

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL
CUSCO
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA**



TESIS

**USO PROBLEMÁTICO DE NUEVAS TECNOLOGÍAS Y DESARROLLO DE
HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE SEXTO GRADO DE
EDUCACIÓN PRIMARIA DE INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAGRADO
CORAZÓN DE JESÚS DE ESPINAR, 2024**

PRESENTADA POR:

**BR. ALEXANDER SALVADOR OJEDA MAMANI
BR. CHRISTIAN ANTHONY CLEMENTE
CHANCAYAURI**

**PARA OPTAR AL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN: ESPECIALIDAD
EDUCACIÓN PRIMARIA**

ASESOR:

MG. WILBER HUAMANI PACCAYA

CUSCO – PERÚ

2024

INFORME DE ORIGINALIDAD

(Aprobado por Resolución Nro. 4182-2024-FED-UNSAAC)

El que suscribe, asesor del trabajo de investigación/tesis titulado: **USO PROBLEMÁTICO DE NUEVAS TECNOLOGÍAS Y DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE SEXTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS DE ESPINAR, 2024**, Presentado por el: **BACH. CHRISTIAN ANTHONY CLEMENTE CHANCAYAURI** con Nro. de DNI: 77164474 y el **BACH. ALEXANDER SALVADOR OJEDA MAMANI** con Nro. de DNI: 60119817 para optar el Título Profesional de **LICENCIADO EN EDUCACIÓN: ESPECIALIDAD EDUCACIÓN PRIMARIA**.

Informo que el trabajo de investigación ha sido sometido a revisión por 02 (dos) veces, mediante el Software Antiplagio Turnitin, conforme al Art. 6° del *Reglamento para Uso de Sistema Antiplagio de la UNSAAC* y de la evaluación de originalidad se tiene un porcentaje de **10% (Diez por ciento)**.

Evaluación y acciones del reporte de coincidencia para trabajos de investigación conducentes a grado académico o título profesional, tesis

Porcentaje	Evaluación y Acciones	Marque con una (X)
Del 1 al 10%	No se considera plagio.	X
Del 11 al 30 %	Devolver al usuario para las correcciones.
Mayor a 31%	El responsable de la revisión del documento emite un informe al inmediato jerárquico, quien a su vez eleva el informe a la autoridad académica para que tome las acciones correspondientes. Sin perjuicio de las sanciones administrativas que correspondan de acuerdo a Ley.

Por tanto, en mi condición de asesor, firmo el presente informe en señal de conformidad y **adjunto** la primera hoja del reporte del Sistema Antiplagio.

Cusco, 30 de abril de 2025.


UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAAD DEL CUSCO
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN - ESPINAR
Wilber Huamani Paccaya
Mg. Wilber Huamani Paccaya
DOCENTE

Firma

Post firma: Mg. Wilber Huamani Paccaya
Nro. de DNI 40965645
ORCID del Asesor 0000-0001-7777-4483

Se adjunta:

1. Reporte generado por el Sistema Antiplagio.
2. Enlace del reporte generado por el Sistema Antiplagio: **trn:oid:::27259:450794668**

Alexander Ojeda Christian Clemente

Uso problemático de nuevas tecnologías y el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de sexto grado

 Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::27259:450794668

Fecha de entrega

20 abr 2025, 5:18 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

20 abr 2025, 5:22 p.m. GMT-5

Nombre de archivo

TESIS FINAL ROTULADO CORREGIDO1.pdf

Tamaño de archivo

7.0 MB

167 Páginas**33.522 Palabras****191.509 Caracteres**

10% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- ▶ Bibliography
- ▶ Quoted Text
- ▶ Cited Text
- ▶ Small Matches (less than 17 words)

Top Sources

- 7%  Internet sources
- 0%  Publications
- 9%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Dedicatoria

A Dios por permitirme llegar hasta aquí, A mis padres por darme la vida, Wilber Clemente y Antonia Chancayauri por nunca dejarme solo y siempre estar ahí, a mi abuela Gumerinda Sullasi por su amor incondicional, a mis hermanos Jennifeer, Tania y Jeanyu.

A mis tíos y a la Sra. Delfina por sus consejos y a todos mis familiares por el apoyo incondicional para lograr esta meta y ser parte de mi formación profesional y motivándome constantemente para seguir adelante y un futuro mejor.

A mí mismo, por nunca rendirme ante las adversidades, por siempre seguir mis sueños.

Christian Anthony Clemente Chancayauri

Con amor, afecto y respeto a los seres que me dieron la vida, mis padres Demetrio Ojeda e Isabel Mamani quienes, con su amor incondicional y valores inculcados, me motivaron a estudiar y esforzarme siempre. A mis hermanos Nicomedes,

Julia, Vilma, Doris, Jovita y Cesar por darme su apoyo y orientación para alcanzar mis metas.

Alexander Salvador Ojeda Mamani

Agradecimiento

Al concluir el presente trabajo de investigación, nos llena de anhelo y orgullo poder lograr nuestros objetivos que nos planteamos en nuestras vidas personal y profesional, el camino para poder culminar fue muy retador y con un compromiso entrañable con fin de terminar el proyecto de investigación, por lo cual nos fortaleció, en todo ese camino se tuvo el apoyo incondicional y desinteresado de nuestras familias donde también se integran el aporte de profesionales, estudiantes, la institución educativa en el cual se llevó a efecto la investigación, cada uno de ellos aportaron de manera significativa en el desarrollo y la conclusión del presente trabajo de investigación.

En tal motivo aprovechamos este espacio para expresar nuestro sincero y profundo agradecimiento a todos los que nos apoyaron en nuestra formación personal y profesional, como también en el apoyo en la conclusión del trabajo de investigación.

A nuestra alma mater, Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, a todos nuestros maestros de la Facultad de Educación, fundamentalmente del Programa de Educación Primaria quienes forjaron una formación integral en nosotros, basado en valores y principios.

Profundo agradecimiento al Mg. Henry Wilfredo Villanueva Urbiola por habernos permitido ampliar nuestro conocimiento en el campo de la metodología de investigación y en especial al Mgt. Wilber Huamani Paccaya, nuestro asesor quien nos orientó con dedicación y pertinencia en todo el proceso del presente trabajo de investigación, además contribuyó en nuestra formación personal.

Christian Anthony y Alexander Salvador.

Índice de contenidos

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de tablas	ix
Índice de figuras	xi
Resumen	xii
ABSTRACT	xiii
Introducción	xiv
CAPÍTULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.1 Ámbito de estudio: Localización política y geográfica	1
1.2 Descripción de la realidad problemática.....	2
1.3 Formulación del problema	8
1.3.1 Problema general	8
1.3.2 Problemas específicos	8
1.4 Justificación de la investigación.....	9
1.4.1 Justificación metodológica.....	9
1.4.2 Justificación teórica.	10
1.4.3 Justificación práctica.....	11
1.4.4 Justificación pedagógica	12
1.5 Objetivos de la investigación	13
1.5.1 Objetivo general.....	13
1.5.2 Objetivos específicos.....	13

1.6	Delimitación y limitaciones de la investigación.....	14
1.6.1	Delimitación	14
1.6.2	Limitaciones.....	15
CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL		16
2.1	Estado del arte de la investigación	16
2.1.1	A nivel internacional.....	16
2.1.2	A nivel nacional.....	19
2.1.3	A nivel local.....	22
2.2	Bases teóricas de la investigación.....	22
2.2.1	Nuevas tecnologías de Información y Comunicación	22
2.2.1.1.	Uso problemático de las Nuevas Tecnologías.....	23
2.2.1.2.	Impacto de la tecnología en los niños y adolescentes	25
2.2.1.3.	Señales de alarma para uso problemático de la tecnología.....	27
2.2.1.4.	Dimensiones del uso problemático de las nuevas tecnologías	29
2.2.2	Habilidades sociales:.....	34
2.2.2.1	Habilidad social.....	34
2.2.2.2	Desarrollo de habilidades sociales.....	35
2.2.2.3	Las habilidades sociales en el contexto educativo	36
2.2.2.4	Las habilidades sociales en niños y adolescentes.....	36
2.2.2.5	TIC y relaciones interpersonales.....	38
2.2.2.6	Dimensiones de las habilidades sociales.....	39
2.3	Marco conceptual (palabras clave).....	43

CAPÍTULO III HIPÓTESIS Y VARIABLES	45
3.1 Formulación de la hipótesis	45
3.1.1 Hipótesis general	45
3.1.2 Hipótesis específicas	45
3.2 Variables de estudio	46
3.2.1 Identificación de variables:	46
3.2.2 Operacionalización de variables.....	48
CAPÍTULO IV METODOLOGÍA	53
4.1 Enfoque de investigación.....	53
4.2 Tipo de investigación	53
4.3 Nivel de investigación	54
4.4 Diseño de la investigación	54
4.5 Población, muestra y unidad de análisis	55
4.5.1 Unidad de análisis	55
4.5.2 Población de estudio	55
4.5.3 Tamaño de muestra.....	56
4.5.4 Técnicas de selección de muestra	57
4.6 Técnicas e instrumentos de recolección de información.....	57
4.7 Fiabilidad de los instrumentos	58
4.8 Técnicas de análisis e interpretación de la información.....	62
4.9 Técnicas para demostrar la verdad o falsedad de las hipótesis planteadas	62

CAPITULO V RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN	64
5.1 Descripción generales	64
5.2 Análisis de la variable 1: Uso problemático de las nuevas tecnologías... 72	
5.2.1. Nivel de uso del internet.....	73
5.2.2. Nivel de uso de los videojuegos.....	75
5.2.3. Nivel de uso del Smartphone	77
5.2.4. Nivel de uso del Smart TV	79
5.3 Resultado de la variable Habilidades sociales	80
5.3.1. Habilidades relacionadas a la comunicación (agrupado)	82
5.3.2. Habilidades relacionadas a los sentimientos (agrupado)	84
5.3.3. Habilidades relacionadas al manejo de la agresión (agrupado).....	86
5.3.4. Habilidades relacionadas al manejo del estrés (agrupado).....	88
5.3.5. Habilidades relacionadas a los derechos y deberes (agrupado).....	90
5.4 Prueba de normalidad.....	92
5.5 Contraste de las Hipótesis de investigación	94
a) Criterios de validación de hipótesis.....	94
b) Nivel de confianza	94
c) Nivel de significancia (p)	94
d) Criterios de decisión:.....	94
e) Condiciones previas para establecer el nivel de asociación entre las variables.....	94
5.5.1. Prueba de hipótesis general	96

5.6	Hipótesis específicas de la investigación	98
5.6.1.	Prueba de hipótesis específica 1	98
5.6.2.	Prueba de hipótesis específica 2	100
5.6.3.	Prueba de hipótesis específica 3	102
5.6.4.	Prueba de hipótesis específica 4	104
5.6.5.	Prueba de hipótesis específica 5	106
	DISCUSIÓN	108
	CONCLUSIONES.....	113
	SUGERENCIAS	116
	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	118
	ANEXOS.....	127
	Anexo 1: Matriz de consistencia	128
	Anexo 02: Instrumentos de investigación	130
	Anexo 03: Fichas técnicas de los instrumentos.....	135
	Anexo 04: Solicitudes y constancia de aplicación de instrumentos de investigación	138
	Anexo 05: Fichas de validación de los instrumentos de investigación.....	140
	Anexo 06: Base de datos de la investigación	146
	Anexo 07: Evidencias de elaboración del trabajo de investigación.....	148
	Anexo 08: Panel fotográfico	150

Índice de tablas

Tabla 1: Operacionalización de la Variable 1 – Uso problemático de la tecnología	48
Tabla 2: Operacionalización de la Variable 2 – Habilidades sociales.....	49
Tabla 3: Matriz de instrumento de la variable 1 – Uso problemático de la tecnología.....	50
Tabla 4: Matriz de instrumento de la Variable 2 – Habilidades sociales.....	51
Tabla 5: Población de la investigación	56
Tabla 6: Muestra de investigación.....	57
Tabla 7: Confiabilidad ítems por ítems de la variable ‘Uso problemático de las nuevas tecnologías’.....	60
Tabla 8: Niveles de interpretación de habilidades sociales general en niños de 8 a 11 años.....	62
Tabla 9: Análisis de casos.....	64
Tabla 10: Frecuencia de uso de las nuevas tecnologías.....	65
Tabla 11: Problemas percibidos por las nuevas tecnologías.....	67
Tabla 12: Lugares de uso de las nuevas tecnologías.....	69
Tabla 13: Horas de uso a la semana de las nuevas tecnologías	70
Tabla 14: Uso problemático de las nuevas tecnologías.....	72
Tabla 15: Nivel de uso del internet.....	73
Tabla 16: Nivel de uso de los videojuegos.....	75
Tabla 17: Nivel de uso del Smartphone	77
Tabla 18: Nivel de uso del Smart TV.....	79
Tabla 19: Nivel de Habilidades sociales (Agrupada)	80
Tabla 20: Habilidades relacionadas a la comunicación	82

Tabla 21: Habilidades relacionadas a los sentimientos	84
Tabla 22: Habilidades relacionadas al manejo de la agresión.....	86
Tabla 23: Habilidades relacionadas al manejo del estrés.....	88
Tabla 24: Habilidades relacionadas a los derechos y deberes.....	90
Tabla 25: Prueba de normalidad	93
Tabla 26: Niveles de correlación de Pearson y Spearman	95
Tabla 27: Prueba de Rho de Spearman para la hipótesis general	96
Tabla 28: Prueba de Rho de Spearman para la hipótesis específica 1	98
Tabla 29: Prueba de Rho de Spearman para la hipótesis específica 2.....	100
Tabla 30: Prueba de Rho de Spearman para la hipótesis específica 3.....	102
Tabla 31: Prueba de Rho de Spearman para la hipótesis específica 4.....	104
Tabla 32: Prueba de Rho de Spearman para la hipótesis específica 5.....	106

Índice de figuras

Figura 1: Localización geográfica de la institución educativa.....	2
Figura 2: Uso problemático de las nuevas tecnologías	72
Figura 3: Nivel de uso del internet	74
Figura 4: Nivel de uso de los videojuegos	76
Figura 5: Nivel de uso del Smartphone.....	78
Figura 6: Nivel de uso del Smart TV	79
Figura 7: Nivel de Habilidades sociales (Agrupada).....	80
Figura 8: Habilidades relacionadas a la comunicación.....	83
Figura 9: Habilidades relacionadas a los sentimientos.....	84
Figura 10: Habilidades relacionadas al manejo de la agresión	87
Figura 11: Habilidades relacionadas al manejo del estrés	89
Figura 12: Habilidades relacionadas a los derechos y deberes	91

Resumen

La investigación tuvo como propósito determinar si el uso problemático de las nuevas tecnologías se relaciona con el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de sexto grado de primaria de la IE Sagrado Corazón de Jesús de Espinar, 2024. Se empleó una metodología cuantitativa con un enfoque teórico, buscando ampliar el conocimiento sobre esta temática y su relevancia en el ámbito educativo. El estudio, de nivel correlacional y diseño no experimental, utilizó como instrumento la Escala sobre el Uso Problemático de las Nuevas Tecnologías (UPNT), que mide el uso de internet, videojuegos, smartphones y televisión. Para evaluar las habilidades sociales, se empleó el cuestionario del Ministerio de Salud del Perú. La muestra incluyó a 64 estudiantes de sexto grado.

Los resultados, obtenidos mediante la prueba de Rho de Spearman, arrojaron un valor de significancia de 0,000, inferior al umbral de 0,05 ($0,000 < 0,05$), lo que llevó a rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna. Se concluyó que existe una relación significativa entre el uso problemático de las nuevas tecnologías y el desarrollo de habilidades sociales. Además, el nivel de correlación de -0,614 indica una correlación negativa considerable, sugiriendo que a mayor uso problemático de las tecnologías, menor es el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes.

Palabras clave: Nuevas Tecnologías; Habilidades sociales; Internet; Problema. Desarrollo

ABSTRACT

The purpose of the research was to determine whether the problematic use of new technologies is related to the development of social skills in sixth grade students of the IE Sagrado Corazón de Jesús de Espinar, 2024. A quantitative methodology with a theoretical approach was used, seeking to expand knowledge on this topic and its relevance in the educational field. The study, of correlational level and non-experimental design, used as an instrument the Scale on the Problematic Use of New Technologies (UPNT), which measures the use of internet, video games, smartphones and television. To assess social skills, the Peruvian Ministry of Health questionnaire was used. The sample included 64 sixth grade students.

The results, obtained using Spearman's Rho test, yielded a significance value of 0.000, below the 0.05 threshold ($0.000 < 0.05$), which led to rejecting the null hypothesis and accepting the alternate hypothesis. It was concluded that there is a significant relationship between the problematic use of new technologies and the development of social skills. In addition, the correlation level of -0.614 indicates a considerable negative correlation, suggesting that the greater the problematic use of technologies, the lower the development of social skills in students.

Keywords: New Technologies; Social skills; Internet; Problem. Development

Introducción

La investigación titulada "Uso problemático de nuevas tecnologías y el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de sexto grado de educación primaria de la institución educativa Sagrado Corazón de Jesús de Espinar, 2024" aborda un tema relevante en la actualidad, donde las nuevas tecnologías de información y comunicación están generando un cambio significativo en la vida cotidiana. A medida que aumenta el número de niños que acceden a internet y se conectan a dispositivos en todo el mundo, se observa una transformación profunda en sus dinámicas sociales, educativas y familiares. Este estudio pretende comprender cómo el uso excesivo o problemático de estas tecnologías podría influir en el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de sexto grado, población que está en una etapa clave de su formación social y emocional.

El desarrollo de la investigación, tiene como propósito a través de sus resultados aportar con información teórica que permita realizar estudios adicionales en la provincia de Espinar, por ello se ha optado por emplear el enfoque cuantitativo, que proporciona un análisis objetivo de la relación entre las variables en estudio. El nivel de la investigación corresponde al correlacional. El diseño metodológico es no experimental, lo que implica que las variables no serán manipuladas. Este enfoque es adecuado para estudios que pretenden analizar relaciones entre variables en situaciones reales sin la intervención del investigador.

La investigación sigue una estructura rigurosa, subdividida en cinco capítulos, conforme a los lineamientos establecidos por la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco.

El primer capítulo de la tesis se dedica a describir detalladamente la problemática bajo estudio, formulando claramente el problema de investigación. Además, se justifica la importancia de abordar este problema y se establecen los objetivos de la investigación

En el segundo capítulo, se presentan las bases teóricas relevantes para el estudio, enfocándose en aspectos psicoeducativos y revisando investigaciones previas relacionadas con el tema de la tesis para proporcionar un contexto teórico sólido.

En el tercer capítulo se plantean las hipótesis de investigación como respuestas potenciales a los problemas identificados. Además, se define tanto conceptual como operativamente las variables de estudio y se explica el método para medirlas y dimensionarlas en función de los objetivos planteados.

En el cuarto capítulo se detalla la metodología utilizada en la investigación, incluyendo el tipo y nivel de la investigación, el diseño metodológico, la descripción de la muestra seleccionada, las técnicas de recolección de datos empleadas, y la presentación de la información obtenida.

En el quinto capítulo se presentan los resultados obtenidos del análisis estadístico, acompañados de tablas y gráficos interpretados. Estos resultados se analizan en relación con estudios previos, y se deducen conclusiones que responden a las hipótesis planteadas. Se ofrecen recomendaciones basadas en los hallazgos y se incluye la bibliografía utilizada junto con los anexos pertinentes.

CAPÍTULO I

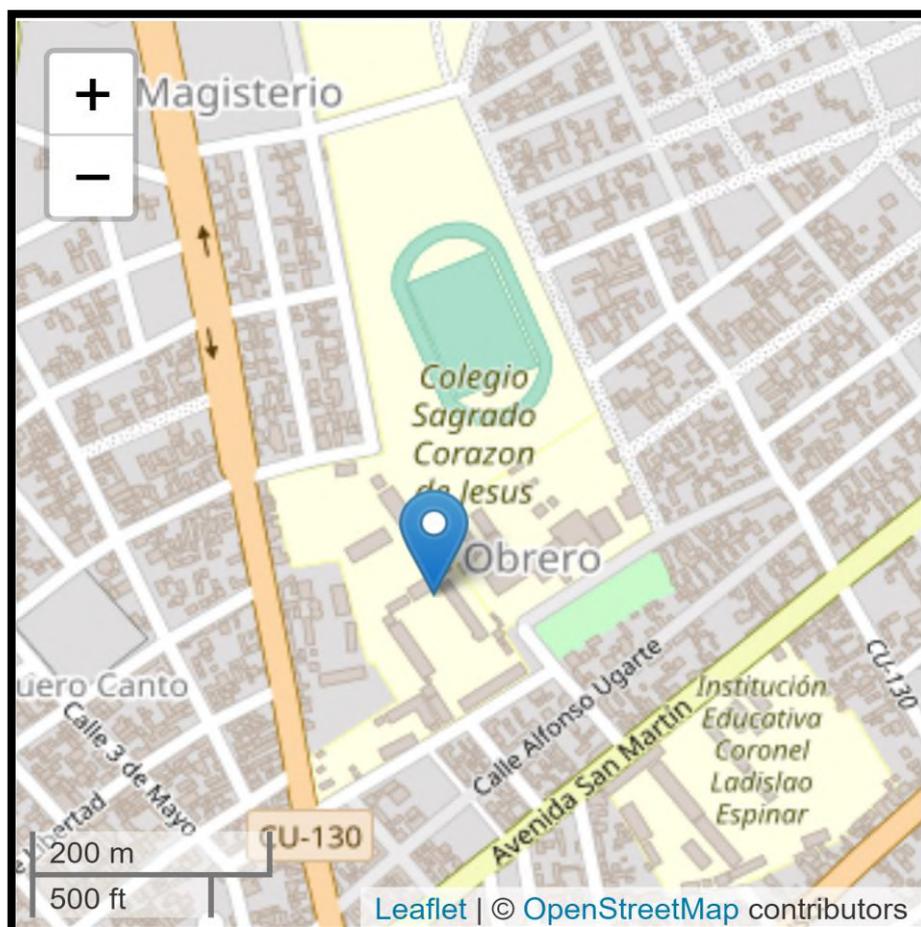
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 **Ámbito de estudio: Localización política y geográfica**

La institución educativa está localizada en la provincia de Espinar de la región del Cusco, con una extensión de 5.311,09 km² y a 3928 m.s.n.m., su temperatura oscila entre -4°C y 19°C. la principal actividad comercial y económica se relaciona a la extracción de recursos mineros como el cobre y hierro, también existe actividad pecuaria, pero en menor medida. Limita por el norte con la provincia de Canas, por el sur con la región de Arequipa, por el este con la región de Puno y por el oeste con la provincia cusqueña de Chumbivilcas.

La institución educativa donde se realizó la investigación está localizada geográficamente en el distrito de Espinar, provincia de Espinar y región del Cusco, exactamente se encuentra en el Jirón Cusco S/N del barrio Obrero; considerado por el Minedu como área geográfica urbana, considerado Polidocente completo y presta el servicio escolarizado en los niveles de inicial, primaria y secundaria, siendo el servicio educativo en el nivel primario solo en el turno continuo de mañana. La Ugel que supervisa su funcionamiento es la Ugel Espinar.

Figura 1:
Localización geográfica de la institución educativa



Fuentes: Padrón de Instituciones Educativas, Censo Educativo 2022, Carta Educativa del Ministerio de Educación-Unidad de Estadística y cartografía de OpenStreetMap.

1.2 Descripción de la realidad problemática.

En los últimos años, el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) ha crecido de manera exponencial, transformando múltiples aspectos de la vida cotidiana, especialmente tras el confinamiento por la pandemia de COVID-19. Este fenómeno ha modificado no solo la forma de comunicarnos, estudiar y trabajar, sino también la manera en que interactuamos en nuestras relaciones sociales. Este cambio es muy evidente: la comunicación ha migrado significativamente hacia plataformas tecnológicas, donde predominan mensajes textuales o audiovisuales que, si

bien facilitan la interacción, no reemplazan la riqueza de la comunicación presencial, caracterizada por gestos, expresiones y el afecto humano.

Durante el confinamiento, niños y adolescentes se convirtieron en los principales usuarios de internet, incrementando considerablemente las horas que dedican a actividades como videojuegos, redes sociales y el consumo de contenido en plataformas como YouTube o TikTok. Aunque este aumento del acceso a las TIC representa un avance en términos de conectividad y aprendizaje, también genera preocupaciones respecto a su impacto en el desarrollo social y emocional de los menores.

Es preocupante que estas tecnologías, si no son gestionadas adecuadamente, puedan afectar el desarrollo integral de los estudiantes, especialmente en una etapa crítica de formación de su personalidad y habilidades sociales. En este contexto, resulta evidente la falta de investigaciones que aborden de manera profunda las problemáticas asociadas al uso excesivo o inadecuado de estas tecnologías, particularmente en niños en edad escolar. Por ello, este estudio adquiere relevancia al explorar los efectos del uso problemático de las TIC en el ámbito escolar, proporcionando un análisis integral de las posibles consecuencias para el desarrollo social y educativo de los estudiantes.

El uso problemático de las nuevas tecnologías ha sido un tema de creciente preocupación a nivel mundial y latinoamericano, especialmente entre niños y adolescentes. En diversos estudios internacionales se ha documentado que el uso excesivo de dispositivos como smartphones, videojuegos y redes sociales puede tener efectos negativos en el desarrollo emocional y social de los menores. Según el Fondo de las Naciones Unidas

para la Infancia (Unicef, 2017), aproximadamente el 23% de los adolescentes presentan un uso problemático de internet, lo cual afecta su capacidad para interactuar de manera efectiva en entornos sociales físicos. En América Latina, la situación es igualmente alarmante; estudios realizados por la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL, 2021), revelan que el acceso a las nuevas tecnologías ha aumentado en un 78%, pero esto ha sido acompañado por un incremento en el uso desmedido, lo que puede limitar el desarrollo de habilidades interpersonales, necesarias para la convivencia en sociedad.

En Perú, el uso de nuevas tecnologías en niños y adolescentes ha mostrado una tendencia ascendente en los últimos años. Según el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI), el 90% de los hogares peruanos tiene acceso a al menos un dispositivo con conexión a internet, lo que ha facilitado el uso masivo de tecnologías entre los más jóvenes (INEI, 2020). No obstante, esta conectividad ha generado efectos contraproducentes en el desarrollo de habilidades sociales. Un estudio realizado por Cueva y Alarcón (2019) destaca que más del 60% de los estudiantes de primaria en Perú pasan más de 4 horas diarias frente a pantallas, lo que afecta negativamente su interacción con sus compañeros y su capacidad de resolver problemas de manera colaborativa. Este fenómeno se ve exacerbado en áreas urbanas, donde los niños tienen un mayor acceso a dispositivos como smartphones y videojuegos, propiciando el aislamiento social.

En la región del Cusco, la problemática es similar, especialmente en las zonas urbanas y semiurbanas. En la provincia de Espinar, el uso excesivo de dispositivos móviles y videojuegos se ha convertido en una preocupación

constante para las instituciones educativas. Un informe de investigación (Carreón, 2020), menciona que el 55% de los estudiantes de secundaria presentan dificultades para desarrollar habilidades sociales adecuadas, debido a que pasan gran parte de su tiempo libre haciendo uso de internet frente a dispositivos electrónicos. Esto genera un impacto directo en su capacidad para establecer relaciones interpersonales saludables, participar en actividades grupales y desarrollar empatía.

En la provincia de Espinar, la institución educativa Sagrado Corazón de Jesús enfrenta un preocupante incremento de casos en los que los estudiantes, al priorizar el uso de tecnologías como teléfonos inteligentes, videojuegos y redes sociales sobre las interacciones cara a cara, han desarrollado dificultades significativas en habilidades esenciales como la resolución de conflictos y el trabajo en equipo. Esta tendencia ha generado un distanciamiento interpersonal, disminuyendo la empatía y la capacidad de comunicación efectiva entre los estudiantes, lo que no solo afecta el ambiente escolar, sino que también pone en riesgo su bienestar social y emocional a largo plazo. Estas dificultades impactan negativamente en su desarrollo integral, obstaculizando la construcción de relaciones saludables y el fortalecimiento de competencias clave para su vida personal, académica y desarrollo personal.

El uso problemático de las nuevas tecnologías, como el internet, los videojuegos y los smartphones, puede tener efectos profundos en el desarrollo de las habilidades sociales. Investigaciones han demostrado que los estudiantes que dedican más tiempo a actividades digitales tienden a mostrar una mayor tendencia al aislamiento social y dificultades para entablar

relaciones significativas con sus pares (Kuss y Griffiths, 2017). En Cusco, este fenómeno se ha visto reflejado en un bajo rendimiento en actividades grupales y una menor participación en dinámicas escolares que requieren habilidades de comunicación efectiva y trabajo colaborativo. Además, el uso excesivo de tecnologías digitales puede derivar en problemas emocionales, como la ansiedad y la baja autoestima, ya que los estudiantes se ven menos preparados para interactuar en situaciones sociales cotidianas (Estrada et al., 2021).

Si esta problemática no es abordada, las consecuencias a largo plazo podrían ser aún más perjudiciales. La falta de intervención en el uso problemático de nuevas tecnologías entre los estudiantes de educación primaria podría llevar a un desarrollo limitado de sus habilidades sociales, afectando su capacidad para relacionarse efectivamente en diversos contextos sociales y profesionales en el futuro. De acuerdo con un estudio de Del Valle (2018), los jóvenes que no desarrollan competencias sociales adecuadas durante su educación primaria tienden a enfrentar mayores dificultades en la vida adulta, tanto en el ámbito académico como laboral. Asimismo, la perpetuación de estas conductas podría llevar a un aumento en los casos de trastornos relacionados con el comportamiento social, como la fobia social o el trastorno de déficit de habilidades interpersonales (García y Gómez, 2021). Esto no solo afectaría el bienestar personal de los estudiantes, sino también el clima escolar y la convivencia dentro de las aulas, lo que compromete el proceso educativo integral.

Teniendo en cuenta todo lo expuesto anteriormente, surge la necesidad de formular la siguiente interrogante de investigación: ¿Existe relación del uso

problemático de las nuevas tecnologías con el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de sexto grado de educación primaria de la institución educativa Sagrado Corazón de Jesús de Espinar, 2024? Esta pregunta busca profundizar en la comprensión de cómo el uso excesivo o inadecuado de las tecnologías digitales puede estar influyendo de manera negativa en la capacidad de estos estudiantes para interactuar socialmente, manejar sus emociones, comunicarse de manera efectiva y mantener relaciones interpersonales saludables, aspectos fundamentales para su desarrollo integral. Además, plantea un análisis relevante para evaluar si el impacto de las tecnologías modernas está afectando sus competencias sociales de manera significativa, lo que permitirá diseñar estrategias que mitiguen los efectos adversos en su formación social y emocional.

El uso problemático de las nuevas tecnologías se ha convertido en una preocupación creciente dentro del entorno educativo, especialmente en estudiantes de sexto grado de educación primaria de la institución educativa Sagrado Corazón de Jesús de Espinar durante el año 2024. Entre las principales causas se identifican la falta de supervisión adecuada por parte de los padres, personal docente, el acceso temprano a la tecnología sin una orientación formativa, y la escasa promoción de actividades presenciales que fomenten la interacción interpersonal. De igual manera, se detectaron las siguientes consecuencias: reducción de la interacción social en persona, fallos en la comunicación verbal y no verbal, aislamiento social, problemas para construir relaciones interpersonales sanas, un desarrollo insuficiente de la empatía y la autorregulación emocional, además de problemas conductuales y problemas de coexistencia en la escuela. Además, se nota una reducción

en el desempeño escolar, a causa del mal uso del tiempo frente a las pantallas, sumado a la falta de estrategias institucionales para regular la utilización de estas tecnologías.

1.3 Formulación del problema

1.3.1 Problema general

¿Existe relación del uso problemático de las nuevas tecnologías con el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de sexto grado de educación primaria de la institución educativa Sagrado Corazón de Jesús de Espinar, 2024?

1.3.2 Problemas específicos

- a) ¿Existe relación del uso problemático de las nuevas tecnologías con el desarrollo de Habilidades relacionadas a la comunicación que tienen los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la institución educativa Sagrado Corazón de Jesús de Espinar, 2024?
- b) ¿Existe relación del uso problemático de las nuevas tecnologías con el desarrollo de Habilidades relacionadas a los sentimientos que tienen los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la institución educativa Sagrado Corazón de Jesús de Espinar, 2024?
- c) ¿Existe relación del uso problemático de las nuevas tecnologías con el desarrollo de Habilidades relacionadas al manejo de la agresión que tienen los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la institución educativa Sagrado Corazón de Jesús de Espinar, 2024?

- d) ¿Existe relación del uso problemático de las nuevas tecnologías con el desarrollo de Habilidades relacionadas al manejo del estrés que tienen los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la institución educativa Sagrado Corazón de Jesús de Espinar, 2024?
- e) ¿Existe relación del uso problemático de las nuevas tecnologías con el desarrollo de Habilidades relacionadas a los derechos y deberes que tienen los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la institución educativa Sagrado Corazón de Jesús de Espinar, 2024?

1.4 Justificación de la investigación

Todo estudio de investigación debe de sustentar razones o argumentos los cuales permiten ingresar y direccionar lo que se pretende demostrar o conocer, en ese sentido para la justificación será necesario hacerla a través de la justificación teórica, metodológica, práctica y pedagógica.

1.4.1 Justificación metodológica

La metodología que se empleó se basa fundamentalmente en el enfoque cuantitativo, tiene como propósito conocer sobre todo que problemas se asocian al uso de las nuevas tecnologías y como estas puedan incidir en el normal desarrollo de las habilidades sociales en niños y adolescentes, para ello se emplearan dos instrumentos validados y con la confiabilidad necesaria para obtener la información sin niveles altos de sesgo y veracidad. Así mismo, la metodología empleada para todo el proceso de investigación en este estudio servirá como referente a investigaciones que se realizaran a futuro, sobre todo en nuestra localidad

que no cuenta con literatura relacionada a muchos aspectos educativos y trascendentales. En ese sentido, se empleará como ya se mencionó, procedimientos propios de la naturaleza cuantitativa, en el cual la sistematización y el procesamiento de los datos e información se basará en procedimientos estadísticos los cuales garantizaran confiabilidad en la presentación de los resultados, en consecuencia, en las conclusiones de la investigación y como referente para futuras investigaciones.

1.4.2 Justificación teórica.

Dada la importancia que tiene en la actualidad el uso de la tecnología en todos los ámbitos y más aún en el ámbito académico y social, motivo por el cual ha generado que este tema sea objeto de interés para el presente estudio de investigación.

Este trabajo centra como objetivo conocer y determinar si el excesivo uso de las tecnologías de información y comunicación actuales puede afectar o incidir en el desarrollo de habilidades sociales en niños y adolescentes; para alcanzar el objetivo será necesario apoyarse y revisar la literatura especializada en ambos temas, es decir literatura relacionada al uso de internet, de los videojuegos, del smartphone y la televisión digital; así también conocer sobre lo fundamental para el desarrollo de habilidades sociales en los actuales contextos; esta literatura permitirá adquirir el conocimiento teórico posibilitando al presente trabajo de investigación brindar aportes significativos sobre el tema a investigar, así mismo permitirá realizar algunas sugerencias y recomendaciones en cuanto a la toma de decisiones y medidas de prevención en base a los resultados obtenidos.

La investigación busca proporcionar información necesaria y relevante sobre las nuevas tecnologías implementadas y ya en uso, así mismo, definir conceptos relacionados con las variables y dimensiones del tema objeto de estudio, y que inciden directamente en la determinación del impacto de las nuevas tecnologías en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y adolescentes en nuestra localidad de Espinar.

1.4.3 Justificación práctica

Esta investigación permite a través de sus resultados conocer con cierto grado de profundidad la problemática del uso desmedido y sin control de las nuevas tecnologías en el desarrollo de habilidades sociales de niños y adolescentes de nuestra localidad de Espinar, que hasta el momento no tiene estudios ya realizados en relación a este tema, por esta razón es necesario disponer con literatura referida al presente estudio, es decir, conocimientos que permitan a futuros profesionales adquirir y producir nuevos conocimientos y aún más profundos en relación al presente estudio.

Igualmente, este estudio es de mucha importancia ya que, se enfoca en uno de los problemas críticos en la actual sociedad, que es el de “convivencia”, sobre todo por en estos tiempos de post pandemia; en ese sentido el estudio aportará información importante para familias e instituciones educativas que trabajan y tratan directamente con estudiantes que están bastante inmersos en las nuevas tecnologías.

Por tales motivos, es importante haber realizado esta investigación ya que aporta significativamente en el ámbito educativo y familiar, permitiendo evidenciar su utilidad en lo académico y la convivencia, así

mismo, puede ser considerado por cualquier institución educativa y programas familiares e inclusive considerado por otros investigadores.

1.4.4 Justificación pedagógica

La relevancia de la realización de este estudio, reside en que sus resultados pueden ser fácilmente interpretados y puestos en práctica por toda la comunidad educativa; ciertamente los docentes deben lidiar con estudiantes que muestran conductas desfavorables para el logro de los propósitos de la sesión de aprendizaje como distracción, hiperactividad, peleas, discusiones, fatiga y en muchos casos problemas de ansiedad por el uso de la tecnología, que en cierta medida son factores negativos para el proceso de enseñanza aprendizaje. Y si a esto le añadimos que es necesario y recomendado el uso de las nuevas tecnologías por varias instituciones académicas como el Ministerio de Educación en el proceso educativo, cobra importancia aquellas sugerencias y recomendaciones en base a los resultados de este estudio en cuanto a un correcto uso de las nuevas tecnologías en el ámbito educativo.

Así mismo se debe de tomar en cuenta la relación existente entre una sana convivencia dentro de la institución educativa permitirá ampliamente el logro de objetivos institucionales, así mismo implementar medidas de prevención de conductas disruptivas en niños y adolescentes dentro de cada familia y/o estudiante de la institución educativa.

1.5 Objetivos de la investigación

1.5.1 Objetivo general

Determinar si el uso problemático de las nuevas tecnologías se relaciona con el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de sexto grado de educación primaria de la institución educativa Sagrado Corazón de Jesús de Espinar, 2024.

1.5.2 Objetivos específicos

- a) Establecer si existe relación del uso problemático de las nuevas tecnologías con el desarrollo de Habilidades relacionadas a la comunicación que tienen los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la institución educativa Sagrado Corazón de Jesús de Espinar, 2024.
- b) Precisar si existe relación del uso problemático de las nuevas tecnologías con el desarrollo de Habilidades relacionadas a los sentimientos que tienen los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la institución educativa Sagrado Corazón de Jesús de Espinar, 2024.
- c) Determinar si existe relación del uso problemático de las nuevas tecnologías con el desarrollo de Habilidades relacionadas al manejo de la agresión que tienen los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la institución educativa Sagrado Corazón de Jesús de Espinar, 2024.
- d) Establecer si existe relación del uso problemático de las nuevas tecnologías con el desarrollo de Habilidades relacionadas al manejo del

estrés que tienen los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la institución educativa Sagrado Corazón de Jesús de Espinar, 2024.

- e) Determinar si existe relación del uso problemático de las nuevas tecnologías con el desarrollo de Habilidades relacionadas a los derechos y deberes que tienen los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la institución educativa Sagrado Corazón de Jesús de Espinar, 2024.

1.6 Delimitación y limitaciones de la investigación

1.6.1 Delimitación

En cuanto a la delimitación geográfica, la investigación se desarrolló en la provincia de Espinar, distrito de Yauri. Espinar es una de las trece provincias de la región de Cusco, ubicada en el sur de Perú. Esta provincia se compone de ocho distritos, siendo su capital el distrito de Yauri, que a menudo se conoce como Espinar. Está a una altura promedio es de 3,928 metros sobre el nivel del mar. Esta altitud genera un clima frío en gran parte de su territorio. Esta descripción geográfica indica que en su extremo norte se encuentra la provincia de Canas, al este limita con la región de Puno, al sur con la región de Arequipa, y al oeste con la provincia de Chumbivilcas. Las principales actividades que se desarrollan en la provincia son la ganadería, la agricultura y la minería (yacimientos de cobre).

La relación a la delimitación temporal, la investigación se desarrolló en el transcurso del 3er y 4to bimestre del año académico 2024 según la

calendarización realizada por la institución educativa de Sagrado Corazón de Jesús.

1.6.2 Limitaciones

Las limitaciones de la presente investigación se refieren a las restricciones y obstáculos que se presentaron durante su desarrollo. Entre las principales limitaciones se encuentran:

- La principal limitación fue la disponibilidad del tiempo adecuado y necesario al momento de la aplicación de los instrumentos de investigación, ya que este fue reducido de acuerdo a lo otorgado por el docente a cargo del grupo seleccionado para conformar la muestra. Aunque el tiempo empleado permitió la recogida de todos los datos e información de los estudiantes, hubiera sido de mayor relevancia contar con un tiempo extra para sensibilizar a los estudiantes de lo importante que es ser honestos y sinceros a la hora de marcar cada respuesta a cada ítem. Esto con el propósito de recabar la información más fidedigna posible y obtener resultados sin demasiado sesgo por información errónea.
- La otra limitación fue económica, ya que la representatividad de los resultados hubiera sido mayor si se hubiera considerado un mayor número de estudiantes e instituciones educativas del ámbito local. Esta situación hubiera requerido un presupuesto más elevado para cubrir los gastos de impresión y fotocopiado de los cuestionarios, asimismo, de los traslados a otras instituciones de la provincia Espinar.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1 Estado del arte de la investigación

En toda investigación, es crucial hacer referencia a estudios previos que aborden el mismo tema y que sean considerados pertinentes por el investigador. Estas referencias son fundamentales conforme a las normativas de nuestra institución. En este trabajo de investigación, se han consultado estudios tanto a nivel internacional como nacional, pero se ha dado especial importancia a los estudios locales. Esto permite situar el estudio en el contexto más amplio de la investigación existente y proporciona una base sólida para el estudio en cuestión.

2.1.1 A nivel internacional

A. Báez, (2021) publica su tesis con tema “Prevalencia del uso problemático de la nueva tecnología: internet, videojuegos, celular y televisión y su relación con los trastornos de la conducta en niños y adolescentes de Cuenca, en Ecuador”, para optar el título de especialista en Pediatría. La investigación tiene el enfoque cuantitativo, transversal y de tipo no correlacional; fue aplicado a una muestra de 220 niños y adolescentes entre 8 y 15 años. Para el logro de los objetivos se empleó 2 test, estos son el UPNT para identificar el uso problemático y el ESPERI para identificar los trastornos de conducta. Los resultados indican que existe asociación directa, moderada y estadísticamente significativa entre el uso problemático de la tecnología y los trastornos de conducta, así mismo el coeficiente de

correlación de Spearman fue de 0,481 y el valor p de 0,000. De igual forma. Así mismo se demostró la prevalencia de uso problemático de la tecnología en 7 de cada 10 niños que presentaron esta condición. Por último, el autor indica que el uso problemático de internet es el de mayor frecuencia, le sigue el uso de la televisión, el uso del videojuego y en menor porcentaje el uso del celular.

- B. Coneo (2021) realiza una investigación titulada 'Influencia de las redes sociales en las relaciones interpersonales y el rendimiento académico en estudiantes de 11° de la IE General Santander', en Cartagena, Colombia. La metodología empleada por la investigación corresponde al enfoque mixto, una investigación de tipo descriptiva, con el método de acción educativa, y nivel de investigación corresponde al exploratorio. La investigación emplea una encuesta semiestructurada con preguntas abiertas y cerradas para identificar qué factores afectan las relaciones interpersonales. También se empleó una encuesta semiestructurada para la variable uso de las redes sociales que influyen en las relaciones interpersonales. Por último, se utilizó la observación directa para observar el uso frecuente de los dispositivos, el comportamiento distante con los compañeros, hipoactividad, atención a los asuntos escolares y algunos comportamientos agresivos. La investigación se aplicó en una muestra de 32 estudiantes adolescentes. Los resultados indican que los estudiantes hacen uso de las redes sociales en un periodo de tiempo prudente, usando sobre todo WhatsApp (84%), seguida de Facebook (9%) e Instagram (6%). Por otro lado, se encontró que los padres de familia influyen

significativamente en el uso del dispositivo móvil debido a que facilitan el mismo sin establecer límites o dar orientaciones acerca del uso responsable. Por último, se encontró que los estudiantes demuestran desinterés por establecer nuevas relaciones debido a que su principal vía de comunicación no les representa un medio confiable para hacer nuevas amistades.

- C. Moral y Fernández (2019), publica su trabajo de investigación bajo el nombre “uso problemático de internet en adolescentes españoles y su relación con la autoestima e impulsividad”. El objetivo de este trabajo consiste en explorar las relaciones entre el uso problemático de internet y factores de riesgo como la impulsividad, así como analizar las diferencias en conflictos intra e interpersonales asociados en función del género y la edad. La muestra está conformada por 240 adolescentes, específicamente por 124 mujeres y 116 hombres de edades entre los 14 y 22 años, (127 estudiantes de educación media, y 113 estudiantes universitarios). El muestreo fue bietápico de conveniencia con submuestreo aleatorio intragrupo. Se aplico dos cuestionarios para la primera variable, uno que mide el uso problemático o desadaptativo de internet y otro y el test de adicción a la internet; de igual forma se empleó dos cuestionarios para para evaluar los aspectos psicosociales, uno la escala de autoestima y el test o escala de impulsividad. Dentro de los resultados hallados se determina que no existen problemas graves de los estudiantes con respecto al uso de internet, en ese sentido solo el 11,25% a presentado puntuaciones superiores a 5 que indican su uso desadaptativo en

comparación del 88,75% que muestran un uso no problemático. Asimismo, cuando se evaluó los patrones de uso/abuso explorados mediante el cuestionario CERI ante cuestiones de interés tales como el empleo de internet como un mecanismo de evasión, la mayoría de estudiantes solo lo hace en algunas ocasiones (39,2%). Por último, se relacionaron las puntuaciones medias en los factores conflictos intrapersonales e interpersonales, que miden el uso problemático de internet, en función de la variable Impulsividad, los sujetos que presentan impulsividad general puntúan más alto en conflictos interpersonales ($t= 2,256$; $p<0.05$); sin embargo, las diferencias en este no resultan significativas. Por otro lado, los conflictos interpersonales resultan significativos por consiguiente puntuarán más alto en ese factor los sujetos que presentan impulsividad cognitiva.

2.1.2 A nivel nacional

- A. Vera (2021), realiza y publica su investigación cuyo título es “Frecuencia de uso de internet y sus efectos negativos en la conducta de los niños de inicial de la unidad Educativa del Cantón Naranjito”. Una investigación de tipo básica, con enfoque cuantitativo, diseño de tipo descriptivo – propositivo. Realiza esta investigación en 64 estudiantes de dos grupos, de 32 cada uno. Las encuestas empleadas se dirigen a los padres por lo que se trabajó con 64 padres de familia. La técnica de recojo de información fue la encuesta, por lo que se trabajó con dos encuestas preestablecidas, para la variable se utilizó como base el test de uso de internet de Kimberly Young y para la segunda variable se trabajó como base la escala para medir la adicción de estudiante a las

redes sociales. Sus resultados hallados evidencian que no existe mayor afección conductual en los niños analizados, ya que los padres comentan que los niños de inicial casi nunca presentan adicción al uso de internet, tampoco problemas personales, obsesión por la internet ni necesidades de conexión. Además, se especifica que son pocos los niños que hacen uso frecuente de internet, esto de acuerdo a la información proporcionada por los padres. Y con respecto a ello, los pocos niños que usan frecuentemente internet se sienten cautivados demostrando felicidad y emoción y buscan conectarse a penas se levantan de la cama y tratan de permanecer conectados el mayor tiempo posible.

- B. Romo (2018) presenta su trabajo de investigación cuyo título es “Adicción a internet y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de la institución educativa Internacional Elim de Villa El Salvador”. La metodología empleada es el hipotético deductivo, el tipo de investigación es el básico, el diseño es el no experimental de tipo transversal y el nivel corresponde al descriptivo correlacional. Se realizó el estudio en una población de 250 estudiantes de educación secundaria. Se utilizó como instrumentos la Escala de Adicción a Internet de Lam (2011), y la Lista de Evaluación de Habilidades Sociales ambos ya validados y estandarizados. Los resultados permiten concluir que existe relación inversa y significativa entre la adicción a internet y las habilidades sociales de los estudiantes de educación secundaria. Además, agregan que existe relación inversa y significativa entre la adicción a internet y las habilidades relacionadas

la asertividad, las habilidades comunicativas, la autoestima y la toma de decisiones de los estudiantes de educación secundaria.

- C. Cárdenas (2020) realiza y sustenta su tesis titulada “Uso problemático de las redes sociales y cansancio emocional en estudiantes de secundaria de un colegio de Lima Metropolitana”; la investigación tiene como objetivo determinar la correlación entre ambas variables, para ello emplean el enfoque cuantitativo, de tipo sustantivo porque responde a un problema teórico, su diseño es no experimental y transversal en cuanto al recojo de los datos. Se evaluó a 145 estudiantes de 4to y 5to de educación secundaria de dos instituciones, una pública y otra privada, las edades oscilan entre 15 y 17 años. Para recoger la información de la investigación se empleó como instrumento para la variable 1, el cuestionario de redes sociales ARS de Escura y Salas y para la variable 2 la Escala de cansancio Emocional de Ramos, Manga y Moran, adaptado por Domínguez. Los resultados indican que existe correlación estadísticamente significativa entre el cansancio emocional y las dimensiones de la adicción a redes sociales, es decir con la obsesión a las redes sociales y el uso excesivo de las redes sociales, sin embargo, existe correlación débil con la falta de control personal en el uso de las redes sociales. También han demostrado que a mayor adicción a las redes sociales existe mayor cansancio socioemocional, en ese sentido, a mayor obsesión a las redes sociales mayor cansancio emocional tendrán los individuos, de la misma forma, a mayor uso de las redes sociales mayor será el cansancio emocional, esto se vincula al compromiso mental que asumen las personas con

las redes sociales como pensar constantemente y sentir ansiedad por la falta de acceso a las redes.

2.1.3 A nivel local

- A. Salguero y Visaga (2021) presentan su tesis de título “Adicción al internet y agresividad en estudiantes de nivel secundaria de una institución educativa de Cusco”, la investigación tiene un enfoque cuantitativo, el tipo corresponde a la investigación pura, el nivel es correlacional y el diseño no experimental de tipo transversal. Fue aplicado a 40 estudiantes del nivel secundario, el objetivo fue determinar si existe relación entre ambas variables ya mencionadas. los resultados de la investigación indican que si existe relación significativa entre la adicción al internet y la agresividad en estudiantes del nivel secundario de la IE de Cusco. También especifican que la adicción al internet se relaciona significativamente con las dimensiones agresividad física, agresividad verbal, la hostilidad y la ira de los estudiantes objeto de estudio.

2.2 Bases teóricas de la investigación

2.2.1 Nuevas tecnologías de Información y Comunicación

El programa de educación en las Tecnologías de la Comunicación e Información TIC, de la UNESCO (2006), en adelante TIC, conceptualiza a las tecnologías de comunicación e información como “las formas de tecnología que se utilizan para transmitir, almacenar, crear, compartir o intercambiar información” (p.14).

Pata Thompson y Strickland (Citados por Naya De Vita 2008), las Tic son “aquellos dispositivos, herramientas, equipos y componentes electrónicos, capaces de manipular información que soportan el desarrollo y crecimiento económico de cualquier organización” (p. 78)

Otra definición es la propuesta por Tello (2011), quien afirma que las Tic son “el conjunto de herramientas, soportes y canales para el proceso y acceso a la información, que forman nuevos modelos de expresión, nuevas formas de acceso y recreación cultural” (p. 23).

Las TIC integran la parte tangible e intangible de cualquier dispositivo electrónico en la actualidad, es decir el hardware y software en todos los artículos electrónicos que estemos empleando con fines de comunicación; los Smartphone, Smart Tv, Tablet, hacen uso de la internet y a través de ello se alcanza todos los beneficios para poder comunicarnos de forma rápida e instantánea.

2.2.1.1. Uso problemático de las Nuevas Tecnologías

Internet se ha convertido en el canal de comunicación más utilizado por la población, y en la actualidad especialmente entre los niños y adolescentes. En las nuevas generaciones llamados “nativos digitales” es común visualizar a niños utilizando los smartphone, tabletas o computadoras como medio de recreación, al estar haciendo uso de los videojuegos, al ver películas o comics animados, inclusive al estar observando YouTube en el SmartTv, entre otros muchos usos.

El uso de internet se ha incrementado espectacularmente en los últimos años, según datos del Instituto Nacional de Estadística e

Informática del Perú, en adelante INEI, “en el año 2022 el 72,5% de la población según edad de 6 años a más, usa internet diariamente” (2022). Así mismo indica que “73 de cada 100 personas de 6 años a más accedieron a internet en el país, incrementándose en aproximadamente 20% respecto al año 2019”. (Encuesta Nacional de hogares, ENAHO, 2022)

Jane y Chung (2016), afirman que:

Los niños y adolescentes también utilizan Internet para socializar y para actividades de ocio, como ver películas y programas de televisión, escuchar música y jugar a juegos en línea. Internet ha hecho la vida más cómoda, ahorra tiempo y acorta la distancia entre personas; a medida que se generaliza en la vida de los jóvenes, ofrece riesgos y oportunidades. (p. 2).

Sin embargo, pese a todo lo positivo que existe en el uso de la internet también existe un lado negativo, este aspecto negativo radica en el uso o empleo que se le dé, además de asumir algunos riesgos al navegar por la red, al respecto, Brown (2006), afirma que, “el impacto negativo del uso de Internet en los individuos y sus vidas a menudo se subestima” (p. 6). Así mismo, agrega que:

La elección del medio de comunicación que realiza el individuo esta influenciada por el carácter y la forma en que interactúa con el mundo; a su vez, la forma en que las personas se relacionan con los medios de comunicación se incorpora a su vida diaria, influye

en su comportamiento y puntos de vista e incluso en el desarrollo de su cerebro. (pp. 279 – 299)

En ese sentido, la población más vulnerable a adaptarse y moldearse a la realidad virtual en lugar de las actividades de la vida real son los niños y adolescentes. Inclusive los adolescentes y jóvenes son más propensos a emplear la red de internet como medio de socialización común sin meditar el impacto negativo que pueda presentarse.

En referencia a lo antes manifestado, Jane y Chung (2016) afirman que “cuando el uso de internet ocupa gran parte del tiempo de los niños y adolescentes, afecta a su estado de ánimo, y pone en peligro su funcionamiento, rendimiento académico y social, puede convertirse en un problema que requiere intervención” (p. 23).

Jane y Chung (2016), “no sólo el uso excesivo de Internet tiene un impacto negativo en la salud mental y física de los niños y adolescentes con el uso problemático de internet (UPI), también podría aumentar el riesgo de violencia en este grupo” (p. 14). En relación a lo manifestado, los problemas de convivencia también han aumentado a lo largo de los últimos años, sobre todo después de los dos años de confinamiento social.

2.2.1.2. Impacto de la tecnología en los niños y adolescentes

Naciones como el de Corea del Sur “han declarado la adicción a Internet como un problema serio y un peligro para la salud pública”, (Block, 2008). Así mismo, psicólogos en China “apoyan que la adicción a Internet sea reconocida como un trastorno formal por parte de la Organización Mundial de la Salud”, (Flisher, 2010).

Báez (2021), afirma que “cuando se emplea de forma excesiva puede llegar afectar a las actividades diarias, causando aislamiento, ansiedad, impacto negativo en el autoestima e impulsividad” (p. 14). Sin querer o darse cuenta el niño o adolescente se aísla de las demás personas, llegando a no notar de la presencia de los que lo rodean, enfocándose únicamente en la actividad que realiza en el dispositivo con el cual se conecta a internet. Sin embargo, el mismo autor refiere que “El uso de las tecnologías de información y comunicación de manera equilibrada, tiene una connotación positiva, pero cuando se emplea de forma excesiva puede llegar afectar a las actividades diarias, causando aislamiento, ansiedad, impacto negativo en el autoestima e impulsividad” (p. 14)

Para Unicef (2017), “La tecnología digital ya ha cambiado el mundo y, a medida que aumenta el número de niños que se conectan en línea en todos los países, está cambiando cada vez más su infancia”, (p. 7).

Unicef (2017), también refiere que, “la digitalización ya ha cambiado el mundo; la rápida proliferación de la TIC es una fuerza que afecta a todas las esferas de la vida moderna, desde las economías a las sociedades y las culturas y a la vida cotidiana”, (p. 10).

Las TIC, definitivamente se ha arraigado en la formación de cada persona, nadie es ajeno a la tecnología, en la actualidad es común observar pequeños niños que ya hacen uso de internet, tal vez no en el manejo de los dispositivos, pero ya sus padres o tutores emplean los dispositivos digitales para entretenerlo. Ya ni que decir de los niños y adolescentes, día a día se incrementa el número de usuarios con un

dispositivo propio mediante el cual puede acceder a la red. Sin embargo, así como internet te presenta multitud de oportunidades de aprendizaje e interacción, también tiene contenido no apropiado o causar dependencia digital.

Al respecto Unicef (2017) afirma que:

Aunque internet y las ofertas de ocio digital han estimulado una enorme creatividad y ampliado el acceso de los niños a una gran cantidad de contenido enriquecedor y entretenido, también han planteado cuestiones de dependencia digital y de “adicción a la pantalla” entre los niños. E incluso cuando tales tecnologías han ampliado enormemente las plataformas para la libre expresión de ideas, también han agravado la propagación de un discurso de odio y de otros contenidos negativos que pueden moldear la visión que nuestros hijos tienen tanto del mundo como de sí mismos. (p. 11).

2.2.1.3. Señales de alarma para uso problemático de la tecnología

Báez (2020) indica que:

A lo largo de los últimos años se han reportado algunas señales de alerta en cuanto al uso prolongado de internet, dentro de estas señales se encuentra por ejemplo la alteración en el horario de descanso por las noches o alteraciones en el sueño, así mismo debido a la necesidad de estar inmerso en la tecnología se presenta el desinterés por otras actividades, esto a su vez causa aislamiento social y/o familiar, ansiedad debido a la preocupación

constante, irritabilidad, y en consecuencia mal rendimiento escolar.
(p. 13).

Por otra parte, Armaza (2022) afirma que “el uso excesivo de las redes sociales alimenta los problemas de salud mental; estos van desde la depresión, la baja autoestima, pasando por el estrés, la fatiga o ansiedad hasta trastornos de sueño o cansancio emocional” (p. 7).

Young (1998, como se citó en Echeburúa y De Corral, 2010), define “ocho síntomas de riesgo que muestran dependencia a las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), y que representan la señal de un apego en una adicción” (pp 91 – 96). Estos son:

1. Sacrificar horas de sueño o dormir sus horas completas debido a estar conectados más tiempo.
2. Sacrificar tiempo de actividades importantes, como el estudio, contacto familiar, relaciones interpersonales e incluso la higiene.
3. Pensamiento constante en estar conectado, así mismo llegan a enfadarse cuando la señal es débil, lenta o cuando se corta.
4. Suelen olvidar el tiempo que están conectados, incluso suelen ponerse límites en el horario, pero casi nunca llegar a cumplirlo.
5. Mienten sobre el tiempo que están conectados a la red.
6. Casi siempre reciben quejas por consumir gran parte del ancho de banda por los demás integrantes de la familia.
7. Emoción o sobre exaltación cuando están frente al dispositivo que les permitirá estar conectados.
8. Alejamiento social, comúnmente están irritables, poco atentos y bajan su rendimiento escolar.

2.2.1.4. Dimensiones del uso problemático de las nuevas tecnologías

a) Uso problemático de internet (UPI).

El uso de internet responde sobre todo a dos tipos de necesidades en sus usuarios, el primero es por búsqueda de información, y el segundo es por interacción social.

Al respecto, Tokunaga (2017) hizo una revisión meta-analítica para determinar las correlaciones entre los hábitos de internet con la soledad y depresión en la investigación existente (N = 247). El autor confirmó los resultados que el UPI se vincula con el sentimiento de soledad y depresión.

También, Fumero et al. (2018) recogen en su estudio sobre la asociación entre la adicción a internet y diversos factores psicológicos, personales y sociales en 28 adolescentes, que dentro de sus hallazgos “detectan distintos factores psicológicos, personales y sociales vinculados al UPI, entre ellos ansiedad, depresión, hostilidad, dificultades familiares, problemas entre iguales, abuso de sustancias, baja autoestima y escasez de habilidades sociales” (p. 13).

Por último, según Alonso et al. (2017), menciona que “el uso continuo y excesivo de internet se ha relacionado con tendencia al aislamiento social, en ese sentido la persona o individuo prefiere estar en soledad conectado a internet, así mismo se le suele relacionar con las alteraciones para conciliar el sueño y déficit de atención” (p. 31).

El impacto negativo del uso de Internet en las personas y sus vidas a menudo se subestima. Brown (2006) sugirió que la elección del medio de comunicación por parte del individuo está influenciada por su carácter y la forma en que interactúa con el mundo; además, la manera en que las personas se relacionan con los medios de comunicación se incorpora a su vida diaria, afectando su comportamiento, puntos de vista e incluso el desarrollo de su cerebro. Los niños y adolescentes son más propensos a abandonar actividades del mundo real en favor de las actividades virtuales. Los jóvenes también tienden a utilizar Internet como una forma de socialización sin ser conscientes del impacto negativo que esto puede tener. Por lo tanto, cuando el uso de Internet comienza a ocupar gran parte del tiempo de los niños y adolescentes, afecta su estado de ánimo, y pone en riesgo su funcionamiento y rendimiento académico y social, lo cual puede convertirse en un problema que requiere intervención.

b) Uso problemático de videojuegos (UPV)

Está definido por la Asociación Estadounidense de Psiquiatría (2013) en como un:

Uso persistente y recurrente de videojuegos en Internet, muchas veces con otros jugadores, que resulta en un trastorno clínico o angustia, con cinco (o más) de los siguientes indicadores en un periodo de doce meses: preocupación, síndrome de abstinencia, pérdida de control, pérdida de interés en aficiones previas, uso continuado a pesar de tener conocimiento de sus problemas

psicosociales, decepción, evitación y conflicto en los ámbitos personales, laborales o académicos. (p. 795)

Según la misma asociación, las personas que padecen de este problema tienen impedimentos importantes en su entorno académico o escolar, incluyendo sus relaciones interpersonales.

Kowert y Oldmeadow (2013) afirman que, “a diferencia de los juegos tradicionales, los videojuegos online integran el juego dentro de un contexto social basado en Internet, creando un entorno distintivo para el juego social”. (p. 29). En ese sentido, los juegos online tienen un gran potencial de ser adictivos, mucho mayor al de los juegos offline.

Shead, Callan, y Hodgins (2008) refieren que “El juego patológico se ha asociado a la expectativa de obtener estados de ánimo positivos o de aliviar estados de ánimo negativos y alguna evidencia existe respecto del papel mediador de la regulación emocional en la aparición del uso compulsivo de videojuegos”. (p. 45). En ese sentido el excesivo abuso de los videojuegos puede tener un impacto negativo sobre aspectos de la conducta del individuo, estos pueden ser ansiedad y depresión.

Según Cristina Alonso et al. (2017), el uso problemático de los videojuegos “está ligado a problemas, como hiperactividad, conductas agresivas, algunos rasgos delictivos, fomenta la impulsividad e irresponsabilidad, que relaciona con la con la depresión, la ansiedad, el trastorno por déficit de atención e hiperactividad, la baja tolerancia a la frustración” (p. 11).

c) Uso problemático de Smartphone (móvil o celular)

En la actualidad los celulares o ya conocidos como Smartphone poseen características únicas que según Oulasvirta et al. (2012), “se adaptan a nuestro estilo de vida por su gran multifuncionalidad, esto gracias a la gran variedad de aplicaciones que puede incluir, dentro de ellas el entretenimiento es una de las más empleadas, también se le suele utilizar para notificaciones sonoras, accesibilidad, disponibilidad y movilidad en todo momento” (p. 54).

Los Smartphone presentan hoy en día la cualidad de ser adictivos, y como toda adicción produce una serie de consecuencias negativas, pueden ser físicas como psicológicas. Paul et al. (2015) en su estudio afirma que en los usuarios compulsivos del smartphone “presentan problemas de salud en periodos breves como cambios del sueño, aumento de la frecuencia cardíaca y presión arterial, mientras que problemas a largo plazo como problemas en la vista” (p. 15).

Por su parte, Zarghami et al. (2015), afirma que provoca “síntomas como insomnio, falta de energía, dolor de cabeza y cansancio. Además, afectó a su aprendizaje, así como un bajo rendimiento en la calidad del servicio laboral” (p. 45).

Según Jacobson (2016), “el uso dependiente del móvil se relaciona con conductas antisociales y agresivas, en ese sentido se evidenció en algunos estudios una correlación estadísticamente significativa entre la conducta agresiva y la conducta antisocial, con el uso excesivo del celular” (p. 27).

d) Uso problemático del Smart TV (televisión)

El Smart Tv o comúnmente conocido como televisor está presente en prácticamente todos los hogares y muchos de ellos en cantidades superiores a uno. Este dato es un indicador de la importancia que se le da hoy en día a este dispositivo, esto implica la posibilidad de un consumo más individualizado y menos 'en familia'.

En un estudio realizado por Parkes, et al. (2013), se ha “asociado el comportamiento antisocial con el visionado de televisión durante más de tres horas en niños y adolescentes” (p. 41). Esta conclusión representa un riesgo para la interacción de los jóvenes de hoy en día.

En la misma línea, Robertson et al. (2013) afirman “que ver más televisión en la infancia está relacionado a los rasgos de personalidad agresiva en la edad adulta y a una mayor tendencia a experimentar emociones negativas” (p. 11).

Según Labrador et. al, (2010), el “uso inadecuado de la televisión se relaciona con trastornos de conducta como: agresividad, ansiedad, depresión, déficit de atención, entre otros” (p. 7). Así mismo un estudio realizado por Rodríguez et al. (2019), determinan “una relación alta, directa y significativa entre la exposición excesiva a programas de televisión y conductas agresivas, con un coeficiente de correlación de Spearman de 0.913 y un p valor de 0.000” (p. 5).

2.2.2 Habilidades sociales:

2.2.2.1 Habilidad social

Según la Real Academia de la Lengua Española, la habilidad es “la habilidad es cada una de las cosas que una persona ejecuta con gracia y destreza ingenio, disimulo y maña”.

Para Caballo (2005), las habilidades sociales “son un conjunto de conductas que permiten al individuo desarrollarse en un contexto individual o interpersonal expresando sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de un modo adecuado a la situación” (p.12). Las habilidades sociales son importantes y hacen posible que se pueda resolver problemas inmediatos y futuros.

Camacho (2012) refiere que las habilidades sociales “se aprenden a lo largo de la vida en el proceso de interacción con los demás, y permite que la persona sea respetada, aceptada en su contexto social” (p. 16).

Por su parte Monjas (2004), afirma que las habilidades sociales son “comportamientos adquiridos y aprendidos que se usan en las relaciones humanas” (p. 4).

Guzmán (2007), menciona que el “pasaje de la niñez a la adolescencia implica la adquisición de habilidades sociales complejas, puesto que los cambios físicos y psíquicos implican una modificación del rol del adolescente respecto a cómo se ve a sí mismo, cómo percibe al mundo y cómo es visto por los otros” (p. 12).

2.2.2.2 Desarrollo de habilidades sociales

En niños y adolescentes, la temática de las habilidades sociales es relevante, no sólo por su dimensión relacional, sino por su influencia a otras áreas vitales tales como la escolar, la familiar, entre otras

Para Schaffer (1990 como se citó en Lacunza 2011), “las interacciones sociales implican una serie de modelos de comportamientos muy complejos y sincronizados, ejecutados recíprocamente por dos o más sujetos” (p. 9). En tal sentido la socialización se produce en la interrelación con el desarrollo cognitivo del individuo. Considerando lo antes mencionado la familia y el colegio son ambientes privilegiados en cuanto al desarrollo de habilidades sociales, es por tal motivo que estos espacios deban de crear experiencias positivas para adquirir comportamientos sociales adecuados. Es conocido también que el aprendizaje se da a través de los sentidos y en ese entender se aprende de lo que se observa y experimenta, así mismo de los refuerzos positivos o negativos de las relaciones interpersonales, también de los medios de comunicación y de experiencias culturales. Considerando la comunicación sincrónica, hoy en día la comunicación ha evolucionado tanto que ya no solo se da de forma física, sino también de forma virtual.

Por su parte Lacunza y Cotini (2011), refieren que:

El desarrollo de las habilidades sociales está estrechamente vinculado a las adquisiciones evolutivas. Si bien en la primera infancia las habilidades para iniciar y mantener una situación de juego son esenciales, a medida que el niño avanza en edad, son

destacadas las habilidades verbales y las de interacción con pares.
(p. 7).

2.2.2.3 Las habilidades sociales en el contexto educativo

Monjas (1992) sobre las habilidades sociales en el ámbito educativo afirma:

Que deben ser enseñadas del mismo modo que se hace la enseñanza de otros aspectos, por lo que propone que la escuela enseñe directa y sistemáticamente las habilidades sociales lo que implica asumir en los proyectos educativos y curriculares el área interpersonal tanto a nivel conceptual como metodológico y organizativo, incluyendo la promoción de la competencia social como uno de los objetivos generales de la institución, ciclo y área para todos los estudiantes, e integrando la enseñanza de las habilidades sociales en el currículo escolar lo que supone entre otros, delimitar y señalar un tiempo en el horario, establecer objetivos y contenidos, planificar las actividades a realizar para el logro de los objetivos, delimitar las estrategias de evaluación y establecer sistemas de coordinación entre la institución y la familia.

2.2.2.4 Las habilidades sociales en niños y adolescentes

La comunidad científica coincide en que el periodo de la infancia y la adolescencia es trascendental en el aprendizaje, practica y desarrollo

de habilidades sociales, en consecuencia, en el posterior funcionamiento de las capacidades psicológicas, académicas y sociales.

En la niñez las habilidades sociales implican interacciones entre pares, estas son muy frecuentes y duraderas en actividades lúdicas. En los siguientes años el niño pasa del juego solitario hacia otro con más interacciones y de forma cooperativa en el cual el ejercicio de roles le abre paso de ser egocéntrico a la comprensión del mundo social. Así mismo las interacciones no solo cumplen el papel de socializador, sino que promueven también el desarrollo cognitivo al resolver problemas, en ese sentido se aprende a asumir responsabilidades, a considerar otras opiniones o diferentes puntos de vista, a valorar las habilidades de otros, en general a regular las emociones, a controlar las reacciones. En relación a lo manifestado, Denham (1990 citado por Lacunza y Contini, 2011) sostiene “que aquellos niños que se relacionan satisfactoriamente con sus pares utilizan adecuadas estrategias de resolución de problemas, por lo que puede considerarse otra capacidad que potencia las habilidades sociales”, (p. 167).

Semrud (2007) sostiene en cuanto a la integración del niño en el ámbito escolar, esta, se “produce en un contexto social, con características propias, donde los comportamientos sociales de los estudiantes, maestros y la interacción entre ambos resultan de una primordial importancia para el proceso educativo como para el desarrollo de la competencia social infantil”, (p. 32).

Por otro lado, la adolescencia es un período crítico para la adquisición y práctica de habilidades sociales más complejas, en esta

etapa los adolescentes dejan a un lado aquellos comportamientos sociales propios de la niñez y adoptan comportamientos más complejos y desafiantes en relación a las normas sociales.

La interacción con pares en la adolescencia tiene funciones decisivas para la conformación de la propia identidad del adolescente. Según Garaigordobil (2008, citado por Lacunza y Contini, 2011), “la formación de grupos en esta etapa permite al adolescente elaborar ideas y experiencias, la discusión de ideologías y puntos de vista, el desarrollo de la amistad y el enamoramiento” (p. 20).

En las descripciones respecto a las habilidades sociales en niños y adolescentes destacan dos ejes, el conductual y el cognitivo. Sin embargo, Lacunza y Contini (2011), indican que “al momento de describir los recursos sociales de la población infanto-juvenil resulta imprescindible considerar las dimensiones situacionales y culturales en las que se manifiestan las habilidades sociales” (p. 169).

2.2.2.5 TIC y relaciones interpersonales

Camacho y Murua (2010), refieren que “los programas que permiten establecer relaciones interpersonales han supuesto un gran cambio en la forma de comunicarnos, tanto por su extraordinaria rapidez de propagación entre los usuarios como por las múltiples posibilidades que ofrecen” (p. 9).

A todo lo manifestado se debe de considerar que la comunicación que actualmente se da a través de las redes sociales y otros canales de comunicación se ha convertido en un juego en el cual a parte de la

descripción de la oración puedes agregarle emoticones o caritas que expresan sentimientos o emociones, sin tener la certeza o claridad de lo que realmente siente la persona en ese instante.

Siguiendo a Delgado et al. (2011), durante la segunda década de la vida, “se produce una adquisición de competencias sociales que facilitan la vinculación con el grupo y la consolidación de las relaciones de amistad” (p. 5). En ese sentido las redes sociales han triunfado entre los adolescentes debido a que satisfacen su necesidad natural de socialización.

2.2.2.6 Dimensiones de las habilidades sociales.

A. Habilidades relacionadas a la Comunicación:

Minsa (2008) indica que “la comunicación es el acto por el cual un individuo establece con otro un contacto que le permite transmitir una información”. (p. 25), en relación a lo manifestado podemos afirmar que en toda comunicación intervienen diferentes elementos que a su vez pueden facilitar o dificultar el acto de comunicación. Algunas de estas habilidades de comunicación ayudan a mejorar las relaciones interpersonales.

La comunicación es base fundamental de una vida social. Según el Ministerio de Salud (2008), “la palabra comunicación, en su sentido más profundo, significa comunión, compartir ideas y sentimientos en un clima de reciprocidad”. (p. 11).

Mediante el proceso de comunicación se trasmite la información, el afecto, las ideas, actitudes y emociones, en ese sentido es indispensable y saludable en toda interacción, en ese sentido debe de ser clara, precisa y sencilla; la comunicación es fundamental en toda vida social.

B. Habilidades relacionadas a los sentimientos:

Para el Minsa (2008), “los sentidos son las respuestas físicas y emocionales de la forma en que pensamos y reaccionamos ante los eventos de la vida diaria, son naturales, no podemos evitar que sucedan y aparecen en todas las personas de forma diferente”, (p. 45).

Así mismo los sentimientos pueden ser educados y desarrollar habilidades que ayuden a identificar el propio sentimiento, su autocontrol, la automotivación, la capacidad de interrelacionarse adecuadamente con los demás y en consecuencia desarrollar la capacidad de reconocer los sentimientos de los demás y poder comprenderlos.

En ese sentido el Minsa (2008) también afirma que “si los niños y niñas aprenden a reconocer sus sentimientos, pueden manejarlos y expresarlos mejor a los adultos de su confianza, ayudando a revelar situaciones incómodas que les hayan sucedido y que puedan ser riesgosas para su salud mental y física”, (p. 46).

Así mismo, los sentimientos pueden manejarse con la ayuda de las personas adultas de confianza, como por ejemplo el enojo o la

tristeza, sentimientos que pueden llegar a evitarse o simplemente motivarse para salir de este momento negativo.

C. Habilidades relacionadas al manejo de la agresión:

La conducta agresiva es una manifestación primaria en la actividad de los seres humanos, así mismo la agresión puede manifestarse en cada persona y en diferentes niveles, estas pueden ser, agresión física, agresión emocional, agresión en pensamiento y agresión social.

En lo físico se presenta a través de manifestaciones corporales como son empujones, manotazos, patadas, etc. En lo concerniente a lo emocional puede manifestarse como ira, colera, rabia y se puede expresar en la expresión facial, los gestos, la tonalidad de voz, etc. En cuanto al pensamiento puede manifestarse como pensamientos negativos como fantasías destructivas, ideas o planes que generen colera. Por último, la agresión social es el lugar donde la agresión toma forma.

La agresión dificulta el normal desarrollo de las relaciones interpersonales o sociales que el individuo pueda estar estableciendo y puede afectar también la integración del niño a cualquier ambiente. En ese sentido, el Minsa (2008), indica que también, “enseñarles a relajarse buscando conductas alternas a la agresión favorecerá en los niños y niñas conductas socialmente aceptables contrarias a una cultura de violencia, finalmente, plantea aprender a negociar, en

situaciones desfavorables, que pudiesen ocasionar emociones como la ira” (p. 58).

D. Habilidades relacionadas al manejo del estrés:

Según el Minsa (2008), el estrés en los niños “se presenta como una reacción innata antes las amenazas y desafíos cotidianos”, (p. 81). Sin embargo, también comenta que el estrés puede ser útil en episodios breves, llegando a incitar positivamente al niño.

El estrés se genera por diversas situaciones internas y externas, así mismo siempre existen situaciones que resultan estresantes para todos, como el dar un examen, o tener tareas, la muerte de un familiar, etc., por mencionar algunas.

En ese sentido el Minsa (2008) menciona que:

Los niños y las niñas que adquieren habilidades positivas para manejar el estrés, están mejor preparados para responder a situaciones difíciles y recuperarse de las dificultades. Esta habilidad no sólo les servirá durante su infancia y adolescencia, sino también durante su adultez, y será beneficiosa para su salud física y su rendimiento académico y laboral, también aumentar su autocontrol, su auto confianza y las relaciones interpersonales positivas. (p. 81).

E. Habilidades relacionadas a los derechos y deberes:

Es importante entender que las relaciones interpersonales también están sujetos a los deberes y derechos de los niños y niñas,

en ese sentido sus derechos enfocan todos los aspectos de la vida de los niños y adolescentes, y se dividen en categorías:

- Derechos de supervivencia, que es el derecho a la vida y a tener satisfechas las necesidades más básicas como, por ejemplo, el derecho a la vida, comida, vivienda, etc.
- Derecho al desarrollo, es decir que los niños alcancen y desarrollen todo su potencial como el derecho a la educación al juego, a actividades culturales y religiosas.
- Derechos de participación que les permite a los niños adoptar funciones activas dentro de la sociedad como, por ejemplo, el derecho a expresarse libremente, a opinar en asuntos que afecten sus vidas e integrarse a asociaciones o clubes.
- Derecho a la protección, es decir a sentirse protegidos y protegerlos de toda forma de abuso, explotación y abandono.

Así mismo los niños tienen deberes que deben de cumplir, como honrar a la patria, a valorar a la familia, a sus padres, a respetar la libertad y diversidad de pensamiento y conciencia, deberes y responsabilidades con su familia, escolares, a cuidar el medio ambiente, deberes de cumplir con las leyes, etc.

2.3 Marco conceptual (palabras clave)

a) Habilidad:

Montes de Oca y Machado (2009), consideran la habilidad como "el modo de interacción del sujeto con los objetos o con los sujetos, en la actividad y la comunicación, que está constituida por el sistema de operaciones

dominadas que garantiza la ejecución de la acción del sujeto bajo control consciente" (p. 6).

b) Habilidad social:

Monjas (2020) define las habilidades sociales como el “conjunto de comportamientos interpersonales complejos que se ponen en juego en la interacción con otras personas”, (p. 28).

c) Problema:

Según la Real Academia Española (RAE, 2022), el problema se define como el “conjunto de hechos o circunstancias que dificultan la consecución de algún fin”.

d) Tecnología:

La UNESCO toma la definición de Ferreyra (1994) quien afirma que la tecnología es “el saber hacer y el proceso creativo que puede utilizar recursos, herramientas y sistemas para resolver problemas y para acrecentar el control sobre el ambiente natural y artificial, con el propósito de mejorar la condición humana.” (p.2).

e) Tecnologías de la Información y Comunicación:

Thompson y Strickland, (2004) definen a las TIC, como “aquellos dispositivos, herramientas, equipos y componentes electrónicos, capaces de manipular información que soportan el desarrollo y crecimiento económico de cualquier organización” (p. 12).

CAPÍTULO III

HIPÓTESIS Y VARIABLES

3.1 Formulación de la hipótesis

3.1.1 Hipótesis general

Si existe relación significativa entre el uso problemático de las nuevas tecnologías con el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de sexto grado de educación primaria de la institución educativa Sagrado Corazón de Jesús de Espinar, 2024.

3.1.2 Hipótesis específicas

- a) El uso problemático de las nuevas tecnologías se relaciona significativamente con el desarrollo de Habilidades relacionadas a la comunicación que tienen los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la institución educativa Sagrado Corazón de Jesús de Espinar, 2024.
- b) El uso problemático de las nuevas tecnologías se relaciona significativamente con el desarrollo de Habilidades relacionadas a los sentimientos que tienen los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la institución educativa Sagrado Corazón de Jesús de Espinar, 2024.
- c) El uso problemático de las nuevas tecnologías se relaciona significativamente con el desarrollo de Habilidades relacionadas al manejo de la agresión que tienen los estudiantes de sexto grado de

educación primaria de la institución educativa Sagrado Corazón de Jesús de Espinar, 2024.

- d) El uso problemático de las nuevas tecnologías se relaciona significativamente con el desarrollo de Habilidades relacionadas al manejo del estrés que tienen los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la institución educativa Sagrado Corazón de Jesús de Espinar, 2024.
- e) El uso problemático de las nuevas tecnologías se relaciona significativamente con el desarrollo de Habilidades relacionadas a los derechos y deberes que tienen los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la institución educativa Sagrado Corazón de Jesús de Espinar, 2024.

3.2 Variables de estudio

3.2.1 Identificación de variables:

Variable: Uso problemático de las nuevas tecnologías

Dimensiones:

- Uso de Internet
- Uso de videojuegos
- Uso del smartphone (teléfono móvil)
- Uso de la televisión (Smart Tv)

Variable: Habilidades sociales

Dimensiones:

- Habilidades relacionadas a la comunicación

- Habilidades relacionadas a los sentimientos.
- Habilidades relacionadas al manejo de la agresión.
- Habilidades relacionadas al manejo del estrés.
- Habilidades relacionadas a los derechos y deberes.

3.2.2 Operacionalización de variables

Tabla 1:

Operacionalización de la Variable 1 – Uso problemático de la tecnología

Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de valoración
Es cuando se hace un uso casi ininterrumpido de las Tecnologías de la Información y Comunicación (hardware y/o software), además este impacta negativamente en el normal desarrollo de la vida cotidiana del niño o adolescente; descuidando sus actividades académicas, sociales, laborales y/o domésticas por estar más tiempo en el mundo virtual que en el mundo real. (Puerta y Carbonell, 2014).	El uso problemático de la tecnología es una variable de muy amplio estudio, sin embargo, para este estudio de investigación se medirá a través de cuatro dimensiones, que son las más empleadas o utilizadas por la población objeto de estudio. Estas son:	<ul style="list-style-type: none"> • Uso de Internet • Uso de videojuegos • Uso del smartphone (teléfono móvil) • Uso de la televisión (Smart Tv) 	• Tiempo de uso	• 3.4; 3.7; 4.4; 4.7; 5.7; 6.6. (6 ítems)	1.- Nunca 2.- A veces 3.- Casi siempre 4.- Siempre
			• Disgusto por desconexión	• 3.5; 4.5; 5.5; 6.4. (4 ítems)	
			• Ansiedad de uso	• 3.6; 3.10; 4.6; 4.10; 5.6; 5.10; 6.5; 6.9. (8 ítems)	
			• Intento de desconexión	• 3.8; 4.8; 5.8; 6.7 (4 ítems)	
			• Relajación por uso	• 3.9; 4.9; 5.9; 6.8. (4 ítems)	

Tabla 2:
Operacionalización de la Variable 2 – Habilidades sociales

Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de valoración
<p>Caballo (1993, citado por el MINSA 2008) define las habilidades sociales como un conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal que expresa sus sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de un modo adecuado a la situación, respetando esas conductas en los demás y los problemas inmediatos de la situación mientras minimiza la probabilidad de futuros problemas.</p>	<p>Las Habilidades sociales planteadas como aquellas formas de relacionarse se miden a través de cinco dimensiones, estas son aquellas habilidades relacionadas a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La comunicación • A los sentimientos • Al manejo de la agresión • Al manejo del estrés • A los derechos y deberes 	<p>Habilidades relacionadas a la comunicación</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Transmite y recibe información. • Expresa sus pensamientos, ideas, actitudes, y emociones con asertividad • Escucha y se relaciona adecuadamente. 	1 al 10	<p>N = Nunca Rv = Raras veces Av = A veces Am = A menudo S = Siempre</p>
		<p>Habilidades relacionadas a los sentimientos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa autoafirmaciones positivas • Expresa y recibe emociones • Defiende sus opiniones 	11 al 18	
		<p>Habilidades relacionadas al manejo de la agresión.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica problemas o busca soluciones • Anticipa consecuencias • Elige soluciones 	19 al 28	
		<p>Habilidades relacionadas al manejo del estrés.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cambios emocionales • Predisposición de una persona. • Alteraciones de sueño 	29 al 36	
		<p>Habilidades relacionadas a los derechos y deberes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cubren aspectos como derechos de supervivencia, desarrollo, participación y protección. • Conocimiento de sus deberes. 	37 al 42	

Tabla 3:
Matriz de instrumento de la variable 1 – Uso problemático de la tecnología

Dimensiones	Indicadores	N° de los Ítems	Ítems	Escala de valoración
• Uso de Internet	• Tiempo de uso	• 3.4; 3.7; 4.4; 4.7; 5.7; 6.6. (6 ítems)	3.4. ¿Dedicas más tiempo del que crees necesario a Internet?	1.- Nunca 2.- A veces 3.- Casi siempre 4.- Siempre
			3.7. ¿Mientes a tu familia o amigos sobre las horas que dedicas a utilizar Internet?	
4.4. ¿Dedicas más tiempo del que crees necesario a los videojuegos?				
4.7. ¿Mientes a tu familia o amigos sobre las horas que dedicas a jugar a los videojuegos?				
5.7. ¿Mientes a tu familia o amigos sobre las horas que dedicas al móvil?				
6.6. ¿Mientes a tu familia o amigos sobre las horas que dedicas a ver la televisión?				
• Uso de videojuegos	• Disgusto por desconexión	• 3.5; 4.5; 5.5; 6.4. (4 ítems)	3.5. ¿Te encuentras mal cuando por algún motivo no puedes utilizar Internet queriendo hacerlo	
• Uso del smartphone (teléfono móvil)			4.5. ¿Te encuentras mal cuando por algún motivo no puedes jugar a los videojuegos?	
• Uso de la televisión (Smart Tv)	• Ansiedad de uso	• 3.6; 3.10; 4.6; 4.10; 5.6; 5.10; 6.5; 6.9. (8 ítems)	5.5. ¿Te encuentras mal cuando por algún motivo no puedes usar el teléfono móvil?	
			6.4. ¿Te encuentras mal cuando por algún motivo no puedes ver la televisión?	
			3.6. ¿Estás pensando desde horas antes de conectarte a Internet en ello?	
			3.10. ¿Te sientes nervioso si pasa mucho tiempo desde la última vez que estuviste conectado a Internet?	
			4.6. ¿Estás pensando desde horas antes de jugar con los videojuegos?	
			4.10. ¿Te sientes nervioso si pasa mucho tiempo desde la última vez que viste la televisión?	
			5.6. ¿Estás pensando desde horas antes de usar el móvil?	
			5.10. ¿Te sientes nervioso si pasa mucho tiempo desde la última vez que usaste el móvil?	
			6.5. ¿Estás pensando desde horas antes de ver la televisión?	
			6.9. ¿Te sientes nervioso si pasa mucho tiempo desde la última vez que viste la televisión?	

• Intento de desconexión	• 3.8; 4.8; 5.8; 6.7 (4 ítems)	3.8. ¿Alguna vez has intentado desconectarte de Internet y no lo has conseguido? 4.8. ¿Alguna vez has intentado dejar de jugar y no lo has conseguido? 5.8. ¿Alguna vez has intentado dejar de usar el móvil y no lo has conseguido? 6.7. ¿Alguna vez has intentado dejar de ver la televisión y no lo has conseguido?
• Relajación por uso	• 3.9; 4.9; 5.9; 6.8. (4 ítems)	3.9. ¿Te relaja navegar por Internet? 4.9. ¿Te relaja jugar a los videojuegos? 5.9. ¿Te relaja usar el móvil? 6.8. ¿Te relaja ver la televisión?

Tabla 4:

Matriz de instrumento de la Variable 2 – Habilidades sociales

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Ítems	Escala de valoración
Habilidades relacionadas a la comunicación	<ul style="list-style-type: none"> • Transmite y recibe información. • Expresa sus pensamientos, ideas, actitudes, y emociones con asertividad • Escucha y se relaciona adecuadamente. 	1 al 10	<ol style="list-style-type: none"> 1. Prefiero mantenerme callado(a) para evitarme problemas. 2. Si un amigo (a) habla mal de mí persona le insulto. 3. Si necesito ayuda la pido de buena manera. 4. Si un(a) amigo(a) se saca una buena nota en el examen no le felicito. 5. Agradezco cuando alguien me ayuda. 6. Me acerco a abrazar a mi amigo(a) cuando cumple años. 7. Si un amigo (a) falta a una cita acordada le expreso mi amargura. 8. Cuando me siento triste evito contar lo que me pasa. 9. Le digo a mi amigo (a) cuando hace algo que no me agrada. 10. Si una persona mayor me insulta me defiendo sin agredirlo, exigiendo mi derecho a ser respetado. 	<p>N = Nunca</p> <p>Rv = Raras veces</p> <p>Av = A veces</p> <p>Am = A menudo</p> <p>S = Siempre</p>
Habilidades relacionadas a los sentimientos.	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa autoafirmaciones positivas • Expresa y recibe emociones • Defiende sus opiniones 	11 al 18	<ol style="list-style-type: none"> 11. Reclamo agresivamente con insultos, cuando alguien quiere entrar al cine sin hacer su cola. 12. No hago caso cuando mis amigos (as) me presionan para consumir alcohol. 13. Me distraigo fácilmente cuando una persona me habla. 14. Pregunto cada vez que sea necesario para entender lo que me dicen. 	

			<p>15. Miro a los ojos cuando alguien me habla.</p> <p>16. No pregunto a las personas si me he dejado comprender.</p> <p>17. Me dejo entender con facilidad cuando hablo.</p> <p>18. Utilizo un tono de voz con gestos apropiados para que me escuchen y me entiendan mejor.</p>
Habilidades relacionadas al manejo de la agresión.	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica problemas o busca soluciones • Anticipa consecuencias • Elige soluciones 	19 al 28	<p>19. Expreso mis opiniones sin calcular las consecuencias.</p> <p>20. Si estoy "nervioso (a)" trato de relajarme para ordenar mis pensamientos.</p> <p>21. Antes de opinar ordeno mis ideas con calma.</p> <p>22. Evito hacer cosas que puedan dañar mi salud.</p> <p>23. No me siento contento (a) con mi aspecto físico.</p> <p>24. Me gusta verme arreglado (a).</p> <p>25. Puedo cambiar mi comportamiento cuando me doy cuenta que estoy equivocado (a).</p> <p>26. Me da vergüenza felicitar a un amigo (a) cuando realiza algo</p> <p>27. Reconozco fácilmente mis cualidades positivas y negativas.</p> <p>28. Puedo hablar sobre mis temores.</p>
Habilidades relacionadas al manejo del estrés.	<ul style="list-style-type: none"> • Cambios emocionales • Predisposición de una persona. • Alteraciones de sueño 	29 al 36	<p>29. Cuando algo me sale mal no sé cómo expresar mi cólera.</p> <p>30. Comparto mi alegría con mis amigos (as).</p> <p>31. Me esfuerzo para ser mejor estudiante.</p> <p>32. Puedo guardar los secretos de mis amigos (as).</p> <p>33. Rechazo hacer las tareas de la casa.</p> <p>34. Pienso en varias soluciones frente a un problema.</p> <p>35. Dejo que otros decidan por mí cuando no puedo solucionar un problema.</p> <p>36. Pienso en las posibles consecuencias de mis decisiones.</p>
Habilidades relacionadas a los derechos y deberes.	<ul style="list-style-type: none"> • Cubren aspectos como derechos de supervivencia, desarrollo, participación y protección. • Conocimiento de sus deberes. 	37 al 42	<p>37. Tomo decisiones importantes para mi futuro sin el apoyo de otras personas.</p> <p>38. Hago planes para mis vacaciones.</p> <p>39. Realizo cosas positivas que me ayudarán en mi futuro.</p> <p>40. Me cuesta decir no, por miedo a ser criticado (a).</p> <p>41. Defiendo mi idea cuando veo que mis amigos(as) están equivocados (as).</p> <p>42. Si me presionan para ir a la playa escapándome del colegio, puedo rechazarlo sin sentir temor y vergüenza a los insultos.</p>

CAPÍTULO IV

METODOLOGÍA

4.1 Enfoque de investigación

El presente estudio de investigación está dentro del Enfoque cuantitativo. Al respecto, Hernández, et al. (2014) afirma que el enfoque cuantitativo “utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin establecer pautas de comportamiento y probar teorías” (p. 4).

El autor describe el enfoque cuantitativo en la investigación, que se caracteriza por el uso de datos numéricos y el análisis estadístico para probar hipótesis. La recolección de datos cuantitativos permite medir y analizar información de manera precisa y objetiva, con el objetivo de identificar patrones de comportamiento y verificar teorías existentes. En resumen, el enfoque cuantitativo se basa en la utilización de números y estadísticas para explorar y confirmar relaciones y fenómenos en el ámbito de la investigación.

4.2 Tipo de investigación

El tipo de investigación al que pertenece el presente estudio corresponde a la investigación pura o básica.

Al respecto Aguirre y De la Torre (2019) manifiestan que este tipo de investigaciones “tienen el propósito de generar, ampliar y profundizar los saberes y el conocimiento establecido sobre una realidad específica”. (p. 21).

Además, la investigación pura busca hallar el conocimiento, profundizar en su explicación o actualizarla, así mismo verificar algunas interrelaciones en la realidad, de la misma forma generalizar los resultados a contextos más diversos.

4.3 Nivel de investigación

El nivel de investigación al que pertenece el presente estudio corresponde a los estudios correlacionales, sobre este tipo de estudios, Hernández y Mendoza (2018), refieren que estos “estudios correlacionales pretenden asociar conceptos, fenómenos, hechos o variables. Miden las variables y su relación en términos estadísticos” (p. 109).

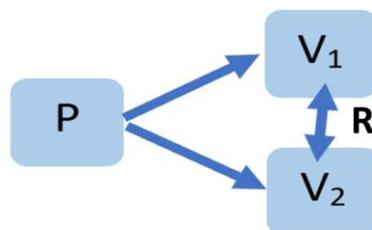
Estos estudios de tipo correlacional buscan saber si dos o más variables presentan algún nivel de relación, así mismo tienen en cierta medida un valor explicativo que aporta información explicativa.

4.4 Diseño de la investigación

El termino diseño para Hernández y Mendoza (2018) se refiere “al plan o estrategia concebida para obtener la información que deseas con el propósito de responder al planteamiento del problema” (p. 150).

Según el tipo y nivel de investigación, así mismo cumpliendo con los objetivos propuestos el presente estudio de investigación se enmarca dentro de los diseños no experimentales. Para Hernández y Mendoza (2018), estos diseños son “estudios que se realizan sin la manipulación deliberada de variables y en los que solo se observan los fenómenos en su ambiente natural para analizarlos” (p. 175).

El diseño de investigación tiene el siguiente esquema como representación:



Dónde:

P: Población donde se aplicará la investigación

V₁: Uso problemático de las tecnologías

V₂: Habilidades Sociales

R: Relación entre ambas variables

4.5 Población, muestra y unidad de análisis

4.5.1 Unidad de análisis

La unidad de análisis en este estudio estuvo constituida por cada estudiante que formó parte de la muestra seleccionada, específicamente aquellos que cursaban el sexto grado de educación primaria en la institución educativa Sagrado Corazón de Jesús.

4.5.2 Población de estudio

Hernández y Mendoza (2018), mencionan que la población es “el conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones”. (p. 199).

La población debe situarse de manera concreta por sus características de contenido, lugar y tiempo, así como accesibilidad.

Para el presente estudio la población está conformada por todos los estudiantes que asisten al 6to grado de educación primaria de la institución educativa Sagrado Corazón de Jesús de la provincia de Espinar.

Tabla 5:
Población de la investigación

N°	Institución educativa	Grado/Sección	Total, de estudiantes de 6to grado		Total
			M	F	
1	IE Sagrado Corazón de Jesús	6to A, B, C, D y E	76	85	161

Nota. Datos proporcionados por cada institución educativa según su nómina de matrícula

4.5.3 Tamaño de muestra

La muestra según Hernández y Mendoza (2018) “es un subgrupo del universo o población del cual que quiere recolectar los datos o información y que debe de ser representativo de esta, si se desea generalizar los resultados”. (p. 196).

Por lo tanto, la muestra para el presente estudio de investigación estuvo conformada por los 64 estudiantes matriculados en el 6to grado de educación primaria.

Tabla 6:
Muestra de investigación

N°	Institución educativa	Grado y sección	Total, de estudiantes de 6to grado		Total
			M	F	
1	IE Sagrado Corazón de Jesús	6to A	15	17	32
2	IE Sagrado Corazón de Jesús	6to B	17	15	32
TOTAL					64

Nota. Datos proporcionados por cada institución educativa según su nómina de matrícula

4.5.4 Técnicas de selección de muestra

Mediante el método del muestreo se seleccionaron los elementos o componentes de la muestra del total de la población. Según Mata (1997) el muestreo "consiste en un conjunto de reglas, procedimientos y criterios mediante los cuales se selecciona un conjunto de elementos de una población que representan lo que sucede en toda esa población" (p. 19).

Considerando lo antes mencionado la técnica para seleccionar la muestra fue el muestreo no probabilístico intencional u opinático. Arias (2012), menciona que "en este caso los elementos son escogidos con base en criterios o juicios preestablecidos por el investigador" (p. 85).

4.6 Técnicas e instrumentos de recolección de información

Según Muñoz (2016), "la recolección de datos se centra primeramente en la búsqueda de las fuentes adecuadas para recoger la información necesaria y dar respuesta a nuestro problema, o para comprobar las hipótesis que nos hayamos planteado" (p. 185).

Considerando lo antes afirmado por Muñoz (2016) se siguieron las siguientes recomendaciones:

- a) Se identifico las fuentes donde se obtuvo los datos o información
- b) Se eligió las técnicas e instrumentos para obtener los daos e información
- c) Se aplicaron los instrumentos de investigación en la muestra seleccionada
- d) Se completó una base de datos con la información recolectada a través de los cuestionarios.
- e) Se ordenó, analizo y presento la información en tablas y gráficos estadísticos.
- f) Se realizaron las pruebas de hipótesis correspondientes
- g) Se presentan los resultados en tablas de frecuencias y gráficos estadísticos para luego sacar las conclusiones de acuerdo a los objetivos de la investigación.

Para recolectar los datos o información se emplearon dos instrumentos estandarizados y validados. Las fichas técnicas se adjuntan en los anexos al presente informe de tesis.

4.7 Fiabilidad de los instrumentos

Ambos instrumentos gozan de validez y confiabilidad, a continuación, se presentan todos los datos de cada instrumento a través de sus fichas técnicas.

Ficha técnica – instrumento N° 01
USO PROBLEMÁTICO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

- Título** : Cuestionario de uso problemático de nuevas tecnologías (UPNT)
- Autor(es)** : Labrador, Francisco J.
Villadangos, Silvia M.
Crespo López, María
Becoña Iglesias, Elisardo
- Año** : 2013
- Editor** : Universidad de Murcia. Servicio de Publicaciones
- Aplicaciones** : Psicología, educación, análisis clínico.
- Estructura** : Está compuesta por 26 ítems distribuidos del siguiente modo:
- Subescala Internet: 7 ítems.
 - Subescala Videojuegos: 7 ítems.
 - Subescala Móvil: 6 ítems.
 - Subescala TV: 6 ítems.
- Fiabilidad** : Los datos de fiabilidad muestran, en general, un alfa de Cronbach de la escala total con un valor de 0.876. La fiabilidad más baja corresponde a la subescala de TV, cuya eliminación supone un incremento considerable de la fiabilidad. No obstante, para el cuestionario de 26 ítems en todos los casos se supera el criterio establecido 0.70, considerándose altamente fiable.
- Validez de constructo** : La validez de constructo de la escala final se evaluó mediante análisis factorial aplicado a los 26 ítems seleccionados. Tanto la medida de adecuación muestral obtenida mediante el índice de Kaiser – Meyer – Olkin (igual a .885), como la prueba de esfericidad de Bartlett ($B=18401.54$, $p<.0001$) mostraron la adecuación del modelo factorial para el análisis de datos.

Tabla 7:
Confiabilidad ítems por ítems de la variable 'Uso problemático de las nuevas tecnologías'

Nombre del factor e ítem	Pesos
1. Uso del teléfono móvil	
¿Te sientes nervioso si pasa mucho tiempo desde que utilizaste el móvil?	.776
¿Te encuentras mal cuando no puedes usar el móvil?	.721
¿Estás pensando desde horas antes en usar el móvil?	.700
¿Alguna vez has intentado dejar de usar el móvil y no lo has conseguido?	.615
¿Te relaja usar el móvil?	.593
¿Mientes sobre las horas que dedicas al móvil?	.556
2. Uso de videojuegos	
¿Te encuentras mal cuando no puedes jugar a videojuegos?	.758
¿Estás pensando desde horas antes en jugar a los videojuegos?	.748
¿Te sientes nervioso si pasa mucho tiempo desde que jugaste a videojuegos?	.700
¿Dedicas más tiempo del necesario a los videojuegos?	.647
3. Uso de televisión	
¿Te encuentras mal cuando no puedes ver la televisión?	.732
¿Estás pensando desde horas antes en ver la televisión?	.710
¿Te sientes nervioso si pasa mucho tiempo desde que viste la televisión?	.651
¿Alguna vez has intentado dejar de ver la televisión y no lo has conseguido?	.568
4. Uso de Internet	
¿Te encuentras mal cuando no puedes utilizar Internet?	.712
¿Te sientes nervioso si pasa mucho tiempo desde que usaste Internet?	.639
¿Estás pensando desde horas antes en usar Internet?	.630
¿Dedicas más tiempo del necesario a Internet?	.606
5. Mentir sobre el uso	
¿Mientes sobre las horas que dedicas a Internet?	.746
¿Mientes sobre las horas que dedicas a los videojuegos? ¹	.621
¿Mientes sobre las horas que dedicas a ver la televisión? ²	.595
6. Relajarse con el uso	
¿Te relaja ver la televisión?	.739
¿Te relaja jugar a videojuegos? ³	.697
¿Te relaja navegar por Internet? ⁴	.649
7. Intentos fallidos de dejar el uso	
¿Alguna vez has intentado desconectarte de Internet y no lo has conseguido?	.787
¿Alguna vez has intentado dejar de jugar a videojuegos y no lo has conseguido? ⁵	.635

Nota: Confiabilidad ítems por ítems de "Uso problemático de las nuevas tecnologías"

Ficha técnica – instrumento N° 02

HABILIDADES SOCIALES

Nombre original : Cuestionario de Habilidades sociales (niños de 8 a 11 años),
 Ministerio de Salud (MINSA)

Autor(a) : Lic. Rita Marion Uribe Obando, Dr. Manuel Eduardo
 Escalante Palomino, Ps. Walter Javier Velásquez Rosales,
 Lic. Jannet Ricardi Alva, Lic. Gloria Leguía Valentín, Lic.
 Esmeralda Cortez Vásquez.

Colaboradores : Dr. Edgar Alonso Rodríguez Sanabria, Lic. Mercedes Amalia
 Arévalo Guzmán.

- Objetivo** : Detectar precozmente los niveles de habilidades sociales.
- Administración** : Individual o colectiva para niños y adolescentes de 8 a 11 años de edad.
- Duración** : 20 a 30 minutos
- Estructura** : El instrumento está conformado por 42 Ítems, estos se distribuyen de acuerdo a 05 dimensiones o dominios:
- Dimensión 1: Habilidades relacionadas a la Comunicación, compuesto por 10 ítems.
 - Dimensión 2: Habilidades relacionadas a los sentimientos, compuesto por 8 ítems.
 - Dimensión 3: Habilidades relacionadas a la agresión, compuesto por 10 ítems.
 - Dimensión 4: Habilidades relacionadas al manejo del estrés, compuesto por 8 ítems.
 - Dimensión 5: Habilidades relacionadas a los derechos y deberes, compuesto por 6 ítems.

Confiabilidad del instrumento : A través del estadístico de Alpha de Cronbach con un valor de 0.795, el cual según la valoración de George y Mallery (2003) presenta un nivel de confiabilidad de aceptable

N° de elementos	Alfa de Crombach	Valoración	Nivel alfa
42	0,795	>	0,5

Tabla 8:
Niveles de interpretación de habilidades sociales general en niños de 8 a 11 años

	Variable	Dimension 1	Dimension 2	Dimension 3	Dimension 4	Dimension 5
Muy bajo	[42 - 83[[10 - 19[[8 - 15[[10 - 19[[8 - 15[[6 - 11[
Bajo	[84 - 125[[20 - 29[[16 - 23[[20 - 29[[16 - 23[[12 - 17[
Promedio	[126 - 167[[30 - 39[[24 - 31[[30 - 39[[24 - 31[[18 - 23[
Alto	[168 - 210]	[40 - 50]	[32 - 40]	[40 - 50]	[32 - 40]	[24 - 30]

Nota: Baremos de la variable Habilidades sociales con cada una de sus dimensiones.

4.8 Técnicas de análisis e interpretación de la información

Para el análisis e interpretación de la información fue necesario emplear las técnicas proporcionadas por la estadística descriptiva e inferencial. Según lo mencionado se realizaron los siguientes pasos:

1. Se cuantificaron los resultados obtenidos según cada pregunta en una lista de Likert.
2. Se organizó las respuestas en una base de datos.
3. Se clasificó las respuestas según cada dimensión y por cada variable.
4. Se presentaron los datos en tablas de frecuencia y gráficos estadísticos.
5. Se realizó la descripción de cada tabla y gráfico estadístico.
6. Luego de la descripción, se analizó e infirió los resultados obtenidos por dimensión y variable.

4.9 Técnicas para demostrar la verdad o falsedad de las hipótesis planteadas

Cada hipótesis de investigación planteada en el estudio ha sido sometida a contrastación a través de una prueba estadística.

Según (Arias, 2012, p. 287) se debe de seguir y cumplir los siguientes pasos.

1. Enunciar la pregunta de investigación.
2. Representar los datos, incluyendo la(s) población(es) y la(s) muestra(s) en estudio.
3. Identificar las variables y sus niveles de medición.
4. Formular la hipótesis nula y la hipótesis alterna.
5. Establecer el nivel de significancia (α) y la dirección de la prueba.
6. Observar los resultados reales de la muestra, calcular los efectos de la prueba, el estadístico de la prueba y el valor p.
7. Tomar la decisión de rechazo.
8. Interpretar y proporcionar las mejores estimaciones en lenguaje común.

CAPITULO V

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

Después de utilizar las herramientas de recolección de datos, se procedió a seleccionar, clasificar, ordenar, procesar y analizar la información de acuerdo con las técnicas de análisis e interpretación de datos. La información recopilada se muestra en tablas de frecuencia y gráficos estadísticos, lo que permite comprender y visualizar los resultados en relación con los objetivos de la investigación.

Los resultados obtenidos como producto de todo el proceso mencionado anteriormente se detallan a continuación y se presentarán en orden, considerando cada variable y sus dimensiones.

5.1 Descripción generales

Tabla 9:
Análisis de casos

		Uso problemático de las nuevas tecnologías (Agrupada)	Habilidades sociales (Agrupada)
N° casos	Válido	64	64
	Perdidos	0	0

Nota: Análisis del recojo de datos de la muestra

Interpretación:

La tabla 9 muestra que han sido considerados 64 casos o estudiantes de sexto grado para ser incluidos en todo el análisis estadístico, en cada una de las tablas de frecuencia y pruebas de hipótesis.

Con respecto al recojo de datos relacionados a la primera variable 'Uso problemático de las nuevas tecnologías' se presentan a continuación algunas preguntas que han sido tabuladas, analizadas e interpretadas.

Ítem 01. Indica la frecuencia con la que realizas las siguientes actividades

Tabla 10:
Frecuencia de uso de las nuevas tecnologías

	Nunca		Alguna vez al mes		Pocas veces a la semana		Todos los días		Total	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Utilización de Internet	2	3,1	6	9,4	21	32,8	35	54,7	64	100,0%
Jugar con videojuegos...	6	9,4	15	23,4	30	46,9	13	20,3	64	100,0%
Ir al ciber... (cabinas de internet)	38	59,4	16	25	9	14,1	1	1,6	64	100,0%
Teléfono móvil... (celular)	6	9,4	8	12,5	25	39,1	25	39,1	64	100,0%
Televisión... (Smart Tv.)	4	6,3	11	17,2	29	45,3	20	31,3	64	100,0%

Nota: Resultados del procesamiento de datos en SPSS

Descripción:

Según la tabla 10 que corresponde a la frecuencia de uso de las nuevas tecnologías se observa que:

- Con respecto al uso de internet; el 54,7% indica que lo hace todos los días; un 32,8% lo hace pocas veces a la semana; el 9,4% afirma que lo usa alguna vez al mes y solo el 3,1% afirma que nunca utiliza internet.
- Con respecto al uso de videojuegos; el 46,9% de estudiantes afirma que lo hace pocas veces a la semana; el 20,3% lo usa todos los días; el 23,4% afirma

que juega alguna vez al mes, y solo el 9,4% afirma que nunca juega a los video juegos.

- Con respecto al uso de cabinas de internet; el 59,4% menciona que ya nunca hace uso de las cabinas de internet; el 25% lo hace alguna vez por mes; el 14,1% menciona que lo hace pocas veces a la semana; y solo el 1,6% menciona que lo hace todos los días.
- Con respecto al uso del móvil o smartphone; el 45,3% afirma que lo utiliza pocas veces a la semana; el 31,3% responde que lo utiliza todos los días; el 17,2% menciona que solo lo hace pocas veces al mes el smartphone; y el 6,3% afirma que nunca lo utiliza.

Interpretación:

La tabla refleja patrones significativos en el uso de tecnologías y medios digitales entre los estudiantes de sexto grado, mostrando una tendencia clara hacia la digitalización y el acceso constante a internet y dispositivos móviles. El acceso diario a internet por parte del 54,7% de los estudiantes subraya la dependencia que estos jóvenes tienen hacia la conexión en línea, lo que sugiere que internet se ha convertido en una herramienta integral para sus actividades cotidianas, tanto académicas como recreativas. El hecho de que el 32,8% utilice internet varias veces a la semana refuerza la idea de que es una plataforma indispensable para su vida diaria, contribuyendo a una alta exposición digital.

Los datos en conjunto muestran que los estudiantes de sexto grado están altamente expuestos a las nuevas tecnologías, especialmente a través de internet y dispositivos móviles, lo que puede tener efectos tanto positivos como negativos en su desarrollo personal, académico y social. La prevalencia de estos hábitos tecnológicos plantea importantes desafíos para el ámbito educativo y

familiar, ya que el uso excesivo o problemático de estas tecnologías podría interferir con el desarrollo de habilidades sociales, la interacción cara a cara, y el rendimiento académico

Ítem 02: Indica si alguna de las siguientes actividades te causa problemas porque le dedicas exceso de tiempo, tienes discusiones debido a ellas con tus padres, gastas demasiado dinero en ella o te encuentras en parte enganchado a ella:

Tabla 11:
Problemas percibidos por las nuevas tecnologías

	Nunca		A veces		Con frecuencia		Siempre		Total	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Utilización de Internet	2	3,1	10	15,6	20	31,3	32	50	64	100,0%
Jugar con videojuegos...	7	10,9	12	18,8	20	31,3	25	39,1	64	100,0%
Ir al ciber... (cabinas de internet)	1	1,6	2	3,1	34	53,1	27	42,2	64	100,0%
Teléfono móvil... (celular)	1	1,6	7	10,9	28	43,8	28	43,8	64	100,0%
Televisión... (Smart Tv.)	1	1,6	9	14,1	21	32,8	33	51,6	64	100,0%

Nota: Resultados del procesamiento de datos en SPSS

Descripción:

En cuanto a la pregunta si alguna vez el uso de las nuevas tecnologías les ha causado problemas a diversos factores, los estudiantes indican que:

- En cuanto al uso de internet; el 50% afirma que siempre tiene algún inconveniente; el 31,3% menciona que con frecuencia le causa problemas; el

15,6% afirma que a veces le causa inconveniente; y solo el 3,1% afirma que nunca le presenta inconvenientes.

- En cuanto a jugar videojuegos; el 39,1% de estudiantes afirma que siempre se le presenta problemas; el 31,3% menciona que con frecuencia le causa problemas; el 18,8% afirman a veces le causa problemas; y el 10,9% afirma que nunca tiene algún problema.
- En cuanto al uso de las cabinas públicas de internet; el 53,1% menciona que con frecuencia tiene problemas; el 42,2% afirma que siempre se le presenta problemas; el 3,1% menciona que a veces; y el 1,6% afirma que con nunca se le presenta problemas.
- En cuanto al uso del móvil o smartphone; el 43,8% afirma que siempre se le ha presentado problemas; el mismo 43,8% afirma con frecuencia tiene problemas; el 10,9% menciona que a veces tiene problemas; y solo el 1,6% afirma que nunca tiene problemas.
- En cuanto al uso excesivo de la Televisión o Smart Tv; el 51,6% de estudiantes afirma que siempre tiene problemas o dificultades; el 32,8% afirma que con frecuencia tiene problemas; el 14,1% menciona que solo a veces; y solo el 1,6% de estudiantes afirma que nunca.

Interpretación:

Un análisis general de esta tabla permite apreciar que la mayoría de estudiantes afirma sobre las nuevas tecnologías que siempre y con frecuencia le ha ocasionado problemas porque le dedica exceso de tiempo; ha tenido alguna discusión debido a ellas con sus padres, o gasta demasiado dinero en ella o se encuentra en parte enganchado a ella.

Ítem 03. ¿Dónde utilizas generalmente las nuevas tecnologías?

Tabla 12:
Lugares de uso de las nuevas tecnologías

	En cabinas públicas		En casa		Otros	
	fi	%	fi	%	fi	%
¿Dónde utilizas Internet?	3	4,7	60	93,8	1	1,6
¿Dónde juegas con videojuegos?	6	9,4	53	82,8	5	7,8
	En la sala de casa		En mi habitación		Otros	
	fi	%	fi	%	fi	%
¿Dónde sueles ver la televisión?	31	48,4	30	46,9	3	4,7
	En mi habitación		En un salón de casa		---	
	fi	%	fi	%	--	--
¿Dónde usas generalmente el Smartphone?	48	75,0	16	25,0	--	--

Nota: Resultados del procesamiento de datos en SPSS

Descripción:

La tabla 12 nos presenta la información sobre el lugar donde se hace uso de las nuevas tecnologías por parte de los estudiantes, en ella se aprecia que:

- En cuanto a donde utiliza internet; casi el total de estudiantes con 93,8% lo utiliza desde casa; el 4,7% lo hace desde cabinas públicas; y solo el 1,6% accede a internet desde otros lugares.
- En cuanto a jugar a los videojuegos; casi la totalidad lo hace en casa con el 82,8% de estudiantes; el 9,4% lo juega en cabinas públicas; y el 7,8% en otros lugares.
- En cuanto a ver la Tv o hacer uso de este dispositivo; el 48,4% lo hace en la sala de su casa; el 46,9% lo hace en su habitación y solo un 4,7% lo hace en otros lugares.

- En cuanto al uso del smartphone; el 75% de estudiantes lo usa en su habitación y el 25% restante en otro salón de la casa.

Interpretación:

Una interpretación y análisis general, permite afirmar que casi la totalidad de estudiantes del 6to grado accede a las nuevas tecnologías desde sus propios hogares; esto nos muestra que los estudiantes cuentan con el acceso a todos estos dispositivos y servicios en el propio hogar, siendo controlado o de fácil acceso para los mismos.

Ítem 04. ¿Cuántas horas a la semana dedicas a usar ...?

Tabla 13:

Horas de uso a la semana de las nuevas tecnologías

	Entre 1-2		Entre 2-5		Entre 5-10		Mas de 10		Total
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	
Internet	1	1,6	6	9,4	9	14,1	48	75	64
Los videojuegos	2	3,1	7	10,9	20	31,3	35	54,7	64
El móvil (celular, Smartphone)	1	1,6	6	9,4	18	28,1	39	60,9	64
A la televisión	1	1,6	3	4,7	19	29,7	41	64,1	64
Total	64	100,0							

Nota: Resultados del procesamiento de datos en SPSS

Descripción:

La tabla 13 nos muestra las horas por semana que se dedican a emplear las nuevas tecnologías en los estudiantes de 6to grado, estos resultados indican que:

- En cuanto al uso de internet; la mayoría de estudiantes con el 75% afirma que lo usan más de 10 horas a la semana; el 14,1% lo usa entre 5 y 10 horas por semana; el 9,4% lo usa entre 2 y 5 horas por semana y el 1,6% afirma que lo emplea entre 1 y 2 horas por semana.
- En cuanto a jugar con videojuegos; el 54,7% afirma que lo hace más de horas por semana; el 31,3% lo hace de 5 a 10 horas a la semana; el 10,9% lo hace entre 2 y 5 horas por semana y solo el 3,1% lo hace entre 1 y 2 horas a la semana.
- En cuanto al suso de smartphone; el 60,9% afirma que lo utiliza más de 10 horas por semana; el 28,1% lo hace entre 5 y 10 horas; el 9,4% lo usa entre 2 y 5 horas; y el 1,6% afirma que lo usa entre 1 y 2 horas en la semana.
- En cuanto al uso de la televisión; el 64,1% lo usa más de 10 horas a la semana; el 29,7% lo emplea entre 5 y 10 horas; el 4,7% afirma que lo utiliza entre 2 y 5 horas; y solo el 1,6% lo usa entre 1 y 2 horas por semana.

Interpretación:

Según se aprecia la tabla 12, se observa que se hace un gran uso de internet, esto puede ser a través del uso de los Smartphone y los Smarttv y posiblemente por medio de los video juegos. El uso excesivo de internet a través de smartphones, Smarttv o videojuegos puede afectar diversas áreas del desarrollo infantil, desde las habilidades sociales hasta la salud física y emocional.

5.2 Análisis de la variable 1: Uso problemático de las nuevas tecnologías

Tabla 14:

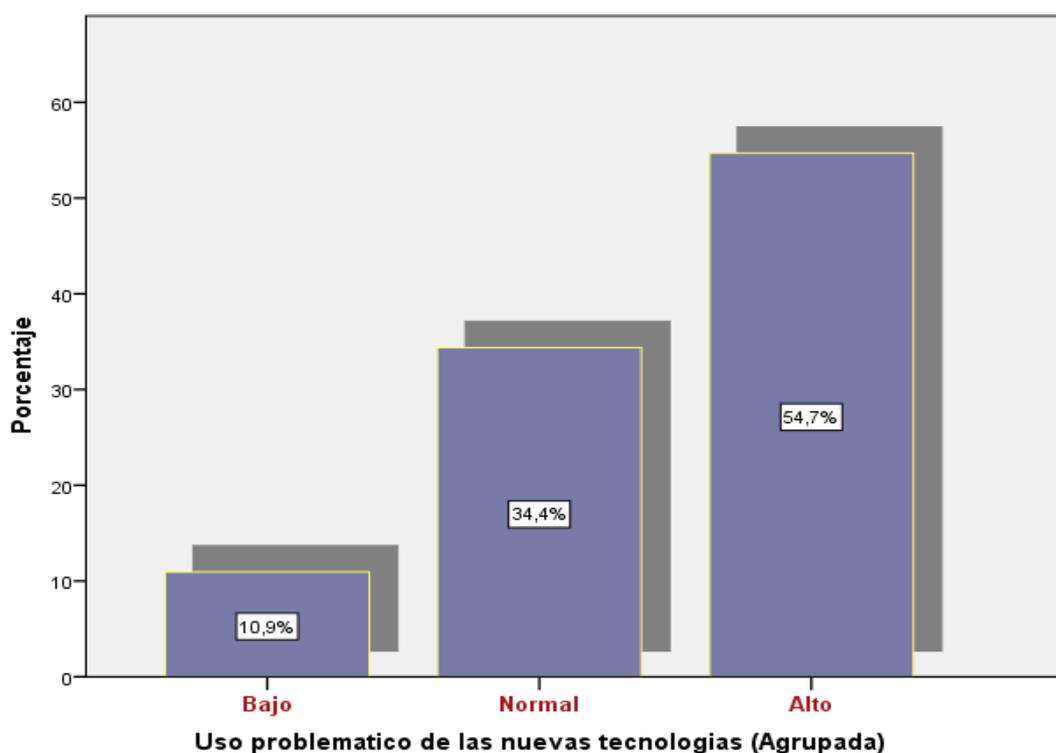
Uso problemático de las nuevas tecnologías

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Bajo	7	10,9	10,9	10,9
Normal/promedio	22	34,4	34,4	45,3
Alto	35	54,7	54,7	100,0
Total	64	100,0	100,0	

Nota: Resultados del procesamiento de datos en SPSS

Figura 2:

Uso problemático de las nuevas tecnologías



Descripción:

La tabla 14 y figura 2 muestran los resultados para la primera variable 'Uso problemático de las nuevas tecnologías', en ella se aprecia que:

- El 54,7% de estudiantes se encuentra con un alto nivel de uso problemático de las nuevas tecnologías.
- Un 34,4% de estudiantes presenta el nivel de normal o promedio en cuanto a la variable uso problemático de las nuevas tecnologías.
- Solo un 10,9% del total de los estudiantes presenta bajos niveles del uso problemático de las nuevas tecnologías.

Interpretación:

En relación a los resultados obtenidos, podemos afirmar que la mayoría de estudiantes hacen un uso continuo y excesivo de las nuevas tecnologías como la internet, los videojuegos, el smartphone o el Smart Tv, lo que involucra que debe existir estudiantes con tendencias al aislamiento social y presentar alteraciones para conciliar el sueño y el déficit de atención.

5.2.1. Nivel de uso del internet

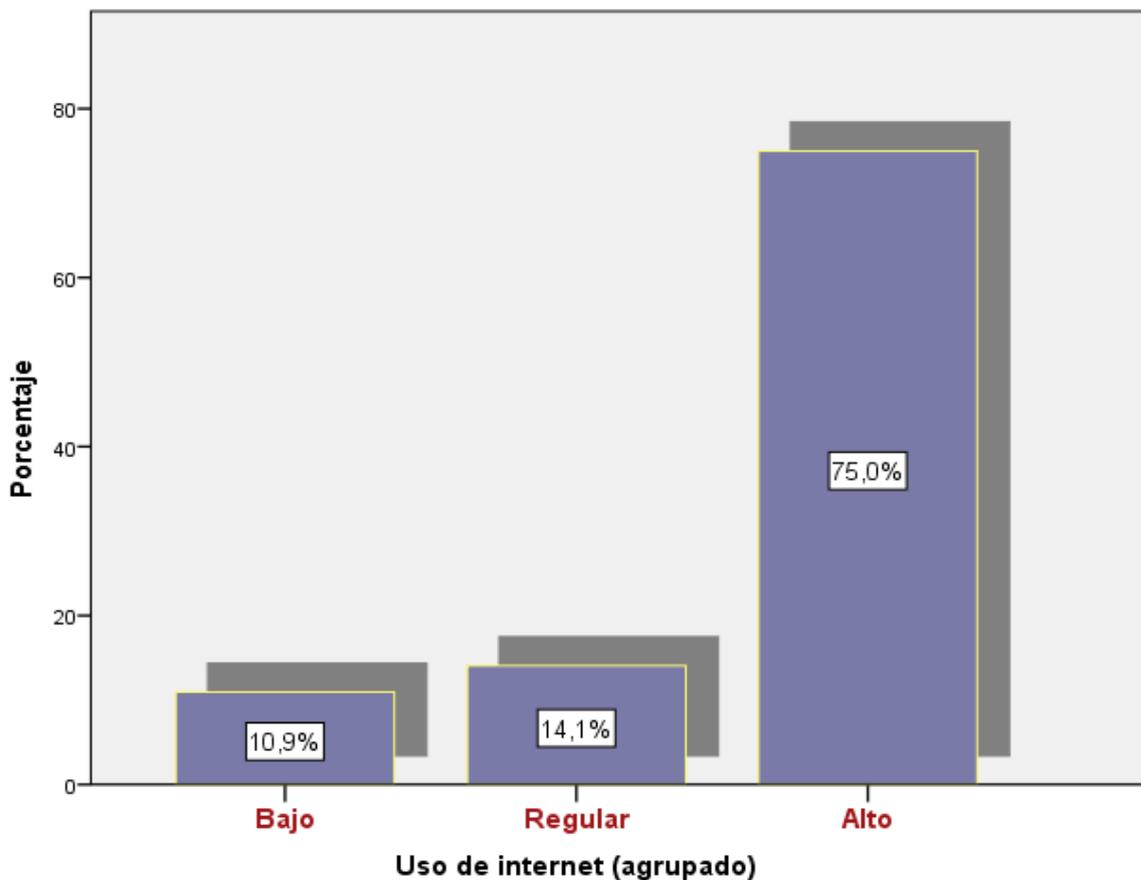
Tabla 15:

Nivel de uso del internet

	Rango	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Bajo	[7 - 13[7	10,9	10,9
Regular	[14 - 20[9	14,1	25,0
Alto	[21 - 28]	48	75,0	100,0
Total		64	100,0	

Nota: Resultados del procesamiento de datos en SPSS

Figura 3:
Nivel de uso del internet



Descripción:

La tabla 15 y figura 3 muestra la información recolectada con respecto al uso de internet, en ella se observa que:

- Existe un 75% de estudiantes que presentan un alto nivel del uso de internet. Es decir, hacen un uso frecuente de este servicio. Es posible que estos estudiantes tengan problemas sobre la frecuencia de uso de este servicio
- Existe un 14,1% de estudiantes presentan un nivel regular o promedio en el uso de internet.
- Existe un 10,9% de estudiantes que presentan un nivel bajo en el uso de internet.

Interpretación:

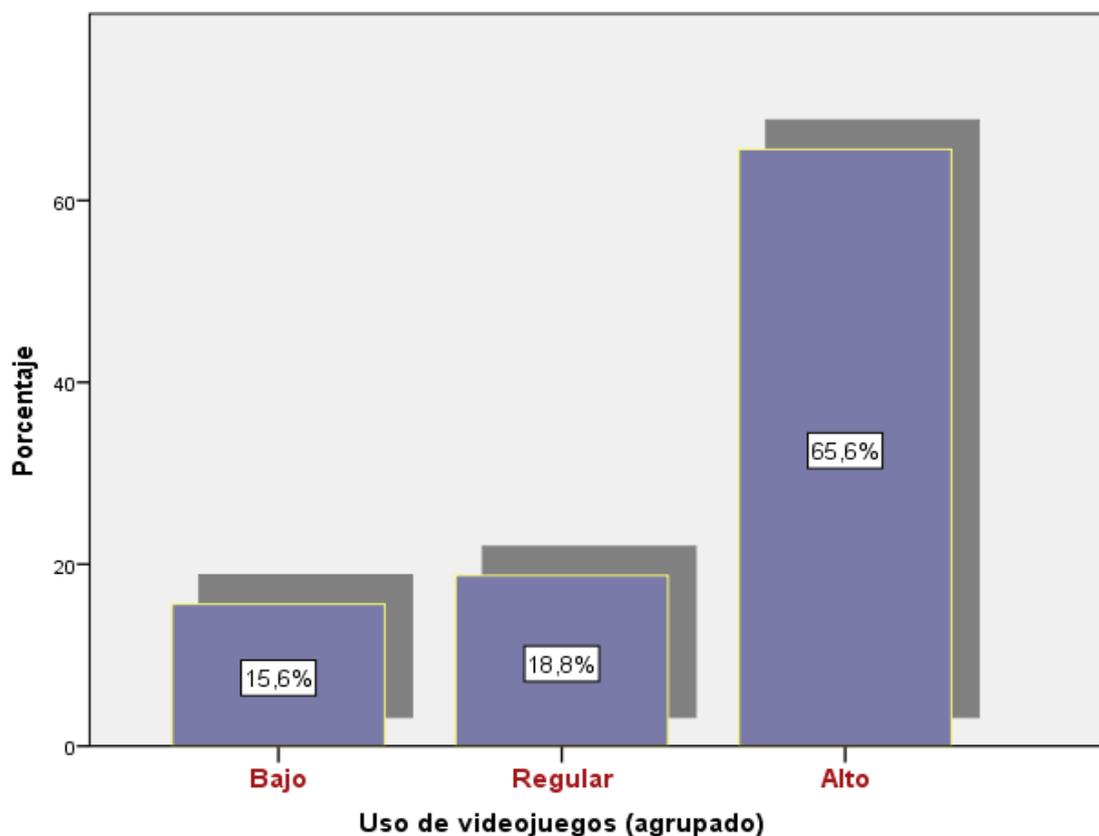
Como se aprecia en estos resultados existen altas probabilidades de que los estudiantes tengan problemas relacionados al uso de este servicio, en consecuencia, puede que se presenten factores psicológicos negativos como la ansiedad, depresión, hostilidad, tampoco dificultades familiares ni escasez de habilidades sociales como señala Fumero (2018, p. 13).

5.2.2. Nivel de uso de los videojuegos**Tabla 16:***Nivel de uso de los videojuegos*

	Frecuencia	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Bajo	[7 - 13[10	15,6	15,6
Regular	[14 - 20[12	18,8	34,4
Alto	[21 - 28]	42	65,6	100,0
Total		64	100,0	

Nota: Resultados del procesamiento de datos en SPSS

Figura 4:
Nivel de uso de los videojuegos



Descripción:

La tabla 16 y figura 4 muestra la información recolectada con respecto al uso de videojuegos por parte de los estudiantes de 6to grado, en ella se observa que:

- Existe un 65,6% de estudiantes que presentan un alto nivel de uso de los videojuegos.
- Existe un 18,8% de estudiantes que presentan un nivel regular o promedio en el uso de los videojuegos.
- Por último, un 15,6% de estudiantes se encuentra con bajos niveles de uso de los videojuegos.

Interpretación:

Estos resultados indican que la mayoría de estudiantes tienen una alta probabilidad de que padezcan trastornos de angustia, preocupación, pérdida del control o interés por realizar otras actividades, asimismo, lo que puede ocasionar conflictos familiares y aislamiento.

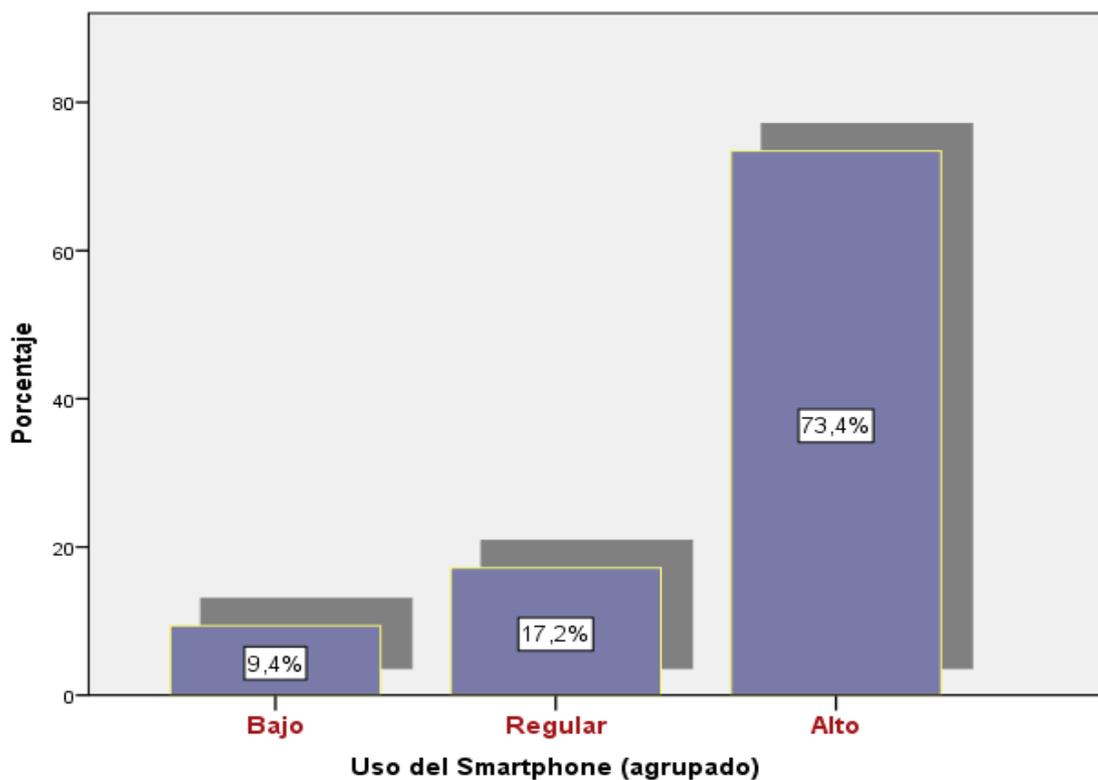
5.2.3. Nivel de uso del Smartphone

Tabla 17:
Nivel de uso del Smartphone

	Frecuencia	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Bajo	[6 - 11[6	9,4	9,4
Regular	12 - 17[11	17,2	26,6
Alto	[18 - 24]	47	73,4	100,0
Total		64	100,0	

Nota: Resultados del procesamiento de datos en SPSS

Figura 5:
Nivel de uso del Smartphone



Descripción:

La tabla 17 y figura 5 muestra la información recolectada con respecto al uso del Smartphone por parte de los estudiantes de 6to grado, en ella se observa que:

- Existe un 73,4% de estudiantes presentan un nivel alto en el uso del Smartphone. Es decir, estos estudiantes realizan un uso frecuente de este dispositivo.
- Existe un 17,2% de estudiantes presentan un nivel regular o promedio en el uso del Smartphone.
- Por último, existe un 9,4% que están en el nivel bajo del uso del Smartphone.

Interpretación:

Estos resultados indican que existe una alta probabilidad que los estudiantes tengan problemas por su uso excesivo, esto implica que los

estudiantes puedan ser compulsivos, sufran cambios de horario del sueño, experimenten cambios en su presión arterial, padezcan dolor de cabeza y cansancio.

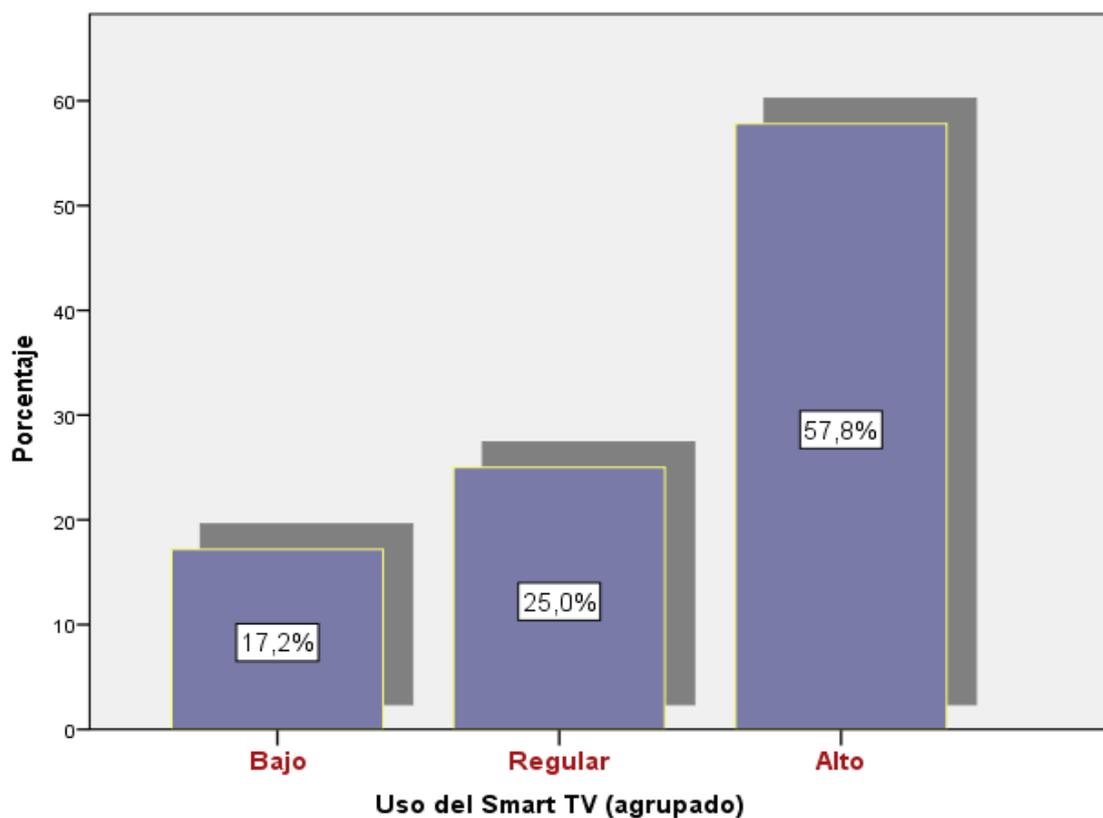
5.2.4. Nivel de uso del Smart TV

Tabla 18:
Nivel de uso del Smart TV

	Rango	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Bajo	[6 - 11[11	17,2	17,2
Regular	12 - 17[16	25,0	42,2
Alto	[18 - 24]	37	57,8	100,0
Total		64	100,0	

Nota: Resultados del procesamiento de datos en SPSS

Figura 6:
Nivel de uso del Smart TV



Descripción:

La tabla 18 y figura 6 muestra la información recolectada con respecto al uso del Smart Tv por parte de los estudiantes de 6to grado, en ella se observa que:

- Existe un 57,8% de estudiantes que presentan un alto nivel en el uso del Smart TV. Por lo que existe una alta probabilidad de presentar un uso problemático al usar este dispositivo.
- Un 25% de estudiantes presentan un nivel regular o promedio en el uso del Smart TV.
- El 17,2% de estudiantes presenta bajos niveles de uso del Smart Tv en sus hogares.

Interpretación:

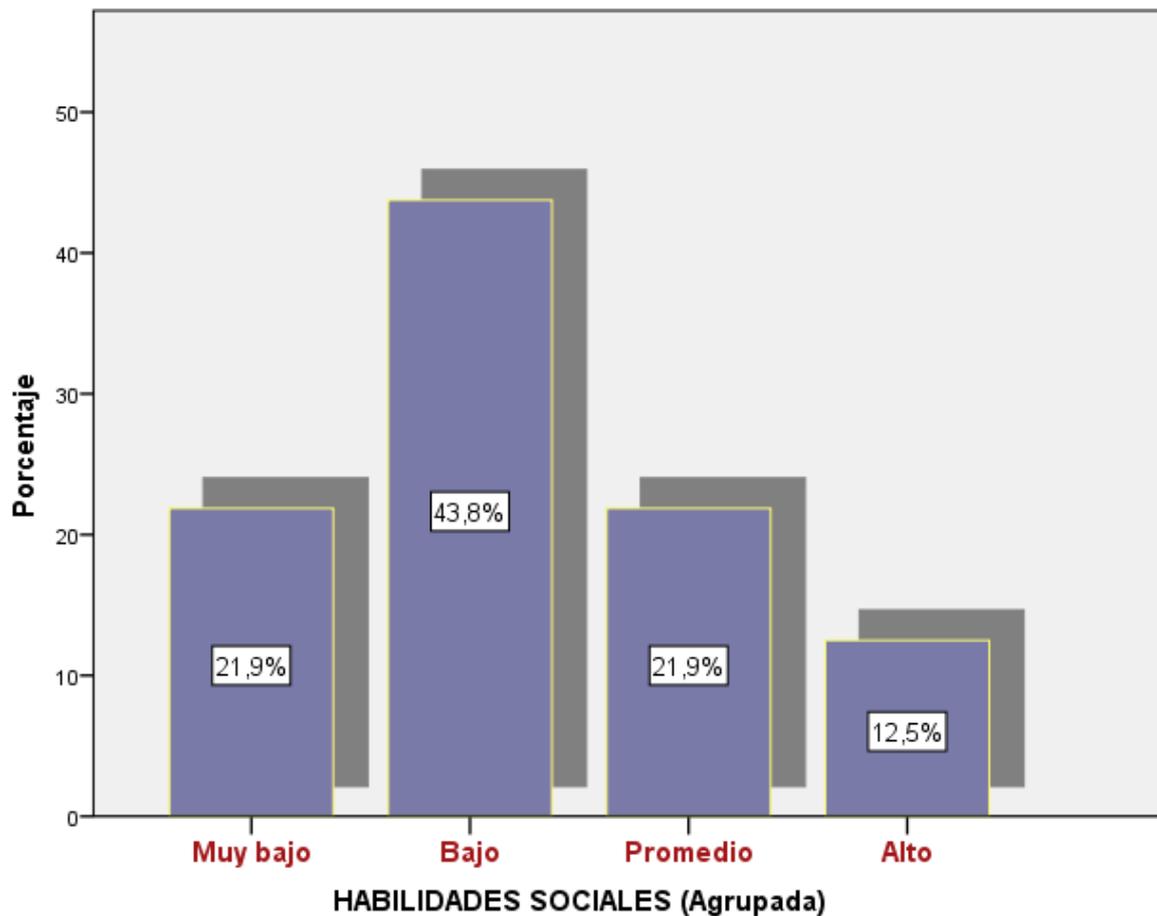
Se observa un uso con altos niveles de frecuencia en el uso de este dispositivo en los estudiantes de sexto grado, esto implica que puede existir consecuencias negativas como el cambio de su personalidad, agresividad y una mayor tendencia a experimentar emociones negativas en edades adultas.

5.3 Resultado de la variable Habilidades sociales**Tabla 19:***Nivel de Habilidades sociales (Agrupada)*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy bajo	14	21,9	21,9	21,9
Bajo	28	43,8	43,8	65,6
Promedio	14	21,9	21,9	87,5
Alto	8	12,5	12,5	100,0
Total	64	100,0	100,0	

Nota: Resultados del procesamiento de datos en SPSS

Figura 7:
Nivel de Habilidades sociales (Agrupada)



Descripción:

La tabla 19 y figura 7 muestra la información recolectada con respecto al nivel de habilidades sociales que presentan los estudiantes de 6to grado; en ella se observa que:

- Existe un 43,8% de estudiantes que presentan un nivel bajo con respecto al nivel de habilidades sociales que han desarrollado.
- Existe un 21,9% de estudiantes que presentan un nivel muy bajo con respecto al nivel de habilidades sociales que han desarrollado.
- También un 21,9% de estudiantes que presentan un nivel promedio o normal con respecto al nivel de habilidades sociales que han desarrollado.

- Por último, un 12,5% de estudiantes presenta un nivel alto de desarrollo de habilidades sociales.

Interpretación:

Como se aprecia en estos resultados, la mayoría de estudiantes tienden a presentar niveles bajos a muy bajos en cuanto a su desarrollo de habilidades sociales. Esto implica que los estudiantes se desarrollan en un contexto individual, no se relacionan adecuadamente con sus pares, lo que puede ocasionar que estos niños – adolescentes no expresen directamente sus sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de acuerdo a la situación. Esto pone en evidencia la necesidad de implementar estrategias educativas y preventivas que promuevan un uso más saludable y consciente de las nuevas tecnologías entre los estudiantes.

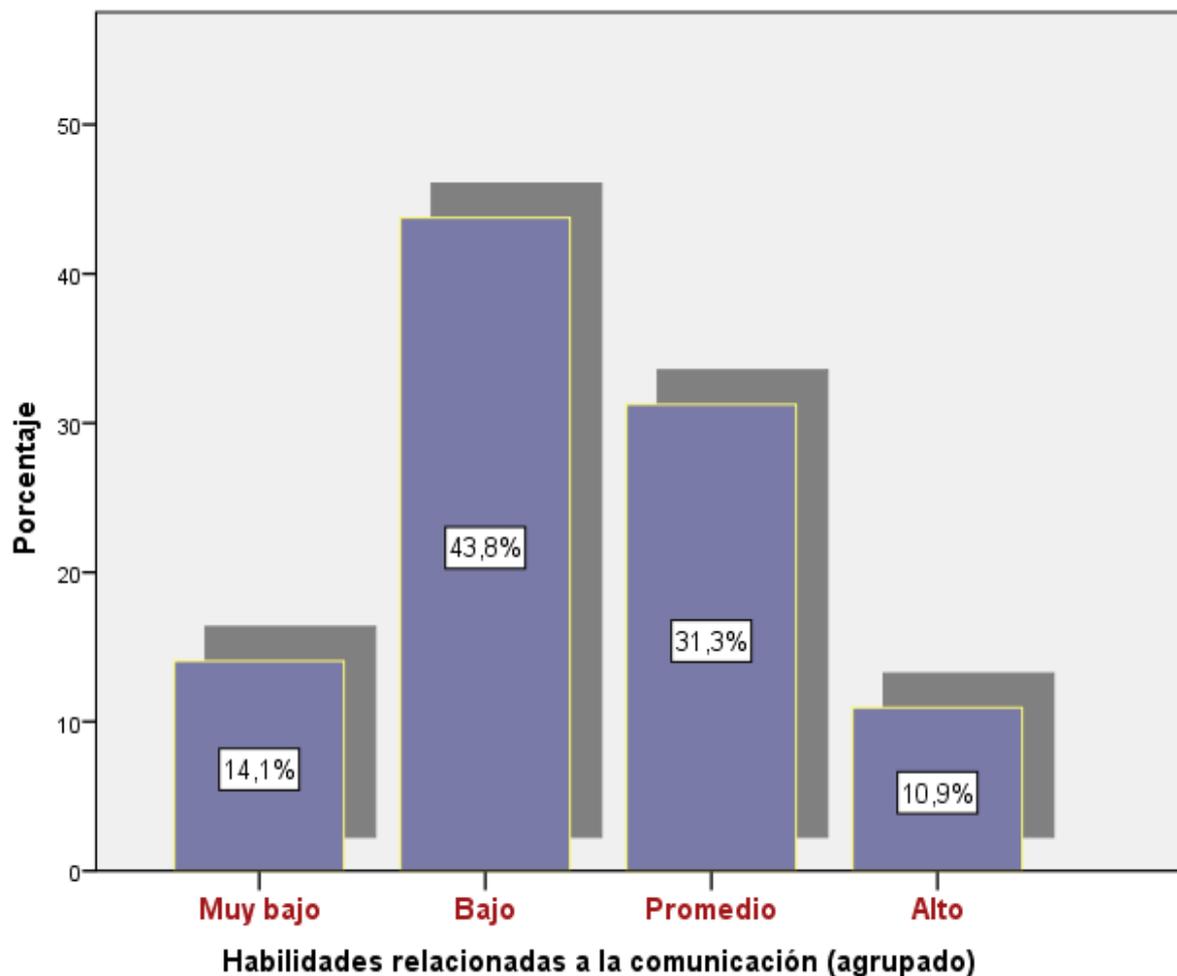
5.3.1. Habilidades relacionadas a la comunicación (agrupado)

Tabla 20:
Habilidades relacionadas a la comunicación

	Frecuencia	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Muy bajo	[10 - 19[9	14,1	14,1
Bajo	[20 - 29[28	43,8	57,8
Promedio	[30 - 39[20	31,3	89,1
Alto	[40 - 50]	7	10,9	100,0
Total		64	100,0	

Nota: Resultados del procesamiento de datos en SPSS

Figura 8:
Habilidades relacionadas a la comunicación



Descripción:

La tabla 20 y figura 8 muestra la información recolectada con respecto al nivel de habilidades relacionadas a la comunicación que presentan los estudiantes de 6to grado; en ella se observa que:

- Existe un 43,8% de estudiantes que presentan un nivel bajo con respecto al nivel de habilidades sociales relacionadas a la comunicación.
- Existe un 31,3% de estudiantes que presentan un nivel promedio o normal con respecto al nivel de habilidades sociales relacionadas a la comunicación.
- Existe un 14,1% de estudiantes que presentan un nivel muy bajo con respecto al nivel de habilidades sociales relacionadas a la comunicación.

- Existe un 10,9% de estudiantes que presentan un nivel alto con respecto al nivel de habilidades sociales relacionadas a la comunicación.

Interpretación:

Estos resultados indican que la mayoría de estudiantes presentan niveles bajo a muy bajo en cuanto, al desarrollo de sus habilidades de comunicación, esto implica que los estudiantes de sexto grado en su mayoría no pueden transmitir o comunicar su afecto, sus emociones e ideas y actitudes de forma clara, precisa y sencilla.

5.3.2. Habilidades relacionadas a los sentimientos (agrupado)

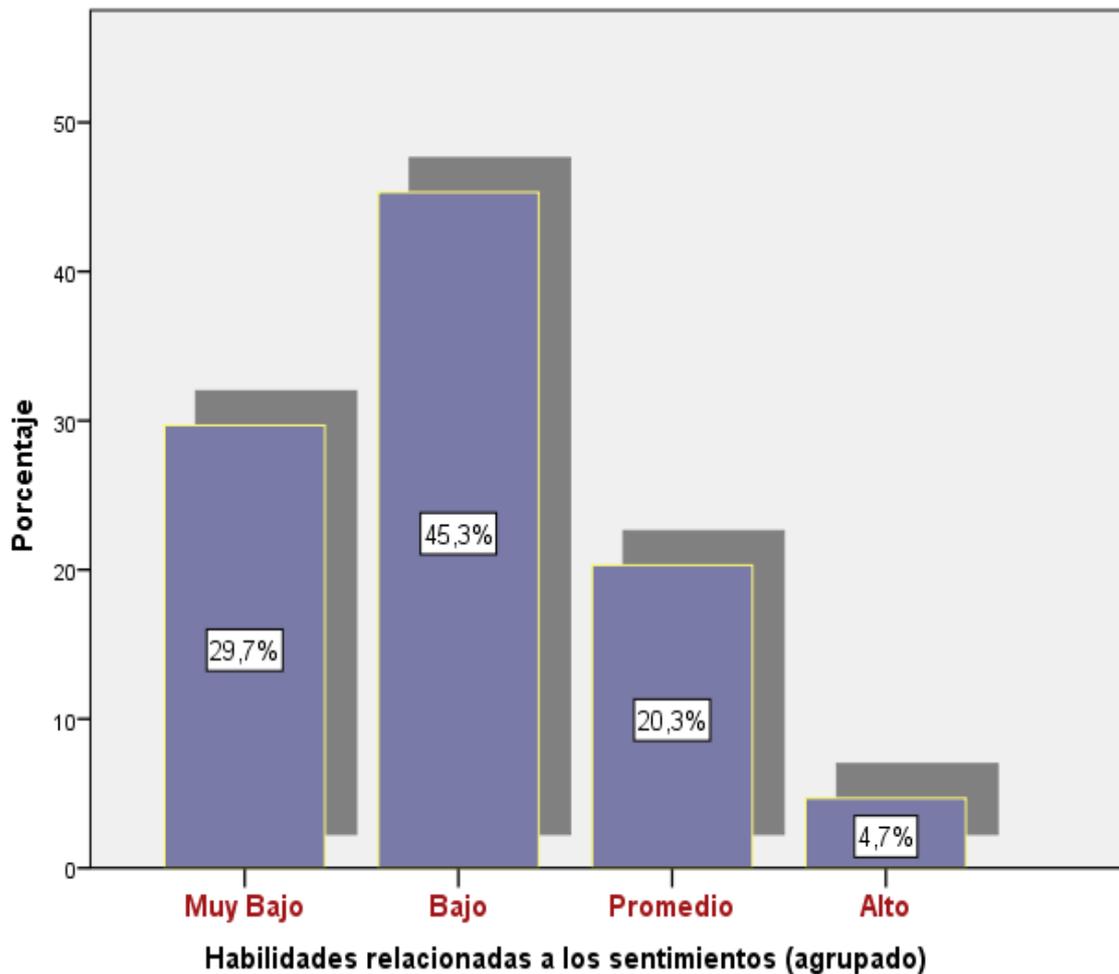
Tabla 21:

Habilidades relacionadas a los sentimientos

	Frecuencia	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Muy bajo	[8 - 15[19	29,7	29,7
Bajo	[16 - 23[29	45,3	75,0
Promedio	[24 - 31[13	20,3	95,3
Alto	[32 - 40]	3	4,7	100,0
Total		64	100,0	

Nota: Resultados del procesamiento de datos en SPSS

Figura 9:
Habilidades relacionadas a los sentimientos



Descripción

La tabla 21 y figura 9 muestra la información recolectada con respecto al nivel de habilidades relacionadas a los sentimientos que presentan los estudiantes de 6to grado; en ella se observa que:

- Existe un 45,3% de estudiantes que presentan un nivel bajo con respecto al nivel de habilidades sociales relacionadas a los sentimientos.
- Existe otro 29,7% de estudiantes que presentan un nivel bajo con respecto al nivel de habilidades sociales relacionadas a los sentimientos.
- Existe un 20,3% de estudiantes que presentan un nivel regular o promedio con respecto al nivel de habilidades sociales relacionadas a los sentimientos.

- Existe solo un 4,7% de estudiantes que presentan un nivel alto con respecto al nivel de habilidades sociales relacionadas a los sentimientos.

Interpretación:

Estos resultados indican que la gran mayoría de estudiantes tienen niveles de bajo a muy bajo en cuanto a sus habilidades sociales relacionadas a los sentimientos. Esto implica que estos estudiantes, no pueden identificar su propio sentimiento, lo que les impide tener un mayor autocontrol, una mayor automotivación y no poseen una adecuada capacidad de interrelacionarse adecuadamente con los demás, ya que no saben reconocer sus propios sentimientos y peor aún el de los demás.

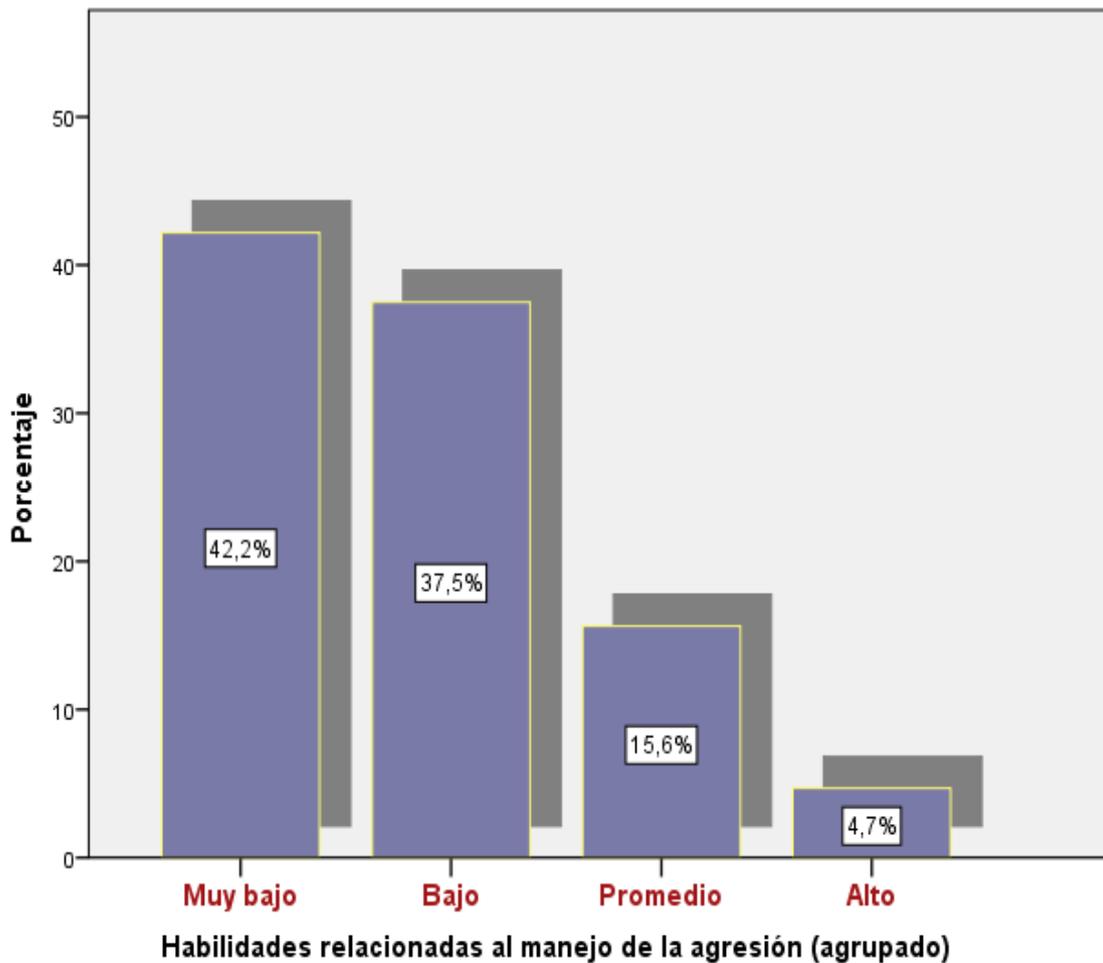
5.3.3. Habilidades relacionadas al manejo de la agresión (agrupado)

Tabla 22:
Habilidades relacionadas al manejo de la agresión

	Rango	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Muy bajo	[10 - 19[27	42,2	42,2
Bajo	[20 - 29[24	37,5	79,7
Promedio	[30 - 39[10	15,6	95,3
Alto	[40 - 50]	3	4,7	100,0
Total		64	100,0	

Nota: Resultados del procesamiento de datos en SPSS

Figura 10:
Habilidades relacionadas al manejo de la agresión



Descripción:

La tabla 22 y figura 10 muestra la información respecto al nivel de habilidades relacionadas al manejo de la agresión que presentan los estudiantes de 6to grado; en ella se observa que:

- Existe un 42,2% de estudiantes que presentan un nivel muy bajo respecto al nivel de habilidades sociales relacionadas al manejo de la agresión.
- Existe otro 37,5% de estudiantes que presentan un nivel bajo respecto al nivel de habilidades sociales relacionadas al manejo de la agresión.
- Existe un 15,6% de estudiantes que presentan un nivel promedio respecto al nivel de habilidades sociales relacionadas al manejo de la agresión.

- Existe un mínimo de 4,7% de estudiantes que presentan un nivel alto respecto al nivel de habilidades sociales relacionadas al manejo de la agresión.

Interpretación:

Estos resultados indican que la gran mayoría de estudiantes tienen niveles de bajo a muy bajo en cuanto a las habilidades relacionadas al manejo de la agresión. Esto implica que estos estudiantes no tienen un adecuado manejo de sus relaciones interpersonales, prefieren emplear conductas de violencia, de agresividad, no tienen o son escasas sus habilidades de negociación en situaciones desfavorables. Estos estudiantes presentan conductas socialmente inaceptables.

5.3.4. Habilidades relacionadas al manejo del estrés (agrupado)

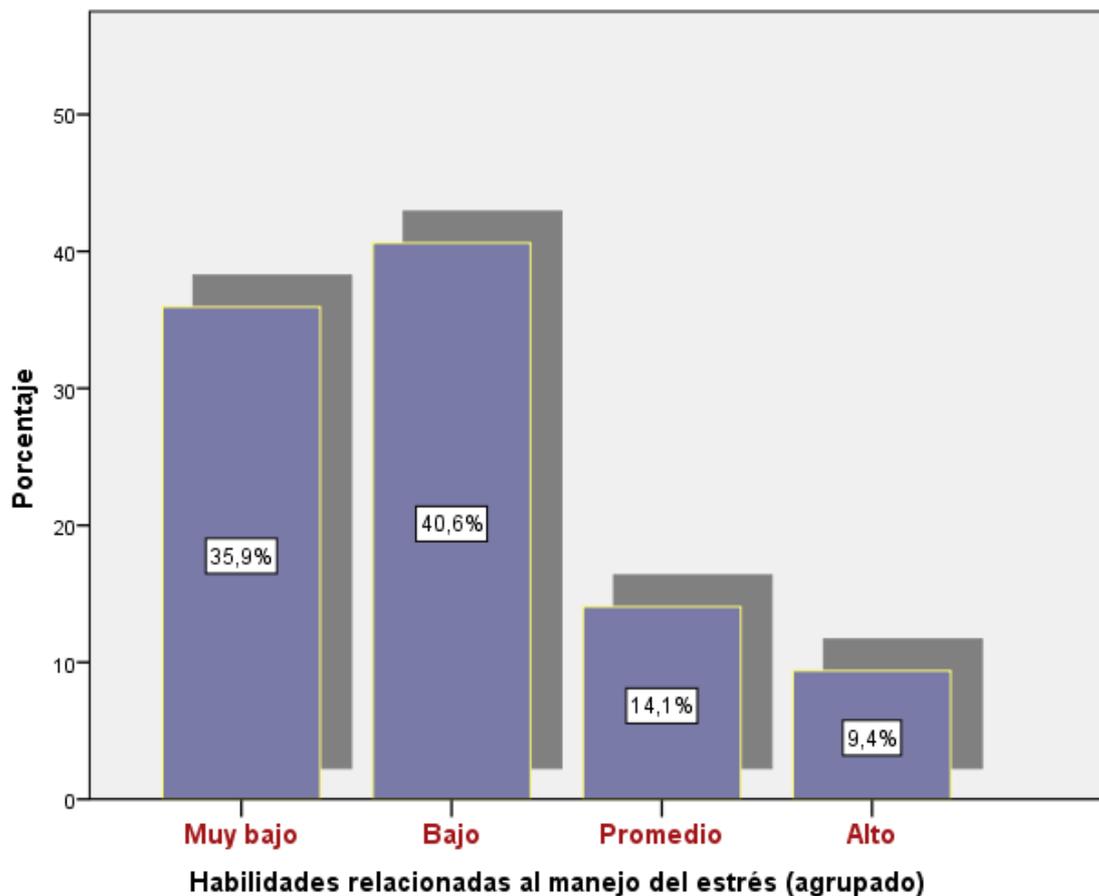
Tabla 23:

Habilidades relacionadas al manejo del estrés

	Frecuencia	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
		a		
Muy bajo	[8 - 15[23	35,9	35,9
Bajo	[16 - 23[26	40,6	76,6
Promedio	[24 - 31[9	14,1	90,6
Alto	[32 - 40]	6	9,4	100,0
Total		64	100,0	

Nota: Resultados del procesamiento de datos en SPSS

Figura 11:
Habilidades relacionadas al manejo del estrés



Descripción:

La tabla 23 y figura 11 presenta la información respecto al nivel de habilidades relacionadas al manejo del estrés que presentan los estudiantes de 6to grado; en ella se observa que:

- Existe un 40,6% de estudiantes que presentan un nivel bajo respecto al nivel de habilidades sociales relacionadas al manejo del estrés en los estudiantes.
- Existe otro 35,9% de estudiantes que presentan un nivel muy bajo con respecto al nivel de habilidades sociales relacionadas al manejo del estrés en los estudiantes.

- Existe un 14,1% de estudiantes que presentan un nivel promedio con respecto al nivel de habilidades sociales relacionadas al manejo del estrés en los estudiantes.
- Existe un mínimo de 9,4% de estudiantes que presentan nivel alto respecto al nivel de habilidades sociales relacionadas al manejo del estrés en los estudiantes.

Interpretación:

La gran mayoría de estudiantes se encuentra en los niveles de bajo a muy bajo, estos estudiantes presentan dificultades para manejar el estrés, no están preparados para manejar situaciones complicadas, además les es muy difícil de recuperarse de situaciones adversas o de diferentes dificultades; esto es complicado y no benéfico para su salud física y psicológica, no tienen autocontrol y en consecuencia carecen de autoconfianza y esto dificulta sus relaciones interpersonales.

5.3.5. Habilidades relacionadas a los derechos y deberes (agrupado)

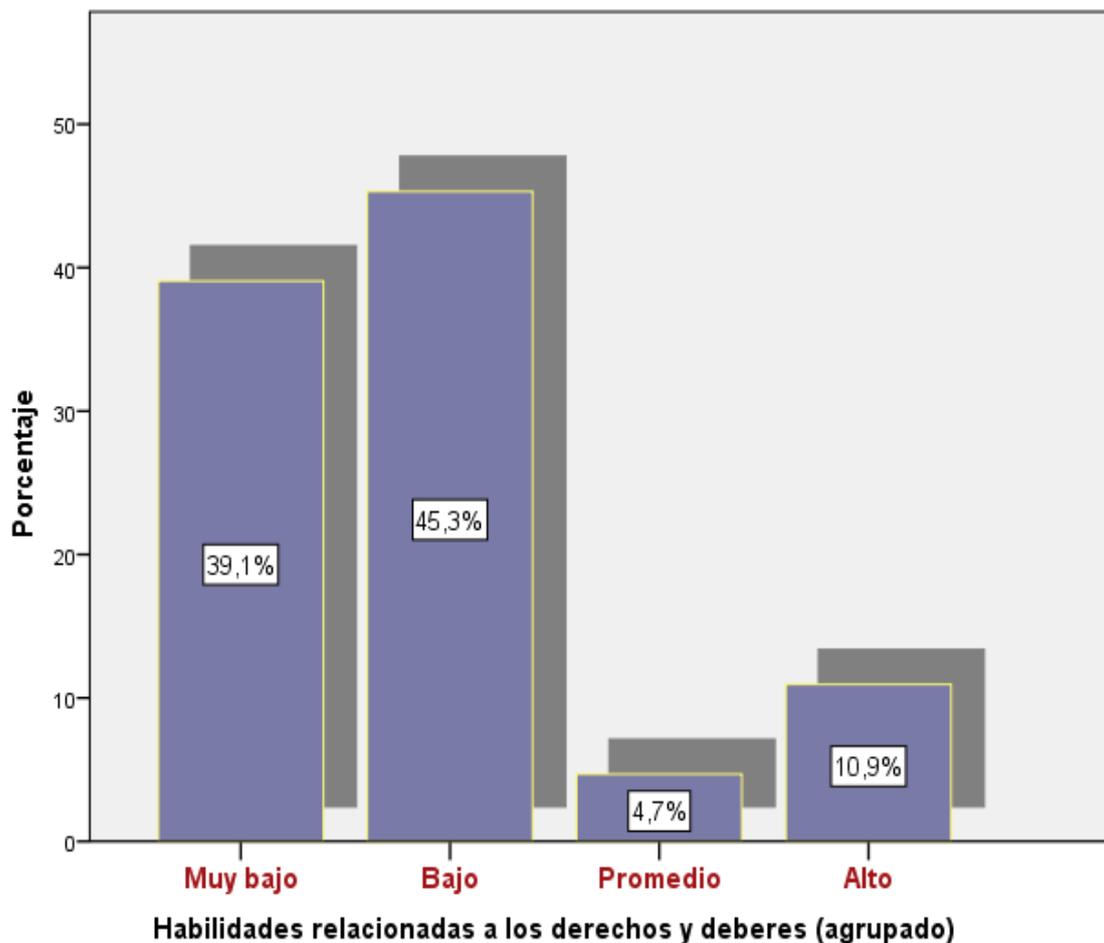
Tabla 24:

Habilidades relacionadas a los derechos y deberes

	Frecuencia	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Muy bajo	[6 - 11[25	39,1	39,1
Bajo	[12 - 17[29	45,3	84,4
Promedio	[18 - 23[3	4,7	89,1
Alto	[24 - 30]	7	10,9	100,0
Total		64	100,0	

Nota: Resultados del procesamiento de datos en SPSS

Figura 12:
Habilidades relacionadas a los derechos y deberes



Descripción:

La tabla 24 y figura 12 presenta la información respecto al nivel de habilidades relacionadas a los derechos y deberes que presentan los estudiantes de 6to grado; en ella se observa que:

- Existe un 45,3% de estudiantes que presentan un bajo respecto al nivel de habilidades sociales relacionadas a los derechos y deberes de los estudiantes.
- Existe otro 39,1% de estudiantes que presentan un nivel muy bajo respecto al nivel de habilidades sociales relacionadas a los derechos y deberes de los estudiantes.

- Existe un 10,9% de estudiantes que presentan un nivel alto con respecto al nivel de habilidades sociales relacionadas a los derechos y deberes de los estudiantes.
- Existe un mínimo de 4,7% de estudiantes que presentan un nivel promedio respecto al nivel de habilidades sociales relacionadas a los derechos y deberes de los estudiantes.

Interpretación:

La gran mayoría de estudiantes se encuentra en los niveles de bajo a muy bajo en cuanto a las habilidades relacionadas a los derechos y deberes. Estos resultados indican que estos estudiantes en su mayoría no consideran y entienden la importancia de que las relaciones interpersonales se basan en respeto a los derechos y deberes que tienen todos.

5.4 Prueba de normalidad

H₀: Los datos no tienen una distribución normal

H₁: Los datos tienen una distribución normal

a. Nivel de significancia

- Nivel de confianza. = 95%
- Nivel de significancia (valor alfa) = 5 %

b. Prueba estadística a considerar

Se empleó la prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov por tener más de 50 datos.

c. Criterios de decisión

Si $p < 0,05$ rechazamos la H_0 y aceptamos la H_1

Si $p \geq 0,05$ aceptamos la H_0 y rechazamos la H_1

Tabla 25:
Prueba de normalidad

	Pruebas de normalidad		
	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
Uso problemático de las nuevas tecnologías	,133	64	,007
Habilidades sociales	,065	64	,200

a. Corrección de significación de Lilliefors

a) Interpretación de la variable - Uso problemático de las nuevas tecnologías:

- Sig. (valor p): 0.007

En este caso, el valor de significancia (p-valor) es 0.007, que es menor que el nivel de significancia típico de 0.05. Esto indica que los datos para la variable no siguen una distribución normal, ya que se rechaza la hipótesis nula de normalidad.

Interpretación de la variable - Habilidades sociales:

- Sig. (valor p): 0.200

b) Para la variable "Habilidades sociales", el valor de significancia es 0.200, que es mayor que 0.05. En este caso, no se rechaza la hipótesis nula de normalidad, lo que sugiere que los datos de esta variable siguen una distribución normal.

c) Decisión de la prueba estadística a considerar:

Debido a que la prueba de normalidad para la variable "Uso problemático de las nuevas tecnologías" no tiene una distribución normal, con un p-valor de 0.007, se debe de aplicar una prueba estadística no paramétrica. En ese sentido la prueba que se emplea es la prueba estadística de Rho de Spearman.

5.5 Contraste de las Hipótesis de investigación

a) Criterios de validación de hipótesis

El proceso de validación de la hipótesis tiene como propósito llegar a conclusiones relacionadas con el objetivo del estudio. Para ello, se empleará la estadística inferencial, utilizando en particular la prueba no paramétrica Rho de Spearman.

b) Nivel de confianza

- 95% de confianza

c) Nivel de significancia (ρ)

- El error máximo permisible o nivel de significancia es 0,05 o 5%.

d) Criterios de decisión:

- Si el nivel de significancia (p-valor) es resulta menor a 0,05 ($\rho < 0,05$)
- Si el nivel de significancia (p-valor) resulta mayor a 0,05 ($\rho \geq 0,05$)

e) Condiciones previas para establecer el nivel de asociación entre las variables

Para determinar el grado de correlación, se utilizó el coeficiente de correlación de rangos de Spearman para medir la relación en este nivel de asociación. Este coeficiente puede variar entre -1.0 y +1.0, y según lo indicado por Anderson et al. (1999), se interpreta de la siguiente forma:

Valores próximos a +1.0 indican una fuerte relación positiva entre las variables, lo que significa que, al aumentar un rango, el otro también lo hace.

Valores cercanos a -1.0 reflejan una asociación negativa fuerte, es decir, al aumentar un rango, el otro disminuye.

Un valor de 0.0 indica que no hay correlación. A continuación, se presenta una tabla con las escalas correspondientes al coeficiente de correlación de rangos de Spearman.

Tabla 26:
Niveles de correlación de Pearson y Spearman

RANGO	RELACIÓN
-0.91 a -1.00	Correlación negativa perfecta
-0.76 a -0.90	Correlación negativa muy fuerte
-0.51 a -0.75	Correlación negativa considerable
-0.11 a -0.50	Correlación negativa media
-0.01 a -0.10	Correlación negativa débil
0.00	No existe correlación
+0.01 a +0.10	Correlación positiva débil
+0.11 a +0.50	Correlación positiva media
+0.51 a +0.75	Correlación positiva considerable
+0.76 a +0.90	Correlación positiva muy fuerte
+0.91 a +1.00	Correlación positiva perfecta

Nota: Elaboración propia, basada en Hernández Sampieri & Fernández Collado, 1998.

5.5.1. Prueba de hipótesis general

Hipótesis nula :

- No existe relación significativa del uso problemático de las nuevas tecnologías con el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de sexto grado de educación primaria de la institución educativa Sagrado Corazón de Jesús de Espinar, 2024.

Hipótesis alterna :

- Si existe relación significativa del uso problemático de las nuevas tecnologías con el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de sexto grado de educación primaria de la institución educativa Sagrado Corazón de Jesús de Espinar, 2024.

Tabla 27:
Prueba de Rho de Spearman para la hipótesis general

		Uso problemático de las nuevas tecnologías (Agrupada)	Habilidades Sociales (Agrupada)
Rho de Spearman	Uso problemático de las nuevas tecnologías (Agrupada)	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,000
		N	64
	Habilidades sociales (Agrupada)	Coeficiente de correlación	-,614**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	64

Nota: Resultados del procesamiento de datos en SPSS

Descripción e interpretación:

El contraste de hipótesis se realizó a través de la prueba estadística Rho de Spearman, la tabla 27 presenta los datos obtenidos a través del programa estadístico SPSS, este resultado es:

- EL valor de significancia es de 0,000 (Sig. = 0,000) menor al límite establecido de 0,05 ($0,000 < 0,05$). Este resultado es inferior al esperado, por lo que se rechaza la hipótesis Nula y se acepta la hipótesis alternativa. En consecuencia, si existe relación significativa del uso problemático de las nuevas tecnologías con el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de sexto grado de educación primaria de la institución educativa Sagrado Corazón de Jesús de Espinar, 2024.
- En cuanto al nivel de correlación, se observa el valor hallado de -,614 lo que indica una relación negativa y de nivel considerable. Negativa implica que, a mayor nivel de uso problemático de las nuevas tecnologías, menor nivel de habilidades sociales tendrán los estudiantes de sexto grado analizados, de forma similar, a menor nivel de uso de las nuevas tecnologías, mayor nivel de habilidades sociales desarrollarán los estudiantes.

5.6 Hipótesis específicas de la investigación

5.6.1. Prueba de hipótesis específica 1

Hipótesis nula :

- El uso problemático de las nuevas tecnologías no se relaciona significativamente con el desarrollo de Habilidades relacionadas a la comunicación que tienen los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la institución educativa Sagrado Corazón de Jesús de Espinar, 2024.

Hipótesis alterna :

- El uso problemático de las nuevas tecnologías se relaciona significativamente con el desarrollo de Habilidades relacionadas a la comunicación que tienen los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la institución educativa Sagrado Corazón de Jesús de Espinar, 2024.

Tabla 28:

Prueba de Rho de Spearman para la hipótesis específica 1

			Uso problemático de las nuevas tecnologías (Agrupada)	Habilidades relacionadas a la comunicación (agrupado)
Rho de Spearman	Uso problemático de las nuevas tecnologías (Agrupada)	Coeficiente de correlación	1,000	-,784
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	64	64
	Habilidades relacionadas a la comunicación (agrupado)	Coeficiente de correlación	-,784	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	64	64

Nota: Resultados del procesamiento de datos en SPSS

Análisis e interpretación

El contraste de hipótesis se realizó a través de la prueba estadística Rho de Spearman, la tabla 28 presenta los datos obtenidos a través del programa estadístico SPSS, este resultado es:

- EL valor de significancia es de 0,000 menor al límite establecido de 0,05 ($0,000 < 0,05$), por lo que se rechaza la hipótesis Nula y acepta la hipótesis alterna. En consecuencia 'El uso problemático de las nuevas tecnologías si se relaciona significativamente con el desarrollo de habilidades relacionadas a la comunicación que tienen los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la institución educativa Sagrado Corazón de Jesús de Espinar, 2024'.
- En cuanto al nivel de correlación, se observa el valor hallado de -,784 lo que indica una relación negativa y de nivel muy fuerte. De este resultado podemos afirmar que es Negativa, porque a mayor nivel de uso de las nuevas tecnologías, menor nivel de habilidades sociales relacionadas a la comunicación tendrán los estudiantes de sexto grado, y de forma similar, a menor nivel de uso de las nuevas tecnologías, mayor nivel de habilidades sociales relacionadas a la comunicación desarrollarán los estudiantes.

5.6.2. Prueba de hipótesis específica 2

Hipótesis nula :

- El uso problemático de las nuevas tecnologías no se relaciona significativamente con el desarrollo de Habilidades relacionadas a los sentimientos que tienen los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la institución educativa Sagrado Corazón de Jesús de Espinar, 2024.

Hipótesis alterna :

- El uso problemático de las nuevas tecnologías se relaciona significativamente con el desarrollo de Habilidades relacionadas a los sentimientos que tienen los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la institución educativa Sagrado Corazón de Jesús de Espinar, 2024.

Tabla 29:

Prueba de Rho de Spearman para la hipótesis específica 2

			Uso problemático de las nuevas tecnologías (Agrupada)	Habilidades relacionadas a los sentimientos (agrupado)
Rho de Spearman	Uso problemático de las nuevas tecnologías (Agrupada)	Coeficiente de correlación	1,000	-,532
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	64	64
	Habilidades relacionadas a los sentimientos (agrupado)	Coeficiente de correlación	-,532	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	64	64

Nota: Resultados del procesamiento de datos en SPSS

Análisis e interpretación

El contraste de hipótesis se realizó a través de la prueba estadística Rho de Spearman, la tabla 29 presenta los datos obtenidos a través del programa estadístico SPSS, este resultado es:

- EL valor de significancia es de Sig. = 0,000 ($0,000 < 0,05$). Este resultado se enmarca dentro de los límites establecidos, por lo que también se rechaza la hipótesis nula y se acepta hipótesis alterna. En consecuencia 'El uso problemático de las nuevas tecnologías si se relaciona significativamente con el desarrollo de Habilidades relacionadas a los sentimientos que tienen los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la institución educativa Sagrado Corazón de Jesús de Espinar, 2024'.
- Sobre el nivel de correlación, se observa un valor de $-0,532$ lo que indica una relación negativa y de nivel considerable. Es Negativa, porque a mayor nivel de uso de las nuevas tecnologías, menor nivel de habilidades sociales relacionadas a los sentimientos tendrán los estudiantes de sexto grado, y de forma similar, a menor nivel de uso de las nuevas tecnologías, mayor nivel de habilidades sociales relacionadas a la comunicación desarrollarán los estudiantes.

5.6.3. Prueba de hipótesis específica 3

Hipótesis nula :

- El uso problemático de las nuevas tecnologías no se relaciona significativamente con el desarrollo de Habilidades relacionadas al manejo de la agresión que tienen los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la institución educativa Sagrado Corazón de Jesús de Espinar, 2024.

Hipótesis alterna :

- El uso problemático de las nuevas tecnologías se relaciona significativamente con el desarrollo de Habilidades relacionadas al manejo de la agresión que tienen los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la institución educativa Sagrado Corazón de Jesús de Espinar, 2024.

Tabla 30:

Prueba de Rho de Spearman para la hipótesis específica 3

			Uso problemático de las nuevas tecnologías (Agrupada)	Habilidades relacionadas al manejo de la agresión (agrupado)
Rho de Spearman	Uso problemático de las nuevas tecnologías (Agrupada)	Coefficiente de correlación	1,000	-,612
		Sig. (bilateral)	.	,000
	N	64	64	
	Habilidades relacionadas al manejo de la agresión (agrupado)	Coefficiente de correlación	-,787	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
	N	64	64	

Nota: Resultados del procesamiento de datos en SPSS

Análisis e interpretación:

El contraste de hipótesis se realizó a través de la prueba estadística Rho de Spearman, la tabla 30 presenta los datos obtenidos a través del programa estadístico SPSS, este resultado es:

- EL valor de significancia es de 0,000 (Sig. = 0,000) menor al límite establecido de 0,05 ($0,054 < 0,05$). Al ser inferior al límite establecido, se debe aceptar la hipótesis alterna y rechazar la hipótesis nula. En consecuencia 'El uso problemático de las nuevas tecnologías si se relaciona significativamente con el desarrollo de Habilidades relacionadas al manejo de la agresión que tienen los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la institución educativa Sagrado Corazón de Jesús de Espinar, 2024'.
- En cuanto al nivel de correlación, se observa un valor de -,612 lo que indica una relación negativa y también de nivel considerable. Igual a los casos anteriores, es Negativa, porque a mayor nivel de uso de las nuevas tecnologías, menor nivel de habilidades sociales relacionadas al manejo de la agresión tendrán los estudiantes de sexto grado, y de forma similar, a menor nivel de uso de las nuevas tecnologías, mayor nivel de habilidades sociales relacionadas al manejo de la agresión desarrollarán los estudiantes.

5.6.4. Prueba de hipótesis específica 4

Hipótesis nula :

- El uso problemático de las nuevas tecnologías no se relaciona significativamente con el desarrollo de Habilidades relacionadas al manejo del estrés que tienen los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la institución educativa Sagrado Corazón de Jesús de Espinar, 2024.

Hipótesis alterna :

- El uso problemático de las nuevas tecnologías se relaciona significativamente con el desarrollo de Habilidades relacionadas al manejo del estrés que tienen los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la institución educativa Sagrado Corazón de Jesús de Espinar, 2024.

Tabla 31:

Prueba de Rho de Spearman para la hipótesis específica 4

		Uso problemático de las nuevas tecnologías (Agrupada)	Habilidades relacionadas al manejo del estrés (agrupado)
Rho de Spearman	Uso problemático de las nuevas tecnologías (Agrupada)	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,688
		N	64
	Habilidades relacionadas al manejo del estrés (agrupado)	Coeficiente de correlación	-,688
		Sig. (bilateral)	,000
		N	64

Nota: Resultados del procesamiento de datos en SPSS

Análisis e interpretación

El contraste de hipótesis se realizó a través de la prueba estadística Rho de Spearman, la tabla 31 presenta los datos obtenidos a través del programa estadístico SPSS, este resultado es:

- EL valor de significancia es de 0,000 (Sig. = 0,000) menor al límite establecido de 0,05 ($0,000 < 0,05$). Por ser inferior al esperado, se acepta la hipótesis alterna y rechaza la hipótesis nula. En consecuencia 'El uso problemático de las nuevas tecnologías si se relaciona significativamente con el desarrollo de habilidades relacionadas al manejo del estrés que tienen los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la institución educativa Sagrado Corazón de Jesús de Espinar, 2024'.
- En cuanto al nivel de correlación, se aprecia un valor de -,688 que indica una relación negativa y también de nivel considerable. Igual a los casos anteriores, es Negativa, porque a mayor nivel de uso de las nuevas tecnologías, menor nivel de habilidades sociales relacionadas al manejo del estrés tendrán los estudiantes de sexto grado, y de igual forma, a menor nivel de uso de las nuevas tecnologías, mayor nivel de habilidades sociales relacionadas al manejo del estrés desarrollarán los estudiantes.

5.6.5. Prueba de hipótesis específica 5

Hipótesis nula:

- El uso problemático de las nuevas tecnologías no se relaciona significativamente con el desarrollo de Habilidades relacionadas a los derechos y deberes que tienen los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la institución educativa Sagrado Corazón de Jesús de Espinar, 2024.

Hipótesis alterna:

- El uso problemático de las nuevas tecnologías se relaciona significativamente con el desarrollo de Habilidades relacionadas a los derechos y deberes que tienen los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la institución educativa Sagrado Corazón de Jesús de Espinar, 2024.

Tabla 32:

Prueba de Rho de Spearman para la hipótesis específica 5

			Uso problemático de las nuevas tecnologías (Agrupada)	Habilidades relacionadas a los derechos y deberes (agrupado)
Rho de Spearman	Uso problemático de las nuevas tecnologías (Agrupada)	Coefficiente de correlación	1,000	-,395
		Sig. (bilateral)	.	,008
	N	64	64	
	Habilidades relacionadas a los derechos y deberes (agrupado)	Coefficiente de correlación	-,395	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	64	64

Nota: Resultados del procesamiento de datos en SPSS

Análisis e interpretación

El contraste de hipótesis se realizó a través de la prueba estadística Rho de Spearman, la tabla 32 presenta los datos obtenidos a través del programa estadístico SPSS, este resultado es:

- EL valor de significancia es de 0,008 (Sig. = 0,008) inferior al límite establecido de 0,05 ($0,008 < 0,05$). Al ser inferior al establecido en los criterios de aceptación, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. En consecuencia 'El uso problemático de las nuevas tecnologías si se relaciona significativamente con el desarrollo de habilidades relacionadas a los derechos y deberes que tienen los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la institución educativa Sagrado Corazón de Jesús de Espinar, 2024'.
- Sobre el nivel de correlación entre ambas variables, se observa un valor hallado de -0.395 que indica una relación negativa y también de nivel medio. Al igual a los anteriores casos, es Negativa, porque a mayor nivel de uso de las nuevas tecnologías, menor nivel de habilidades sociales relacionadas a los derechos y deberes tendrán los estudiantes de sexto grado, y de igual forma, a menor nivel de uso de las nuevas tecnologías, mayor nivel de habilidades sociales relacionadas a los derechos y deberes desarrollarán los estudiantes.

DISCUSIÓN

En este caso, se aborda en detalle la relación entre el uso problemático de las nuevas tecnologías y el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de sexto grado de primaria, considerando la evidencia disponible en estudios previos que sustentan y amplían los resultados encontrados.

Los hallazgos de este estudio evidencian una correlación negativa significativa entre el uso problemático de las nuevas tecnologías y el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de la IE Sagrado Corazón de Jesús de Espinar, 2024. Esto sugiere que el uso excesivo o inadecuado de dispositivos tecnológicos afecta directamente la capacidad de los estudiantes para relacionarse de manera efectiva en su entorno social. Este resultado es consistente con investigaciones previas que han señalado un impacto adverso del uso excesivo de tecnologías en las habilidades sociales de los estudiantes.

En términos generales, el estudio revela que el 65,7% de los estudiantes evaluados muestran un desarrollo bajo o muy bajo en sus habilidades sociales, una problemática que se relaciona significativamente con el uso problemático de las nuevas tecnologías. Este hallazgo está en línea con el estudio de Romo (2018), quien identificó una relación inversa entre la adicción a internet y el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de nivel secundario. Según Romo, los estudiantes con dependencia tecnológica enfrentan dificultades en áreas clave como la asertividad, la comunicación y la toma de decisiones, limitaciones que también son evidentes en los participantes de este estudio.

Asimismo, Báez (2021) reportó en su investigación en Cuenca, Ecuador, que 7 de cada 10 niños presentaban trastornos de conducta asociados al uso

problemático de tecnologías, señalando una prevalencia preocupante de este fenómeno en edades escolares. Báez encontró una relación moderada y significativa entre el uso inadecuado de la tecnología y los trastornos de conducta, destacando similitudes con los resultados aquí presentados. Ambos estudios subrayan que el uso excesivo de tecnologías contribuye a una reducción en las habilidades sociales, reflejada en dificultades para interactuar de manera adecuada y comportamientos más introvertidos o desadaptativos.

En cuanto a las habilidades comunicativas, el estudio encontró que el 57,9% de los estudiantes presentan niveles bajos o muy bajos en esta área, lo que pone de manifiesto dificultades para expresar emociones, ideas y afectos de forma clara y efectiva. Este hallazgo es coherente con la investigación de Coneo (2021), quien destacó que el uso intensivo de redes sociales, como WhatsApp, influía negativamente en las relaciones interpersonales de los estudiantes. Según Coneo, la preferencia por la comunicación digital limita el interés de los estudiantes por establecer relaciones en persona, lo que a su vez afecta su desarrollo comunicativo. De manera similar, Romo (2018) también identificó una relación inversa entre la dependencia tecnológica y las habilidades comunicativas, resaltando que los estudiantes con un uso problemático de internet tienen mayores dificultades para transmitir sus emociones, lo cual repercute en su capacidad de interacción social.

Estos resultados refuerzan la importancia de promover un uso equilibrado y consciente de las tecnologías en la etapa escolar, con el fin de fortalecer las habilidades sociales y comunicativas de los estudiantes, mitigando así los efectos negativos que podrían derivarse de su uso excesivo.

De manera similar, Salguero y Visaga (2021) también encontraron una relación significativa entre la adicción a internet y la agresividad, lo que puede interpretarse como una dificultad para manejar conflictos interpersonales, una situación que podría estar afectando indirectamente las habilidades de comunicación de los estudiantes en el presente estudio. Ambos estudios apoyan la idea de que el uso problemático de las tecnologías interfiere con la capacidad de los niños para comunicarse adecuadamente, lo que repercute en su desarrollo social.

En cuanto a habilidades relacionadas con los sentimientos y manejo del estrés, el presente estudio destaca que el 75% de los estudiantes presentan niveles bajos en la capacidad de manejar sus sentimientos, y el 76,5% tiene dificultades para manejar el estrés, lo cual se relaciona negativamente con el uso problemático de las nuevas tecnologías. Estos hallazgos concuerdan con los resultados de Cárdenas (2020), quien identificó una correlación entre el uso problemático de las redes sociales y el cansancio emocional en estudiantes de secundaria. El uso excesivo de las redes sociales puede generar agotamiento emocional y disminuir la capacidad de los estudiantes para gestionar sus emociones, lo que coincide con los problemas de manejo del estrés y los sentimientos observados en la presente investigación.

Además, Moral y Fernández (2019) concluyeron que los estudiantes con un uso problemático de internet mostraban patrones de evasión emocional, lo que les impedía desarrollar un autocontrol emocional adecuado. Este fenómeno también se ha evidenciado en los estudiantes de sexto grado en Espinar, donde la incapacidad de reconocer y gestionar sus propias emociones limita su capacidad para interrelacionarse de manera adecuada con los demás.

Por su parte, Salguero y Visaga (2021) también encontraron una relación significativa entre la adicción al internet y la agresividad en estudiantes de secundaria, lo que puede explicarse por la incapacidad de estos estudiantes para controlar sus emociones debido a la dependencia de la tecnología. Estos resultados son relevantes para la presente investigación, ya que sugieren que la incapacidad para manejar los sentimientos puede derivar en comportamientos agresivos, lo cual fue observado también en los estudiantes objeto de estudio.

Sobre las habilidades relacionadas con el manejo de la agresión, el 79,7% de los estudiantes en este estudio tienen dificultades para manejar la agresión, lo que está estrechamente relacionado con el uso problemático de las tecnologías. Este resultado encuentra similitud en los hallazgos de Salguero y Visaga (2021), quienes establecieron una correlación significativa entre la adicción al internet y la agresividad en estudiantes secundarios, destacando una relación directa con la agresión física y verbal. Ambos estudios sugieren que el uso problemático de la tecnología puede aumentar la impulsividad y disminuir la capacidad de los estudiantes para manejar la ira y la hostilidad de manera apropiada.

Finalmente, sobre las habilidades relacionadas con los derechos y deberes, el 84,4% de los estudiantes muestran niveles bajos o muy bajos en el desarrollo de habilidades relacionadas con los derechos y deberes, lo que sugiere que el uso excesivo de tecnologías también afecta su capacidad para comprender y valorar estos principios en sus relaciones interpersonales. Aunque no se identificaron estudios previos que examinen específicamente esta dimensión en relación con el uso de tecnologías, Vera (2021) observó que los niños pequeños que utilizan internet con frecuencia se ven influenciados en su

comportamiento, lo que podría tener un impacto indirecto en su comprensión de los valores sociales y éticos. Además, dentro de la perspectiva de Cárdenas (2020), quien sugirió que el uso excesivo de las redes sociales puede afectar la toma de decisiones y el control personal, lo que podría estar ligado a un menor sentido de responsabilidad social.

La discusión de los resultados resalta la consistencia de los hallazgos del presente estudio con investigaciones previas, mostrando que el uso problemático de las nuevas tecnologías tiene un impacto negativo significativo en el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de sexto grado. Las comparaciones con los estudios de Báez (2021), Coneo (2021), Romo (2018), Cárdenas (2020), Salguero y Visaga (2021), y Vera (2021) refuerzan la idea de que el uso excesivo de tecnologías, especialmente el internet y las redes sociales, afecta diversas dimensiones del comportamiento social, como la comunicación, la gestión emocional, el manejo del estrés y la agresión, limitando el desarrollo integral de los estudiantes en contextos escolares y familiares

CONCLUSIONES

Las conclusiones siguientes se derivan de los resultados obtenidos mediante el análisis estadístico de los datos recopilados con los instrumentos de investigación y se relacionan con los objetivos planteados en el estudio:

Primera: Existe relación significativa entre el uso problemático de las nuevas tecnologías y el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de sexto grado de la IE Sagrado Corazón de Jesús, 2024. Asimismo, esta relación es negativa o inversa y de nivel considerable (-0,614), esto implica que, a mayor nivel de uso problemático de las nuevas tecnologías, menor será el nivel de habilidades sociales que desarrollaran los estudiantes de sexto grado analizados. En ese sentido, el 65,7% de los estudiantes presentan niveles bajos a muy bajos en dichas habilidades, lo que sugiere que su contexto individual limita su capacidad para expresarse adecuadamente y afrontar problemas relacionados con el uso excesivo de las tecnologías.

Segunda: El uso problemático de las nuevas tecnologías guarda relación significativa, con el desarrollo de las habilidades de comunicación en los estudiantes de sexto grado de la IE Sagrado Corazón de Jesús. Además, la correlación es inversa o negativa y de nivel muy fuerte, es decir, a mayor nivel de uso de las nuevas tecnologías, menor nivel de habilidades sociales relacionadas a la comunicación tendrán los estudiantes o viceversa. En ese sentido, se halló que el 57,9% de los estudiantes presenta niveles bajos a muy bajos en estas habilidades, lo que indica que la mayoría tiene dificultades para comunicar sus emociones, ideas y actitudes de forma clara y precisa.

Tercera: El uso problemático de las nuevas tecnologías se relaciona de manera significativa con el desarrollo de las habilidades emocionales en los estudiantes de sexto grado de la IE Sagrado Corazón de Jesús. Además, esta relación es inversa o negativa y de nivel considerable, ya que el 75% de los estudiantes muestra niveles bajos o muy bajos en el desarrollo de dichas habilidades. Esto indica que tienen dificultades para identificar y controlar sus propias emociones, lo que afecta su capacidad de interrelacionarse adecuadamente y de reconocer tanto sus propios sentimientos como los de los demás.

Cuarta: El uso problemático de las nuevas tecnologías se relaciona significativamente con el desarrollo de habilidades para manejar la agresión en los estudiantes de sexto grado de la IE Sagrado Corazón de Jesús. Así mismo, esta relación es inversa o negativa y de nivel considerable, ya que el 79,7% de los estudiantes presenta niveles bajos o muy bajos en estas habilidades. Esto indica que los estudiantes tienen dificultades para relajarse, controlar la agresión y buscar alternativas a ella.

Quinta: El uso problemático de las nuevas tecnologías se relaciona significativamente con el desarrollo de habilidades para manejar el estrés en los estudiantes de sexto grado de la IE Sagrado Corazón de Jesús. Además, esta relación es inversa o negativa y de nivel considerable, ya que, a mayor o menor nivel de uso de las nuevas tecnologías, menor o mayor nivel de habilidades sociales relacionadas al manejo del estrés tendrán los estudiantes de sexto grado respectivamente. Considerando esto, se halló que el 76,5% de los estudiantes muestra niveles bajos o muy bajos en estas habilidades. Esto indica que no están preparados para enfrentar situaciones difíciles, afectando tanto su salud física como psicológica.

Sexta: El uso problemático de las nuevas tecnologías se relaciona significativamente con el desarrollo de habilidades relacionadas con los derechos y deberes en los estudiantes de sexto grado de la IE Sagrado Corazón de Jesús, con una relación inversa y de nivel medio. El 84,4% de los estudiantes presenta niveles bajos o muy bajos en estas habilidades, lo que revela que aún no comprenden ni valoran la importancia de basar sus relaciones interpersonales en el respeto de derechos y deberes. No reconocen plenamente derechos como el de la vida o el juego, ni sus deberes hacia sus padres, la patria, y el medio ambiente.

SUGERENCIAS

En el contexto de este estudio y con el objetivo de abordar y mejorar la problemática investigada, se proponen las siguientes recomendaciones

Primera: A los directivos y demás autoridades en educación, desarrollar programas educativos que promuevan el uso responsable de las tecnologías y fomenten la interacción social directa entre los estudiantes. Además, implementar actividades grupales que fomenten la cooperación y la comunicación, contrarrestando el individualismo derivado del uso excesivo de tecnologías.

Segunda: A los docentes, desarrollar estrategias en las clases que estimulen la comunicación verbal y escrita, disminuyendo la dependencia en los medios digitales. Asimismo, fomentar el uso de la tecnología de forma estructurada, como una herramienta para mejorar las habilidades de comunicación, a través de debates en línea o la creación de blogs.

Tercera: Al comité de soporte socioemocional, establecer programas de desarrollo socioemocional en el colegio que ayuden a los estudiantes a identificar, gestionar y expresar sus emociones de manera adecuada. De forma paralela, capacitar a los docentes con técnicas y estrategias para la ayuda a los estudiantes a mejorar su autoconciencia emocional, fomentando un ambiente en el que puedan explorar sus sentimientos y aprender a gestionarlos

Cuarta: A los directivos, desarrollar con un enfoque multidisciplinario talleres que integren la participación de psicólogos, padres y maestros en la reducción de conductas agresivas relacionadas con el uso excesivo de tecnologías. Asimismo, talleres de manejo de la agresión y resolución de conflictos dentro de la

institución educativa, fomentando habilidades de negociación y autocontrol en los estudiantes.

Quinta: Al área de psicología, desarrollar programas de orientación psicológica que les brinden herramientas para enfrentar situaciones difíciles y mejorar su autocontrol, contribuyendo a su bienestar emocional y social. Asimismo, se pueden crear espacios y tiempos libres de tecnología en la jornada escolar que permitan a los estudiantes desconectarse y gestionar su tiempo de manera saludable.

Sexta: A los profesores, fomentar el trabajo en equipo y el respeto mutuo dentro del aula, diseñando proyectos que involucren la discusión de derechos y deberes en situaciones cotidianas de la vida escolar. También es necesario organizar jornadas educativas sobre derechos humanos y valores cívicos, enfatizando la importancia del respeto a los derechos ajenos y el cumplimiento de los deberes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arias, F. (2012). El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica. 6ta Edición. Editorial Episteme. Caracas - República Bolivariana de Venezuela.
- Asociación Americana de Psiquiatría (2013). Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales, quinta edición. Arlington, VA.
- Báez M. (2021). Prevalencia del uso problemático de la nueva tecnología: internet, videojuegos, celular y televisión y su relación con trastornos de la conducta en niños y adolescentes internados en el área de pediatría del hospital Vicente Corral Moscoso. Cuenca, Ecuador. 2019 – 2020. Tesis para optar el título de especialista en Pediatría. Universidad de Cuenca. Facultad de Ciencias Médicas, Postgrado de Pediatría.
- Block J. (2008). Cuestiones del DSM-V: adicción a Internet. Revista americana de psiquiatría, pp. 165: 306-307.
- Brown J. (2006). Adultos emergentes en Estados Unidos: mayoría de edad en el siglo XXI. Washington DC: Asociación Estadounidense de Psiquiatría.
- Caballo, et. al. (2014): Relación de las habilidades sociales con la ansiedad social y los estilos/trastornos de la personalidad. Universidad de Murcia (España)
- Caballo, V. (1993) Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales. Madrid. Siglo XXI de España Editores.

- Camacho M. (2012). El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años. (Tesis de Licenciado) Pontificia Universidad Católica del Perú
- Camacho, M. y Murua, I. (2010, noviembre). Redes Sociales: preposiciones y alguna proposición. Comunicación presentada en el Congreso Internacional EDUTEC, Bilbao. Disponible en <http://www.educacionenvalores.org/spip.php?article2776>
- Cárdenas M. (2020). Uso problemático de las redes sociales y cansancio emocional en estudiantes de secundaria de un colegio de Lima Metropolitana. Tesis para optar el grado académico de Bachiller en Psicología. Universidad San Ignacio de Loyola. Facultad de Humanidades. Lima Perú.
- Carreón, D. (2020). Adicción a internet y habilidades sociales en estudiantes de secundaria del Colegio Emblemático "Mateo Pumacahua" de Sicuani 2019. Tesis para optar el título profesional de Licenciada en Enfermería. Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco.
- Chang J. y Hung C. (2016). Uso problemático de internet. (Revert L, Irrarrazaval M, Martin A, Rodríguez S, Pastor A. Cox P trad.). En Rey JM (ed), Libro electrónico de IACAPAP de Salud Mental en Niños y Adolescentes. Geneva: Asociación Internacional de Psiquiatría y Profesiones Aliadas de Niños y Adolescentes. Disponible en https://iacapap.org/_Resources/Persistent/79e456ee0c0037192c7493f29c6e37f04fd6eba7/H.6-Uso-problemático-de-Internet-SPANISH-2017.pdf
- Chiavenato, I. (2009). Comportamiento organizacional. Bogotá: McGraw-Hill.

Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL). (2021). Informe sobre el acceso y uso de tecnologías en América Latina.

<https://www.cepal.org>

Coneo, G. (2021). Influencia de las Redes Sociales en las Relaciones interpersonales y Rendimiento académico en estudiantes de 11° de la IE General Santander, Sibaté. Trabajo de grado para optar el título de Psicóloga. Universidad Antonio Nariño. Cartagena, Colombia.

Cueva, J., & Alarcón, F. (2019). Impacto del uso de nuevas tecnologías en habilidades sociales de niños peruanos. Revista Peruana de Educación, 25(2), 35-50. <https://doi.org/10.17227/revista25-2-peru>

Del Valle, R. (2018). Desarrollo de habilidades sociales en la infancia: Un análisis longitudinal. Ediciones Académicas Internacionales.

Delgado, I., Oliva, A. y Sánchez I. (2011). Apego a los iguales durante la adolescencia y la adultez emergente. Anales de Psicología, 27 (1), 155-163.

Echeburúa, E., & De Corral, P. (2010). Adicción a las nuevas tecnologías ya las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto. Adicciones.

ENAH0 (2022). Encuesta Nacional de Hogares. Instituto Nacional de Estadística e Informática del Perú, INEI. Disponible en <https://m.inei.gob.pe/prensa/noticias/el-725-de-la-poblacion-de-6-y-mas-anos-de-edad-del-pais-accedio-a-internet-en-el-primer-trimestre-de-2022-13767/#:~:text=El%2072%2C5%25%20de%20la,el%20primer%20trimestre%20de%202022>

Espinoza, M., y Vargas, R. (2020). El uso de tecnologías digitales y su impacto en el bienestar emocional de los niños. *Revista Latinoamericana de Psicología Educativa*, 18(3), 112-128.

Estrada, E.; Zuloaga, M.; Gallegos, N. y Mamani, H. (2021). Adicción a internet y habilidades sociales en adolescentes peruanos de educación secundaria. *Revista Sociedad Venezolana de Farmacología Clínica y Terapéutica* - 75-89.

<https://www.redalyc.org/journal/559/55971233014/html/#:~:text=Se%20demostró%20que%20existe%20una,desarrollo%20de%20las%20habilidades%20sociales.>

Ferreyra, R. (1994). Documento UNESCO. París.

Fisher C. (2010). Conectarse: una descripción general de la adicción a Internet. *Revista de Salud Infantil Pediátrica*, págs. 46:557-559

Fumero, A., Marrero, R., Voltés D. y Peñate, P. (2018). Factores personales y sociales involucrados en la adicción a Internet entre adolescentes: Meta análisis: Computadoras en el comportamiento humano. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.05.005>

Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2014). Metodología de la investigación (6a. ed.). México D.F.: McGraw-Hill.

INEI (2022). Estadística de las Tecnologías de la Información y Comunicación en los Hogares. Trimestre: Octubre – Noviembre _ Diciembre del 2022. Informe Técnico N° 01 – Marzo del 2023. Encuesta Nacional de Hogares.

Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI). (2020). Acceso y uso de tecnologías en Perú: Informe 2020. <https://inei.gob.pe>

- Kowert, R. y Oldmeadow, J. (2013). Reputación social: Explorando la relación entre la participación en videojuegos en línea y la competencia social. Las computadoras en el comportamiento humano. doi:10.1016/j.chb.2013.03.003.
- Kuss, D. J., y Griffiths, M. D. (2017). Social Networking Sites and Addiction: Ten Lessons Learned. International Journal of Environmental Research and Public Health, 14(3), 311. <https://doi.org/10.3390/ijerph14030311>
- Labrador F, Villadangos S, Crespo M, Becoña E. (2013). Desarrollo y validación del cuestionario de uso problemático de nuevas tecnologías (UPNT). An Psicol. 836-847.
- Labrador F, Villadangos S. (2010). Menores y nuevas tecnologías: conductas indicadoras de posible problema de adicción. Psicothema [Internet]. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/727/72712496002>
- Lacunza, B., Ana; Contini, N. (2011). Las habilidades sociales en niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos Fundamentos en Humanidades, vol. XII, núm. 23. Universidad Nacional de San Luis. San Luis, Argentina
- Lau, W.W., & Yuen, A.H. (2014). Ética en el uso de Internet por los adolescentes: Comprensión de las diferencias demográficas. Informática y Educación. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2013.12.006>
- Lenhart, A. (2015). Resumen sobre redes sociales y tecnología en adolescentes. Disponible en <https://goo.gl/nrMHXD>

- Ministerio de Salud. (2005). Manual de habilidades sociales en adolescentes escolares. Dirección General de Promoción de la Salud. Dirección Ejecutiva de Educación para la Salud; Lima. Perú.
- Miranda M. (2015). Asertividad y estrategias de aprendizaje en alumnos del nivel superior. Tesis para optar el título de Licenciada en Psicología. Universidad Autónoma del estado de México.
- Monjas, I (2002). (PEHIS) Programa de enseñanza de habilidades de interacción social. Madrid. Madrid: 2002
- Monjas, M. (2020). Programa de enseñanza de habilidades de interacción social (PEHIS) para niños y niñas en edad escolar (12ª edición). CEPE.
- Montes de Oca, Machado E (2017). El desarrollo de habilidades investigativas en la educación superior: un acercamiento para su desarrollo. Rev Hum Med [Internet]. 2009 Abr [citado 2017 Mayo 26] ; 9(1): . Disponible en: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1727-81202009000100003&lng=es.
- Moral, M., & Fernández, S. (2019). Uso problemático de internet en adolescentes españoles y su relación con autoestima e impulsividad. Avances en Psicología Latinoamericana, 37(1), 103-119. Doi: <https://doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/apl/a.5029>
- Muñoz, C. (2016). Metodología de la investigación. Ciencias Sociales. Editorial Progreso S.A de C.V. Primera edición: junio de 2015. Primera reimpresión: marzo de 2016. D.R. Oxford University Press México, S.A. de C.V., 2015.

- Oulasvirta, A., Rattenburry, T., Ma, L., y Raita, E. (2012). Los hábitos en el uso de teléfonos inteligentes se hacen más generalizado. Computación personal y ubicua. <https://doi.org/10.1007/s00779-011-0412-2>
- Parkes, A., Dweeting, H., Wight, D. y Henderson, M. (2013). ¿La televisión y los juegos electrónicos predicen el ajuste psicosocial de los niños? Investigación longitudinal utilizando el Estudio de Cohorte del Milenio del Reino Unido. Archivos de Enfermedades en la Infancia. doi:10.1136/archdischild-2011-301508
- Paul, B., Saha, I., Kumar, S., Samim, S. y Ghose, G. (2015). Teléfonos móviles: hora de repensar y limitar el uso. Revista india de investigación y desarrollo de salud pública. Disponible en <https://doi.org/10.4103/0019-557X.152856>
- Puerta D. y Carbonell, X. (2014). El modelo de los cinco grandes factores de personalidad y el uso problemático de Internet en jóvenes Colombianos. Adicciones, 26(1). doi:10.20882/adicciones.131.
- Robertson, L.A., McAnally H.M. y Hancox, R.J. (2013). Consumo de Televisión en la Infancia y la Adolescencia y Comportamiento Antisocial en la Edad Adulta Temprana. Pediatría. doi: 10.1542/peds.2012-1582
- Romo D. (2018). Adicción a internet y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de la institución educativa Internacional Elim de Villa El Salvador. Tesis para optar el grado académico de Maestro en Educación. Universidad Cesar Vallejo. Lima, Perú.
- Salguero, E., Visaga M. (2021). Adicción al internet y agresividad en estudiantes de nivel secundaria de una institución educativa de Cusco. Tesis para

optar el título de Licenciada en Psicología. Universidad Autónoma de Ica. Chincha, Perú.

Semrud, M. (2007). Competencia social en niños. Nueva York: Springer.

Shead, N., Callan, M. y Hodgins, D. C. (2008). Probabilidad entre jugadores: Diferencias entre la gravedad del problema del juego y las expectativas de regulación del afecto. *Personalidad y diferencias individuales*. doi:10.1016/j.paid.2008.06.008.

Tello, E. (2011). Las tecnologías de la información y comunicaciones (TIC) y la brecha digital: su impacto en la sociedad de México. *Rev. RUSC*, 4(2).
Disponible en:
<http://www.rusc.uoc.edu/rusc/es/index.php/rusc/article/download/v4n2-tello/305-1221-2-PB.pdf>

Thompson A. y Strickland A. (2008) citados en —Tecnologías de la información y comunicación para las organizaciones del siglo XXIII, Universidad Rafael Belloso. Chacín 5, N°1.

Thompson A. y Strickland A. (citados por Naya de Vita, 2008). Tecnologías de la información y comunicación para las organizaciones del siglo XXIII. Universidad Rafael Belloso. Chacín 5, N°1.

Thompson, A. y Strickland, A. (2004). *Administración Estratégica*. Editorial McGraw Hill, México.

Tokunaga, R. (2017). Un meta análisis de las relaciones entre los problemas psicosociales y los hábitos de Internet: Sintetizando la adicción a Internet, el uso problemático de Internet y la investigación de autorregulación

deficiente. Monografías de Comunicación, Disponible en <https://doi.org/10.1080/03637751.2017.1332419>

Unesco. (2006). Uso de las TIC para desarrollar la alfabetización. Programa de las TIC en Educación. Disponible en <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001464/146426e.pdf>

Unicef (2017). Niños en un mundo digital. Estado Mundial de la infancia 2017. ISBN 978-92-806-4940-6, disponible en <https://www.unicef.org/media/48611/file#:~:text=Los%20investigadores%20reconocen%20que%20el,están%20recibiendo%20en%20otros%20lugares.>

Unicef (2017). Salud mental de los adolescentes y redes sociales. <https://www.unicef.org/parenting/es/salud-mental/adolescentes-y-redes-sociales>

Vera K. (2021). Frecuencia de uso de internet y sus efectos negativos en la conducta de los niños de inicial de la Unidad Educativa del Cantón Naranjito. Tesis para optar el grado académico de Maestra en Psicología Educativa. Universidad Cesar Vallejo. Piura, Perú.

Zarghami, M., Khalillian, A., Setareh, J., y Salehpour, G. (2015). El impacto del uso de teléfonos celulares después de un apagón en la calidad del sueño, el dolor de cabeza, el cansancio y la distracción entre los estudiantes de una universidad en el norte de Irán. Revista iraní de psiquiatría y ciencias del comportamiento. <https://doi.org/10.17795/ijpbs-2010>

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

Tema: Uso problemático de nuevas tecnologías y el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de sexto grado de educación primaria de institución educativa sagrado corazón de Jesús de espinar, 2024.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN	METODOLOGÍA
<p>Problema general:</p> <p>¿Existe relación del uso problemático de las nuevas tecnologías con el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de sexto grado de educación primaria de la institución educativa Sagrado Corazón de Jesús de Espinar, 2024?</p>	<p>Objetivo general:</p> <p>Determinar si el uso problemático de las nuevas tecnologías se relaciona con el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de sexto grado de educación primaria de la institución educativa Sagrado Corazón de Jesús de Espinar, 2024</p>	<p>Hipótesis de investigación:</p> <p>Si existe relación significativa entre el uso problemático de las nuevas tecnologías con el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de sexto grado de educación primaria de la institución educativa Sagrado Corazón de Jesús de Espinar, 2024.</p>	<p>Variable 1:</p> <p>Uso problemático de las nuevas tecnologías</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso de Internet • Uso de videojuegos • Uso del smartphone (teléfono móvil) • Uso de la televisión (SmarTv)
<p>Problemas específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Existe relación del uso problemático de las nuevas tecnologías con el desarrollo de Habilidades relacionadas a la comunicación que tienen los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la institución educativa Sagrado Corazón de Jesús de Espinar, 2024? • ¿Existe relación del uso problemático de las nuevas tecnologías con el desarrollo de Habilidades relacionadas a los sentimientos que tienen los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la institución educativa Sagrado Corazón de Jesús de Espinar, 2024? • ¿Existe relación del uso problemático de las nuevas tecnologías con el desarrollo de Habilidades relacionadas al manejo de la agresión que tienen los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la institución educativa Sagrado Corazón de Jesús de Espinar, 2024? 	<p>Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Establecer si existe relación del uso problemático de las nuevas tecnologías con el desarrollo de Habilidades relacionadas a la comunicación que tienen los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la institución educativa Sagrado Corazón de Jesús de Espinar, 2024. • Precisar si existe relación del uso problemático de las nuevas tecnologías con el desarrollo de Habilidades relacionadas a los sentimientos que tienen los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la institución educativa Sagrado Corazón de Jesús de Espinar, 2024. • Determinar si existe relación del uso problemático de las nuevas tecnologías con el desarrollo de Habilidades relacionadas al manejo de la agresión 	<p>Hipótesis específicas</p> <ul style="list-style-type: none"> • El uso problemático de las nuevas tecnologías se relaciona significativamente con el desarrollo de Habilidades relacionadas a la comunicación que tienen los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la institución educativa Sagrado Corazón de Jesús de Espinar, 2024. • El uso problemático de las nuevas tecnologías se relaciona significativamente con el desarrollo de Habilidades relacionadas a los sentimientos que tienen los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la institución educativa Sagrado Corazón de Jesús de Espinar, 2024. • El uso problemático de las nuevas tecnologías se relaciona significativamente con el desarrollo de Habilidades relacionadas al manejo de la 	<p>Variable 2:</p> <p>Desarrollo de habilidades sociales</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Habilidades relacionadas a la comunicación • Habilidades relacionadas a los sentimientos. • Habilidades relacionadas al manejo de la agresión. • Habilidades relacionadas al manejo del estrés. • Habilidades relacionadas a los derechos y deberes.

institución educativa Sagrado Corazón de Jesús de Espinar, 2024?

- ¿Existe relación del uso problemático de las nuevas tecnologías con el desarrollo de Habilidades relacionadas al manejo del estrés que tienen los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la institución educativa Sagrado Corazón de Jesús de Espinar, 2024?
- ¿Existe relación del uso problemático de las nuevas tecnologías con el desarrollo de Habilidades relacionadas a los derechos y deberes que tienen los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la institución educativa Sagrado Corazón de Jesús de Espinar, 2024?

que tienen los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la institución educativa Sagrado Corazón de Jesús de Espinar, 2024.

- Establecer si existe relación del uso problemático de las nuevas tecnologías con el desarrollo de Habilidades relacionadas al manejo del estrés que tienen los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la institución educativa Sagrado Corazón de Jesús de Espinar, 2024.
- Determinar si existe relación del uso problemático de las nuevas tecnologías con el desarrollo de Habilidades relacionadas a los derechos y deberes que tienen los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la institución educativa Sagrado Corazón de Jesús de Espinar, 2024.

agresión que tienen los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la institución educativa Sagrado Corazón de Jesús de Espinar, 2024.

- El uso problemático de las nuevas tecnologías se relaciona significativamente con el desarrollo de Habilidades relacionadas al manejo del estrés que tienen los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la institución educativa Sagrado Corazón de Jesús de Espinar, 2024.
- El uso problemático de las nuevas tecnologías se relaciona significativamente con el desarrollo de Habilidades relacionadas a los derechos y deberes que tienen los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la institución educativa Sagrado Corazón de Jesús de Espinar, 2024.

Enfoque de la investigación

Cuantitativa

Nivel de investigación:

Correlacional

Tipo de investigación

Básica.

Diseño de investigación:

No experimental de corte transversal.

Población:

Todos los estudiantes de 6to grado de educación básica regular del nivel primario de la IE. Sagrado Corazón de Jesús de Espinar en el año lectivo 2024.

Muestra:

64 estudiantes de 6to grado de educación primaria de la institución educativa Sagrado Corazón de Jesús de Espinar, 2024.

Anexo 02: Instrumentos de investigación

Cuestionario – Uso problemática de las Nuevas Tecnologías

TESIS DE INVESTIGACIÓN
"USO PROBLEMÁTICO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS Y EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES"

CUESTIONARIO 1
USO PROBLEMÁTICO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

Género: Masculino Femenino **Edad:** 22

Instrucciones:

- Marca con un aspa (X) en cada casillero según corresponda
- Recuerda que tu sinceridad es muy importante, no hay respuestas buenas ni malas, asegúrate de contestar todas.

1. Indica la frecuencia con la que realizas las siguientes actividades:

	Nunca	Alguna vez al mes	Pocas veces a la semana	Todos los días
Utilización de Internet...	X			
Jugar con videojuegos...	X			
Ir al ciber... (cabinas de internet)	X			
Teléfono móvil... (celular)	X			
Televisión... (Smart Tv.)			X	

2. Indica si alguna de las siguientes actividades te causa problemas porque le dedicas exceso de tiempo, tienes discusiones debido a ellas con tus padres, gastas demasiado dinero en ella o te encuentras en parte enganchado a ella:

	Nunca	A veces	Con frecuencia	Siempre
Utilización de Internet...	X			
Jugar con videojuegos...	X			
Ir al ciber...	X			
Teléfono móvil...	X			
Televisión...		X		

3. USO DE INTERNET

3.1. ¿Dónde utilizas Internet?

En casa En cabinas publicas Otros

3.2. ¿Cuántas horas dedicas a Internet a la semana?

Entre 1-2 Entre 2-5 Entre 5-10 Mas de 10

3.3. ¿Cuántas horas dedicas a Internet al día?

1 2 3 4 5 6 7 o más

3.4. ¿Dedicas más tiempo del que crees necesario a Internet?

	Nunca	A veces	Con frecuencia	Siempre
3.4. ¿Dedicas más tiempo del que crees necesario a Internet?	X			

3.5. ¿Te encuentras mal cuando por algún motivo no puedes utilizar Internet queriendo hacerlo	<input checked="" type="checkbox"/>			
3.6. ¿Estás pensando desde horas antes de conectarte a Internet en ello?	<input checked="" type="checkbox"/>			
3.7. ¿Mientes a tu familia o amigos sobre las horas que dedicas a utilizar Internet?	<input checked="" type="checkbox"/>			
3.8. ¿Alguna vez has intentado desconectarte de Internet y no lo has conseguido?	<input checked="" type="checkbox"/>			
3.9. ¿Te relaja navegar por Internet?	<input checked="" type="checkbox"/>			
3.10. ¿Te sientes nervioso si pasa mucho tiempo desde la última vez que estuviste conectado a Internet?	<input checked="" type="checkbox"/>			

4. USO DE VIDEOJUEGOS

4.1. ¿Dónde juegas con videojuegos?

Casa Ciber Otros

4.2. ¿Cuántas horas dedicas a los videojuegos a la semana?

Entre 1-2 Entre 2-5 Entre 5-10 Mas de 10

4.3. ¿Cuántas horas dedicas a los videojuegos al día?

1 2 3 4 5 6 7 o más

	Nunca	A veces	Con frecuencia	Siempre
4.4. ¿Dedicas más tiempo del que crees necesario a los videojuegos?	<input checked="" type="checkbox"/>			
4.5. ¿Te encuentras mal cuando por algún motivo no puedes jugar a los videojuegos?	<input checked="" type="checkbox"/>			
4.6. ¿Estás pensando desde horas antes de jugar con los videojuegos?	<input checked="" type="checkbox"/>			
4.7. ¿Mientes a tu familia o amigos sobre las horas que dedicas a jugar a los videojuegos?	<input checked="" type="checkbox"/>			
4.8. ¿Alguna vez has intentado dejar de jugar y no lo has conseguido?	<input checked="" type="checkbox"/>			
4.9. ¿Te relaja jugar a los videojuegos?	<input checked="" type="checkbox"/>			
4.10. ¿Te sientes nervioso si pasa mucho tiempo desde la última?	<input checked="" type="checkbox"/>			

5. USO DEL SMARTPHONE (CELULAR)

5.1. ¿Dónde?

En mi habitación En el colegio En un salón de casa

5.2. ¿Quién lo paga?

Mis padres Yo, con mi dinero Otros

5.3. ¿Cuántas horas dedicas al móvil a la semana?

Entre 1-2 Entre 2-5 Entre 5-10 Mas de 10

5.4. ¿Cuántas horas dedicas al móvil al día?

1 2 3 4 5 6 7 o más

	Nunca	A veces	Con frecuencia	Siempre
5.5. ¿Te encuentras mal cuando por algún motivo no puedes usar el teléfono móvil?	<input checked="" type="checkbox"/>			
5.6. ¿Estás pensando desde horas antes de usar el móvil?	<input checked="" type="checkbox"/>			
5.7. ¿Mientes a tu familia o amigos sobre las horas que dedicas al móvil?	<input checked="" type="checkbox"/>			
5.8. ¿Alguna vez has intentado dejar de usar el móvil y no lo has conseguido?	<input checked="" type="checkbox"/>			
5.9. ¿Te relaja usar el móvil?	<input checked="" type="checkbox"/>			
5.10. ¿Te sientes nervioso si pasa mucho tiempo desde la última vez que usaste el móvil?	<input checked="" type="checkbox"/>			

6. USO DE SMART TV

6.1. ¿Dónde sueles ver la televisión?

En mi habitación En la sala de casa Otros

6.2. ¿Cuántas horas dedicas a la televisión a la semana?

Entre 1-2 Entre 2-5 Entre 5-10 Mas de 10

6.3. ¿Cuántas horas dedicas a la televisión al día?

1 2 3 4 5 6 7 o más

	Nunca	A veces	Con frecuencia	Siempre
6.4. ¿Te encuentras mal cuando por algún motivo no puedes ver la televisión?	<input checked="" type="checkbox"/>			
6.5. ¿Estás pensando desde horas antes de ver la televisión?	<input checked="" type="checkbox"/>			
6.6. ¿Mientes a tu familia o amigos sobre las horas que dedicas a ver la televisión?	<input checked="" type="checkbox"/>			
6.7. ¿Alguna vez has intentado dejar de ver la televisión y no lo has conseguido?	<input checked="" type="checkbox"/>			
6.8. ¿Te relaja ver la televisión?	<input checked="" type="checkbox"/>			
6.9. ¿Te sientes nervioso si pasa mucho tiempo desde la última vez que viste la televisión?	<input checked="" type="checkbox"/>			

Gracias por tu participación

Cuestionario HABILIDADES SOCIALES

TESIS DE INVESTIGACIÓN
"USO PROBLEMÁTICO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS Y EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES"

CUESTIONARIO 2 HABILIDADES SOCIALES

INSTRUCCIONES:

A continuación, encontrarás una lista de habilidades que las personas usan en su vida diaria, señala tu respuesta marcando con una X uno de los casilleros que se ubica en la columna derecha, utilizando los siguientes criterios.

N = NUNCA ; RV = RARA VEZ ; AV = A VECES ; AM = A MENUDO ; S = SIEMPRE

Recuerda que tu sinceridad es muy importante, no hay respuestas buenas ni malas, asegúrate de contestar todas.

ENUNCIADOS / ÍTEMS	Nunca	Raras veces	A veces	A menudo	Siempre
1. Cuando les hablo a mis amigos y amigas, me comprenden con facilidad.					X
2. Cuando converso con alguien le miro a los ojos.		X			
3. Escucho atentamente a quien me está hablando.			X		
4. En clase, cuando no atiendo el mensaje del profesor, pregunto para aclarar mis dudas.	X				
5. Cuando un compañero me insulta o se burla de mí, le digo como me siento por lo que me dice.				X	
6. Cuando alguien coge mis cosas sin permiso, lo primero que hago es pedirle que me devuelva.					X
7. Si algún compañero me amenaza le informo al profesor.					X
8. Si tengo dificultad para resolver una tarea pido ayuda a mis familiares o amigos.		X			
9. Le ofrezco disculpas a mis padres cuando me doy cuenta que me he portado mal.		X			
10. Acostumbro pedir disculpas cuando me hacen notar que he ofendido.	X				
11. Me doy cuenta cuando me siento alegre, triste, con miedo o con cólera.			X		
12. Cuando estoy triste, me doy cuenta que no tengo ganas de jugar.		X			
13. Si mi amiga o amigo se encuentra triste le pregunto si lo puedo ayudar.					X
14. Cuando mis amigas o amigos están alegres, también me siento contento.					X
15. Me siento contento por las cosas buenas que hago.				X	
16. Aun cuando me equivoque en una tarea escolar, pienso que en otra oportunidad puedo mejorar	X				
17. Si me saco buena nota por mi propio esfuerzo pienso: "Soy un buen estudiante".	X				
18. Luego de cumplir mis tareas me premio (entro al internet, veo televisión, me compro un dulce, etc.).					X
19. Reconozco las cosas que me dan mucha cólera.			X		

20. Si alguien me fastidia le digo que me molesta y que deje de hacerlo.				✓	
21. Cuando alguien me molesta pienso: "No vale la pena hacerles caso".					✓
22. Cuando estoy muy molesto acostumbro a contar hasta 5 para calmarme.		×			
23. Si me buscan para pelear, pienso en las consecuencias que se darían si lo hago.	×				
24. Pienso que las personas que insultan y golpean a los demás al final se quedan sin amigos.				×	
25. Cuando estoy molesto tomo aire y la expulso lentamente para poder calmarme.			×		
26. Practico ejercicios para poderme calmar cuando estoy molesto.			×		
27. Si alguien no está de acuerdo conmigo es importante escuchar sus razones.					×
28. Si no me pongo de acuerdo con un amigo busco la solución.			×		
29. A pesar de que tenga miedo de salir a la pizarra, salgo al frente.	×				
30. Puedo dormir solo sin sentir temor.					×
31. Si desapruébo en un examen, sigo estudiando para aumentar mi nota.			×		
32. Pienso: "No soy perfecto (a), algunas veces me puedo equivocar.			×		
33. Si un compañero o compañera de clase me dice para escaparnos, le respondo que no quiero hacerlo.			×		
34. Si mis amigos o amigas me presionan para esconder los útiles de un compañero o compañera no les hago caso.		×			
35. Si mis amigos o amigas se ríen de mí cuando salgo a la pizarra yo no les hago caso.					×
36. Aceptaría participar en una actuación en mi colegio.					×
37. Si una persona me trata mal, se lo digo a un adulto. (Papá, mamá, policía, profesor, etc.).	×				
38. Rechazo hacer cosas que ponen en peligro mi salud (arreglar enchufes, hervir agua, planchar, cambiar el gas, etc.).	×				
39. Si una persona toca mi cuerpo (nalgas, genitales, pechos) me defiendo y le comunico a mi papá, mamá, profesor, otro familiar		×			
40. Boto las cáscaras de fruta y las envolturas de galletas en el tacho de basura.).			×		
41. Tiendo mi cama y ordeno mi cuarto					×
42. Dejo de jugar y me pongo estudiar cuando mis padres me recuerdan que tengo examen.			×		

Gracias por tu participación

Anexo 03: Fichas técnicas de los instrumentos

Ficha técnica

USO PROBLEMÁTICO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

- Título** : Cuestionario de uso problemático de nuevas tecnologías (UPNT)
- Autor(es)** : Labrador, Francisco J.
Villadangos, Silvia M.
Crespo López, María
Becoña Iglesias, Elisardo
- Año** : 2013
- Editor** : Universidad de Murcia. Servicio de Publicaciones
- Aplicaciones** : Psicología, educación, análisis clínico.
- Estructura** : Está compuesta por 26 ítems distribuidos del siguiente modo:
- Subescala Internet: 7 ítems.
 - Subescala Videojuegos: 7 ítems.
 - Subescala Móvil: 6 ítems.
 - Subescala TV: 6 ítems.
- Fiabilidad** : Los datos de fiabilidad muestran, en general, un alfa de Cronbach de la escala total con un valor de 0.876. La fiabilidad más baja corresponde a la subescala de TV, cuya eliminación supone un incremento considerable de la fiabilidad. No obstante, para el cuestionario de 26 ítems en todos los casos se supera el criterio establecido 0.70, considerándose altamente fiable.
- Validez de constructo** : La validez de constructo de la escala final se evaluó mediante análisis factorial aplicado a los 26 ítems seleccionados. Tanto la medida de adecuación muestral obtenida mediante el índice de Kaiser – Meyer – Olkin (igual a .885), como la prueba de esfericidad de Bartlett ($B=18401.54$, $p<.0001$) mostraron la adecuación del modelo factorial para el análisis de datos.

Nombre del factor e ítem	Pesos
1. Uso del teléfono móvil	
¿Te sientes nervioso si pasa mucho tiempo desde que utilizaste el móvil?	.776
¿Te encuentras mal cuando no puedes usar el móvil?	.721
¿Estás pensando desde horas antes en usar el móvil?	.700
¿Alguna vez has intentado dejar de usar el móvil y no lo has conseguido?	.615
¿Te relaja usar el móvil?	.593
¿Mientes sobre las horas que dedicas al móvil?	.556
2. Uso de videojuegos	
¿Te encuentras mal cuando no puedes jugar a videojuegos?	.758
¿Estás pensando desde horas antes en jugar a los videojuegos?	.748
¿Te sientes nervioso si pasa mucho tiempo desde que jugaste a videojuegos?	.700
¿Dedicas más tiempo del necesario a los videojuegos?	.647
3. Uso de televisión	
¿Te encuentras mal cuando no puedes ver la televisión?	.732
¿Estás pensando desde horas antes en ver la televisión?	.710
¿Te sientes nervioso si pasa mucho tiempo desde que viste la televisión?	.651
¿Alguna vez has intentado dejar de ver la televisión y no lo has conseguido?	.568
4. Uso de Internet	
¿Te encuentras mal cuando no puedes utilizar Internet?	.712
¿Te sientes nervioso si pasa mucho tiempo desde que usaste Internet?	.639
¿Estás pensando desde horas antes en usar Internet?	.630
¿Dedicas más tiempo del necesario a Internet?	.606
5. Mentir sobre el uso	
¿Mientes sobre las horas que dedicas a Internet?	.746
¿Mientes sobre las horas que dedicas a los videojuegos? ¹	.621
¿Mientes sobre las horas que dedicas a ver la televisión? ²	.595
6. Relajarse con el uso	
¿Te relaja ver la televisión?	.739
¿Te relaja jugar a videojuegos? ³	.697
¿Te relaja navegar por Internet? ⁴	.649
7. Intentos fallidos de dejar el uso	
¿Alguna vez has intentado desconectarte de Internet y no lo has conseguido?	.787
¿Alguna vez has intentado dejar de jugar a videojuegos y no lo has conseguido? ⁵	.635

FICHA TÉCNICA INSTRUMENTO 2: HABILIDADES SOCIALES

- Nombre original** : Cuestionario de Habilidades sociales (niños de 8 a 11 años),
Ministerio de Salud (MINSA)
- Autor(a)** : Lic. Rita Marion Uribe Obando, Dr. Manuel Eduardo Escalante Palomino, Ps. Walter Javier Velásquez Rosales, Lic. Jannet Ricardi Alva, Lic. Gloria Leguía Valentín, Lic. Esmeralda Cortez Vásquez.
- Colaboradores** : Dr. Edgar Alonso Rodríguez Sanabria, Lic. Mercedes Amalia Arevalo Guzmán.
- Objetivo** : Detectar precozmente los niveles de habilidades sociales.
- Administración** : Individual o colectiva para niños y adolescentes de 8 a 11 años de edad.

Duración : 20 a 30 minutos

Estructura : El instrumento está conformado por 42 Ítems, estos se distribuyen de acuerdo a 05 dimensiones o dominios:

- Dimensión 1: Habilidades relacionadas a la Comunicación, compuesto por 10 ítems.
- Dimensión 2: Habilidades relacionadas a los sentimientos, compuesto por 8 ítems.
- Dimensión 3: Habilidades relacionadas a la agresión, compuesto por 10 ítems.
- Dimensión 4: Habilidades relacionadas al manejo del estrés, compuesto por 8 ítems.
- Dimensión 5: Habilidades relacionadas a los derechos y deberes, compuesto por 6 ítems.

Confiabilidad del instrumento : A través del estadístico de Alpha de Cronbach con un valor de 0.795, el cual según la valoración de George y Mallery (2003) presenta un nivel de confiabilidad de aceptable

N° de elementos	Alfa de Crombach	Valoración	Nivel alfa
42	0,795	>	0,5

NIVELES DE INTERPRETACIÓN DE HABILIDADES SOCIALES GENERAL EN NIÑOS DE 8 A 11 AÑOS

	Variable	Dimension 1	Dimension 2	Dimension 3	Dimension 4	Dimension 5
Muy bajo	[42 - 83[[10 - 19[[8 - 15[[10 - 19[[8 - 15[[6 - 11[
Bajo	[84 - 125[[20 - 29[[16 - 23[[20 - 29[[16 - 23[[12 - 17[
Promedio	[126 - 167[[30 - 39[[24 - 31[[30 - 39[[24 - 31[[18 - 23[
Alto	[168 - 210]	[40 - 50]	[32 - 40]	[40 - 50]	[32 - 40]	[24 - 30]

Anexo 04: Solicitudes y constancia de aplicación de instrumentos de investigación

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

Solicito: permiso para aplicación de instrumentos de investigación

MGT. MIGUEL VELASQUEZ PILA

DIRECTOR DE LA I.E N° 56175 SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS



Yo, **Christian Anthony Clemente Chancayauri**, identificado con DNI: **77164474**; **Alexander Salvador Ojeda Mamani**, egresados de la Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco del programa de estudios de Educación Primaria. Ante usted respetuosamente me presento y expongo lo siguiente:

Que habiendo egresado de la carrera de Educación Primaria y siendo requisito indispensable la elaboración y sustentación de una tesis para obtener el título profesional de licenciado, solicito a usted permiso para la aplicación de instrumentos de recolección de información, que serán administrados a dos secciones de los estudiantes de 6to grado de su digna institución, cabe indicar que los datos obtenidos serán anónimos y estrictamente usados con fines de investigación, el estudio lleva por título: **"USO PROBLEMÁTICO DE NUEVAS TECNOLOGÍAS Y DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES DE ESTUDIANTES DE SEXTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS DE ESPINAR, 2024."**

Por lo expuesto:

Ruego a usted a su digno despacho, acceder a mi petición.

Espinar, 02 de abril de 2024

[Signature]

CHRISTIAN ANTHONY CLEMENTE CHANCAYAURI
DNI: 77164474



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
I.E. N° 56175 SAGRADO CORAZÓN DE JESUS
UGEL - ESPINAR
[Signature]
MGT. MIGUEL VELASQUEZ PILA
DIRECTOR

INSTITUCION EDUCATIVA N° 56175 SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS



CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTO DE TESIS

EL DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 56175 SAGRADO
CORAZÓN DE JESÚS DE LA CIUDAD DE ESPINAR.

HACE CONSTAR:

Que en la Institución educativa N° 56175 SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS de la ciudad de Espinar, los estudiantes CHRISTIAN ANTHONY CLEMENTE CHANCAYAURI, con DNI: 77164474; ALEXANDER SALVADOR OJEDA MAMANI CON DNI: 60119817; Estudiantes de la Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco, Facultad de Educación, ha aplicado su instrumento de tesis titulado. **USO PROBLEMÁTICO DE NUEVAS TECNOLOGÍAS Y DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE SEXTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS DE ESPINAR, 2024.** La cual inicio el día lunes 8 y martes 9 de abril en el horario de 8:30 am a 11:00 am demostrando puntualidad y responsabilidad concerniente a la aplicación de instrumento de tesis en forma satisfactoria.

Se le expide la presente constancia a fines que sea concerniente.

Espinar, 10 de abril del 2024

MGT. MIGUEL VELASQUEZ PILA
DIRECTOR

Anexo 05: Fichas de validación de los instrumentos de investigación.



UNIVERSIDAD NACIONAL SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN -ESPINAR



Ficha de validación de instrumentos de investigación

I. DATOS GENERALES

- 1.1 Apellidos y nombres del experto:
Alvarado Vargas Tani Cori
- 1.2 Cargo e institución donde laboran:
Docente en Educación Primaria - UNSAAC-Espinar.
- 1.3 Nombre de instrumento de evaluación:
Cuestionario 1
Uso problemático de las nuevas tecnologías.
- 1.4. Investigadores:
Alexander Salvador Ojeda Mamani.....
Christian Anthony Clemente Chancayauri.....

CRITERIO	INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE 0-20%	REGULAR 21-40%	BUENO 41-60%	MUY BUENO 61-80%	EXELENTE 81-100%
FORMA	1. REDACCION	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.				X	
	2. CLARIDAD	Esta formulado con un lenguaje apropiado.					X
	3. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables.			X		
CONTENIDO	4. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y tecnología					X
	5. SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y profundidad.				X	
	6. INTENCIONALIDAD	El instrumento mide de forma pertinente el comportamiento de las variables de investigación.				X	
ESTRUCTURA	7. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica entre los elementos básicos de la investigación.					X
	8. CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.				X	
	9. COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems indicadores, dimensiones y variables,			X		
	10. METODOLOGÍA	La estrategia de investigación responde al propósito del diagnóstico.				X	

I. OPINION DE APLICABILIDAD

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

II. PROMEDIO **76%**

Espinar **25** de **MARZO** del 202**4**.

FIRMA DEL EXPERTO

Dr. (Mg) **MAGISTER EN EDUCACIÓN**
Alvarado Vargas Tani Cori



UNIVERSIDAD NACIONAL SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN - ESPINAR



Ficha de validación de instrumentos de investigación

I. DATOS GENERALES

1.1 Apellidos y nombres del experto:

Avarado Vargas Tani Covi

1.2 Cargo e institución donde laboran:

Docente de Educación Primaria - UNSAAC Espinar

1.3 Nombre de instrumento de evaluación:

Cuestionario 2
Habilidades sociales.

1.4 Investigadores:

Alexander Salvador Ojeda Mamani.....
Christian Anthony Clemente Chancayauri.....

CRITERIO	INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE 0-20%	REGULAR 21-40%	BUENO 41-60%	MUY BUENO 61-80%	EXLENTE 81-100%
FORMA	1. REDACCION	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.				X	
	2. CLARIDAD	Esta formulado con un lenguaje apropiado.					X
	3. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables.			X		
CONTENIDO	4. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y tecnología					X
	5. SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y profundidad.				X	
	6. INTENCIONALIDAD	El instrumento mide de forma pertinente el comportamiento de las variables de investigación.				X	
ESTRUCTURA	7. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica entre los elementos básicos de la investigación.					X
	8. CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.				X	
	9. COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems indicadores, dimensiones y variables.			X		
	10. METODOLOGÍA	La estrategia de investigación responde al propósito del diagnóstico.				X	

I. OPINION DE APLICABILIDAD

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

II. PROMEDIO

76%

Espinar 25 de MARZO del 2024

A. Avarado

Dr. (Mg) Avarado Vargas Tani Covi



UNIVERSIDAD NACIONAL SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN -ESPINAR

Ficha de validación de instrumentos de investigación



I. DATOS GENERALES

1.1 Apellidos y nombres del experto:

Callasi Uscca, RONALDO

1.2 Cargo e institución donde laboran:

DOCENTE GOBIERNO CAN

1.3 Nombre de instrumento de evaluación:

Cuestionario 2

Habilidades sociales.

1.4. Investigadores:

Alexander Salvador Ojeda Mamani.

Christian Anthony Clemente Chancayauri.

CRITERIO	INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE 0-20%	REGULAR 21-40%	BUENO 41-60%	MUY BUENO 61-80%	EXELENTE 81-100%
FORMA	1. REDACCION	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.				X	
	2. CLARIDAD	Esta formulado con un lenguaje apropiado.					X
	3. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables.					X
CONTENIDO	4. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y tecnología				X	
	5. SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y profundidad.				X	
	6. INTENCIONALIDAD	El instrumento mide de forma pertinente el comportamiento de las variables de investigación.					X
ESTRUCTURA	7. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica entre los elementos básicos de la investigación.					X
	8. CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.				X	
	9. COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems indicadores, dimensiones y variables,				X	
	10. METODOLOGÍA	La estrategia de investigación responde al propósito del diagnóstico.				X	

I. OPINION DE APLICABILIDAD

.....

II. PROMEDIO

80%

Espinar 25 de MARZO del 2024

UNIVERSIDAD NACIONAL SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO
 ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN - ESPINAR
 FIRMA DEL EXPERTO
 Dr. (Mgt.) : Mg. Ronald Callasi Uscca
 DOCENTE



UNIVERSIDAD NACIONAL SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN -ESPINAR



Ficha de validación de instrumentos de investigación

I. DATOS GENERALES

1.1 Apellidos y nombres del experto:

CALLASI USCCA, RONALD

1.2 Cargo e institución donde laboran:

DOCENTE COORDINADOR CCNN

1.3 Nombre de instrumento de evaluación:

Cuestionario 1

Uso problemático de las nuevas tecnologías.

1.4 Investigadores:

Alexander Salvador Ojeda Mamani

Christian Anthony Clemente Chancayauri

CRITERIO	INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE 0-20%	REGULAR 21-40%	BUENO 41-60%	MUY BUENO 61-80%	ELELENTE 81-100%
FORMA	1. REDACCION	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.				X	
	2. CLARIDAD	Esta formulado con un lenguaje apropiado.					X
	3. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables.					X
CONTENIDO	4. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y tecnología				X	
	5. SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y profundidad.				X	
	6. INTENCIONALIDAD	El instrumento mide de forma pertinente el comportamiento de las variables de investigación.					X
ESTRUCTURA	7. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica entre los elementos básicos de la investigación.					X
	8. CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.				X	
	9. COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems indicadores, dimensiones y variables,				X	
	10. METODOLOGÍA	La estrategia de investigación responde al propósito del diagnóstico.				X	

I. OPINION DE APLICABILIDAD

.....

II. PROMEDIO

80%

Espinar 25 de Marzo del 2024



FIRMA DEL EXPERTO
 Dr. (Mgt.) Mg. Ronald Callasi Uscca
 DOCENTE



Ficha de validación de instrumentos de investigación

I. DATOS GENERALES

- 1.1 Apellidos y nombres del experto:
Mg. Walter Condori Uscca
- 1.2 Cargo e institución donde laboran:
Docente de la Institución Educativa Coronel Francisco Bolognesi
- 1.3 Nombre de instrumento de evaluación:
Cuestionario 1 "Uso problemático de las nuevas tecnologías"
- 1.4 Investigadores:
Br. Alexander Salvador Ojeda Mamani
Br. Christian Anthony Clemente Chancayauri

CRITERIO	INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE 0-20%	REGULAR 21-40%	BUENO 41-60%	MUY BUENO 61-80%	EXLENTE 81-100%
FORMA	1. REDACCION	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.				X	
	2. CLARIDAD	Esta formulado con un lenguaje apropiado.					X
	3. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables.				X	
CONTENIDO	4. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y tecnología					X
	5. SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y profundidad.				X	
	6. INTENCIONALIDAD	El instrumento mide de forma pertinente el comportamiento de las variables de investigación.					X
ESTRUCTURA	7. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica entre los elementos básicos de la investigación.					X
	8. CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.					X
	9. COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems indicadores, dimensiones y variables,					X
	10. METODOLOGÍA	La estrategia de investigación responde al propósito del diagnóstico.					X

II. OPINION DE APLICABILIDAD

El instrumento puede aplicarse.

III. PROMEDIO

81%

Espinar, 25 de marzo del 2024


Mg. Walter Condori Uscca

FIRMA DEL EXPERTO
MG. Walter Condori Uscca
Código ORCID: 0000-0002-6858-9494



UNIVERSIDAD NACIONAL SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

Ficha de validación de instrumentos de investigación



I. DATOS GENERALES

1.4 Apellidos y nombres del experto:

Mg. Walter Condori Uscca

1.5 Cargo e institución donde laboran:

Docente de la Institución Educativa Coronel Francisco Bolognesi.

1.6 Nombre de instrumento de evaluación:

Cuestionario 2 "Habilidades sociales"

1.4. Investigadores:

Br. Alexander Salvador Ojeda Mamani

Br. Christian Anthony Clemente Chancayauri

CRITERIO	INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE 0-20%	REGULAR 21-40%	BUENO 41-60%	MUY BUENO 61-80%	EXELENTE 81-100%
FORMA	1. REDACCION	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.					X
	2. CLARIDAD	Esta formulado con un lenguaje apropiado.					X
	3. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables.					X
CONTENIDO	4. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y tecnología					X
	5. SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y profundidad.				X	
	6. INTENCIONALIDAD	El instrumento mide de forma pertinente el comportamiento de las variables de investigación.					X
ESTRUCTURA	7. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica entre los elementos básicos de la investigación.					X
	8. CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.					X
	9. COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems indicadores, dimensiones y variables.				X	
	10. METODOLOGÍA	La estrategia de investigación responde al propósito del diagnóstico.					X

II. OPINION DE APLICABILIDAD

El instrumento puede aplicarse.

III. PROMEDIO

82%

Espinar, 25 de marzo del 2024


Mg. Walter Condori Uscca

FIRMA DEL EXPERTO
MG. Walter Condori Uscca
Código ORCID: 0000-0002-6858-9494

Anexo 06: Base de datos de la investigación

CUESTIONARIO 1 - USO PROBLEMÁTICO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS																														
1. Indica la frecuencia con la que realizas las siguientes actividades			2. Indica si alguna de las siguientes actividades te causa problemas porque te dedicas exceso de tiempo, tienes discusiones debido a ellas con tus padres, gastas demasiado dinero en ella o te			3. B5o			4. B5O DE VIDEOJUEGOS										5. B5O DEL SMARTPHONE (CELULAR)					6. B5O DE SMART TV					TOTAL	
Utilización de internet...			Jugar con videojuegos...			Ir al ciber... (cabinas de internet)			Teléfono móvil... (celular)			Televisión... (Smart Tv.)			Utilización de internet...			Jugar con videojuegos...			Ir al ciber... (cabinas de internet)			Teléfono móvil... (celular)			Televisión... (Smart Tv.)			TOTAL
4			3			2			1			0			En casa			En casa			En casa			En casa			En casa			TOTAL
4			3			2			1			0			En casa			En casa			En casa			En casa			En casa			TOTAL
4			3			2			1			0			En casa			En casa			En casa			En casa			En casa			TOTAL
3			3			2			1			0			En casa			En casa			En casa			En casa			En casa			TOTAL
3			3			2			1			0			En casa			En casa			En casa			En casa			En casa			TOTAL
2			2			2			1			0			En casa			En casa			En casa			En casa			En casa			TOTAL
2			2			2			1			0			En casa			En casa			En casa			En casa			En casa			TOTAL
2			2			2			1			0			En casa			En casa			En casa			En casa			En casa			TOTAL
2			2			2			1			0			En casa			En casa			En casa			En casa			En casa			TOTAL
2			2			2			1			0			En casa			En casa			En casa			En casa			En casa			TOTAL
2			2			2			1			0			En casa			En casa			En casa			En casa			En casa			TOTAL
2			2			2			1			0			En casa			En casa			En casa			En casa			En casa			TOTAL
2			2			2			1			0			En casa			En casa			En casa			En casa			En casa			TOTAL
2			2			2			1			0			En casa			En casa			En casa			En casa			En casa			TOTAL
2			2			2			1			0			En casa			En casa			En casa			En casa			En casa			TOTAL
2			2			2			1			0			En casa			En casa			En casa			En casa			En casa			TOTAL
2			2			2			1			0			En casa			En casa			En casa			En casa			En casa			TOTAL
2			2			2			1			0			En casa			En casa			En casa			En casa			En casa			TOTAL
2			2			2			1			0			En casa			En casa			En casa			En casa			En casa			TOTAL
2			2			2			1			0			En casa			En casa			En casa			En casa			En casa			TOTAL
2			2			2			1			0			En casa			En casa			En casa			En casa			En casa			TOTAL
2			2			2			1			0			En casa			En casa			En casa			En casa			En casa			TOTAL
2			2			2			1			0			En casa			En casa			En casa			En casa			En casa			TOTAL
2			2			2			1			0			En casa			En casa			En casa			En casa			En casa			TOTAL
2			2			2			1			0			En casa			En casa			En casa			En casa			En casa			TOTAL
2			2			2			1			0			En casa			En casa			En casa			En casa			En casa			TOTAL
2			2			2			1			0			En casa			En casa			En casa			En casa			En casa			TOTAL
2			2			2			1			0			En casa			En casa			En casa			En casa			En casa			TOTAL
2			2			2			1			0			En casa			En casa			En casa			En casa			En casa			TOTAL
2			2			2			1			0			En casa			En casa			En casa			En casa			En casa			TOTAL
2			2			2			1			0			En casa			En casa			En casa			En casa			En casa			TOTAL
2			2			2			1			0			En casa			En casa			En casa			En casa			En casa			TOTAL
2			2			2			1			0			En casa			En casa			En casa			En casa			En casa			TOTAL
2			2			2			1			0			En casa			En casa			En casa			En casa			En casa			TOTAL
2			2			2			1			0			En casa			En casa			En casa			En casa			En casa			TOTAL
2			2			2			1			0			En casa			En casa			En casa			En casa			En casa			TOTAL
2			2			2			1			0			En casa			En casa			En casa			En casa			En casa			TOTAL
2			2			2			1			0			En casa			En casa			En casa			En casa			En casa			TOTAL
2			2			2			1			0			En casa			En casa			En casa			En casa			En casa			TOTAL
2			2			2			1			0			En casa			En casa			En casa			En casa			En casa			TOTAL
2			2			2			1			0			En casa			En casa			En casa			En casa			En casa			TOTAL
2			2			2			1			0			En casa			En casa			En casa			En casa			En casa			TOTAL
2			2			2			1			0			En casa			En casa			En casa			En casa			En casa			TOTAL
2			2			2			1			0			En casa			En casa			En casa									

CUESTIONARIO 2 - HABILIDADES SOCIALES

P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30	P31	P32	P33	P34	P35	P36	P37	P38	P39	P40	P41	P42	TOTAL					
5	1	4	2	1	3	3	4	3	2	28	2	2	2	4	4	4	5	1	24	5	3	2	2	5	4	1	1	5	5	33	4	5	3	3	5	3	3	3	29	2	3	3	4	2	4	18	104
2	1	2	3	1	4	4	4	5	4	30	5	4	3	3	4	5	3	2	29	3	4	5	3	5	2	3	4	5	37	5	4	4	3	5	5	5	5	3	34	4	3	5	5	5	27	127	
3	5	3	2	4	2	3	4	2	3	4	5	5	2	3	5	3	1	28	5	2	3	5	2	1	5	2	5	2	32	5	5	5	5	4	3	4	34	4	2	3	5	5	5	22	116		
4	3	2	1	2	1	2	5	2	3	25	5	5	1	2	1	1	1	5	21	1	2	1	1	1	1	1	1	1	12	5	1	5	5	5	3	1	5	30	1	1	3	5	5	16	79		
3	2	4	2	4	5	5	1	5	3	34	2	4	3	5	3	4	2	3	26	4	4	3	2	3	1	5	5	4	3	34	5	2	3	4	2	1	3	5	25	4	2	5	3	2	3	19	104
5	5	5	4	1	5	2	3	4	3	37	4	5	5	5	4	2	5	5	35	3	4	5	3	1	5	4	1	4	5	35	5	1	4	4	5	5	1	5	30	2	4	5	2	5	2	20	120
1	2	3	2	1	2	1	2	5	5	24	5	5	5	5	5	4	3	37	5	1	5	5	5	5	4	1	2	28	5	3	4	3	2	3	4	5	29	3	5	5	4	3	5	25	129		
2	5	5	5	1	3	5	2	5	2	35	5	3	5	5	5	3	2	1	29	4	2	5	5	2	1	3	5	34	5	5	5	3	1	1	5	2	27	5	1	5	5	5	2	23	113		
3	1	5	4	2	3	3	3	3	3	30	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	1	1	1	3	3	3	1	5	24	5	5	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	18	96	
2	3	4	2	2	3	2	5	2	3	28	5	2	5	4	5	2	5	2	30	3	3	5	2	4	2	5	1	2	3	30	5	4	3	4	2	2	3	1	24	5	5	1	5	3	2	21	105
5	1	5	5	1	2	5	2	5	2	33	2	1	5	4	5	5	4	5	31	5	4	4	1	4	5	3	2	5	4	37	5	1	5	4	5	1	1	5	27	1	2	5	5	5	23	118	
5	2	2	2	3	3	5	1	5	4	32	1	1	1	4	4	5	5	5	26	5	1	2	1	2	1	1	1	3	5	22	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	28	116			
3	3	5	4	1	2	3	5	4	5	28	5	5	2	4	3	2	2	1	22	5	2	2	1	3	3	3	2	24	3	3	3	2	4	2	1	21	3	3	5	5	5	5	4	20	92		
2	2	5	3	3	5	4	5	5	3	36	2	2	5	4	2	2	4	1	22	5	5	5	1	2	1	2	2	3	2	19	2	1	3	2	1	19	2	2	5	2	2	5	4	20	99		
2	1	3	3	1	2	3	5	1	3	24	5	5	5	5	5	5	5	2	37	3	5	5	2	5	3	2	3	34	5	1	5	5	1	2	3	5	27	1	5	3	3	5	5	22	120		
4	1	5	2	5	5	5	5	5	4	42	5	4	4	3	5	3	4	4	32	3	5	5	3	4	4	3	2	4	4	37	4	5	4	3	2	5	5	33	5	4	4	4	5	3	25	127	
5	3	4	1	1	2	1	1	5	3	26	2	1	3	3	4	5	3	1	22	2	4	4	1	5	5	1	3	5	4	34	2	5	2	5	5	1	1	2	23	5	5	5	3	2	25	104	
4	3	4	1	2	5	2	1	5	4	31	2	2	4	3	4	3	4	4	26	5	3	1	1	5	2	4	4	27	5	4	4	2	3	3	4	30	1	1	2	3	2	5	3	2	15	98	
4	5	4	2	2	5	5	5	3	4	41	4	3	3	2	5	4	3	3	27	5	5	4	2	5	3	4	3	4	36	5	5	3	2	2	2	2	27	4	4	5	5	4	3	25	115		
4	1	4	5	3	5	5	3	4	1	35	3	5	2	1	5	4	3	3	26	1	2	3	1	5	4	5	1	5	3	30	3	1	1	5	3	2	23	3	4	5	5	3	5	25	104		
2	1	2	3	1	5	4	5	5	5	33	5	5	5	5	5	5	5	2	37	5	2	5	2	5	2	2	2	5	22	5	3	1	5	1	1	5	26	2	5	2	2	2	2	15	110		
5	2	5	5	5	5	5	5	5	5	47	5	5	5	5	5	5	5	5	40	5	3	3	3	3	3	3	3	3	32	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	18	114		
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	1	1	1	1	1	1	1	1	10	1	1	1	1	1	1	1	1	2	3	1	1	1	3	5	4	4	30	4	1	1	3	3	5	17	79		
5	5	5	1	1	5	5	1	5	4	37	3	1	5	5	2	5	1	1	23	5	2	5	5	5	1	5	5	5	5	43	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	26	132
4	2	5	1	1	5	1	1	5	5	30	5	5	5	2	4	1	5	5	32	5	5	5	5	5	1	5	5	1	1	34	5	5	1	1	5	5	28	1	1	1	5	5	3	16	110		
5	2	3	1	4	5	5	2	2	1	30	3	2	5	5	4	1	1	5	26	3	4	5	2	1	4	3	3	5	3	3	3	3	3	2	5	5	27	1	1	2	3	5	3	15	101		
5	1	3	2	1	2	5	2	4	2	27	5	3	4	1	2	4	5	2	26	3	5	2	5	2	1	5	5	5	38	2	3	4	2	2	5	5	5	28	5	5	5	2	5	4	26	118	
4	2	5	5	4	4	5	4	5	5	43	5	2	5	5	5	5	5	5	34	5	4	5	1	5	2	5	4	5	41	5	5	5	5	5	5	5	36	5	4	4	5	5	28	139			
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	5	5	5	5	5	5	5	5	40	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	30	160	
1	2	1	2	5	2	2	1	1	1	18	2	2	2	1	2	1	4	3	17	2	1	3	1	2	2	2	1	1	16	2	1	1	2	3	3	2	17	2	2	1	2	1	1	9	59		
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	5	5	5	5	5	5	3	1	34	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	1	5	5	5	34	5	1	5	5	5	26	144	
5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	48	5	5	5	5	5	5	5	5	34	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	1	5	5	5	34	5	1	5	5	5	5	26	144	
2	2	3	2	3	5	4	5	5	4	35	5	5	4	5	4	5	4	5	4	37	5	2	1	2	1	2	1	2	2	20	1	2	2	1	3	2	5	16	5	1	5	2	5	23	96		
1	1	5	3	1	1	5	5	5	5	32	3	5	5	3	5	3	1	3	28	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	1	1	3	24	5	5	5	5	5	5	5	30	124	
4	5	3	2	5	5	5	5	5	2	41	5	5	5	5	2	5	2	1	30	5	5	1	1	1	5	5	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	37	5	5	5	5	5	5	5	30	127
1	1	2	5	1	3	3	2	4	2	24	5	1	3	4	5	2	5	3	28	2	5	1	1	1	2	5	2	5	5	29	5	1	5	2	1	5	1	4	24	2	3	5	1	5	5	21	102
4	2	3	4	2	2	2	5	5	34	5	1	4	5	4	5	1	3	28	5	1	4	5	2	4	5	2	5	5	43	5	2	5	5	1	5	5	33	5	5	5	5	5	5	5	29	134	
2	3	3	3	4	4	1	4	3	30	5	4	2	4	4	3	5	3	32	2	5	1	2	1	5	1	4	5	1	4	5	5	5	4	5	5	5	5	35	5	5	5	5	5	5	4	29	124
4	4	5	4	3	5	3	5	5	5	43	5	5	5	5	5	4	5	4	38	5	4	5	3	5	4	2	4	5	42	5	5	5	4	4	5	4	35	4	4	5	4	5	4	5	27	142	
3	2	5	2	1	3	2	2	2	5	27	3	5	5	4	2	3	2	36	3	4	1	5	3	1	5	1	5	5	3	5	5	1	4	5	5	2	5	32	3	3	5	3	4	5	23	114	
2	1	3	1	4	3	5	5	5	5	34	5	5	5	5	5	5	4	5	39	5	1	5	5	2	3	5	2	5	5	38	5	5	5	1	5	5	5	32	5	2	1	5	5	5	23	132	

Anexo 07: Evidencias de elaboración del trabajo de investigación

Resultados 7.09.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

Visible: 78 de 78 variables

	Uso_proble...	Habilidades_sociales	Habilidades...	Uso_proble...	HABILIDADES...	Habilidades...	Habilidades...	Habilidades...	Habilidades...	Habilidades...	Uso_de_vid...	Uso_de_int...	Uso_del_Sm...	Uso_del_Sm...	P_3_1	F
1	57	127	28	Normal	Promedio	Mala	Mala	Promedio	Promedio	Muy mala	Muy mala	Regular	Regular	Bajo	En casa	Entre 5
2	98	110	30	Alto	Mala	Mala	Mala	Mala	Mala	Mala	Mala	Alto	Alto	Alto	En casa	Mas de
3	68	116	31	Normal	Promedio	Promedio	Muy mala	Muy mala	Muy mala	Muy mala	Alto	Alto	Alto	Regular	En casa	Mas de
4	82	79	25	Alto	Mala	Mala	Mala	Muy mala	Mala	Mala	Alto	Alto	Alto	Alto	En casa	Mas de
5	97	104	34	Alto	Muy mala	Mala	Muy mala	Muy mala	Muy mala	Mala	Alto	Alto	Alto	Regular	En casa	Mas de
6	102	120	37	Alto	Muy mala	Mala	Regular	Alto	Bajo	Alto	En casa	Entre 1				
7	89	129	24	Alto	Mala	Mala	Mala	Maia	Mala	Muy mala	Alto	Alto	Alto	Alto	En casa	Mas de
8	99	113	35	Alto	Mala	Promedio	Mala	Maia	Mala	Mala	Alto	Alto	Alto	Alto	En casa	Mas de
9	79	96	30	Alto	Mala	Mala	Mala	Maia	Mala	Mala	Alto	Alto	Alto	Regular	En casa	Entre 5
10	65	105	28	Normal	Mala	Mala	Mala	Maia	Promedio	Mala	Alto	Regular	Regular	Alto	En casa	Entre 5
11	89	118	33	Alto	Mala	Promedio	Mala	Maia	Mala	Muy mala	Alto	Alto	Alto	Alto	En casa	Entre 5
12	65	92	32	Alto	Mala	Mala	Mala	Maia	Mala	Muy mala	Alto	Alto	Regular	Regular	En casa	Entre 2
13	90	92	28	Alto	Mala	Mala	Mala	Muy mala	Mala	Mala	Alto	Alto	Alto	Alto	En casa	Mas de
14	55	89	36	Alto	Mala	Promedio	Mala	Maia	Mala	Mala	Bajo	Bajo	Alto	Alto	En casa	Mas de
15	95	120	24	Alto	Mala	Mala	Mala	Maia	Mala	Muy mala	Alto	Alto	Alto	Regular	En cabinas publicas	Mas de
16	3	155	42	Bajo	Excelente	Excelente	Muy mala	Promedio	Excelente	Muy mala	Bajo	Bajo	Regular	Regular	En casa	Entre 5
17	91	75	26	Alto	Muy mala	Mala	Muy mala	Muy mala	Mala	Muy mala	Alto	Alto	Alto	Alto	En casa	Entre 2
18	58	133	31	Normal	Promedio	Promedio	Mala	Muy mala	Mala	Muy mala	Bajo	Alto	Alto	Regular	En casa	Mas de
19	69	132	41	Normal	Promedio	Excelente	Promedio	Muy mala	Promedio	Excelente	Regular	Alto	Alto	Bajo	En casa	Mas de
20	101	88	35	Alto	Mala	Promedio	Mala	Maia	Mala	Mala	Alto	Alto	Alto	Alto	En casa	Mas de
21	95	49	33	Alto	Muy mala	Promedio	Muy mala	Muy mala	Muy mala	Mala	Alto	Alto	Alto	Alto	En casa	Mas de
22	94	95	47	Alto	Mala	Muy mala	Muy mala	Muy mala	Mala	Muy mala	Alto	Alto	Alto	Alto	En cabinas publicas	Mas de
23	98	69	10	Alto	Muy mala	Muy mala	Muy mala	Mala	Promedio	Mala	Alto	Alto	Alto	Alto	En casa	Mas de
24	75	129	37	Normal	Promedio	Promedio	Mala	Promedio	Muy mala	Promedio	Bajo	Alto	Regular	Bajo	En casa	Mas de
25	86	85	30	Alto	Mala	Mala	Mala	Maia	Mala	Mala	Regular	Alto	Alto	Alto	En casa	Mas de
26	65	146	30	Normal	Promedio	Promedio	Promedio	Muy mala	Promedio	Mala	Bajo	Alto	Alto	Alto	En casa	Entre 2

Vista de datos Vista de variables

Resultados 7.09.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol	
1	Uso_proble...	Númérico	8	0	Uso problemati...	Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Escala	Entrada
2	Habilidades...	Númérico	8	0	Habilidades so...	Ninguno	Ninguno	14	Derecha	Escala	Entrada
3	Habilidades...	Númérico	8	0	Habilidades rel...	Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Escala	Entrada
4	Uso_proble...	Númérico	5	0	Uso problemati...	{1, Bajo}	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
5	HABILIDAD...	Númérico	5	0	HABILIDADES...	{1, Muy mal...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
6	Habilidades...	Númérico	5	0	Habilidades rel...	{1, Muy mal...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
7	Habilidades...	Númérico	5	0	Habilidades rel...	{1, Muy mal...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
8	Habilidades...	Númérico	5	0	Habilidades rel...	{1, Muy mal...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
9	Habilidades...	Númérico	5	0	Habilidades rel...	{1, Muy mal...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
10	Habilidades...	Númérico	5	0	Habilidades rel...	{1, Muy mal...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
11	Uso_de_vid...	Númérico	5	0	Uso de videojue...	{1, Bajo}	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
12	Uso_de_int...	Númérico	5	0	Uso de internet...	{1, Bajo}	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
13	Uso_del_S...	Númérico	5	0	Uso del Smartp...	{1, Bajo}	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
14	Uso_del_S...	Númérico	5	0	Uso del Smart...	{1, Bajo}	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
15	P_3_1	Cadena	20	0	¿Dónde utilizas...	Ninguno	Ninguno	20	Izquierda	Ordinal	Entrada
16	P_3_2	Cadena	11	0	¿Cuántas hora...	Ninguno	Ninguno	11	Izquierda	Nominal	Entrada
17	P_3_3	Númérico	8	0	¿Cuántas hora...	Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
18	P_4_1	Cadena	20	0	¿Dónde juegas...	Ninguno	Ninguno	20	Izquierda	Nominal	Entrada
19	P_4_2	Cadena	11	0	¿Cuántas hora...	Ninguno	Ninguno	11	Izquierda	Nominal	Entrada
20	P_4_3	Númérico	8	0	¿Cuántas hora...	Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
21	P_5_1	Cadena	20	0	¿Dónde usas el...	Ninguno	Ninguno	20	Izquierda	Nominal	Entrada
22	P_5_2	Cadena	18	0	¿Quién lo paga...	Ninguno	Ninguno	18	Izquierda	Nominal	Entrada
23	P_5_3	Cadena	11	0	¿Cuántas hora...	Ninguno	Ninguno	11	Izquierda	Nominal	Entrada
24	P_5_4	Númérico	8	0	¿Cuántas hora...	Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
25	P_6_1	Cadena	19	0	¿Dónde sueles...	Ninguno	Ninguno	19	Izquierda	Nominal	Entrada
26	P_6_2	Cadena	11	0	¿Cuántas hora...	Ninguno	Ninguno	11	Izquierda	Nominal	Entrada
27	P_6_3	Númérico	8	0	¿Cuántas hora...	Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
28	P_1_1	Cadena	23	0	Utilización de l...	Ninguno	Ninguno	23	Izquierda	Nominal	Entrada
29	P_1_2	Cadena	23	0	Jugar con video...	Ninguno	Ninguno	23	Izquierda	Nominal	Entrada

Vista de datos Vista de variables

Archivo Editar Ver Datos Transformar Insertar Formato Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

Resultado

Correlaciones no paramétricas

NONPAR COBR

/VARIABLES=Uso_problemat...de las nuevas tecnolog... Agrupada HABILIDADES SOCIALES_Agrupada

/PRINT=SPEARMAN TWOTAIL NOSIG

/MISSING=FAIRWISE.

Correlaciones no paramétricas

Correlaciones				
Rho de Spearman	Uso problemático de las nuevas tecnologías (Agrupada)	HABILIDADES SOCIALES (Agrupada)	Coefficiente de correlación	Sig. (bilateral)
			1,000	,432
			N	64
			-.100	,432
			N	64

NONPAR COBR

/VARIABLES=Uso_problemat...de las nuevas tecnolog... Agrupada HABILIDADES SOCIALES_Agrupada

/PRINT=SPEARMAN ONETAIL NOSIG

/MISSING=FAIRWISE.

Correlaciones no paramétricas

Correlaciones				
Rho de Spearman	Uso problemático de las nuevas tecnologías	HABILIDADES SOCIALES	Coefficiente de correlación	Sig. (bilateral)
			1,000	,432
			N	64
			-.100	,432
			N	64

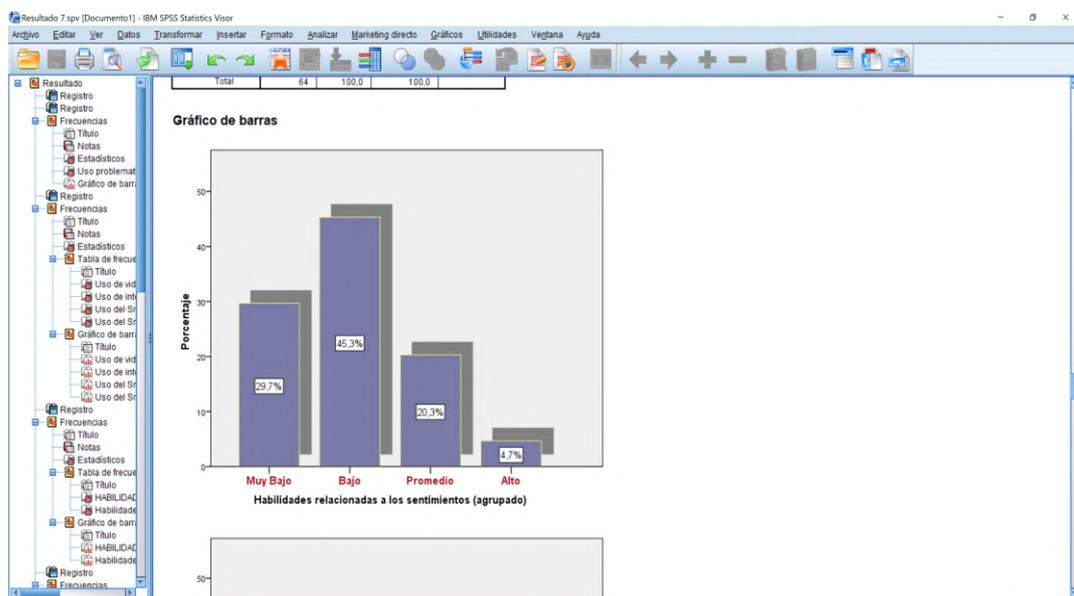
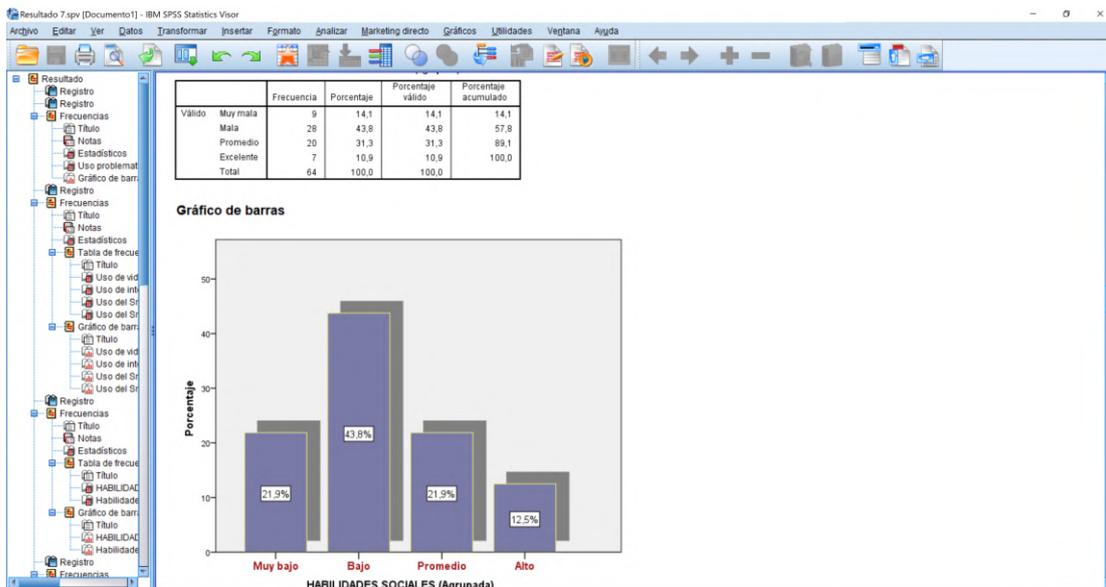


Tabla de frecuencia

Habilidades relacionadas a los sentimientos (agrupado)

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Muy mala	19	29,7	29,7	29,7
Mala	29	45,3	45,3	75,0
Promedio	13	20,3	20,3	95,3
Excelente	3	4,7	4,7	100,0
Total	64	100,0	100,0	

Habilidades relacionadas al manejo de la agresión (agrupado)

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Muy mala	27	42,2	42,2	42,2
Mala	24	37,5	37,5	79,7
Promedio	10	15,6	15,6	95,3
Excelente	3	4,7	4,7	100,0
Total	64	100,0	100,0	

Habilidades relacionadas al manejo del estrés (agrupado)

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Muy mala	23	35,9	35,9	35,9
Mala	26	40,6	40,6	76,6
Promedio	9	14,1	14,1	90,6
Excelente	6	9,4	9,4	100,0
Total	64	100,0	100,0	

Habilidades relacionadas a los derechos y deberes (agrupado)

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Muy mala	23	35,9	35,9	35,9
Mala	26	40,6	40,6	76,6
Promedio	9	14,1	14,1	90,6
Excelente	6	9,4	9,4	100,0
Total	64	100,0	100,0	

Anexo 08: Panel fotográfico



FOTO 1

Descripción: se muestra en la siguiente fotografía a los tesisistas en la puerta de la institución educativa Sagrado Corazón de Jesús.



FOTO 2

Descripción: se muestra en la siguiente fotografía a los estudiantes del Sexto grado de primaria institución educativa Sagrado Corazón de Jesús.



FOTO 3

Descripción: se muestra en la siguiente fotografía al tesista brindando la orientación respectiva al llenado de cuestionario.



FOTO 4

Descripción: se muestra en la siguiente fotografía al tesista observando a los estudiantes el llenado de cuestionario.

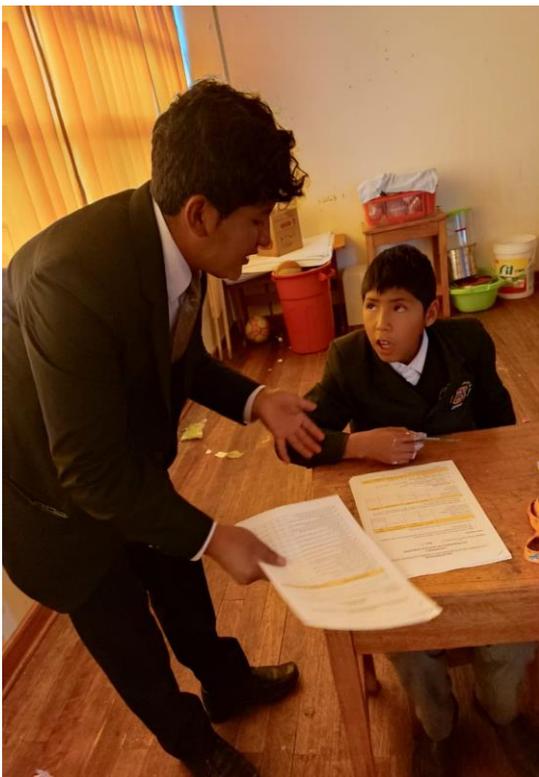


FOTO 5 Y 6

Descripción: se muestra en la siguiente fotografía a los tesisistas absolviendo las dudas de los estudiantes de sexto grado.

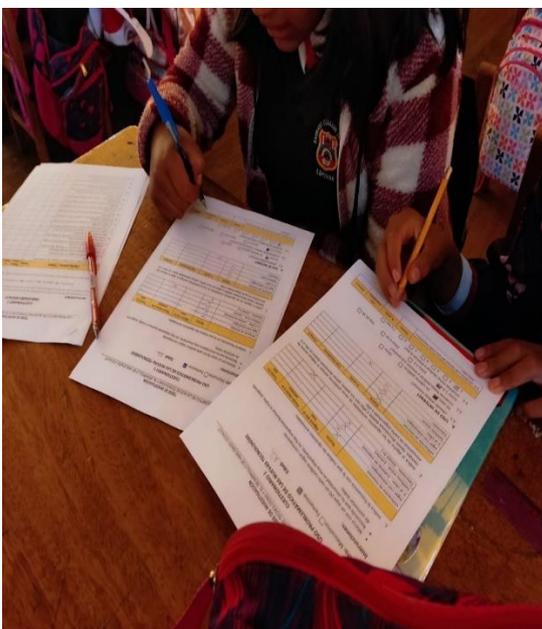


FOTO 7 y 8

Descripción: se muestra en la siguiente fotografía a los tesisistas recogiendo los cuestionarios llenados por los estudiantes y agradeciendo su participación.