

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS
ESCUELA DE EDUCACIÓN INICIAL



**Dibujos animados y el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años,
institución educativa "Carrusel de Niños", Tumbes 2026**

TESIS

Para optar el título profesional de Licenciada en Educación inicial

Autora

Br. Ana Sarahit Mija Huacchillo

Tumbes, 2026

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



**Dibujos animados y el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años,
institución educativa "Carrusel de Niños", Tumbes 2026**

Tesis aprobada en forma y estilo por:

Dra. Kateriny Barrientos Pacherras de Guevara (Presidenta)

Código Orcid: 0000-0002-0920-8938

Dra. Clarisa Avila Gomez

Código Orcid: 0000-0003-0677-9759

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo

Código Orcid: 0000-0003-2262-1003

(Secretaria)

(Vocal)

Tumbes, 2026

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



**Dibujos animados y el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años,
institución educativa "Carrusel de Niños", Tumbes 2026**

Los suscritos declaramos qué la tesis es original en su contenido y
forma

Br. Ana Sarahit Mija Huachillo (autora)

Código Orcid: 0009-0005-0789-3619

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo (Asesor)

Código Orcid: 0000-0003-2262-1003

Tumbes, 2026

ACTA DE SUSTENTACIÓN



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Ciudad Universitaria

Av. Universitaria – Pampa Grande – Tumbes

“AÑO DE LA ESPERANZA Y EL FORTALECIMIENTO DE LA DEMOCRACIA”

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En Tumbes, a los veintidós días del mes de setiembre del dos mil veintiséis, siendo las diez horas; y en modalidad presencial, se reunió el Jurado Calificador en el auditorio de la Facultad de Ciencias Sociales – Universidad Nacional de Tumbes, designado mediante **RESOLUCIÓN N° 276-2024/UNTUMBES-FACSO-D, del 24 de septiembre de 2024**, conformado por la **Dra. Kateriny Barrientos Pacherras de Guevara** (Presidente), **Dra. Clarisa Avila Gomez** (Secretario); y **Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo** (Vocal); Asimismo, se reconoció, al Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo como **asesor**. Acto seguido, el jurado procedió a evaluar, deliberar y calificar la sustentación de la tesis titulada: **“DIBUJOS ANIMADOS Y EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS INSTITUCIÓN EDUCATIVA CARRUSEL DE NIÑOS, TUMBES 2024”**, para optar el título Profesional de Licenciada en Educación Inicial, presentada por la estudiante:

Br. ANA SARAHIT MIJA HUACCHILLO

Concluida la sustentación y absueltas las preguntas por parte de las sustentantes y luego de la deliberación, el jurado, según el artículo 65° del Reglamento de Tesis para Pregrado y Posgrado de la Universidad Nacional de Tumbes, declara a la **Br. ANA SARAHIT MIJA HUACCHILLO, APROBADO** con el calificativo de **SOBRESALIENTE**

Se hace conocer a la sustentate, que deberá levantar las observaciones finales hechas al informe final de tesis, que el Jurado le indica.

En consecuencia, queda **EXPEDITA** para continuar con los trámites correspondientes a la obtención del Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial, de conformidad con lo estipulado en la Ley Universitaria N° 30220, el Estatuto, Reglamento General, Reglamento General de Grados y Títulos y Reglamento de Tesis de la Universidad Nacional de Tumbes.

Siendo las once horas del mismo día, se dio por concluida la ceremonia académica, procediendo a firmar el acta en presencia del público asistente.

Tumbes, 22 de setiembre de 2026.

Dra. Kateriny Barrientos Pacherras de Guevara
DNI N° 00248073
Código ORCID 0000-0002-0920-8938
Presidente

Dra. Clarisa Avila Gomez
DNI N° 00239466
Código ORCID 0000-0002-8898-175X
Secretario

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo
DNI N° 00230120
Código ORCID 0000-0003-2262-1003
vocal

CC.
Jurados (03)
Asesor
Interesado

- Coasesor
- Archivo (Decanato)

REPORTE DE SIMILITUD DE TURNITIN



Página 1 de 47 - Portada

Identificador de la entrega: tmoid::3117:612809197

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo
Asesor.
<https://orcid.org/0000-0003-2262-1003>

Ana Sarahit Mija Huacchillo

Dibujos animados y el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años, institución educativa "Carrusel de Niños", Tumbes 2026

Informe de tesis

Detalles del documento

Identificador de la entrega

tmoid::3117:612809197

Fecha de entrega

6 ago 2026, 13:22 GMT-5

Fecha de descarga

6 ago 2026, 13:24 GMT-5

Nombre del archivo

Ana Sarahit Mija Huacchillo.docx

Tamaño del archivo

86.4 KB

42 páginas

11.938 palabras

68.063 caracteres



Página 1 de 47 - Portada

Identificador de la entrega: tmoid::3117:612809197

8% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Texto citado
- ▶ Coincidencias menores (menos de 15 palabras)

Fuentes principales

- 5%  Fuentes de Internet
- 1%  Publicaciones
- 6%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.



Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo
Asesor.
<https://orcid.org/0000-0003-2262-1003>

Fuentes principales

5%	Fuentes de Internet
1%	Publicaciones
6%	Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Internet	repositorio.unc.edu.pe	<1%
2	Internet	repositorio.udh.edu.pe	<1%
3	Trabajos del estudiante	Universidad Cesar Vallejo en 2026-07-21	<1%
4	Trabajos del estudiante	Enteprise-Escuela de Educacion Superior Pedagogica Marcos Duran Martel- en 2...	<1%
5	Trabajos del estudiante	Universidad Nacional Santiago Antunez de Mayolo en 2026-07-30	<1%
6	Internet	renati.sunedu.gob.pe	<1%
7	Trabajos del estudiante	Universidad Nacional José María Arguedas en 2026-06-16	<1%
8	Internet	www.coursehero.com	<1%
9	Internet	repositorio.unsaac.edu.pe	<1%
10	Trabajos del estudiante	Universidad Cesar Vallejo en 2023-01-02	<1%
11	Internet	docslide.us	<1%

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo
Asesor.
<https://orcid.org/0000-0003-2262-1003>

12	Internet	fliphtml5.com	<1%
13	Trabajos del estudiante	Universidad Internacional de la Rioja en 2026-07-18	<1%
14	Trabajos del estudiante	National University College - Online en 2024-07-31	<1%
15	Internet	repositorio.uwriener.edu.pe	<1%
16	Trabajos del estudiante	Corporación Universitaria del Caribe en 2026-08-20	<1%
17	Internet	atassgaming.blogspot.com	<1%
18	Trabajos del estudiante	Instituto Superior de Artes, Ciencias y Comunicación IACC en 2022-08-23	<1%
19	Trabajos del estudiante	Universidad Cesar Vallejo en 2026-08-03	<1%
20	Trabajos del estudiante	Universidad Cesar Vallejo en 2026-07-27	<1%
21	Trabajos del estudiante	Universidad Tecnológica del Perú en 2026-07-10	<1%
22	Internet	academiz.es	<1%
23	Internet	repositorio.unap.edu.pe	<1%
24	Trabajos del estudiante	Universidad Cesar Vallejo en 2026-08-08	<1%
25	Internet	www.trener.edu.pe	<1%

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo
Asesor.
<https://orcid.org/0000-0003-2262-1003>

26	Trabajos del estudiante	Universidad Nacional de Cajamarca en 2026-08-29	<1%
27	Trabajos del estudiante	Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle en 2026-08-06	<1%
28	Internet	alicia.concytec.gob.pe	<1%
29	Internet	hdl.handle.net	<1%
30	Internet	pdfs.semanticscholar.org	<1%



Dr. Oscar Calisto La Rosa Feijoo
Asesor.
<https://orcid.org/0000-0003-2262-1003>

DEDICATORIA

Este trabajo es el cumplimiento de una meta soñada, y se lo dedico con todo mi amor a quienes son mi motor y mi razón de ser.

A mis padres, mis mayores ejemplos de esfuerzo y perseverancia. Gracias por su amor incondicional, sus sacrificios y por creer siempre en mí. Todo lo que soy y logro se lo debo a ustedes; este triunfo es también suyo.

A mis abuelos, fuente de sabiduría, cariño y guía. Gracias por sus consejos, su ternura y ese amor especial que siempre me dio fuerzas para seguir adelante. Sus enseñanzas siempre estarán en mi corazón.

A mi hijo, mi vida entera y mi mayor motivación. A ti te dedico este logro, porque fuiste el impulso para no rendirme nunca. Cada esfuerzo fue pensando en ti, en tu futuro y en ser tu mejor ejemplo. Te amo con todo mi ser.

A mis profesores, gracias por su conocimiento, paciencia y dedicación. Gracias por guiarme, enseñarme y ayudarme a crecer profesionalmente; su orientación fue fundamental para llegar hasta aquí.

Ana Sarahit Mija Huacchillo

AGRADECIMIENTO

A mis padres, por ser mi pilar, su amor y sacrificio; este logro es también suyo.

A mis abuelos, por su sabiduría, cariño y ejemplos que siempre me guiaron.

A mi hijo, mi mayor motivación, a quien dedico este triunfo como ejemplo de superación.

Y a toda mi familia y amigos, por su apoyo, cariño y aliento constante. Gracias a todos por ser parte de este camino.

Ana Sarahit Mija Huacchillo

ÍNDICE.

CARÁTULA AUTORÍA	i
CARÁTULA DE APROBACIÓN DE JURADO.....	ii
CARÁTULA DE ORIGINALIDAD.....	iii
REPORTE DE SIMILITUD DE TURNITIN.....	v
DEDICATORIA.....	x
AGRADECIMIENTO.....	xi
ÍNDICE DE TABLAS.	xiii
ÍNDICE DE ANEXOS.	xiv
RESUMEN	xv
ABSTRACT	xvi
I. INTRODUCCIÓN.....	17
II. REVISIÓN DE LITERATURA	20
III. MÉTODOS Y MATERIALES	33
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	42
V. CONCLUSIONES	54
VI. RECOMENDACIONES.....	55
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	56

ÍNDICE DE TABLAS.

Tabla 1 Operacionalización de variables.....	35
Tabla 2 La población lo conformaran los estudiantes de 5 años de la institución educativa "Carrusel de Niños", Tumbes 2023.	38
Tabla 3 Muestra de estudio.....	39
Tabla 4 Tabla cruzada Dibujos Animados*Desarrollo Cognitivo	42
Tabla 5 Pruebas de normalidad	43
Tabla 6 Correlación: Dibujos Animados y Desarrollo Cognitivo	44
Tabla 7 Tabla cruzada Genero*Desarrollo Cognitivo	45
Tabla 8 Correlación: Género y Desarrollo Cognitivo	46
Tabla 9 Tabla cruzada Contenido*Desarrollo Cognitivo.....	47
Tabla 10 Correlación: Contenido y Desarrollo Cognitivo.....	48
Tabla 11 Tabla cruzada Percepción Visual*Desarrollo Cognitivo	49
Tabla 12 Correlación: Percepción Visual y Desarrollo Cognitivo	50

ÍNDICE DE ANEXOS.

Anexo 1. Matriz de consistencia.....	63
Anexo 2. Instrumentos de evaluación	66
Anexo 3. Prueba de confiabilidad	68
Anexo 4. Resultados de instrumentos.....	69
Anexo 5. Validación por juicio de expertos.....	71
Anexo 6. Solicitud para la aplicación del instrumento	83
Anexo 7. Consentimiento informado	84
Anexo 8. Evidencias.....	86

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo determinar la relación entre los dibujos animados y el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años de la institución educativa “Carrusel de Niños”, Tumbes 2026. El estudio fue de enfoque cuantitativo, tipo básico, diseño no experimental, correlacional y de corte transversal. La muestra estuvo conformada por 21 niños, a quienes se aplicó la técnica de la encuesta mediante dos cuestionarios con escala de Likert. El análisis de datos se realizó mediante la prueba Rho de Spearman. Los resultados evidenciaron una correlación positiva alta y significativa entre los dibujos animados y el desarrollo cognitivo ($Rho = .694$; $p < 0.05$). Asimismo, se hallaron relaciones significativas con el contenido ($Rho = .633$) y la percepción visual ($Rho = .627$), mientras que el género no presentó significancia estadística ($Rho = .226$). Se concluyó que los dibujos animados se asocian con el desarrollo cognitivo infantil, principalmente a través de estímulos visuales y contenidos adecuados, favoreciendo procesos como la atención, memoria y lenguaje en la etapa preoperacional.

Palabras clave: dibujos animados; desarrollo cognitivo; educación inicial; medios audiovisuales; procesos cognitivos; psicología del desarrollo.

ABSTRACT

This research aimed to determine the relationship between cartoons and the cognitive development of 5-year-old children at the "Carrusel de Niños" educational institution in Tumbes, Peru, in 2026. The study employed a quantitative, basic, non-experimental, correlational, and cross-sectional design. The sample consisted of 21 children, who were surveyed using two Likert-scale questionnaires. Data analysis was performed using Spearman's rho test. The results showed a strong and significant positive correlation between cartoons and cognitive development ($Rho = .694$; $p < 0.05$). Significant relationships were also found with content ($Rho = .633$) and visual perception ($Rho = .627$), while gender did not show statistical significance ($Rho = .226$). It was concluded that cartoons are associated with children's cognitive development, primarily through visual stimuli and appropriate content, fostering processes such as attention, memory, and language in the preoperational stage.

Keywords: cartoons; cognitive development; early childhood education; audiovisual media; cognitive processes; developmental psychology.

I. INTRODUCCIÓN

El desarrollo cognitivo de los niños es un aspecto crucial en su crecimiento y formación y ha sido objeto de numerosos estudios a lo largo de los años. Al respecto Sauce et al. (2021) señalan que este desarrollo se origina a través de la interacción entre factores biológicos y experiencias ambientales que permiten el fortalecimiento de las capacidades de aprendizaje. Entre los investigadores más destacados en este campo se encuentra el renombrado psicólogo suizo Jean Piaget, quien a través de años de investigación empírica propuso un modelo explicativo del aprendizaje basado en la experiencia como "acción", según el cual, los niños interactúan activamente con su entorno, lo cual les permite ampliar y reorganizar sus conocimientos y habilidades, permitiendo a los niños construir su propio conocimiento y dar sentido a la realidad (Pedapati, 2022).

Por otro lado, los dibujos animados son producciones audiovisuales protagonizadas por personajes animados que cuentan historias, representaciones artísticas sociales, y mensajes, generando una atracción e influencia en los niños que los visualizan, contribuyendo a sus procesos de aprendizaje y desarrollo. De Moral y López (2021). asimismo, se refieren a contenidos que combinan imágenes, elementos narrativo movimiento que capturan la atención de la audiencia infantil, influyendo en sus procesos cognitivos (Fan et al., 2022)

A nivel internacional el Centro para el Control y la Prevención de Enfermedades (CDC, 2022) reportó que el 65.7% de niños entre 2 y 5 años permanece más de dos horas diarias frente a pantallas fuera del horario escolar, mientras que investigaciones recientes han logrado identificar que el 58.8% de los niños presenta una exposición superior a una hora diaria, asociándose tiempos prolongados de visualización de contenidos audiovisuales, incluidos dibujos animados, lo cual limita un adecuado desarrollo cognitivo y el aprendizaje infantil (Gastaud et al., 2023).

En el contexto peruano, el acceso a la tecnología y los medios de comunicación ha aumentado significativamente en los últimos años. Según el Instituto Nacional de Estadística e Informática (2023), el porcentaje de hogares con acceso a internet y dispositivos móviles ha crecido considerablemente. Este aumento ha transformado la manera en que los niños consumen información y se entretienen, presentando tanto oportunidades como desafíos para su desarrollo cognitivo. Programas infantiles y

dibujos animados, disponibles a través de diversos medios, tienen un impacto significativo en la percepción del mundo y en el desarrollo de habilidades cognitivas de los niños peruanos. Investigaciones en diversas regiones del país han demostrado que los contenidos televisivos pueden influir tanto en el desarrollo cognitivo como en el comportamiento social y emocional de los niños. Es esencial analizar estos efectos para diseñar estrategias educativas que maximicen los beneficios y minimicen los riesgos asociados con el consumo de medios televisivos.

En la región de Tumbes, este fenómeno es particularmente observable entre los niños de 5 años, quienes, debido al mayor acceso a la tecnología, enfrentan nuevos desafíos y oportunidades en su desarrollo cognitivo. En la institución educativa "Carrusel de Niños", se ha identificado que los niños de 5 años están expuestos a una variedad de programas infantiles y dibujos animados que pueden influir en su desarrollo cognitivo, social y emocional. Estos programas no solo entretienen, sino que también educan y moldean las percepciones de los niños sobre el mundo que los rodea. Sin embargo, la influencia de los dibujos animados puede variar dependiendo de la naturaleza del contenido y del tiempo de exposición. Es crucial entender cómo estos medios de comunicación impactan en los diferentes aspectos del desarrollo infantil para poder diseñar estrategias educativas efectivas que aprovechen los beneficios de estos programas mientras se mitigan los efectos negativos.

El estudio se llevó a cabo en la institución educativa "Carrusel de Niños" debido a la observación de la significativa exposición de los niños de 5 años a programas infantiles y dibujos animados. Esta institución ofrece un entorno ideal para analizar cómo estos contenidos televisivos afectan el desarrollo cognitivo de los niños. Además, los educadores de "Carrusel de Niños" tienen un papel crucial en la utilización de estrategias lúdicas para reforzar el aprendizaje. Las actividades lúdicas no solo fomentan el aprendizaje a través del juego, sino que también promueven el desarrollo de habilidades sociales, emocionales e intelectuales. Al entender cómo los dibujos animados impactan el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños, se podrán generar recomendaciones valiosas para educadores y padres sobre cómo aprovechar de manera positiva la influencia de los dibujos animados en el crecimiento y aprendizaje de los niños.

Ante esta problemática se planteó como problema general: ¿En qué medida los dibujos animados se relacionan con el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años, institución educativa "Carrusel de Niños, Tumbes 2026? y como específicos: ¿En qué medida el género, el contenido y la percepción de los dibujos animados se relaciona con el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años, institución educativa "Carrusel de Niños, Tumbes 2026?

La presente investigación se justifica teóricamente porque permitirá ampliar el conocimiento científico sobre la relación entre los dibujos animados y el desarrollo cognitivo en niños de cinco años, se sustenta en teorías del desarrollo cognitivo y del aprendizaje infantil, como la teoría cognitiva de Jean Piaget y en diversas fuentes de información científica para profundizar en la comprensión de las variables de estudio.

Asimismo, posee una justificación práctica, ya que los resultados permitirán formular recomendaciones, generando información útil para los docentes, directivos y padres de familia de la institución en estudio; además los hallazgos podrán servir como referencia para el diseño y formulación de estrategias orientadas al empleo adecuado de contenidos audiovisuales en el entorno educativo y familiar.

Además, la investigación posee relevancia social porque aborda una problemática vinculada al desarrollo infantil en un contexto donde el acceso a medios audiovisuales y dibujos animados ha aumentado de manera significativa. Los hallazgos representan un aporte valioso para la generación de nuevos conocimientos sobre la asociación entre la exposición a dibujos animados y el desarrollo cognitivo brindando información útil para la comunidad educativa, lo cual a su vez contribuye al logro de los estándares de aprendizaje establecidos en el Currículo Nacional de Educación Básica para el nivel de Educación Inicial, promoviendo el desarrollo integral de los niños.

Finalmente, la investigación se justifica metodológicamente porque, se desarrolló bajo un enfoque positivista, mediante el cual se analizaron datos de manera objetiva y precisa. Asimismo se empleó un diseño no experimental, sin intervenir directamente en las variables de estudio y un nivel correlacional para determinar el grado de asociatividad entre los componentes de estudio. Para la recolección de la información se emplearon instrumentos debidamente validados mediante juicio de expertos en el tema de investigación y la confiabilidad se determinó mediante alfa de Cronbach, asegurando una información válida y confiable.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. Bases teóricas

Para otorgar consistencia científica a la primera variable, los dibujos animados, son productos audiovisuales dirigidos al público infantil, se componen de secuencias animadas que combinan diversos géneros y contenidos, con gran atractivo visual en donde los niños se entretienen y aprenden, desarrollando sus conocimientos, habilidades lingüísticas y cognitivas mediante los diversos personajes, símbolos, narrativas, imágenes, iconos, etc. (Dweich et al., 2021).

Por su parte, Zhu et al. (2024), señalan que la técnica de animación se basa en la creación de una secuencia de imágenes estáticas que, cuando se reproducen rápidamente en sucesión, generan la ilusión de movimiento. Este proceso ha evolucionado significativamente desde sus inicios, pasando de dibujos hechos a mano a avanzadas técnicas de animación por computadora, cada cuadro en un dibujo animado se dibuja a mano para crear una representación de imágenes en movimiento, de ahí proviene la palabra "animado". Los cómics, como una forma de representación visual, son los más descubiertos en el medio cinematográfico, desarrollados para ser adecuados para todas las edades. Por otro lado, el cómic apareció en el siglo XX en París, se desarrolló y alcanzó su apogeo en Estados Unidos (Sánchez y Salamanca, 2023).

Praveen y Srinivasan (2022) señalan que la animación constituye un medio visual dinámico que combina imágenes, movimiento y elementos narrativos que permiten captar la atención y facilitar la comprensión de información en distintos grupos de edad. Asimismo, indican que el desarrollo tecnológico ha ampliado de manera significativa las posibilidades de la animación, pasando de formas tradicionales a sistemas digitales más avanzados que permiten una mejor representación visual y comunicación de contenidos.

La influencia de los dibujos animados en el desarrollo cognitivo de los niños ha sido objeto de numerosos estudios. Según Piaget (1998), uno de los psicólogos más influyentes en el campo del desarrollo infantil, destacó la importancia de la experiencia y la interacción activa con el entorno en el desarrollo cognitivo de los niños. Según su teoría, los niños construyen su conocimiento a través de la interacción con el mundo

que los rodea, reorganizando sus estructuras cognitivas conforme adquieren nuevas experiencias y conocimientos.

En términos de desarrollo cognitivo, es crucial entender cómo los dibujos animados afectan las distintas dimensiones de este proceso en los niños de 5 años., las dimensiones de la variable dibujos animados son:

El género es una categoría de clasificación que organiza y agrupa producciones culturales y audiovisuales según características compartidas como temática, narrativa, estructura y estilo, permitiendo diferenciar contenidos y orientar la experiencia de la audiencia. En el caso de los dibujos animados, los géneros pueden clasificarse en categorías como comedia, fantasía, acción o aventura, las cuales repercuten en la manera en que las historias son presentadas y percibidas por los niños (Alacovska y O'Brien, 2021). Asimismo, Del Olmo (2022) señala que el género de los dibujos animados se crea con la finalidad de despertar la creatividad e interés de los niños, a través de los cuales desarrollen su imaginación y creatividad, en todos los géneros las ilustraciones suelen ser atractivas y de fácil comprensión de manera que les facilite el aprendizaje a los niños.

El contenido de los dibujos animados se define como el mensaje que se transmite mediante una serie de imágenes en movimiento, constituyen productos mediáticos audiovisuales dirigidos al público infantil, caracterizados por su narrativa simple, personajes animados, y temáticas centradas en la vida cotidiana. Estos contenidos no solo entretienen, sino que también contribuyen a la socialización temprana, transmitiendo valores, normas de conducta y estereotipos de género que inciden en la construcción de la identidad infantil, especialmente en la etapa de educación inicial (Gil y López, 2021). Por su parte, Wijethilaka (2020) indica que el contenido de dibujos animados se refiere a producciones audiovisuales animadas, enfocadas en captar la atención de los niños, en donde se muestran personajes caricaturescos y narrativas atractivas que entretienen y educan, además transmiten valores, estos programas suelen incorporar colores llamativos, música pegajosa y tramas simples que pueden influir significativamente en el desarrollo cognitivo, emocional, social y lingüístico de los niños, tanto de manera positiva como negativa.

Según Asem et al. (2023) la percepción visual en niños es la capacidad cognitiva para interpretar y procesar información recibida a través de los ojos, permitiendo reconocer formas, patrones, relaciones espaciales y estímulos visuales del entorno, esta habilidad es fundamental para el aprendizaje temprano, la coordinación visomotriz y el desarrollo académico, y puede verse influenciada por factores como el nivel socioeconómico, el entorno familiar y las oportunidades de estimulación visual.

La variable dibujos animados se sustenta en tres teorías que explican cómo la exposición a los contenidos audiovisuales puede relacionarse con el desarrollo infantil. En primer lugar, la teoría del aprendizaje social de Bandura (1977) plantea que los niños adquieren comportamientos, actitudes y valores a través de la observación e imitación de modelos presentes a su alrededor. En ese sentido, esta teoría fundamenta las dimensiones relacionadas con el contenido y el género de los dibujos animados, debido a que las características de los personajes, las acciones y los mensajes transmitidos pueden ser observados e interiorizados por los niños.

Complementando la teoría de Bandura, Gerbner (1969) propone la teoría del cultivo de, la cual sostiene que la exposición continua a los contenidos televisivos afecta de manera progresiva en la forma en que las personas perciben la realidad. Desde esta perspectiva, la dimensión percepción se sustenta en que los niños pueden construir ideas, creencias y formas de interpretar su entorno con relación a los mensajes reiterados que ven en los dibujos animados.

Finalmente, la teoría ecológica del desarrollo humano de Bronfenbrenner (1979) sostiene que el desarrollo infantil se encuentra influenciado por la interacción de diversos sistemas de su entorno, como la familia, la escuela y los medios de comunicación. En consecuencia, los dibujos animados son un elemento del contexto en el que se desenvuelve el niño y pueden asociarse con su desarrollo a través de la transmisión de comportamientos, valores, lenguaje y formas de interacción social, integrando las dimensiones de género, contenido y percepción dentro del proceso de desarrollo infantil.

En cuanto a la variable desarrollo cognitivo es un proceso que implica cambios progresivos tanto en el pensamiento como en la comprensión y se da mediante etapas, en las que el niño se va relacionando con su entorno, tanto con factores biológicos como sociales, se caracteriza por la reestructuración del conocimiento

mediante la estimulación temprana y la interacción con adultos y sus padres (Benítez et al., 2023). El desarrollo cognitivo según la teoría de Jean Piaget es un proceso cognitivo mediante el cual los niños desarrollan su inteligencia a través de etapas como la sensorial motriz, preoperacional, recreacional y el conocimiento cognitivo, reorganizando sus conocimientos gracias a la interacción constante con su entorno (Barreto et al., 2024). Asimismo, se considera como un proceso mediante el cual los niños adquieren, organizan y aplican habilidades mentales esenciales como la atención, la memoria, la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la creatividad, el desarrollo se ve influenciado por actividades lúdicas que fomentan la imaginación y la adquisición de habilidades cognitivas (Chisag et al., 2024).

En cuanto a las dimensiones de esta variable, Según Piaget (1998), en la etapa preoperacional, los niños entre de 2 a 7 años empiezan a usar el lenguaje para explorar y comprender su mundo. Los dibujos animados pueden jugar un papel significativo en esta etapa al proporcionar modelos de lenguaje y comportamientos que los niños imitan. Programas bien diseñados pueden estimular el desarrollo del lenguaje y las habilidades cognitivas a través de historias y personajes con los que los niños se identifican. Dentro de ella se encuentra lo siguiente:

El pensamiento simbólico es la capacidad de representar objetos, acciones o situaciones mediante símbolos, imágenes o representaciones mentales, permitiendo que los niños comprendan y expresen experiencias más allá de lo que perciben directamente. Esta capacidad favorece el desarrollo del lenguaje, la imaginación y el juego simbólico durante la infancia (Bonilla et al., 2022).

Egocentrismo, aunque los niños en la etapa preoperacional comienzan a desarrollar habilidades simbólicas, su pensamiento sigue siendo egocéntrico. Esto significa que tienen dificultades para ver las situaciones desde el punto de vista de los demás y tienden a centrarse en sus propios puntos de vista y experiencias (Cigala y Mori, 2022).

El razonamiento intuitivo de los niños suele caracterizarse por falta de lógica. A menudo basan sus conclusiones en la apariencia de las cosas o en percepciones superficiales en lugar de en un razonamiento sistemático. Por ejemplo, pueden creer

que una cantidad de líquido cambia simplemente al transferirse de un vaso ancho a uno estrecho, debido a la apariencia visual (Dogru et al., 2023).

Egocentrismo y perspectiva, algunos dibujos animados están diseñados para ayudar a los niños a comprender perspectivas diferentes a las suyas. Por ejemplo, programas que muestran cómo los personajes resuelven conflictos cooperativamente pueden ayudar a los niños a entender la importancia de considerar los sentimientos y puntos de vista de los demás (Dowker et al., 2023).

En cuanto a la dimensión representacional, según Piaget (1998), en esta fase los niños desarrollan la capacidad de crear representaciones mentales de objetos y eventos. Los dibujos animados, con sus historias visuales y narrativas, pueden ayudar a los niños a formar y manipular estas representaciones mentales, lo que es esencial para el desarrollo de habilidades cognitivas más avanzadas como la memoria y la resolución de problemas. Dentro ella se encuentra lo siguiente:

El pensamiento lógico concreto, es una etapa en la que los niños comienzan a desarrollar habilidades de razonamiento más lógico y sistemático sobre eventos y objetos concretos en su entorno. Pueden clasificar objetos, entender conceptos de conservación (como la cantidad y el volumen), y resolver problemas de manera más estructurada (Gizzonio et al., 2021)

Comprender la perspectiva de los demás, a medida que los niños desarrollan habilidades de representación mental más avanzadas, también mejoran en su capacidad para entender las perspectivas de los demás y ver las situaciones desde múltiples puntos de vista.

Mediante el desarrollo del pensamiento abstracto, los dibujos animados que presentan conceptos abstractos de manera accesible y visual pueden ayudar a los niños a desarrollar habilidades de pensamiento abstracto. Por ejemplo, programas que exploran temas científicos o conceptos matemáticos de manera lúdica pueden hacer que estos temas sean más comprensibles y atractivos para los niños (Fan et al., 2022).

Por otro lado, en cuanto a la resolución de problemas, los dibujos animados que presentan personajes enfrentándose a problemas complejos y encontrando soluciones pueden influir en la capacidad de los niños para resolver problemas de manera sistemática. Por ejemplo, programas que muestran la aplicación del método científico o estrategias de resolución de problemas pueden enseñar a los niños habilidades valiosas para la vida real (Praveen y Srinivasan, 2022).

En cuanto a la dimensión conocimiento intuitivo, Piaget (1998), manifiesta que los niños también desarrollan una comprensión intuitiva del mundo basada en sus experiencias directas y observaciones. Los dibujos animados pueden influir en este conocimiento al presentar situaciones y soluciones que los niños pueden internalizar y aplicar en sus propias vidas. Por ejemplo, programas educativos que enseñan conceptos básicos de matemáticas o ciencias pueden reforzar y expandir el conocimiento intuitivo de los niños. Dentro ella se encuentra lo siguiente:

El aprendizaje sensorial y experiencial en los niños se desarrolla principalmente mediante la interacción directa con el entorno, permitiéndoles construir conocimientos a través de experiencias relacionadas con la vista, el oído, el tacto y otros estímulos sensoriales. Estas experiencias favorecen el reconocimiento de patrones, la exploración y la adquisición progresiva de habilidades cognitivas que fortalecen el aprendizaje durante la infancia (Hunter et al., 2022).

El desarrollo de la curiosidad exploratoria en los niños se caracteriza por una motivación natural para descubrir, experimentar e interactuar activamente con su entorno. Esta exploración permite construir conocimientos iniciales sobre el mundo y fortalecer procesos cognitivos relacionados con el aprendizaje, la adquisición de experiencias y la comprensión del entorno (Molinaro et al., 2023). La búsqueda activa de información y la exploración constituyen mecanismos fundamentales para el aprendizaje infantil.

La estimulación sensorial generada por los dibujos animados mediante imágenes coloridas, sonidos llamativos y narrativas dinámicas puede captar la atención de los niños y favorecer el procesamiento de información. Los estímulos visuales y auditivos presentes en los contenidos animados pueden influir en procesos cognitivos

relacionados con la atención, percepción y aprendizaje durante la infancia (Fan et al., 2022).

Mediante el fomento de la curiosidad, los dibujos animados que despiertan la curiosidad y la exploración pueden motivar a los niños a aprender más sobre diferentes temas. Por ejemplo, programas que presentan animales salvajes y sus hábitats pueden inspirar a los niños a querer aprender más sobre la naturaleza y la biodiversidad (Molinaro et al., 2023)

Además de las dimensiones cognitivas, los dibujos animados también pueden influir en el desarrollo social y emocional de los niños. Los personajes y las historias pueden servir como modelos para el comportamiento social, ayudando a los niños a aprender sobre la empatía, la cooperación y la resolución de conflictos. Sin embargo, es crucial que los contenidos sean apropiados para la edad y promuevan valores positivos, ya que una exposición a contenidos inapropiados o violentos puede tener efectos negativos en el comportamiento y el desarrollo emocional de los niños.

Género cómico o humorístico: Estos programas utilizan animales antropomorfos y personajes humanos en situaciones cómicas para entretener a los niños. El humor es un recurso que facilita la retención de información y puede influir en la creatividad y en la capacidad de los niños para resolver problemas de manera ingeniosa.

Acción: Caracterizados por la presencia de enfrentamientos y aventuras emocionantes, los programas de acción pueden aumentar los niveles de adrenalina y la excitación en los niños. Aunque pueden fomentar la valentía y la toma de decisiones rápidas, también podrían desensibilizar a los niños frente a la violencia.

Superhéroes: Estos dibujos animados combinan dinamismo y compromiso con la justicia. Los superhéroes, con sus poderes extraordinarios, pueden convertirse en modelos a seguir, inculcando valores de responsabilidad, justicia y coraje en los niños.

Fantásticos: Estos programas presentan escenarios y eventos fuera de la realidad cotidiana, fomentando la imaginación y la creatividad. Los niños aprenden a aceptar y entender conceptos abstractos, lo cual es fundamental para el pensamiento crítico y la resolución de problemas complejos.

Soap Opera: Narraciones realistas que suelen enfocarse en relaciones interpersonales y conflictos emocionales. Estos programas pueden ayudar a los niños a entender y manejar sus emociones, desarrollar empatía y mejorar sus habilidades de comunicación interpersonal.

Aventuras: Los protagonistas humanos en estos programas enfrentan desafíos y misiones que fomentan la valentía, la curiosidad y el espíritu explorador en los niños. A través de estas historias, los niños aprenden sobre el trabajo en equipo, la perseverancia y la resolución de conflictos.

Ciencia Ficción: Incluyen elementos futuristas y tecnologías imaginarias, estimulando el interés por la ciencia y la tecnología. Los niños desarrollan habilidades de pensamiento crítico y creatividad, importantes para entender conceptos científicos y tecnológicos.

Contenido: Formativos o educativos: Estos programas están diseñados para transmitir valores culturales y educativos, apoyando el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños. Ofrecen modelos de comportamiento y aprendizaje, promoviendo el respeto por la dignidad humana y fomentando habilidades como la resolución de problemas y la toma de decisiones. Asimismo, los dibujos animados educativos son beneficiosos cuando ayudan a las personas a mejorar, proyectando la educación como una meta en el ámbito de la existencia en el mundo natural.

Violentos: Las caricaturas con tramas violentas muestran diferentes formas de violencia y pueden fomentar comportamientos agresivos en los niños, estos programas pueden incitar comportamientos agresivos, ya que los personajes a menudo exhiben comportamientos que son percibidos como socialmente efectivos y aceptables.

Piaget (1998), fue uno de los pioneros en el estudio del desarrollo cognitivo. Según Piaget, este desarrollo implica la reorganización gradual de los procesos mentales como resultado de la maduración biológica y la experiencia ambiental. Piaget postuló que los niños aprenden sobre el mundo a través de la interacción con su entorno, ajustando su pensamiento según adquieren nueva información. Este propuso cuatro etapas del desarrollo cognitivo:

La etapa sensoriomotora (0–2 años) se caracteriza porque los niños comprenden el mundo a través de la exploración sensorial y las acciones motoras. En este periodo, el aprendizaje se basa principalmente en la interacción directa con el entorno, donde las experiencias sensoriales (vista, tacto, oído) y las respuestas motoras permiten la construcción inicial de esquemas cognitivos y la comprensión progresiva de la realidad (Brod et al., 2021).

Etapa preoperacional (2-7 años): Durante esta etapa, los niños comienzan a usar el lenguaje para explorar y comprender su mundo. Su pensamiento es egocéntrico y no lógico, pero desarrollan habilidades simbólicas y mejoran su capacidad para comunicarse (Eschner et al., 2023).

Etapa de las operaciones concretas (7-11 años): Los niños desarrollan habilidades de pensamiento lógico sobre objetos y eventos concretos. Pueden clasificar y ordenar objetos, comprender conceptos de conservación y resolver problemas de manera más sistemática (McLeod, 2026).

Etapa de las operaciones formales (11-20 años): Los adolescentes desarrollan la capacidad de pensar de manera abstracta, lógica y sistemática. Pueden realizar razonamientos hipotéticos y deductivos, planificar con antelación y considerar múltiples perspectivas (McLeod, 2026).

Comprender estas etapas es crucial para analizar cómo los dibujos animados pueden influir en el desarrollo cognitivo de los niños, ya que cada etapa presenta características y necesidades específicas que pueden ser apoyadas o afectadas por el contenido mediático que consumen. Por ejemplo, en la etapa preoperacional, los niños pueden ser más susceptibles a influencias de dibujos animados con contenidos violentos o educativos, afectando directamente su desarrollo cognitivo y emocional.

Las teorías que sustentan la variable desarrollo cognitivo son, la del constructivismo genético de Piaget (1952), la cual plantea que los niños menores de 5 años atraviesan por dos etapas cruciales del desarrollo cognitivo: la sensoriomotora (0 a 2 años) y la preoperacional (2 a 7 años), durante este tiempo, el niño no es un receptor pasivo de información, sino un "pequeño científico" que construye activamente su conocimiento interactuando con el entorno.

En relación con la variable dibujos animados, esta teoría, describe de qué manera los contenidos actúan como estímulos simbólicos visuales dentro de la etapa preoperacional, es decir cuando el niño observa una animación, no procesa la información de forma pasiva; sino que emplea la función semiótica para representar mentalmente las imágenes y acciones de los personajes que ve; este proceso activa los mecanismos de asimilación, en donde el niño va creando secuencias y va identificando las causas y efectos de la historia ampliando su comprensión del mundo físico, por ello, los dibujos animados nutren el juego simbólico y favorecen la transición pensamiento intuitivo hacia esquemas mentales más complejos.

La teoría histórico cultural de Vygotsky (1978) plantea que el desarrollo cognitivo de los niños menores de 5 años no ocurre de manera aislada, sino que se determina en base a su interacción social y el entorno cultural, el autor habla a cerca de la zona de desarrollo próximo (ZDP), que es la distancia entre lo que el niño puede hacer por sí mismo y lo que puede lograr con la guía de un adulto o un tutor.

Esta teoría tiene una asociación directa con los dibujos animados, ya que permite concebir a la animación como una herramienta de mediación semiótica y cultural enriquecida de lenguaje, valores y diversas pautas sobre conducta; asimismo, la interacción visual afecta de manera directa el desarrollo del niño, facilitando la incorporación de nuevas palabras a su vocabulario y normas sociales que el niño integra lenguaje para manejar su comportamiento y pensamiento cotidiano.

Finalmente, la teoría del aprendizaje por descubrimiento de Bruner (1966) plantea que el desarrollo cognitivo de los niños se produce debido a una progresión de modelos de representación mental del mundo, en donde en los primeros años, predomina la representación inactiva, adquiriendo conocimiento a través de la acción física y la manipulación de objetos, posteriormente en la representación icónica se emplea imágenes o dibujos para entender la realidad.

2.2. Antecedentes del estudio

Para profundizar en la comprensión de las variables se recurrió a diversos estudios previos. En el ámbito internacional, Supanitayanon et al. (2021), en Tailandia, evaluaron de qué modo los dibujos animados mediante la exposición a pantallas en los primeros años de vida se asocia con el desarrollo cognitivo de niños de 4 años; se empleó un paradigma positivista; los resultados mostraron que una mayor exposición a pantallas se asocia con menor desarrollo cognitivo temprano ($\beta = 0.282$, $p < 0.001$), identificándose que el tiempo que pasan los niños frente a una pantalla puede retrasar su desarrollo integral; se concluyó que la exposición temprana a medios audiovisuales afecta el rendimiento cognitivo en edad preescolar. El estudio es de gran relevancia ya que evidencia la asociación existente entre los dibujos animados mediante pantallas y la cognición infantil, demostrando estadísticamente su relación.

Del mismo modo, Yang et al. (2024), en Francia, estudiaron la asociación entre los dibujos animados, mediante la exposición a pantallas guarda relación con el desarrollo cognitivo; se empleó una metodología cuantitativa; los resultados reportaron que los niños que visualizan dibujos animados mediante pantallas no desarrollan de manera favorable sus procesos mentales, evidenciándose coeficientes negativos en el desarrollo del lenguaje ($\beta = -0.67$; IC 95%: -0.94 a -0.40 a los 3.5 años) y asociaciones positivas pequeñas en habilidades no verbales ($\beta = 0.39$; IC 95%: 0.07 a 0.71); se tuvo como conclusión que las asociaciones entre dibujos animados y cognición son pequeñas y heterogéneas, siendo el contexto un factor determinante. El estudio es relevante debido a que permite la comprensión sobre la asociación de los elementos de estudio, señalando la relevancia en el empleo de los contenidos que ven los niños.

Por su parte, Rai et al. (2023), en Canadá, evaluaron la relación entre dibujos animados y el desarrollo cognitivo en niños; se empleó un paradigma positivista, con nivel correlacional; los hallazgos reportaron una asociación negativa ($r_s = -0.40$; $p = 0.011$), además se observó que el género presentó una asociación negativa similar con la memoria de trabajo ($r_s = -0.42$; $p = 0.007$); sin embargo el empleo de pantallas en donde se programa contenido de dibujos animados con fines educativos tuvo una asociación positiva ($r_s = 0.38$; $p = 0.018$); se concluyó que el tipo de contenido se asocia de manera significativa con el desarrollo cognitivo de los niños. El estudio es

de gran importancia debido a que evidencia correlaciones estadísticas y significativas entre el contenido y el desarrollo infantil, señalando la importancia de saber elegir lo que se les proporciona a los niños.

Así también, Kwangmuang et al. (2024), en Tailandia, analizaron la asociación que existe entre los dibujos animados y el desarrollo cognitivo en la población infantil; se empleó una metodología positivista, con diseño no experimental; los resultados reportaron una asociatividad alta ($r = 0.85$; $p < 0.001$), lo que la administración de los dibujos animados en el público infantil puede afectar su desarrollo cognitivo; se concluyó que los dibujos animados se asocian con el desarrollo de las diversas habilidades necesarias para el desarrollo integral de los niños. El estudio es relevante ya que evidencia que el empleo de dibujos animados mediante animación, contribuyen al desarrollo cognitivo.

En el contexto nacional, Melendrez (2023), en Lima analizó la asociación entre los dibujos animados y el comportamiento de niños del nivel inicial; se consideró una metodología positivista, de nivel correlacional, considerando una muestra de 14 estudiantes; los hallazgos reportaron una asociatividad media ($r = 0.79$) demostrando la significancia existente; se concluyó que los dibujos animados pueden afectar la conductas de los niños. La investigación es relevante debido a que evidencia la necesidad de que tanto padres como docentes supervisen y orienten el consumo responsable de contenidos audiovisuales infantiles, promoviendo aquellos que fomenten comportamientos asertivos y despierten la creatividad.

Asimismo, Saénz (2020) en Huarmaca evaluó de qué manera el desarrollo cognitivo guarda relación con la expresión oral en niños de cinco años; se empleó una metodología positivista, de nivel correlacional, tomando en cuenta un tamaño muestral de 20 estudiantes; los hallazgos reportaron una correlación muy alta ($r = 0.94$) indicando que a si los contenidos son adecuados y educativos en los dibujos animados que ven los niños, el desarrollo cognitivo puede ser más alto; se concluyó que existe una asociatividad significativa. El estudio es relevante debido a que ofrece evidencia empírica a cerca de las habilidades de expresión oral y el desarrollo cognitivo.

Así también, Santiago y Vedia (2024), evaluaron de qué manera el consumo de programas televisivos a través de diversos géneros guarda relación con las

habilidades comunicativas; se empleó un paradigma positivista; se consideró un tamaño muestral de 40 niños; los resultados reportaron que no existe asociatividad significativa ($r = 0.051$; $p = 0.754$), tampoco con sus dimensiones (escuchar, hablar, leer y escribir); se concluyó que el género es un factor importante en el desarrollo de las habilidades comunicativas en los niños. El estudio es relevante debido a que señala que el género es un factor importante en el desarrollo infantil, por lo que se debe administrar de manera correcta aquellos géneros más adecuado para los niños.

Además, Solar y Huamán (2021) en Apurímac, identificaron de qué manera los dibujos animados se asocian con el comportamiento infantil; se consideró un paradigma positivista de nivel correlacional, con un tamaño muestral de 30 estudiantes; los hallazgos reportaron una asociatividad positiva muy alta ($r = 0.902$; $p = 0.000$); se concluyó que los dibujos animados guardan relación con la manera en cómo se comportan los niños, evidenciándose tanto efectos en conductas positivas como en conductas agresivas. El estudio es relevante debido a que pone en evidencia que el empleo de dibujos animados puede ser un determinante en las conductas y el desarrollo infantil, por lo que es importante brindar un buen contenido.

En el contexto local, Coral (2020) en Tumbes, evaluó como los dibujos animados guarda relación con la formación de conductas afectivas y sociales de los niños; se empleó una metodología positivista, concluyéndose que la exposición sin supervisión a contenido audiovisual puede generar tanto conductas positivas como agresivas en los niños, además destaca la importancia del acompañamiento de padres y docentes para aprovechar el valor educativo de los dibujos animados. El aporte radica en brindar orientaciones prácticas para el uso pedagógico de estos recursos desde la educación inicial.

Finalmente, Saavedra (2026) en Tumbes evaluó la relación existente entre la percepción visual y la motricidad fina en niños de educación inicial, se consideró un paradigma positivista, de nivel correlacional, considerando un tamaño muestral de 24 niños; los resultados reportaron una asociatividad alta ($r = 0.973$; $p = 0.000$), indicando que la manera en cómo los niños perciben los dibujos animados y los contenidos que ven pueden afectar su desarrollo cognitivo, ya sea mediante la percepción a través dibujos animados o las actividades físicas que realizan como el empleo de materiales, favoreciendo la coordinación, precisión y control que ayudan a su desarrollo integral.

III. MÉTODOS Y MATERIALES

3.1. Hipótesis general

H0: No existe relación significativa entre los dibujos animados y el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años, institución educativa "Carrusel de Niños", Tumbes 2026.

H1: Existe relación significativa entre los dibujos animados y el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años, institución educativa "Carrusel de Niños", Tumbes 2026.

Hipótesis específicas

-Existe relación significativa entre el género de los dibujos animados y el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años, institución educativa "Carrusel de Niños", Tumbes 2026.

-Existe relación significativa entre el contenido de los dibujos animados y el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años, institución educativa "Carrusel de Niños", Tumbes 2026.

-Existe relación significativa entre la percepción visual de los dibujos animados y el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años, institución educativa "Carrusel de Niños", Tumbes 2026.

3.2. Definición conceptual y operacional de las variables

Definición conceptual

Variable dibujos animados

Son productos audiovisuales dirigidos al público infantil, se componen de secuencias animadas que combinan diversos géneros y contenidos, con gran atractivo visual en donde los niños se entretienen y aprenden, desarrollando sus conocimientos, habilidades lingüísticas y cognitivas mediante los diversos personajes, símbolos, narrativas, imágenes, iconos, etc. (Dweich et al., 2021).

Definición conceptual

Variable desarrollo cognitivo

El desarrollo cognitivo según la teoría de Jean Piaget es un proceso cognitivo mediante el cual los niños desarrollan su inteligencia a través de etapas como la sensorial motriz, preoperacional, recreacional y el conocimiento cognitivo,

reorganizando sus conocimientos gracias a la interacción constante con su entorno (Barreto et al., 2024).

Definición operacional

Variable dibujos animados

La variable dibujos animados se medirá operativamente mediante la aplicación de un cuestionario dirigido a evaluar la exposición y percepción en niños de 5 años. Este instrumento consta de 8 ítems distribuidos en tres dimensiones: género (ítems 1 al 3), contenido (ítems 4 y 5) y percepción visual (ítems 6 al 8). Su medición emplea una escala ordinal de tipo Likert con las alternativas: (1) bajo, (2) moderado y (3) alto. el nivel general de la variable se determinará a través de la sumatoria del puntaje total obtenido en el instrumento.

Variable desarrollo cognitivo

El desarrollo cognitivo se medirá operativamente mediante la aplicación de un cuestionario dirigido a evaluar a niños de 5 años. Este instrumento consta de 9 ítems divididos en tres dimensiones: Etapa Preoperacional (ítems 1 al 3), etapa representacional (ítems 4 al 6) y conocimiento intuitivo (ítems 7 al 9). Su medición utiliza una escala ordinal de tipo Likert con los niveles: (1) bajo, (2) moderado y (3) alto. El nivel global de la variable se determinará mediante la sumatoria del puntaje final obtenido en dicho instrumento.

Tabla 1

Operacionalización de variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
V1: Dibujos animados	Los dibujos animados son productos audiovisuales dirigidos al público infantil, se componen de secuencias animadas que combinan diversos géneros y contenidos, con gran atractivo visual en donde los niños se entretienen y aprenden, desarrollando sus conocimientos, habilidades lingüísticas y cognitivas mediante los diversos personajes, símbolos, narrativas, imágenes, iconos, etc. (Dweich et al., 2021).	La variable dibujos animados se medirá operativamente mediante la aplicación de un cuestionario dirigido a evaluar la exposición y percepción en niños de 5 años. Este instrumento consta de 8 ítems distribuidos en tres dimensiones: Género (ítems 1 al 3), Contenido (ítems 4 y 5) y Percepción visual (ítems 6 al 8). Su medición emplea una escala ordinal de tipo Likert con las alternativas: (1) Bajo, (2) Moderado y (3) Alto. El nivel general de la variable se determinará a través de la sumatoria del puntaje total obtenido en el instrumento.	Género	-Frecuencia de preferencia de género. -Nivel de incorporación de vocabulario. -Capacidad de relato fluido y coherente.	Ordinal
			Contenido	-Nivel de violencia o conflicto en el contenido -Grado de comprensión del lenguaje.	
			Percepción visual	-Nivel de atención audiovisual. -Capacidad de reconocimiento de personajes. -Nivel de retención de escenarios.	

V2: Desarrollo cognitivo	El desarrollo cognitivo según la teoría de Jean Piaget es un proceso cognitivo mediante el cual los niños desarrollan su inteligencia a través de etapas como la sensorial motriz, preoperacional, recreacional y el conocimiento cognitivo, reorganizando sus conocimientos gracias a la interacción constante con su entorno (Barreto et al., 2024).	El desarrollo cognitivo se medirá operativamente mediante la aplicación de un cuestionario dirigido a evaluar a niños de 5 años. Este instrumento consta de 9 ítems divididos en tres dimensiones:	Etapa preoperacional	-Frecuencia de expresión gestual. -Nivel de fluidez verbal. -Frecuencia de conteo espontáneo.	Ordinal
		Etapa		-Capacidad de interpretación de símbolos -Frecuencia de trazos y grafías. -Capacidad de modelado.	
		Preoperacional (ítems 1 al 3), Etapa Representacional (ítems 4 al 6) y Conocimiento Intuitivo (ítems 7 al 9). Su medición utiliza una escala ordinal de tipo Likert con los niveles: (1) Bajo, (2) Moderado y (3) Alto. El nivel global de la variable se determinará mediante la sumatoria del puntaje final obtenido en dicho instrumento.	Etapa representacional	-Nivel de iniciativa en el juego. -Grado de autonomía cotidiana. -Frecuencia de reproducción conductual.	
			Conocimiento intuitivo		

3.3. Tipo de estudio y diseño de la investigación

3.3.1. Tipo de estudio.

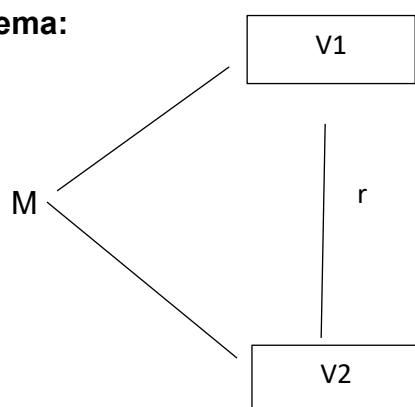
La investigación fue de tipo básico debido a que se enfocó en la generación de nuevo conocimiento, el cual se desarrolló dentro de un marco teórico, en donde no se tuvo como finalidad una aplicación práctica, por lo que se realizó una comprensión y análisis profundo sobre la relación existente entre los dibujos animados y el desarrollo cognitivo. Al respecto, Vizcaíno et al. (2023) señalan que este tipo de investigación tiene como finalidad ampliar y generar conocimiento científico, orientándose a la comprensión de los fenómenos a partir de aportes y fundamentos teóricos.

Asimismo, se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo a través del cual se analizaron los datos obtenidos mediante la aplicación de la encuesta, de manera precisa y cuantificable apoyándose en técnicas estadísticas para comprender la relación existente entre las variables, realizando una evaluación objetiva. De acuerdo con Muñoz y Solís (2021) este enfoque se caracteriza basarse en la recolección de datos de manera numérica, permitiendo realizar una medición de las variables y establecer relaciones entre ellas para dar respuesta a los objetivos propuestos.

3.3.2. Diseño de la investigación

El diseño fue no experimental en vista de que no ocurrió la manipulación de las variables en el sentido de que no se intervino en los resultados obtenidos sobre las variables dibujos animados y desarrollo cognitivo, los datos obtenidos se analizaron e interpretaron tal cual se encontraron en campo. De acuerdo con Rodríguez et al. (2022) este diseño permite analizar los hechos tal como se manifiestan en su contexto de estudio, sin alterar las variables. Asimismo, se empleó un nivel correlacional, el cual permitió analizar la relación existente entre las variables. Además se consideró un corte transversal debido a que la información se obtuvo en un momento determinado del año 2026, sin un seguimiento posterior. A continuación se plantea el diseño del siguiente modo:

Esquema:



Donde:

M: muestra

V1: Variable dibujos animados

V2: Variable desarrollo cognitivo

r: relación entre las variables

3.4. Población, muestra y muestreo

Población.

La población del presente estudio estuvo conformada por 53 estudiantes de la institución educativa “Carrusel de Niños”, de Tumbes, reportados según las actas de matrícula como se muestra a continuación. Al respecto, Ojeda (2020) indica que la población se refiere al grupo de individuos o participantes de quienes se busca obtener datos e información de acuerdo con los objetivos propuestos.

Tabla 2

La población lo conformaran los estudiantes de 5 años de la institución educativa “ Carrusel de Niños ” , Tumbes 2023 .

Edad	Aulas	Estudiantes
5 años	Azul	26 estudiantes
5 años	Verde	27 estudiantes
Total		53 estudiantes

Fuente: Actas de matrículas del 2023

3.5. Muestra

La muestra estará compuesta por 21 estudiantes, de edades de 5 años del colegio “Carrusel de Niños” de Tumbes, quienes participaran de la evaluación de la presente investigación. En base a ello, Hadi et al. (2023) indican que se refiere a un fracción representativa de la población quienes presentan características similares a ser estudiadas.

Tabla 3

Muestra de estudio

Aula:			
Edad	N° de estudiantes (M)	N° de estudiantes (F)	Total
5 años	8	12	21

Fuentes: Actas de matrícula del 2023.

3.6. Criterios de selección

3.6.1. Criterios de inclusión

Se refiere a todos los atributos de la población de referencia que permiten su inclusión en la población de estudio. En este caso se incluyeron a niños varones y mujeres de 5 años de la institución “Carrusel de Niños”, quienes mediante la supervisión de la directora y el conocimiento de sus padres participaron en la evaluación de la presente investigación.

3.6.2. Criterios de exclusión

Son todos los rasgos de los miembros de la población de referencia que impiden incluirlos en la población de estudio. En este caso se excluyeron a niños mayores a 5 años, quienes no estuvieron presentes en la evaluación o no tuvieron el permiso o consentimiento de sus padres o apoderados.

3.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad.

Técnica

En este estudio, la técnica utilizada para la recogida de datos fue la encuesta, en la que se evaluaron ítems, en base a indicadores. De acuerdo con Suárez (2022) este tipo de técnica en investigación permite obtener información de manera segura y confiable, la cual deberá ser procesada posteriormente, de manera objetiva.

Instrumento.

Como instrumentos se emplearon dos cuestionarios, conformados por 8 ítems para la variable dibujos animados y 9 para la variable desarrollo cognitivo, planteados en base a los indicadores establecidos, considerando una escala de Likert. La evaluación permitirá comprender cómo los niños de 5 años desarrollan sus capacidades cognitivas en relación con su exposición a diferentes tipos de contenidos animados. De Lama et al. (2020), señalan que el cuestionario es una herramienta fundamental en el proceso de recolección de datos, mediante el cual se puede obtener opiniones o realizar evaluaciones en base a indicadores a una muestra determinada.

Confiabilidad y validación.

Los instrumentos empleados para evaluar los dibujos animados y el desarrollo cognitivo así como cada una de sus dimensiones, se validó mediante juicio por expertos y la confiabilidad se determinó a través del Alfa de Cronbach, en donde se obtuvo un valor de 0.812, indicando una alta confiabilidad. Maldonado y Santoyo (2024) señalan que en todo proceso investigativo se debe llevar a cabo la validación del instrumento, el cual se somete a evaluación por parte de expertos o especialistas, quienes identifican falencias para la mejora y objetividad de los ítems.

Procedimientos de recolección de datos:

Para llevar a cabo la investigación, se hizo de conocimiento a la institución educativa, a cerca del propósito de estudio, en coordinación con dirección de la institución. La recolección de datos se realizó mediante la aplicación de los instrumentos. Asimismo, para la interpretación y análisis de datos se emplearon técnicas estadísticas que permitieron realizar el contraste de hipótesis paramétricamente. La aplicación se realizó de manera presencial, cuidando el anonimato de los participantes.

Métodos de análisis de datos.

Análisis descriptivo

A través de este método se organizaron los datos obtenidos mediante tablas descriptivas en donde se reflejan los resultados sobre la relación entre los dibujos animados y el desarrollo cognitivo y sus respectivas dimensiones, al respecto Sucasaire (2021), señala que este tipo de análisis permite organizar, resumir y presentar los datos a través de tablas y gráficas para describir las características de las variables.

Análisis Inferencial

El análisis inferencial permite realizar el análisis de datos y generalizar los resultados, estableciendo relaciones entre variables y dimensiones con la finalidad de probar hipótesis, dado que en la presente investigación se tiene como principal objetivo determinar la relación existente, el análisis inferencial es el procesos estadístico central en el análisis de datos.

En base a la prueba de normalidad realizada, se obtuvo que los datos no siguen una distribución normal, por lo que se decidió emplear Rho de Spearman para realizar el contraste de hipótesis (prueba no paramétrica) el cual se evalúa en un valor entre -1 y +1, en donde mientras más cerca se encuentre al 1, más alta será la relación y viceversa, teniendo en cuenta un p valor para determinar el nivel de significancia, indicando que si p es menor al 0.05 se rechaza la hipótesis nula que señala que no existe relación y se acepta la alternativa (H_1). En ese sentido Mendivelso (2022), señala que la correlación Rho de Spearman se emplea para medir el grado y dirección de asociación entre dos variables ordinales midiendo la intensidad de la relación existente entre ellas.

IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

A continuación, se presentan los resultados en coherencia con el objetivo general de investigación, el cual es determinar la relación entre los dibujos animados y el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años, institución educativa "Carrusel de Niños", Tumbes 2026. Asimismo, para la obtención de los datos, se hizo empleo del software SPSS, obteniendo valores descriptivos e inferenciales. En base a ello, se presentan las tablas descriptivas e inferenciales en correspondencia a cada uno de los objetivos.

Tabla 4

*Tabla cruzada Dibujos Animados*Desarrollo Cognitivo*

			Desarrollo Cognitivo		Total
			Moderado	Alto	
Dibujos Animados	Moderado	Recuento	1	2	3
		% del total	4.8%	9.5%	14.3%
	Alto	Recuento (<i>f</i>)	1	17	18
		% del total	4.8%	81.0%	85.7%
Total	Recuento (<i>f</i>)		2	19	21
	% del total		9.5%	90.5%	100.0%

Nota. *f* = frecuencia; % = porcentaje. Resultados obtenidos mediante la aplicación del cuestionario sobre dibujos animados y desarrollo cognitivo a la muestra de estudio.

Como se aprecia en la tabla 4, de los 21 participantes encuestados (100%), se evidencia una mayor tendencia hacia un nivel alto en la variable dibujos animados con 85.7%, mientras que el desarrollo cognitivo se concentra en el nivel alto con 90.5%. Cuando el desarrollo cognitivo es moderado, la presencia de dibujos animados se distribuye de manera similar entre nivel moderado y alto con 4.8% respectivamente; asimismo, cuando el desarrollo cognitivo alcanza un nivel alto, predomina el nivel alto de dibujos animados con 81.0%, frente a un 9.5% de nivel moderado. Estos resultados evidencian que, a medida que la variable dibujos animados se presenta en niveles más altos, el desarrollo cognitivo también tiende a ubicarse en niveles altos.

Tabla 5

Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.	Distribución
Dibujos Animados	.287	21	<.001	.833	21	.002	No Normal
Desarrollo Cognitivo	.175	21	.091	.937	21	.189	Normal
Genero	.268	21	<.001	.808	21	<.001	No Normal
Contenido	.430	21	<.001	.617	21	<.001	No Normal
Percepción Visual	.479	21	<.001	.496	21	<.001	No Normal

a. Corrección de significación de Lilliefors

Nota. *gl* = grados de libertad; *Sig.* = significancia estadística; *a* = corrección de significación de Lilliefors. Datos obtenidos del cuestionario aplicado sobre dibujos animados y desarrollo cognitivo.

Los resultados obtenidos a través de las pruebas de normalidad de Kolmogorov-Smirnov y Shapiro-Wilk evidenciaron que la variable dibujos animados y las dimensiones género, contenido y percepción visual presentaron valores de significancia menores $p < 0.05$, indicando que no siguen una distribución normal; asimismo, se evidencia que la variable desarrollo cognitivo presentó valores mayores a 0.05, indicando una distribución normal. Dado que en su mayoría la variable y sus dimensiones no cumplieron con el supuesto de normalidad y considerando el carácter ordinal de los datos, se descartó el empleo de pruebas paramétricas. En base a ello, para realizar el análisis inferencial se empleó el estadístico no paramétrico Rho de Spearman, debido a que es el más adecuado para determinar la relación entre variables y dimensiones.

Asimismo, los resultados de normalidad permiten evidenciar que la distribución de los datos no es homogénea en la mayoría de las variables analizadas, debido a que presentan niveles de significancia inferiores al valor crítico establecido de 0.05.

En vista de que los datos no siguen un comportamiento normal, el análisis requirió de procedimientos más flexibles para variables ordinales, por ello la aplicación de Spearman permitió medir de manera objetiva la relación existente, garantizando una interpretación estadística más precisa.

Tabla 6

Correlación: Dibujos Animados y Desarrollo Cognitivo

			Dibujos Animados	Desarrollo Cognitivo
	Dibujos Animados	Coeficiente de correlación	1.000	.694**
		Sig. (bilateral)	.	<.001
Rho de Spearman		N	21	21
	Desarrollo Cognitivo	Coeficiente de correlación	.694**	1.000
		Sig. (bilateral)	<.001	.
		N	21	21

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

Nota. *Rho* = coeficiente de correlación de Spearman; *Sig.* = significancia estadística. La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral). *N* = 21. Datos obtenidos del cuestionario aplicado sobre dibujos animados y desarrollo cognitivo.

Los resultados que se muestran en la tabla 6, referidos al coeficiente de correlación Rho de Spearman, reflejan una correlación positiva alta entre los dibujos animados y el desarrollo cognitivo ($Rho = .694^{**}$; $p < 0.05$). Asimismo, se obtuvo un nivel de significancia menor 0.001, en base a una muestra de 21 participantes, lo que evidencia que la relación encontrada es estadísticamente significativa. En consecuencia, se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_1), determinándose que sí existe una relación significativa entre los dibujos animados y el desarrollo cognitivo en los participantes evaluados. Lo que indica, a medida que los dibujos animados presentan características más favorables o mayores niveles de estimulación, el desarrollo cognitivo también se incrementa de manera positiva en la población estudiada.

Tabla 7

*Tabla cruzada Genero*Desarrollo Cognitivo*

			Desarrollo Cognitivo		Total
			Moderado	Alto	
Genero	Alto	Recuento (<i>f</i>)	2	19	21
		% del total	9.5%	90.5%	100.0%
Total		Recuento (<i>f</i>)	2	19	21
		% del total	9.5%	90.5%	100.0%

Nota. *f* = frecuencia; % = porcentaje. Resultados obtenidos mediante la aplicación del cuestionario sobre dibujos animados y desarrollo cognitivo a la muestra de estudio.

Como se aprecia en la tabla 7, de los 21 participantes encuestados (100%) de la muestra, se evidencia que el desarrollo cognitivo se concentra principalmente en el nivel alto con un 90.5%, mientras que únicamente el 9.5% presenta un nivel moderado. Asimismo, se observa que la variable género se encuentra agrupada en una sola categoría dentro de la tabla, alcanzando el 100.0% de los casos registrados en el nivel alto. En cuanto a la distribución del desarrollo cognitivo, 19 participantes, equivalentes al 90.5%, lograron ubicarse en el nivel alto, mientras que solo 2 participantes, correspondientes al 9.5%, alcanzaron un nivel moderado. Estos resultados permiten identificar una marcada predominancia del nivel alto de desarrollo cognitivo dentro de la población evaluada, evidenciando que la mayoría de los participantes presenta un adecuado desempeño en las capacidades cognitivas analizadas mediante el instrumento aplicado. Del mismo modo, la tabla refleja una tendencia homogénea en los resultados obtenidos, ya que la concentración de participantes en niveles altos demuestra estabilidad en el comportamiento de la variable desarrollo cognitivo. En términos generales, los hallazgos ponen de manifiesto que los participantes evaluados muestran características cognitivas favorables, lo cual podría contribuir positivamente en su proceso de aprendizaje, comprensión y desarrollo de habilidades intelectuales dentro del contexto estudiado.

Tabla 8

Correlación: Género y Desarrollo Cognitivo

			Genero	Desarrollo Cognitivo
Rho de Spearman	Genero	Coeficiente de correlación	1.000	.226
		Sig. (bilateral)	.	.324
		N	21	21
	Desarrollo Cognitivo	Coeficiente de correlación	.226	1.000
		Sig. (bilateral)	.324	.
		N	21	21

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

Nota. *Rho* = coeficiente de correlación de Spearman; *Sig.* = significancia estadística. Datos obtenidos del cuestionario aplicado sobre dibujos animados y desarrollo cognitivo.

Los resultados que se presentan en la tabla 8, referidos al coeficiente de correlación Rho de Spearman, permiten apreciar una correlación positiva baja entre el género y el desarrollo cognitivo ($Rho = .226$; $p > 0.05$). Asimismo, el nivel de significancia bilateral obtenido fue de 0.324, con una muestra conformada por 21 participantes, lo que evidencia que la relación encontrada no es estadísticamente significativa. En consecuencia, se acepta la hipótesis nula (H_0) y se rechaza la hipótesis alterna (H_1), determinándose que no existe una relación significativa entre el género y el desarrollo cognitivo en los participantes evaluados. Esto indica que las variaciones en la variable género no presentan una influencia significativa sobre el desarrollo cognitivo dentro de la población estudiada.

Tabla 9

*Tabla cruzada Contenido*Desarrollo Cognitivo*

			Desarrollo Cognitivo		Total
			Moderado	Alto	
Contenido	Bajo	Recuento (<i>f</i>)	1	1	2
		% del total	4.8%	4.8%	9.5%
	Moderado	Recuento (<i>f</i>)	1	18	19
		% del total	4.8%	85.7%	90.5%
	Total	Recuento (<i>f</i>)	2	19	21
		% del total	9.5%	90.5%	100.0%

Nota. *f* = frecuencia; % = porcentaje. Resultados obtenidos mediante la aplicación del cuestionario sobre dibujos animados y desarrollo cognitivo a la muestra de estudio.

Como se aprecia en la tabla 9, de los 21 participantes encuestados que representan el 100% de la muestra, se evidencia que el desarrollo cognitivo se concentra principalmente en el nivel alto con un 90.5%, mientras que únicamente el 9.5% presenta un nivel moderado. Asimismo, se observa que la variable contenido se ubica mayormente en el nivel moderado con un 90.5%, mientras que solo el 9.5% corresponde al nivel bajo. En cuanto a la distribución entre ambas variables, se identifica que cuando el contenido se presenta en un nivel bajo, el desarrollo cognitivo se distribuye de manera similar entre nivel moderado y alto con 4.8% respectivamente. Por otro lado, cuando el contenido alcanza un nivel moderado, el desarrollo cognitivo se concentra principalmente en el nivel alto con un 85.7%, mientras que solo el 4.8% permanece en un nivel moderado. Estos resultados permiten identificar una predominancia del desarrollo cognitivo alto en los participantes que presentan un nivel moderado de contenido, evidenciando una tendencia favorable en las capacidades cognitivas evaluadas. Del mismo modo, la tabla refleja una distribución relativamente homogénea, donde la mayor concentración de participantes se ubica en niveles moderados de contenido y altos de desarrollo cognitivo, lo cual sugiere que un mejor nivel de contenido podría estar asociado con un mayor desarrollo cognitivo dentro de la población estudiada.

Tabla 10

Correlación: Contenido y Desarrollo Cognitivo

			Contenido	Desarrollo Cognitivo
Rho de Spearman	Contenido	Coeficiente de correlación	1.000	.633**
		Sig. (bilateral)	.	.002
		N	21	21
	Desarrollo Cognitivo	Coeficiente de correlación	.633**	1.000
		Sig. (bilateral)	.002	.
		N	21	21

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

Nota. *Rho* = coeficiente de correlación de Spearman; *Sig.* = significancia estadística; ** = correlación significativa al nivel 0,002 (bilateral). Datos obtenidos del cuestionario aplicado sobre dibujos animados y desarrollo cognitivo.

Los resultados que se presentan en la tabla 10, referidos al coeficiente de correlación Rho de Spearman, permiten apreciar una correlación positiva alta entre el contenido y el desarrollo cognitivo ($Rho = .633^{**}$; $p < 0.05$). Asimismo, el nivel de significancia bilateral obtenido fue de 0.002, con una muestra conformada por 21 participantes, lo que evidencia que la relación encontrada es estadísticamente significativa. En consecuencia, se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_1), determinándose que sí existe una relación significativa entre el contenido y el desarrollo cognitivo en los participantes evaluados. Esto indica que, a medida que el contenido presenta características más adecuadas o estimulantes, el desarrollo cognitivo también tiende a incrementarse favorablemente dentro de la población estudiada.

Tabla 11

*Tabla cruzada Percepción Visual*Desarrollo Cognitivo*

			Desarrollo Cognitivo		Total
			Moderado	Alto	
Percepción Visual	Moderado	Recuento (<i>f</i>)	1	1	2
		% del total	4.8%	4.8%	9.5%
	Alto	Recuento (<i>f</i>)	1	18	19
		% del total	4.8%	85.7%	90.5%
Total	Recuento (<i>f</i>)		2	19	21
	% del total		9.5%	90.5%	100.0%

Nota. *f* = frecuencia; % = porcentaje. Resultados obtenidos mediante la aplicación del cuestionario sobre dibujos animados y desarrollo cognitivo a la muestra de estudio.

Como se aprecia en la tabla 11, de los 21 participantes encuestados que representan el 100% de la muestra, se evidencia que el desarrollo cognitivo se concentra principalmente en el nivel alto con un 90.5%, mientras que únicamente el 9.5% presenta un nivel moderado. Asimismo, se observa que la variable percepción visual se ubica mayormente en el nivel alto con un 90.5%, mientras que solo el 9.5% corresponde al nivel moderado. En cuanto a la distribución entre ambas variables, se identifica que cuando la percepción visual presenta un nivel moderado, el desarrollo cognitivo se distribuye de manera similar entre nivel moderado y alto con 4.8% respectivamente. Por otro lado, cuando la percepción visual alcanza un nivel alto, el desarrollo cognitivo se concentra principalmente en el nivel alto con un 85.7%, mientras que solo el 4.8% permanece en un nivel moderado. Estos resultados permiten identificar una predominancia del desarrollo cognitivo alto en los participantes que presentan niveles altos de percepción visual, evidenciando una tendencia favorable en las capacidades cognitivas evaluadas. Del mismo modo, la tabla refleja una distribución homogénea, donde la mayor concentración de participantes se ubica en niveles altos tanto de percepción visual como de desarrollo cognitivo, lo cual sugiere que una mejor percepción visual podría estar asociada con un mayor desarrollo cognitivo dentro de la población estudiada.

Tabla 12

Correlación: Percepción Visual y Desarrollo Cognitivo

			Percepción Visual	Desarrollo Cognitivo
Rho de Spearman	Percepción Visual	Coeficiente de correlación	1.000	.627**
		Sig. (bilateral)	.	.002
		N	21	21
	Desarrollo Cognitivo	Coeficiente de correlación	.627**	1.000
		Sig. (bilateral)	.002	.
		N	21	21

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

Nota. *Rho* = coeficiente de correlación de Spearman; *Sig.* = significancia estadística; ** = correlación significativa al nivel 0,002 (bilateral). Datos obtenidos del cuestionario aplicado sobre dibujos animados y desarrollo cognitivo.

Los resultados que se presentan en la tabla 12, referidos al coeficiente de correlación Rho de Spearman, permiten apreciar una correlación positiva alta entre la percepción visual y el desarrollo cognitivo ($Rho = .627^{**}$; $p < 0.05$). Asimismo, el nivel de significancia bilateral obtenido fue de 0.002, con una muestra conformada por 21 participantes, lo que evidencia que la relación encontrada es estadísticamente significativa. En consecuencia, se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_1), determinándose que sí existe una relación significativa entre la percepción visual y el desarrollo cognitivo en los participantes evaluados. Esto indica que, a medida que la percepción visual presenta niveles más favorables o estimulantes, el desarrollo cognitivo también tiende a incrementarse positivamente dentro de la población estudiada.

Discusión

En la presente sección se realiza la discusión de resultados en base a los objetivos planteados teniendo en cuenta los estudios previos relacionados a las variables, las principales teorías y resultados obtenidos en la presente investigación.

Como objetivo general se planteó determinar la relación entre los dibujos animados y el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años en la Institución Educativa "Carrusel de Niños", Tumbes, 2026. Los hallazgos reportaron una correlación positiva alta y de gran significancia ($Rho=0,694$; $p<0,05$) lo cual indica que medida que los dibujos animados presentan características más estimulantes, organizadas y pedagógicas, el desarrollo cognitivo de los niños se incrementa favorablemente. En el ámbito nacional, estos resultados concuerdan con lo reportado por Melendrez (2023), quien determinó una correlación positiva directa $Rho=0,790$ entre las variables de estudio, destacando que la supervisión de contenidos adecuados potencia habilidades asertivas y creativas. A nivel internacional, el hallazgo guarda estrecha relación con la investigación de Kwangmuang et al. (2024), quienes reportaron una alta asociatividad ($Rho=0,850$; $p<0,05$) demostrando que los contenidos animadamente estructurados impulsan las habilidades de pensamiento analítico de los niños y la capacidad de resolución de problemas. Asimismo, los resultados descriptivos respaldan esta tendencia, al evidenciar una clara predominancia del nivel alto en la exposición a dibujos animados con contenido adecuado (85,7 %) y en el desarrollo cognitivo alcanzado por los niños (90,5 %).

Desde el plano teórico, el valor de $Rho=0,694$ encuentra una sólida fundamentación en el constructivismo genético de Piaget (1952), ya que en la etapa preoperacional, la exposición a estímulos audiovisuales actúa como un estimulador de la función semiótica. Los personajes, secuencias y formas presentes en los dibujos animados brindan un amplio material que el niño asimila y acomoda en sus esquemas mentales previos, acelerando su capacidad de retención y representación intuitiva.

Asimismo, este hallazgo se explica desde la teoría histórico cultural de Vygotsky (1978), dado que la animación infantil actúa como una herramienta de mediación semiótica y cultural, los contenidos animados se convierten en un tutor simbólico aportando y desarrollando secuencias lógicas que el niño va aprendiendo a través del juego y el lenguaje egocéntrico. Por otro lado, la teoría del aprendizaje social de Albert

Bandura (1977) y los aportes de Del Moral y López (2021) complementan esta correlación al manifestar que los niños no son receptores pasivos, sino que procesan de manera activa a través de la observación e imitación diversas conductas de los personajes animados, por ello, cuando los dibujos animados transmiten mensajes claros y un lenguaje comprensible, se genera un estímulo adecuado en la memoria visual, la atención y la adquisición de nuevo vocabulario, mejorando su desarrollo cognitivo.

En cuanto al primer objetivo específico, establecer la relación entre el género de los dibujos animados y el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años, institución educativa "Carrusel de Niños", Tumbes 2026. Los resultados reflejaron una correlación positiva baja entre el género y el desarrollo cognitivo ($Rho = .226$; $p > 0.05$), lo cual indica que existe una asociación débil entre ambas variables; sin embargo, esta no resulta estadísticamente significativa, evidenciando que el género no presenta una asociación relevante con el desarrollo cognitivo en los participantes evaluados, estos resultados coinciden con Santiago y Vedia (2024) quienes determinaron una asociación moderada, indicando que el género es un factor importante en el desarrollo infantil, por lo que se debe administrar de manera correcta aquellos géneros más adecuado para los niños. Además los resultados descriptivos evidenciaron una predominancia del nivel alto de desarrollo cognitivo (90.5%) en los participantes evaluados. También, se observó una distribución homogénea de los datos, reflejando características cognitivas favorables y estabilidad en el comportamiento de la variable analizada. En ese sentido Alacovska y O'Brien (2021) señalan que el género es una categoría de clasificación que organiza y agrupa producciones culturales y audiovisuales de acuerdo con características específicas. La teoría ecológica del desarrollo humano de Bronfenbrenner (1979) plantea que el desarrollo infantil se ve influenciado por su entorno y que los dibujos animados son un factor que los estimulan y despiertan su curiosidad.

Con respecto al segundo objetivo específico, analizar la relación entre el contenido de los dibujos animados y el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años, institución educativa "Carrusel de Niños", Tumbes 2026. Los resultados reflejaron una correlación positiva alta entre el contenido y el desarrollo cognitivo ($Rho = .633^{**}$; $p < 0.05$), indicando una asociación significativa entre ambas variables, es decir, a medida que el contenido presenta características más favorables o adecuadas, el

desarrollo cognitivo también tiende a incrementarse positivamente en los participantes evaluados, estos resultados coinciden con Rai et al. (2023) quienes determinaron una asociación moderada ($r_s = 0.38$); señalando que el tipo de contenido que ven los niños puede afectar su desarrollo cognitivo. Del mismo modo, los resultados descriptivos evidenciaron Los hallazgos mostraron que el 90.5% de los participantes presentó un nivel moderado en la variable contenido, mientras que el 90.5% alcanzó un nivel alto de desarrollo cognitivo. Además, se observó que el 85.7% de los participantes con nivel moderado de contenido también obtuvo un nivel alto de desarrollo cognitivo, evidenciando una posible asociación favorable entre ambas variables. Tal como lo señalan Gil y López (2021), el contenido de los dibujos animados es el mensaje que se transmite mediante una serie de imágenes en movimiento, constituyen productos mediáticos audiovisuales dirigidos al público infantil y contribuyen a la socialización temprana, transmitiendo valores, normas de conducta. Finalmente, la teoría del aprendizaje por descubrimiento de Jerome Bruner (1966) plantea que el desarrollo cognitivo se genera debido a una progresión de modelos de representación mental del mundo, en donde los contenidos que ven los niños pueden modelar su conducta.

Finalmente, respecto al tercer objetivo específico, determinar la relación entre la percepción visual de los dibujos animados y el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años, institución educativa "Carrusel de Niños", Tumbes 2026. Los resultados evidenciaron una correlación positiva alta entre la percepción visual y el desarrollo cognitivo ($Rho = .627^{**}$; $p < 0.05$), reflejando una asociación significativa entre ambas variables, es decir, cuando la percepción visual presenta niveles más favorables, el desarrollo cognitivo también tiende a incrementarse positivamente en los participantes evaluados, estos resultados coinciden con Saavedra (2026) quien identificó una alta asociación entre el contenido y el desarrollo cognitivo a ($r = 0.973$; $p = 0.000$) indicando que los contenidos que ven los niños pueden afectar su desarrollo cognitivo. Además los resultados descriptivos indican que ... En ese sentido, la teoría del cultivo de Gerbner (1969) plantea que la exposición constante de los niños diversos contenidos pueden afectar su percepción a cerca de la realidad, influyendo en sus creencias y conducta.

V. CONCLUSIONES

Los dibujos animados se relacionan de manera positiva y alta con el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años, institución educativa "Carrusel de Niños", Tumbes 2026, evidenciado por una correlación alta ($Rho = .694$; $p < 0.05$), dicho resultado indica que a medida que los dibujos animados presentan características más favorables o estimulantes, el desarrollo cognitivo también se incrementa positivamente, promoviendo habilidades necesarias para el desarrollo integral mediante la observación e imitación.

El género de los dibujos animados presenta una correlación positiva baja con el desarrollo cognitivo ($Rho = .22$; $p > 0.05$), además, el 90.5% de los encuestados evidenció una predominancia del nivel alto de desarrollo cognitivo, observándose una distribución homogénea de los datos y estabilidad en el comportamiento de la variable, estos datos muestran que el género audiovisual, aunque organiza las producciones culturales, no presenta una asociación relevante ni determinante en las características cognitivas de los participantes.

El contenido de los dibujos animados presenta una correlación positiva fuerte con el desarrollo cognitivo ($Rho = .633$; $p < 0.05$), además el 90.5% de los participantes presentó un nivel moderado en la variable contenido, el 90.5% alcanzó un nivel alto de desarrollo cognitivo y el 85.7% combinó ambos niveles favorables, concluyendo que existe un impacto positivo del mensaje audiovisual en la socialización temprana, pero aún se requiere orientar el consumo responsable para modelar de manera óptima las representaciones mentales.

Existe una correlación positiva fuerte entre la percepción visual de los dibujos animados y el desarrollo cognitivo ($Rho = .627$; $p < 0.05$), además los resultados coinciden en que la exposición constante a los contenidos afecta la percepción de la realidad, por lo que una estimulación visual estructurada y favorable mejora las creencias, las conductas y los procesos cognitivos en los infantes analizados.

VI. RECOMENDACIONES

Al Director General de Educación Básica Regular (DIGEBR) del Ministerio de Educación (Minedu): Fortalecer las políticas y lineamientos necesarios para la selección y empleo de contenidos audiovisuales infantiles con alto valor educativo, debido a que la investigación evidenció que el contenido de los dibujos animados presenta una relación positiva y significativa con el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años.

Al Director de la Unidad de Gestión Educativa Local (UGEL) Tumbes: Implementar programas de capacitación dirigidos a los docentes relacionados con el uso pedagógico de dibujos animados y otros recursos audiovisuales educativos, teniendo en cuenta que los hallazgos demostraron que el contenido y la percepción visual de estos materiales favorecen el desarrollo cognitivo infantil.

A la directora de la institución educativa "Carrusel de Niños": Organizar talleres dirigidos a los padres de familia, con la finalidad de orientarlos sobre la correcta selección de contenido educativo para los niños, ya que los resultados del estudio reportaron que el contenido audiovisual influye de manera positiva en el desarrollo cognitivo de los niños.

A la directora de la institución educativa "Carrusel de Niños": Incorporar de manera planificada recursos audiovisuales con contenidos educativos y estímulos visuales adecuados para los niños, que le permitan desarrollar su creatividad e imaginación basados en valores, en las actividades de aprendizaje, debido a que la investigación encontró una relación positiva y significativa entre la percepción visual de los dibujos animados y el desarrollo cognitivo.

A los docentes de la institución educativa "Carrusel de Niños": Seleccionar dibujos animados con contenido de alto valor educativo y visualmente adecuado como recurso didáctico, complementándolos con actividades de análisis, diálogo y reflexión, ya que los resultados reportaron que el contenido audiovisual favorece el desarrollo cognitivo, mientras que el género de los dibujos animados no constituye un factor determinante.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alacovska, A., & O'Brien, D. (2021). Genres and inequality in the creative industries. *European Journal of Cultural Studies*, 24(6), 1287–1304. <https://doi.org/10.1177/13675494211006095>
- Asem, M., Narayanasamy, S., Ahmad, M., Kadar, M., & Hairol, M. I. (2023). Association between Visual Perception and Socioeconomic Status in Malaysian Preschool Children: Results from the Test of Visual Perceptual Skills-4. *Children*, 10(4), 749. <https://www.mdpi.com/2227-9067/10/4/749>
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice Hall. <https://archive.org/details/sociallearningth0000band>
- Barreto Zúñiga, W. W., Arévalo Paguay, J. F., Ulloa Valdivieso, J. H., Zavala Escobar, C. B., Andrade López, N. A., & Paguay Paguay, M. N. (2024). Análisis del aprendizaje infantil desde la teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget: un enfoque etnográfico para evaluar la relación entre la inteligencia y las etapas cognitivas. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(1). <https://latam.redilat.org/index.php/lt/article/view/2913/4792>
- Benítez, M. A., Díaz, V., & Justel, N. R. (2023). Influencia del contexto en el desarrollo cognitivo infantil: revisión sistemática. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 21(2), 1–27. <https://revistaumanizales.cinde.org.co/rllcsnj/index.php/Revista-Latinoamericana/article/view/5321>
- Bonilla-Sánchez, M. R., García-Flores, M. A., Méndez-Balbuena, I., Silva-González, J. G., & Ramírez-Arroyo, E. V. (2022). The benefits of role play in the development of drawing in preschool children. *Frontiers in Psychology*, 13, 1010512. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1010512>
- Brod, G., Bunge, S. A., & Shing, Y. L. (2021). Cognitive flexibility in childhood: Advances in developmental cognitive neuroscience. *Developmental Cognitive Neuroscience*, 48, 100946. <https://doi.org/10.1016/j.dcn.2021.100946>
- Bronfenbrenner, U. (1979). *The ecology of human development: Experiments by nature and design*. Harvard University Press. <https://khoerulanwarbk.wordpress.com/wp->

content/uploads/2015/08/urie_bronfenbrenner_the_ecology_of_human_develo
pbokos-z1.pdf

- Bruner, J. (2018). *Desarrollo cognitivo y educación*. Morata.
https://www.google.com.pe/books/edition/Desarrollo_cognitivo_y_educaci%C3%B3n/nZojEAAAQBAJ
- Centers for Disease Control and Prevention (CDC). (2022). QuickStats: Percentage of children aged 2–17 years with >2 hours of screen time per weekday, by sex and age group — National Health Interview Survey, United States, 2020. *Morbidity and Mortality Weekly Report*, 71(3), 106.
<https://www.cdc.gov/mmwr/volumes/71/wr/mm7103a6.htm>
- Chisag, M., Espinoza, E., Sánchez, J., & Mejía, E. (2023). El juego y el desarrollo cognitivo de los estudiantes. *593 Digital Publisher CEIT*, 9(1-1), 66–81.
https://www.593dp.com/index.php/593_Digital_Publisher/article/view/2262
- Cigala, A., & Mori, A. (2022). Perspective taking ability in psychologically maltreated children: A protective factor in peer social adjustment. *Frontiers in Psychology*, 13, 816514. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.816514>
- Coral Flores, L. (2020). *Los dibujos animados en el desarrollo afectivo social de los niños de nivel inicial* [Trabajo académico de titulación, Universidad Nacional de Tumbes]. Repositorio Institucional UNTUMBES.
<https://repositorio.untumbes.edu.pe/server/api/core/bitstreams/655057d3-d9e7-4a3b-993f-efbf55c36359/content>
- De la Lama Zubirán, P., De la Lama Zubirán, M. A., & De la Lama García, A. (2022). Los instrumentos de la investigación científica: Hacia una plataforma teórica que clarifique y gratifique. *Horizonte de la Ciencia*, 12(22), 189–202.
<https://www.redalyc.org/journal/5709/570969250014/570969250014.pdf>
- Del Moral Pérez, M. E., & López-Bouzas, N. (2021). Diferentes capacidades representadas en la animación infantil: una mirada inclusiva. *EDMETIC*, 10(1), 20–39. <https://doi.org/10.21071/edmetic.v10i1.12851>
- Del Olmo, R. (2022, 17 de julio). ¿Cuántos tipos de literatura infantil conocemos y cómo la aplicamos? *The Conversation*. <https://theconversation.com/cuantos-tipos-de-literatura-infantil-conocemos-y-como-la-aplicamos-185608>
- Dogru, Y. Y., Carroll, D., & Blakey, E. (2023). Cognitive flexibility in early childhood: A contemporary view of the development of flexible goal-oriented behavior. *Studies in Psychology*, 43(2). <https://dergipark.org.tr/en/pub/iupcd/article/1138580>

- Dowker, A., Frye, D., & Tsuji, H. (2023). Editorial: Theory of mind in relation to other cognitive abilities. *Frontiers in Psychology*, 13, 1123321. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1123321>
- Dweich, Z. A., Al-Ghabra, I. M. M. M., & Al-Bahrani, R. H. (2021). *Cartoons: Themes and lessons: A semiotic analysis*. University of Baghdad. https://www.researchgate.net/publication/358575595_Cartoons_Themes_and_Lessons_A_semiotic_analysis
- Eschner, J., Mindek, P., & Waldner, M. (2023). *Illustrative motion smoothing for attention guidance in dynamic visualizations*. arXiv. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2305.16030>
- Fan, L., Lu, M., Qi, X., & Xin, J. (2022). Do animations impair executive function in young children? Effects of animation types on the executive function of children aged four to seven years. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(15), Article 8962. <https://doi.org/10.3390/ijerph19158962>
- Gastaud, L. M., Trettim, J. P., Scholl, C. C., Rubin, B. B., Coelho, F. T., Krause, G. B., de Matos, M. B., Pinheiro, R. T., & Quevedo, L. A. (2023). Screen time: Implications for early childhood cognitive development. *Early Human Development*, 183, Article 105792. <https://doi.org/10.1016/j.earlhumdev.2023.105792>
- Gerbner, G., & Gross, L. (1976). Living with television: The violence profile. *Journal of Communication*, 26(2), 172–199. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.1976.tb01397.x>
- Gil-Quintana, J., & López Valiñas, N. (2021). Los dibujos animados de Peppa Pig: consumo mediático, patrones de conducta, educación en valores y rol de género en la construcción de la identidad infantil. *Digital Education Review*, (39), 283–299. <https://doi.org/10.1344/der.2021.39.283-299>
- Gizzonio, V., Bazzini, M. C., Marsella, C., Papangelo, P., Rizzolatti, G., & Fabbri-Destro, M. (2022). Supporting preschoolers' cognitive development: Short- and mid-term effects of fluid reasoning, visuospatial, and motor training. *Child Development*, 93(1), 134–149. <https://doi.org/10.1111/cdev.13642>
- Hadi, M., Martel, C., Huayta, F., Rojas, R., & Arias, J. (2023). *Metodología de la investigación: Guía para el proyecto de tesis*. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú. <https://doi.org/10.35622/inudi.b.073>

- Hunter, L. J., Bayly, B. L., Bierman, K. L., Welsh, J. A., & Gest, J. M. (2022). Predicting school readiness program implementation in community-based childcare centers. *Frontiers in Psychology*, 13, Article 1023505. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1023505>
- Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2023, 15 de diciembre). *Acceso a internet por teléfono celular subió de 86,8% a 89,3%* [Nota de prensa]. <https://m.inei.gob.pe/prensa/noticias/acceso-a-internet-por-telefono-celular-subio-de-868-a-893-14084/>
- Kwangmuang, P., Jarutkamolpong, S., Duangngern, P., Gessala, N., & Sarakan, P. (2024). Promoting analytical thinking skills development in elementary school students through animated cartoons. *Computers in Human Behavior Reports*, 15, Article 100467. <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2024.100467>
- Maldonado-Suárez, N., & Santoyo-Telles, F. (2024). Validez de contenido por juicio de expertos: integración cuantitativa y cualitativa en la construcción de instrumentos de medida. *REIRE Revista d'Innovació i Recerca en Educació*, 17(2), 1–19. <https://doi.org/10.1344/reire.46238>
- McLeod, S. (2026). *J e a n P i a g e t ' s t h e o r y o f S i m p l y o g n i t i Psychology*. <https://www.simplypsychology.org/piaget.html>
- Meléndrez Ruiz, J. (2023). *Los dibujos animados y comportamiento de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 14529 del distrito de Sondorillo, Huancabamba, 2022* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Piura]. Repositorio Institucional UNP. <https://repositorio.unp.edu.pe/server/api/core/bitstreams/1f885e2a-1074-4fa9-83e9-db121e7d1551/content>
- Mendivelso, F. (2022). Prueba no paramétrica de correlación de Spearman. *Revista Médica Sanitas*, 24(1), 42–45. <https://doi.org/10.26852/01234250.578>
- Molinaro, G., Cogliati Dezza, I., Bühler, S. K., Moutsiana, C., & Sharot, T. (2023). Multifaceted information-seeking motives in children. *Nature Communications*, 14(1), Article 5505. <https://doi.org/10.1038/s41467-023-40971-x>
- Muñoz, E., & Solís, B. (2021). Enfoque cualitativo y cuantitativo de la evaluación formativa. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 6(3), 1–13. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/1684>
- Condori-Ojeda, P. (2020). *Universo, población y muestra* [Presentación de curso taller]. Acta Académica. <https://www.aacademica.org/cporfirio/18>

- Pedapati, K. (2022). Piagetian and Vygotskian concepts of cognitive development: A review. *Indian Journal of Mental Health*, 9(3), 227–239. <https://doi.org/10.30877/ijmh.9.3.2022.227-239>
- Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. International Universities Press.
- Flores Montero, C. (Comp.). (1998). *Conmemoración académica del centenario del nacimiento de Jean Piaget (1896-1996): Memoria*. Editorial Universidad Estatal a Distancia. https://books.google.com.pe/books?id=qwLo_9euZKQC
- Praveen, C. K., & Srinivasan, K. (2022). Psychological impact and influence of animation on viewer's visual attention and cognition: A systematic literature review, open challenges, and future research directions. *Computational and Mathematical Methods in Medicine*, 2022, Article 8802542.
- Rai, J., Predy, M., Wiebe, S. A., Rinaldi, C., Zheng, Y., & Carson, V. (2023). Patterns of preschool children's screen time, parent–child interactions, and cognitive development in early childhood: A pilot study. *Pilot and Feasibility Studies*, 9, Article 39. <https://doi.org/10.1186/s40814-023-01266-6>
- Rodríguez, C., Breña, J., & Esenarro, D. (2021). *Las variables en la metodología de la investigación científica*. Área de Innovación y Desarrollo. <https://3ciencias.com/wp-content/uploads/2021/10/Las-Variables.pdf>
- Saavedra Romero, J. K. (2026). *Expresión plástica y la motricidad fina en niños de 4 años de una institución educativa pública, Tumbes, 2026* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Tumbes]. Repositorio Institucional UNTUMBES. <https://repositorio.untumbes.edu.pe/server/api/core/bitstreams/16643326-1725-40b2-99b6-aa7e632b44d8/content>
- Sáenz Valderrama, G. P. (2020). *El desarrollo cognitivo y la expresión oral en niños de cinco años de la Institución Educativa Ativa año 2020* [Trabajo de titulación, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Repositorio ULADECH. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/17460>
- Sánchez, M., & Salamanca, M. (2023). *Desarrollo cognitivo y motor*. Altamar. https://www.google.com.pe/books/edition/Desarrollo_cognitivo_y_motor_Novedad_202/kbTHEAAQBAJ
- Santiago Hermitaño, A. K., & Vedia Estrada, V. (2024). *Consumo de programas televisivos y habilidades comunicativas en niños de la Institución Educativa*

- Integrado Carrusel de Talentos - Huayllay – 2023* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión]. Repositorio Institucional UNDAC. <http://repositorio.undac.edu.pe/handle/undac/3847>
- Sauce, B., Wiedenhoeft, J., Judd, N., Klingberg, T., & Dunst, R. (2021). Change by challenge: A common genetic basis behind childhood cognitive development and cognitive training. *npj Science of Learning*, 6, Article 16. <https://doi.org/10.1038/s41539-021-00096-6>
- Solar Laura, S., & Huamán Cañari, S. (2022). *Los dibujos animados y el comportamiento de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N.º 966 José Olaya en el distrito de Pacucha, 2021* [Tesis de licenciatura, Universidad José Carlos Mariátegui]. Repositorio Institucional UJCM. <https://repositorio.ujcm.edu.pe/handle/20.500.12819/1270>
- Suárez, I., Varguillas, C., & Roncero, C. (2022). *Técnicas e instrumentos de investigación: Diseño y validación desde la perspectiva cuantitativa*. Fondo Editorial UPEL IPB. <https://doi.org/10.46498/upelipb.lib.001>
- Sucasaire Pilco, J. (2021). *Estadística descriptiva para trabajos de investigación: Presentación e interpretación de los resultados*. CONCYTEC. <https://hdl.handle.net/20.500.12390/2241>
- Supanitayanon, S., Trairatvorakul, P., & Chonchaiya, W. (2021). Screen media exposure in the first 2 years of life and preschool cognitive development. *Pediatric Research*, 88(6), 894–902. <https://doi.org/10.1038/s41390-020-0831-8>
- Vizcaíno Zúñiga, P. I., Cedeño Cedeño, R. J., & Maldonado Palacios, I. A. (2023). Metodología de la investigación científica: Guía práctica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 9723–9762. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7658
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press. https://convivenciajt.weebly.com/uploads/2/6/7/3/26732425/vygotsky_1978_cap_6._interaction_between_learning_and_development.pdf
- Wijethilaka, R. G. T. S. (2020, octubre). *Effect of cartoons on children* [Presentación de conferencia]. Department of Town and Country Planning, University of Moratuwa. ResearchGate. https://www.researchgate.net/publication/345066689_Effect_of_cartoons_on_children

- Yang, S., Plancoulaine, S., Forhan, A., Charles, M. A., & Heude, B. (2024). Screen time and cognitive development in early childhood: Evidence from a large French cohort. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 65(2), 215–228. <https://doi.org/10.1111/jcpp.13887>
- Zhu, J., Hu, C., Khezri, E., & Ghazali, M. M. (2024). Edge intelligence-assisted animation design with large models: A survey. *Journal of Cloud Computing*, 13(1), Article 48. <https://doi.org/10.1186/s13677-024-00601-3>

ANEXOS

Anexo 1 Matriz de consistencia

Dibujos animados y el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años, institución educativa "Carrusel de Niños", Tumbes 2026									
Título	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS		METODOLOGÍA				
Dibujos animados y el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años, institución educativa "Carrusel de Niños", Tumbes 2026	General. ¿En qué medida los dibujos animados se relacionan con el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años, institución educativa "Carrusel de Niños, Tumbes 2026?	General. Determinar la relación entre los dibujos animados y el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años, institución educativa "Carrusel de Niños", Tumbes 2026.	H0: No existe relación significativa entre los dibujos animados y el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años, institución educativa "Carrusel de Niños", Tumbes 2026. H1:Existe relación significativa entre los dibujos animados y el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años, institución educativa "Carrusel de Niños", Tumbes 2026. Existe relación significativa entre		Variable: Dibujos animados				
					DIMENSIONES	INIDICADORES	INSTRUMENTO	ITEMS	ÍNDICE
					Género	• Frecuencia de preferencia de género. • Nivel de incorporación de vocabulario. • Capacidad de relato fluido y coherente.	Cuestionario	1,2,3	Escala de Likert
	Contenido	• Frecuencia de exposición a conflictos. • Grado de comprensión del lenguaje.	4,5						

			los dibujos animados y el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años, institución educativa "Carrusel de Niños", Tumbes 2026.		Percepción visual	- Nivel de atención audiovisual. - Capacidad de reconocimiento de personajes. - Nivel de retención de escenarios.		6,7,8	
	Específicos	Específicos	Específicas						
	¿En qué medida el género de los dibujos animados se relaciona con el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años, institución educativa "Carrusel de Niños", Tumbes 2026? ¿En qué medida el contenido de los dibujos animados se relaciona con el desarrollo cognitivo de los	- Establecer la relación entre el género de los dibujos animados y el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años, institución educativa "Carrusel de Niños", Tumbes 2026. - Analizar la relación entre el contenido de los dibujos animados y el desarrollo	- Existe relación significativa entre el género de los dibujos animados y el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años, institución educativa "Carrusel de Niños", Tumbes 2026. - Existe relación significativa entre el contenido de los dibujos animados y el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años, institución educativa "Carrusel de Niños", Tumbes 2026. - Existe relación significativa entre la		Variable: Desarrollo cognitivo				
					DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO	ITEMS	ÍNDICE
					Etapas Preoperacional	- Frecuencia de expresión gestual. - Nivel de fluidez verbal. - Frecuencia de conteo espontáneo.	Cuestionario	1,2,3	Escala de Likert
					Etapas Representacional	- Capacidad de interpretación de símbolos. - Frecuencia de trazos y grafías. - Capacidad de modelado.		4,5,6	

	niños de 5 años, institución educativa "Carrusel de Niños, Tumbes 2026? • ¿En qué medida la percepción de los dibujos animados se relaciona con el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años, institución educativa "Carrusel de Niños, Tumbes 2026?	cognitivo de los niños de 5 años, institución educativa "Carrusel de Niños", Tumbes 2026. • Determinar la relación entre la percepción visual de los dibujos animados y el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años, institución educativa "Carrusel de Niños", Tumbes 2026.	percepción visual de los dibujos animados y el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años, institución educativa "Carrusel de Niños", Tumbes 2026.		Conocimiento Intuitivo	• Nivel de iniciativa en el juego. • Grado de autonomía cotidiana. • Frecuencia de reproducción conductual.		7,8,9	
--	---	--	---	--	------------------------	---	--	-------	--

Anexo 2 Instrumentos de evaluación

Instrumento de evaluación sobre dibujos animados en niños de 5 años

Ítems	(1) Bajo	(2) Moderado	(3) Alto
Dimensión 1: Género			
1. Manifiesta una preferencia clara por un tipo específico de dibujos animados.			
2. Incorpora o menciona palabras nuevas después de ver dibujos animados.			
3. Relata con coherencia lo que ocurrió en el dibujo animado visto.			
Dimensión 2: Contenido			
4. Los dibujos observados presentan escenas de conflicto, peleas o gritos.			
5. Los personajes emplean un lenguaje claro y fácilmente comprensible.			
Dimensión 3: Percepción visual			
6. Muestra interés y atención ante colores, formas y movimientos del dibujo animado.			
7. Identifica a los personajes cuando vuelven a aparecer en el contenido visualizado.			
8. Recuerda detalles del escenario o lugar donde se desarrolló la historia observada.			

Instrumento de evaluación sobre desarrollo cognitivo en niños de 5 años

Preguntas	(1) Bajo	(2) Moderado	(3) Alto
Dimensión 1: Etapa Preoperacional			
1.Utiliza gestos o movimientos corporales para expresar ideas durante la comunicación.			
2.Expresa ideas, relatos o experiencias durante la interacción con otras personas.			
3.Realiza conteos espontáneos de objetos, juguetes o elementos del entorno.			
Dimensión 2: Etapa Representacional			
4.Interpreta dibujos, señales o símbolos presentes en su contexto cotidiano.			
5.Realiza trazos o formas semejantes a letras de manera espontánea.			
6.Construye figuras con plastilina o masa para representar ideas o elementos.			
Dimensión 3: Conocimiento Intuitivo			
7.Inicia actividades o juegos sin necesidad de indicación previa.			
8.Realiza actividades cotidianas sin requerir apoyo constante.			
9.Reproduce acciones observadas en personajes, compañeros o adultos.			

Anexo 3 Prueba de confiabilidad

Escala: ALL VARIABLES

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	21	100.0
	Excluido ^a	0	.0
	Total	21	100.0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
.812	17

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Frecuencia de preferencia de género.	42.38	12.048	.327	.807
Nivel de incorporación de vocabulario.	42.95	12.348	.132	.820
Capacidad de relato fluido y coherente	42.29	12.914	.018	.817
Nivel de violencia o conflicto en el contenido	43.38	12.648	.084	.819
Grado de comprensión del lenguaje	42.48	10.162	.612	.786
Nivel de atención audiovisual.	42.33	11.833	.515	.798
Capacidad de reconocimiento de personajes	42.38	11.448	.583	.793
Nivel de retención de escenarios.	42.43	10.857	.743	.781
Frecuencia de expresión gestual	42.48	10.662	.750	.779
Nivel de fluidez verbal	42.48	10.462	.828	.773
Frecuencia de conteo espontáneo.	42.38	12.148	.286	.809
Capacidad de interpretación de símbolos	42.57	11.257	.463	.798
Frecuencia de trazos y grafías.	42.24	12.990	.000	.815
Capacidad de modelado.	42.24	12.990	.000	.815
Nivel de iniciativa en el juego.	42.95	10.348	.461	.804
Grado de autonomía cotidiana	43.38	11.648	.259	.816
Frecuencia de reproducción conductual.	42.48	11.162	.562	.792

Anexo 4 Resultados de instrumentos

Base de datos de la variable dibujos animados

DIBUJOS ANIMADOS								
Variable								
Dimensiones	Género		Contenido			Percepción visual		
Encuestado/ indicador	Frecuencia de preferencia de género.	Nivel de incorporación de vocabulario	Capacidad de relato fluido y coherente	Nivel de violencia o conflicto en el contenido	Grado de comprensión del lenguaje.	Nivel de atención audiovisual.	Capacidad de reconocimiento de personajes	Nivel de retención de escenarios.
E1	3	2	2	2	2	3	3	3
E2	3	3	3	2	3	3	3	3
E3	3	3	3	2	3	3	3	3
E4	3	2	3	2	3	3	3	3
E5	3	3	3	2	3	2	2	2
E6	3	2	3	1	3	3	3	3
E7	3	2	3	2	3	3	3	3
E8	3	2	3	2	3	3	3	3
E9	3	3	3	2	3	3	3	3
E10	3	2	3	2	3	3	3	3
E11	2	2	3	2	3	3	2	2
E12	3	2	3	2	1	2	2	2
E13	3	3	3	1	3	3	3	3
E14	3	2	3	2	3	3	3	3
E15	3	2	3	2	3	3	3	3
E16	3	3	3	2	3	3	3	3
E17	3	2	3	2	3	3	3	3
E18	3	2	3	1	3	3	3	3
E19	3	2	3	2	3	3	3	3
E20	2	2	3	2	1	3	3	2
E21	2	2	3	2	3	3	3	3

Base de datos de la variable desarrollo cognitivo

DESARROLLO COGNITIVO									
Variable									
Dimensiones	Etapas preoperacionales			Etapas representacionales			Conocimiento intuitivo		
Encuestado/ indicador	Frecuencia de expresión gestual.	Nivel de fluidez verbal	Frecuencia de conteo espontáneo.	Capacidad de interpretación de símbolos	Frecuencia de trazos y grafías.	Capacidad de modelado.	-Nivel de iniciativa en el juego.	Grado de autonomía cotidiana.	Frecuencia de reproducción conductual.
E1	2	3	2	3	3	3	3	2	3
E2	3	3	3	3	3	3	2	2	3
E3	3	3	3	3	3	3	3	2	2
E4	3	3	3	3	3	3	3	2	3
E5	3	2	3	2	1	3	2	2	2
E6	2	2	2	2	3	3	2	2	2
E7	3	3	3	3	3	3	3	2	3
E8	3	3	3	3	3	3	1	1	3
E9	3	3	3	3	3	3	3	3	3
E10	3	3	3	3	3	3	3	3	3
E11	2	2	2	3	2	3	2	2	3
E12	2	2	3	2	3	3	1	1	2
E13	3	3	3	3	1	3	1	1	3
E14	3	3	3	2	3	3	3	2	3
E15	3	3	3	3	3	3	2	2	3
E16	3	3	3	2	3	3	3	1	3
E17	3	3	3	3	3	3	2	2	3
E18	3	3	3	2	3	3	2	2	3
E19	3	3	3	3	3	3	3	2	3
E20	2	2	3	2	3	3	2	2	2
E21	3	3	3	3	1	3	2	1	3



CARTA DE PRESENTACIÓN

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Dr. Anibal Mejía Benavides

Asunto: Validación de instrumentos a través de juicio de experto

Es muy grato comunicarme con usted para expresarle mis saludos y asimismo hacer de su conocimiento que, siendo Bachiller del Programa de Educación Inicial de la Universidad Nacional de Tumbes, requiero validar el instrumento de investigación con el que recolectaré información necesaria para desarrollar el estudio con el que optaré el título profesional de Licenciada en Educación Inicial.

El título del proyecto de investigación es: **DIBUJOS ANIMADOS Y EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS, INSTITUCIÓN EDUCATIVA "CARRUSEL DE NIÑOS", TUMBES 2026**, y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar el instrumento en mención, he considerado conveniente recurrir a usted para que realice la validación respectiva, dado que usted posee connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación que se le hace llegar contiene:

- Anexo 1: Constancia de Validación.
- Anexo 2: Matriz de validación del instrumento.
- Anexo 3: Ficha de validación a juicio de expertos.
- Anexo 4: Matriz de operacionalización de variables
- Anexo 5: Instrumentos de recolección de datos: cuestionario
- Anexo 6: Revisión de la literatura.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente,

Ana Sarahit Mija Huacchillo

DNI: 71015129

Código ORCID: 140470181



CARTA DE PRESENTACIÓN



PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Dr. Saul Sunción Ynfante

Asunto: Validación de instrumentos a través de juicio de experto

Es muy grato comunicarme con usted para expresarle mis saludos y asimismo hacer de su conocimiento que, siendo Bachiller del Programa de Educación Inicial de la Universidad Nacional de Tumbes, requiero validar el instrumento de investigación con el que recolectaré información necesaria para desarrollar el estudio con el que optaré el título profesional de Licenciada en Educación Inicial.

El título del proyecto de investigación es: **DIBUJOS ANIMADOS Y EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS, INSTITUCIÓN EDUCATIVA "CARRUSEL DE NIÑOS", TUMBES 2026**, y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar el instrumento en mención, he considerado conveniente recurrir a usted para que realice la validación respectiva, dado que usted posee connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación que se le hace llegar contiene:

- Anexo 1: Constancia de Validación.
- Anexo 2: Matriz de validación del instrumento.
- Anexo 3: Ficha de validación a juicio de expertos.
- Anexo 4: Matriz de operacionalización de variables
- Anexo 5: Instrumentos de recolección de datos: Cuestionario
- Anexo 6: Revisión de la literatura.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente,

Ana Sarahit Mija Huacchillo
DNI: 71015129
Código ORCID: 140470181



CARTA DE PRESENTACIÓN

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Dr. Cristhiam Jacob Hidalgo Sandoval

Asunto: Validación de instrumentos a través de juicio de experto

Es muy grato comunicarme con usted para expresarle mis saludos y asimismo hacer de su conocimiento que, siendo Bachiller del Programa de Educación Inicial de la Universidad Nacional de Tumbes, requiero validar el instrumento de investigación con el que recolectaré información necesaria para desarrollar el estudio con el que optaré el título profesional de Licenciada en Educación Inicial.

El título del proyecto de investigación es: **DIBUJOS ANIMADOS Y EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS, INSTITUCIÓN EDUCATIVA "CARRUSEL DE NIÑOS", TUMBES 2026**, y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar el instrumento en mención, he considerado conveniente recurrir a usted para que realice la validación respectiva, dado que usted posee connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación que se le hace llegar contiene:

- Anexo 1: Constancia de Validación.
- Anexo 2: Matriz de validación del instrumento.
- Anexo 3: Ficha de validación a juicio de expertos.
- Anexo 4: Matriz de operacionalización de variables
- Anexo 5: Instrumentos de recolección de datos: Cuestionario
- Anexo 6: Revisión de la literatura.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente,

Ana Sarahit Mija Huacchillo

DNI: 71015129

Código ORCID: 140470181

TÍTULO DE LA TESIS: DIBUJOS ANIMADOS Y EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS, INSTITUCIÓN EDUCATIVA "CARRUSEL DE NIÑOS", TUMBES 2026

Variable 1: Dibujos animados

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES
				RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA (ver instrumento detallado adjunto)		
				SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
Dibujos animados	Género	• Frecuencia de preferencia de género. • Nivel de incorporación de vocabulario. • Capacidad de relato fluido y coherente.	• Manifiesta una preferencia clara por un tipo específico de dibujos animados. • Incorpora o menciona palabras nuevas después de ver dibujos animados. • Relata con coherencia lo que ocurrió en el dibujo animado visto.	X		X		X		X		
				X		X		X		X		
				X		X		X		X		
	Contenido	• Nivel de violencia o conflicto en el contenido • Grado de comprensión del lenguaje.	• Los dibujos observados presentan escenas de conflicto, peleas o gritos. • Los personajes emplean un lenguaje claro y fácilmente comprensible.	X		X		X		X		
				X		X		X		X		

	Percepción visual	- Nivel de atención audiovisual - Capacidad de reconocimiento de personajes - Nivel de retención de escenarios.	- Muestra interés y atención ante colores, formas y movimientos del dibujo animado. - Identifica a los personajes cuando vuelven a aparecer en el contenido visualizado. - Recuerda detalles del escenario o lugar donde se desarrolló la historia observada.	X		X		X		X		
				X		X		X		X		
				X		X		X		X		

Variable 2: Desarrollo cognitivo

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES
				RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA (ver instrumento detallado adjunto)		
				SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
Desarrollo cognitivo	Etapa Preoperacional	- Frecuencia de expresión gestual. - Nivel de fluidez verbal. - Frecuencia de conteo espontáneo.	- Utiliza gestos o movimientos corporales para expresar ideas durante la comunicación. - Expresa ideas, relatos o experiencias durante la interacción con otras personas. - Realiza conteos espontáneos de objetos, juguetes o elementos del entorno.	X		X		X		X		
				X		X		X		X		
				x		x		x		x		

	Etapa Representacional	• Capacidad de interpretación de símbolos • Frecuencia de trazos y graffías. • Capacidad de modelado.	• Interpreta dibujos, señales o símbolos presentes en su contexto cotidiano. • Realiza trazos o formas semejantes a letras de manera espontánea. • Elabora dibujos para representar situaciones, ideas o experiencias. • Construye figuras con plastilina o masa para representar ideas o elementos.	X		X		X		X		
				X		X		X		X		
				X		X		X		X		
	Conocimiento Intuitivo	• Nivel de iniciativa en el juego. • Grado de autonomía cotidiana. • Frecuencia de reproducción conductual.	• Inicia actividades o juegos sin necesidad de indicación previa. • Realiza actividades cotidianas sin requerir apoyo constante. • Reproduce acciones observadas en personajes, compañeros o adultos.	X		X		X		X		
				X		X		X		X		
				X		X		X		X		

Apellidos y nombres MEJÍA BENAVIDES, ANIBAL

DNI: 16442222

Firma:

Grado: Doctor en Administración en Educación

Código ORCID: 0000-0003-2190-2647

Docente de la FACSO – UNTUMBES


 Docente: Dr. Anibal Mejia Benavides
 DNI N° 16442222
 CÓDIGO ORCID N°: 0000-0003-2190-2647

Tumbes, 01 de marzo de 2026.

TÍTULO DE LA TESIS: DIBUJOS ANIMADOS Y EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS, INSTITUCIÓN EDUCATIVA "CARRUSEL DE NIÑOS", TUMBES 2026

Variable 1: Dibujos animados

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES
				RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA (ver instrumento detallado adjunto)		
				SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
Dibujos animados	Género	• Frecuencia de preferencia de género. • Nivel de incorporación de vocabulario. • Capacidad de relato fluido y coherente.	• Manifiesta una preferencia clara por un tipo específico de dibujos animados. • Incorpora o menciona palabras nuevas después de ver dibujos animados. • Relata con coherencia lo que ocurrió en el dibujo animado visto.	*		*		*		*		
				*		*		*		*		
				*		*		*		*		
	Contenido	• Nivel de violencia o conflicto en el contenido • Grado de comprensión del lenguaje.	• Los dibujos observados presentan escenas de conflicto, peleas o gritos. • Los personajes emplean un lenguaje claro y fácilmente comprensible.	*		*		*		*		
				*		*		*		*		
	Percepción visual	• Nivel de atención audiovisual.	• Muestra interés y atención ante colores, formas y movimientos del dibujo animado.	*		*		*		*		

		• Capacidad de reconocimiento de personajes. • Nivel de retención de escenarios.	• Identifica a los personajes cuando vuelven a aparecer en el contenido visualizado. • Recuerda detalles del escenario o lugar donde se desarrolló la historia observada.									
				*		*		*		*		
				*		*		*		*		

variable 2: Desarrollo cognitivo

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES
				RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA (ver instrumento detallado adjunto)		
				SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
Desarrollo cognitivo	Etapa Preoperacional	• Frecuencia de expresión gestual. • Nivel de fluidez verbal. • Frecuencia de conteo espontáneo.	• Utiliza gestos o movimientos corporales para expresar ideas durante la comunicación. • Expresa ideas, relatos o experiencias durante la interacción con otras personas. • Realiza conteos espontáneos de objetos, juguetes o elementos del entorno.	*		*		*		*		
				*		*		*		*		
				*		*		*		*		
	Etapa Representacional	• Capacidad de interpretación de símbolos • Frecuencia de trazos y grafías.	• Interpreta dibujos, señales o símbolos presentes en su contexto cotidiano. • Realiza trazos o formas semejantes a letras de manera espontánea.	*		*		*		*		
				*		*		*		*		

		• Capacidad de modelado	• Construye figuras con plastilina o masa para representar ideas o elementos.	*		*		*		*		
	Conocimiento Intuitivo	• Nivel de iniciativa en el juego. • Grado de autonomía cotidiana. • Frecuencia de reproducción conductual.	• Inicia actividades o juegos sin necesidad de indicación previa. • Realiza actividades cotidianas sin requerir apoyo constante. • Reproduce acciones observadas en personajes, compañeros o adultos.	*		*		*		*		
				*		*		*		*		
				*		*		*		*		

EXPERTO EVALUADOR: Saúl Sunción Ynfante

Grado, Apellidos y nombre (s) : Dr. Saúl Sunción Ynfante

Firma del experto :



Tumbes, 16 de febrero de 2026.

TÍTULO DE LA TESIS: DIBUJOS ANIMADOS Y EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS, INSTITUCIÓN EDUCATIVA "CARRUSEL DE NIÑOS", TUMBES 2026

Variable 1: Dibujos animados

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES
				RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA (ver instrumento detallado adjunto)		
				SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
Dibujos animados	Género	• Frecuencia de preferencia de género. • Nivel de incorporación de vocabulario. • Capacidad de relato fluido y coherente.	• Manifiesta una preferencia clara por un tipo específico de dibujos animados. • Incorpora o menciona palabras nuevas después de ver dibujos animados. • Relata con coherencia lo que ocurrió en el dibujo animado visto.	X								
				X								
				X								
	Contenido	• Nivel de violencia o conflicto en el contenido • Grado de comprensión del lenguaje.	• Los dibujos observados presentan escenas de conflicto, peleas o gritos. • Los personajes emplean un lenguaje claro y fácilmente comprensible.	X								
				X								
	Percepción visual	• Nivel de atención audiovisual.	• Muestra interés y atención ante colores, formas y movimientos del dibujo animado.	X								
				X								

		• Capacidad de reconocimiento de personajes. • Nivel de retención de escenarios.	• Identifica a los personajes cuando vuelven a aparecer en el contenido visualizado. • Recuerda detalles del escenario o lugar donde se desarrolló la historia observada.									
				X								

variable 2: Desarrollo cognitivo

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES
				RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA (ver instrumento detallado adjunto)		
				SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
Desarrollo cognitivo	Etapa Preoperacional	• Frecuencia de expresión gestual. • Nivel de fluidez verbal. • Frecuencia de conteo espontáneo.	• Utiliza gestos o movimientos corporales para expresar ideas durante la comunicación. • Expresa ideas, relatos o experiencias durante la interacción con otras personas. • Realiza conteos espontáneos de objetos, juguetes o elementos del entorno.	X								
				X								
				X								
	Etapa Repre			X								

		• Capacidad de interpretación de símbolos • Frecuencia de trazos y grafías. • Capacidad de modelado.	• Interpreta dibujos, señales o símbolos presentes en su contexto cotidiano. • Realiza trazos o formas semejantes a letras de manera espontánea. • Construye figuras con plastilina o masa para representar ideas o elementos.									
				X								
				X								
	Conocimiento Intuitivo	• Nivel de iniciativa en el juego. • Grado de autonomía cotidiana. • Frecuencia de reproducción conductual.	• Inicia actividades o juegos sin necesidad de indicación previa. • Realiza actividades cotidianas sin requerir apoyo constante. • Reproduce acciones observadas en personajes, compañeros o adultos.	X								
				X								
				X								

EXPERTO EVALUADOR:

Grado, Apellidos y nombre (s) : **Mg. Cristhiam Jacob Hidalgo Sandoval**

Firma del experto

: 

Tumbes, 10 de abril de 2026.

Anexo 6 Solicitud para la aplicación del instrumento

“Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia”

SOLICITO: Permiso para aplicación de instrumentos de tesis.

Lic. Mariela Agurto Yacila

Directora de la I. E N°075 Carrusel de Niños

De mi consideración:

Yo, **ANA SARAHIT MIJA HUACCHILLO**, identificado con código de estudiante 140470181, de la carrera profesional de **Educación Inicial**, me dirijo a usted con el debido respeto para exponer y solicitar lo siguiente:

Tengo el agrado de dirigirme a usted para saludarla cordialmente y, a la vez, solicitar su autorización para poder aplicar mis instrumentos de evaluación a los estudiantes de 5 años, como parte fundamental del desarrollo de mi investigación para la obtención del título profesional.

El tema de mi tesis es: **“DIBUJOS ANIMADOS Y EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS INSTITUCIÓN EDUCATIVA “CARRUSEL DE NIÑOS”, TUMBES 2026”**; los instrumentos que se aplicarán consisten en dos cuestionarios, los cuales tienen una duración aproximada de 45 minutos por sesión y se aplicarán durante el horario escolar, sin interferir con el desarrollo normal de las clases. Garantizo que toda la información obtenida será manejada con estricta confidencialidad y utilizada únicamente con fines académicos e investigativos. El periodo previsto para la recolección de datos será desde el 14 hasta el 17 de abril del 2026.

Agradezco anticipadamente su buena disposición y el apoyo brindado a mi formación profesional.

Tumbes 14 de abril del 2026

Atentamente


Ana Sarahit Mija Huacchillo

Egresada de la Escuela de Educación Inicial
C.M.N° 140470181



14-04-2026
HORA: 8:00 AM

Anexo 7 Consentimiento informado



Consentimiento informado

Mi nombre es Ana Sarahit Mija Huacchillo, soy estudiante de la Universidad Nacional de Tumbes de la facultad de ciencias y actualmente estoy realizando una investigación para obtener mi título de licenciada en educación, esta tiene por título "Dibujos animados y el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años, institución educativa "Carrusel de Niños", Tumbes 2026" por este motivo solicito tenga a bien poder ayudarme facilitándome el consentimiento para poder realizarle a su menor hijo(a) una lista de cotejo en la cual escribiré sus datos personales pero esta información será solo utilizada por el investigadora en la base de datos, obteniendo resultados de manera grupal (es decir anónima). Se agradece de antemano su colaboración y tiempo ya que es fundamental para el desarrollo de esta investigación.

Yo Silvio Algondonis Mendoza padre/madre o apoderado del estudiante Liam Fernando Algondonis Barrillo doy mi autorización para que mi menor hijo participe de la investigación.


Firma del padre de familia o apoderado del niño.



Consentimiento informado

Mi nombre es Ana Sarahit Mija Huacchillo, soy estudiante de la Universidad Nacional de Tumbes de la facultad de ciencias y actualmente estoy realizando una investigación para obtener mi título de licenciada en educación, esta tiene por título "Dibujos animados y el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años, institución educativa "Carrusel de Niños", Tumbes 2026" por este motivo solicito tenga a bien poder ayudarme facilitándome el consentimiento para poder realizarle a su menor hijo(a) una lista de cotejo en la cual escribiré sus datos personales pero esta información será solo utilizada por el investigadora en la base de datos, obteniendo resultados de manera grupal (es decir anónima). Se agradece de antemano su colaboración y tiempo ya que es fundamental para el desarrollo de esta investigación.

Yo Fabiola Claudith Carrero Flores padre/madre o apoderado del estudiante Damar Sofia Carrero Rosillo doy mi autorización para que mi menor hijo participe de la investigación.

Firma del padre de familia o apoderado del niño.

Anexo 8 Evidencias

