a realizar actividades creativas?

Nunca
Casi nunca
A veces
Casi siempre
Siempre

19. ¿Considera que el menor muestra su sensibilidad mediante las actividades creativas?

Nunca
Casi nunca
A veces
Casi siempre
Siempre

20. ¿Usted considera que las actividades creativas fomentan la independencia de su menor hijo?

Nunca
Casi nunca
A veces
Casi siempre
Siempre

9.2.2 Matriz de consistencia

Tabla 23: Matriz de Consistencia

MATRIZ DE CONSISTENCIA							
TÍTULO: Uso excesivo de internet y el desarrollo de la creatividad en niños de 5 a 10 años del distrito de San Miguel. año 2021.							
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES				
			VARIABLE INDEPENDIENTE: Uso excesivo del internet				
Problema Principal	Objetivo General	Hipótesis General	Dimensiones	Indicadores	Cuestionario	Item	
¿En qué medida el uso excesivo del internet afecta el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 a 10 años del distrito de San Miguel en el año 2021?	Determinar en qué medida el uso excesivo del internet afecta el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 a 10 años del distrito de San Miguel en el año 2021?	El uso excesivo del internet afecta el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 a 10 años del distrito de San Miguel en el año 2021	Tiempo de conectividad	Control	¿Supervisa las horas conectadas del menor?	1	
					¿El menor solo usa el internet al lado de una persona responsable?	2	
					¿El menor excede las dos horas recomendadas por los especialistas en la salud?	3	
					¿Usted controla el contenido al que puede acceder el niño?	4	
				Autocontrol	¿El niño respeta los horarios establecidos para conectarse a internet?	5	
					¿El niño pide tiempo extra cuando se le pide desconexión digital?	6	
					¿El menor puede desconectarse sin que una persona mayor se lo pida?	7	
			Factores sociales	Amistades	¿El menor tiene amigos de manera online?	8	
					¿El niño cuenta con amistades cercanas?		9
					¿El niño es estimulado a conectarse al internet por sus amigos?		10
					¿EL menor prefiere conversar o jugar con sus amigos de manera online, en lugar de la presencialidad?		11
			Familia	¿Hay un familiar que tenga problemas de uso excesivo de internet que sea cercano al menor?	12		
				¿Considera que el niño imita el comportamiento digital de sus familiares mayores?		13	
				¿Los integrantes de la familia se comunican via online?		14	
			Factores conductuales	Ansiedad	¿Considera que el niño padece de ansiedad?	15	
					¿El menor lleva terapias psicológicas?		16
					¿El menor entra en un estado de ansiedad al estar desconectado del internet?		17
				Timidez	¿Su hijo tiene problemas para relacionarse con otros niños de su edad?	18	
			¿Usted considera que su hijo prefiere pasar más tiempo a solas que acompañado?		19		
			¿El menor presenta problemas para expresar sus emociones?		20		

Problema específicos	Objetivos Específicos:	Hipótesis específicas:	VARIABLES E INDICADORES			
			VARIABLE DEPENDIENTE: Desarrollo de la creatividad			
			Dimensiones	Indicadores	Criterio	Item
¿En qué medida el uso excesivo del internet afecta el desarrollo social de los niños de 5 a 10 años del distrito de San Miguel en el año 2021?	Determinar en qué medida el uso excesivo del internet afecta el desarrollo social de los niños de 5 a 10 años del distrito de San Miguel en el año 2021?	El uso excesivo del internet afecta el desarrollo social en los niños de 5 a 10 años del distrito de San Miguel en el año 2021	Actividades al aire libre	Juegos	¿El menor realiza juegos al aire libre?	1
				Familia	¿Suelen realizar actividades al aire libre en familia?	2
				Amigos	¿El menor tiene la posibilidad de recrearse con sus amigos?	3
				Áreas verdes	¿Cuentan con acceso a áreas verdes para hacer actividades al aire libre?	4
¿En qué medida el uso excesivo del internet afecta a la relación de padres con los niños de 5 a 10 años del distrito de San Miguel en el año 2021?	Determinar en qué medida el uso excesivo del internet afecta a la relación de padres con los niños de 5 a 10 años del distrito de San Miguel en el año 2021	El uso excesivo del internet afecta a la relación de padres con los niños de 5 a 10 años del distrito de San Miguel en el año 2021	Desarrollo de pensamiento creativo	Tiempo	¿Establecen un tiempo prudente para el desarrollo del pensamiento creativo del menor?	5
				Iniciativa	¿El niño tiene iniciativas creativas?	6
				Diversión	¿EL niño se divierte durante el proceso creativo?	7
¿En qué medida el uso excesivo del internet afecta el establecimiento de horarios de actividades de los niños de 5 a 10 años del distrito de San Miguel en el año 2021?	Determinar en qué medida el uso excesivo del internet afecta el establecimiento de horarios de actividades de los niños de 5 a 10 años del distrito de San Miguel en el año 2021	El uso excesivo del internet afecta el establecimiento de horarios de actividades de los niños de 5 a 10 años del distrito de San Miguel en el año 2021	Estimulación e interés	Motivación	¿Considera que el menor recibe constantemente motivación para realizar actividades creativas?	8
				Sensibilidad	¿Considera que el menor muestra su sensibilidad mediante las actividades creativas?	9
				Independencia	¿Usted considera que las actividades creativas fomentan la independencia de su menor hijo?	10
				Padres	¿Del 1 al 10 cuánto considera que fomenta la creatividad en su hijo?	11

9.2.3 Matriz de operacionalización de variables

Tabla 24: Matriz de Operacionalización de Variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Variable 1: El uso excesivo del Internet	Es cuando el número de horas conectados en la red supera el límite recomendado por los especialistas. También esta problemática se puede asociar al impacto que tiene el uso de esta herramienta en los factores sociales y conductuales de las personas.	Operacionalmente se cuentan con las siguientes dimensiones: Tiempo de conectividad, factores sociales y conductuales	Tiempo de conectividad	Identificar la escala de control que ejercen los padres respecto al tiempo de conectividad de los niños	ORDINAL
				Conocer si los menores son capaces de ejercer un autocontrol de su tiempo conectados al internet.	
			Factores sociales	Conocer la influencia que ejercen las amistades de los niños en el tiempo de permanencia en la red.	
				Conocer la influencia que ejerce la familia en el tiempo de permanencia en la red.	
			Factores conductuales	Identificar si el exceso del uso del internet tiene relación con un trastorno de ansiedad.	
				Identificar si el exceso del uso del internet tiene relación con la timidez	

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Variable 2: Desarrollo de la creatividad	Es un proceso que da como resultado algo nuevo a partir de información previa, también es la capacidad de resolver problemas de manera original y eficaz. La creatividad es una capacidad que existe en todos los seres humanos, en algunos con más presencia que otros.	Operacionalmente se cuentan con las siguientes dimensiones: Tiempo de conectividad, factores sociales y conductuales	Actividades al aire libre	Conocer si el menor le dedica tiempo a las actividades recreativas al aire libre	ORDINAL
				Identificar a las personas que lo acompañan en este tiempo de recreación	
			Desarrollo de pensamiento creativo	Conocer si el menor le dedica tiempo al desarrollo del pensamiento creativo.	
				Diversión del menor durante el proceso creativo	
			Estimulación e interés	Motivación y estimulación de parte de los padres de familia durante los juegos creativos.	
				Desarrollo de la sensibilidad e independencia mediante actividades creativas	

9.2.4 Ficha de validación de experto

INFORME DE JUICIO DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

1.1. Apellidos y Nombres del experto: Mg. Bib. Roxana Alexandra Albarracín Aparicio

1.2. Cargo e institución del experto: Docente – ISIL - UNMSM

1.3. Nombre del instrumento:

1.4. Autor del instrumento:

1.5. Título de la investigación

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

CRITERIOS	INDICADORES	Deficiente	Regular	Buena	Muy buena	Excelente
		00-20%	21-40%	41-60%	61-80%	81-100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado y específico.					x
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.					x
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología.					x
4. ORGANIZACIÓN	Existe organización lógica					x
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.					x
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.					x
7. CONSISTENCIA	Basados en aspectos teóricos-científicos					x
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y dimensiones.	x				
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.					x
10. PERTINENCIA	El instrumento es funcional para el propósito de la investigación.					x

PROMEDIO DE VALIDACIÓN						85%
------------------------	--	--	--	--	--	-----

PERTINENCIA DE LOS ÍTEMS O REACTIVOS DEL INSTRUMENTO

INSTRUMENTO	SUFICIENTE	MEDIANAMENTE SUFICIENTE	INSUFICIENTE
Ítem 1	x		
Ítem 2	x		
Ítem 3	x		
Ítem 4	x		
Ítem 5	x		
Ítem 6	x		
Ítem 7	x		
Ítem 8	x		
Ítem 9	x		
Ítem 10	x		
Ítem 11	x		
Ítem 12	x		
Ítem 13	x		
Ítem 14	x		
Ítem 15	x		
Ítem 16	x		
Ítem 17	x		
Ítem 18	x		
Ítem 19	x		
Ítem 20	x		
Ítem 21	x		

Ítem 22	x		
Ítem 23	x		
Ítem 24	x		
Ítem 25	x		
Ítem 26	x		
Ítem 27	x		
Ítem 28	x		

III. **PROMEDIO DE VALORACIÓN:** ___ 85 ___%. **V: OPINIÓN DE APLICABILIDAD:**

El instrumento puede ser aplicado, tal como está elaborado

El instrumento debe ser mejorado antes de ser aplicado.

Lugar y fecha: 07.07.2021

DNI N° 41981490

Firma del experto



Mg. Bib. Roxana Alexandra Albarracín Aparicio