



Universidad  
Nacional  
de Loja

**Universidad Nacional de Loja**

**Unidad de Educación a Distancia**

**Carrera de Educación Inicial**

**Recursos Digitales y Estimulación Kinestésica en niños de 3 años del “CNH Misión Ternura Orianga” período 2023-2024.**

**Trabajo de Integración Curricular, previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial.**

**AUTORA:**

Stephanie Yesenia Agila Cordova

**DIRECTORA:**

Mgtr. Alicia del Cisne Macas León

**Loja – Ecuador**

**2024**

## Certificación



unl

Universidad  
Nacional  
de Loja

**Sistema de Información Académico  
Administrativo y Financiero - SIAAF**

### **CERTIFICADO DE CULMINACIÓN Y APROBACIÓN DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

Yo, **MACAS LEON ALICIA DEL CISNE**, director del Trabajo de Integración Curricular denominado **Recursos Digitales y Estimulación Kinestésica en niños de 3 años del "CNH Misión Ternura Orianga" período 2023-2024**, perteneciente al estudiante **STEPHANIE YESENIA AGILA CORDOVA**, con cédula de identidad N° **1105057440**.

#### **Certifico:**

Que luego de haber dirigido el **Trabajo de Integración Curricular**, habiendo realizado una revisión exhaustiva para prevenir y eliminar cualquier forma de plagio, garantizando la debida honestidad académica, se encuentra concluido, aprobado y está en condiciones para ser presentado ante las instancias correspondientes.

Es lo que puedo certificar en honor a la verdad, a fin de que, de así considerarlo pertinente, el/la señor/a docente de la asignatura de **Integración Curricular**, proceda al registro del mismo en el Sistema de Gestión Académico como parte de los requisitos de acreditación de la Unidad de Integración Curricular del mencionado estudiante.

Loja, 2 de Agosto de 2024



Firmado electrónicamente por:  
ALICIA DEL CISNE  
MACAS LEON

F) -----

**DIRECTOR DE TRABAJO DE INTEGRACIÓN  
CURRICULAR**



Certificado TIC/TT.: UNL-2024-001863

1/1  
*Educamos para Transformar*

### **Autoría**

Yo, *Stephanie Yesenia Agila Cordova*, declaro ser autora del presente Trabajo de Integración Curricular y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos, de posibles reclamos o acciones legales, por el contenido del mismo. Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de mi Trabajo de Integración Curricular, en el Repositorio Institucional-Biblioteca Virtual.

**Firma:**



**Cédula de Identidad:** 1105057440

**Fecha:** 22 de octubre del 2024

**Correo electrónico:** [stephanie.agila@unl.edu.ec](mailto:stephanie.agila@unl.edu.ec)

**Teléfono o celular:** 09985561842

**Carta de autorización por parte de la autora, para la consulta, reproducción parcial o total y/o publicación electrónica del texto completo del Trabajo de Integración Curricular.**

Yo, **Stephanie Yesenia Agila Cordova**, declaro ser autora del Trabajo de Integración Curricular titulado: **Recursos Digitales y Estimulación Kinestésica en niños de 3 años del “CNH Misión Ternura Orianga” período 2023-2024**, como requisito para optar el título de **Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial** autorizo al sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos muestre la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el Repositorio Institucional en las redes de información del país y del exterior con las cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia del Trabajo de Integración Curricular que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los veintidós días del mes de octubre del dos mil veinte y cuatro.

**Firma:**



**Autor:** Stephanie Yesenia Agila Cordova

**Cédula:** 1105057440

**Dirección:** Loja- Paltas-Orianga

**Correo electrónico:** [stephanie.agila@unl.edu.ec](mailto:stephanie.agila@unl.edu.ec)

**Celular:** 0985561842

#### **DATOS COMPLEMENTARIOS**

**Directora del Trabajo de Integración Curricular:** Lic. Alicia del Cisne Macas León Mgtr

## **Dedicatoria**

A mi Dios todo poderoso por mantenerme con vida y salud, a mis amados padres Vicente Agila y Rocenia Cordova, cuyo amor incondicional y apoyo inquebrantable han sido mi luz y guía en cada paso de este camino académico. A mis valiosos hermanos Carolina, Nataly, Ronaldo, Erika y Bianca Agila Cordova cómplices de risas y alegrías, que han compartido conmigo cada desafío y triunfo. A una persona muy especial Jhonny Valdez, pilar de fortaleza y compañero de sueños, cuyo aliento y comprensión han sido mi mayor motivación. Con profunda gratitud y cariño, dedico este Trabajo de Integración Curricular a ustedes, mi familia, por ser mi inspiración constante y mi refugio en las tormentas.

Que este logro sea un tributo a su amor incondicional y a la fe que siempre han tenido en mí. ¡Gracias por ser mi mayor apoyo y por creer en cada uno de mis sueños!

*Stephanie Yesenia Agila Cordova*

## **Agradecimiento**

Expreso mi agradecimiento a la Universidad Nacional de Loja, a la Unidad de Educación a Distancia, a la carrera de Educación Inicial, a la dirección, al personal administrativo y sobre todo al personal docente por darme la oportunidad de formar parte de esta comunidad y por brindarme su apoyo a lo largo de todo mi proceso formativo, cada uno de sus conocimientos y experiencias compartidas serán aprovechadas no solo en mi vida profesional sino también personal.

Asimismo, considero oportuno agradecer a la Lic. Alicia del Cisne Macas León Mgtr. directora del Trabajo de Integración Curricular, quien a través de sus conocimientos y orientaciones me supo guiar en el desarrollo del presente trabajo. Del mismo modo agradezco a la Mgtr. María Soledad Cárdenas por estar presente a lo largo de todo el proceso de elaboración del presente trabajo brindándome sus conocimientos y sugerencias para culminar el mismo.

Finalmente expreso mis más sinceros agradecimientos a la Unidad de atención CNH Misión Ternura Orianga dirigida por la Lic. Sulema Pepita Ramos Calle por su colaboración, amabilidad, y tiempo concedido a lo largo de la realización del trabajo de campo del presente Trabajo de Integración Curricular.

Gracias a todas las personas que de alguna manera u otra aportaron al presente trabajo de investigación.

*Stephanie Yesenia Agila Cordova*

## Índice de contenidos

<b>Portada.....</b>	<b>i</b>
<b>Certificación.....</b>	<b>ii</b>
<b>Autoría .....</b>	<b>iii</b>
<b>Carta de autorización.....</b>	<b>iv</b>
<b>Dedicatoria.....</b>	<b>v</b>
<b>Agradecimiento.....</b>	<b>vi</b>
<b>Índice de contenidos .....</b>	<b>vii</b>
Índice de tablas.....	x
Índice de figuras .....	x
Índice de anexos.....	x
<b>1. Título. ....</b>	<b>1</b>
<b>2. Resumen .....</b>	<b>2</b>
2.1 Abstract.....	3
<b>3. Introducción.....</b>	<b>4</b>
<b>4. Marco Teórico.....</b>	<b>6</b>
4.1 Antecedentes.....	6
4.2 Bases Teóricas .....	7
4.2.1 Teoría de carga cognitiva de John Sweller .....	7
4.2.2 Teoría del Aprendizaje Conectivista de George Siemens .....	8
4.2.3 Teoría de aprendizaje social de Albert Bandura.....	8
4.2.4 Teoría de inteligencias múltiples de Howard Gardner .....	8
4.3 Bases legales.....	9
4.3.1 Constitución de la República del Ecuador (2008).....	9
4.3.2 Código de la Niñez y Adolescencia (2003).....	10

4.4 Marco Histórico .....	10
4.5 Recursos Digitales .....	11
4.5.1 Definición .....	11
4.5.2 Características de los recursos digitales.....	12
4.5.3 Tipos de recursos digitales.....	12
4.5.4 ¿Cómo influyen los recursos digitales en los niños? .....	14
4.5.5 Ventajas de los recursos digitales en niños/as .....	14
4.5.6 Desventajas del uso de recursos digitales .....	15
4.6 Estimulación Kinestésica.....	15
4.6.1 Definición .....	15
4.6.2 Importancia de la estimulación kinestésica .....	16
4.6.3 Elementos básicos de la estimulación kinestésica .....	16
4.6.4 Características de la estimulación kinestésica .....	17
4.6.5 Beneficios de la Estimulación Kinestésica .....	18
<b>5. Metodología .....</b>	<b>19</b>
5.1 Área de estudio .....	19
5.2 Procedimiento .....	20
5.2.1 Enfoque metodológico.....	20
5.2.2. Métodos .....	20
5.2.3. Técnicas e Instrumentos.....	21
5.2.4. Diseño .....	22
5.2.5. Unidad de estudio .....	22
5.2.6. Criterios de inclusión .....	23
5.2.7. Criterios de exclusión .....	23
5.3. Procesamiento de los datos obtenidos .....	23



5.3.1 ¿Qué es la Triangulación?.....	23
<b>6. Resultados.....</b>	<b>24</b>
6.1 Triangulación de datos.....	25
<b>7. Discusión.....</b>	<b>32</b>
<b>8. Conclusiones.....</b>	<b>34</b>
<b>9. Recomendaciones.....</b>	<b>35</b>
<b>10. Bibliografía.....</b>	<b>36</b>
<b>11. Anexos.....</b>	<b>42</b>

## Índice de tablas

<b>Tabla 1.</b> Tipos de Recursos digitales .....	12
<b>Tabla 2.</b> Población y muestra .....	23
<b>Tabla 3.</b> Triangulación de datos variable independiente.....	25
<b>Tabla 4.</b> Triangulación de datos variable dependiente.....	27

## Índice de figuras

<b>Figura 1.</b> Croquis de la Unidad de atención CNH Misión Ternura Orianga. ....	20
--	----

## Índice de anexos

<b>Anexo 1.</b> Guía de entrevista.....	42
<b>Anexo 2.</b> Ficha de entrevista .....	43
<b>Anexo 3.</b> Validación de la guía de entrevista .....	44
<b>Anexo 4.</b> Validación de la ficha de observación .....	48
<b>Anexo 5.</b> Tabla de triangulación.....	52
<b>Anexo 6.</b> Consentimiento informado.....	53
<b>Anexo 7.</b> Guía de actividades .....	54
<b>Anexo 8.</b> Certificado de la traducción del resumen.....	67

## **1. Título**

**Recursos Digitales y Estimulación Kinestésica en niños de 3 años del “CNH Misión Ternura Orianga” período 2023-2024.**

## 2. Resumen

La tecnología digital hoy en día está teniendo un impacto significativo en todos los aspectos de la vida principalmente en el sistema educativo, ya que los infantes están sumergiéndose a estas, desde edades muy tempranas trazando impactos positivos y negativos sobre su desarrollo cognitivo y emocional, es por ello que el presente Trabajo de Integración Curricular tuvo como objetivo analizar los recursos digitales y la estimulación kinestésica de los niños de 3 años del CNH Misión Ternura Orianga, periodo 2023-2024; fue un estudio cualitativo, de tipo descriptivo, diseño no experimental, y de corte transversal. Se aplicó una entrevista semiestructurada y la ficha de observación. La entrevista se conformó por 5 preguntas abiertas en relación a las dos variables para esta se utilizó una muestra de 11 padres de familia. Los resultados obtenidos en este instrumento arrojaron que la mayoría de padres conocen los recursos digitales, permiten que sus hijos accedan a contenido en línea por un tiempo estimado y han observado impactos negativos en el comportamiento corporal de sus hijos; la ficha de observación se estructuró por 5 ítem en relación a ambas variables los resultados obtenidos arrojaron que los recursos digitales llaman la atención de los infantes lo que refiere una buena estrategia para la enseñanza aprendizaje de los más pequeños. Sin embargo, requiere un acompañamiento a la hora de utilizar para así evitar un uso inadecuado. Se concluye que los recursos digitales y la estimulación kinestésica son fundamentales para promover el desarrollo integral de los niños la combinación de ambas variables permitió potenciar sus habilidades cognitivas, motoras y emocionales de manera equilibrada.

**Palabras claves:** Movimientos corporales, aprendizaje, tecnología, niños y desarrollo integral.

## 2.1 Abstract

Digital technology today is having a significant impact on all aspects of life, particularly in the educational system, as children are being exposed to these tools from very early ages, shaping both positive and negative effects on their cognitive and emotional development. Therefore, the objective of this Curricular Integration Project was to analyze digital resources and kinesthetic stimulation in three-year-old children at CNH Misión Ternura Orianga during the 2023-2024 period. This was a qualitative, descriptive study with a non-experimental, cross-sectional design. A semi-structured interview and an observation sheet were applied. The interview consisted of five open-ended questions related to the two study variables, and a sample of 11 parents was used. The results from this instrument indicated that most parents are familiar with digital resources, allow their children limited access to online content, and have observed negative impacts on their children's physical behavior. The observation sheet, composed of five items related to both variables, revealed that digital resources capture children's attention, making them an effective strategy for teaching and learning in early childhood. However, adult supervision is required to prevent inappropriate use. In conclusion, digital resources and kinesthetic stimulation are essential for promoting the comprehensive development of children. The combination of these two variables enhanced children's cognitive, motor, and emotional skills in a balanced manner.

**Keywords:** Physical movement, learning, technology, children, comprehensive development.

### 3. Introducción

La presente investigación hace énfasis en la tecnología digital, que hoy en día está teniendo un impacto significativo en todos los aspectos de la vida principalmente en el sistema educativo, ya que los pequeños están sumergiéndose a esta, desde edades muy tempranas, observándose así que las dificultades de mayor connotación son los recursos digitales, mismos que (Álvarez, 2021) los define como todo tipo de material compuesto por medios digitales los mismos que son manipulados mediante un dispositivo, utilizados con el fin de proporcionar actividades encaminadas al aprendizaje. Sin embargo, estos al ser utilizados pueden apoyar o afectar la estimulación kinestésica de los infantes.

Quintero et al., (2021) la conceptualiza como, la ciencia que permite explorar el movimiento humano o la sensación como un movimiento universal. Esta Herramienta se utiliza para reemplazar o mejorar funciones corporales relacionadas con la capacidad de sentir la posición relativa de las partes del cuerpo favoreciendo el desarrollo cognitivo y emocional de los niños.

Por consiguiente, los recursos digitales al ser material que contribuyen a la realización de actividades encaminadas a la enseñanza aprendizaje resultan primordial investigar la incidencia de estos en la estimulación kinestésica de los niños y niñas ya que al ser utilizados de manera adecuada favorecerá las habilidades cognitivas y emocionales. Sin embargo, el interés que conlleva a la investigación del tema planteado se basa en la problemática de la existencia de un uso inadecuado de los recursos digitales, donde se observa que están más encaminados al entretenimiento que al ámbito educativo.

Según la investigación realizada por Ledesma y Pomaquero (2023) dirigido a niños y niñas de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial Carlota Noboa de Durango del cantón Guaranda, provincia Bolívar acerca de la música infantil como estrategia lúdica en el desarrollo de la inteligencia kinestésica corporal. El niño mejora su coordinación motora y su habilidad para moverse al son de la música según sea el ritmo y la melodía, es por ello que es de suma importancia conocer el tipo de música que se les debe presentar.

Por tal razón en este trabajo de investigación surge el siguiente objetivo general; Analizar los recursos digitales y la estimulación kinestésica de los niños de 3 años del CNH Misión Ternura Orianga, periodo 2023-2024, y los objetivos específicos: Identificar los efectos de los recursos digitales en niños de 3 años del CNH Misión Ternura Orianga; Describir la estimulación kinestésica en los niños de 3 años del CNH Misión Ternura Orianga; y,

Determinar los recursos digitales y la estimulación kinestésica desarrollada en los niños de 3 años del CNH Misión Ternura Orianga.

Por último, este Trabajo de Integración Curricular permitió indagar el impacto de la combinación de recursos digitales y estimulación kinestésica en el desarrollo cognitivo y motriz de niños y niñas de 3 años, Se logro identificar la efectividad de los recursos digitales en la enseñanza y aprendizaje de habilidades tempranas, así como su complementariedad con la estimulación kinestésica. Así mismo la presente investigación proporcionó información relevante para trazar estrategias educativas que integren de manera efectiva la tecnología digital y la actividad física en el ámbito educativo de edad temprana.

## 4. Marco Teórico

### 4.1 Antecedentes

Con la intención de comprender el tema de una mejor manera, se ha realizado una exploración bibliográfica en la cual se ha encontrado antecedentes a nivel internacional, nacional y local del tema de estudio.

Según Gómez, et al., (2021) dentro de este trabajo de investigación participo Canarias, Galicia y Valencia tres comunidades autónomas pertenecientes al Estado español con el tema; Los materiales didácticos digitales en la Educación Infantil. Análisis y propuestas para su uso en la escuela y el hogar, se planteo una metodología apoyada en el análisis de contenido, para obtener resultados precisos y basados a la realidad, aplicaron una ficha de evaluación en la cual obtuvieron los siguientes resultados que las apps a pesar de centrarse más en la parte del entretenimiento, presentan elementos curriculares a favor de la educación inicial no obstante a esto carecen de modelos pedagógicos para la enseñanza aprendizaje de los pequeños.

Camacho y Vega (2022) en su investigación desarrollada en Lima -Perú con el tema; Uso de las tecnologías digitales para la enseñanza en niños de 4 años de la I.E.P Coronel Mariano Sosa, Puente Piedra 2022, dentro de su proyecto traza como objetivo general conocer el uso de las tecnologías digitales para la enseñanza en niños de 4 años de la IEP Coronel Mariano Sosa dicha investigación se basó en un enfoque fenomenológico con un estudio cualitativo, aplico una guía de entrevista a una población de 2 docentes en la misma como resultados obtuvo que, las herramientas digitales pasaron a ser necesarias en la vida de las personas ya que gracias a estas se proporciona recursos y materiales para llegar con una enseñanza más comprensiva a los educandos.

En el artículo titulado: Incidencia de la tecnología en el entorno educativo del Ecuador frente a la pandemia del covid-19 cuyo objetivo principal fue analizar la incidencia de la tecnología en el entorno educativo del Ecuador, dentro de su estudio utilizaron los método deductivo, inductivo y bibliográfico. En su investigación recalcan que en Ecuador, tan solo el 37% de las familias tenían acceso al internet, esto significa que de 10 niños 6 no pueden continuar con sus estudios a través de las plataformas digitales debido a que solo el 16% de los niños y niñas de las áreas rurales tienen acceso a este servicio, la situación es más grave para las zonas rurales debido a distintos factores dentro de ellos el recurso económico demostrando mediante esta investigación, que, la tecnología influye en la educación generando un impacto en la sociedad y reflejando su importancia de la utilización de este tipo de herramientas sobre todo en momento de crisis (Dueñas, et al., 2020).



Ledesma y Pomaquero (2023) presentan una investigación titulada; La música infantil como estrategia lúdica en el desarrollo de la inteligencia kinestésica corporal en niños y niñas de 3 a 4 años de edad en el Centro de Educación Inicial Carlota Noboa de Durango del cantón Guaranda, provincia Bolívar, año 2023 se propuso como objetivo identificar la música infantil como estrategia lúdica en el desarrollo de la inteligencia kinestésica corporal en niños y niñas de 3 a 4 años en el centro de dicha institución educativa proponiéndose de esta manera utilizar la música como herramienta pedagógica para desarrollar la inteligencia kinestésica de los infantes.

Dicha investigación se basó en una metodología con enfoque cualitativo y cuantitativo con métodos inductivos, deductivo y método de investigación de acción, para la recolección de datos utilizaron técnicas como la encuesta y observación. Los resultados obtenidos arrojaron que la música y las canciones infantiles estimulan mayormente la capacidad de leer y escribir del niño/a en conclusión este tipo de recursos digitales potencian el desarrollo de sus habilidades cognitivas.

Jiménez (2023) titulan su trabajo como; Recursos digitales como apoyo al proceso educativo de los estudiantes con problemas de aprendizaje en la Unidad Educativa Particular Ateneo de la ciudad de Loja año 2022-2023 en su trabajo plantea como objetivo principal. Analizar recursos educativos digitales que apoyen el proceso educativo en estudiantes con problemas de aprendizaje en la Unidad Educativa Particular Ateneo de la ciudad de Loja, en lo que respecta la metodología utilizó el método deductivo con tipo descriptivo de enfoque cuantitativo, la población utilizada fueron 12 maestros, a los cuales les aplicó un instrumento para la recolección de datos obteniendo los siguientes resultados, la web provee diversas opciones de recursos de fácil manejo, a pesar de esto los educadores no utilizan estos recursos evidenciándose la falta de integración de la tecnología en lo que respecta la formación educativa.

## **4.2 Bases Teóricas**

### ***4.2.1 Teoría de carga cognitiva de John Sweller***

Quintero (2022) menciona que esta teoría se centra en la cantidad de carga mental que implica una tarea específica y cómo esta carga afecta la capacidad de procesamiento cognitivo. La teoría sugiere que la capacidad de la memoria de trabajo es limitada y que las tareas que requieren una gran cantidad de recursos cognitivos pueden sobrecargar esta capacidad, lo que dificulta el aprendizaje efectivo. Según Sweller esta teoría de carga cognitiva tiene tres tipos de carga:

1. Carga intrínseca: Se refiere a la dificultad inherente de la tarea en sí misma. Tareas complejas, con múltiples elementos o conceptos interrelacionados, tienen una carga intrínseca alta.

2. Carga extrínseca: Se relaciona con la forma en que se presenta la información o se organiza la tarea.

3. Carga relevante o Germánica: Se refiere a la cantidad de esfuerzo cognitivo dedicado a la comprensión profunda y a la construcción del conocimiento relevante para la tarea.

Esta teoría apunta que la exposición excesiva a estímulos digitales puede sobrecargar la capacidad cognitiva de los niños y niñas, lo que afecta su capacidad de atención y concentración.

#### ***4.2.2 Teoría del Aprendizaje Conectivista de George Siemens***

Según Bernal (2020) esta teoría se centra en el papel de la tecnología y la interconexión en el proceso de aprendizaje. Siemens publicó en el año 2004, un documento titulado *Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital*, donde sostiene que el conocimiento y la información están distribuidos en redes y sistemas digitales, y que el aprendizaje ocurre a través de la participación activa en estas redes.

Además, destaca la importancia de las conexiones y redes de aprendizaje en un entorno digital, esto implica el uso de recursos que fomenten la colaboración en línea, el aprendizaje autodirigido y la participación en comunidades de aprendizaje en línea.

#### ***4.2.3 Teoría de aprendizaje social de Albert Bandura***

Para Bonilla (2022) esta teoría de aprendizaje social se enfoca en cómo los individuos aprenden a través de la imitación, observación y modelado de los demás. Según Bandura, el aprendizaje aparte de producirse mediante la experiencia directa, también se destaca la importancia de la retroalimentación, recalcando que el aprendizaje ocurre a través de la interacción con el entorno.

En el contexto de los recursos digitales, esta teoría resalta la importancia de proporcionar modelos positivos, negativos y experiencias de aprendizaje colaborativas a través de plataformas y herramientas digitales facilitando un aprendizaje personalizado y efectivo.

#### ***4.2.4 Teoría de inteligencias múltiples de Howard Gardner***

Según Frago (2024) en su teoría Gardner expone ocho tipos distintos de inteligencia como lógico-matemática, lingüística, espacial, musical, interpersonal, intrapersonal, naturalista

y corporal-kinestésica

Para Gardner la inteligencia corporal- kinestésica, se refiere a la capacidad de usar el cuerpo de manera hábil y coordinada, así como la capacidad de controlar los movimientos corporales de forma precisa y manipular objetos de manera efectiva, expresar emociones, crear productos físicos y realizar actividades que requieran coordinación motora.

Según el autor los individuos que poseen una inteligencia kinestésica desarrollada tienen una mayor conciencia de su cuerpo, son hábiles en actividades físicas y deportivas, tienen muy buena coordinación motora y disfrutan del movimiento. Estas personas aprenden mejor cuando interactuar con el entorno a través del movimiento y la acción física.

En lo que respecta a el ámbito educativo, la estimulación kinestésica es importante porque reconoce que no todos los educandos aprenden de la misma manera. Por lo tanto, es esencial que los docentes incorporen estrategias y actividades que estimulen este tipo de inteligencia y así apoyar el aprendizaje de los alumnos.

#### **4.3 Bases legales**

##### ***4.3.1 Constitución de la República del Ecuador (2008)***

##### **Capítulo 2 Derechos del Buen Vivir**

##### **Sección quinta - Educación**

**Art. 26-** La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

##### **Sección quinta Niñas, niños y adolescentes**

**Art. 44-** El Estado, la sociedad y la familia promoverán de forma prioritaria el desarrollo integral de las niñas, niños y adolescentes, y asegurarán el ejercicio pleno de sus derechos; se atenderá al principio de su interés superior y sus derechos prevalecerán sobre los de las demás personas. Las niñas, niños y adolescentes tendrán derecho a su desarrollo integral, entendido como proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades, potencialidades y aspiraciones, en un entorno familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad. Este entorno permitirá la satisfacción de sus necesidades sociales, afectivo-emocionales y culturales, con el apoyo de políticas

intersectoriales nacionales y locales.

### **4.3.2 Código de la Niñez y Adolescencia (2003)**

#### **Capítulo II - Derechos de supervivencia**

**Art. 20.-** Derecho a la vida. - Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la vida desde su concepción. Es obligación del Estado, la sociedad y la familia asegurar por todos los medios a su alcance, su supervivencia y desarrollo. Se prohíben los experimentos y manipulaciones médicas y genéticas desde la fecundación del óvulo hasta el nacimiento de niños, niñas y adolescentes; y la utilización de cualquier técnica o práctica que ponga en peligro su vida o afecte su integridad o desarrollo integral.

**Art. 29.-** Obligaciones de los progenitores. - Corresponde a los progenitores y demás personas encargadas del cuidado de los niños, niñas y adolescentes, brindar la atención de salud que esté a su alcance y asegurar el cumplimiento de las prescripciones, controles y disposiciones médicas y de salubridad

#### **4.4 Marco Histórico**

Referente a los recursos digitales los autores Paute y Vásquez (2022) mencionan que en las décadas del año 60 el docente era el centro de la educación mientras, el estudiante cumplía un rol pasivo en su enseñanza basado en la memorización. Sin embargo, silenciosamente se brinda las primeras definiciones de recursos digitales. Por el año 1969 Gerad menciona que las unidades curriculares se pueden ajustar y reducir dependiendo de la personalidad del alumno.

Por la década del año setenta a nivel mundial la tecnología comenzó a sumergirse en la sociedad impactando el estilo de vida de las personas en este mismo año aparecieron distintos dispositivos como: calculadoras básicas, computadoras, procesador de textos, etc.

En 1997 aparece en el mercado el sitio Web la Economía de objetos Educativos convirtiéndose en el mayor repositorio de pequeños programas educativos enfocados en transmitir contenidos de manera sencilla y accesible sin importar la edad. En el año 2002 la UNESCO realiza el primer foro mundial acerca de los recursos educativos digitales definiéndolos como materiales para facilitar una investigación, enseñanza y aprendizaje partiendo de esta definición aparecen diferentes aportes de autores.

En el año 1880 según el británico Bastian médico y neurólogo el término kinestésica proviene del griego “Kinaesthesia” donde los vocablos “kineo” significa mover, y “aisthesis” se traduce como sensación que se refiere a la percepción sensorial a través del movimiento del

cuerpo. Por el año 1890 se entendía por “kinaesthetics” a la rama de la ciencia que estudiaba a la percepción del movimiento humano, el término kinestésica es muy amplio ya que mediados del siglo XX se crearon una cadena de términos en relación de este concepto como: cinestesia, kinestesia, cinestésico, etc, por último, el sufijo “-ics”, proviene del griego “téchne”, definida como la ciencia, arte y competencia (Guamani, 2016).

A medida que la ciencia y el humanismo avanzaron para comprender el origen y desarrollo del hombre, comenzamos a hablar de los seis sistemas sensoriales que todo ser humano posee como son: la vista, el oído, el olfato, el gusto y el tacto y el sentido cinestésico siendo este último el que proporciona información sobre los movimientos de nuestras articulaciones y de todas las partes del cuerpo (Velasco, et al., 2021).

A manera de aporte la investigadora define la estimulación kinestésica como un enfoque educativo basado en el aprendizaje a través del movimiento y las experiencias físicas promoviendo la integración de actividades cognitivas y motrices para mejorar la comprensión y retención del conocimiento. Al involucrar el cuerpo durante el proceso de aprendizaje, la estimulación kinestésica busca potenciar las habilidades motoras, la concentración y la memoria de los educandos.

## **4.5 Recursos Digitales**

### ***4.5.1 Definición***

Larico (2020) define recurso digital como un término abstracto que se refiere a todo documento o servicio de información en formato digital. Este término incluye tanto recursos en línea es decir a través del Internet, como recursos fuera de línea a través de discos ópticos y otros dispositivos de almacenamiento masivo, mismos que incorporan imágenes, sonidos y la interactividad como elementos que refuerzan la motivación y comprensión de la enseñanza.

Mientras, Álvarez (2021) acota que los recursos digitales son todo tipo de material compuesto por medios digitales los mismos que son manipulados mediante un dispositivo, utilizados con el fin de proporcionar actividades encaminadas al aprendizaje.

Analizando los aportes de los autores se puede decir que los recursos digitales han ganado una presencia significativa en la vida cotidiana de las personas, incluyendo el ámbito educativo. Por ser herramientas, materiales o contenidos que se encuentran en formato digital y que pueden ser utilizados con propósitos educativos, informativos, de entretenimiento, comunicación, entre otros, estos recursos pueden contener una gran variedad de formatos. En el caso de la atención de niños y niñas de 2 a 3 años, el uso de recursos digitales plantea interrogantes sobre su impacto en el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños/as

durante esta etapa crucial de su desarrollo.

#### **4.5.2 Características de los recursos digitales**

Según Larico (2020) los recursos digitales presentan 7 características importantes

- ✓ Accesibilidad. Fácil acceso a través de dispositivos electrónicos conectados a internet.
- ✓ Interactividad. Permiten la interacción del usuario, ya sea a través de juegos, simulaciones, comentarios, etc.
- ✓ Multimedia. Supera los formatos analógicos contiene, texto, imagen, audio y videos
- ✓ Modularidad. Permite la división de sus objetos y su reutilización para favorecer un nivel alto de beneficio didáctico.
- ✓ Personalización. Permiten a los usuarios personalizar su experiencia según sus necesidades.
- ✓ Portabilidad. garantiza su funcionalidad facilitando acceso de la información en lugares con internet o sin internet después de haber descargado.
- ✓ Colaboración. proporcionan la colaboración entre usuarios, permitiendo compartir información y trabajar en equipo.

#### **4.5.3 Tipos de recursos digitales**

Existen diferentes tipos de recursos digitales, en la siguiente tabla destacamos algunos, mismos que ayudarán a impartir clases más atractivas y los alumnos se sientan más motivados y tengan curiosidad por aprender.

**Tabla 1. Tipos de Recursos digitales**

<b>Clasificación</b>	<b>Concepto</b>	<b>Autor/s</b>
<b>Aplicaciones móviles</b>	Son programas diseñados que se utilizan en dispositivos móviles como como celulares. Estos pueden abarcar desde aplicaciones educativas hasta juegos interactivos.	Acosta, et al., (2022)
<b>Software educativo</b>	Incluye programas informáticos diseñados específicamente para el aprendizaje y la enseñanza. Pueden abarcar desde programas de matemáticas y ciencias hasta herramientas de creación de contenido multimedia.	Muente (2019)
<b>Videojuegos</b>	Son recursos digitales que combinan el entretenimiento con el aprendizaje, estos atribuyen una mejor orientación espacial y un buen desarrollo psicomotor. Además, permiten la colaboración entre compañeros y facilitan la	Núñez, et al., (2020)

	resolución de conflictos.	
<b>Libros electrónicos</b>	Son versiones digitales de libros impresos que pueden ser archivos en formatos pdf, archivos doc, archivos de imagen jpg entre otros.	Priani y Russell (2020)
<b>Videos y audios</b>	Son medios de expresión y creación a través de un nuevo lenguaje basado en la imagen y el sonido, con alta potencialidad para estimular la creatividad, tanto de los docentes como de los estudiantes pueden incluir tutoriales, conferencias, documentales, entre otros.	Zúñiga (2020)
<b>Plataformas</b>	Son entornos virtuales que ofrecen acceso a cursos, materiales educativos, foros de discusión y otras herramientas para el aprendizaje a distancia.	García (2019)

**Elaborado por:** *Stephanie Yesenia Agila Cordova*

Estos tipos de recursos digitales existentes son solo algunos ejemplos, cabe recalcar que estos siguen creciendo con el avance de la tecnología digital.

**Concepto del YouTube;** Lozano, et al., (2020) mencionan que YouTube es un servicio gratuito abierto para todo el mundo, de almacenamiento, administración y difusión de videos mediante una cuenta de registro. Además, es un espacio donde se comparte material audiovisual, compuesto por canales de videoblogs, videojuegos, comedia y acción, cine música, shows y educativo.

Por lo mencionado anteriormente YouTube es una herramienta significativa en el aprendizaje de los niños y niñas, ya que ofrece una amplia gama de contenido educativo y formativo. Ya que los infantes pueden aprender sobre una variedad de temas, desde matemáticas y ciencias hasta historia y arte, a través de videos instructivos y tutoriales. Además, les permite involucrarse activamente en su aprendizaje y desarrollar habilidades críticas de pensamiento y resolución de problemas.

Sin embargo, al igual que con cualquier plataforma en línea, es importante que los padres supervisen el uso de sus hijos sobre esta herramienta y establezcan límites claros sobre el tiempo y la forma en que se utiliza la plataforma. También es importante educar a los niños sobre cómo proteger su privacidad en línea y cómo identificar contenidos inapropiados o peligrosos.

**Ventajas y desventajas del uso de videos en YouTube;** Según Maraza, et al., (2020) el YouTube presenta un sinnúmero de ventajas como:

No tiene ningún costo, aumenta la motivación de los alumnos, estimula la interacción

entre estudiantes, favorece la adquisición de conocimientos, solventan inquietudes de modo más sencillo, permite repetir los videos de manera ilimitada alcanzando comprender la temática y permite acceder a contenido en distintos espacios e idiomas.

Sin embargo, así como nos da utilidades también encontramos desventajas como menciona UNIR REVISTA (2020) pueden afectar la capacidad para realizar consultas de manera tradicional, hay riesgos que los estudiantes pueden distraerse mientras navegan en sitios que pueden ser potencialmente peligrosos y disminuye la comunicación interpersonal.

#### ***4.5.4 ¿Cómo influyen los recursos digitales en los niños?***

Marín, et al., (2022) menciona que los docentes de educación inicial son quienes pueden evaluar los efectos del uso de los recursos digitales y las prácticas que se pueden llevar a cabo en el hogar y aula para así orientar a sus estudiantes hacia un uso correcto de los mismos que tienen a su disposición y al hacerlo maximizar el potencial educativo que tienen estos recursos.

Los diversos recursos digitales pueden impedir que los niños o niñas alcancen su potencial total, su uso excesivo puede conllevar a la ansiedad y a la depresión infantil. Sin embargo, puede ayudar a los niños y niñas que tienen problemas sociales a veces pueden entablar amistades y recibir el apoyo social en línea (Unicef, 2017).

Es así que los recursos digitales pueden tener una influencia significativa en el desarrollo y aprendizaje de los niños/as, tanto de forma positiva como negativa esto únicamente depende de la supervisión que tengan los niños/as al momento de utilizar cualquier recurso digital. Por ello resulta primordial establecer un límite en lo que refiere el tiempo de uso y el contenido de los recursos tomando en consideración que sean adecuados a la edad y etapa de desarrollo de cada niño.

#### ***4.5.5 Ventajas de los recursos digitales en niños/as***

Los recursos digitales permiten de alguna manera diseñar nuevos estilos de enseñanza por parte del docente, ayudando que los niños/as desarrollen sus habilidades y destrezas, por tal motivo, Cobeña y Alcívar (2024) menciona las siguientes ventajas:

- ✓ Posibilitan la comunicación entre profesor y alumno
- ✓ Fortalecen el proceso de enseñanza y aprendizaje de manera interactiva
- ✓ Herramientas de apoyo para su educación y formación.
- ✓ Enriquecen los ambientes de aprendizaje
- ✓ Permite obtener una variedad de información de manera rápida y sencilla.
- ✓ Ayudar a los niños/as a desarrollar habilidades tecnológicas importantes para su



futuro

Por ende, los recursos digitales son herramientas valiosas para el aprendizaje y desarrollo de los niños/as, siempre y cuando se utilicen de manera correcta y supervisada por adultos responsables.

#### ***4.5.6 Desventajas del uso de recursos digitales***

Primeramente, debemos tener claro que los diversos tipos de recursos digitales son distractores, puesto que, muchas veces los recursos distraen la atención del niño/a, por ello, los educadores deben seleccionar el recurso más adecuado, acorde a la edad y necesidad de aprendizaje de los infantes. Considerando que no todo lo que encontramos en internet es confiable pero su uso también ha generado varias desventajas. Pavez (2023), menciona las siguientes:

- ✓ El uso excesivo de dispositivos digitales puede afectar negativamente la salud y el bienestar de los niños/as
- ✓ La falta de supervisión y control de los padres puede exponer a los niños/as a contenido inapropiado o peligroso en línea.
- ✓ La falta de acceso a recursos digitales de calidad y adecuados para su edad puede limitar el potencial de aprendizaje de los niños/as
- ✓ La dependencia excesiva de los recursos digitales puede limitar la capacidad de los niños/as para aprender y desarrollar habilidades sociales y emocionales.

### **4.6 Estimulación Kinestésica**

#### ***4.6.1 Definición***

**Estimulación:** Quintero, et al., (2021) define como al conjunto de actividades, experiencias y estímulos que se proporcionan a los niños y niñas con el fin de promover su desarrollo físico, cognitivo, emocional y social durante los primeros años. Estas acciones están esbozadas para fortalecer su entorno, beneficiar el aprendizaje y potenciar sus destrezas en distintas áreas, como el lenguaje, la motricidad, la creatividad y la interacción con el mundo que les rodea.

**Kinestésica:** Quintero, et al., (2021) menciona que, es la ciencia que permite explorar el movimiento humano o la sensación como un movimiento universal. Esta herramienta se utiliza para reemplazar o mejorar funciones corporales relacionadas con la capacidad de sentir la posición relativa de las partes del cuerpo favoreciendo el desarrollo cognitivo y emocional de los niños.

**Estimulación kinestésica:** de acuerdo a las definiciones mencionadas por los autores este tipo de estimulación se refiere a la aplicación de metodologías y actividades que permiten lograr que el cuerpo realice el procesamiento de la información con la agrupación del movimiento y sensación corporal permitiendo a los infantes experimentar y comprender el mundo que les rodea a través de sus propios movimientos y sensaciones físicas.

Es decir, este tipo de estimulación permite mover el cuerpo para palpar, desplazarse, para dar respuesta a los estímulos tanto visuales como auditivos. Por ello, al realizar una correcta estimulación kinestésica y sobre todo en la edad oportuna lograremos un desarrollo integral en los infantes.

#### ***4.6.2 Importancia de la estimulación kinestésica***

La estimulación kinestésica es muy importante ya que, de esta depende lograr el buen desarrollo integral de las personas según Couñago (2019) la importancia que los niños y niñas a temprana edad reciban una correcta estimulación kinestésica es primordial sobre todo a esta edad donde ellos se encuentran en pleno desarrollo y tienen la necesidad de explorar su entorno.

Esta estimulación colabora en afianzar habilidades a través del lenguaje corporal expresando sus sentimientos, además, utilizar sus manos para transfigurar elementos, percibir y coordinar sus movimientos, mantener el equilibrio, controlar sobre sus emociones, interactuar con otras personas y por ende mejorar sus hábitos de salud.

#### ***4.6.3 Elementos básicos de la estimulación kinestésica***

Enríquez (2022) menciona algunos elementos claves que conforman la estimulación kinestésica entre ellos:

- **Movimiento;** Este es considerado un componente central de la estimulación kinestésica. Incluye actividades físicas como correr, saltar, trepar, bailar, entre otros. Acciones que ayudan a los niños/as a desarrollar su coordinación motora, equilibrio y fuerza muscular.
- **Tacto;** envuelve actividades que permiten a los niños/as explorar diferentes texturas, formas y materiales con sus manos y pies. Esto ayuda a desarrollar su sensibilidad táctil y su conciencia corporal.
- **Equilibrio;** permite mantener una postura estable y realizar movimientos coordinados. Como caminar sobre una línea, pararse en un pie, etc.
- **Coordinación;** capacidad para realizar movimientos precisos y controlados que implican la sincronización de diferentes partes del cuerpo.

Todos estos elementos básicos de la estimulación kinestésica pueden ser muy útiles

para el desarrollo integral de los infantes. Es decir, desarrollar actividades con recursos digitales en el diario vivir de los mismos contribuye a un correcto desarrollo.

#### ***4.6.4 Características de la estimulación kinestésica***

Enríquez (2022) menciona que los niños y niñas con una estimulación kinestésica desarrollada posiblemente tendrán las siguientes características:

- ✓ Explora el medio y los objetos a través del tacto y el movimiento
- ✓ Prefiere sentir, tocar y maniobrar todo lo que necesita para aprender
- ✓ Desarrolla su coordinación y ritmo
- ✓ Aprende de manera más asertiva través de la experiencia directa
- ✓ Recuerda claramente lo que hace que lo que escucha y observa
- ✓ Muestra actuación a deportes, danza, costura, modelado, entre otros.
- ✓ Sensible y receptivo en los entornos y sistemas físicos
- ✓ Demuestra agilidad, equilibrio y precisión en actividades físicas
- ✓ Ser compasivo y vivir con hábitos saludables de composición corporal
- ✓ Capacidad para adaptarse y mejorar el rendimiento físico a través

de la integración de la mente y cuerpo

- ✓ Demuestra afinidad en habilidades motoras finas o gruesas

Ante lo mencionado el autor Couñago (2019) también menciona otras características establecidas en 3 ámbitos: conducta, comunicación y memoria.

**Conducta:** Se refiere a las particularidades conductuales y de comportamiento.

- ✓ Excesivamente inquietos
- ✓ Sensibles a las muestras físicas de afecto
- ✓ Exploran a través del tacto
- ✓ Expresan sus sentimientos a través del movimiento.
- ✓ Gozan caminar, correr y brincar

**Comunicación:** tienen un modelo de comunicación específico misma que se caracteriza en:

- ✓ Gestos exagerados.
- ✓ Más cerca del interlocutor
- ✓ Tienden a aburrirse en pláticas largas y tranquilas
- ✓ Realizar gestos durante la actividad comunicativa.
- ✓ Tendencia a interrumpir

- ✓ Se comunica a través de berrinches en lugar de utilizar palabras.

**Memoria:** poseen una memoria muy especial caracterizada por:

- ✓ Ser intuitiva y memorización al realizar actividades varias veces.
- ✓ Almacenan información física
- ✓ Repiten fácilmente los movimientos de aprendizaje.

De acuerdo a lo mencionado por los autores, en lo que respecta el ámbito educativo, es importante tener en cuenta las preferencias de aprendizaje kinestésico para adaptar las destrezas de enseñanza y proporcionar oportunidades, para que, el estudiantado se involucre corporalmente en el proceso de aprendizaje. Se puede incluir acciones prácticas que estimulen el movimiento y la manipulación física como; juegos de roles, experimentos físicos, entre otros.

#### ***4.6.5 Beneficios de la Estimulación Kinestésica***

Para ICCSI (s,f) la estimulación kinestésica brinda algunos beneficios significativos para el desarrollo cognitivo, emocional y físico de los niños. Algunos de los beneficios son:

1. Ayuda a los niños y niñas a desarrollar y mejorar su coordinación motora fina y gruesa, permitiéndoles realizar movimientos más precisos y controlados.
2. Ayuda a fortalecer sus habilidades sensoriales y a desarrollar una mayor conciencia de su medio.
3. Permite participar activamente durante el proceso de aprendizaje, lo que facilita una mejor retención de información.
4. Ayuda a mejorar la memoria, la concentración y la capacidad de atención de los niños, ya que les permite asociar la información con movimientos físicos y experiencias táctiles.
5. Estimula su creatividad, imaginación y pensamiento divergente
6. Mejora las habilidades sociales como la comunicación, el respeto mutuo y la empatía.

En síntesis, este tipo de estimulación en niños de 3 años es muy útil para apoyar su desarrollo integral, promoviendo no solo habilidades motoras, sino también cognitivas, emocionales y sociales. Al realizar actividades físicas y manipulativas en su práctica diaria puede beneficiar su crecimiento y aprendizaje.

## 5. Metodología

El siguiente apartado expone la descripción de los aspectos metodológicos utilizados en este trabajo de integración curricular, se enumera el conjunto de métodos y técnicas que se emplearon en la ejecución de la investigación.

### 5.1 Área de estudio

La presente investigación se desarrolló en la Unidad de Atención CNH Misión Ternura Orianga situada en la provincia de Loja, cantón Paltas, parroquia Orianga, perteneciente al Ministerio de Inclusión Económica y Social (MIES) de la zona 7, al distrito Loja, cantón Paltas, parroquia Orianga del sector rural su modalidad es presencial en jornada Matutina.

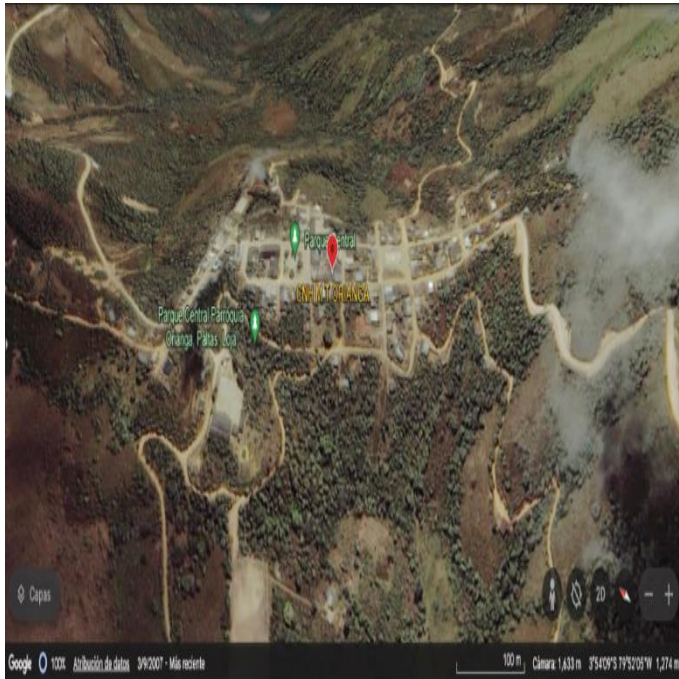
La oficina del CNH Misión Ternura Orianga se encuentra funcionando en la planta baja de las instalaciones del Gobierno Parroquial de Orianga, como parte de un acuerdo verbal entre ambas instituciones, en cuanto a la infraestructura cuenta con un salón pequeño donde atiende los días lunes por la mañana a familias del centro parroquial, por horas de la tarde se traslada a la comunidad la Libertad, martes realiza visitas domiciliarias a las comunidades Santa Lucía y el Cocco, miércoles se traslada a la comunidad la Victoria y la Vega, jueves visita las comunidades de Alejandría y El Limón y los días Viernes asiste a capacitaciones en el cantón Paltas.

Esta unidad de atención cuenta con una educadora familiar que atiende a 35 familias que se encuentran en situación de pobreza o pobreza extrema, están conformadas por 30 niños comprendidos en una edad de 0 a 3 años, además atiende a 5 madres gestantes, realiza visitas domiciliarias 1 vez por semana por un tiempo estimado de 45 minutos a cada familia.

**Misión:** Promover el desarrollo integral de la primera infancia, garantizando su bienestar y protección, a través de la implementación de políticas públicas y programas que fortalezcan el vínculo afectivo entre padres, madres y cuidadores, y fomenten un entorno seguro y apremiante para el crecimiento y aprendizaje de todos los niños y niñas.

**Visión:** Llegar a todas las familias en situación de pobreza, pobreza extrema y/o vulnerabilidad, contribuyendo a la construcción de una sociedad más equitativa, inclusiva y comprometida con el bienestar de la niñez, donde cada niño y niña tenga la oportunidad de desarrollar su máximo potencial y gozar de una infancia plena y feliz.

**Figura 1.** Croquis de la Unidad de atención CNH Misión Ternura Orianga. Escenario en el que se realizó la investigación



**Fuente:** Ubicación del CNH M.T Orianga. (Google Earth, 2023).

## 5.2 Procedimiento

La presente investigación será de tipo exploratoria- descriptiva, debido a que se describe la variable independiente: Los recursos digitales y la variable dependiente: Estimulación kinestésica estableciendo una relación entre ambas variables.

### 5.2.1 Enfoque metodológico

Para Mollo (2023) el enfoque cualitativo utiliza la recolección y análisis de los datos para mejorar las preguntas de la investigación o revelar nuevas incógnitas durante el proceso de interpretación. Es por ello, que esta investigación asume el enfoque cualitativo ya que permitió explorar y comprender las experiencias, perspectivas y significados proporcionando información valiosa sobre el problema a estudiar.

### 5.2.2. Métodos

Para el desarrollo de la investigación se manipularon los siguientes métodos:

**Analítico;** Reyes, et al., (2022) lo definen como un camino para llegar a los resultados, centrado en desintegrar un fenómeno en partes más pequeñas. Es decir, este método ayudará a descomponer el problema de estudio separando cada una de las partes del todo para estudiarlas en forma individual, permitiendo identificar y describir las particularidades de la información

recogida para el marco teórico.

**Sintético;** Bastar (2019a) define este método como el proceso de razonar y reconstruir un todo, permitiendo comprender la esencia y la naturaleza del fenómeno estudiado.

Por consecuente este método facilitará la síntesis de cada aspecto de las variables de la investigación, permitiendo la formulación de las conclusiones y el planteamiento de la propuesta educativa en respuesta al problema planteado.

**Inductivo;** Bastar (2019b) recalca que el método inductivo es el razonamiento mediante el cual pasamos del conocimiento de un grado general a un nuevo conocimiento de mayor grado que el anterior.

Es decir, este método permitirá conseguir y clasificar la información de bibliografía actualizada, describir la variable independiente y dependiente, así como también organizar el marco teórico.

**Deductivo;** Bastar (2019c) menciona que este método se refiere a la forma racional que va de lo general a lo particular. Este método ayudará en la elaboración de las técnicas e instrumentos para la recolección de datos tomando como base los elementos teóricos–conceptuales y empíricos encontrados en el Marco Teórico.

### **5.2.3. Técnicas e Instrumentos**

#### **Técnicas**

##### **Observación**

Para Pascual, et al., (2021) la observación implica una percepción organizada y orientada hacia la captura de los elementos más relevantes de los objetos, eventos, entornos sociales y personas en su entorno. Este proceso brinda la información concreta requerida para plantear nuevos desafíos, elaborar suposiciones y luego verificarlas. La observación se realizará a 13 niños/as de 3 años del CNH Misión Ternura Orianga en la cual se pretende observar, la parte kinestésica que presentan los niños/as ante los recursos digitales.

##### **Entrevista**

Gonzáles (2020) acota que la entrevista es considerada como una técnica que permite al investigador obtener información de una forma oral y personalizada, esta información se basará a sucesos vividos y aspectos relativos de la persona. Se aplicará una entrevista a 11 padres de familia para identificar los efectos de los recursos digitales en la estimulación kinestésica de los niños de 3 años de la unidad de atención mencionada anteriormente.

## **Instrumentos**

### **Guía de observación**

Según Perez y Merino (2021) una guía de observación es una herramienta que permite recoger datos de manera sistemática y estructurada se utiliza para registrar de manera detallada las observaciones realizadas durante el estudio. De acuerdo a lo mencionado se construirá una guía de observación dirigida a los niños y niñas de 3 años del CNH Misión Ternura Orianga, la misma que constará de 5 items referentes a las 2 variables de investigación.

Esta guía ayudo a describir cómo actúan los recursos digitales como canción infantil y juego de parejas en línea en la estimulación kinestésica de los niños de dicha edad.

### **Guion de entrevista**

Tejero (2021) menciona que el guion de entrevista es un listado de preguntas que se emplea para dirigir la conversación con los participantes y así obtener información relevante sobre el tema estudiado el mismo que facilitará el análisis y la interpretación de los resultados, por ende, en esta investigación se diseñará un guion de entrevista dirigido a padres de familia el cual estará constituido por 5 preguntas abiertas con información específica acerca de las variables esta permitió identificar los efectos que causan los recursos digitales en la kinestesia de los niños de 3 años del CNH Misión Ternura Orianga.

#### ***5.2.4. Diseño***

Cabe recalcar que esta investigación es de tipo no experimental con corte transversal debido a que el fenómeno a estudiar se observa en su contexto natural. Además, por un lado, no existirá manipulación alguna de variables y, por otro lado, el levantamiento de información se realizará en un período de tiempo establecido y el muestreo de la población será no probabilístico.

#### ***5.2.5. Unidad de estudio***

##### **5.2.5.1 Población**

La población está constituida por: 30 niños/as y 28 padres de familia del CNH Misión Ternura Orianga, perteneciente a la parroquia Orianga, cantón Paltas, provincia de Loja periodo 2023-2024.

##### **5.2.5.2 Muestra**

Por otra parte, al ser una investigación con una propuesta de intervención, y que su proceso implica procedimientos casi individualizados para lograr los objetivos propuestos, se



seleccionó el muestreo no probabilístico de tipo intencional. Bajo este criterio se constituyó la muestra por el grupo de 13 niños/as del CNH Misión Ternura Orianga.

**Tabla 2.** *Población y muestra*

<b>Informantes</b>	<b>Población</b>	<b>Muestra</b>
<b>Niños 3 años</b>	13	13
<b>Padres</b>	11	11

*Nota.* Datos obtenidos por medio de la Educadora familiar de la Unidad de atención

### **5.2.6. Criterios de inclusión**

- No existieren niños con mayor dificultad
- Todos los padres entrevistados firmaron sin dificultad el consentimiento.

### **5.2.7. Criterios de exclusión**

- Todos los niños sin excepción estuvieron de acuerdo con la participación durante el proceso de investigación.
- Existieron niños con problemas en su comportamiento corporal

## **5.3. Procesamiento de los datos obtenidos**

Los datos cualitativos, se obtuvieron a través de la aplicación con una entrevista semi estructurada la misma que está organizada de cinco preguntas abiertas dirigida a los padres de familia de los niños de 3 años, así mismo se efectuó también una ficha de observación para poder dar cumplimiento a los objetivos planteados, la cual consta de cinco ítems que fueron aplicados a los niños de 3 años de la Unidad de atención CNH Misión Ternura Orianga.

### **5.3.1 ¿Qué es la Triangulación?**

Terán, et al., (2022) mencionan que triangulación se considera como un método que consiste en utilizar variadas fuentes, métodos o teorías para confirmar y validar los hallazgos obtenidos, es decir al combinar diferentes aspectos, se busca garantizar la fiabilidad y validez de resultados permitiéndonos una comprensión más precisa y completa.

Por consiguiente, se diseñó un cuadro detallado sobre el análisis y la discusión de las preguntas de la entrevista, con los ítems de la ficha de observación y descripción conceptual la cual sirve de base para realizar la triangulación de datos de cada una de sus respectivas variables con respuestas favorables a la investigación.

## **6. Resultados**

Con toda la información recogida a través de los instrumentos delineados para la presente investigación como fue la entrevista y la ficha de observación, se procedió a realizar un análisis absoluto basándose en las dos variables de estudio: Recursos digitales y Estimulación kinestésica.

Con el propósito de sintetizar todos los datos conseguidos, así como la información recolectada de los diferentes estudios empleados; para el desarrollo de la triangulación de la información que forma parte del método cualitativo siendo una base para el desarrollo de la temática. Cabe mencionar que los resultados obtenidos serán representados en tablas divididas en las categorías de estudio, las mismas que serán visualizadas a continuación:

## 6.1 Triangulación de datos

**Tabla 3.** *Triangulación de datos variable independiente*

**Variable independiente: Recursos digitales**

Variable	Pregunta Entrevista	Descripción Respuesta Textual	Ficha de Observación	Descripción textual ficha de observación	Descripción Conceptual	Interpretación por variables
Recursos digitales	1. Conoce usted ¿Que son los recursos digitales?	<p><b>Padre 1:</b> Si conozco, son herramientas que sirven para ayudar a los niños a aprender de una mejor forma.</p> <p><b>Padre 2:</b> Si conozco son aplicaciones que nos permiten ver videos.</p> <p><b>Padre 3:</b> Son los programas que hoy en día encontramos en la tecnología.</p> <p><b>Padre 4:</b> No tengo conocimiento solo sé que se refiere a tecnología.</p> <p><b>Padre 5:</b> Es la tecnología que utilizamos hoy en día como los celulares.</p> <p><b>Padre 6:</b> Son los videos que vemos en los celulares o en computadoras.</p> <p><b>Padre 7:</b> Desconozco</p> <p><b>Padre 8:</b> Son los celulares, las computadoras y el internet que sirven para aprender cosas nuevas.</p> <p><b>Padre 9:</b> Son todos los videos que encontramos en el internet.</p> <p><b>Padre 10:</b> No tengo mucho conocimiento, solo sé que se refiere a la tecnología.</p> <p><b>Padre 11:</b> Se refiere a todo lo que encontramos en internet.</p>	El niño muestra interés al utilizar dispositivos electrónicos durante periodos prolongados	De los niños observados, la mayoría <b>siempre</b> muestran interés al utilizar dispositivos electrónicos a excepción de una minoría que <b>a veces</b> lo muestra, esto debido al poco uso de dispositivos.	<p><b>Recursos digitales</b></p> <p>Los recursos digitales son todo tipo de material compuesto por medios digitales los mismos que son manipulados mediante un dispositivo, utilizados con el fin de proporcionar actividades encaminadas al aprendizaje (Álvarez 2021)</p>	Respecto a los resultados obtenidos en la entrevista se evidencia que la mayoría de los padres de familia afirmaron conocer los recursos digitales, lo que insinúa un nivel de familiaridad con la tecnología digital. Este conocimiento puede influir en las percepciones y actitudes de los padres hacia el uso de herramientas digitales en el aprendizaje de sus hijos. Mientras, que en la observación se reveló que la mayoría de los niños muestran un interés constante al utilizar dispositivos electrónicos, lo cual podría indicar una atracción hacia la tecnología como medio de participación y exploración. Por ende, los recursos digitales utilizados como material para actividades educativas resaltan la importancia de estos elementos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
	2. ¿Qué tan frecuente permite que sus hijos utilicen recursos digitales (como	<p><b>Padre 1:</b> A mi hija le permito más o menos media hora ver videos infantiles en el televisor en el celular casi no.</p> <p><b>Padre 2:</b> Poco de todos esos el que más utiliza es el televisor ahí ve programas infantiles mientras yo realizo los quehaceres de mi hogar.</p> <p><b>Padre 3:</b> Mi niño utiliza más o menos 1 hora al día la computadora ahí le pongo videos de muñecos.</p>	El infante tiene acceso a contenido en línea, incluyendo videos y juegos	De la población total de niños observados, la mayoría <b>siempre</b> tienen acceso a contenido en línea incluyendo videos y juegos mientras,	Basándose en los resultados obtenidos en la entrevista se evidencia que, en su totalidad los padres permiten que sus hijos utilicen en gran medida recursos digitales como celulares y televisores. Al realizar la observación a niños/as nos indica que la mayoría de niños tienen acceso constante a contenido en	

	tablets, computador as, celulares, televisor, etc.)?	<p><b>Padre 4:</b> Mi hijo utiliza el celular ahí le pongo videos de canciones, todos los días ve.</p> <p><b>Padre 5:</b> A mi hijo le gusta bastante ver videos en el celular todos los días ve.</p> <p><b>Padre 6:</b> En mi caso si le permito bastante, todos los días utiliza el celular o el televisor para ver sus videos de muñecos.</p> <p><b>Padre 7:</b> De repente utiliza el celular muy poco la verdad a el más le gusta jugar con los juguetes.</p> <p><b>Padre 8:</b> Mi hija utiliza diario los celulares y el televisor para ver videos de muñecos.</p> <p><b>Padre 9:</b> A mi hija le permito utilizar muy poco el celular más utiliza el televisor le pongo un programa infantil ahí se entretiene, pero, le tengo un límite no la dejo hasta el rato que ella quiera.</p> <p><b>Padre 10:</b> Utilizan todos los días celular y televisor ahí ve sus videos de muñecos eso si le gusta cantar y bailar mirando.</p> <p><b>Padre 11:</b> Todos los días utiliza el celular ahí pasa mirando los videos de muñecos ahí le doy para que se entretenga y yo poder hacer las cosas en mi hogar.</p>		que en una minoría solo a veces acceden por motivo de limitación de los cuidadores.		<p>línea con canciones y videos infantiles, lo que sugiere una alta exposición a recursos digitales. Por otro lado, se puede evidenciar que hay pocos niños que ocasionalmente acceden a este contenido recalando que algunos padres son más restrictivos en cuanto al uso de contenido en línea.</p> <p>Por ello es relevante considerar cómo las decisiones de los padres respecto al uso de dispositivos digitales y el acceso de los niños a contenido en línea pueden moldear sus experiencias de aprendizaje y desarrollo, siempre que se les dé un uso adecuado.</p>
--	--	--	--	---	--	---

**Nota:** *Triangulación de datos recopilados en la entrevista a padres y ficha observación aplicada a niños del CNH Misión Ternura Orianga*

**Elaborado por:** *Agila Cordova Stephanie Yesenia*

**Tabla 4.** *Triangulación de datos variable dependiente*

**Variable dependiente: Estimulación Kinestésica**

Variable 2	Pregunta Entrevista	Descripción Respuesta Textual	Ficha de Observación	Descripción textual ficha de observación	Descripción Conceptual	Interpretación por variables
Estimulación Kinestésica	3. ¿Ha observado que la educadora utiliza videos educativos, juegos, entre otros para mejorar la expresión corporal de su niño?	<p><b>Padre 1:</b> Sí la profesora si utiliza los videos y los hace bailar mi hija realiza varios movimientos</p> <p><b>Padre 2:</b> Sí la profesora sí le muestra videos y le hace realizar movimientos como saltar darse la vuelta entre otros.</p> <p><b>Padre 3:</b> Si utiliza videos le muestra el video del gusanito y el imitan lo que ven en el video.</p> <p><b>Padre 4:</b> Sí he observado que le hace jugar con pintura para trabajar la coordinación óculo manual también videos ahí los hace bailar.</p> <p><b>Padre 5:</b> De repente utiliza videos lo que más utiliza son canciones infantiles como Pin Pon y les hace imitar lo que dice la canción.</p> <p><b>Padre 6:</b> Sí la profesora si utiliza videos de muñecos que bailan y los hace imitar los movimientos que les muestra en el video claro que él aún no los realiza muy bien, pero, intenta hacerlos.</p> <p><b>Padre 7:</b> Lo que la profesora utiliza son canciones infantiles o el ensartado ella dice que eso les ayuda a la motricidad fina</p> <p><b>Padre 8:</b> Sí la profesora utiliza</p>	Presenta dificultades para realizar actividades físicas que requieran de movimientos coordinados	Del total de niños observados un mínimo de estudiantes presenta dificultad al realizar actividades físicas, mientras que la mitad del restante a veces presenta estas dificultades, por último, la otra mitad de niños nunca presentan falencias al realizar actividades físicas que requieran de movimientos coordinados.	<p><b>Estimulación Kinestésica</b></p> <p>Quintero et al (2021) menciona que, es la ciencia que permite explorar el movimiento humano o la sensación como un movimiento universal. Esta herramienta se utiliza para mejorar funciones corporales relacionadas con la capacidad de sentir la posición relativa de las partes del cuerpo, favoreciendo el desarrollo cognitivo y emocional de los niños.</p>	En base a los resultados obtenidos en la entrevista se muestra que la mayoría de los padres reconocen que la educadora utiliza videos educativos y juegos para motivar a los niños. Sin embargo, al observar a los pequeños, se evidencia que la educadora no está aplicando de una manera adecuada estos videos y juegos educativos para estimular la expresión corporal de los niños ya que se destaca una falencia en la mayoría de ellos al realizar actividades físicas que requieran movimientos coordinados.

		<p>videos de canciones también los hace jugar en rompecabezas con los legos eso les ayuda a los movimientos</p> <p><b>Padre 9:</b> Utiliza muy poco los videos lo que más utiliza son juegos como los legos o pintar con acuarelas ahí realizan movimientos de sus dedos</p> <p><b>Padre 10:</b> Sí utiliza videos ahí bailan imitando, los hace jugar con un rompecabezas con el fin de mejorar la parte óculo manual.</p> <p><b>Padre 11:</b> Muy poco utiliza videos lo que utiliza son juegos con plastilinas o canciones donde ella baila y mi hijo imita sus pasos. Feliz.</p>				
4	¿Cree usted importante la estimulación kinestésica de sus hijos?	<p><b>Padre 1:</b> Sí pienso que es importante que la profesora les ayude a mejorar esa parte porque están en pleno desarrollo</p> <p><b>Padre 2:</b> Si pienso que en la edad que mis hijas tienen es importante una correcta estimulación porque de esto depende un correcto desarrollo de ellas.</p> <p><b>Padre 3:</b> Sí es importante porque ellos están en pleno desarrollo y si les damos un correcto acompañamiento van a ser mejores y sobre todo Sin problemas en el futuro.</p> <p><b>Padre 4:</b> Sí es muy importante realizando movimientos él mejorará todo su cuerpo porque se mueve para allá para acá.</p> <p><b>Padre 5:</b> Sí es importante que la</p>	Es capaz de mantener una postura adecuada al ejecutar acciones que requieran estabilidad corporal.	De todos los niños observados se evidencia que en mayor escala los niños no son capaces de mantener una postura adecuada mientras que algunos niños regularmente logran mantener una postura adecuada que requiera estabilidad		En cuanto a los resultados obtenidos de la entrevista se muestra que, todos los padres de familia recalcan la importancia de la estimulación kinestésica donde hacen un reconocimiento generalizado de los beneficios que esta aporta al desarrollo cognitivo y emocional de sus hijos. Sin embargo, durante la observación realizada a los niños se evidencia que la mayoría no logran mantener una postura adecuada de manera consistente lo que puede

		<p>profesora trabaje esa parte para que tengan un correcto desarrollo físico.</p> <p><b>Padre 6:</b> Completamente, es importante trabajar en esa parte ya que pienso que de eso depende todo el desarrollo del niño</p> <p><b>Padre 7:</b> Sí es importante sobre todo trabajar en la parte física del niño que tenga un correcto desarrollo.</p> <p><b>Padre 8:</b> Sí pienso que es importante que la profesora les ayude a trabajar los movimientos del cuerpo de los niños para que ellos sepan dónde está la derecha izquierda es importante sobre todo a su edad.</p> <p><b>Padre 9:</b> Claro que es importante sobre todo a su edad en esa edad es necesario trabajar los movimientos de los niños porque en esta edad aprenden todo lo que se les enseña y así tendrán un buen desarrollo.</p> <p><b>Padre 10:</b> Sí es importante así tendrán un buen desarrollo físico. Es decir, de sus manos y de sus pies.</p> <p><b>Padre 11:</b> Sí considero importante porque esto nos ayudará a que mi niño mejore sus habilidades de movimiento y en lo emocional también.</p>		corporal.		<p>indicar la necesidad de implementar estrategias específicas para mejorar su estabilidad corporal y fomentar un desarrollo físico más equilibrado. Por otro lado, algunos niños logran mantener la postura adecuada solo a veces, lo que señala una variabilidad en las habilidades de estabilidad entre los niños observados, de acuerdo a estos hallazgos es crucial prestar atención a los niños que irregularmente lo logran ya que podría indicar la necesidad de enfoques específicos para mejorar su desarrollo cognitivo y emocional.</p>
Recursos digitales y Estimulación	5. ¿Ha experimentado algún impacto negativo en el comportamiento corporal de su hijo	<p><b>Padre 1:</b> En el caso de mi niña no he observado como todas las veces que ve los videos como padres estamos presentes ahí</p> <p><b>Padre 2:</b> Sí he observado por ejemplo mis hijas cuando ven sus</p>	Disfruta realizar actividades corporales en las que se encuentre	Del total de niños observados la mayoría siempre disfrutan las	Los recursos digitales son todo tipo de material compuesto por medios digitales los mismos que son manipulados mediante	En cuanto a los resultados obtenidos en las entrevistas se evidencia que la mayoría de los padres mencionaron haber observado un

Kinestésica	debido al uso excesivo de recursos digitales?	<p>videos y les digo que vengan a comer se pegan lloro se cansan de llorar.</p> <p><b>Padre 3:</b> Hasta ahora no he observado si me hace caso cuando le digo que no puede ver videos en el celular no hace ningún berrinche a comparación de otros niños de su edad</p> <p><b>Padre 4:</b> Sí he observado porque se acostumbra y no quiere dejar el celular debo asustarle diciéndole que le sale el cuco si no deja el ahí me da.</p> <p><b>Padre 5:</b> Sí he observado cuando está mucho tiempo en el celular se enseña y no quiere dejarlo y si le quito la llora ahí le dejo y ya después como se aburre ya lo deja en un lado en algún lado.</p> <p><b>Padre 6:</b> Sí he observado que por estar en el celular no juega con niñitos de ciudad como que más le importa el celular que un juguete.</p> <p><b>Padre 7:</b> Hasta el momento no he observado algo negativo porque a él no le llama la atención ese tipo de recursos digitales solo en ocasiones utiliza el día que la profesora nos visita.</p> <p><b>Padre 8:</b> Sí he observado porque su hermana mayor pasa haciéndolos famosos tik Toks haciéndolos ese baile y mi hija pequeña también aprende unos gestos que no considero aptos a su edad.</p> <p><b>Padre 9:</b> No hasta ahora no he mostrado no ha mostrado algo</p>	incluidos los recursos digitales como videos, canciones y juegos	actividades corporales en las que se encuentre incluidos recursos digitales a excepción de un mínimo estudiante que solo disfruta a veces.	un dispositivo, utilizados con el fin de proporcionar actividades encaminadas al aprendizaje (Álvarez 2021)	Quintero et al (2021) menciona que, es la ciencia que permite explorar el movimiento humano o la sensación como un movimiento universal. Esta herramienta se utiliza para mejorar funciones corporales relacionadas con la capacidad de sentir la posición relativa de las partes del cuerpo, favoreciendo el desarrollo cognitivo y emocional de los niños.	impacto negativo en el comportamiento corporal de sus hijos debido al uso de recursos digitales así mismo hubo una minoría de padres que mencionaron todo lo contrario. Sin embargo, al observar a los niños nos damos cuenta que ellos disfrutaban de actividades en las que se utilice recursos digitales lo que conlleva a deducir que los padres no están haciendo uso adecuado de estos recursos es decir que se enfoquen al desarrollo y educación de sus hijos.
-------------	---	--	--	--	---	--	--



		<p>negativo como ser palabras que no debe decir lo único que he observado es que cuando ve su programa no quiere que le molesten hasta que se le termina si le apago hace berrinche.</p> <p><b>Padre 10:</b> Sí he observado que cuando le digo vamos a comer y le quito el celular grita se cruza de brazos y no quiere nada ahí lo dejo después ya le pasa</p> <p><b>Padre 11:</b> Sí he experimentado que si no le doy el celular se pone a llorar y se enoja.</p>				
--	--	---	--	--	--	--

**Nota:** *Triangulación de datos recopilados en la entrevista a padres y ficha observación aplicada a niños del CNH Misión Ternura Orianga*  
**Elaborado por:** *Agila Cordova Stephanie Yesenia*

## 7. Discusión

El presente Trabajo de Integración Curricular denominado Recursos Digitales y Estimulación Kinestésica en niños de 3 años del “CNH Misión Ternura Orianga” período 2023-2024, con una muestra de 13 niños, 8 de género femenino y 5 de género masculino correspondientes a 3 años de edad. Con la información obtenida se procedió a realizar la discusión de resultados acorde a cada objetivo específico.

Para dar contestación al primero objetivo específico: Identificar los efectos de los recursos digitales en niños de 3 años del CNH Misión Ternura Orianga, mediante una entrevista a padres de familia los resultados obtenidos demuestran que los recursos digitales presentan efectos positivos en el desarrollo cognitivo ofreciendo actividades interactivas que desafían la mente del niño. Sin embargo, también causan efectos negativos en su comportamiento corporal y conllevar un estilo de vida sedentaria.

Estos resultados obtenidos se asemejan con los resultados de la investigación de Gómez, et al., (2021) denominada: Análisis de aplicaciones móviles dirigidas a la infancia: características técnicas, pedagógicas, de diseño y contenido quienes sostienen que los elementos curriculares del período de Educación Infantil están presentes en algunas apps ya que se encuentra contenidos relacionados con diferentes áreas y ámbitos que contribuyen al desarrollo de competencias como conocimiento de sí mismo y autonomía personal; y, el conocimiento del entorno. También se trabajan conocimientos básicos, como conocer e identificar colores, letras, números, formas básicas, etc. Por otra parte, en su investigación recalcan también aspectos negativos a nivel de contenido como puede ser la aparición de contravalores como el sexismo o la violencia, aspectos que vienen dados por la mecánica y temática de los juegos, además puede ocasionar incremento de problemas atencionales.

Por otra parte, Pico, et al., (2024) en su estudio: Avance de las TIC en la matemática: impacto en la Sociedad y la Educación Inicial realizado en Ecuador mencionan que las tecnologías digitales impactan en el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños y niñas en la primera infancia. Además, estos mismos autores mencionan que los recursos digitales ayudan al infante a desarrollar habilidades digitales básicas preparándolos para ser ciudadanos digitales competentes en el futuro.

En relación al segundo objetivo específico que consistió en describir la estimulación kinestésica en los niños de 3 años del CNH Misión Ternura Orianga a través de una ficha de observación, mediante los resultados obtenidos se evidencia que la mayor parte de los niños

en esta edad destacan una falencia al realizar actividades físicas que requieran movimientos coordinados y estabilidad corporal. Es por ello que en la investigación realizada por Muñoz y Quishpi (2017) comprobaron que los niños carecen de estimulación temprana y por ende se ven afectados el movimiento corporal donde en su mayoría están en etapa iniciada y existe una minoría que están en etapa adquirida.

Por último, en cuanto al tercer objetivo específico, determinar los recursos digitales y la estimulación kinestésica desarrollada en los niños de 3 años del CNH Misión Ternura Orianga con ayuda de una entrevista a padres de familia los resultados demuestran que los niños interactúan en gran escala con celulares y televisores con contenido de videos y programas infantiles, sin embargo resulta importante que los padres de familia tengan conocimiento y limiten el uso de estos recursos ya que se muestra que únicamente los usan como entretenimiento de los menores mas no enfocados al ámbito educativo. En lo que concierne la estimulación kinestésica de los infantes, a través de los resultados obtenidos se determina que los niños/as no muestran una kinestesia desarrollada adecuadamente ya que presentan falencias al realizar actividades físicas como realizar movimientos coordinados.

Estos resultados obtenidos se comparan con los estudios realizados en España de Jiménez, et al., (2020) quienes revelan la importancia de considerar el nivel socioeducativo de padres y madres familia a la hora de entender el tipo de uso y consumo de pantallas digitales de niños y niñas, especialmente en la utilización de teléfonos móviles y consumo televisivo.

Por otro lado, González, et al. (2009) en su investigación realizada en Uruguay destacan que entre las expectativas de la escuela se encuentra que las familias pongan límites al tiempo que el niño/a dedica a las “nuevas pantallas”, incluyendo en este grupo la televisión, la computadora y los videojuegos.

Los resultados del presente trabajo de integración curricular son similares a las investigaciones señaladas anteriormente, puesto que los recursos digitales pueden traer efectos positivos y negativos en la primera infancia, por ende, resulta importante en este punto, que todas las familias sin excepción alguna asuman un rol de compromiso al momento de dar uso a las herramientas digitales esto con el propósito de regular el uso por parte de sus hijos/as, velando por su seguridad y protección.

## **8. Conclusiones**

Tras analizar los datos obtenidos se concluye que:

- Los recursos digitales y la estimulación kinestésica en niños de 3 años son fundamentales para fomentar su desarrollo integral esto debido a que su aprendizaje se basa en la exploración de su entorno a través del movimiento y la interacción física.
- Los niños/as de 3 años del CNH Misión Ternura Orianga experimentan beneficios positivos al usar recursos digitales en su desarrollo cognitivo ya que ofrecen actividades interactivas que desafían su mente. No obstante, también pueden experimentar efectos negativos en su comportamiento físico conllevándolos a un estilo de vida sedentaria.
- La estimulación kinestésica, con la que cuentan los niños de dicha unidad de atención se considera regular ya que no se enfoca en realizar actividades que promuevan movimientos coordinados y estabilidad corporal debido a no centrar actividades encaminadas específicamente en esta área.
- La combinación equilibrada entre los recursos digitales y la estimulación kinestésica en el entorno educativo potencia de manera integral el desarrollo físico, cognitivo y emocional de los niños/as.

## **9. Recomendaciones**

- A la unidad de atención, se recomienda diseñar un programa educativo innovador que integre recursos digitales y estimulación kinestésica con aplicaciones educativas interactivas que fomenten el aprendizaje a través de la tecnología, combinadas con actividades físicas y juegos para brindar a los niños de edad temprana experiencias enriquecedoras y significativas y así promover su desarrollo integral.
- A los padres de familia integrar los recursos digitales de manera consiente, reflexiva, guiada y equilibrada con la finalidad de maximizar los beneficios que estos brindan para potenciar un buen desarrollo de niños/as.
- A la educadora familiar capacitarse con estrategias para promover la estimulación kinestésica de manera efectiva, diseñando actividades físicas que fomenten los movimientos coordinados, la estabilidad y comportamiento corporal de los pequeños.
- A la educadora y padres de familia promover una combinación entre el uso de recursos digitales y la estimulación kinestésica para potenciar un aprendizaje significativo donde se integre actividades digitales que incentiven el movimiento y la exploración física estableciendo un equilibrio entre el tiempo dedicado a actividades digitales y físicas para garantizar su desarrollo integral.
- A la unidad de atención diseñar una guía de actividades innovadoras, encaminadas a la mejora de postura y coordinación corporal de los niños de 3 años, donde se incluya talleres de concientización a padres de familia para lograr un trabajo en equipo en bien de los menores.

## 10. Bibliografía

- Acevedo, J., Sosa, M., Porras I., y González, A. (2022). Recursos digitales en educación superior: TikTok como herramienta didáctica. *REIDOCREA*, 11(54), 623-636. <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/77646/11-54.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Acosta, L., León, A., y Sanafria, W. (2022). Las aplicaciones móviles y su impacto en la sociedad. *Revista Universidad y Sociedad*, 14(2), 237-243. <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v14n2/2218-3620-rus-14-02-237.pdf>
- Álvarez, M. (2021). *Recursos y materiales didácticos digitales*. [Diapositiva de PowerPoint]. <https://es.slideshare.net/slideshow/diplomado-actualizaciondocentemarzo2021/250869632>
- Bastar, S. (2019). *Metodología de la investigación*. [https://dspace.itsjapon.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/735/1/Metodologia\\_de\\_la\\_investigacion.pdf](https://dspace.itsjapon.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/735/1/Metodologia_de_la_investigacion.pdf)
- Bernal, G. (2020). Aportes a la consolidación del conectivismo como enfoque pedagógico para el desarrollo de procesos de aprendizaje. *Revista Innova Educación*, 2(3). <https://revistainnovaeducacion.com/index.php/rie/article/view/4/9>
- Bonilla, L. (2022). *El aprendizaje social de Albert Bandura como estrategia de enseñanza de educación para la ciudadanía, en segundo año de Bachillerato General Unificado* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Chimborazo]. Repositorio digital de la Universidad Nacional de Chimborazo.
- Camacho, Y., y Vega, M. (2022). *Uso de las tecnologías digitales para la enseñanza en niños de 4 años de la IEP Coronel Mariano Sosa, Puente Piedra 2022* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo de Lima]. Repositorio digital de la Universidad César Vallejo.
- Cobeña, M., y Alcívar, Y. (2024). La importancia de la tecnología en la promoción de la educación inclusiva en la primera infancia. *INSTA MAGAZINE*, 7(1). <https://dspace.itsjapon.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/4580/1/55-Texto%20del%20art%C3%ADculo-237-1-10-20240223.pdf>
- Couñago, A. (28 de junio del 2019). *La inteligencia kinestésica en los niños*. Eresmamá. <https://eresmama.com/la-inteligencia-kinestesica-en-los-ninos/>

- Dueñas, E., Peña, M., Macías, K. M. y Macías, R. (2020). Incidencia de la tecnología en el entorno educativo del Ecuador frente a la pandemia del covid-19. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 5(10).  
[file:///C:/Users/D%20E%20L%20L/Downloads/Dialnet-IncidenciaDeLaTecnologiaEnElEntornoEducativoDelEcu-7659427%20\(5\).pdf](file:///C:/Users/D%20E%20L%20L/Downloads/Dialnet-IncidenciaDeLaTecnologiaEnElEntornoEducativoDelEcu-7659427%20(5).pdf)
- Enríquez, N. (2022). *Estimulación de la inteligencia kinestésica mediante actividades corporales al aire libre para el mejoramiento del aprendizaje en los niños/as de 4 años de la UE "Diez de Agosto" del cantón Otavalo* [Tesis de magister, Universidad Técnica del Norte Instituto de Postgrado de Ibarra]. Repositorio digital de la Universidad Técnica del Norte Instituto de Postgrado de Ibarra.
- Frago, A. (2024). HOWARD GARDNER. Una mente sintética. Memorias del creador de la teoría de las inteligencias múltiples. *Historia y Memoria de la Educación*, (19).  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9294949>
- García, M. (2019). Plataformas en línea y diversidad audiovisual: desafíos para el mercado español. *Cuadernos de Información y Comunicación*, 24, 73-93.  
<https://revistas.ucm.es/index.php/CIYC/article/view/64639/4564456552064>
- Gómez, S., Gómez, S., y Esteve, M. (2021). Análisis de aplicaciones móviles dirigidas a la infancia: características técnicas, pedagógicas, de diseño y contenido. *Revista iberoamericana de educación*, 85(1), 81-100.  
[file:///C:/Users/D%20E%20L%20L/Downloads/aviseras,+4013%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/D%20E%20L%20L/Downloads/aviseras,+4013%20(2).pdf)
- González, J. (2020). *Técnicas e instrumentos de investigación científica*. <https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w26118w/Tecnicas%20e%20instrumentos.pdf>
- González, M., Guerra, A., Prato, S., y Barrera, P. (2009). Los deberes escolares en el marco de las relaciones familia-escuela. *Ciencias Psicológicas*, 3(2), 219-224.  
<http://www.scielo.edu.uy/pdf/cp/v3n2/v3n2a10.pdf>
- Guamani, G. (2016). *La estimulación kinestésica y su influencia en el desarrollo cognitivo en niños de 4 a 5 años del Centro Educativo Nueva Era* [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Ambato-Facultad de Ciencias de la Salud]. Repositorio digital de la Universidad Técnica de Ambato.
- ICCSI. (s.f). Desarrollo de la inteligencia kinestésica en el aula: beneficios y actividades.  
<https://iccsi.com.ar/inteligencia-corporal-kinestesica-actividades/>

- Jiménez, M., Montaña, M., y Medina, P. (2020). Uso infantil de dispositivos móviles: Influencia del nivel socioeducativo materno. *Comunicar*, 64, 21-8. [https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/45636/jimenez\\_comunicar\\_usoin.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/45636/jimenez_comunicar_usoin.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Jiménez, Y. (2023). *Recursos digitales como apoyo al proceso educativo de estudiantes con problemas de aprendizaje en la Unidad Educativa Particular Ateneo de la Ciudad de Loja año lectivo 2022-2023* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Loja]. Repositorio digital de la Universidad Nacional de Loja.
- Larico, R. (2020). *Relación entre el uso de recursos digitales y el aprendizaje colaborativo en el área de matemática de los estudiantes de 3° de educación secundaria de la Institución Educativa Libertadores de América del distrito de Cerro Colorado, Arequipa-2018* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica de Santa María de Perú]. Repositorio digital de la Universidad Católica de Santa María de Perú.
- Ledesma, D., y Pomaquero, J. (2023). *La música infantil como estrategia lúdica en el desarrollo de la inteligencia kinestésica corporal en niños y niñas de 3 a 4 años de edad en el centro de educación inicial "Carlota Noboa de Durango" del cantón Guaranda, provincia Bolívar, año 2023* [Tesis de licenciatura, Universidad Estatal de Bolívar. Facultad de Ciencias de la Educación. Carrera Educación Inicial]. Repositorio digital de la Universidad Estatal de Bolívar.
- Lozano, A., González, M., y Cuenca, C. (2020). Youtube como recurso didáctico en la universidad. *EDMETIC, Revista de Educación Mediática y TIC*, 9(2), 159-180. [https://helvia.uco.es/bitstream/handle/10396/20441/edmetic\\_09\\_02\\_09.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://helvia.uco.es/bitstream/handle/10396/20441/edmetic_09_02_09.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Maraza, B., Alejandro, O., Fernández, W., Cisneros, B., y Choquehuanca, W. (2020). Análisis de YouTube como herramienta de investigación documental en estudiantes de educación superior. *Publicaciones*, 50(2), 133-147. [file:///C:/Users/D%20E%20L%20L/Downloads/eug.+p\\_melilla\\_art\\_09%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/D%20E%20L%20L/Downloads/eug.+p_melilla_art_09%20(1).pdf)
- Marín, D., Becerra V y Rego, L. (2022). Los recursos educativos digitales en educación infantil. Analizando las visiones del profesorado. *Revista de Educación Digital*, (41). [https://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/38210/Rego\\_Agraso\\_Laura\\_2022\\_Los\\_recursos\\_educativos\\_digitales.pdf?sequence=3](https://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/38210/Rego_Agraso_Laura_2022_Los_recursos_educativos_digitales.pdf?sequence=3)



- Miranda, R. (2023). La infancia y la adolescencia en la era digital: nuevos retos para la garantía de sus derechos. *Revista Relações Internacionais do Mundo Atual Unicuritiba*, (4) 465-468. <https://accedacris.ulpgc.es/bitstream/10553/127726/1/6449-371382766-1-PB.pdf>
- Muente, G. (28 de abril de 2019). *Software educativo: un pilar de la enseñanza digital*. <https://rockcontent.com/es/blog/software-educativo/>
- Muñoz, M., y Catagña, M. (2017). *Estimulación Temprana en el Desarrollo de la Inteligencia Kinestésica de los niños de tres a cuatro años de la Escuela Particular Nuestro Mundo "Ecorio" de la Ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo, año lectivo 2015-2016* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Chimborazo]. Repositorio digital de la Universidad Nacional de Chimborazo.
- Núñez, E., Sanz, Y., y Ravina, R. (2020). Los videojuegos en la educación: Beneficios y perjuicios. *Revista electrónica EDUCARE*, 24(2), 240-257. [https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1409-42582020000200240](https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-42582020000200240)
- Paute, B., y Vásquez, B. (2022). *Elaboración de recursos digitales para fortalecer conocimientos en el área de lengua extranjera para el nivel A1 en la plataforma EVERA (Entorno Virtual Emergente para Reforzar el Aprendizaje), año lectivo 2020-2021* [Tesis de licenciatura, Universidad Politécnica Salesiana Ecuador]. Repositorio digital de la Universidad Politécnica Salesiana de Ecuador.
- Pavez, I. (2023). ¿Nativos digitales? Percepción de habilidades en niños y niñas de zonas rurales. *Cuadernos de Investigación Educativa*, 14(1). <http://www.scielo.edu.uy/pdf/cie/v14n1/1688-9304-cie-14-01-e206.pdf>
- Pérez, J y Merino, M. (30 de julio del 2021). *Guía de observación - Qué es, utilidad, definición y concepto*. <https://definicion.de/guia-de-observacion/>
- Pico, O., Parra, C., Lema, L., y Ante, E. (2024). Avance de las TIC en la matemática: impacto en la Sociedad y la Educación Inicial. *Revista Científica de Innovación Educativa y Sociedad Actual" ALCON"*, 4(2), 90-102. <https://soeici.org/index.php/alcon/article/view/106/197>
- Priani, E., y Russell, I. (2020). *Una mirada al libro electrónico*. UNAM, Dirección General de Publicaciones y Fomento Editorial. [https://www.elboomeran.com/upload/ficheros/noticias/2016.02.2\\_el\\_libro\\_electrnico.pdf](https://www.elboomeran.com/upload/ficheros/noticias/2016.02.2_el_libro_electrnico.pdf)

- Puente, M., Suastegui, A., Andión, M., Estrada, L., y Losada, A. (2020). Influencia de la estimulación temprana en el desarrollo psicomotor de lactantes. *Medisan*, 24(6). [http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1029-30192020000601128&script=sci\\_arttext&lng=en](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1029-30192020000601128&script=sci_arttext&lng=en)
- Quintero, N., Sánchez, Y., Toncel, Y., y Reales, L. (2021). Estimulación táctil kinestésica: abordaje desde enfermería. <https://repository.ucc.edu.co/server/api/core/bitstreams/365ab9cb-8223-4f73-9a93-551be2ed30c4/content>
- Quintero, R. (2022). *Medición diferenciada de cargas cognitivas y la influencia del diseño instruccional en el aprendizaje de estadística y programación* [Tesis de magisterio, Universidad del Norte de Barranquilla]. Repositorio digital de la Universidad del Norte Barranquilla.
- Reyes, I., Damián, E., Ciriaco, N., Corimayhua, O., y Urbina, M. (2022). Métodos científicos y su aplicación en la investigación pedagógica. *Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 9(2). <file:///C:/Users/D%20E%20L%20L/Downloads/3106-Texto%20del%20art%20C3%ADculo-4183-1-10-20211228.pdf>
- Tejero, J. (2021). *Técnicas de investigación cualitativa en los ámbitos sanitario y sociosanitario*. <https://rediie.cl/wp-content/uploads/Te%CC%81nicas-de-investigacio%CC%81n-WEB-4.pdf>
- Terán, F., Peralta, E., Pastor, G., y Rodríguez-Balcázar, S. (2022). Investigación cualitativa: una mirada a su validación desde la perspectiva de los métodos de triangulación. *Revista de filosofía*, 39(101), 59-72. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6663103>
- Unicef. (2017). Estado mundial de la infancia 2017: Niños en un mundo digital. resumen. <https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/5699/Estado%20Mundial%20de%20la%20Infancia%202017%20Ni%C3%B1os%20en%20un%20mundo%20digital%20Resumen.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- UNIR REVISTA. (3 de agosto de 2020). El uso de las redes sociales en Educación: consideraciones para sacarle el máximo partido. *UNIR REVISTA*. <https://www.unir.net/educacion/revista/redes-sociales-educacion/>
- Velasco, A., López, P., y Utria, E. (2021). Diseño y validación de contenido de una prueba de tamizaje neuropsicológico digital para niños entre 6 a 7 años. *Tesis Psicológica*, 16(2), 48-66. <https://doi.org/10.37511/tesis.v16n1a3>

Zúñiga, E. (2020). *Desarrollo de competencias comunicativas utilizando los audios y videos en los estudiantes de 4-1* [Tesis de magistero, Universidad de la Costa de Barranquilla]. Repositorio digital de la Universidad de la Costa de Barranquilla.

## 11. Anexos

### Anexo 1. Guía de entrevista



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

UNIDAD DE EDUCACIÓN A DISTANCIA Y EN LÍNEA  
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

#### ENTREVISTA DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA

Estimada/o padre de familia, la presente entrevista tiene el propósito de recabar información que me permita continuar con el diseño y elaboración del trabajo de integración curricular previo a la obtención del título de licenciada en educación inicial de la UNL. Cabe indicar que la información proporcionada será de estricta confidencialidad y utilizada únicamente para fines académicos.

**Título:** Recursos Digitales y Estimulación kinestésica en niños de 3 años del “CNH Misión Ternura Orianga” periodo 2023-2024

**Fecha de aplicación:** .....

#### Preguntas:

1. Conoce usted ¿Que son los recursos digitales?

.....  
.....

2. ¿Qué tan frecuente permite que sus hijos utilicen recursos digitales (como tablets, computadoras, celulares, televisor etc.)?

.....  
.....  
.....

3 ¿Ha observado que la educadora utiliza videos educativos, juegos, entre otros para mejorar la expresión corporal de su niño?

.....  
.....

4. ¿Cree usted importante la estimulación kinestésica de sus hijos?

.....  
.....

5. ¿Ha experimentado algún impacto negativo en el comportamiento corporal de su hijo debido al uso excesivo de recursos digitales?

.....  
.....

Anexo 2. Ficha de entrevista



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA  
UNIDAD DE EDUCACIÓN A DISTANCIA Y EN LÍNEA  
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

**Ficha de Observación: “Recursos digitales y Estimulación kinestésica”**

**1. Instrucciones**

Observe la ejecución de las actividades aplicadas y marque con una “X” el cumplimiento o no en la columna correspondiente, así mismo es sustancial registrar las observaciones pertinentes.

**2. Escala de Categoría**

Siempre	X		
A veces		X	
Nunca			X

**4. Puntos a Observar**

Nro.	Indicadores	Siempre	A veces	Nunca
1	El niño muestra interés al utilizar dispositivos electrónicos durante periodos prolongados			
2	El infante tiene acceso a contenido en línea, incluyendo videos y juegos			
3	Presenta dificultades para realizar actividades físicas que requieran de movimientos coordinados			
4	Es capaz de mantener una postura adecuada al ejecutar acciones que requieran estabilidad corporal			
5	Disfruta realizar actividades corporales en las que se encuentre incluidos los recursos digitales como videos, canciones y juegos			

**Observaciones**-----  
-----  
-----  
-----

### Anexo 3. Validación de la guía de entrevista



**unl**

Universidad  
Nacional  
de Loja

Unidad de Educación  
a Distancia y en Línea

## UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA UNIDAD DE EDUCACIÓN A DISTANCIA Y EN LÍNEA CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

### VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO GUIA DE ENTREVISTA

**Objetivo:** Aprobar la validez de las preguntas elaboradas en la guía de entrevista

**Indicaciones:**

- Se presentan 5 preguntas que serán evaluadas según la experticia de los evaluadores enfocados en las variables de la investigación.

**Título:** Recursos Digitales y Estimulación Kinestésica en niños de 3 años del “CNH Misión Ternura Orianga” período 2023-2024.

**Variable independiente:** Recursos digitales

**Variable dependiente:** Estimulación kinestésica

**Criterio para su validación:**

- Se debe presentar la matriz de operacionalización de variables
- Se debe presentar los instrumentos de recolección de datos
- El instrumento debe de estar validado por 3 o más expertos

**Autor:** Stephanie Yesenia Agila Cordova

Educamos para **Transformar**

**ASPECTOS DE VALIDACIÓN:**

**PREGUNTA 1:** Conoce usted ¿Que son los recursos digitales?

INDICADORES	CRITERIOS	APLICABLE 100%	MODIFICABLE 75%	REGULAR 50%	DEFICIENTE 25%	NO APLICA BLE 0%
CLARIDAD	Está formado con lenguaje apropiado y una adecuada ortografía y signos de puntuación					
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica					
COHERENCIA	Existe relación entre las dimensiones e indicadores					
METODOLOGIA	Responde al propósito del trabajo considerando los objetivos planteados					
PERTINENCIA	El documento es adecuado al tipo de investigación					

**Observaciones:**

.....

.....

.....

**PREGUNTA 2:** ¿Qué tan frecuente permite que sus hijos utilicen recursos digitales (como tablets, computadoras, celulares, televisor, etc.)?

INDICADORES	CRITERIOS	APLICABLE 100%	MODIFICABLE 75%	REGULAR 50%	DEFICIENTE 25%	NO APLICA BLE 0%
CLARIDAD	Está formado con lenguaje apropiado y una adecuada ortografía y signos de puntuación					
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica					
COHERENCIA	Existe relación entre las dimensiones e indicadores					
METODOLOGIA	Responde al propósito del trabajo considerando los objetivos planteados					
PERTINENCIA	El documento es adecuado al tipo de investigación					

**Observaciones:**

.....

.....

.....

.....

**PREGUNTA 3:** ¿Ha observado que la educadora utiliza videos educativos, juegos, entre otros para mejorar la expresión corporal de su niño?

INDICADORES	CRITERIOS	APLICABLE 100%	MODIFICABLE 75%	REGULAR 50%	DEFICIENTE 25%	NO APLICABLE 0%
CLARIDAD	Está formado con lenguaje apropiado y una adecuada ortografía y signos de puntuación					
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica					
COHERENCIA	Existe relación entre las dimensiones e indicadores					
METODOLOGÍA	Responde al propósito del trabajo considerando los objetivos planteados					
PERTINENCIA	El documento es adecuado al tipo de investigación					

**Observaciones:**

.....

.....

.....

.....

**PREGUNTA 4:** ¿Cree usted importante la estimulación kinestésica de sus hijos?

INDICADORES	CRITERIOS	APLICABLE 100%	MODIFICABLE 75%	REGULAR 50%	DEFICIENTE 25%	NO APLICABLE 0%
CLARIDAD	Está formado con lenguaje apropiado y una adecuada ortografía y signos de puntuación					
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica					
COHERENCIA	Existe relación entre las dimensiones e indicadores					
METODOLOGÍA	Responde al propósito del trabajo considerando los objetivos planteados					
PERTINENCIA	El documento es adecuado al tipo de investigación					

**Observaciones:**

.....

.....

.....

.....



**PREGUNTA 5:** ¿Ha experimentado algún impacto negativo en el comportamiento corporal de su hijo debido al uso excesivo de recursos digitales?

INDICADORES	CRITERIOS	APLICABLE 100%	MODIFICABLE 75%	REGULAR 50%	DEFICIENTE 25%	NO APLICA BLE 0%
CLARIDAD	Está formado con lenguaje apropiado y una adecuada ortografía y signos de puntuación					
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica					
COHERENCIA	Existe relación entre las dimensiones e indicadores					
METODOLOGÍA	Responde al propósito del trabajo considerando los objetivos planteados					
PERTINENCIA	El documento es adecuado al tipo de investigación					

**Observaciones:**

.....

.....

.....

.....

**EL INSTRUMENTO SE CONSIDERA:**

Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%

## Anexo 4. Validación de la ficha de observación



**unl**

Universidad  
Nacional  
de Loja

Unidad de Educación  
a Distancia y en Línea

### UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA UNIDAD DE EDUCACIÓN A DISTANCIA Y EN LÍNEA CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

#### VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

#### FICHA DE OBSERVACIÓN

**Objetivo:** Aprobar la validez de los ítems elaborados en la ficha de observación

**Indicaciones:**

- Se presentan 5 ítems que serán evaluados según la experticia de los evaluadores enfocados en las variables de la investigación.

**Título:** Recursos Digitales y Estimulación Kinestésica en niños de 3 años del “CNH Misión Ternura Orianga” período 2023-2024.

- **Variable independiente:** Recursos digitales
- **Variable dependiente:** Estimulación kinestésica

**Criterio para su validación:**

- Se debe presentar la matriz de operacionalización de variables
- Se debe presentar los instrumentos de recolección de datos
- El instrumento debe de estar validado por 3 o más expertos

**Autor:** Stephanie Yesenia Agila Cordova

**ASPECTOS DE VALIDACIÓN:****PREGUNTA 1:** El niño muestra interés al utilizar dispositivos electrónicos durante periodos prolongados

INDICADORES	CRITERIOS	APLICABLE 100%	MODIFICABLE E 75%	REGULAR 50%	DEFICIENTE E 25%	NO APLICABLE 0%
CLARIDAD	Está formado con lenguaje apropiado y una adecuada ortografía y signos de puntuación					
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica					
COHERENCIA	Existe relación entre las dimensiones e indicadores					
METODOLOGIA	Responde al propósito del trabajo considerando los objetivos planteados					
PERTINENCIA	El documento es adecuado al tipo de investigación					

**Observaciones:**

.....

.....

.....

**PREGUNTA 2:** El infante tiene acceso a contenido en línea, incluyendo videos y juegos

INDICADORES	CRITERIOS	APLICABLE 100%	MODIFICABLE E 75%	REGULAR 50%	DEFICIENTE E 25%	NO APLICABLE 0%
CLARIDAD	Está formado con lenguaje apropiado y una adecuada ortografía y signos de puntuación					
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica					
COHERENCIA	Existe relación entre las dimensiones e indicadores					
METODOLOGIA	Responde al propósito del trabajo considerando los objetivos planteados					
PERTINENCIA	El documento es adecuado al tipo de investigación					

**Observaciones:**

.....

.....

**PREGUNTA 3:** Presenta dificultades para realizar actividades físicas que requieran de movimientos coordinados

INDICADORES	CRITERIOS	APLICABLE 100%	MODIFICABLE E 75%	REGULAR 50%	DEFICIENTE E 25%	NO APLICABLE 0%
CLARIDAD	Está formado con lenguaje apropiado y una adecuada ortografía y signos de puntuación					
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica					
COHERENCIA	Existe relación entre las dimensiones e indicadores					
METODOLOGIA	Responde al propósito del trabajo considerando los objetivos planteados					
PERTINENCIA	El documento es adecuado al tipo de investigación					

**Observaciones:**

.....  
 .....  
 .....

**PREGUNTA 4:** Es capaz de mantener una postura adecuada al ejecutar acciones que requieran estabilidad corporal

INDICADORES	CRITERIOS	APLICABLE 100%	MODIFICABLE E 75%	REGULAR 50%	DEFICIENTE E 25%	NO APLICABLE 0%
CLARIDAD	Está formado con lenguaje apropiado y una adecuada ortografía y signos de puntuación					
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica					
COHERENCIA	Existe relación entre las dimensiones e indicadores					
METODOLOGIA	Responde al propósito del trabajo considerando los objetivos planteados					
PERTINENCIA	El documento es adecuado al tipo de investigación					

**Observaciones:**

.....  
 .....  
 .....

**PREGUNTA 5:** Disfruta realizar actividades corporales en las que se encuentre incluidos los recursos digitales como videos, canciones y juegos

INDICADORES	CRITERIOS	APLICABLE 100%	MODIFICABLE 75%	REGULAR 50%	DEFICIENTE 25%	NO APLICABLE 0%
CLARIDAD	Está formado con lenguaje apropiado y una adecuada ortografía y signos de puntuación					
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica					
COHERENCIA	Existe relación entre las dimensiones e indicadores					
METODOLOGIA	Responde al propósito del trabajo considerando los objetivos planteados					
PERTINENCIA	El documento es adecuado al tipo de investigación					

**Observaciones:**

.....

.....

.....

**EL INSTRUMENTO SE CONSIDERA:**

Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%

*Anexo 5. Tabla de triangulación*

**Triangulación de Datos**

**Tabla 1.**

Triangulación de datos variable independiente

**VARIABLE INDEPENDIENTE:**

Variable 1	Pregunta Entrevista	Descripción Respuesta Textual	Ficha de Observación	Descripción textual ficha de observación	Descripción Conceptual	Interpretación por variables

**Tabla 2**

Triangulación de datos variable dependiente

**VARIABLE DEPENDIENTE:**

Variable 2	Pregunta Entrevista	Descripción Respuesta Textual	Ficha de Observación	Descripción textual ficha de observación	Descripción Conceptual	Interpretación por variables

## Anexo 6. Consentimiento informado

### INFORMACIÓN PARA PARTICIPANTES

Estimado/a,

La intención de esta información, es ayudarle a tomar la decisión o no de ser participe dentro de la presente investigación.

El presente Proyecto de Integración Curricular tiene por objetivo: Analizar los recursos digitales y la estimulación kinestésica en niños de 3 años del CNH Misión Ternura Orianga, periodo 2023-2024. La investigación amerita la obtención de información que en su mayoría se la obtendrá a través de Entrevista – cuestionario, Observación- ficha de observación, siendo importante informarle que no involucra ningún riesgo para el participante y la decisión de la participar es absolutamente voluntaria.

#### CONSENTIMIENTO INFORMADO:

El/la abajo firmante, declara conocer el Proyecto, Recursos Digitales y Estimulación kinestésica en niños de 3 años del “CNH Misión Ternura Orianga” período 2023-2024 y acepta que es necesario la recolección de algunos datos concernientes a su estado actual.

Por ello, de manera voluntaria, informada y consciente, acuerda participar en el proyecto mencionado, contribuyendo activamente con la ejecución del mismo y proporcionando la información y participando en las actividades necesarias. Asimismo, otorga la autorización al personal a cargo del proyecto para emplear su información con el fin de lograr los objetivos establecidos. Es importante destacar que sus respuestas serán tratadas de manera **CONFIDENCIAL**, manteniéndose en secreto y sin posibilidad de asociarse directamente con su persona.

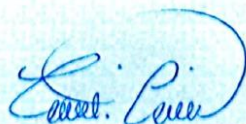
Usted como participante está en su derecho de abstenerse de participar o retirarse de la investigación y poder revocar el consentimiento informado en cualquier momento.

Aceptación:

He leído y **ACEPTO**

He leído y **NO ACEPTO**

Firma: \_\_\_\_\_







Anexo 7. Guía de actividades



1859

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**  
UNIDAD DE EDUCACIÓN A DISTANCIA Y EN LINEA

**EDUCACIÓN INICIAL**



## **Guía de actividades**

**AUTORA:**

Stephanie Yesenia Agila Cordova

Loja – Ecuador  
2024





## **1. Tema**

*Guía de actividades basadas en recursos digitales para el desarrollo de la estimulación kinestésica en niños de 3 años del CNH Misión Ternura Orianga periodo 2023-2024*



## *Tabla de contenido*

2. Tabla de contenido .....	56
3. Datos informativos de la institución .....	57
4. Problema .....	57
4.1 Descripción del problema .....	57
4.2 Introducción/Presentación.....	57
5. Metodología .....	57
5.1. Tipo de propuesta.....	58
5.2. Destinatarios .....	58
5.3. Técnicas utilizadas para el desarrollo de la propuesta .....	58
6. Objetivos .....	58
6.1 Objetivo general.....	58
6.2 Objetivos específicos .....	58
7. Diseño de la propuesta .....	58
7. 1 Elaboración de actividades .....	58
8. Resultados Esperados.....	64
9. Conclusiones .....	64
10. Recomendaciones .....	64
11. Bibliografía .....	65
12. Anexos .....	66
12.1 Anexo 1. Lista de cotejo .....	66

### **3. Datos informativos de la institución**

**Unidad de atención:** CNH Misión Ternura Orianga

**Nivel:** I

**No. de participantes:** 11 Padres de familia, 1 Docente, 13 niños/as

**Edades de los participantes:** 3 años

**Provincia:** Loja

**Cantón:** Paltas

**Parroquia:** Orianga

**Ubicación:** Calle 13 de octubre y Miguel Huanca

### **4. Problema**

#### **4.1 Descripción del problema**

Hoy en día los diferentes recursos digitales están impactando en todos los aspectos de vida de las personas y más aún en edades muy tempranas ya que al estar pegados a las pantallas digitales llevan una vida sedentaria lo que influye en su desarrollo kinestésico sea cognitivo o emocional por lo tanto es esencial que los padres y docentes tengan conocimientos de la influencia de la tecnología y le den un uso adecuado en bien en el desarrollo integral de los niños.

#### **4.2 Introducción/Presentación**

La presente guía de actividades se la realizara en la unidad de atención CNH Misión Ternura Orianga, está basada en un análisis de las observaciones ejecutadas a los niños/as y entrevistas realizadas a los padres de familia de dicha institución, en esta guía se han planificado seminarios interactivos y actividades lúdicas que estimulen a padres, docente y niños con el fin de contribuir a una adecuada estimulación kinestésica en los infantes logrando que se sientan motivados y dispuestos a aprender de una manera divertida y creativa.

### **5. Metodología**

La presente guía asume un enfoque cualitativo ya que permitirá explorar y comprender las experiencias, perspectivas y significados sobre la dificultad a intervenir proporcionando información valiosa. Esta guía de actividades incluirá seminarios interactivos de manera presencial para padres de familia brindando información valiosa acerca de la problemática planteada, así mismo incluirá actividades innovadoras dirigidas a los niños de 3 años del CNH Misión Ternura Orianga mismas que estarán dirigidas en mejorar su expresión y estabilidad corporal. Utilizando materiales como: videos reflexivos, juegos en línea y dinámicas

participativas.

### **5.1. Tipo de propuesta**

La presente propuesta se considera un programa de formación y sensibilización intentando orientar a padres y docentes sobre los efectos causados por los recursos digitales en el desarrollo kinestésico de los infantes.

### **5.2. Destinatarios**

- ✚ **Padres de familia:** Conocimiento para guiar y equilibrar el uso de recursos digitales en sus hijos
- ✚ **Docente:** Brindar pautas para la realización de actividades enfocadas en la estimulación kinestésicas de los niños.
- ✚ **Niños:** Mejorar su estimulación kinestésica es decir que tengan una expresión, comportamiento y postura corporal adecuada.

### **5.3. Técnicas utilizadas para el desarrollo de la propuesta**

Para el desarrollo de esta propuesta se utilizarán dos tipos de técnicas como: la técnica de grupo que ayudarán al niño a integrarse y socializar con sus pares fortaleciendo el vínculo de la relación entre sí, así mismo se utilizará una técnica inductiva la que servirá para observar los avances en cada sesión reunión.

## **6. Objetivos**

### **6.1 Objetivo general**

- Potencializar la estimulación kinestésica de los niños de 3 años del CNH Misión Ternura Orianga a través de la utilización de recursos digitales.

### **6.2 Objetivos específicos**

- ✓ Enriquecer los conocimientos de los padres de familia para que contribuyan a un buen desarrollo corporal de sus hijos a través de un seminario interactivo.
- ✓ Diseñar actividades lúdicas para los niños de 3 años CNH Misión Ternura Orianga mediante actividades que requieran de movimientos.

## **7. Diseño de la propuesta**

### **7.1 Elaboración de actividades**



## ACTIVIDAD 1

<b>Tema</b>	<b>Digitando el aprendizaje temprano: luces y sombras</b>
<b>Objetivo</b>	Brindar a los padres de familia información detallada sobre cómo los recursos digitales pueden afectar positiva y negativamente el desarrollo de sus hijos en la etapa temprana a través de un seminario educativo
<b>Tiempo estimado</b>	90 minutos
<b>Participantes</b>	11 padres o madres de familia
<b>Recursos</b>	<b>Materiales:</b> Dispositivo, video, lana de ovillo y espacio amplio <b>Humanos:</b> Padres y educadora
<b>Desarrollo</b>	<p><b>1. Saludo</b></p> <p><b>2. Introducción:</b> Presentación del tema y objetivo del seminario.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Mostrar un video reflexivo titulado: Niños Digitales - Las Ventajas y Desventajas de la Tecnología <a href="https://www.youtube.com/watch?v=SCs_WLN5TAo&amp;t=205s">https://www.youtube.com/watch?v=SCs_WLN5TAo&amp;t=205s</a></li><li>- A través de una dinámica llamada la tela araña</li><li>- Realizar dos grupos</li><li>- El grupo 1 tratará el tema Ventajas de los Recursos Digitales</li><li>- Mientras el grupo 2 escucharan con atención lo mencionado por el grupo 1.</li><li>- Colocamos al grupo 1 en un círculo, sentados o de pie, dependiendo de las condiciones del espacio.</li><li>- Se entrega a un padre/ madre de familia el ovillo de lana, la cual tiene que decir su nombre y una ventaja que nos brindan los recursos digitales; luego toma la punta del ovillo y lanza la bola a otro padre, quien a su vez debe presentarse de la misma forma. La acción se repite hasta que todos los padres/madres queden enlazados en una telaraña.</li><li>- Desenredar la telaraña, para lo cual se debe seguir el mismo proceso y orden que el anterior, con la diferencia de que en esta oportunidad la persona que inicia el juego (del desenredo) es la última persona que agarró el ovillo de lana, la cual debe arrojar el ovillo a la persona que anteriormente le lanzó y mientras lo hace debe mencionar en voz alta el nombre y la ventaja que menciona la persona anterior que le pasó el ovillo.</li><li>- El grupo 2 realizará la misma dinámica con el tema Desventajas de los recursos digitales</li><li>- El grupo 1 estará atento a lo mencionado por el grupo 2.</li></ul> <p><b>3. Debate y Conclusiones</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Espacio para preguntas, reflexiones y discusión entre los padres.</li><li>- Resumen de los puntos clave y recomendaciones finales.</li><li>-Despedida</li><li>- Agradecer su asistencia y puntualidad</li><li>- Finalizar el seminario.</li></ul>
<b>Evaluación</b>	Distingue efectos positivos y negativos de los recursos digitales

**Elaborado por:** Stephanie Agila, (2024)

## ACTIVIDAD 2

<b>Tema</b>	<b><i>Moviendo mi cuerpecito</i></b>
<b>Objetivo</b>	Identificar las partes del cuerpo humano: cabeza, hombros, cintura, rodillas y pies para el desarrollo de la estimulación kinestésica de los niños a través de un video “Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover” <a href="https://www.youtube.com/watch?v=z6DoPp-LkTA">https://www.youtube.com/watch?v=z6DoPp-LkTA</a>
<b>Tiempo estimado</b>	40 minutos
<b>Participantes</b>	8 niñas y 5 niños
<b>Recursos</b>	<b>Materiales:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ YouTube y Parlante</li><li>✓ Imágenes de las partes del cuerpo</li><li>✓ Espacio amplio</li></ul> <b>Humanos:</b> Niños y educadora
<b>Desarrollo</b>	Saludo de bienvenida <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Con la ayuda de imágenes explicar las partes del cuerpo Humano como cabeza, hombro, rodilla y pies</li><li>✓ Reconocer las partes del cuerpo.</li><li>✓ Bailar acorde al ritmo y al contenido de la canción con movimientos aleatorios del cuerpo.</li></ul>
<b>Evaluación</b>	Fortalece la habilidad motora e Identifica las partes de su cuerpo.

**Elaborado por:** Stephanie Agila, (2024)

### ACTIVIDAD 3

<b>Tema</b>	<i>"Cuerpos en Movimiento Digital"</i>
<b>Objetivo</b>	Mejorar la conciencia corporal y el control motor de los niños a través de la interacción con recursos digitales
<b>Tiempo estimado</b>	40 minutos
<b>Participantes</b>	8 niñas y 5 niños
<b>Recursos</b>	<b>Materiales:</b> grabadora, dispositivo celular, dibujos simétricos y espacio amplio <b>Humanos:</b> Niños y educadora
<b>Desarrollo</b>	Saludo de bienvenida con una canción hola hola <a href="https://www.youtube.com/watch?v=iC-9PKGI4Mk">https://www.youtube.com/watch?v=iC-9PKGI4Mk</a> <ul style="list-style-type: none"><li>- Asegúrate que los niños tengan acceso a un celular</li><li>- Explica a los niños que trabajarán en parejas para completar dibujos simétricos.</li><li>- Demuestra cómo mover una parte de tu cuerpo y reflejarlo en el celular</li><li>- Supervisa mientras los niños realizan movimientos simétricos en la aplicación.</li><li>- Anima a los niños a explorar diferentes posturas y movimientos.</li><li>- Brinda elogios y refuerzos positivos durante la actividad.</li><li>- Reúne a los niños para compartir sus creaciones y experiencias.</li><li>- Destaca la importancia de la simetría y la coordinación en el juego.</li></ul>
<b>Evaluación</b>	Controla y coordina movimientos Utiliza una postura adecuada al realizar movimientos

Elaborado por: Stephanie Agila, (2024)

#### ACTIVIDAD 4

<b>Tema</b>	<i>"Exploradores Digitales del Cuerpo"</i>
<b>Objetivo</b>	Promover la exploración sensorial y la autorregulación a través de experiencias digitales interactivas
<b>Tiempo estimado</b>	<b>40 minutos</b>
<b>Participantes</b>	8 niñas y 5 niños
<b>Recursos</b>	<b>Materiales:</b> Canción infantil, celular y aplicación meditación infantil <b>Humanos:</b> Niños y educadora
<b>Desarrollo</b>	Saludo de bienvenida a través de una canción hola hola <a href="https://www.youtube.com/watch?v=iC-9PKGI4Mk">https://www.youtube.com/watch?v=iC-9PKGI4Mk</a> <ul style="list-style-type: none"><li>- Invita a los niños a sentarse en círculo y explícales que realizarán ejercicios de relajación.</li><li>- Tener un dispositivo con la app de meditación infantil lista</li><li>- Guía a los niños en ejercicios de respiración profunda y relajación muscular.</li><li>- Fomenta la calma y la concentración durante la práctica.</li><li>- Proporciona apoyo y aliento a los niños durante la actividad.</li><li>- Permita que los niños compartan cómo se sintieron durante la relajación.</li><li>- Anima a expresar emociones y experiencias positivas.</li><li>- Concluye la actividad destacando la importancia de la calma y el autocuidado.</li></ul>
<b>Evaluación</b>	Mantiene un comportamiento corporal adecuado

**Elaborado por:** Stephanie Agila, (2024)



## ACTIVIDAD 5

<b>Tema</b>	<b><i>Audiocuentos</i></b>
<b>Objetivo</b>	Integrar las aplicaciones digitales en las prácticas de enseñanza y de aprendizaje para los niños de 3 años.
<b>Tiempo estimado</b>	<b>40 minutos</b>
<b>Participantes</b>	8 niñas y 5 niños
<b>Recursos</b>	<b>Materiales:</b> audiocuento y celular <b>Humanos:</b> Niños y educadora
<b>Desarrollo</b>	Saludo de bienvenida <ul style="list-style-type: none"><li>• Escuchar el audiocuento la estrella y la luciérnaga <a href="https://youtu.be/d_PY8d_eJig">https://youtu.be/d_PY8d_eJig</a></li><li>• Preguntar a los niños/as si desean realizar un audiocuento con sus voces</li><li>• Imaginar un historia o cuento</li><li>• Organizarla y grabarla con las voces de las niñas y los niños</li><li>• Cada niña o niño puede narrar una parte</li><li>• Pueden producirse sonidos para ambientar las situaciones narradas.</li><li>• Felicitar cada logro</li><li>• Preguntar si es gusto la actividad</li></ul>
<b>Evaluación</b>	Expresa sus emociones

**Elaborado por:** Stephanie Agila, (2024)

## **8. Resultados esperados**

Que los niños y niñas de 3 años del CNH Misión Ternura Orianga mejoren la destreza y control de sus movimientos, fortalezcan su conciencia corporal, interactúen con recursos digitales enfocados en su enseñanza- aprendizaje, que fomenten su gestión emocional y autocontrol y que reconozcan y regulen sus emociones de manera positiva explorando su cuerpo de manera interactiva y sensorial.

## **9. Conclusiones**

- El Seminario interactivo proporcionará a los padres o madres de familia y educadora información y conocimientos para comprender mejor el uso adecuado de recursos digitales en la etapa temprana de los niños y niñas.
- La estimulación kinestésica en niños de 3 años es fundamental para su desarrollo integral, ya que les permite explorar el mundo a través del movimiento, fortalecer su coordinación motora y mejorar su capacidad de concentración y aprendizaje.

## **10. Recomendaciones**

- A la educadora familiar brindar más talleres o capacitaciones a los padres de familia que estos sean interactivos y agradables para ellos.
- Proporcionar las experiencias sensoriales y actividades físicas adecuadas a su edad no solo les ayuda a desarrollar habilidades físicas, sino también cognitivas y emocionales, sentando las bases para un crecimiento saludable y equilibrado en todas las áreas de su vida.

## 11. Bibliografía

Espinosa, A. X. (2014). *Currículo Educación Inicial 2014*. Ministro de Educación del Ecuador.

Sanchez-Gomez, M., Roures, A., Flor Arasil, P., & Bresó, E. (2021). Propuesta de intervención para el desarrollo de la inteligencia emocional en menores en situación de riesgo y vulnerabilidad social.



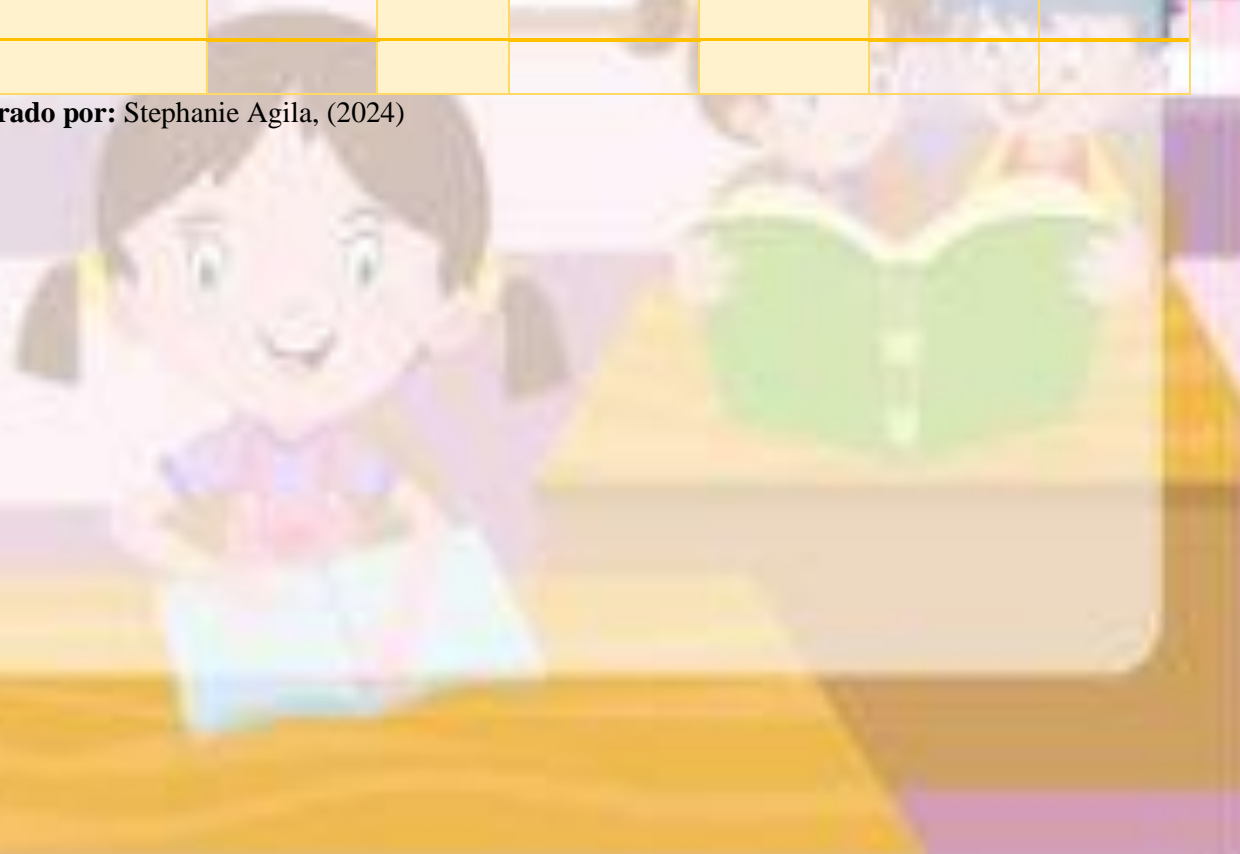
## 12. Anexos

### 12.1 Anexo 1. Lista de cotejo

Tabla 1. Lista de cotejo

Indicadores							
N°	Nombres y apellidos de los niños	Ha mejorado la coordinación y expresión corporal		Participa con recursos digitales manteniendo un comportamiento corporal adecuado		Reconocen y regulan sus emociones de manera positiva al interactuar con videos	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
01							
02							
03							
04							
05							
06							
07							
08							
09							
10							
11							
12							
13							

Elaborado por: Stephanie Agila, (2024)



## *Anexo 8. Certificado de la traducción del resumen*



Lic. Wilber Cevallos Castillo  
Licenciado en Ciencias de la Educación, mención  
Idioma Inglés

0967587814  
[wilber.cevalloscastillo@gmail.com](mailto:wilber.cevalloscastillo@gmail.com)  
Loja, Ecuador

Loja, 07 de octubre del 2024

Yo, Cevallos Castillo Wilber, con número de cédula 1105241846 y con título de Licenciado en Ciencias de la Educación, Mención Idioma Inglés, registrado en el SENESCYT con número 1008-2021-2267744.

### **CERTIFICO:**

Que tengo conocimiento y dominio de los idiomas Español e Inglés y, que, la traducción del resumen del trabajo de titulación **Recursos Digitales y Estimulación Kinestésica en niños de 3 años del “CNH Misión Ternura Orianga” período 2023-2024**, de autoría de la estudiante STEPHANIE YESENIA AGILA CORDOVA, con cédula 1105057440, estudiante de la Carrera de Educación Inicial, de la Universidad Nacional de Loja; es verdadero y correcto ante los parámetros que mi experticia me permite constatar y dar fe.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, dando al interesado la facultad de hacer uso del presente documento en lo que considere conveniente.



Mgr. Cevallos Castillo Wilber  
C.I. 1105241846  
Rec. 1008-2021-2267744