

UNIVERSIDAD INCA GARCILASO DE LA VEGA
FACULTAD DE PSICOLOGÍA Y TRABAJO SOCIAL



Trabajo de Suficiencia Profesional

Nivel de la Dependencia Tecnológica en los estudiantes de 6° grado de la I. E. N° 22238
“San Martín de Porres” de Chincha Alta, Provincia de Chincha, Departamento de Ica –
2018

Para optar el Título de Licenciada en Psicología

Presentado por:

Autora: Bachiller Giovana Pamela Quispe Tasayco

Lima – Perú

2019

Dedicatoria

Quiero agradecer a Dios; quien con su infinita misericordia me ha permitido llegar hasta esta instancia de mi carrera, gracias por ser mi fortaleza.

A mi madre, quien siempre ha estado a mi lado, brindándome su apoyo moral e incondicional.

A mi pequeño hijo que ha sido mi motor y motivo, para seguir luchando día a día por un futuro mejor.

A mi hermana Lucia, quien con su ejemplo y orientaciones ha sido mi apoyo incondicional en esta lucha para culminar mi carrera.

A nuestros docentes por todo su soporte pedagógico en nuestra preparación profesional.

Agradecimiento

A Dios por ser maravilloso dador de vida y fortaleza; por creer en lo que me parecía imposible terminar.

A mi esposo y familia por cuidar de mi hijo mientras realizaba dicho trabajo de estudio, y estar a mi lado en cada momento.

A todos nuestros docentes que contribuyeron en nuestro aprendizaje y todas las personas que de una u otra manera aportaron en esta investigación.

PRESENTACIÓN

Señores miembro del jurado:

En cumplimiento de las normas de la Facultad de Psicología y Trabajo Social de la Universidad Inca Garcilaso de la Vega según la directiva N° 003-FPs Y TS -2018.

Expongo ante usted mi investigación titulada *Impacto de la Dependencia Tecnológica en los estudiantes de 6° grado de la I. E. N° 22238 “San Martín de Porres” de Chincha Alta, Provincia de Chincha, Departamento de Ica –2018*, bajo la modalidad de TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL DE TRABAJO SOCIAL para obtener el Título Profesional de Licenciatura.

Por lo cual espero que este trabajo de investigación sea correctamente evaluado y aprobado.

Atentamente

Giovana Pamela, Quispe Tasayco

ÍNDICE

Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento	iii
PRESENTACIÓN	iv
ÍNDICE.....	v
ÍNDICE DE TABLAS.....	ix
ÍNDICE DE FIGURAS	x
RESUMEN	xi
ABSTRACT	xii
INTRODUCCIÓN.....	xiii
CAPÍTULO I.....	14
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	14
1.1. Descripción de la realidad problemática.....	14
1.2. Formulación del problema:	15
1.2.1. Problema general.....	15
1.2.2. Problemas específicos.....	15
1.3. Objetivos:.....	16
1.3.1. Objetivo general:.....	16
1.3.2. Objetivos específicos:	16
1.4. Justificación e Importancia.	16
CAPÍTULO II.....	19
MARCO TEORICO	19
2.1. Antecedentes	19
2.1.1. Antecedentes Internacionales.....	19

2.1.2.	Antecedentes Nacionales	21
2.2	Bases Teóricas.....	23
2.2.1.	Dependencia Tecnológica.....	23
2.2.2.	Aparición y evolución de las Redes Sociales.....	24
2.2.3.	Modelo Biopsicosocial de la Dependencia Tecnológica	26
2.2.4.	Consecuencias de la Dependencia Tecnológica.....	27
2.2.5.	Dimensiones de la Dependencia Tecnológica.	28
2.3.	Definiciones conceptuales.....	35
CAPÍTULO III		37
METODOLOGÍA DE INVESTIGACION		37
3.1.	Tipo de investigación	37
3.2.	Diseño de la Investigacion.	37
3.3.	Población y Muestra.....	38
3.3.1.	Población.....	38
3.3.2.	Muestra	38
3.4.	Identificación de la variable y su operacionalización	39
3.5.	Técnicas e instrumentos de evaluación y diagnostico.....	41
3.6.	Determinación de la Validez y Confiabilidad	42
3.6.1.	Validez	42
3.6.2.	Confiabilidad de los Instrumentos	43
CAPÍTULO IV		44
PRESENTACIÓN, PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE RESULTADOS		44
4.1.	Presentación de resultados de datos generales	44
4.2.	Presentaciones de resultados específicos.	47

4.3. Procesamiento de los resultados.....	51
4.4. Discusión de los resultados	51
4.5. Conclusiones	53
4.6. Recomendaciones.....	54
CAPÍTULO V.....	55
PROGRAMA DE INTERVENCIÓN	55
5.1. Descripción del problema	55
5.2. Objetivos	55
5.2.1. Objetivo general.....	55
5.2.2. Objetivos específicos	55
5.3. Justificación.....	56
5.4. Alcance.....	56
5.5. Metodología	56
5.6. Recursos	57
5.6.1. Humanos	57
5.6.2. Materiales.....	57
5.6.3. Financieros	57
5.7. Cronograma de actividades:.....	58
5.8. Desarrollo de las sesiones:	58
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	71
ANEXOS	78
Anexo 1. Matriz de consistencia.....	79
Anexo 2. Cuestionario de Impacto de la Dependencia Tecnológica.....	80

Anexo 3. Carta de Aceptación de la I.E. N° 22238 “San Martín de Porres”	82
Anexo 4. Certificado de Validación del Primer Experto	83
Anexo 5. Ficha del Instrumento del Primer Experto	84
Anexo 6. Certificado de Validación del Segundo Experto	86
Anexo 7. Ficha del Instrumento del Segundo Experto	87
Anexo 8. Certificado de Validación del Tercer Experto	89
Anexo 9. Ficha del Instrumento del Tercer Experto	90
Anexo 10. Fotografías de la Muestra de la I.E. N° 22238 – Chincha	92

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.	<i>Aparición y Evolución de las Redes Sociales</i>	25
Tabla 2.	Distribución de la muestra por aulas.	39
Tabla 3.	<i>Operacionalización de la variable</i>	40
Tabla 4.	<i>Baremos del Cuestionario de Dependencia Tecnológica</i>	42
Tabla 5.	<i>Porcentaje de Validación del instrumento</i>	42
Tabla 6.	<i>Confiabilidad de instrumentos</i>	43
Tabla 7.	<i>Resultados sociodemográficos de los estudiantes de 6° grado de la I.E. N° 22238 “San Martín de Porres” según el sexo</i>	44
Tabla 8.	<i>Resultados sociodemográficos de los estudiantes de 6° grado de la I.E. N° 22238 “San Martín de Porres” según edades</i>	45
Tabla 9.	<i>Resultados sociodemográficos de los estudiantes de 6° grado de la I.E. N° 22238 “San Martín de Porres” según las horas que usan los recursos tecnológicos</i>	46
Tabla 10.	<i>Niveles de Dependencia Tecnológica en estudiantes del 6° grado de Primaria de la I.E. “San Martín de Porres”</i>	47
Tabla 11.	<i>Niveles de Dependencia tecnológica en estudiantes de la I.E. N° 22238 “San Martín de Porres”, según la dimensión uso de internet</i>	48
Tabla 12.	<i>Niveles de Dependencia tecnológica en estudiantes de la I.E. N° 22238 “San Martín de Porres”, según la dimensión uso de móvil</i>	49
Tabla 13.	<i>Niveles de Dependencia tecnológica en estudiantes de la I.E. N° 22238 “San Martín de Porres”, según la dimensión uso de los videojuegos</i>	50

ÍNDICE DE FIGURAS

<i>Figura 1.</i>	Diseño de la Investigación.....	37
<i>Figura 2.</i>	Resultados sociodemográficos de los estudiantes de 6º grado de la I.E. N° 22238 “San Martín de Porres” según el sexo.	44
<i>Figura 3.</i>	Resultados sociodemográficos de los estudiantes de 6º grado de la I.E. N° 22238 “San Martín de Porres” según edades.....	45
<i>Figura 4.</i>	Resultados sociodemográficos de los estudiantes de 6º grado de la I.E. N° 22238 “San Martín de Porres”, según las Horas que usan los recursos tecnológicos.	46
<i>Figura 5.</i>	Niveles de Dependencia Tecnológica en estudiantes del 6º grado de Primaria de la I. E. “San Martín de Porres”	47
<i>Figura 6.</i>	Niveles de Dependencia tecnológica en estudiantes de la I.E. N° 22238 “San Martín de Porres”, según la dimensión uso de internet	48
<i>Figura 7.</i>	Niveles de Dependencia tecnológica en estudiantes de la I.E. N° 22238 “San Martín de Porres”, según la dimensión uso de móvil.	49
<i>Figura 8.</i>	Niveles de Dependencia tecnológica en estudiantes de la I.E. N° 22238 “San Martín de Porres”, según la dimensión uso de los videojuegos	50

RESUMEN

El presente estudio tuvo como objetivo determinar el nivel de la dependencia tecnológica en los estudiantes de 6° grado de la I. E. N° 22238 – “San Martín de Porres” de Chíncha Alta, Provincia de Chíncha, Departamento de Ica –2018. La investigación es de tipo básica, de nivel descriptiva, con enfoque cuantitativo, de diseño no experimental y de corte transversal.

La población estuvo constituida por 60 estudiantes de 6° grado de la I. E. N° 22238 – “San Martín de Porres” de Chíncha Alta. La muestra fue censal, no probabilística intencional por representar a la totalidad de la población. La técnica de recolección de datos fue la encuesta y el instrumento utilizado fue el Cuestionario de Dependencia Tecnológica, el cual fue elaborado, validado y sometido a prueba de confiabilidad.

Las conclusiones fueron que el impacto de la dependencia tecnológica en los estudiantes del 6° grado de primaria tuvo un nivel medio en un 50%. En cuanto a las dimensiones uso del internet 48% y uso del móvil 55% se concentraron en un nivel medio; mientras que, en la dimensión uso de videojuegos con un 55% los estudiantes percibieron niveles bajos.

Palabras claves: dependencia tecnológica, internet, móvil, videojuegos, estudiantes.

ABSTRACT

The objective of this study was to determine the level of the impact of technological dependence on the 6th grade students of the I. E. N° 22238 - "San Martín de Porres" of Chincha Alta, Province of Chincha, Department of Ica -2018. The research is of a basic, descriptive level, with a quantitative, non-experimental and cross-sectional design.

The population was constituted by 60 students of 6th grade of the I. E. N° 22238 - "San Martín de Porres" of Chincha Alta. The sample was censal, not intentional probabilistic because it represents the entire population. The technique of data collection was the survey and the instrument used was the Technological Dependency Questionnaire, which was prepared, validated and submitted to reliability test.

The conclusion was that the impact of technological dependence on students in the 6th grade of primary school had an average level of 50%. Regarding the dimensions of Internet use, 48% and mobile use, 55% were concentrated on a medium level, while in the dimension of use of video games with 55%, students perceived low levels.

Keywords: technological dependence, internet, mobile, videogames, students.

INTRODUCCIÓN

El estudio pretende brindar una visión acerca del Nivel de la Dependencia Tecnológica en los estudiantes de 6º grado de la I. E. N° 22238 “San Martín de Porres” de Chincha Alta, Provincia de Chincha, Departamento de Ica –2018.

Hoy en día muchos niños y adolescentes están dependiendo de los recursos y medios tecnológicos como el internet, los móviles o celulares y los videojuegos, siendo una forma de entretenimiento en la vida cotidiana de esta población, asimismo es importante realizar estudios que describan en diversos contextos situacionales esta problemática que está desformando su desarrollo psicosocial.

En nuestros días, el progreso social y científico se desarrolla con la evolución de las nuevas tecnologías. La importancia del estudio de la que se fundamenta, por ejemplo, es en la creación de un nuevo orden, en la manera en la que los alumnos aprenden y se relacionan, favoreciendo en ocasiones a la aparición de modelos sociales nuevos, como por ejemplo el individualismo en red, entre otros.

Las consecuencias de la adicción a internet son varias y afectan a distintos aspectos o dimensiones de la persona que lo padece. Es así que la dependencia puede afectar a nivel fisiológico o físico, a nivel psicológico, y hasta al ámbito social.

Desde una perspectiva preventiva se pueden llevar a cabo programas que informen a los padres de familia y a los estudiantes sobre las consecuencias del uso inadecuado del internet; así como también enseñar estrategias para regular su uso y a que especialista acudir en caso se haya desarrollado la dependencia a la tecnología.

En este sentido, la finalidad del estudio es determinar el nivel de la dependencia tecnológica en los estudiantes de 6º grado de la I. E. N° 22238 – “San Martín de Porres” de Chincha Alta, Provincia de Chincha, Departamento de Ica –2018.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática

Hoy en día, el avance tecnológico afecta directa e indirectamente a todas las personas, sin condición social y edad. Esta situación también repercute en la educación y la salud de niños y adolescentes, consignando una preocupante realidad, que origina hábitos repetitivos y compulsivos difíciles de controlar, comprometiendo la vida social y en general la formativa de la población infantil.

Se han registrado altas cifras que demuestran el impacto de la dependencia tecnológica en la educación, es así, que un estudio más reciente hecho por Timothy Liu, (como se citó en Matalinares, 2013), investigador de la Universidad de Yale, preciso que, de una población de 3,500 alumnos de secundaria en la ciudad Connecticut, encontró que uno de cada 25 adolescentes manifestaron tener una “necesidad apremiante” de estar en Internet o aseguraron estar en tensión cuando no estaban online, o indicaron además que habían intentado reducir o cortar del todo el tiempo que pasaban en la red sin éxito.

La Organización Mundial de la Salud (1995), considera que una adicción tecnológica, es una enfermedad física y psicoemocional progresiva que genera una necesidad o dependencia no solo a una sustancia tóxica, sino también a una actividad que se realiza de manera excesiva.

En nuestro país, estudios referidos por Prevensis y el Instituto de Opinión Pública de la Universidad Católica (2017) reportan que, en adolescentes de colegios privados y públicos de Lima y Arequipa, advierte que la dependencia tecnológica es mayor en hombres (17,5%) que en mujeres (14,8%). Muestra tomada de la población total de jóvenes entre 12 y 17 años.

Al tratar el tema de la adicción o dependencia, por lo general la asociamos con el consumo de alcohol o drogas. Sin embargo, los mismos caminos neuronales del cerebro que refuerzan esta dependencia pueden conducir a conductas tecnológicas compulsivas igual de adictivas y potencialmente destructivas (Small y Vorgan, 2009). Además se pueden mencionar muchos signos que pueden estar presente en los tecnodependientes, y que se pueden diagnosticar a nivel fisiológico (sedentarismo, cansancio, sueño, desnutrición, fatiga

ocular, cefaleas, problemas musculares, agotamiento mental, epilepsia, convulsiones), a nivel psicológico (depresión, inestabilidad emocional, empobrecimiento afectivo, agresividad, confusión mundo real-imaginario, infantilismo social, inmadurez, fantasía extrema, falta de habilidades de afrontamiento), a nivel psicosocial (aislamiento social, evitación o esquizoide, conflictos familiares, escolares, laborales, incumplimiento de actividades cotidianas, etc.).

La Institución Educativa N° 22238 - “San Martín de Porres”, integrada en su plana docente por autoridades, como: Directora, docentes y auxiliares; se encuentran preocupados por la incidencia de estudiantes con dependencia a herramientas tecnológicas, como el internet, celulares móviles y al uso de videojuegos de las redes sociales; ya que nuestros niños se encuentran dependiendo de estos productos tecnológicos en distintos grados, día y noche, a cualquier hora o minuto del día. Y cuando pasan por periodos sin uso de algún artefacto tecnológico, les causa ansiedad, sudoración excesiva y en ocasiones rabietas; así mismo, un estado de placer y euforia. Es lógico que los padres y educadores, observen atentamente este fenómeno expansivo de las nuevas tecnologías y analicen sus pros y contras. Muchas veces los mismos progenitores dejan pasar por alto que sus hijos utilicen la tecnología de manera inadecuada, sin restricciones de horarios y en todo momento; desarrollando en ellos un mal hábito.

Por los argumentos mencionados líneas más arriba, es que se adopta la investigación “Impacto de la Dependencia Tecnológica en los estudiantes de 6° grado del nivel primario de la I. E. N° 22238 - San Martín de Porres – Chíncha. `

1.2. Formulación del problema:

1.2.1. Problema general

¿Cuál es el nivel de la dependencia tecnológica en los estudiantes de 6° grado de la I. E. N° 22238 - “San Martín de Porres” de Chíncha Alta, Provincia de Chíncha, Departamento de Ica – 2018?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿Cuál es el nivel de la dependencia tecnológica, según la dimensión uso del internet, en los estudiantes de 6° grado de la I. E. N° 22238 - “San Martín de Porres” de Chíncha Alta, Provincia de Chíncha, Departamento de Ica – 2018?

- ¿Cuál es el nivel de la dependencia tecnológica, según la dimensión uso del móvil, en los estudiantes de 6° grado de la I. E. N° 22238 - “San Martín de Porres” de Chincha Alta, Provincia de Chincha, Departamento de Ica – 2018?
- ¿Cuál es el nivel de la dependencia tecnológica, según la dimensión uso de los videojuegos, en los estudiantes de 6° grado de la I. E. N° 22238 - “San Martín de Porres” de Chincha Alta, Provincia de Chincha, Departamento de Ica – 2018?

1.3. Objetivos:

1.3.1. Objetivo general:

- Determinar el nivel de la dependencia tecnológica en los estudiantes de 6° grado de la I. E. N° 22238 – “San Martín de Porres” de Chincha Alta, Provincia de Chincha, Departamento de Ica –2018.

1.3.2. Objetivos específicos:

- Identificar el nivel de la dependencia tecnológica, según la dimensión uso del internet, en los estudiantes de 6° grado de la I. E. N° 22238 - “San Martín de Porres” de Chincha Alta, Provincia de Chincha, Departamento de Ica –2018.
- Identificar el nivel de la dependencia tecnológica, según la dimensión uso del móvil, en los estudiantes de 6° grado de la I. E. N° 22238 - “San Martín de Porres” de Chincha Alta, Provincia de Chincha, Departamento de Ica –2018.
- Identificar el nivel de la dependencia tecnológica, según la dimensión uso de los videojuegos, en los estudiantes de 6° grado de la I. E. N° 22238 - “San Martín de Porres” de Chincha Alta, Provincia de Chincha, Departamento de Ica –2018.

1.4. Justificación e Importancia.

Este trabajo está dirigido a la investigación del nivel de la dependencia tecnológica que se sustenta consecutivamente sobre la conducta de los niños, (as) y jóvenes, con relación al uso indebido del internet, los móviles y los videojuegos.

Así mismo se resuelve dar a conocer hasta donde se extiende el grado de dependencia tecnológica de los niños y jóvenes; y como estas han perdido el contacto con la naturaleza, la vida familiar, social y la recreación.

Actualmente nos vemos rodeado en un mundo tecnológico que requiere al individuo para un modo nuevo de aprendizaje y una manera de vivir que es muy diferente a la que estábamos acostumbrados, una nueva forma de realizar las cosas, principalmente en la comunicación. La necesidad de la tecnología en la vida diaria no has hecho depender más cada día de ella, de tal manera que no hacemos nada sin utilizar la tecnología desde la lavadora que usamos para lavar la ropa; hasta el microondas que utilizamos para calentar la comida.

Por tanto, es importante, poner atención a los niños y jóvenes que se encuentran muchas veces sumergidos en estos aparatos tecnológicos que los vuelve dependientes; volviéndolos sus mejores amigos y compañeros. Los cuales sin darse cuenta les estarán produciendo un grave problema que será repercutido en sus estudios, produciéndoles baja concentración y atención. Facilitando a esto el deterioro de su salud visual, lo cual se verá afectada con la presencia de irritación, lagrimeo, enrojecimiento e incluso hasta pérdida de la vista.

Los padres y familiares de los infantes deben concientizar sobre este agudo problema, pues ellos en su gran mayoría tienen menos conocimientos que sus hijos de cómo funciona actualmente el Internet y de los recursos y servicios que ofrece.

La investigación se justifica en los siguientes aportes o criterios:

Desde el punto de vista teórico, la descripción del nivel de la dependencia tecnológica, generara una fuente enriquecida de información sobre esta temática. Desprendiéndose de esto, un sustento teórico, que servirá para el desarrollo de futuros estudios realizado por otras personas. Del mismo modo, los resultados de la investigación se contrastarán con las teorías validadas por otros autores, para generar nuevos conocimientos científicos.

Desde el punto de vista práctico, se beneficiará a todos los alumnos que se encuentran cursando el 6º grado de la I. E. N° 22238 de “San Martín de Porres” de Chíncha Alta; a quienes, de acuerdo a los resultados, se realizara una propuesta de intervención con la

finalidad de corregir previniendo las conductas no deseables y promocionando estilos de vida saludables en la población de estudiantes de la Institución Educativa.

Desde el punto de vista metodológico, las técnicas, procedimientos estadísticos e instrumentos utilizados en el presente estudio constituyen un aporte, con validez y confiabilidad que contribuirá como orientación al desarrollo de la investigación realizada de otros investigadores.

Visto, desde diferentes aspectos, el estudio es un gran aporte que busca mejorar las condiciones de la salud de los niños de 6º grado de la I. E. N° 22238 de “San Martín de Porres”, en afán de generar mejoría en sus aprendizajes de los estudiantes, y optimizar el buen desempeño en su vida familiar y personal.

CAPÍTULO II

MARCO TEORICO

2.1. Antecedentes

Existen trabajos de investigación relacionados al tema del nivel de la dependencia tecnológica en los estudiantes, tanto internacionales como nacionales, que a continuación se detallan.

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Argueta (2018), efectuó un sondeo titulado "Nivel de Adicción de uso de Internet en Adolescentes de 16 a 18 años". Obtuvo como objetivo establecer cuál es el nivel de adicción de uso de internet en los estudiantes de cuarto bachillerato de un colegio de la ciudad capital, tomando en cuenta que la adicción de uso de Internet en adolescentes es un tema que ha sido investigado tanto a nivel nacional como internacional. La metodología fue descriptiva y diseño transversal. Se trabajó con 26 estudiantes de sexo femenino y 4 estudiantes de sexo masculino, quienes cursaban el grado de cuarto bachillerato de un colegio de la Ciudad Capital. Se evaluó por medio del Test de Adicción a Internet elaborado por la Doctora Kimberly Young. Se concluye que no existe correlación entre las relaciones familiares con la dependencia al uso del internet; además, el 74% de los participantes tuvo un nivel normal en el uso que hace de Internet y 23% un nivel leve de adicción.

Bolaños (2015), realizó una investigación titulada "Estudio del Impacto de las Redes sociales en el comportamiento de los adolescentes de 12 a 14 años en una unidad Educativa en la ciudad de Guayaquil". Tuvo como objetivo estudiar el impacto de las redes sociales en el comportamiento de los adolescentes de 12 a 14 años en una unidad Educativa en la ciudad de Guayaquil. El método utilizado para realizar la investigación fue descriptivo. Esta investigación se realizó en una unidad educativa en la ciudad de Guayaquil a adolescentes del octavo, noveno y décimo año; así como también a sus representantes y maestros. El instrumento que se aplicó a los estudiantes de 8º, 9º, 10º año fue la encuesta. También se realizaron encuestas a los padres de familia y docentes. De acuerdo a este estudio se concluyó que los adolescentes de 12 a 14 años encuestados en un 93% manifiestan tener una cuenta en

las redes sociales; siendo la red más solicitada Facebook. Así mismo el bajo nivel de control y seguridad que tienen las redes sociales al momento de la creación de una cuenta es burlado por los adolescentes. Las conclusiones indican que los padres de familia observaron que sus hijos presentaban en un 73% agresividad y 96% presentan cambio de humor cuando están conectados a las redes sociales.

Mejía (2015), realizó una investigación titulada “Análisis de la Influencia de las Redes Sociales en la Formación de los Jóvenes de los Colegios del Cantón Yaguachi”. Tuvo como objetivo determinar la influencia de las redes sociales en los estudiantes se da por el poco control de padres y maestros lo que conlleva a un déficit en el rendimiento académico. La investigación fue de campo. La población fue de 135 estudiantes del 8vo, 9no y 10 año del colegio Rosaura Maridueña, y a 90 estudiantes entre 8vo y 9no año del colegio 21 de Julio, ambas instituciones pertenecientes al Cantón Yaguachi. Las técnicas que utilizaron fueron la entrevista, la encuesta, la observación y el test para recaudar la información. Se concluyó que los estudiantes desconocen de lo influyente que pueden llegar a ser las redes sociales, motivo por el cual se vuelven adictivos a las mismas y olvidan su compromiso como estudiantes situación que se vuelve incomoda tanto para padres como para profesores.

Fontemachi (2014) desarrolló un estudio sobre la “Prevención de adicciones tecnológicas en adolescentes argentinos”. Su principal objetivo fue estudiar el patrón de uso de los videojuegos, Internet y móvil por parte de niños y adolescentes argentinos. La investigación fue un diseño no experimental, transversal, descriptivo. La muestra estuvo compuesta por 601 niños y adolescentes, de edades comprendidas entre 12 y 17 años de edad, alumnos de siete centros educativos públicos y privados. Los instrumentos que se utilizaron fueron: Test de Dependencia de Internet (TDI), Test de Dependencia de Móvil (TDM) y Test de Dependencia de Videojuegos (TDV). En donde se concluyó que el patrón de adicción al internet fue en promedio 4.390 nivel medio y de un tiempo de 1.7 horas al día, siendo las mujeres más adictas al internet, y la dependencia en el uso de móvil las conexiones al día tuvieron un promedio de 10.37 veces con amigos y en mayor frecuencia se focaliza en los mujeres de 15 a 18 años, el 83% de la muestra posee el celular; asimismo, el patrón de uso de los videojuegos se promedia en un 2.40 por días a la semana, siendo los varones de

13 a 15 años los que usan mayormente estos juegos, considerando que la adicción repercute en el rendimiento académicos de los estudiantes.

Guzmán, Ruiz y Martínez (2017), realizaron un estudio sobre la “Dependencia tecnológica en los estudiantes universitarios de III año de la carrera de ciencias sociales del turno sabatino de la FAREM-Estelí con respecto Facebook y Whatsapp”. Tuvo como objetivo identificar las consecuencias que está generando en la educación universitaria la dependencia tecnológica de los estudiantes. La investigación se realizó a partir de un diseño de tipo descriptivo con predominio cualitativo. La muestra se realizó a una población de 43 estudiantes de la carrera de Ciencias Sociales del turno sabatino de la FAREM-ESTELI. En este estudio se utilizaron técnicas con sus respectivos instrumentos como: Escala Likert y entrevista. Se concluye que, de acuerdo a los resultados alcanzados durante el proceso de investigación, el 95 % de los estudiantes están de acuerdo que las redes sociales son importantes según el uso que se les dé, pero el que las usa con cierto grado de dependencia puede ser destructivo.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Manzano (2018) realizó una investigación titulada “Nivel de adicción al internet en estudiantes de quinto año de secundaria de la institución educativa Ariosto Matellini Espinoza, Chorrillos”, planteando como objetivo determinar los niveles de adicción al internet en estudiantes de quinto año de secundaria de la institución educativa Ariosto Matellini Espinoza del distrito de Chorrillos. La metodología fue de tipo descriptivo con un diseño no experimental de corte transversal. La muestra fue no probabilística de tipo intencional compuesta por 70 estudiantes del nivel secundario. El instrumento que se empleó para la evaluación fue el Test de Adicción al Internet (TAI), previamente adaptada a la población peruana (Matalinares, 2013). Se concluyó que la adicción al internet está influenciada por variables individuales, como también por el contexto del estudiante, por tanto, predominan los niveles moderados de adicción al internet 40% y 36% en un nivel bajo en los alumnos de Quinto año de secundaria de la Institución Educativa N°7037 Ariosto Matellini Espinoza en el distrito de Chorrillos.

Mathey (2016) realizó una investigación titulada “Dependencia al celular entre los y las Estudiantes de la facultad de Educación de una Universidad de Chiclayo”. Tuvo como objetivo principal determinar la diferencia de dependencia al celular entre los y las estudiantes de la Facultad de Educación de una Universidad de Chiclayo. El estudio fue de tipo de investigación cuantitativo y diseño no experimental, transversal descriptivo con método comparativo. Con una muestra de 325 estudiantes universitarios. Los instrumentos de recolección de datos fueron el «Test de Dependencia al Teléfono Celular DCJ» de Asencio, Chancafe, Rodríguez y Solis (2014). Se concluyó que existen diferencias significativas de uso excesivo al celular entre los y las estudiantes de la Facultad de Educación de una Universidad de Chiclayo, con una significancia $p < 0,01$.

Farfán y Muñoz (2016) realizaron una investigación titulada “Dependencia a Videojuegos en estudiantes del VII ciclo de Educación Básica Regular de una Institución Educativa Privada y una Institución Educativa Nacional, Chiclayo”. Tuvo como objetivo determinar si los niveles de dependencia son mayores en estudiantes de una Institución Educativa Privada que en estudiantes de una Institución Educativa Nacional. Diseño y tipo de investigación es Descriptivo Comparativo - No experimental. Los participantes fueron la población de estudiantes de la Institución Educativa Privada, estuvo conformada por 94 alumnos. En cuanto a la población de estudiantes de la Institución Educativa Nacional, estuvo conformada por 307 estudiantes; se trabajó con toda la población, debido a las necesidades de las instituciones. Se utilizó el instrumento: Test de Dependencia de Videojuegos (TDV), construido por Chóliz y Marco (2010). Se concluyó que los estudiantes del VII ciclo de Educación Básica Regular de una Institución Educativa Privada y una Institución Educativa Nacional evidencian porcentajes similares de no dependencia a videojuegos.

Lozano (2015), en su investigación titulada “Impacto Social y cultural de los videos juegos en los Adolescentes de la Institución Educativa Los Libertadores de Ayacucho, provincia de Huamanga, distrito de Ayacucho 2015”, tuvo como objetivo describir el impacto social y cultural de los videos juegos en los adolescentes de la institución educativa Los Libertadores de Ayacucho. Se utilizó el método de etnografía y es de carácter descriptivo. La muestra se considera como no probabilística, al interés del investigador, tomándose así el número de 30 alumnos

con quienes se trabajó. Los instrumentos utilizados fueron la Entrevista, Observación y Encuesta. Se concluye que los adolescentes del colegio provienen de algunas zonas rurales y aun así estos son absorbidos por los cambios que se dan en el casco urbano por lo tanto sus relaciones sociales también cambian.

Alanya y Gonzales (2015), investigación titulada “Nivel de Adicción Tecnológica en estudiantes del Colegio Nacional de Ciencias y Artes La Victoria de Ayacucho, Huancavelica- 2015. Tuvo como objetivo determinar el nivel de adicción tecnológica en estudiantes del Colegio Nacional de Ciencias y Artes "La Victoria de Ayacucho" de Huancavelica. El tipo de trabajo es descriptivo y el método fue el inductivo, deductivo y el diseño es no experimental transversal descriptivo. La muestra estuvo constituido por 1429 estudiantes del nivel secundario del Colegio Nacional Ciencias .Y Artes "La Victoria de Ayacucho". Se utilizó la recolección de datos Psicométrico y el instrumento Escala de Likert. Se concluyó que los estudiantes tienen adicción tecnológica en mayor número a la televisión, seguido de adicción al celular, a los videojuegos y al internet, y el 49.8% de los estudiantes presentan adicción tecnológica moderada.

2.2 Bases Teóricas

2.2.1. Dependencia Tecnológica

Griffiths (1997, como se citó en Luengo, 2004), menciona que las adicciones tecnológicas se definen como adicciones no químicas donde interactúa hombre-máquina. Estas pueden ser clasificadas en dos: pasivas, por ejemplo, la dependencia a los programas de televisión; o activas como los videojuegos o Internet mismo.

Silva (2001), refiere que la dependencia tecnológica aparece desde el punto de vista psicológico como un conflicto, una lucha en el interior del individuo entre un impulso de consumir y un control; mucho se podría decir de las características de este impulso y varias serían las discusiones y planteos sobre los mecanismos de creación, instalación, mantenimiento y funcionamiento de los mismos.

Alonso y Fernández (2003) hacen esta referencia:

“La adicción es una afición patológica que genera dependencia y resta libertad al ser humano al estrechar su campo de conciencia y restringir la amplitud de sus

intereses. Los comportamientos adictivos se vuelven automáticos, emocionalmente activados y con poco control cognitivo sobre el acierto o error de la decisión. El adicto equilibra los beneficios de la gratificación inmediata, pero no repara en las posibles consecuencias negativas a largo plazo”. Por lo tanto, cualquier inclinación desmedida hacia alguna actividad puede desembocar en una adicción, exista o no una sustancia química de por medio. (p. 153)

Domínguez (2010) menciona que la dependencia tecnológica puede denotar tal vez al hecho de que un sistema económico pertenecientes en razón de algunas características básicas esenciales opera, en lo que a sus actividades de producción se refiere, con procedimientos técnicos que han sido descubiertos, innovados y aplicados y que, en consecuencia, pertenecen a individuos, empresas o gobiernos del exterior.

Hackelinglab (2018) la dependencia tecnología es un término que hace referencia a depender de una cierta tecnología indispensable para “x” propósito. Así mismo precisa que los individuos hoy en día, se encuentran de una u otra manera ligados a la tecnología, es decir esta se ha hecho partes de sus vidas.

2.2.2. Aparición y evolución de las Redes Sociales

A pesar de la gran trascendencia y cantidad de personas que usan a diario las redes sociales, hay un poco de discrepancias acerca de su origen. Las interpretaciones más sonadas se originaron paralelamente al crecimiento del Internet sobre el año 2000, y por otro lado que la primera plataforma social fue Classmates.com en el año 1995.

Según Álvarez (2004), la evolución de las redes sociales ha sido un soporte virtual, capaz de integrar todas las formas narrativas existentes en el mundo analógico y de generar nuevos lenguajes informativos.

A continuación, observaremos en la siguiente tabla una cronología sobre su origen, además de una definición puntual y el uso de las más perceptibles:

Tabla 1.

Aparición y Evolución de las Redes Sociales

AÑO	REDES SOCIALES	FUNDADOR/ES	DESCRIPCION
1995	Classmates	Randy Conrads	Su misión era contactar con antiguos compañeros.
	Google	Larry Page y Sergey Brin	Plataforma de búsqueda de contenido en internet.
1997	Sixdegrees.com	Andrew Weinreich	Permite construir un listado de amigos y crear un perfil personal.
	AOL Instant Messenger	AOL America on Line	Aparece por primera vez un chat, es decir, una herramienta de mensajería instantánea entre usuarios.
1998	Friends Reunited	Eva Williams y Meg Hourihan	Red creada para reunir antiguos compañeros de estudios.
	Blogger	Pyra Labs	Sitio web que permite crear y publicar textos o artículos, ubicándose en primer lugar aquel contenido más reciente.
2002	Friendster	Jonathan Abrams	Sitio web o plataforma on-line para crear conexiones entre personas en un espacio virtual, también conocido como un dating site.
2003	MySpace	Chris de Wolley y Tom Anderson	Web de interacción social en la que usuarios forman perfiles, pueden crear redes de amigos, subir videos o fotos además de contar con mensajería instantánea.
2004	Facebook	Mark Zuckerberg	Plataforma social nacida para ser una red social para estudiantes universitarios promocionando las relaciones interpersonales. Actualmente es la red social más popular a nivel global y los usuarios a partir de sus perfiles comparten información personal y profesional. Su carácter gratuito y su facilidad de manejar la han convertido en un referente.
	Linkedin	Reid Hoffman	Red social enfocada al ámbito profesional con el objetivo de ayudar a profesionales de todos los sectores a contactar mutuamente y ampliar contactos. Ayuda a los usuarios a generar negocios y promocionarse.
	Flickr	Ludicorp	Es un sitio web que permite almacenar, ordenar, buscar y compartir fotografías y videos en línea.
2005	Youtube	Chad Hurley y Steve Chen	Sitio web donde los usuarios pueden subir y compartir vídeos, por tanto su función es almacenarlos. Los usuarios pueden visualizar los vídeos de otros usuarios además de compartir los suyos. Es la web más utilizada en todo el mundo para todos los contenidos relacionados con el vídeo.
	Tuent	Zaryn Dentzel	Red social enfocada a un público joven donde permite al usuario interactuar, crear su propio perfil, añadir a otros usuarios como amigos además de intercambiar mensajes, fotos, vídeos, páginas o eventos. Tiene servicio de chat individual y en grupo.
2006	Badoo	Andreev Andrey	Es un servicio de red social enfocado en citas, permite establecer relaciones personales entre gente nueva a través de Internet.
	Slideshare	Sin datos	Es un sitio web que ofrece la posibilidad de subir y compartir en público o privado presentaciones de diapositivas de documentos de Word, Open Office o PDF.
2008	Tumblr	David Karp	Es una plataforma de microblogging que permite a sus usuarios publicar textos, imágenes, vídeos, enlaces, citas y audio a manera de tumblelog. Los usuarios pueden seguir (follow) a otros usuarios registrados y ver las entradas de éstos conjuntamente con las suyas
2010	Pinterest	Paul Sciarra, Evan Sharp y Ben Silbermann	Es una plataforma para compartir imágenes que permite a los usuarios crear y administrar publicaciones variadas des de colecciones de imágenes hasta eventos. Permite a los usuarios, guardar y clasificar por categorías imágenes en diferentes tableros y las publicaciones interesantes de los usuarios.
	Instagram	Kevin Systrom y Mike Krieger	Plataforma social cuya finalidad es subir fotos y vídeos. Sus usuarios pueden aplicar efectos fotográficos y modificar sus imágenes, posteriormente compartirlas en la misma red social o en otras.
2011	Google	Google	Red social que tiene el objetivo de facilitar a los usuarios el acceso a todos los servicios que ofrece Google como sincronizar las fotos del móvil, acceder al correo electrónico o almacenar en la nube, al mismo tiempo que se puede chatear con amigos a partir de una cuenta propia de cada usuario.

Fuente: Álvarez (2004),

Se puede observar que las tres redes sociales más utilizadas son: Facebook, Twitter e Instagram; con unos porcentajes bastante elevados. Las inmediatas seguidoras son Google, LinkedIn, Printest y Flickr pero con unas cifras bastante inferiores.

2.2.3. Modelo Biopsicosocial de la Dependencia Tecnológica

Según Griffiths (2005, como se citó en García, López, Tur, García, López y Ramos, 2015) refieren desde un modelo biopsicosocial, del cual menciona seis categorías:

- **Saliencia.**

Se denomina saliencia cuando una determina actividad se vuelve primordial para una persona por encima de otras, por lo que tanto sus pensamientos, sentimientos y conductas están dominadas por ello.

- **Cambios de humor.**

La persona experimenta cambios de humor producto de las experiencias subjetivas de disforia, subidas de ánimo, sentimientos desestresantes entre otros, por dedicarse a una actividad específica.

- **Tolerancia.**

La persona aumenta el uso y frecuencia para obtener la misma estimulación y efectos que al inicio de la actividad.

- **Síndrome de abstinencia.**

Ante la reducción de la actividad, principalmente cuando ocurre de forma imprevista la persona experimenta desagrado e incluso malestar físico, psíquico o social.

- **Conflicto.**

La persona experimenta conflictos intrapersonales e interpersonales; a pesar de ser consciente de sus problemas tiene la sensación de no tener control sobre ello.

- **Recaída.**

La persona recae en la conducta con respecto a la actividad inicial posterior al síndrome de abstinencia.

2.2.4. Consecuencias de la Dependencia Tecnológica

Manulita (2014), llegar a depender de la tecnología puede tener múltiples consecuencias, afectaría al ser humano en muchas de sus áreas y causaría un desequilibrio. Deterioro mental, poco desarrollo de la creatividad, aislamiento social, enfermedades auditivas por el uso constante de los celulares, atrofia miento intelectual, descuido personal, depresión, desorden bipolar, ansiedad, trastornos, etc.

Según Fontemachi (2014), el descubrimiento de todas estas tecnologías (Internet, celular y videojuegos) por los niños, niñas, adolescentes y la sociedad en general, ha generado infinidad de transformaciones en los distintos aspectos de la vida de todos. Ha traído grandes beneficios, pero también perjuicios. Las distintas herramientas tecnológicas han pasado a formar parte de nuestra vida. Su uso se ha generalizado y normalizado, pero lo cierto es que hay casos en los que aparecen problemas de dependencia manifestados especialmente en el uso excesivo de internet, los móviles y los videojuegos. Apareciendo malestar, angustia y desesperación; si no pueden utilizarse, o se experimenta una importante necesidad de conectarse o jugar a pesar de las consecuencias que pueda implicar dicha conducta.

Esta dependencia puede producir una interferencia respecto de otras actividades y áreas de la vida de la persona y esto se puede tomar como un criterio especialmente relevante para determinar la adicción. (Marco, como se citó en Fontemachi, 2014)

Wieland (2005), observó síntomas de abstinencia física y psicológica, como alteraciones del humor, irritabilidad, impaciencia, inquietud, tristeza, ansiedad, en caso de verse obligados a interrumpir la conexión, a no poder llevarla a cabo o a la lentitud de la conexión. Para conseguir la excitación inicial, decaída por el efecto de la tolerancia, se recurre a trucos como aumentar el número de conversaciones abiertas en un chat. También, se produce agitación o irritabilidad si no es posible realizar la conducta, llegando en algunos casos a la ciber crisis.

Matos (2006), menciona que los jóvenes dependientes de la tecnología se dedican mayor tiempo a navegar por internet en busca de nuevos amigos, a descubrir o investigar nuevas curiosidades de la sociedad en la que vivimos y dejan a un lado sus actividades educativas e incluso algunos hasta abandonan definitivamente sus clases.

Small y Vorgan (2008), dice que a muchas personas les cuesta resistirse del atractivo de las nuevas tecnologías, que son divertidas y ahorran tiempo. Una atracción que se convierte en desafío, la tecnología deja de ser una herramienta útil y se convierte en el centro de vida. Cualquier aparato o programa de alta tecnología puede generar un hábito, pero al caer a una dependencia genera un problema muy extenso.

Gracia, Vigo, Fernández y Marcó, (2002); Wieland (2005), describe que la acción de dependencia tecnológica, se convierte en la más importante, al dominar pensamientos y sentimientos, de modo que cuando no se está conectado, se piensa en qué se debe hacer para conseguir una conexión, o en qué se hará durante la próxima conexión; de tal modo, parece que nada es posible sin la internet y todo gira en torno a ella.

Echeburúa, (1993), plantea la representación que sigue cuando hace referencia a los factores de riesgo psicológico importantes.

Como:

- Estado de ánimo disfórico.
- Intolerancia a los estímulos aversivos.
- Impulsividad.
- Búsqueda de sensaciones.
- Baja autoestima.

2.2.5. Dimensiones de la Dependencia Tecnológica.

Silva (2001), es un dispositivo psicológico propio que concibe el exceso en el uso de la tecnología (internet, móvil, videojuegos), mediante el impulso de consumir y de bajo control del funcionamiento de la voluntad, provocando un conflicto consigo mismo.

Según los aspectos causales que involucran el impacto de la dependencia tecnológica, podemos distinguir a tres componentes:

a. Uso del Internet.

Echeburúa, (1999), la utilización del internet por parte del infante llega a ser perjudicial a partir del incremento excesivo de tiempo, logrando incluso a afectar su desarrollo en diferentes áreas de su vida personal, educativo y social. Estos problemas se pueden manifestar con diversos síntomas tales como la disminución de horas de estudio, cambios en su estado anímico o somnolencia. Es así como la ansiedad se genera por el tiempo de espera en las conexiones o por la impaciencia de no encontrar lo que busca, tal es así que se puede convertir en irritabilidad e ira incontrolable.

Viñas, Juan, Villar, et al. (2002), sostienen que la adicción al Internet es manifestada por una mala administración de horarios, conllevando asimismo a problemas en el rendimiento académico, en su salud, llegando incluso a afectar la economía y estabilidad emocional en el núcleo familiar. En este sentido, el Internet se vincula estrechamente a un elevado malestar psicológico, con las propias manifestaciones dentro del hogar, llegando a observarse un mínimo o nulo tiempo para actividades recreacionales en familia o para relacionarse con sus familiares y amigos.

Según Arranz (2007), es una red informática global que facilita compartir información útil, así como el acceso a las comunicaciones en línea. Hoy en día el Internet ofrece a la mayor parte de la población mundial una amplia variedad de recursos aprovechables para el desarrollo de trabajos; intercambio de una gran cantidad de información, para el acceso a muchas opciones de diversión o el entretenimiento para el público de todas las edades. En el campo de la investigación y tecnología, especialmente para la ciencias médicas, el Internet es utilizado tanto para la formación, como para el intercambio de grandes volúmenes de información. Además, el Internet permitió acortar las distancias, a la vez que ofrece una amplísima variedad de soluciones efectivas y eficaces, las cuáles son aprovechadas para alcanzar un mayor nivel de desarrollo social y cultural, más aun a partir de las redes sociales.

Riveros y Mendoza (2008), sostienen que el internet posee un alcance amplísimo tanto como herramienta educativa en si, como acercar una amplia variedad de recursos educativos, repositorios o fuentes de investigaciones, utilizados para el asesoramiento, para la realización de trabajos y la solución de problemas (p. 39).

Leiner, et al. (2009), definen al internet como la agrupación de varias redes de comunicación que se vinculan e interconectan en una sola, de tal manera que se puedan compartir datos en línea y de manera compartida desde casi cualquier parte del mundo por medio de una conexión inalámbrica u ondas o por medio de un cable de teléfono.

Angulo, (2009), destaca las facilidades y ventajas que ofrece a los estudiantes para la ejecución de sus trabajos y obligaciones, favoreciéndolos con un mayor desarrollo en su independencia y autonomía al realizar por si solos sus responsabilidades.

Berner, (2011), el mal uso del internet representa uno de los factores causantes de la dependencia psicológica, debido a que existe un alto nivel de riesgo al experimentar actividades continuas por este medio, creando dependencia y baja tolerancia a la frustración, ansiedad y negación de su problemática para acceder que se realizan por este medio, con malestar cuando la persona no está en línea, tolerancia y negación de su problemática.

b. Redes sociales.

La finalidad de las redes sociales, es alcanzar el conocimiento y el contacto con otros rompiendo las barreras de la distancia desde cualquier parte del orbe, logrando vincular e interconectar en línea y en tiempo real sus eventos, vivencias, acontecimientos y noticias en su propio país, región o con países de otros continentes.

Hasta el día de hoy no hay una clara noción, los autores están concordando en que una red social es: Un espacio en la red cuya intención es consentir a los consumidores relacionarse, comunicarse, compartir contenido y crear comunidades”, o puede ser un instrumento de “Democratización de la información que convierte a

las personas en receptores y en productores de contenidos”. (Ureña, Ferrari, & Blanco, 2011).

Zamora (2006), el autor nos dice que las redes sociales son como las formas en que las personas interactúan en sociedad, ellas hacen uso de un intercambio dinámico entre individuos, grupos y organizaciones en contextos muy complejos. También otra manera de entender a las redes sociales es que son medios donde las personas quieren establecer interacciones unas con otras de tal manera que les permitan compartir sensaciones, sentimientos y emociones sin necesidad de tener contacto físico. (Echeburúa y Corral, 2010).

De acuerdo con Boyd y Ellison (2007), nos dice que una red social que se entiende como un servicio que va a permitir:

- Crear un perfil, público o semipúblico dentro de un sistema delimitado.
- Emitir una lista de otros usuarios con los que comparten una conexión.
- Observar y recorrer la lista de los lazos realizados por otros dentro del sistema.

Siguiendo a Flores (2009), podemos decir que las redes sociales virtuales funcionan como punto de encuentro; donde amigos y familiares se congregan con fines e intereses comunes, estos lugares virtuales ofrecen la posibilidad de mostrar qué es lo que los miembros están haciendo. Se necesitan instrumentos tecnológicos dentro del contexto de comunicación, los que nos ayudan a lograr y nos facilitan el procedimiento para utilizar esta herramienta llamada teléfono móvil, quien tiene como límite recepcionar mensajes y también enviarlos a todos sus contactos.

c. Uso del Móvil.

Entendemos por movilidad a la característica esencial de un conector, por la que se reconoce a un dispositivo móvil; este puede ser transportado con facilidad y frecuencia. Los dispositivos móviles son esencialmente pequeños, de esta forma son transportados y usados con facilidad. (Herrera et al., 2010).

El teléfono celular es un dispositivo que se puede usar en momentos de urgencia; también son muy útiles para el entretenimiento de personas de todas las

edades, ya que este aparato tecnológico cuenta con un amplio repertorio de características como: cámara, videojuegos, reproductor de música, redes sociales, Facebook, whatsApp, etc. Por todas estas características es una herramienta importante en la comunicación de la población; quienes la utilizan a diario en el colegio, la universidad, el trabajo, etc. Incluso algunas de las personas no pueden hacer sus actividades diarias sin hacer uso de este aparato tecnológico, volviéndose dependientes. (Cuyun, 2013)

La adhesión al celular, es considerada como una adicción de tipo psicológico o una adicción sin drogas. Estas son conductas que se repiten porque son asumidas como placenteras, trayendo como consecuencia grave dependencia psíquica y psicológica en el individuo y su entorno más cercano. En muchos de los casos en niños a partir desde los 10 años, lo que hace que ese instrumento se vuelva peligroso para su desarrollo psicosocial. (Domínguez, 2014)

Hay conjeturas que nos dicen que esta dependencia la padecen 1 de cada 1000 personas en el mundo que usan el teléfono móvil y esto está dañando mucho a los niños y jóvenes. Esta dependencia es diferente a otras, tales como: el alcoholismo o la adicción al juego, etc. Desde muy temprana edad se inician en esta dependencia, desde los 10 años aproximadamente. Esto sucede que es muy fácil adquirir un celular y en especial si se trata de niños menores, quienes obtienen el teléfono móvil por necesidad para comunicarse con sus padres, quienes trabajan fuera de casa y requieren comunicarse con sus hijos ante cualquier emergencia. (Vera, 2015).

Chóliz (2009), el autor nos dice que hay factores que hacen los teléfonos celulares sean de gran atracción a niños y adolescente, lo cuales son:

- ✓ **Autonomía.** El Teléfono móvil es una herramienta que nos ayuda a definir el propio espacio personal, identidad y prestigio. La marca del aparato nos hace sentir que tenemos mayor estatus o nivel social.
- ✓ **Aplicaciones tecnológicas.** Cada vez hay más innovaciones en ciencia y tecnología; las cuales están vinculadas a la computación y electrónica. Muchos niños y adolescentes encuentran un clima de fascinación en aprender las diversas funciones que ofrece el teléfono celular, demostrando habilidad y destreza en su uso, mucho más que de los adultos.

- ✓ **Actividad de ocio.** Las nuevas tecnologías que trae el celular permite una comunicación más fluida y un tiempo de relax.
- ✓ **Fomento y establecimiento de relaciones interpersonales.** Existen diversas aplicaciones y programas que trae el celular que favorece el vínculo de las relaciones interpersonales.

Los problemas que puede traer el teléfono surge con mayor insistencia entre los niños y adolescentes de entre 10 años a más; esto ocurre porque son los más jóvenes, los que más propensos están a crear conductas de adicción. Estas conductas adictivas se ven reforzadas, porque ellos poseen inmediatez en la comunicación y crean espacios anónimos de juego, diversión, compras y hasta pornografía. (Muñoz-Rivas y Agustín, 2005).

d. Uso de los Videojuegos.

Herrero (2010), refiere que son aquellos videojuegos jugados vía internet, que pueden ser de uno o varios jugadores. El mundo de los videojuegos ha sufrido numerosas transformaciones desde que en 1952. el primer juego de 3 en Raya, y en 1972 se comercializaran los primeros videojuegos a través de primitivas videoconsolas caseras y máquinas recreativas.

Tejeiro (2001), nos dice que los juegos electrónicos ahora son un entretenimiento con fuerte presencia en la vida de los niños y adolescentes. No obstante que les perjudica, ellos se ausentan de las cases escolares. No hay disposición fácil para diagnósticos certeros que muestren su problema adictivo a videojuegos, se desconocen sus propiedades psicométricas. Los estudios al respecto son teóricos y nos brindan una visión general del problema, en la que observamos muchas diferencias en el método de estudios y las réplicas son escasas, por lo que los resultados son parciales y sujetos a múltiples interpretaciones.

Para Chóliz (2011), lo que produce en los niños y adolescentes al jugar con videojuegos son:

- Exponen atractivos escenarios de diversión sin límite de edad.
- Facilitan el feedback; es decir que encuentran en los videojuegos de competencia actividades interactivas que llaman su atención.

- Los videojuegos están en fases o niveles de mayor dificultad. Esto le permite afinar su habilidad en el juego combatiendo para ganar más y obtener un mayor nivel de desempeño en el juego.
- Los niveles de juego crean la sensación de alta competitividad y emociones al límite; en la que va a incitar a jugar cada vez más y con mayor intensidad; ya que se trata de una actividad que transgrede sobre su personalidad.
- En su totalidad de veces la forma como está compuesto el videojuego crea fascinación, sorpresa y emoción; lo que sobrelleva a la sensación de dominio del problema, pues es una acción libre y define la voluntad de autonomía.
- Al concluir hay una estrecha relación entre la dificultad y la habilidad; estas dos están muy vinculadas al interés de salir de la realidad, porque se encuentran absortos en jugar en más horas los videojuegos.

Chóliz (2011) constituye criterios para establecer la dependencia a los videojuegos, los cuales son:

1. Tolerancia; cada vez necesita jugar más tiempo, o a más videojuegos.
2. Abstinencia; disgusto emocional cuando se le impide que juegue o cuando se lleva un tiempo sin jugar.
3. Juega más de lo que se proyectaba al inicio.
4. Pretensión por dejar de jugar en los videojuegos y no poder dejarlo.
5. Usar demasiado tiempo en actividades vinculadas a videojuegos; concibiendo que estas se interpongan en sus acciones cotidianas.
6. Dejar de lado sus actividades diarias por jugar más.
7. Insistir jugando sabiendo que se daña su estado emocional.

Para analizar este problema se crearon instrumentos que siguen los puntos validos o de criterios expuestos por el DSM-IV, para los que son considerados como trastornos de apego o de dependencia (Young, 1998). Los mencionados cuestionarios están concertados por factores que conforman las dimensiones principales de la dependencia, estos son: abstinencia, tolerancia, problemas ocasionados por el uso

excesivo y ausencia de control frente a las nuevas tecnologías. (Brenner; 1997)
(Anderson, 2001).

2.3. Definiciones conceptuales

- Adicción: Viene a ser un Patrón que va a cambiar el comportamiento del individuo; en la que puede causar un problema psíquico, físico o de ambos tipos. Si existiera abuso de drogas o conductas impropias, esto va a dañar a las personas en su mente y entorno familiar.
- Adicción Tecnológica: Estas son comportamientos adictivos (sin usar sustancias), se consideran adicciones de tipo psicológico y no por químicos. Estas adicciones pueden ser a los videos juegos o al internet en general.
- Dependencia Tecnológica: Es el apego excesivo al uso de equipos tecnológicos de última generación.
- Dependencia Internet: Es el vínculo psicológico, que se describe por el aumento en el uso del internet; pudiendo crear daño o malestar en la persona que se encuentra conectada a la red, de manera continua. Demostrando incomodidad y fastidio al no estar en línea.
- Dependencia Móvil: Es el conjunto de conductas repetitivas que resultan placenteras en el individuo y que a lo largo del tiempo generan una pérdida de control, de dominio propio y consecuencias negativas en su vida personal.
- Dependencia Videojuegos: Son conductas excesivas en el empleo de tiempo; en actividades relacionadas con los videojuegos, que llegan a interferir en actividades de la vida diaria de las personas.
- Internet: Proviene de "interconnected networks" ("redes interconectadas"), es la unión de todas las redes y computadoras distribuidas por todo el mundo.
- Móvil: Es un dispositivo inalámbrico electrónico, que permite tener acceso a la red de telefonía celular o móvil.
- Tecnofilia: Es la adicción a la tecnología. Hay distintos grados de tecnofilia dependiendo de la atracción o dependencia que el tecnófilo tenga hacia las tecnologías. Un tecnófilo puede depender de la tecnología hasta el punto de convertirse en una obsesión.

- Videojuegos: Es toda aplicación o Software que ha sido creado con el fin de entretener, basándose principalmente en la interacción de uno o más jugadores; ejecutado tanto en ordenadores como en cualquier otro dispositivo electrónico.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE INVESTIGACION

3.1. Tipo de investigación

El tipo de investigación es básica o pura, que tiene la finalidad de recopilar información o conocimiento de una realidad específica.

La investigación es de tipo descriptivo; ya que describe las características de un determinado fenómeno de estudio, en este sentido se describen las características que identifican a la muestra de estudio.

El enfoque es cuantitativo; que busca especificar las propiedades importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis. (Hernández, Fernández y Baptista, 2016).

3.2. Diseño de la Investigación.

El diseño de la investigación corresponde a un estudio no experimental, de corte transversal.

Es no experimental; porque la investigación se realiza sin manipular deliberadamente la variable, es transversal porque se recolectan los datos en un solo momento y en un tiempo único. (Abanto, 2014)

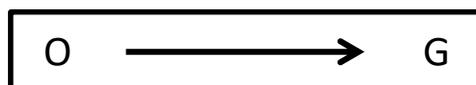


Figura 1. Diseño de la Investigación

Donde:

O = Observación de la muestra

G = Grupo de estudio o muestra (estudiantes de 6° grado de la I. E. N° 22238)

3.3. Población y Muestra.

3.3.1. Población

La población accesible fueron 60 estudiantes del 6º grado de la I. E. N° 22238 - “San Martín de Porres” de Chincha Alta, provincia de Chincha, en el departamento de Ica durante el período 2018.

3.3.2. Muestra

La muestra es censal, no probabilística, de tipo intencional, considerando a los 60 estudiantes de 6º grado de la I. E. N° 22238 “San Martín de Porres”, que cumplieron los criterios de inclusión/exclusión establecidos líneas abajo.

En este sentido Ramírez (1997), establece la muestra censal en donde todas las unidades de investigación son consideradas como muestra. De allí, que la población a estudiar se precise como censal por ser simultáneamente universo, población y muestra.

Criterios de Inclusión

- Estudiantes de 6º grado de primaria de I. E. N° 22238 “San Martín de Porres”
- Estudiantes del turno tarde
- Estudiantes de ambos sexos

Criterios de Exclusión

- Estudiantes de otros grados distintos al 6º grado de primaria
- Estudiantes del turno mañana.

A continuación se describe en la siguiente tabla:

Tabla 2.

Distribución de la muestra por aulas.

Aulas	N°
6° “A”	30
6° “B”	30
Total	60

Fuente: Ficha de matrículas de la I. E. N° 22238

3.4. Identificación de la variable y su operacionalización

Dependencia Tecnológica: Es el mecanismo psicológico individual, que genera el exceso en el uso de la tecnología mediante el impulso de consumir y de control del funcionamiento de la voluntad, provocando un conflicto consigo mismo. (Silva, 2001)

Variables de Control:

Edad: 11 a 13 años

Grado de Instrucción: 6° grado

Por otro lado la variable se mide en las dimensiones e indicadores que se muestran a continuación en la matriz de operacionalización.

Tabla 3.

Operacionalización de la variable

VARIABLE	DEFINICION CONCEPTUAL	DEFINICION OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	INDICE	INSTRUMENTO		
IMPACTO DE LA DEPENDENCIA TECNOLOGICA	Según Hackelinglab (2018), la dependencia tecnológica, es un término que hace referencia a depender de una cierta tecnología indispensable para “x” propósito, siendo los individuos que se encuentran de una u otra manera ligados a la tecnología; es decir esta se ha hecho parte de sus vidas.	La dependencia a la tecnología es la apego excesivo o vínculo psicológico que se tiene en el uso de algún tipo de recurso tecnológico, originando conflicto consigo mismo y con el control de la voluntad en la persona; en donde se considera el exceso en el uso del internet, móvil y videojuegos. (Silva, 2001)	Uso del Internet	<ul style="list-style-type: none"> - Necesidad - Soledad -Apatía - Distracción - Olvido. - Trasnochar. - Cansancio físico - Problemas escolares. - Bajo rendimiento. -Tiempo. 	1-10	Totalmente en desacuerdo (1)	Cuestionario de Dependencia Tecnológica		
			Uso del Móvil	<ul style="list-style-type: none"> - Gastos - Exceso de recarga - Sentimiento de dependencia - Prioridad a redes sociales - Publica/ postea. - Exigencia de compra. -Búsqueda de aplicativos. -Intranquilidad. -Ansiedad a redes sociales. -Sobre atención a mensajes 	11-20	En desacuerdo (2)			
			Uso de los Videojuegos	<ul style="list-style-type: none"> - Práctica acciones de pelea. - Violencia - Sentido común - Falta de control de impulsos - Frustración -Uso excesivo. -Desesperación. -Competencia. 	21-28	De acuerdo (4)			

3.5. Técnicas e instrumentos de evaluación y diagnóstico

La técnica empleada para recabar información, fue la encuesta y el instrumento que se utilizó, fue el Cuestionario de Dependencia Tecnológica; el cual mide el nivel de la dependencia tecnológica en los siguientes aspectos: uso del Internet, uso del móvil y uso de los videojuegos.

FICHA TÉCNICA: Cuestionario de Dependencia Tecnológica

Autor : Giovana Pamela Quispe Tasayco (2018)

Objetivo : Medir la Dependencia Tecnológica.

Significancia : Evaluación del nivel de Dependencia Tecnológica en los siguientes aspectos: uso de Internet, uso del móvil y uso de los videojuegos.

Edades a que se aplica : A partir de los 11 años.

Tiempo de aplicación : 30 minutos.

Modo de aplicación : Individual y colectivo.

Ámbitos de aplicación : Educativo, Clínico y Social.

Descripción:

El instrumento presenta 28 ítems con alternativas de respuesta politómicas tipo likert. Se califica mediante cinco niveles: Totalmente en desacuerdo, en desacuerdo, ni de acuerdo/ni en desacuerdo, de acuerdo, totalmente de acuerdo. como dependencia a la tecnología. Está dividida en tres dimensiones contenidos en el uso del internet, móvil y videojuegos.

Las puntuaciones dan un total de 140 puntos, como máximo puntaje en el cuestionario, considerando las tres áreas y ubicando los niveles o categorías: alto, medio y bajo.

Baremos:

Es un proceso, que permite la conversión de los puntajes obtenidos a categorías o niveles diagnósticos en la medición de una variable o fenómeno de investigación. (Eguía, 2018).

Tabla 4.

Baremos del Cuestionario de Dependencia Tecnológica

Niveles	Uso de Internet	Uso de móvil	Uso de los videojuegos	General
Bajo	10-23	10-23	8-19	28-65
Medio	24-36	24-36	20-30	66-102
Alto	37-50	37-50	31-40	103-140

3.6. Determinación de la Validez y Confiabilidad

3.6.1. Validez

Con el propósito de determinar la adaptación del instrumento a nuestra realidad; se procedió a darle validez de criterio de jueces (Contenido), el cual se refiere al grado en que un instrumento refleja el dominio específico de lo que se mide, en este sentido el instrumento fue sometido a la consideración de un grupo de 3 especialistas (juicio de expertos), con el propósito de que emitieran su opinión en relación con la claridad y objetividad de cada una de las proposiciones formuladas.

Tabla 5.

Porcentaje de Validación del instrumento

Nº	NOMBRE DE LOS EXPERTOS	VALORACIÓN
		%
1	Mg. Anabel Rojas Espinoza	92%
2	Mg. María Lozada Miranda	92%
3	Dr. Juan Sandoval Vílchez	93%
	TOTAL	93%

Interpretación: Los jueces especialistas dieron un 93% en su valor de aprobación de la validez del instrumento en su contenido.

3.6.2. Confiabilidad de los Instrumentos

Para el estudio se determinó la confiabilidad de los instrumentos mediante el coeficiente de alfa de Cronbach, en el grupo de universitarios a través de una prueba piloto a la muestra de 60 estudiantes. Los coeficientes obtenidos fueron los siguientes:

Tabla 6.

Confiabilidad de instrumentos

Variables	Alfa de Cronbach	N°
Dependencia Tecnológica	0.902	28
1. Uso de Internet	0.908	10
2. Uso de móvil	0.889	10
3. Uso de los videojuegos	0.875	08

Los resultados del coeficiente de alfa de Cronbach, evidencian valores mayores a 0.80 considerando que los instrumentos son confiables y significativos.

CAPÍTULO IV

PRESENTACIÓN, PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

4.1. Presentación de resultados de datos generales

Tabla 7.

Resultados sociodemográficos de los estudiantes de 6° grado de la I.E. N° 22238 “San Martín de Porres” según el sexo.

Sexo	Frecuencia	Porcentaje
Femenino	26	43
Masculino	34	57
Total	60	100

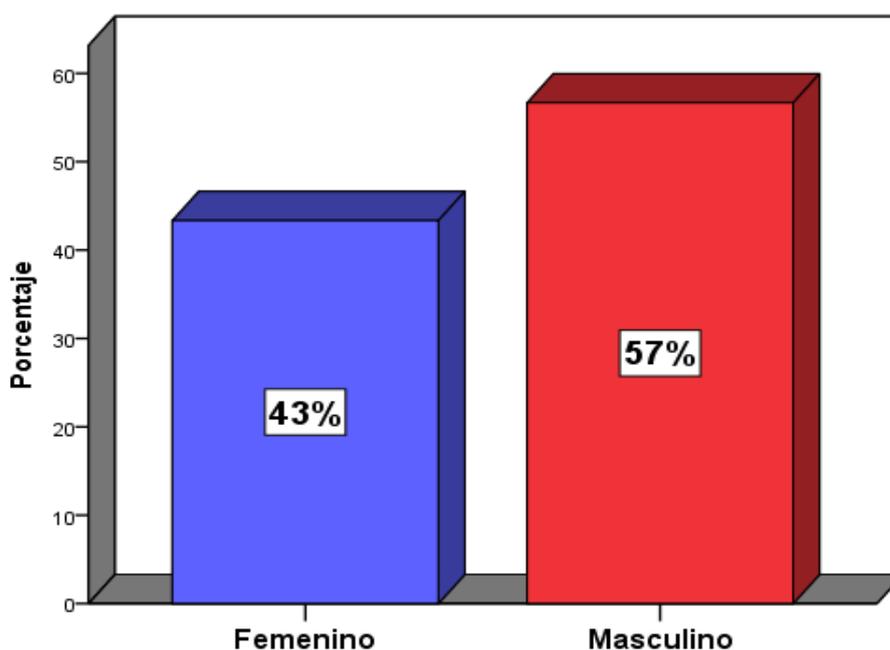


Figura 2. Resultados sociodemográficos de los estudiantes de 6° grado de la I.E. N° 22238 “San Martín de Porres” según el sexo.

Interpretación: En los resultados obtenidos del estudio se puede apreciar que el mayor porcentaje de los estudiantes del 6° grado de primaria, pertenecen al sexo masculino 57% (34), a diferencia del 43% (26) del sexo femenino.

Tabla 8.

Resultados sociodemográficos de los estudiantes de 6° grado de la I.E. N° 22238 “San Martín de Porres” según edades

Edades	Frecuencia	Porcentaje
11	22	37
12	31	52
13	6	10
14	1	2
Total	60	100

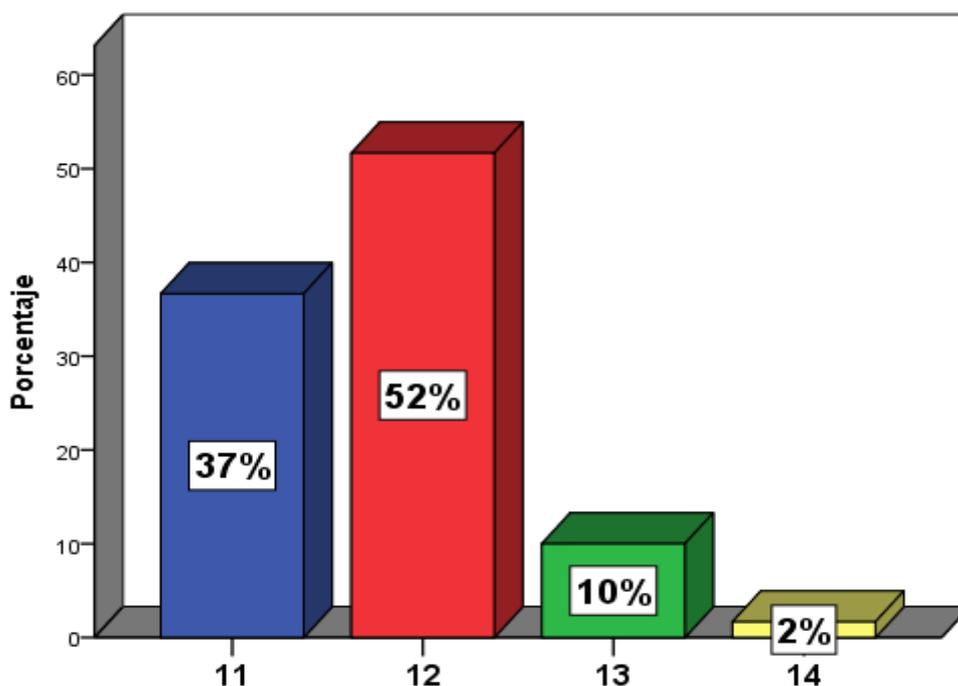


Figura 3. Resultados sociodemográficos de los estudiantes de 6° grado de la I.E. N° 22238 “San Martín de Porres” según edades

Interpretación: En los resultados obtenidos de la investigación se puede observar que el mayor porcentaje de estudiantes del 6° grado de primaria 52% (31), tienen la edad de 12 años, mientras que 37% (22) refiere una edad de 11 años, el 10% (6) tiene 13 años y finalmente un 2% (1), presentan una edad de 14 años.

Tabla 9.

Resultados sociodemográficos de los estudiantes de 6° grado de la I.E. N° 22238 “San Martín de Porres” según las horas que usan los recursos tecnológicos

Horas	Frecuencia	Porcentaje
4 - 6 horas	46	77
7 - 8 horas	10	17
9 a más	4	6
Total	60	100

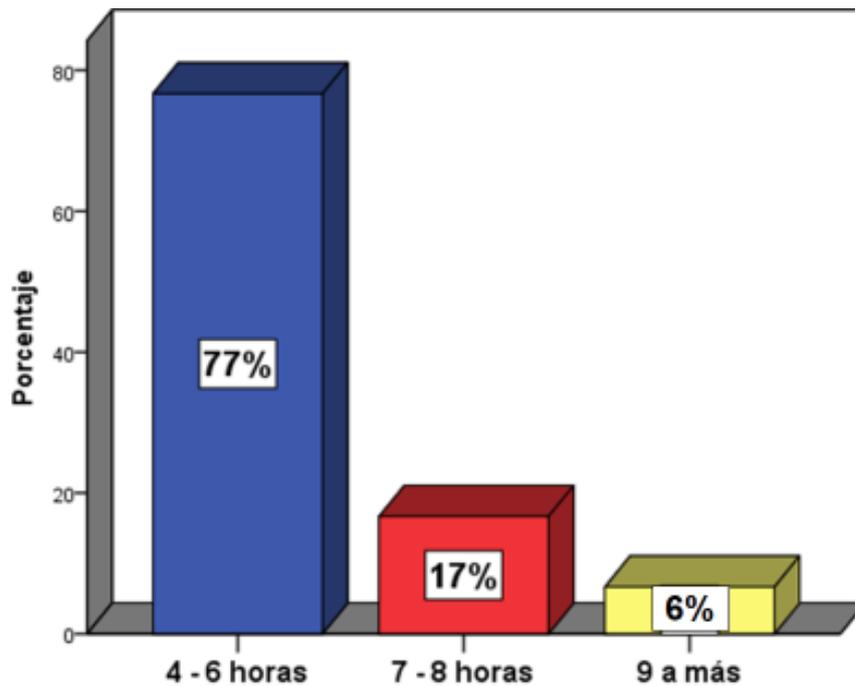


Figura 4. Resultados sociodemográficos de los estudiantes de 6° grado de la I.E. N° 22238 “San Martín de Porres”, según las Horas que usan los recursos tecnológicos.

Interpretación: En los resultados obtenidos se muestran que la mayor parte de los estudiantes del 6° grado de primaria igual al 77% (46) transcurren de 4 a 6 horas en el uso de los recursos tecnológicos, mientras que en menor proporción el 17% (10) lo utilizan de 7 a 8 horas, y finalmente el 6% (4) usan los recursos tecnológicos de 9 a más horas diarias.

4.2. Presentaciones de resultados específicos.

Tabla 10.

Niveles de Dependencia Tecnológica en estudiantes del 6° grado de Primaria de la I.E. “San Martín de Porres”

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	29	48
Medio	30	50
Alto	1	2
Total	60	100

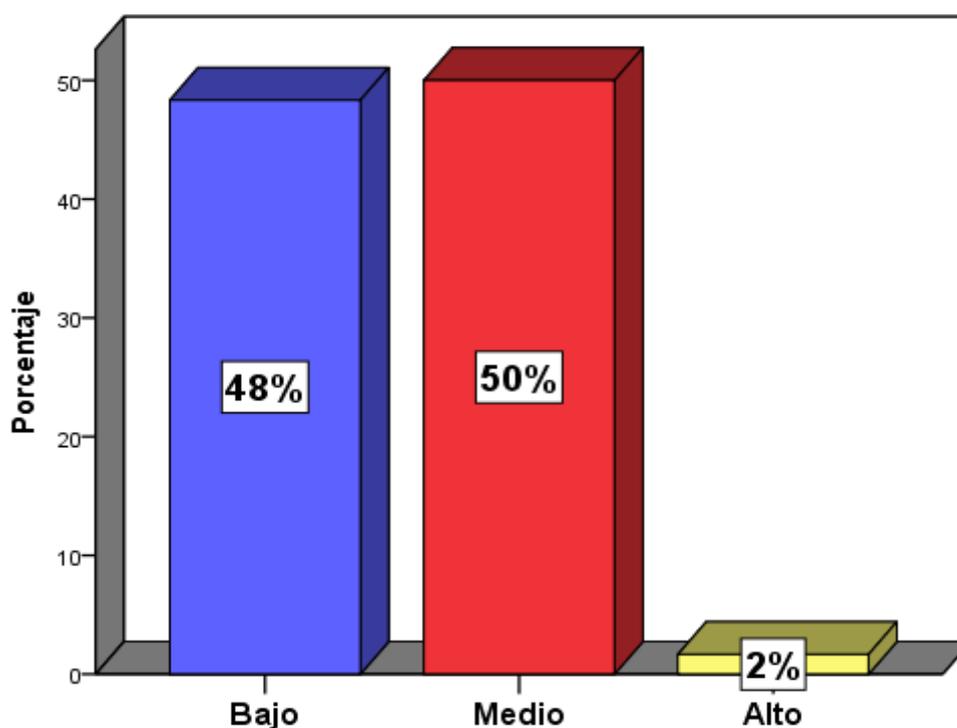


Figura 5. Niveles de Dependencia Tecnológica en estudiantes del 6° grado de Primaria de la I. E. “San Martín de Porres”

Interpretación: En los resultados obtenidos en la variable dependencia tecnológica en los estudiantes del 6° grado de primaria se puede apreciar que el mayor porcentaje 50% (30), demuestra un nivel medio; mientras que el 48% (29) tiene en un nivel bajo y el 2% (1) posee un nivel alto.

Tabla 11.

Niveles de Dependencia tecnológica en estudiantes de la I.E. N° 22238 “San Martín de Porres”, según la dimensión uso de internet

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	23	38
Medio	29	48
Alto	8	13
Total	60	100

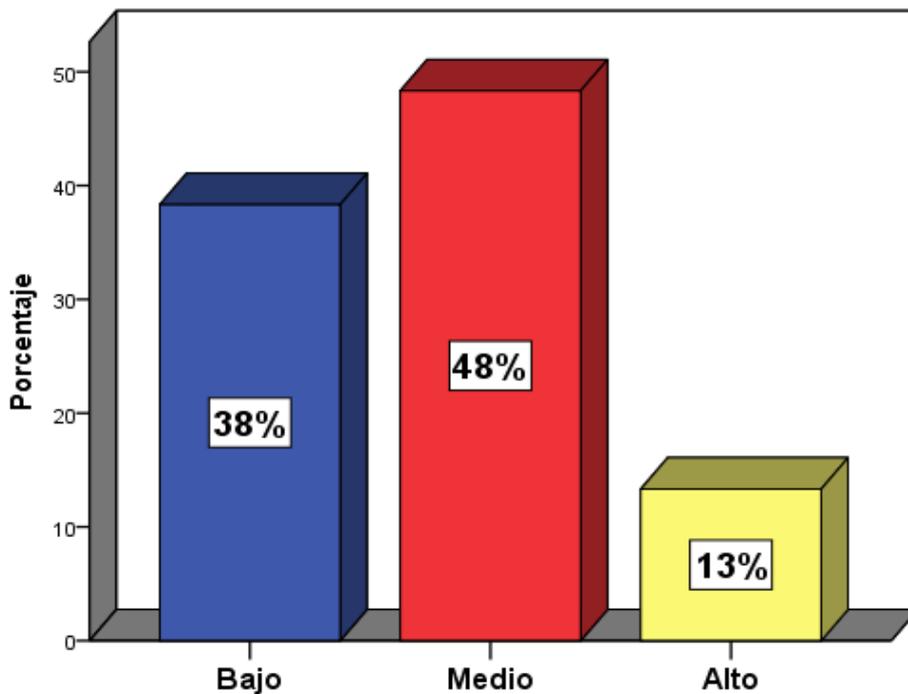


Figura 6. Niveles de Dependencia tecnológica en estudiantes de la I.E. N° 22238 “San Martín de Porres”, según la dimensión uso de internet

Interpretación: En los resultados obtenidos en la dimensión uso de internet de los estudiantes de 6° grado de primaria, se determinó que el 48% (29) demuestra un nivel medio, el 38% (23) tiene un bajo nivel de consumo del internet y el 13% (8) depende de un nivel alto.

Tabla 12.

Niveles de Dependencia tecnológica en estudiantes de la I.E. N° 22238 “San Martín de Porres”, según la dimensión uso de móvil

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	23	38
Medio	33	55
Alto	4	7
Total	60	100

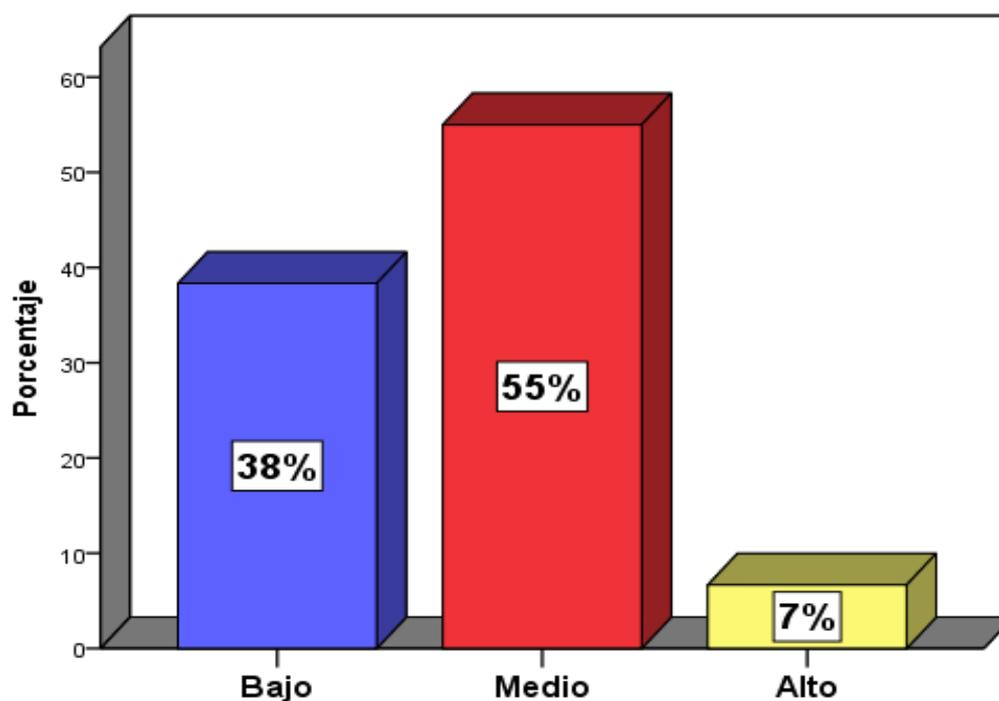


Figura 7. Niveles de Dependencia tecnológica en estudiantes de la I.E. N° 22238 “San Martín de Porres”, según la dimensión uso de móvil.

Interpretación: En los resultados obtenidos en la dimensión uso de móvil por los estudiantes del 6° grado de primaria se puede apreciar que el 55% (33), demuestra un nivel medio de dependencia, el 38% (23) manifiesta un nivel bajo y el 7% (4), desarrolla una alta dependencia en el uso del móvil.

Tabla 13.

Niveles de Dependencia tecnológica en estudiantes de la I.E. N° 22238 “San Martín de Porres”, según la dimensión uso de los videojuegos

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	33	55
Medio	25	42
Alto	2	3
Total	60	100

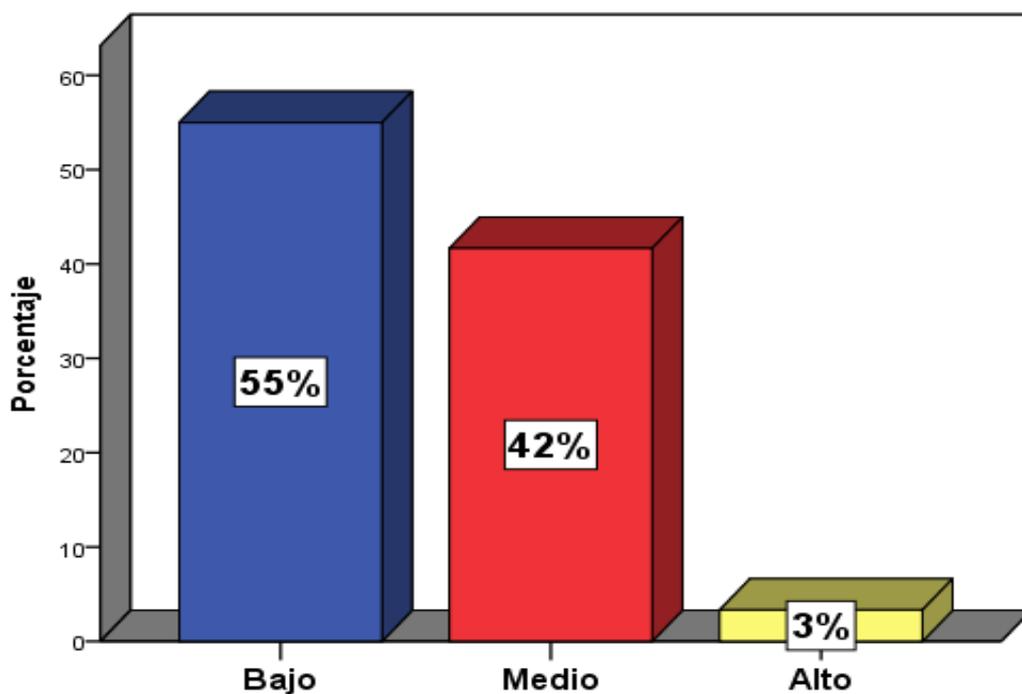


Figura 8. Niveles de Dependencia tecnológica en estudiantes de la I.E. N° 22238 “San Martín de Porres”, según la dimensión uso de los videojuegos

Interpretación: En los resultados de la investigación en la dimensión uso de videojuegos, los estudiantes del 6° grado de primaria en un 55% (33), demuestran un nivel bajo de dependencia, el 42% (25) manifiesta un nivel medio y el 3% (2) manifiesta una alta dependencia.

4.3. Procesamiento de los resultados.

En la etapa de procesamiento de datos, se elaboró una base de datos en una hoja del programa ofimático de Excel, organizando la información de las dimensiones consignando el valor de la respuesta elegida por los encuestados.

Seguidamente se realizó la sumatoria de los ítems de acuerdo a las dimensiones de la variable general, estableciendo un rango del baremo correspondiente.

Los datos seleccionados en la base de datos en Excel fueron trasladados al programa estadístico para Ciencias Sociales SPSS versión 24, en donde se realizó los análisis descriptivos que fueron presentados en tablas y figuras, que resumen los resultados obtenidos en la investigación. Permitiendo el análisis detallado y comprensivo del fenómeno de la dependencia tecnológica en un grupo de estudiantes del 6° grado de primaria.

4.4. Discusión de los resultados

En esta parte de la investigación se analizará los resultados encontrados, contrastando las coincidencias o diferencias de diversos estudios teóricos que tratan el impacto de la dependencia tecnológica en estudiantes de la I. E. “San Martín de Porres”.

En cuanto a los datos sociodemográficos en la muestra de estudio, se focalizó la mayor proporción de estudiantes transcurre de 4 a 6 horas diarias utilizando los recursos tecnológicos. En este sentido, los resultados se relacionan de cierta manera con las poblaciones de Argentina, en donde Fontemachi (2014) refiere que las mujeres son más adictas al internet y que el tiempo de uso fue de 1 a 7 horas al día.

En el estudio se determinó que los estudiantes de 6° grado de la I. E. N° 22238 – “San Martín de Porres”, tienen un nivel medio de dependencia tecnológica (50%), en este sentido, un porcentaje mayor de estudiantes tienden a desarrollar conductas desadaptativas generados por el frecuente uso de la tecnología, habiendo una necesidad de ayuda a los menores para reducir la dependencia a los medios tecnológicos. El resultado concuerda con el estudio realizado por Alanya y Gonzales (2015), quien concluyó que los estudiantes en un porcentaje de (49.8%) demuestran una adicción tecnológica moderada, y que tienden a generalizarse a la dependencia a recursos como el internet, el móvil y los videojuegos.

En lo que respecta a la dimensión uso de internet se identificó que la mayoría de los estudiantes presentan un nivel medio (48%) de dependencia tecnológica. Al respecto, los resultados concuerdan del estudio de Argueta (2018) donde encontró que el (74%) de los estudiantes encuestados presentaban un nivel moderado en el uso de internet. Esta coincidencia se debe a que los niños tienen la libertad del uso indiscriminado del internet en sus hogares, aunque como medio de aprendizaje inicialmente, lo toman como un medio de exploración de recursos distractores de manera exagerada.

Cabe indicar que el uso del internet, aunque se puede considerar como una desventaja por el inadecuado manejo del mismo tanto por niños y adolescentes, también sirve como una herramienta educativa que favorece el aprendizaje en la adquisición de conocimientos actualizados para el desarrollo de actividades asignadas por los docentes en los diferentes cursos.

Con relación a la dimensión uso de móvil se identificó en la mayoría de los estudiantes de 6º grado igual a (55%), lo cual refleja un nivel medio de dependencia, es decir que los menores tienen dependencia que se caracteriza por la necesidad de contar con equipos móviles y por la ansiedad de estar en las redes sociales. Al respecto, los resultados son similares con lo encontrado en el estudio de Fontemachi (2014), en donde la dependencia al móvil fue media y que las conexiones alcanzaron un promedio de 10.37 horas por día con amigos, señalando que el (83%) poseen celulares. Esta coincidencia se debe a que los niños desde muy temprana edad, son propensos a contar con recursos móviles como medio de distracción y a su manejo temprano de las aplicaciones.

Partiendo de los resultados del uso del móvil los estudios presentados respaldan en cierta medida la idea que los móviles o celulares inteligentes son adictivos y que podrían provocar serios daños psíquicos, a la personalidad y también a la vida social del niño y adolescente; sin embargo, esto no está fuera de la realidad educativa ya que día a día se restringe el uso de celulares en ambientes educativos.

Asimismo, en la dimensión uso de los videojuegos se identificó que la mayoría de los estudiantes evidencian un nivel bajo en la dependencia igual a (55%), es decir que los menores regulan su comportamiento y sensaciones de usar aparatos tecnológicos como medio de juego en su contexto escolar, por otro lado, un grupo presenta un nivel medio (42%), que tienen el tiempo para acceder a jugar permanentemente a diversos juegos en

línea. En este sentido, los resultados de la presente investigación se relacionan parcialmente con Fontemachi (2014); en su estudio coincide con los datos encontrados, considerando que el patrón de uso de los videojuegos muestra un promedio de 2.4 por día a la semana, siendo progresivamente adictivo. Lo que indica que la tendencia al uso de los videos se incrementa dependiendo de las condiciones reforzantes.

En términos generales, teniendo claro las similitudes con diversos aspectos analizados el estudio, con los resultados de diferentes autores se confiere la necesidad de ofrecer actividades saludables educativas para reducir la dependencia a la tecnología en la población de estudiantes del 6° grado de primaria.

4.5. Conclusiones

De acuerdo a los resultados encontrados en el presente estudio, se plantea las siguientes conclusiones:

- El impacto de la dependencia tecnológica en los estudiantes del 6° grado de primaria se focalizo en un nivel medio 50%, considerando el uso inadecuado y los malos hábitos actuales de la población infantil que conlleva a la adquisición de patologías y adicciones tecnológicas.
- Los estudiantes del 6° grado de primaria precisaron, en la dimensión uso de internet un nivel medio en 48%, debido a que la institución educativa limita el uso del medio tecnológico solo para fines educativos, pero sin embargo en casa lo utilizan con mayor frecuencia y muchas veces sin supervisión de los padres.
- -Se encontró en los estudiantes del 6° grado de primaria un nivel medio de 55% de dependencia en la dimensión uso de móvil, situación que generaliza a las poblaciones de niños de las otras secciones de primaria.
- En la dimensión de uso de los videojuegos los estudiantes del 6° grado de primaria perciben un nivel bajo 55% de dependencia, en dicho sentido la mayoría de los menores no desbordan mucho tiempo para acceder y dedicarse a actividades con los videojuegos; aunque, por otro lado, un 42% en término medio accede y esta dependiente al uso de nuevos videojuegos.

4.6. Recomendaciones

De las conclusiones del estudio se precisan las siguientes sugerencias con la finalidad de reducir la dependencia tecnológica en los estudiantes:

- Se recomienda a los Directivos de la Institución Educativa N° 22238 - “San Martín de Porres” de Chincha Alta, implementar un programa de intervención para disminuir la dependencia tecnológica en los estudiantes de 6° grado de primaria, a través de charlas y orientaciones en horas de tutoría.
- Los directivos y todo el personal docente, deben incorporar a la malla curricular y en tutoría temas relativos a las consecuencias sociales, mentales y físicos de la dependencia tecnológica como: internet, móvil y los videojuegos.
- Al personal docente del nivel primario se les sugiere durante sus clases la incorporación de actividades para los estudiantes, en las que se propicie hábitos adecuados para el uso del móvil en momentos y situaciones oportunos. Contribuyendo de este modo a la formación de estudiantes capaces de construir su aprendizaje sano con el uso de la tecnología.
- A los padres de familia se les sugiere estar al tanto acerca de las actividades que realizan sus hijos para orientar y guiar a los infantes que están deseosos de conocer y manipular el internet, móvil y los videos juegos; enseñándoles el buen uso de estas herramientas, dando pautas y orientaciones.
- A los padres de familia se les recomienda practicar dinámicas y juegos con sus hijos que no se vinculen con las tecnologías, como visitas a lugares vivenciales como museos, centros culturales, deportivos, etc.

CAPÍTULO V

PROGRAMA DE INTERVENCIÓN

“Afrontando la Dependencia Tecnológica”

5.1. Descripción del problema

Después de la investigación realizada se halló que La dependencia tecnológica en los niños de 6º grado (50%) de primaria de la Institución Educativa N° 22238 “San Martín de Porres”, se encuentra en un nivel Medio. En la dimensión uso del móvil el (55%) de los niños se encontraron en un nivel Medio, es decir que existe dificultades para el control del uso de los celulares y sus dispositivos, repercutiendo además, en sus relaciones interpersonales. La dimensión uso del internet (48%), presentó un nivel Medio, debido a que la I. E. “San Martín de Porres”, utiliza el internet solo para fines educativos. En la dimensión de uso de los videos juegos del 6º grado de primaria (55%), perciben un nivel Bajo de dependencia, es decir que no acceden a los videojuegos en exceso.

5.2. Objetivos

5.2.1. Objetivo general

- Potenciar las habilidades de afrontamiento positivo en los niños del 6º grado de primaria de la I.E. “San Martín de Porres” a través del Programa de Intervención, con la finalidad de reducir los niveles de dependencia tecnológica.

5.2.2. Objetivos específicos

- Generar habilidades comunicativas en los niños mediante estrategias conductuales que conduzcan a reducir los niveles de dependencia al uso de los móviles.
- Repotenciar las capacidades y recursos personales en los niños utilizando estrategias de reforzamiento positivo en actividades académicas para amenguar la dependencia en el uso excesivo del internet.
- Desarrollar conductas asertivas en los niños del 6º grado de primaria mediante el entrenamiento en habilidades sociales para disminuir la dependencia del uso de video juegos.

5.3. Justificación

La importancia del programa de intervención radica en la necesidad de implementar programas de intervención enfocados en la adquisición de conductas adecuadas y estrategias de afrontamiento asertivo en los estudiantes del 6° de primaria, frente a situaciones de vulnerabilidad y riesgo psicosocial, previniendo comportamientos des adaptativos. Asimismo, permitirá la promoción de conductas y estilos saludables de vida.

El programa de intervención beneficiará a los estudiantes del 6° grado de primaria, permitiendo a los niños (as) la adquisición de un conjunto de habilidades sociales de afrontamiento asertivo mediante una metodología de sesiones psicoterapéuticas que aportan herramientas conceptuales y vivenciales en donde se les enseñará una serie de técnicas cognitivas conductuales que le permitirán a los estudiantes de manera progresiva enfrentar, manejar y reducir situaciones de riesgo en situaciones de dependencia a la tecnología.

5.4. Alcance

Este programa está dirigido a estudiantes del 6° grado de primaria de la I. E. N° 22238 “San Martín de Porres, entre las edades de 11 a 13 años del turno tarde de ambos sexos.

5.5. Metodología

El programa contiene un enfoque de intervención cognitivo conductual, desarrollándose técnicas conductuales como reforzamiento positivo diferencial, asertividad y entrenamiento en habilidades sociales.

Este programa consta de 12 sesiones, los cuales se desarrollarán en 2 grupos de 30 estudiantes como máximo, con una duración de 60 minutos por cada sesión en las horas de tutoría; el desarrollo del programa de intervención tendrá en un control de asistencia para todas las sesiones:

- Guía de la sesión del programa.
- Hoja de conceptos vinculados al programa cognitivo conductual, asertividad y habilidades sociales.
- Exposición de situaciones de habilidades sociales y asertividad.

5.6. Recursos

5.6.1. Humanos

- Responsable del programa: Bachiller Giovana Pamela Quispe Tasayco
- Docente de curso Profesora María Lopez Contreras
- Directora de la Institucion Educativa: Profesora Katty Quispe David.

5.6.2. Materiales

- Útiles de escritorio: Papeles bond A4, lapiceros, plumones delgados y gruesos, papelotes.
- Equipos: Laptop, proyector, parlantes USB (con música relajante).
- Programas: Power point - you tube.
- Multimedia
- Fichas de asistencias.
- Otros: Sillas, mesas, movilidad.

5.6.3. Financieros

Este financiamiento estará a cargo de la Institución Educativa N° 22238 “San Martín de Porres”.

MATERIALES	CANTIDAD	COSTO
Papelógrafos	40	20.00
Lapiceros	60	30.00
Plumones de pizarra	20	50.00
Impresiones	900	90.00
	TOTAL	S/. 190.00

5.7. Cronograma de actividades:

ACTIVIDADES	MARZO				ABRIL				MAYO			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Sesion 01: BIENVENIDA “La tecnología hoy en día”	x											
Sesion 02 “Uso y abuso del móvil”		x										
Sesion 03: “Autocontrol en el uso del móvil”			x									
Sesion 04: “Comunicación eficaz”				x								
Sesion 05: “Impacto del uso del internet”					x							
Sesion 06: “Ser asertivo en el uso del internet”						x						
Sesion 07: “Habilidades para planificar mi tiempo en el uso del internet”							x					
Sesion 08: ¿Estrategias de afrontamiento asertivo en la interacción con los demás?								x				
Sesion 09: “¿Cómo controlar mis impulsos por el uso de los Videojuegos?”									x			
Sesion 10: “Menos ansiedad, menos uso de los videojuegos”										x		
Sesion 11: “Los hábitos saludables en los niños”											x	
Sesion 12: CIERRE												x

5.8. Desarrollo de las sesiones

“Afrontando la Dependencia Tecnológica”

Sesion 01: “La tecnología hoy en día”

Objetivo: Brindar información sobre la tecnología hoy en día en los niños, por medio de la técnica de exposición. **Uso del móvil**

ACTIVIDAD	OBJETIVOS	DESARROLLO	TIEMPO	RECURSOS
Bienvenida	Dar a conocer a los objetivos del programa	Se dará la bienvenida a los participantes del programa, mencionándoles los objetivos propuestos y el equipo de trabajo para las sesiones.	5”	Proyector Multimedia
Dinámica “Lo que tenemos en común”	Aplicar una dinámica relacionada con la sesión	El facilitador dice una característica de los participantes en el grupo, como ‘tener celular’. Todos aquellos que tengan celulares deben moverse hacia un lado del salón. Cuando el facilitador dice más características, como ‘les gusta los videojuegos’, los niños con esas características se mueven al lugar indicado. Así, hasta lograr 5 características en común.	20”	Hojas Pizarra Plumones
Exposición del tema “La tecnología hoy en día”	Dar a conocer a los participantes información sobre la tecnología hoy en día	Se expondrá el tema: “La tecnología hoy en día” Iniciará la sesión con la exposición del video titulado: ¿Cómo afecta en los niños la tecnología digital?: https://www.youtube.com/watch?v=3buc8XbiGyw Luego se les explicará a los niños: ¿Qué sabemos de la tecnología? ¿Qué medios tecnológicos existen? ¿Cuál es el impacto de la tecnología en los niños? ¿Cómo es la tecnología hoy en día? ¿Cómo afecta en la salud la tecnología?	20”	Hojas Proyector Multimedia
Aplicación de la técnica: “Exposición”	Desarrollar la técnica de exposición	Se les dará una hoja plastificada donde podrán visualizar dos fotografías en donde un menor jugando con un móvil, tablet, videoconsola. A la derecha aparece un menor jugando con distintos juguetes al aire libre, leyendo, practicando algún deporte o realizando algún tipo de manualidad, en solitario o en compañía de otros niños. Una vez visualizadas las fotografías se procede a abrir un debate, lanzando a los niños preguntas: ¿Qué opinan sobre las fotografías?, ¿En qué parte se sitúan?	10”	Hojas Proyector Multimedia Fotografías
Preguntas y respuestas	Propiciar las preguntas y respuestas relativos al tema	Se les pedirá a los niños que se planten preguntas acerca de la sesión, y que respondan libremente a criterio personal, felicitándolos por su participación. Luego se les invitará para la próxima sesión.	5”	Proyector Multimedia

Sesion 02: “Uso y abuso del móvil”

Objetivo: Ayuda a identificar las soluciones personales en los niños, mediante la técnica de resolución de problemas.

Uso del móvil

ACTIVIDAD	OBJETIVOS	DESARROLLO	TIEMPO	RECURSOS
Bienvenida	Dar a conocer a los objetivos del programa	Se iniciará dándoles la bienvenida a los participantes, indicándoles a que ingresen al aula donde se desarrollará la sesión titulada “Uso y abuso del móvil”	5”	Proyector Multimedia Pizarra
Dinámica “Las vocales por señas”	Aplicar una dinámica relacionada con la sesión	Se dividirá a los participantes en dos grupos. Se deberá dar a cada uno de los participantes una palabra para ser deletreada. En lugar de decir la vocal que tenga la palabra se hará una seña: Para la A se levanta el brazo derecho; para la E el brazo izquierdo; para la I se levanta un dedo de la mano derecha; para la O se abre la boca y para la U se abre la mano derecha en forma de abanico. El jugador que se equivoque sale del juego. Las palabras se van diciendo en forma alterna. El grupo que tenga más alumnos al terminar las palabras es el ganador.	20”	Proyector Multimedia Pizarra Plumones
Exposición del tema “Uso y abuso del móvil”	Dar a conocer a los participantes información sobre la tecnología hoy en día	Se expondrá el tema: “Uso y abuso del móvil” Luego se explicará a los participantes lo siguiente: ¿Uso del móvil en el mundo? ¿Cuáles son las ventajas del uso del móvil? ¿Desventajas del abuso del móvil en los niños? ¿Cómo aplicar la técnica de resolución de problemas en el abuso del uso celular?	20”	Hojas Proyector Multimedia Pizarra Plumones
Aplicación de la técnica de resolución de problemas	Desarrollar la técnica de resolución de problemas	Se pide a los miembros del grupo que formen parejas y que visualicen el power point donde figuran dos problemas frecuentes en el uso de celulares y que les brinden la solución respectiva utilizando la técnica de resolución de problemas. Se les pedirá que lo escriban en una hoja de papel y que lo expongan frente a sus otros compañeros de grupo.	10”	Hojas Proyector Multimedia
Conclusiones	Generar conclusiones de la sesión	Se finalizará la sesión con las conclusiones de los participantes acerca de la sesión, felicitándolos por su intervención. Luego se les invitará a los estudiantes para la próxima sesión.	5”	Pizarra Plumones

Sesion 03: “Autocontrol en el uso del móvil”

Objetivo: Propiciar el manejo de emociones y conductas adecuadas en los niños, por medio de la técnica de autocontrol.

Uso del móvil

ACTIVIDAD	OBJETIVOS	DESARROLLO	TIEMPO	RECURSOS
Bienvenida	Dar a conocer a los objetivos del programa	Se iniciará dándoles la bienvenida a los participantes, indicándoles a que ingresen al aula donde se desarrollará la sesión titulada “Autocontrol en el uso del móvil”	5”	Proyector Multimedia
Dinámica “Los mudos”	Aplicar una dinámica relacionada con la sesión	Se elige a un grupo de participantes para ser de los mudos, y a otro que será EL REY. Se les indica a los mudos los movimientos que deben hacer —aviadores, tractoristas, lustradores, etc.—. A una señal los mudos se acercan al REY y éste les pregunta: ¿Qué saben hacer? Los mudos, por señas, indican lo que saben hacer, teniendo únicamente el REY dos oportunidades de adivinar, si la última vez no lo logra debe salir corriendo para que no lo atrapen los mudos. Si el REY adivina, los mudos deben huir para no ser capturados. El mudo que sea capturado ocupa el lugar del REY.	20”	Tiza Grabadora CD Música
Exposición del tema “Autocontrol en el uso del móvil”	Dar a conocer a los participantes información sobre la tecnología hoy en día	Se expondrá el tema: “Autocontrol en el uso del móvil” Luego se explicará a los participantes los siguiente: ¿Técnicas sencillas para el autocontrol? ¿Límites en el uso del móvil? ¿Cómo se desarrollan las habilidades de autocontrol para establecer límites?	20”	Proyector Multimedia Pizarra Plumones
Aplicación de la técnica de autocontrol	Desarrollar la técnica de autocontrol	Se les presenta a los participantes el objetivo de la actividad: Poner límites en el exceso del uso de móvil a través del autocontrol. Se entrega una hoja de registro donde anotaran la intensidad de horas en el uso del celular, luego se plantea la interrogante qué actividades productivas harían si dejarían de usar el celular, y que ganarían con eso. Seguidamente, se les dira cuáles son las consecuencias negativas de no poner límites en el uso del celular. Finalmente, se les enseña técnicas sencillas como la relajación muscular y la imaginación de actividades físicas saludables como el deporte y el juego de grupo.	10”	Hojas Proyector Multimedia
Reflexión	Crear un ambiente de reflexión	Se finalizará la sesión con una reflexión entre los participantes acerca del tema. Luego se les invitará a los estudiantes para la próxima sesión.	5”	Proyector Multimedia

Sesion 04: “Comunicación eficaz”

Objetivo: Enseñar habilidades de comunicación eficaz en los niños, con la ayuda de la técnica de reforzamiento positivo. **Uso del móvil**

ACTIVIDAD	OBJETIVOS	DESARROLLO	TIEMPO	RECURSOS
Bienvenida	Dar a conocer a los objetivos del programa	Se iniciará dándoles la bienvenida a los participantes, indicándoles a que ingresen al aula donde se desarrollará la sesión titulada “Comunicación eficaz”	5”	Proyector Multimedia
Dinámica “Buscando Pistas”	Aplicar una dinámica relacionada con la sesión	El facilitador colocará a participantes en forma de círculo o bien en filas que queden por pares. Tres alumnos salen del salón, y les dice a los que se quedan que den pistas de sus compañeros que tienen a la derecha. Las preguntas tienen que ser individuales. Entran los alumnos que salieron y uno por uno interroga. El interrogado debe contestar con exactitud dando pistas del compañero que está a la derecha pero sin verlo para no delatarlo. Tardará un momento para que den con el truco.	20”	Hojas Pizarra Plumones
Exposición del tema “Comunicación eficaz”	Dar a conocer a los participantes información sobre la Comunicación eficaz	Se expondrá el tema: “Comunicación eficaz” Iniciandose con la proyección del video “Sin tecnología Desafío Broco” link https://www.youtube.com/watch?v=W2qpcgH7fLo Luego se explicará a los participantes lo siguiente: ¿Qué es la Comunicación eficaz? ¿Problemas en la comunicación entre las personas? ¿Cómo desarrollo una buena comunicación con los demás, sin la tecnología?	20”	Hojas Proyector Multimedia Pizarra Plumones
Aplicación de la técnica reforzamiento positivo	Desarrollar la técnica de reforzamiento positivo	Se les dirá a los participantes que elijan una pareja o compañeros para hacer una entrevista sobre los intereses de cada uno, luego lo expondrá en grupo, cada participación tendrá un elogio de los participantes.	10”	Hojas Proyector Multimedia
Retroalimentación	Fomentar la retroalimentación del tema	Se finalizará la sesión con una retroalimentación entre los participantes, felicitándolos por su intervención. Luego se les invitará a los estudiantes para la próxima sesión.	5”	Pizarra Plumones

Sesion 05: “Impacto del uso del internet”

Objetivo: Generar una reflexión del nivel del uso del internet en los niños, a través de la técnica de detención del pensamiento. **Uso del móvil**

ACTIVIDAD	OBJETIVOS	DESARROLLO	TIEMPO	RECURSOS
Bienvenida	Dar a conocer a los objetivos del programa	Se iniciará dándoles la bienvenida a los participantes, indicándoles a que ingresen al aula donde se desarrollará la sesión titulada “Impacto del uso del internet”	5”	Proyector Multimedia
Dinámica “La computadora descompuesta”	Aplicar una dinámica relacionada con la sesión	El facilitador explica que un virus ha atacado las computadoras. A algunas les ha borrado todos los programas que plantean los problemas y a otras todas las soluciones sobre el tema a tratar. Se invita a los grupos a restaurar la información, para ello la mitad de los subgrupos formados pensarán y presentarán problemas o conflictos relacionados con el tema del que se trate. Los otros subgrupos pensarán y presentarán posibles soluciones a situaciones. Luego escribirá de un lado del pizarrón los problemas planteados por cada uno de los subgrupos (se reunirán aquellos que sean similares). Y del otro lado las posibles soluciones encontradas. Se intentará encontrar las conexiones entre aquellos problemas y las posibles soluciones como así también encontrar soluciones para aquellos problemas que no se hubiesen explicitado y si existen soluciones que no corresponden a ningún problema, descubrir el mismo.	20”	Hojas Proyector Multimedia Pizarra Plumones
Exposición del tema “Impacto del uso del internet”	Dar a conocer el Impacto del uso del internet	Se expondrá el tema: “Impacto del uso del internet” Luego se explicará a los participantes los siguiente: ¿Cuál es el Impacto del uso del internet? ¿Internet es un necesidad hoy en día? ¿Ventajas del uso del internet? ¿Adicción al uso del internet?	20”	Proyector Multimedia Pizarra Plumones
Aplicación de la técnica detención del pensamiento	Desarrollar la técnica de detención del pensamiento	Se les dirá a los participantes que recuerden un pensamiento desagradable producto del exceso del internet (“Piensa lo más vívidamente posible y repetirlo mentalmente”), luego el moderador gritará con voz firme la palabra “Stop”. Posteriormente, los participantes repetirán la secuencia descrita siendo ellos quienes detengan el pensamiento con una voz alta.	10”	Hojas Proyector Multimedia
Reflexión	Crear un ambiente de reflexión	Se finalizará la sesión con una reflexión entre los participantes acerca del tema. Luego se les invitará a los estudiantes para la próxima sesión.	5”	Proyector Multimedia

Sesion 06: “Ser asertivo en el uso del internet”

Objetivo: Brindar alternativas asertivas en los niños, a través de la técnica de resolución de problemas. **Uso del internet**

ACTIVIDAD	OBJETIVOS	DESARROLLO	TIEMPO	RECURSOS
Bienvenida	Dar a conocer a los objetivos del programa	Se iniciará dándoles la bienvenida a los participantes, indicándoles a que ingresen al aula donde se desarrollará la sesión titulada “Ser asertivo en el uso del internet”	5”	Hojas Proyector Multimedia
Dinámica ¿Quién Soy?	Aplicar una dinámica relacionada con la sesión	Se pondrá el nombre de diferentes personas famosas en la espalda de cada participante, de manera que ellos no puedan verlo. Pida a los participantes que se paseen por el salón, haciéndose preguntas entre ellos sobre la identidad de su persona famosa. Las preguntas sólo pueden ser respondidas con “sí” o “no”. El juego continúa hasta que todos hayan descubierto quiénes son.	20”	Hojas Proyector Multimedia Plumones
Exposición del tema “Ser asertivo en el uso del internet”	Dar a conocer a los participantes información sobre Ser asertivo en el uso del internet	Se iniciará con la proyección del video “Recomendaciones para el Uso Seguro de Internet y las Redes Sociales” link https://www.youtube.com/watch?v=t-x73w1N1os Se expondrá el tema: “Ser asertivo en el uso del internet” ¿Técnica de resolución de problemas como parte de la asertividad? ¿Toma de decisiones asertivos? ¿Evaluación de los resultados?	20”	Hojas Proyector Multimedia
Aplicación de la técnica de Resolución de problemas.	Desarrollar la técnica de exposición	Con la participación de dos parejas de participantes del grupo se escenifica situaciones, (previamente establecidas) sobre el mal uso del internet. Una de las parejas utilizará la técnica de resolución de problemas para resolver una situación de incertidumbre, mientras que la otra pareja no. Luego se les pedirá que escriban los pasos que siguieron para solucionar el problema en una hoja de papel y que lo expongan.	10”	Hojas Proyector Multimedia Plumones
Reflexión	Crear un ambiente de reflexión	Se finalizará la sesión con una reflexión entre los participantes, felicitándolos por su intervención. Luego se les invitará a los estudiantes para la próxima sesión.	5”	Proyector

Sesion 07: “Habilidades para planificar mi tiempo en el uso del internet”

Objetivo: Lograr que desarrollen habilidades de planificación del tiempo en los niños, mediante la técnica de reforzamiento positivo. **Uso del internet**

ACTIVIDAD	OBJETIVOS	DESARROLLO	TIEMPO	RECURSOS
Bienvenida	Dar a conocer a los objetivos del programa	Se iniciará dándoles la bienvenida a los participantes, indicándoles a que ingresen al aula donde se desarrollará la sesión titulada “Habilidades para planificar mi tiempo en el uso del internet”	5”	Proyector Multimedia
Dinámica “ROMPE cabezas”	Aplicar una dinámica relacionada con la sesión	El facilitador dividirá en grupos de acuerdo al número de rompecabezas que tenga. En un sobre se le entrega su rompecabeza a cada grupo. A una señal empiezan todos juntos a armar su rompecabeza. El grupo que lo arme correctamente gana.	20”	Hojas Pizarra Plumones
Exposición del tema “Habilidades para planificar mi tiempo en el uso del internet”	Dar a conocer a los participantes información de las Habilidades para planificar mi tiempo en el uso del internet	Se expondrá el tema: “Habilidades para planificar mi tiempo en el uso del internet” Luego se explicará a los participantes los siguiente: ¿Consecuencias del mal uso del internet? ¿Cómo utilizó mis Habilidades para planificar mi tiempo en el uso del internet?	20”	Hojas Proyector Multimedia Pizarra Plumones
Aplicación de la técnica “Reforzamiento positivo”	Desarrollar la técnica de exposición	Se hace entrega a los niños de una hoja donde se proponen diferentes actividades que pueden contribuir a un empleo adecuado del tiempo libre haciendo un uso educativo de las nuevas tecnologías, y luego se procederá a leerlo conjuntamente. Se reforzará con un aplauso cada participación de los trabajos en criterios de planificación y organización de sus actividades.	10”	Hojas Proyector Multimedia Pizarra
Compromiso	Propiciar el compromiso de los participantes	Se finalizará la sesión con un compromiso entre los participantes, felicitándolos por su intervención. Luego se les invitará a los estudiantes para la próxima sesión.	5”	Hojas Pizarra Plumones

Sesion 08: ¿Estrategias de afrontamiento asertivo en la interaccion con los demás?

Objetivo: Enseñarles estrategias de afrontamiento asertivo en los niños, utilizando la técnica de autoinstrucciones. **Uso del internet**

ACTIVIDAD	OBJETIVOS	DESARROLLO	TIEMPO	RECURSOS
Bienvenida	Dar a conocer a los objetivos del programa	Se iniciará dándoles la bienvenida a los participantes, indicándoles a que ingresen al aula donde se desarrollará la sesión: ¿Estrategias de afrontamiento asertivo en la interaccion con los demás?	5”	Proyector Multimedia Plumones
Dinámica	Aplicar una dinámica relacionada con la sesión	El facilitador les pide a los participantes, que hagan parejas y que expresen estados emocionales opuestos (amor – odio – alegría – tristeza) pronunciándolo en voz alta, para ello se designará a cada persona con un número (1 ó 2), donde luego cambiarán de roles invirtiendo los números y a la vez pronunciando las palabras. Luego, el facilitador preguntará a los participantes qué les hace recordar esas palabras. Posteriormente, se ubicarán en un círculo y comenzarán a hablar sobre el significado que tiene para ellos esas palabras e irán teniendo control de sus emociones.	20”	Hojas Pizarra Plumones
Exposición del tema ¿Estrategias de afrontamiento asertivo en la interaccion con los demás?	Dar a conocer a los participantes las Estrategias de afrontamiento asertivo en la interaccion social	Se expondrá el tema: ¿Estrategias de afrontamiento asertivo en la interaccion con los demás? Luego se explicará a los participantes lo siguiente: ¿Qué es la asertividad? ¿Cuáles son las Estrategias de afrontamiento asertivo en la interaccion con los demás? ¿Cómo el internet afecta la interaccion social?	20”	Proyector Multimedia Pizarra Plumones
Aplicación de la técnica autoinstrucciones	Desarrollar la técnica de autoinstrucciones	Se dará instrucciones, pidiendo la colaboración de cuatro participantes del grupo que solicitarán “ayuda” a sus compañeros para enfrentar el exceso del uso de internet, otro para enfrentar críticas o burlas de otros compañeros, el tercero para enfrentar situaciones adversas cuando se creían que eran fáciles de resolver y el ultimo, para reclamar sobre su comportamiento. Se les pide a los participantes que formen grupos de tres, salgan al frente del aula y que “ayuden” a cada uno de sus compañeros para afrontar asertivamente la situación.	10”	Hojas Proyector Multimedia
Retroalimentación	Fomentar la retroalimentación del tema	Se finalizará la sesión con una retroalimentación entre los participantes, felicitándolos por su intervención. Luego se les invitará a los estudiantes para la próxima sesión.	5”	

Sesion 09: “¿Cómo controlar mis impulsos por el uso de los Videojuegos?”

Objetivo: Propiciar el manejo de impulsos en los niños, con la ayuda de la técnica de Exposición. **Uso del internet**

ACTIVIDAD	OBJETIVOS	DESARROLLO	TIEMPO	RECURSOS
Bienvenida	Dar a conocer a los objetivos del programa	Se iniciará dándoles la bienvenida a los participantes, indicándoles a que ingresen al aula donde se desarrollará la sesión titulada “¿Cómo controlar mis impulsos por el uso de los Videojuegos?”	5”	Hojas Proyector Multimedia
Dinámica “Marea Sube/ Marea Baja”	Aplicar una dinámica relacionada con la sesión	El facilitador les dice a los niños que dibujen una línea que represente la orilla del mar y pida a los participantes que se paren detrás de ella. Cuando el facilitador grite “Marea baja!” todos saltan hacia adelante, en frente de la línea. Cuando el líder grite “Marea sube!” todos saltan hacia atrás, detrás de la línea. Si el facilitador grita “Marea baja!” dos veces seguidas, los participantes que se muevan tendrán que salir del juego.	20”	Hojas Proyector Multimedia Pizarra Plumones
Exposición del tema “¿Cómo controlar mis impulsos por el uso de los Videojuegos?”	Informar a los participantes Cómo controlar mis impulsos por el uso de los Videojuegos	Se les proyectará el video: “Adictos a los videjuegos” link: https://www.youtube.com/watch?reload=9&v=mGpIBTvIicE Luego de la visualización se lanzará preguntas como: ¿Qué les sugiere el video?, ¿Qué conclusiones podemos sacar de este video? Seguidamente el moderador explicará a los niños: ¿Cómo controla sus impulsos el niño?, ¿Qué debemos hacer? ¿Etapas para el control de impulsos?	20”	Hojas Proyector Multimedia Pizarra Plumones
Aplicación de la técnica de modelado.	Desarrollo de la técnica de modelado.	Se le explica a los participantes la técnica para controlar sus impulsos. El facilitador hace el rol del “estudiante adicto a los videosjuegos” que deja de hacer sus tareas y estudiar, sacando notas bajas poniendose triste, luego reflexiona en voz alta y se dice “he perdido mucho tiempo en cosas inútiles”; posteriormente durante 60 segundos hace ejercicios de respiracion que lo tranquilizan, y se pone a estudiar organizando sus actividades escolares con alegría. Luego se les pide a los estudiantes que imiten la escena con sus compañeros del grupo, obteniendose un analisis grupal de los beneficios de la técnica para reducir la adiccion a los videojuegos.	10”	Hojas Proyector Multimedia Microfono
Retroalimentación	Fomentar la retralimentación del tema	Se finalizará la sesión con una retroalimentación entre los participantes acerca del tema. Luego se les invitará a los estudiantes para la próxima sesión.	5”	Pizarra Plumones

Sesion 10: “Menos ansiedad, menos uso de los videojuegos”

Objetivo: Ayudar a disminuir la ansiedad en los niños del 6° grado de primaria, mediante la técnica de relajación.

Uso de videojuegos

ACTIVIDAD	OBJETIVOS	DESARROLLO	TIEMPO	RECURSOS
Bienvenida	Dar a conocer a los objetivos del programa	Se iniciará dándoles la bienvenida a los participantes, indicándoles a que ingresen al aula donde se desarrollará la sesión titulada “Menos ansiedad, menos uso de los videojuegos”	5”	Proyector Multimedia
Dinámica “Los círculos mágicos”	Aplicar una dinámica relacionada con la sesión	El facilitador dibujará en el piso círculos de más o menos un metro, luego los participantes se organizan en círculos cogidos de las manos y se pondrá música en una grabadora. Las parejas marchan alrededor del salón por donde han sido dibujados los círculos, al compás de la música. Al terminarse la música todos se detienen, los que estén parados en los círculos dan prenda o dejan el juego.	20”	Hojas Pizarra Plumones
Exposición del tema “Menos ansiedad, menos uso de los videojuegos”	Dar a conocer a los participantes información sobre el tema Menos ansiedad, menos uso de los videojuegos	Se expondrá el tema: “Menos ansiedad, menos uso de los videojuegos” Luego se explicará a los participantes lo siguiente: la importancia de aprender a mantenerse a estar menos ansioso y sentirse relajados, diferenciando características físicas y conductuales de una persona que usa técnicas de relajación de otra que no las usa. Se visualiza láminas para reforzar el aprendizaje.	20”	Hojas Proyector Multimedia Pizarra Plumones
Aplicación de la técnica de relajación	Desarrollar la técnica de exposición	Se explica que la finalidad de los ejercicios es mostrar la incompatibilidad de estar relajado y estar ansioso o tenso. Asimismo se explica técnicas de relajación por medio de respiración y se les brinda una grabación auditiva para ser utilizado fuera de las sesiones que complemente el aprendizaje brindado.	10”	Hojas Proyector Multimedia Audio
Reflexión	Crear un ambiente de reflexión del tema	Se finalizará la sesión con una reflexión entre los participantes acerca del tema. Luego se les invitará a los estudiantes para la próxima sesión.	5”	Proyector Multimedia

Sesion 11: “Los hábitos saludables en los niños”

Objetivo: Estimular los hábitos saludables en los niños del 6° grado de primaria, por medio de la técnica de reforzamiento positivo. **Uso de videojuegos.**

ACTIVIDAD	OBJETIVOS	DESARROLLO	TIEMPO	RECURSOS
Bienvenida	Dar a conocer a los objetivos que contiene el programa	Se iniciará dándoles la bienvenida a los participantes, indicándoles a que ingresen al aula donde se desarrollará la sesión titulada “Los hábitos saludables en los niños”	5”	Proyector Multimedia
Dinámica: “Televisor mágico”	Aplicar una dinámica relacionada con la sesión	El facilitador les dice a los niños que realicen una manualidad que trata de crear un televisor con el que posteriormente podrán jugar y tomarse fotografías. Luego cada niños expondrá las funciones que tiene el televisor y en su vida.	20”	Fotografías Pizarra Plumones
Exposición del tema “Los hábitos saludables en los niños”	Dar a conocer a los participantes información sobre Los hábitos saludables en los niños	Se expondrá el tema: “Los hábitos saludables en los niños” Se les proyectará el video: “Consejos prácticos para evitar el sedentarismo en la edad infantil”. Link https://www.youtube.com/watch?v=jcNwObHMpKQ Luego se explicará a los participantes los siguiente: ¿Cuáles son los hábitos nocivos en los niños de hoy? ¿Cuáles son los hábitos saludables en los niños?	20”	Hojas Proyector Multimedia Pizarra Plumones
Aplicación de la técnica de reforzamiento positivo	Desarrollar la técnica de reforzamiento positivo	Se les dirá a los participantes que elaboren un programa semanal de actividades productivas, y que cada día es un logro positivo para su bienestar psicologico, se le reforzará la idea de hacerlo y anotarlo en su horario personal semanal, la cual se expondrá con el grupo, felicitando por su trabajo realizado.	10”	Hojas Proyector Multimedia Pizarra Plumones
Compromiso	Propiciar un compromiso del tema	Se finalizará la sesión con un compromiso entre los participantes, felicitandolos por su intervención. Luego se les invitará a los estudiantes para la próxima sesión.	5”	Hojas Pizarra Plumones

Sesion 12: “Cierre del Programa”

Objetivo: Lograr la adquisición de conductas adecuadas en los niños, por medio de la técnica de reforzamiento positivo. **Uso de videojuegos**

ACTIVIDAD	OBJETIVOS	DESARROLLO	TIEMPO	RECURSOS
Bienvenida	Dar a conocer a los objetivos del programa	Se iniciará dándoles la bienvenida a los participantes, indicándoles a que ingresen al aula donde se desarrollará el cierre del programa.	5”	Proyector Multimedia
Dinámica “El Escudo”	Aplicar una dinámica relacionada con la sesión	El facilitador les dará a cada participante un papel en forma de escudo en donde va a escribir lo más resaltante de su personalidad, luego le pedirá a una persona del grupo que lo lee. Después a otra, consecutivamente.	20”	Hojas Pizarra Plumones
Exposición del tema “Conclusiones del programa”	Dar a conocer a los participantes las Conclusiones del programa	Se expondrá el cierre del programa: “Conclusiones del programa” Luego se explicará a los participantes lo siguiente: ¿Cuáles fueron los objetivos del programa? ¿Qué beneficios obtuvieron? ¿Qué conclusiones se obtuvieron con el programa? ¿Cómo ayudarían las técnicas aprendidas?	20”	Hojas Proyector Multimedia
Aplicación de la técnica de reforzamiento positivo	Desarrollar la técnica de exposición	Se les pedirá a los participantes que formen parejas para que realicen tres comentarios positivos el uno del otro, indicando que no se centren en los aspectos físicos únicamente, sino también en las características de su comportamiento y su relación con otras personas. Por ejemplo: “Eres un buen amigo”, “Eres muy inteligente”. Se les preguntará: ¿Cómo respondieron al elogio?, se solicitará tres participantes para que expresen sus ideas o comentarios en relación con sus respuestas al elogio. ¿En el colegio recibimos halagos?, ¿Cómo nos sentimos cuando esto sucede?, ¿Qué emoción aparece en nosotros?.	10”	Hojas Proyector Multimedia Pizarra Plumones
Retroalimentación	Fomentar la retroalimentación del tema	Al finalizar se dan un abrazo grupal se dan unas palabras de agradecimiento, y se le pide a los alumnos que compartan su experiencia, resaltando lo que más le gustó y que es lo que se podría mejorar.	5”	Diplomas Pizarra Plumones

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abanto, K. (2014). *Guía de investigación*. Perú: UCV.
- Alanya, C. y Gonzales, A. (2015). *Nivel de Adicción Tecnológica en estudiantes del Colegio Nacional de Ciencias y Artes La Victoria de Ayacucho, Huancavelica- 2015*. (Tesis de pregrado). Universidad Nacional de Huancavelica, Perú. Recuperado de <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/451>
- Alonso-Fernández, F. (2003). *Las nuevas adicciones*. Madrid: TEA. Obtenido de <https://www.casadellibro.com/libro-las-nuevas-adicciones/9788471747631/933294>
- Álvarez, J. (2004). *De la Intervención a la dimensión humana. III. Jornadas de Servicios Sociales de Atención Primaria de Cataluña*. Barcelona: GERS.
- Angulo, U. (2009). *Demencia, Enfoque Multidisciplinario*. Buenos Aires: Editorial Polemos.
- Arias, O., Gallego, V., Rodríguez, M. y Pozo, M. (2012). *Adicciones a las nuevas tecnologías. Psicología de las adicciones*. (Tesis de pregrado). Universidad de Oviedo, España. Recuperado de <https://www.unioviado.es/gca/uploads/pdf/Psicologia%20de%20las%20Adicciones,%20vol.1,%202012.pdf>
- Arranz, J. (2007). Educación superior y sistemas de garantía de calidad. Génesis, desarrollo y propuestas del modelo de la convergencia europea. *Omnia*, 15(1), 37-56. Recuperado de <https://biblat.unam.mx/es/revista/omnia-maracaibo/articulo/educacion-superior-y-sistemas-de-garantia-de-calidad-genesis-desarrollo-y-propuestas-del-modelo-de-la-convergencia-europea>
- Argueta, Y. (2018). *Nivel de Adicción de uso de Internet en Adolescentes de 16 a 18 años*. (Tesis de Pregrado). Universidad Rafael Landívar, Guatemala. Recuperado de <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesiseortiz/2018/05/42/Argueta-Yenifer.pdf>
- Bolaños, M. (2015). *Estudio del Impacto de las Redes sociales en el comportamiento de los adolescentes de 12 a 14 años en una unidad Educativa en la ciudad de Guayaquil*.

- (Tesis de pregrado). Universidad de Guayaquil, Ecuador. Recuperado de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202017000200033
- Berner, J. (2011). Abuso y dependencia de internet la epidemia y su controversia. *Revista Chilena De Neuro-Psiquiatría*, 3(4), 45-49. Recuperado de https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0717-92272012000300008
- Chóliz, M., Villanueva, V. y Chóliz, M. C. (2009). Ellas, ellos y su móvil: uso, abuso (¿y dependencia?) del teléfono móvil en la adolescencia. *Revista Española de Drogodependencias*, (34), 74-88. Recuperado de <http://roderic.uv.es/handle/10550/22402>
- Chóliz, M., y Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de Psicología*, 27 (2), 418-426. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/167/16720051019.pdf>
- Cuyun, M. (2013). *Adicción a redes sociales en jóvenes (estudio realizado con jóvenes de 14-16 años del colegio Liceo San Luis de Quetzaltenango)*. (Tesis de pregrado). Universidad Rafael Landívar, Ecuador. Recuperado de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202017000200033
- Domínguez, J. (2 de Marzo de 2010). *Management en salud. Enfermedades tecnológicas: Cuales son y cómo prevenirlas*. Blog Management en salud. <http://managementensalud.blogspot.com/2010/03/enfermedades-tecnologicas-cuales-son-y.html>
- Domínguez, L. (2014). Los usuarios, internet y el bibliotecario: estudio de usuarios sobre los recursos en línea. *Información, cultura y sociedad*, (18), 57-76. Recuperado de <http://revistascientificas.filo.uba.ar/index.php/ICS/article/view/841>
- Echeburúa, E., Corral, P., García, E. y Borda, M. (1993). Interacciones entre la auto exposición y alprazolam en el tratamiento de la agorafobia sin pánico actual: un estudio exploratorio. *Behavioural and Cognitive Psychotherapy*, (21), 219-238.

- Eguía, C. (2018). *Separata de Psicometría*. UCS: No publicado.
- Farfán, L. y Muñoz, E. (2016). *Dependencia a Videojuegos en estudiantes del VII ciclo de Educación Básica Regular de una Institución Educativa Privada y una Institución Educativa Nacional, Chiclayo*. (Tesis de pregrado). Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, Chiclayo, Perú. Recuperado de http://tesis.usat.edu.pe/bitstream/usat/1146/1/TL_FarfanChambergoLuciana_MuñozGamarraEliana.pdf.pdf
- Flores-Cueto, J., Morán-Corzo, J. & Rodríguez-Villa, J. (2009). Las Redes Sociales. *Universidad de San Martín de Porres*, (3), 1-15. Recuperado de <http://www.redlas.net/materiali/priloge/slo/77181.pdf>
- Fontemachi, M. (2014). *Prevención de adicciones tecnológicas en adolescentes argentinos*. (Tesis de pregrado). Universidad de Sevilla, España. Recuperado de <http://hdl.handle.net/10550/37239>
- García del Castillo, J. A., López-Sánchez, C., Tur-Viñes, García del Castillo-López, A., & Ramos Soler, I. (2015) *Las redes sociales: ¿Adicción conductual o progreso tecnológico?* Madrid: Editorial ACCI.
- Gracia, M., Vigo, M., Fernández, M. J. y Marco, M. (2002). Características conductuales del uso excesivo de Internet. *Revista de Psiquiatría de la Facultad de Medicina de Barcelona*, (29), 219-230. Recuperado de https://www.um.es/analesps/v18/v18_2/06-18_2.pdf
- Guzmán, U., Ruiz, A. y Martínez, G. (2017). Dependencia tecnológica en los estudiantes universitarios de III año de la carrera de ciencias sociales del turno sabatino de la FAREM-Estelí con respecto Facebook y Whatsapp. *FAREM*, 3(5), 33-36. Recuperado de <http://repositorio.unan.edu.ni/7461/1/18027.pdf>
- Hackelinglab, J. (2018). *Dependencia tecnológica*. México: Revista Iberoamérica.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2016). *Metodología de la investigación*. (6° ed.). México: McGraw-Hill.

- Herrera, M., Pacheco, M., Palomar, J. y Zavala, D. (2010). La adicción a Facebook relacionada con la baja autoestima, la depresión y la falta de habilidades sociales. *Psicología Iberoamericana*, 18 (1), pp. 6-18. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/1339/133915936002.pdf>
- Herrero, A. (2010). La convergencia de los videojuegos online y los mundos virtuales: situación actual y efectos sobre los usuarios. *BM España*, 15 (28), 117-132. Recuperado de <http://www.ehu.es/ojs/index.php/Zer/article/view/2352>
- Leiner, B., Cerf, V., Clark, D., Kahn, R., Kleinrock, L., Lynch, D. y Wolff, S. (2009). Una breve historia de internet. *ACM SIGCOMM Computer Communication Review*, 39(5), 22. DOI:10.1145/1629607.1629613
- Lozano, K. (2015). *Impacto Social y cultural de los videos juegos en los Adolescentes de la Institución Educativa Los Libertadores de Ayacucho, provincia de Huamanga, distrito de Ayacucho 2015*. (Tesis de pregrado). Universidad de Universidad Nacional del Centro del Perú, Perú. Recuperado de <http://repositorio.uncp.edu.pe/handle/UNCP/1697>
- Luengo, A. (2004). Adicción a internet: conceptualización y propuesta de intervención. *Revista Profesional Española de Terapia Cognitivo-Conductual*, 2(4), 22-52. Recuperado de <http://www.jogoremoto.pt/docs/extra/BL5L6u.pdf>
- Maldonado, M. J. L., Mancilla, M. A. A., y Buitrago, L. A. B. (2014). Videojuegos y adicción en niños-adolescentes: una revisión sistemática. *Revista electrónica de terapia ocupacional Galicia*, (20), 12. Recuperado de <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/3609/CASADO%20AHUMADA%2C%20ALBA%20MARIA.pdf?sequence=1>
- Manulita, L. (2014). Factores predictores de conversión en deterioro cognitivo leve. *Rev Neurol Arg*, 8(32),75-93.
- Manzano, R. (2018). *Nivel de adicción al internet en estudiantes de quinto año de secundaria de la institución educativa Ariosto Matellini Espinoza, Chorrillos*. (Tesis de pregrado).

Universidad Inca Garcilaso de la Vega, Perú. Recuperado de <http://repositorio.uigv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.11818/2373/TRAB.SUF.PROF.Riusso%20Vicente%20Manzano%20Bustamante.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

Marco, C. (2013). *Prevención de la adicción a videojuegos: Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en el programa PREVTEC 3.1*. (Tesis de pregrado). Universidad de Valencia, España. Recuperado de <https://es.scribd.com/doc/186560601/Tesis-Doctoral-Prevencion-Adiccion-Videojuegos-Marco>

Matalinares, M. (2013). Adicción a la internet y agresividad en estudiantes de secundaria del Perú. *Revista IIPSI, Facultad de Psicología, UNMSM*, (16), 75-93. Recuperado de <http://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/psico/article/viewFile/3920/3>

Mathey, A. (2016). *Dependencia al celular entre los y las Estudiantes de la facultad de Educación de una Universidad de Chiclayo*. (Tesis de pregrado). Universidad Señor de Sipán, Pimentel, Perú. Recuperado de <http://servicios.uss.edu.pe/bitstream/handle/uss/3074/TESIS%20MATHEY%20CHUMACERO%20ANA%20KAREN.pdf;jsessionid=3B291C65650CA4DF595CADA5AD52B0F5?sequence=1>

Matos, C. L. (2006). Perfil clínico y epidemiológico de pacientes internados en una institución de salud mental. *Revista Médica Herediana*, 17 (4), 198-199. Recuperado de <http://www.upch.edu.pe/vrinve/dugic/revistas/index.php/RMH/article/view/879>

Mejía, V. (2015). *Análisis de la influencia de las redes sociales en la formación de los jóvenes de los colegios del cantón Yaguachi*. (Tesis de pregrado). Universidad de Guayaquil, Ecuador. Recuperado de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/7468/1/TESIS%20%20COMPLETA.pdf>

Muñoz-Rivas, M. y Agustín, S. (2005). La adicción al teléfono móvil. *Psicología Conductual*, 3(13), 481-493. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/215508643_La_adiccion_a_Internet_y_al_movil_Moda_o_trastorno

- Tejeiro, R. A. (2001). Medición de problemas de videojuegos en adolescentes. *Addiction*, 7(97), 1601–1606. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/273951321_ADICCION_A_LOS_VIDEOJUEGOS_UNA_REVISION_DE_LA_LITERATURA
- Organización Mundial de la Salud (1995). *Clasificación Internacional de Enfermedades (OMS) CIE-10. Descripciones Clínicas y Pautas para el Diagnóstico*. Madrid: Meditor.
- Prevensis y el Instituto de Opinión Pública de la Universidad Católica (2 Setiembre de 2017). *¿Cuántos adolescentes hay en riesgo de ser adictos a internet?* Blog El Comercio. Recuperado de <https://elcomercio.pe/lima/adolescentes-hay-riesgo-adictos-internet-246230>
- Ramírez, O. (1997). Obstáculos para la elaboración de escalas tipo likert: una reflexión personal. *Archivos en medicina familiar*, 9(2), 71-74. Recuperado de <http://www.medigraphic.com/pdfs/medfam/amf-2007/amf072a.pdf>
- Silva, F. (2001). *Adicciones con o sin drogas*. Uruguay: Prevención Edita.
- Small, G. y Vorgan, G (2009). *El cerebro digital*. Barcelona España: Ediciones Urano.
- Vera, K. (2015). *La adicción a las redes sociales*. Argentina: Diario Uno.
- Viñas, F., Juan, J., Villar, E., Caparros, B., Pérez, I. y Cornella, M. (2002). Internet y psicopatología: las nuevas formas de comunicación y su relación con diferentes índices de psicopatología. *Clínica y Salud*, 13, 235-256. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/285986469_Internet_y_psicopatologia_Las_nuevas_formas_de_comunicacion_y_su_relacion_con_diferentes_indices_de_psicopatologia
- Wieland, D. (2005). Adicción a las computadoras: implicaciones para la práctica de la psicoterapia de enfermería. *Perspectives in Psychiatric Care*, 41 (4), 153-161.

Young K. (1998). Internet Addiction: The emergence of a new clinical disorder. *Cyberpsychology & Behavior*, (1) 237-244. Recuperado de <https://www.liebertpub.com/doi/abs/10.1089/cpb.1998.1.237>

Zamora, M. (2006). Redes Sociales en Internet. *Intenational Investigation*, 5(6), 45-49. Recuperado de <http://www.maestrosdelweb.com/editorial/redessociales>.

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia

Problema General	Objetivo General	Metodología
¿Cuál es el nivel de la dependencia tecnológica en los estudiantes de 6° grado de la I. E. N° 22238 - “San Martín de Porres” de Chincha Alta, Provincia de Chincha, Departamento de Ica –2018?	Determinar el nivel de la dependencia tecnológica en los estudiantes de 6° grado de la I. E. N° 22238 – “San Martín de Porres” de Chincha Alta, Provincia de Chincha, Departamento de Ica –2018.	El tipo de investigación es básica o pura. Con un nivel descriptivo. El enfoque es cuantitativo. El diseño de la investigación corresponde a un estudio no experimental transversal.
Problemas específicos	Objetivos específicos	Población y muestra
¿Cuál es el nivel de la dependencia tecnológica, según la dimensión uso del internet, en los estudiantes de 6° grado de la I. E. N° 22238 - “San Martín de Porres” de Chincha Alta, Provincia de Chincha, Departamento de Ica –2018?	Identificar el nivel de la dependencia tecnológica, según la dimensión uso del internet, en los estudiantes de 6° grado de la I. E. N° 22238 - “San Martín de Porres” de Chincha Alta, Provincia de Chincha, Departamento de Ica –2018.	La población accesible fueron 60 estudiantes de 6° grado de la I. E. N° 22238 - “San Martín de Porres” de Chincha Alta, Provincia de Chincha, Departamento de Ica –2018, en número 60 estudiantes en total.
¿Cuál es el nivel de la dependencia tecnológica, según la dimensión uso del móvil, en los estudiantes de 6° grado de la I. E. N° 22238 - “San Martín de Porres” de Chincha Alta, Provincia de Chincha, Departamento de Ica –2018?	Identificar el nivel de la dependencia tecnológica, según la dimensión uso del móvil, en los estudiantes de 6° grado de la I. E. N° 22238 - “San Martín de Porres” de Chincha Alta, Provincia de Chincha, Departamento de Ica –2018.	La muestra es censal, no probabilística, de tipo intencional, considerando a todos 60 estudiantes, que cumplieron los criterios de inclusión/exclusión, resultando un total de 60 estudiantes.
¿Cuál es el nivel de la dependencia tecnológica, según la dimensión uso de los videojuegos, en los estudiantes de 6° grado de la I. E. N° 22238 - “San Martín de Porres” de Chincha Alta, Provincia de Chincha, Departamento de Ica –2018?	Identificar el nivel de la dependencia tecnológica, según la dimensión uso de los videojuegos, en los estudiantes de 6° grado de la I. E. N° 22238 - “San Martín de Porres” de Chincha Alta, Provincia de Chincha, Departamento de Ica –2018.	Criterios de Inclusión Estudiantes de 6° grado de primaria I. E. N° 22238 “San Martín de Porres” Estudiantes del turno tarde Estudiantes de ambos sexos Criterios de Exclusión Estudiantes de otros grados distintos al 6° grado de primaria Estudiantes del turno mañana

Anexo 2. Cuestionario de Impacto de la Dependencia Tecnológica

I. Introducción: Estimado estudiante el siguiente cuestionario tiene por objetivo conocer el grado de importancia, actitudes y tiempo que usted dedica al uso de los medios tecnológicos (internet, equipo móvil y videojuegos). Se le pide leer con detenimiento y responder sinceramente los ítems, seleccionando una sola respuesta por cada una. Recuerda que no hay respuestas buenas ni malas y que debes responder de manera individual los ítems propuestos.

II. Datos sociodemográficos

Sexo: Masculino () Femenino () **Edad:** _____ años.

Horas que usa los recursos tecnológicos: 4 - 6 horas (), 7 - 8 horas (), 9 a más horas ()

III. Nivel de Impacto de la Dependencia Tecnológica

A continuación, se presenta la escala de respuestas que tiene a su libre elección en cada uno de los ítems.

1	2	3	4	5
Totalmente en desacuerdo (TD)	En desacuerdo (D)	Ni de acuerdo/ni en desacuerdo (NA/ND)	De acuerdo (A)	Totalmente de acuerdo (TA)

DIMENSION: USO DEL INTERNET		TD	D	NA/ ND	A	TA
		1	2	3	4	5
1	Siente como si le faltara algo importante cuando no puede usar internet					
2	Le invade sentimientos de tristeza si le falta el internet					
3	No tiene deseos de hacer nada al menos que pueda usar el internet					
4	En clases esta distraída pensando en lo que quedo pendiente de ver o desea hacer en internet					
5	Se olvida las cosas que le dicen que haga o de sus responsabilidades por estar conectado a internet					
6	Se queda despierto hasta muy noche por estar usando el internet					
7	Por las mañanas siente flojera o cansancio por haber dormido pocas horas debido					

	al uso del internet					
8	Ha descuidado sus estudios por estar dedicarse más al uso del internet					
9	Sus calificaciones han bajado por prestar mayor tiempo y atención al internet					
10	Pasa largos periodos de tiempo al día (horas) conectado al internet					
DIMENSION: USO DEL MOVIL						
11	El uso del celular que usted hace genera un gasto permanente (recargas/tarifa fija)					
12	Con frecuencia se sobrepasa el límite en el uso de datos del móvil, viéndose en la necesidad de pedir que este se amplíe o recargué					
13	Siente que no puede vivir sin usar el móvil					
14	La prioridad al usar el celular es tener acceso a las redes sociales					
15	Constantemente postea o publica en las redes sociales a través del móvil					
16	Pide o exige que sus padres le compren un celular moderno					
17	Busca información sobre últimos equipos de celulares que contengan más aplicativos y funciones					
18	Se desespera si no le llega mensajes en mucho rato u horas al celular					
19	Revisa con ansias los mensajes que le llegan al celular (redes sociales)					
20	Chequea constantemente el celular para ver si le han llegado notificaciones o mensajes					
DIMENSION: USO DE VIDEOJUEGOS						
21	Siente deseos de practicar acciones de pelea que evidencia en los videojuegos que juega					
22	Alguna vez sin motivo alguno, sin darse cuenta o a modo de juego realizo una acción violenta vista en los videojuegos					
23	Piensa que las acciones de violencia, muerte u otro contenido violento de los videojuegos es algo normal					
24	Siente cólera o reniega cuando pierde en los videojuegos					
25	Siente impotencia e incapacidad cuando no puede ganar en el videojuego					
26	Vuelve a repetir el videojuego tantas veces cuanto sea necesario hasta que pueda ganar					
27	Siente desesperación cuando ve que va perdiendo en el videojuego					
28	No puede vivir sin competir, por eso le gusta los videojuegos					

Gracias por su participación!

Anexo 3. Carta de Aceptación de la I.E. N° 22238 “San Martín de Porres”



"Año de la lucha contra la corrupción e impunidad"

Chincha, 27 de Noviembre del 2018

Doctor:
RAMIRO GOMEZ SALAS
Decano (e) Facultad de Psicología y Trabajo Social

Asunto: INVESTIGACION DE MUESTRAS REPRESENTATIVAS (ENCUESTA)

Referencia: CARTA N° 2724-2018-DFPTS

Es grato dirigirme a usted haciéndole llegar mi saludo cordial y con relación al documento de la referencia de la Señora **Giovana Pamela Quispe Tasayco**, identificada con código 21-8705960, estudiante bajo la modalidad de suficiencia profesional y así poder optar el título profesional de **Licenciada en Psicología**, de la facultad que Ud. dignamente dirige. La Institución Educativa a mi cargo acepta la realización de muestras de investigación dentro de la Institución Educativa n° 22238-“San Martín de Porres”, Chincha.

Sin otro particular, me despido de Ud., expresándole mi consideración y estima personal.

Atentamente


PROF. KATY J. QUISPE DAVID
DIRECTORA ENCARGADA I.E. N° 22238 CHINCHA

Anexo 4. Certificado de Validación del Primer Experto



CERTIFICADO DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

1. INFORMACION GENERAL

Apellidos y Nombre del Experto	Cargo que desempeña	Nombre del Instrumento	Autor del Instrumento
ROJAS ESPINOZA ANABEL	DOCENTE UNIVERSITARIA	Cuestionario de Impacto de la Dependencia Tecnológica	Giovana Pamela Quispe Tasayco

2. CRITERIOS GENERALES A EVALUAR

INDICADORES	CRITERIOS	Inadecuado 00 - 25%	Poco adecuado 25- 50%	Adecuado 51- 75%	Muy adecuado 76- 100%
01. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado.				90%
02. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observadas.				90%
03. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.				95%
04. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.				90%
05. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.				95%
06. CONSISTENCIA	Basados en aspectos teóricos científicos.				90%
07. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.				95%
08. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.				90%

3. PROMEDIO DE VALIDACIÓN:	92%	
Lima, 20 de Noviembre del 2018	DNI: 40911947	Teléfono: 968884193
Lugar: CIUDAD DE LIMA	Firma:	

Mg. Anabel Rojas Espinoza
Especialista en Metodología
de Investigación

Anexo 5. Ficha del Instrumento del Primer Experto



FICHA DEL INSTRUMENTO

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1: Uso del Internet								
1	Siente como si le faltara algo importante cuando no puede usar internet	X		X		X		
2	Le invade sentimientos de tristeza si le falta el internet	X		X		X		
3	No tiene deseos de hacer nada al menos que pueda usar el internet	X		X		X		
4	En clases esta distraído pensando en lo que quedo pendiente de ver o desea hacer en internet	X		X		X		
5	Se olvida las cosas que le dicen que haga o de sus responsabilidades por estar conectado a internet	X		X		X		
6	Se queda despierto hasta muy noche por estar usando el internet	X		X		X		
7	Por las mañanas siente flojera o cansancio por haber dormido pocas horas debido al uso del internet	X		X		X		
8	Ha descuidado sus estudios por estar dedicarse más al uso del internet	X		X		X		
9	Sus calificaciones han bajado por prestar mayor tiempo y atención al internet	X		X		X		
10	Pasa largos periodos de tiempo al día (horas) conectado al internet	X		X		X		
DIMENSIÓN 2: Uso del Móvil								
		Si	No	Si	No	Si	No	
11	El uso del celular que usted hace genera un gasto permanente (recargas/tarifa fija)	X		X		X		
12	Con frecuencia se sobrepasa el límite en el uso de datos del móvil, viéndose en la necesidad de pedir que este se amplié o recargue	X		X		X		
13	Siente que no puede vivir sin usar el móvil	X		X		X		
14	La prioridad al usar el celular es tener acceso a las redes sociales	X		X		X		
15	Constantemente postea o publica en las redes sociales a través del móvil	X		X		X		
16	Pide o exige que sus padres le compren un celular moderno	X		X		X		
17	Busca información sobre últimos equipos de celulares que contengan más aplicativos y funciones	X		X		X		
18	Se desespera si no le llega mensajes en mucho rato u horas al celular	X		X		X		
19	Revisa con ansias los mensajes que le llegan al celular (redes sociales)	X		X		X		



20	Chequea constantemente el celular para ver si le han llegado notificaciones o mensajes	X		X		X	
DIMENSIÓN 3: Uso de Videojuegos		Si	No	Si	No	Si	No
21	Siente deseos de practicar acciones de pelea que evidencia en los videojuegos que juega	X		X		X	
22	Alguna vez sin motivo alguno, sin darse cuenta o a modo de juego realizo una acción violenta vista en los videojuegos	X		X		X	
23	Piensa que las acciones de violencia, muerte u otro contenido violento de los videojuegos es algo normal	X		X		X	
24	Siente cólera o reniega cuando pierde en los videojuegos	X		X		X	
25	Siente impotencia e incapacidad cuando no puede ganar en el videojuego	X		X		X	
26	Vuelve a repetir el videojuego tantas veces cuanto sea necesario hasta que pueda ganar	X		X		X	
27	Siente desesperación cuando ve que va perdiendo en el videojuego	X		X		X	
28	No puede vivir sin competir, por eso le gusta los videojuegos	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): SUFICIENTE Y APROPIADO

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: ANABEL ROJAS ESPINOZA DNI: 40911947

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo
Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Lima, 20 de Noviembre del 2018.



Firma del Experto Informante

Mg. Anabel Rojas Espinoza
 Especialista en Metodología

Anexo 6. Certificado de Validación del Segundo Experto



CERTIFICADO DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

1. INFORMACION GENERAL

Apellidos y Nombre del Experto	Cargo que desempeña	Nombre del Instrumento	Autor del Instrumento
LOZADA MIRANDA MARIA ANSELI	DOCENTE UNIVERSITARIA	Cuestionario de Impacto de la Dependencia Tecnológica	Giovana Pamela Quispe Tasayco

2. CRITERIOS GENERALES A EVALUAR

INDICADORES	CRITERIOS	Inadecuado 00 – 25%	Poco adecuado 25- 50%	Adecuado 51- 75%	Muy adecuado 76- 100%
01. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado.				90%
02. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observadas.				95%
03. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.				90%
04. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.				95%
05. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.				90%
06. CONSISTENCIA	Basados en aspectos teóricos científicos.				95%
07. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.				90%
08. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.				90%

3. PROMEDIO DE VALIDACIÓN:	92%	
Lima 20 de NOVIEMBRE del 2018	DNI: 06274169	Teléfono: 988144190
Lugar: LANCE	Firma: <i>[Firma manuscrita]</i>	

Anexo 7. Ficha del Instrumento del Segundo Experto



FICHA DEL INSTRUMENTO

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1: Uso del Internet								
1	Siente como si le faltara algo importante cuando no puede usar internet	X		X		X		
2	Le invade sentimientos de tristeza si le falta el internet	X		X		X		
3	No tiene deseos de hacer nada al menos que pueda usar el internet	X		X		X		
4	En clases esta distraído pensando en lo que quedo pendiente de ver o desea hacer en internet	X		X		X		
5	Se olvida las cosas que le dicen que haga o de sus responsabilidades por estar conectado a internet	X		X		X		
6	Se queda despierto hasta muy noche por estar usando el internet	X		X		X		
7	Por las mañanas siente flojera o cansancio por haber dormido pocas horas debido al uso del internet	X		X		X		
8	Ha descuidado sus estudios por estar dedicarse más al uso del internet	X		X		X		
9	Sus calificaciones han bajado por prestar mayor tiempo y atención al internet	X		X		X		
10	Pasa largos periodos de tiempo al día (horas) conectado al internet	X		X		X		
DIMENSIÓN 2: Uso del Móvil								
11	El uso del celular que usted hace genera un gasto permanente (recargas/tarifa fija)	X		X		X		
12	Con frecuencia se sobrepasa el límite en el uso de datos del móvil, viéndose en la necesidad de pedir que este se amplíe o recargue	X		X		X		
13	Siente que no puede vivir sin usar el móvil	X		X		X		
14	La prioridad al usar el celular es tener acceso a las redes sociales	X		X		X		
15	Constantemente postea o publica en las redes sociales a través del móvil	X		X		X		
16	Pide o exige que sus padres le compren un celular moderno	X		X		X		
17	Busca información sobre últimos equipos de celulares que contengan más aplicativos y funciones	X		X		X		
18	Se desespera si no le llega mensajes en mucho rato u horas al celular	X		X		X		
19	Revisa con ansias los mensajes que le llegan al celular (redes sociales)	X		X		X		



20	Chequea constantemente el celular para ver si le han llegado notificaciones o mensajes	X		X		X	
DIMENSIÓN 3: Uso de Videojuegos		Si	No	Si	No	Si	No
21	Siente deseos de practicar acciones de pelea que evidencian en los videojuegos que juega	X		X		X	
22	Alguna vez sin motivo alguno, sin darse cuenta o a modo de juego realizo una acción violenta vista en los videojuegos	X		X		X	
23	Piensa que las acciones de violencia, muerte u otro contenido violento de los videojuegos es algo normal	X		X		X	
24	Siente cólera o reniega cuando pierde en los videojuegos	X		X		X	
25	Siente impotencia e incapacidad cuando no puede ganar en el videojuego	X		X		X	
26	Vuelve a repetir el videojuego tantas veces cuanto sea necesario hasta que pueda ganar	X		X		X	
27	Siente desesperación cuando ve que va perdiendo en el videojuego	X		X		X	
28	No puede vivir sin competir, por eso le gusta los videojuegos	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Suficiente y apropiado

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: ZORADA MIRANDA, MARIA ANSELMI DNI: 06274169

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Lima, 20 de Noviembre del 2018.



Firma del Experto Informante

Anexo 8. Certificado de Validación del Tercer Experto



CERTIFICADO DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

1. INFORMACION GENERAL

Apellidos y Nombre del Experto	Cargo que desempeña	Nombre del Instrumento	Autor del Instrumento
<i>Juan Sandoval Vilchez</i>	<i>Secretario Académico</i>	Cuestionario de Impacto de la Dependencia Tecnológica	Giovana Pamela Quispe Tasayco

2. CRITERIOS GENERALES A EVALUAR

INDICADORES	CRITERIOS	Inadecuado 00 – 25%	Poco adecuado 25- 50%	Adecuado 51- 75%	Muy adecuado 76- 100%
01. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado.				<i>95%</i>
02. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observadas.				<i>90%</i>
03. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.				<i>95%</i>
04. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.				<i>90%</i>
05. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.				<i>95%</i>
06. CONSISTENCIA	Basados en aspectos teóricos científicos.				<i>90%</i>
07. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.				<i>95%</i>
08. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.				<i>90%</i>

3. PROMEDIO DE VALIDACIÓN:	<i>93%</i>	
Lima, <i>20</i> de <i>NOVIEMBRE</i> del <i>2018</i>	DNI: <i>08151575</i>	Teléfono: <i>984458311</i>
Lugar: <i>CIUDAD DE LIMA</i>	Firma:	<i>Juan Sandoval Vilchez</i>



Dr. JUAN SANDOVAL VILCHEZ
Secretario Académico
de la Facultad de
Psicología y Trabajo Social

Anexo 9. Ficha del Instrumento del Tercer Experto



FICHA DEL INSTRUMENTO

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Uso del Internet							
1	Siente como si le faltara algo importante cuando no puede usar internet	X		X		X		
2	Le invade sentimientos de tristeza si le falta el internet	X		X		X		
3	No tiene deseos de hacer nada al menos que pueda usar el internet	X		X		X		
4	En clases esta distraído pensando en lo que quedo pendiente de ver o desea hacer en internet	X		X		X		
5	Se olvida las cosas que le dicen que haga o de sus responsabilidades por estar conectado a internet	X		X		X		
6	Se queda despierto hasta muy noche por estar usando el internet	X		X		X		
7	Por las mañanas siente flojera o cansancio por haber dormido pocas horas debido al uso del internet	X		X		X		
8	Ha descuidado sus estudios por estar dedicarse más al uso del internet	X		X		X		
9	Sus calificaciones han bajado por prestar mayor tiempo y atención al internet	X		X		X		
10	Pasa largos periodos de tiempo al día (horas) conectado al internet	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Uso del Móvil	Si	No	Si	No	Si	No	
11	El uso del celular que usted hace genera un gasto permanente (recargas/tarifa fija)	X		X		X		
12	Con frecuencia se sobrepasa el límite en el uso de datos del móvil, viéndose en la necesidad de pedir que este se amplié o recargue	X		X		X		
13	Siente que no puede vivir sin usar el móvil	X		X		X		
14	La prioridad al usar el celular es tener acceso a las redes sociales	X		X		X		
15	Constantemente postea o publica en las redes sociales a través del móvil	X		X		X		
16	Pide o exige que sus padres le compren un celular moderno	X		X		X		
17	Busca información sobre últimos equipos de celulares que contengan más aplicativos y funciones	X		X		X		
18	Se desespera si no le llega mensajes en mucho rato u horas al celular	X		X		X		
19	Revisa con ansias los mensajes que le llegan al celular (redes sociales)	X		X		X		



20	Chequea constantemente el celular para ver si le han llegado notificaciones o mensajes	X		X		X		
DIMENSIÓN 3: Uso de Videojuegos		Si	No	Si	No	Si	No	
21	Siente deseos de practicar acciones de pelea que evidencia en los videojuegos que juega	X		X		X		
22	Alguna vez sin motivo alguno, sin darse cuenta o a modo de juego realizo una acción violenta vista en los videojuegos	X		X		X		
23	Piensa que las acciones de violencia, muerte u otro contenido violento de los videojuegos es algo normal	X		X		X		
24	Siente cólera o reniega cuando pierde en los videojuegos	X		X		X		
25	Siente impotencia e incapacidad cuando no puede ganar en el videojuego	X		X		X		
26	Vuelve a repetir el videojuego tantas veces cuanto sea necesario hasta que pueda ganar	X		X		X		
27	Siente desesperación cuando ve que va perdiendo en el videojuego	X		X		X		
28	No puede vivir sin competir, por eso le gusta los videojuegos	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): SUFICIENTE Y APROPIADO

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador (Dr) Mg: SANDOVAL VILCHEZ JUAN DNI: 08151575

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

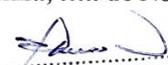
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Lima, de Noviembre del 2018.




Dr. JUAN SANDOVAL VILCHEZ
Secretario Académico
de la Facultad de
Psicología y Trabajo Social

Firma del Experto Informante

Anexo 10. Fotografías de la Muestra de la I.E. N° 22238 – Chincha

