

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA**  
**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**  
**ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE SOCIOLOGÍA**



**TESIS**

**LA TECNOADICCIÓN Y RENDIMIENTO ACADÉMICO EN  
ESTUDIANTES DEL 5<sup>TO</sup> GRADO DE SECUNDARIA DEL COLEGIO  
SAN RAMÓN – CHONTAPACCHA, CAJAMARCA 2022**

Para optar el Título Profesional de:  
**LICENCIADO EN SOCIOLOGÍA**

Presentado por los Bachilleres:  
**CHUQUIMANGO SAUCEDO, CRISTIAN PERCY**  
**PABLO AIME, HERIANITA GROSBI**

Asesor:  
**Dr. MENDOZA SÁNCHEZ, JUAN ROMELIO**

**Cajamarca - Perú**  
**2023**



# Universidad Nacional de Cajamarca

“Norte de la Universidad Peruana”

Fundada por Ley 14016 del 13 de febrero de 1962

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

**UNIDAD DE INVESTIGACION**

Cajamarca – Perú

## CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

La que suscribe, Directora de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Cajamarca certifica:

### CONSTAR

Que la tesis denominada “**LA TECNOADICCIÓN Y RENDIMIENTO ACADÉMICO EN ESTUDIANTES DEL 5<sup>TO</sup> GRADO DE SECUNDARIA DEL COLEGIO SAN RAMÓN — CHONTAPACCHA, CAJAMARCA 2022**”, elaborada por los bachilleres en Sociología **Cristian Percy Chuquimango Saucedo y Herianita Grosbi Pablo Aime**, luego de haber realizado el análisis antiplagio, Turnitin identifica **24% (veinticuatro por ciento)** de similitud, asignándole el código **oid: 3117:305091875**.

Se expide el presente, a solicitud del interesado (a) para los fines de título profesional.

Cajamarca, 19 de enero del 2024

  
UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES  
**Dra. Doris Teresa Castañeda Abanto**  
Directora de la Unidad de Investigación

C.c.  
Archivo

NOMBRE DEL TRABAJO

**TESIS.pdf**

AUTOR

**Cristian Chuquimango**

RECUENTO DE PALABRAS

**26859 Words**

RECUENTO DE CARACTERES

**143515 Characters**

RECUENTO DE PÁGINAS

**116 Pages**

TAMAÑO DEL ARCHIVO

**2.8MB**

FECHA DE ENTREGA

**Jan 17, 2024 4:44 PM GMT-5**

FECHA DEL INFORME

**Jan 17, 2024 4:49 PM GMT-5****● 24% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos

- 22% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 7% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

**● Excluir del Reporte de Similitud**

- Base de datos de trabajos entregados
- Coincidencia baja (menos de 10 palabras)

## DEDICATORIA

A: Dios, por haberme dado la vida y permitirme haber llegado hasta este momento tan importante de mi formación profesional. A mis padres, Juana Aime Parisaca y José Pablo Vargas, por los consejos, valores y principios que me han inculcado, por estar siempre a mi lado para brindarme todo su amor y apoyo incondicional, finalmente a mi amiga Isleth, por su cariño, apoyo y motivación.

*Herianita Grosbi Pablo Aime*

A mis padres: José H. Chuquimango Terán y Nerli Saucedo Guevara; sus consejos siempre me han prosperado en todas las etapas de mi formación personal y profesional, por ser mi apoyo incondicional, tener amor y confianza genuina para con todos sus hijos. A mis primos: Jhymy Portal Saucedo, Nancy Saucedo Vásquez y mi hermano Alex Saucedo Guevara, quienes me acompañan desde mi infancia y afirmaron mis decisiones con integridad.

*Cristian Percy Chuquimango Saucedo*

## **AGRADECIMIENTO**

A: Dios por guiarme en mi camino, brindarme la sabiduría y permitirme culminar con una de mis metas trazadas y al asesor, Dr. Juan Romelio Mendoza Sánchez por compartir sus conocimientos, por sus frecuentes revisiones y recomendaciones que ayudaron a pulir esta investigación.

*Herianita Grosbi Pablo Aime*

Al Eterno, me siento muy bendecido por morar bajo la sombra del omnipotente, es la fuente de mi esperanza e inspiración para lograr mis objetivos y metas trazadas. También a mis padres, mis hermanas; y de manera muy especial a nuestro asesor, el Dr. Juan Mendoza Sánchez, su sabiduría, perseverancia y paciencia han sido fundamental en este trabajo. De igual forma, al personal directivo del colegio San Ramón de Chontapaccha y los estudiantes, quienes nos dieron la oportunidad y la motivación de culminar con éxito nuestro proyecto.

*Cristian Percy Chuquimango Saucedo*

## ÍNDICE GENERAL

Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Índice general.....	iv
Índice de tablas.....	vi
Índice de figuras.....	viii
Resumen.....	9
Abstract .....	10
Introducción.....	11
<b>CAPÍTULO I: INFORMACIÓN GENERAL DE LA TESIS.....</b>	<b>12</b>
1.1. Información General.....	12
1.2. Planteamiento del problema .....	12
1.3. Formulación del problema.....	16
1.4. Justificación.....	16
1.5. Objetivos.....	17
<b>CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>18</b>
2.1. Antecedentes de la investigación.....	18
2.2. Bases teóricas .....	28
2.3. Bases Conceptuales.....	42
<b>CAPÍTULO III: HIPÓTESIS Y OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES...49</b>	<b>49</b>
3.1. Hipótesis.....	49
3.2. Operacionalización de Variables.....	51
<b>CAPÍTULO IV: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN .....</b>	<b>52</b>

4.1. Enfoque de la Investigación.....	52
4.2. Tipo de investigación.....	52
4.3. Diseño de investigación.....	52
4.4. Unidad de análisis y observación .....	53
4.5. Técnicas e instrumentos de recojo de información.....	56
4.6. Procesamiento y análisis de resultados.....	58
<b>CAPÍTULO V: RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>59</b>
5.1. Análisis Descriptivo .....	59
5.2. Análisis Inferencial.....	71
<b>CAPÍTULO VI: DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES....</b>	<b>78</b>
6.1. DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	78
6.2. CONCLUSIONES.....	81
7.3. RECOMENDACIONES .....	82
REFERENCIAS.....	83
APÉNDICES .....	93
ANEXOS.....	100

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1:</b> Síntesis de las teorías en la investigación .....	41
<b>Tabla 2:</b> Escala de calificación.....	47
<b>Tabla 3:</b> Matriz de Operacionalización de Variables .....	51
<b>Tabla 4:</b> Distribución poblacional .....	53
<b>Tabla 5:</b> Distribución muestral .....	55
<b>Tabla 6:</b> Confiabilidad.....	57
<b>Tabla 7:</b> Niveles de tecnoadicción.....	59
<b>Tabla 8:</b> Fases o categorías de la enfermedad adictiva .....	59
<b>Tabla 9:</b> Nivel de Tecnoadicción de los estudiantes del 5° grado de secundaria del colegio San Ramón – Chontapaccha, Cajamarca 2022.....	60
<b>Tabla 10:</b> Escala de Calificación.....	71
<b>Tabla 11:</b> Nivel de Rendimiento Académico de los estudiantes del 5to grado.....	71
<b>Tabla 12:</b> Análisis de normalidad para la variable tecnoadicción y rendimiento académico .....	72
<b>Tabla 13:</b> Escala del coeficiente de correlación de Spearman .....	72
<b>Tabla 14:</b> Correlación entre la variable tecnoadicción y rendimiento académico ...	73
<b>Tabla 15:</b> Correlación entre la variable rendimiento académico y dimensión TICs .	74
<b>Tabla 16:</b> Correlación entre la dimensión redes sociales y la variable rendimiento académico .....	75
<b>Tabla 17:</b> Correlación entre la dimensión videojuegos y la variable rendimiento académico .....	76
<b>Tabla 18:</b> Consolidado de las correlaciones entre hipótesis .....	77

<b>Tabla 19:</b> Nivel de rendimiento académico.....	94
<b>Tabla 20:</b> Frecuencia de conducta dependiente a las TICS (Celular, Tablet, laptop, PC y consola) .....	94
<b>Tabla 21:</b> Frecuencia de uso de internet durante el día .....	95
<b>Tabla 22:</b> Frecuencia de uso de dispositivos móviles y ordenadores en el colegio .	95
<b>Tabla 23:</b> Frecuencia de uso de dispositivos móviles y ordenadores en casa .....	95
<b>Tabla 24:</b> Frecuencia al tolerar notificaciones de redes sociales .....	96
<b>Tabla 25:</b> Frecuencia de presentar ansiedad por conectarse a redes sociales .....	96
<b>Tabla 26:</b> Frecuencia de interacción con otros usuarios de redes sociales .....	96
<b>Tabla 27:</b> Frecuencia de uso de videojuegos .....	97
<b>Tabla 28:</b> Frecuencia de presentar alteraciones de humor .....	97
<b>Tabla 29:</b> Frecuencia de alteraciones durante el desarrollo de clases o en conversaciones con amigo .....	97

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1:</b> Frecuencia de conducta dependiente a las TICS (Celular, Tablet, laptop, PC y consola) .....	61
<b>Figura 2:</b> Frecuencia de uso de internet durante el día.....	62
<b>Figura 3:</b> Frecuencia de uso de dispositivos móviles y ordenadores en el colegio.....	63
<b>Figura 4:</b> Frecuencia de uso de dispositivos móviles y ordenadores en casa. ....	64
<b>Figura 5:</b> Frecuencia al tolerar notificaciones de redes sociales .....	65
<b>Figura 6:</b> Frecuencia de presentar ansiedad por conectarse a redes sociales .....	66
<b>Figura 7:</b> Frecuencia de interacción con otros usuarios de redes sociales .....	67
<b>Figura 8:</b> Frecuencia de uso de videojuegos .....	68
<b>Figura 9:</b> Frecuencia de presentar alteraciones de humor .....	69
<b>Figura 10:</b> Frecuencia de alteraciones durante el desarrollo de clases o en conversaciones con amigos .....	70
<b>Figura 11:</b> Porcentaje de calificación de los estudiantes del 5to grado .....	71

## RESUMEN

La presente investigación titulada la tecnoadicción y rendimiento académico en estudiantes del 5<sup>to</sup> grado de secundaria del colegio San Ramón – Chontapaccha, Cajamarca 2022, se presenta con el objetivo general de determinar la relación que existe entre la tecnoadicción y el rendimiento académico en los estudiantes del 5<sup>to</sup> grado de secundaria del colegio San Ramón – Chontapaccha, Cajamarca 2022. En lo que concierne a la metodología empleada, la investigación presenta un enfoque cuantitativo, de tipo correlacional, con un diseño no experimental y de corte transversal. Así mismo, la población de estudio estuvo constituida por 290 estudiantes del 5<sup>to</sup> grado de secundaria, donde se empleó la fórmula de muestreo para poblaciones finitas obteniendo 165 estudiantes, posteriormente se determinó un muestreo ajustado, quedando 105 estudiantes a quienes se les aplicó el cuestionario de 10 preguntas en escala Likert; referente a la validación del instrumento, se realizó mediante el juicio de expertos. Luego de aplicar el coeficiente de Rho Spearman se obtuvo como resultado un nivel de significancia que es menor a 0.05 por lo tanto, el coeficiente es estadísticamente significativo. De tal manera que, el coeficiente de Spearman es ,248 el signo del coeficiente indica que existe una correlación positiva moderada entre las variables. Finalmente, la investigación concluye que existe relación significativa entre la tecnoadicción y el rendimiento académico en los estudiantes del 5<sup>to</sup> grado de secundaria del colegio San Ramón – Chontapaccha, Cajamarca 2022.

**Palabras clave:** Tecnoadicción, rendimiento académico.

## ABSTRACT

The present investigation entitled techno-addiction and academic performance in students of the 5th grade of secondary school of San Ramón - Chontapaccha, Cajamarca 2022, is presented with the general objective of determining the relationship that exists between techno-addiction and academic performance in students of the 5th high school grade of the San Ramón school - Chontapaccha, Cajamarca 2022. Regarding the methodology used, the research presents a quantitative, correlational approach, with a non-experimental and cross-sectional design. Likewise, the study population consisted of 290 students of the 5th grade of secondary school, where the sampling formula for finite populations was used, obtaining 165 students, later an adjusted sampling was determined, leaving 105 students to whom the questionnaire of 10 questions on a Likert scale; Regarding the validation of the instrument, it was carried out through expert judgment. After applying the Rho Spearman coefficient, a significance level that is less than 0.05 was obtained as a result, therefore, the coefficient is statistically significant. In such a way that Spearman's coefficient is .248, the sign of the coefficient indicates that there is a moderate positive correlation between the variables. Finally, the research concludes that there is a significant relationship between techno-addiction and academic performance in 5th grade students of the San Ramón - Chontapaccha school, Cajamarca 2022.

**Keywords:** Technoaddiction, academic performance.

## INTRODUCCIÓN

La presente investigación se realizó para generar conocimientos sobre la relación que existe entre la tecnoadicción y el rendimiento académico en los estudiantes; pues, notablemente es un fenómeno social que abarca en particular a los adolescentes y jóvenes a nivel mundial. Todo ello, relacionado a la cultura de las pantallas y las telecomunicaciones que, en la vida cotidiana, se usa para interactuar y transmitir información, lo cual se puede corroborar en la teoría de Manuel Castells, George Herbert Mead y otros.

En cuanto al rendimiento académico, ha experimentado en los últimos años un menoscabo que se ve reflejado en nuestro país por los altos índices de un nivel educativo bajo. La formación impartida en las instituciones educativas se ha visto sesgado no solo por factores como el desempeño pedagógico del docente y el entorno educativo, sino también algunos factores externos a la calidad de enseñanza, como es la conducta impulsiva o dependiente a las TIC's por parte de los estudiantes.

El primer capítulo está conformado por el plan de investigación: planteamiento del problema, formulación del problema, justificación y objetivos. El segundo capítulo consta del marco teórico: los antecedentes, bases teóricas y bases conceptuales. El tercer capítulo comprende, la hipótesis y operacionalización de las variables. El cuarto capítulo está compuesto por la metodología de la investigación: de enfoque cuantitativo, tipo correlacional, diseño no experimental, unidad de análisis colegio San Ramón de Chontapaccha, unidad de observación estudiantes del 5<sup>to</sup> grado de secundaria del colegio San Ramón, población 290 estudiantes y muestra de 105 estudiantes, la técnica es la encuesta, instrumento de recolección de datos el cuestionario que consta de 10 preguntas, ficha técnica, validez, confiabilidad, procesamiento y análisis de resultados y aspectos éticos. El quinto capítulo contiene los resultados de la investigación, el análisis descriptivo e inferencial; y finalmente, el capítulo seis integra la discusión de los resultados, las conclusiones y recomendaciones.

Autores

# CAPÍTULO I

## INFORMACIÓN GENERAL DE LA TESIS

### 1.1. Información general

#### 1.1.1. Título:

La tecnoadicción y el rendimiento académico en estudiantes del 5to grado de secundaria del colegio San Ramón – Chontapaccha, Cajamarca 2022.

#### 1.1.2. Tesistas:

Bach. Cristian Percy Chuquimango Saucedo.

Bach. Herianita Grosbi Pablo Aime.

#### 1.1.3. Asesor:

Dr. Juan Romelio Mendoza Sánchez.

#### 1.1.4. Institución:

Colegio San Ramón – Chontapaccha.

#### 1.1.5. Fecha de inicio y terminación:

Inicio: junio del 2022

Terminación: febrero del 2023.

### 1.2. Planteamiento del problema.

A nivel mundial el crecimiento vertiginoso de las TICs, ha derivado el fenómeno de la tecnoadicción, demostrando tener efectos en el campo de la cultura, la economía, la política, la educación, y dentro de ella, el rendimiento académico. La formación y desarrollo personal se ha visto sesgado por factores externos a la calidad de enseñanza, desempeño pedagógico del docente y el entorno educativo. La ciencia se desarrolla con intensidad, creando novedosos

aparatos tecnológicos, y de esta manera, ha cambiado las formas de vida, conductas versátiles, relaciones de sociabilidad, la manera de organizar el tiempo, la información y también, los procesos de aprendizaje en los estudiantes. En tal sentido, el último informe del Sistema de Información Cultural de la Argentina en el 2014 señala que el 97% de los adolescentes menores de 20 años, presentan adicción a la tecnología, puesto que todos los días realizan actividades como: descargar música, jugar videojuegos y uso de redes sociales, donde destaca en primer lugar: Facebook con un 64,4%, You Tube con un 27,3% y Twitter 12,2%, en menor escala Snapchat 6,3 % y LinkedIn 2,1%. Concluyen, además, que es un fenómeno que sigue afectando en su totalidad el desempeño académico de los estudiantes. De igual forma, el estudio de la Real Sociedad de Salud Pública de Londres en el 2017, precisó que el grupo etario más afectado por la tecnoadicción están en el rango de entre los 16 a 24 años, representando un 91% que son los adolescentes quienes más consumen internet durante el día, por medio de un aparato tecnológico, esto ha tenido repercusiones en el nivel educativo, porque afirman que la tecnoadicción afecta la salud mental y permite a las personas que lo padecen, no tengan un control absoluto sobre sus decisiones. Similarmente, el reporte realizado por el Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones de la Delegación del Gobierno para el Plan Nacional (2020), informó que los adolescentes de 14 a 18 años admitían tener un uso compulsivo de la tecnología, aumentó un 4,6% a diferencia de la encuesta en el año 2014, donde se identificó que el juego por Internet afectaba al 6,4% de los adolescentes (p. 20).

Lo mencionado anteriormente, es respaldado por la investigación realizada en la Universidad Autónoma de Nuevo León, México el 2016 en una muestra de 452 estudiantes, donde los estudiantes dedican 10, 30 y hasta 100 horas por semana a sus teléfonos móviles, con una media de 14 horas diarias, y 2 de cada 10 estudiantes, mencionaron haber faltado a clases considerando que su rendimiento académico se ha visto afectado por dedicarle poco tiempo al estudio. Además, la investigación realizada por la asociación Protégeles en el 2013 a cargo de Tsitsika, Tzavela, et al. demostró que un 1,5% de los adolescentes españoles presentan características de padecer adicción a las tecnologías, mientras que el 21,3% presentaría indicios de desarrollar una conducta dependiente a ésta. Paralelamente, la Cátedra para el Desarrollo Social de la Universidad Camilo José Cela, realizó un estudio en estudiantes de cuarto grado de Educación Secundaria Obligatoria, entre quince y dieciséis

años en la ciudad de Madrid, encontrando que el uso y abuso de las nuevas tecnologías y su relación con indicadores de salud mental y el rendimiento académico, tenía un estrecho vínculo, pues observaron una alta prevalencia de este fenómeno ya que más de la mitad de los adolescentes, presentan adicción al teléfono móvil y redes sociales: el 28,4% presenta un uso de riesgo, el 21% hace un uso compulsivo y el 8% manifiesta dependencia a su Smartphone. Igualmente acotaron que un 40% de los adolescentes madrileños, lo usaban para videojuegos, de forma permanente; el 24% presentaban, factores de riesgo; el 12,5% comportamiento adictivo y el 5,7% dependencia. Aseguran que la tecnoadicción provoca diferentes cambios en la conducta de los adolescentes, de forma que estos se distancian de forma progresiva de las relaciones familiares, sociales, del tiempo, y el buen desempeño del rendimiento académico. (Terán, 2019)

A nivel nacional, el Perú, no ha sido ajeno a esta tendencia significativa sobre el uso excesivo y compulsivo de las TICs - en cierta medida, por contribución de la Globalización -, pues tal como lo demuestra el último informe anual, elaborado por la International Telecommunication Union (ITU) en el año 2016, ubica a nuestro país en el puesto 24 en el Ranking Mundial, por encima de República Dominicana y por debajo de Jamaica. Datos más cercanos a nuestro periodo de estudio, en el último informe técnico de estadísticas de las tecnologías de información y comunicación en los hogares en el año 2021, del Instituto Nacional de Estadística e Informática: El 88,3% de los adolescentes de 12 a 18 años de edad, son los mayores usuarios de las TICs, donde el 64,8% de la población que utiliza este medio de conectividad a Internet, lo hace exclusivamente a través de un teléfono inteligente, aumentó en 16,7 % en comparación del año anterior; el 21,5% lo hace en sus hogares y teléfono móvil, el 5,2% accede solo en el hogar, el 2,9% en el hogar, durante actividades cotidianas y en su teléfono móvil; y un 4,7% accede en dos o más lugares, entre los principales ya mencionados. Además, es conveniente resaltar que el 88,7% de la población hace uso diario de las TICs, incrementa en 11,0 puntos porcentuales en comparación con el año anterior. Seguido de los que utilizan una vez a la semana con 10,7% y una vez al mes o cada dos meses con 0,6%. En el cuarto trimestre 2021, el 96,2% de la población adolescente lo utilizaba para comunicarse, el 86,1% para obtener información y el 79,2% para realizar actividades de entretenimiento como videojuegos, ver películas o escuchar y descargar música. Por otra parte, de los grupos

de edad, la información publicada a través de la ENAHO da cuenta que el 92.1% en edad de 13 a 16 años, es el porcentaje más alto con una variación de 5,8% respecto al año anterior.

Lo mencionado preliminarmente, guarda relación al estudio realizado por Cruzado, Matos y Kendall, (2016), en el Instituto Nacional de Salud Mental Honorio Delgado de Lima, pues señaló que sus pacientes, en su mayoría adolescentes y jóvenes entre los 13 y 26 años, indicaron que su deterioro académico es consecuencia del uso excesivo de internet y las TICs; se evidenció que la tercera parte de los pacientes descuidaron y abandonaron sus estudios secundarios y superiores por tener una productividad muy baja a causa de la tecnoadicción. De acuerdo con todos los estudios, había una merma del rendimiento académico que culminaba en la defeción, los pacientes ocultaban esto para seguir gozando del dinero o del tiempo antes destinado a las actividades académicas, otras secuelas también se añadieron como: problemas de pareja, económicos, no siendo exceptos por la corta edad que tenían. En función de lo planteado, se considera que existe más de 1 millón doscientos mil adolescentes en el Perú, que están en riesgo de presentar tecnoadicción; es decir, 16.2% de la población adolescente entre los 13 y los 17 años. Según la investigación del Instituto de Opinión Pública de la Universidad Católica del Perú, en el año 2016, manifestó que los adolescentes de colegios privados y públicos de Lima y Arequipa muestran una conducta adictiva a las nuevas tecnologías, siendo 17.5% de varones a diferencia de las mujeres que son un 14.8%, en cuanto a los Indicadores de adicción según la prevalencia de riesgo de conducta, el rendimiento escolar se encuentra en nivel medio y bajo, con 31% y 34%, respectivamente. En tal sentido, es menester investigar esta población estadística (adolescentes) pues en relación con el informe indagado por la INEI en el año 2021, se ha observado que el 88,3% de adolescentes varones entre los 12 y 18 años de edad, hacen un uso más excesivo de las TICs que un 68,2% por las mujeres, existiendo una brecha de género a favor del sexo masculino. Ahora bien, la información precedente son estudios previos a nuestra investigación dentro del ámbito local, ya que después de haber realizado la búsqueda en bibliotecas y repositorios, no se ha encontrado ninguna investigación sobre las variables en estudio, por lo que podemos decir que la presente investigación sería la primera en nuestro ámbito de estudio como es el departamento de Cajamarca.

### **1.3. Formulación del problema**

#### **1.3.1. Problema General:**

¿Qué relación existe entre la tecnoadicción y el rendimiento académico en los estudiantes del 5<sup>to</sup> grado de secundaria del colegio San Ramón – Chontapaccha, Cajamarca 2022?

### **1.4. Justificación.**

La presente investigación, es para ampliar el conocimiento teórico sobre el fenómeno de la tecnoadicción y el rendimiento académico en un contexto social, cultural y económico de la sociedad en particular, para antecedente de futuras investigaciones, permitiendo abarcar un mejor conocimiento y enfoque de la problemática en los adolescentes que a diario experimentan un mal uso de las telecomunicaciones. Se respalda el hecho de que toda adicción a las tecnologías se presenta como una patología, pues reúne una serie de síntomas psicológicos y sociales como la pérdida de autocontrol, tolerancia, abstinencia y un deterioro del nivel académico, poniendo en riesgo el entorno familiar, social y educativo. En último término, esta investigación en forma práctica, es importante para conocer cuáles son los factores correlacionales y a partir de ahí, sugerir medidas que permitan prevenir el exceso de pasar mucho tiempo haciendo uso de las distintas tecnologías digitales, plantear medidas de prevención hacia los estudiantes dentro de sus hogares y/o lugares de trabajo, y recomendaciones para el uso adecuado de las tecnologías digitales, proporcionar información que será de útil para futuras investigaciones dentro de esta temática, con la finalidad de aumentar el conocimiento sobre la realidad presentada. Debido a que no se cuenta con suficientes estudios de alcance local sobre el fenómeno de la tecnoadicción, el trabajo beneficiará brindando un mayor conocimiento a la sociedad, presentando sus características y las necesidades en caso de su intervención.

## **1.5. Objetivos**

### **1.5.1. Objetivo general**

Determinar la relación que existe entre la tecnoadicción y el rendimiento académico en los estudiantes del 5<sup>to</sup> grado de secundaria del colegio San Ramón – Chontapaccha, Cajamarca 2022.

### **1.5.2. Objetivos específicos**

OE1. Determinar la relación entre el Rendimiento Académico y el uso de las TICs en los estudiantes del 5<sup>to</sup> grado de secundaria del colegio San Ramón – Chontapaccha, Cajamarca 2022.

OE2. Determinar la relación entre el Rendimiento Académico y el uso de las Redes Sociales en los estudiantes del 5<sup>to</sup> grado de secundaria del colegio San Ramón – Chontapaccha, Cajamarca 2022.

OE3. Determinar la relación entre el Rendimiento Académico y el uso de los videojuegos en los estudiantes del 5<sup>to</sup> grado de secundaria del colegio San Ramón – Chontapaccha, Cajamarca 2022.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1. Antecedentes de la investigación

##### 2.1.1. Antecedentes Internacionales

Para Sánchez y Zambrano (2020), en su tesis denominada *La Ciberadicción en el Rendimiento académico de los estudiantes de educación básica superior de la escuela Cicerón Robles Velásquez, 2019* en Ecuador, se plantea como objetivo conocer la incidencia que tiene la adicción a las tecnologías en el rendimiento académico, mediante una investigación de tipo correlacional descriptiva, diseño no experimental, seleccionaron una muestra de tipo probabilístico estratificado de 62 estudiantes, 60 padres y 10 docentes, en la cual, encontraron como principal resultado que el 100% de docentes manifestaron que la tecnoadicción incide negativamente en el rendimiento académico del estudiante, indicaron que el 70% de estudiantes tienen un nivel medio de cumplimiento y el 30% un nivel bajo. Respecto a los estudiantes, el 70.97% indicaron que lo utilizan para jugar videojuegos en línea y solo el 29.03% para buscar información, usar redes sociales, ver películas y videos musicales. Por otro lado, el 80.65% de los estudiantes dedicaban 6 a 8 horas diarias y el 19.35% más de 8 horas diarias. En donde, la gran mayoría de 70.97% admiten no cumplir con sus obligaciones académicas. En este sentido, se concluye que el nivel de incidencia de la tecnoadicción es altamente negativo al rendimiento académico, pues limita las actividades de educación y muestra despreocupación en el cumplimiento de las tareas asignadas a los estudiantes.

Según Chen (2017), en su tesis denominada *Efecto del uso de las tecnologías de la información y comunicación en el rendimiento académico. Niños de 3° y 6° grado. Tres escuelas públicas. Región educativa de Panamá Centro. Año 2016*, plantea como objetivo principal determinar el efecto que causa el uso de las TIC's en el rendimiento académico. Además, esta investigación fue de tipo correlacional, con diseño no experimental y corte transversal. Seleccionó una muestra de 153 estudiantes, se obtuvo como resultado una significancia estadística de: disponibilidad de internet  $\chi^2 = 0.0093$ , tiempo de dedicación

diaria para Smartphone  $\chi^2 = 0.3483$ , computadora  $\chi^2 = 0.6969$  y televisión  $\chi^2 = 0.0717$ . A partir de lo cual, se concluye el valor de Chi cuadrado de 10.1267 con un valor p de 0.0007 donde los datos indican que el OR= 2.2154, determinan que los niños tienen dos veces más posibilidades de bajo rendimiento académico que las niñas.

En otro tiempo Pérez (2012), en su tesis denominada *Influencia de las TIC'S en el rendimiento académico de matemáticas en estudiantes de tercero básico de un colegio privado* en Guatemala, planteó como objetivo general el determinar cómo influye la adicción a la tecnología en el rendimiento académico, con una investigación de tipo explicativo, diseño no experimental y de corte transversal. Calculó una muestra de 75 participantes, donde se aplicó un cuestionario de 16 preguntas con escala Likert, para determinar la percepción de los estudiantes y lo cual arrojó como resultado que el 46 % de mujeres, no cumplieron con sus responsabilidades académicas por atender y abusar de la información encontrada en las TIC's, las estudiantes de 1<sup>o</sup> y 2<sup>o</sup> grado, afirmaron que su rendimiento académico se vio afectado por dedicar demasiado tiempo a navegar en internet, lo cual es una opinión compartida por sus padres y maestros. En segundo lugar, las estudiantes de 3<sup>o</sup> grado no mostraron ninguna correlación con los resultados respecto a adicción a las TIC y rendimiento académico. De tal forma, se concluyó la atribución al uso constante de los aparatos tecnológicos por el alto nivel de tiempo conectadas en el ciberespacio o navegando en internet, pues las estudiantes que presentaban un promedio alto de notas no fallaban en el cumplimiento de sus actividades, por haberse puesto a chatear o conectarse a la red.

De igual forma para Giménez, Maquilón y Arnaiz (2014), en su tesis denominada *Acceso a las Tecnologías, rendimiento académico y Cyberbullying en escolares de Secundaria. Murcia, España*, se planteó el objetivo de establecer una relación entre la accesibilidad de las tecnologías y el nivel educativo, en base a una investigación de tipo descriptiva y una muestra de 1353 estudiantes de 12-21 años, obtuvieron que el 61.3% de estudiantes tenían un rendimiento medio y alto, donde las mujeres tenían un porcentaje más alto que el de los varones  $\chi^2 (1) = 9.802$ ,  $p < .05$ . Concluyeron así que existió una correlación negativa entre el elevado consumo diario del móvil,  $r = -.108$ ,  $p < .001$ , y el

ordenador,  $r = -.054$ ,  $p < .05$ , con el rendimiento académico, contrastaron que la hipótesis nula es falsa.

Comparativamente Muñoz, Ortega, Batalla, López, Manresa y Torán (2014), en su investigación *Acceso y uso de nuevas tecnologías entre los jóvenes de educación secundaria, implicaciones en salud*, en Barcelona, llevada a cabo por el Estudio de investigación Jóvenes y Tecnologías de la Información y la Comunicación (JOITIC); de tipo descriptivo y transversal, se encuestó a una muestra de 7,168 estudiantes, donde los resultados principales fueron de que el 98% usa un ordenador en casa, el 90% un Smartphone y el 54% de varones, juegan videojuegos más de dos horas a diferencia de las mujeres, quienes utilizan más tiempo para revisar el Gmail, navegar por internet y redes sociales. Es decir, el 51% más de dos horas frente al 38% de los varones. Respecto al control parental, se observó que disminuyó con la edad. Por lo cual, concluyeron que los varones utilizan más videojuegos online y su rendimiento escolar califica como bajo, se asoció el nivel de uso más alto de la computadora aproximadamente 3 horas diarias, esto tuvo relación en un aumento gradual del fracaso escolar a medida que aumenta el abuso de las TIC's. Además, El 88.6% admitió acceder a su primer móvil a una temprana edad de entre los 12 y 13 años.

Según Cercado y Quintuña (2013), en su tesis *Adicción tecnológica y sus efectos en el Rendimiento Académico de los estudiantes de Educación Básica*, del Colegio Catalina Cadena Miranda en Ecuador, plantean como objetivo general conocer las causas que incrementan el uso excesivo de la tecnología, mediante una investigación de tipo correlacional y de diseño no experimental, con una muestra de 200 estudiantes y utilizando como técnicas de recolección de datos: la observación participante y la encuesta, llegaron a los resultados de que un 67% no presentaron ninguna conducta dependiente a las TIC's, sin embargo un 15% reconocieron tener alteraciones de ánimo como coraje en un 10%, tristeza y ansiedad 8%, sumando un 33% de estudiantes que sufrían de una actitud negativa cuando no accedían a internet. Del mismo modo, en la pregunta sobre las actividades que dedicaban más tiempo, el 50% indicó que veían televisión, navegaban por internet, y jugaban en sus tareas extraacadémicas. A partir de lo cual, se concluye que existió dificultades en el aprendizaje significativo, el rendimiento

académico y su participación en clases, influenciado por la tecnoadicción. Además, dentro de las redes sociales utilizadas con mayor frecuencia se encontraba el Facebook con un 57% el cual estaba relacionado negativamente con el rendimiento académico por la cantidad de tiempo que se le brindaba a dicha red social.

De modo similar Ramos, Jadán, Paredes, Bolaños y Gómez (2017), en su estudio *Procrastinación, adicción al internet y rendimiento académico de estudiantes universitarios ecuatorianos*, se analizó bajo el objetivo general el determinar la relación que existe entre la procrastinación, rendimiento académico y adicción a las TIC's en estudiantes de Ecuador. La investigación de tipo correlacional y diseño no experimental, seleccionaron una muestra de 250 estudiantes entre 17 y 30 años de edad en Ecuador, aplicaron el instrumento modificado de la Escala de Adicción a Internet, la cual arrojó como resultado principal que hay una relación del rendimiento académico con la adicción a las tecnologías ( $r=0,50$ ,  $p<0,001$ ), es decir, a medida que el rendimiento académico descende, la tecnoadicción sube; los estudiantes que tuvieron un alto rendimiento académico, presentaron una adicción relativamente baja ( $244=-2,44$ ,  $p=0,01$ ), al contrario de los estudiantes con un rendimiento inferior. Por lo cual, concluyen que existió una relación directamente proporcional, en donde la adicción a internet repercutía en el rendimiento académico con un coeficiente de Alfa de Cronbach  $\alpha=0,86$ , y el total de la escala se encontró entre 0,40 y 0,64.

Así mismo Hernández y Castro (2014), en su tesis denominada *Influencia de las redes sociales e internet en el rendimiento académico del área de informática en los estudiantes de los grados 8 y 9 del Instituto Promoción social del Norte de Bucaramanga. Bucaramanga: Universidad del Tolima*, en Colombia, plantearon como objetivo principal el determinar la influencia que ejercen las redes sociales de Internet en el rendimiento académico, con una investigación de tipo correlacional y diseño no experimental, abarcando una muestra de 47 estudiantes, quienes fueron seleccionados por presentar un bajo rendimiento académico. Llegaron al resultado principal de que hay una relación de un coeficiente Pearson = - 0,102, donde determina que la cantidad de horas diarias que el estudiante accede a las TIC's de su preferencia afectaba su rendimiento académico; pues tenía una relación inversa, es decir, entre más tiempo está en el ciberespacio su

calificación disminuye. Similarmente, se observó que el 53,2% mencionaron que el uso frecuente de estas tecnologías conectadas a internet y redes sociales disminuía su concentración en el aprendizaje. Por otra parte, el 19,1% señalaron que el uso de internet era para descargar juegos y música, y el 10,6% indicaron que usan el internet para búsqueda de información en la web. En tal sentido, concluyeron que los estudiantes usan en su mayoría videojuegos en línea y el tiempo que acceden a la red social, lo hacen en la siguiente cantidad de tiempo: el 25,5%, menos de 1 hora; 27,7% una hora; 19,1% 2 horas; 14,9% 3 horas; 2,1% 4 horas y el 10,6% durante 5 o más horas. Además, el 51,1% admitieron que postergaban sus actividades académicas en clase por estar conectados a una red social.

También Mendoza, Baena y Baena (2015), en su investigación denominada *Un análisis de la adicción a los dispositivos móviles y su impacto en el rendimiento académico de los estudiantes de la licenciatura en informática administrativa del Centro universitario UAEM Temascaltepec*, de la Universidad Autónoma del Estado de México (UAEM), se planteó como objetivo identificar el nivel de adicción tecnológica, mediante una investigación de tipo correlacional y diseño no experimental, seleccionaron una muestra de 112 estudiantes, y aplicaron el instrumento modificado IAT – Internet Adicction Test, de Kimberly S. Young, obtuvieron como resultado principal que existe una relación directamente proporcional, a medida que aumenta el grado de uso de dispositivos móviles, este influía negativamente en el rendimiento académico de los estudiantes, ya que la frecuencia en el acceso al dispositivo móvil en clases, arrojó un Autovalor del .698 y de un .725 al estar haciendo sus actividades. A partir de lo cual, se concluyó que el 56.25% de estudiantes siempre hacía uso del celular en clases, el 19.64% a menudo y el 12.50% frecuentemente, lo que se observa como una tolerancia al abuso del móvil. De igual forma, el Autovalor arrojó un total de .771 respecto a si el estudiante reconocía al móvil como el principal factor que impide concentrarse en el desarrollo de sus actividades académicas y haber dejado de hacer tareas en el hogar por estar dedicándole tiempo a las actividades con el móvil. Los porcentajes demostraron que el 35.71% reconoce que siempre se desconcentra en clase por el móvil, un 28.57% a menudo y un 32.14% frecuentemente.

Por otro lado Amaya (2020), en su tesis denominada *Incidencia del uso de las redes sociales en el rendimiento académico del área de matemáticas de grado 10° en la Institución Educativa Rafael Bayona niño de Paipa*, en Colombia, se plantea como objetivo general determinar la incidencia de las redes sociales en el rendimiento académico, en base a una investigación de tipo correlacional y de corte transversal, se calculó una muestra de 39 adolescentes entre los 15 y 18 años de edad y se aplicó un cuestionario de 18 preguntas con escala Likert, la cual arrojó como principal resultado que las TIC's más utilizadas eran Facebook con 39.9%, WhatsApp 30.77% y videojuegos online 33.33%. Respecto al rendimiento académico se observó que el 17.95% tenían un desempeño bajo, el 56.41% básico, el 23.08% alto y el 2.56% un desempeño Superior. Además, con relación al lugar en donde hacen uso de las tecnologías el 66.67% manifestaron que lo hacen en sus hogares por el acceso rápido a internet y el factor económico, ya que cuentan con planes de datos a bajo costo acorde a sus posibilidades. Por lo cual, se concluye que existe una relación inversamente proporcional, a medida que aumenta las horas en el Ciberespacio, disminuye su rendimiento académico, pues el 51.28% se conectan entre 4 y 10 horas diarias, lo cual impacta de manera significativa al rendimiento académico. Finalmente, los estudiantes con bajo rendimiento, es decir, el 71.43%, usa redes sociales solo para chatear, el 14.29% juega videojuegos en línea y el 14.29% escucha música.

### **2.1.2. Antecedentes Nacionales**

Según Flores (2017), en sus tesis denominada *Influencia de la adicción al celular en el Rendimiento académico en estudiantes del Instituto Latinoamericano del siglo XXI-SISE, Arequipa- 2017*, plantea como objetivo principal analizar la influencia de la adicción al móvil y el rendimiento académico, mediante una investigación de tipo correlacional y diseño no experimental, mediante una muestra de 235 estudiantes y aplicó el instrumento modificado del Test de Dependencia al Móvil por Choliz. Halló como principal resultado que el 35.0% de estudiantes de Informática, el 34.8% de Contabilidad y el 38.1% de estudiantes de Administración, presentan nomofobia. Por lo cual, concluyó que los estudiantes de Informática perciben tener un 60% de adicción al celular, un 21.7% en Contabilidad y un 21.4% en Administración, presentando un nivel muy bajo de abstinencia al uso del móvil. Según el resultado de Chi cuadrado ( $X^2=9.30$ ) demostró que

el nivel del rendimiento académico y la tecnoadicción de los estudiantes de Administración presentó una relación estadísticamente significativa ( $P < 0.05$ ).

También Larico (2018), en su tesis denominada *Repercusión de la nomofobia y su influencia en la ansiedad de los estudiantes de la Universidad andina Néstor Cáceres Velásquez, Juliaca 2017*, se planteó como objetivo determinar la repercusión de este tipo de tecnoadicción, mediante una investigación de tipo correlacional, diseño no experimental, en una muestra no probabilística de 337 participantes, utilizó un cuestionario de 20 preguntas, escala Likert, para hallar el nivel de nomofobia y cómo influía en los estudiantes. En donde, si la puntuación oscilaba entre los 20 -30, se consideraba sin nomofobia; de 31-59, nomofobia leve; de 31-59, nomofobia moderada; finalmente de 31-59, era considerado como severa. El principal resultado demostró que el 62.61% presentaban nomofobia leve, 20.47% nomofobia moderada y 11.28% nomofobia severa. Concluyó así, que la nomofobia influye significativamente en la reactividad cognitiva de los estudiantes, en la cual el mayor porcentaje de un 37.39% está presente en adolescentes del sexo masculino y el 33.73% en mujeres de 17 a 20 años, ya que mientras más severo sea el nivel de nomofobia, el rendimiento académico será menor.

De igual forma Cano y Villaizan (2017), en su tesis *Adicción tecnológica y rendimiento académico de los estudiantes del 3ro y 4to semestre de la Facultad de Ciencias de la Comunicación* en estudiantes de Huancayo, se plantean como objetivo general demostrar la relación entre una adicción tecnológica y el rendimiento académico, en base a una investigación de tipo correlacional y de diseño no experimental, seleccionaron una muestra de 47 participantes y aplicaron un cuestionario de 40 preguntas, hallaron como resultado de que el uso excesivo de la tecnología influye directamente en su rendimiento académico, pues los estudiantes del 3<sup>er</sup> y 4<sup>to</sup> semestre tienen un 5% y 18,8%; el 45% de los primeros y el 56,2% de los segundos también perciben una adicción. Por lo cual, concluyen que la mayoría de estudiantes del 3<sup>er</sup> semestre 55% y el 43,8% del 4<sup>to</sup> semestre tienen un uso moderado de la tecnología, el 35% de los primeros y el 50% de los segundos un uso intenso; los estudiantes del 3<sup>er</sup> semestre, representado en un 55% y el 12,5% de 4<sup>to</sup> semestre, tenían un rendimiento académico regular, el 25% de 1<sup>er</sup> y 2<sup>do</sup> de 87,5%, presentaban un rendimiento deficiente.

Asimismo Cuba (2016), en su tesis denominada *Abuso de las TIC's y rendimiento académico de estudiantes universitarios*, en Lima, plantea como objetivo general describir la influencia de las TIC's en el rendimiento académico, mediante una investigación de tipo correlacional descriptiva y una muestra no probabilística del método de “Bola de Nieve”, con un total de 15 participantes. Halló como resultado que existe una consecuencia negativa al observarse que el tiempo destinado para estudiar o hacer tareas académicas era mínimo en comparación al tiempo utilizado a navegar por internet en un Smartphone. A la vez, los estudiantes indicaron que sí interfiere en su concentración en el estudio, debido a que están conectados a su teléfono móvil entre 6 y 8 horas diarias. Por lo cual, se concluye que los estudiantes tienen dependencia al Smartphone y perciben que su uso es beneficioso al brindar herramientas e información pertinente, pero a la vez perjudica su rendimiento académico, al momento de realizar actividades que requieran concentración.

Según Collazos (2019), en su tesis denominada *Redes sociales e internet y rendimiento académico de los alumnos de la Escuela de Economía-UNICA, en el periodo 2019*, en Ica, plantea como objetivo general determinar la influencia del uso excesivo de las Redes sociales e internet en el rendimiento académico, con una muestra conformada por 293 participantes. Los resultados fueron que los dispositivos electrónicos más utilizados eran el celular con 55.97%, ordenador 32.43% y Tablet con 11.60%. En donde, el 44.37% accede a redes sociales, el 24.57% a jugar videojuegos en línea y el 16.72% para ver noticias. En ese sentido, se concluye que el nivel de tecnoadicción es alto ya que el 64.16%, hace uso de un dispositivo electrónico en clase y un 41.98% admiten que su rendimiento se vio afectado negativamente por el tiempo dedicado a navegar por internet, el 37.54%, se conectaban menos tres horas al día, el 25.94% más de tres horas y solamente un 16.38% una hora.

De modo similar Milla y Rojas (2018), en su tesis denominada *Relación entre ciberadicción y el rendimiento académico de los estudiantes del segundo año de educación secundaria en el colegio Trilce, sede Los Olivos*, en Lima, se plantean como objetivo determinar el grado de relación entre la adicción tecnológica y el rendimiento académico en estudiantes de secundaria en un colegio de Lima. La investigación fue de tipo

correlacional y de diseño no experimental, conformada por una muestra de 149 participantes, donde aplicaron como instrumento de recolección de datos el Test modificado de Adicción al Internet por Kimberly Young, la cual arrojó como resultado que el 23,5% presentan un nivel bajo de tecnoadicción, el 49,0% nivel leve y el 27,5% un nivel grave. Con respecto a las redes sociales y videojuegos en línea, el 49% tenían un nivel leve de tecnoadicción, el 28% un nivel grave y el 23% un nivel normal de uso. Además, el 6% de estudiantes presentan un nivel deficiente en su rendimiento académico, el 38% un nivel regular, el 40% un nivel bueno y el 17 % un nivel muy bueno. Por lo cual, concluyeron que el nivel de tecnoadicción es alto según la correlación Rho Spearman = -0,867 y el grado de relación entre la tecnoadicción y rendimiento académico es muy fuerte y a la vez influye de manera negativa, ya que la relación estadísticamente significativa con el rendimiento académico tenía un nivel de significancia de 0.05.

### **2.1.3. Antecedentes Locales:**

Según Arteaga (2019), en su tesis *Uso de redes sociales y rendimiento académico en la Institución educativa 24 de junio, Huayobamba, Distrito de San Marcos 2017*, se plantea como objetivo general determinar la asociación entre una adicción tecnológica y el rendimiento académico, mediante una investigación de tipo correlacional y diseño no experimental, abarcó una muestra de 137 participantes, aplicó un cuestionario de 17 preguntas, llegó al principal resultado de que existe una relación entre el rendimiento académico y la adicción tecnológica, ya que el 94% tenían notas entre 11 a 16 y el 6 % un rendimiento bajo menor al calificativo 10; todos ellos tenían una conducta adictiva a una red social, en donde, el 40% dedicaban una hora diaria, el 19 % más dos horas y el 8% tres a cuatro horas. Además, para acceder a internet desde un aparato tecnológico, el 70% de estudiantes indicaron que utilizan el celular y el 23% una computadora. A partir de lo cual, se concluye que el 70 % hace uso frecuentemente del celular para acceder al internet y redes sociales en casa y el 17 % a través de computadoras en cabinas de internet, de los cuales un 20% lo utilizan para escuchar música y el 6% jugar videojuegos en línea o abrir sus correos, esto perjudicó un descuido de sus actividades académicas y un bajo rendimiento académico.

De igual forma Cachi (2016), en sus tesis denominada *Influencia de las Redes sociales virtuales Facebook y Twitter en el Rendimiento Académico de las Estudiantes de la Institución Educativa Emblemática Santa Teresita, Cajamarca-2015*, planteó como objetivo general conocer cómo influyen las TIC`s y Redes Sociales en el rendimiento académico. La investigación fue de tipo correlacional y de diseño no experimental, seleccionó una muestra de 309 estudiantes, se obtuvo como resultados que el 93.5%, utilizan un aparato tecnológico para acceder a las redes sociales, el 80.9% para entretenerse y 79.6% navegar por internet y buscar información, con una asiduidad de todos los días un 46.3%, por las tardes 23.6%, y por más de dos horas al día 14.6%. Además, respecto a las TIC`s que usan constantemente, las estudiantes indicaron el celular 47.9%, laptop 21.7%, computadora de escritorio 19.4% y en menor medida la Tablet 6.5%. A partir de ello, se concluye que las TIC`s y redes sociales, influyen en un 11% a estudiantes que tienen notas muy altas (17, 18, 19), un 47.6% a estudiantes de notas altas (14, 15, 16), un 36.9% con notas regulares (11, 12, 13), y el 3.9% con calificaciones menor a 10. Dentro de la influencia con efecto negativo, se observó que el 64.5% señalaron que las redes sociales son una distracción en sus actividades académicas, pues les quita tiempo para estudiar. En cuanto a la percepción de las estudiantes si las redes sociales, las TIC`s y los juegos de entretenimiento ayudan a tener un mejor rendimiento académico, el 41.9% indicaron que no y el 38.7% señalan que sí.

Finalmente, Terrones (2021), en su tesis denominada *Adicción a las redes sociales y rendimiento académico en los estudiantes de la Institución de formación profesional SENATI, Cajamarca 2020*, se planteó como objetivo general determinar si existe una relación entre la adicción a las TIC`s con el rendimiento académico en base a una investigación de tipo correlacional y una muestra de 254 estudiantes. Se utilizó como técnica la encuesta y el instrumento de aplicación fue el cuestionario ARS modificado, el cual indicó como resultados que los estudiantes utilizan WhatsApp en un 100%, Facebook con el 95.28%, Messenger 78.35%, Instagram 72.05%, Twitter 24.41%, Pinterest 23.23%, Telegram 12.99%, LinkedIn 9.84%, Skype con el 8.27%, YouTube 82.68%, Spotify 37.01%, Tik Tok 25.20% y SoundCloud con el 12.20%. En relación con el aparato tecnológico del cual se conectaban, indicaron que lo hacían con el celular un 91.34%, en sus hogares 83.07%, en las cabinas de internet 3.54% y en los ordenadores de

su Institución un 2.36%. En el rendimiento académico se trabajó con el record de notas de los estudiantes, la cual demostró una relación con debido a la correlación estadística Spearman's Rho de  $p:0.02 < 0.05$ .

## **2.2. Bases Teóricas**

### **2.2.1. Teoría del Funcionalismo Estructural de Talcott Parsons**

Talcott Parsons (1982), plantea que, dentro del sistema social y cultural, se ubican las Instituciones comprenden la orientación de los individuos como la forma de la estructura interna de las unidades, tal es el caso de los Centros de Educación Básica Regular como los colegios y en menor medida las familias como instituciones de base, las cuales crean un esquema relacional de formar a los niños o adolescentes dentro de un mecanismo funcional que Parsons alude a las motivaciones de acción. En ese sentido, el individuo crea disposiciones de necesidad que se expresa cuando los adolescentes empiezan a distinguir dos aspectos sociales denominados gratificacional y orientacional, el primero guarda relación con la educación y el aprendizaje, ya que el individuo interpreta el contenido de intercambio para seleccionar elementos de sociabilidad. Las tecnologías son esos medios que crean elementos de intercambio de contenido que resulta para muchos adolescentes un mecanismo gratificacional, donde el tiempo y el espacio de comunicar sus conocimientos, inquietudes, problemas y hábitos diarios se vuelven relevantes por el nivel de accesibilidad dentro de sus instituciones educativas, ya sea en sus hogares o en sus centros de formación académica. En tanto que el orientacional, está enfocado al cómo, es decir, la manera en que se utiliza estos medios de intercambio de información y contenido dentro de las motivaciones de acción, los adolescentes prefieren en su mayoría el espacio personal y privado de intercambiar sus ideas, opiniones y conocimientos, se asocian con otros individuos cuando las pautas, los modos, las técnicas y objetivos son comunes a un determinado fin, se puede interpretar que en el ciberespacio, los integrantes de este medio de comunicación telemática combinan segmentos de envío y recepción de datos, todos ellos organizados en un sistema social y cultural de la telecomunicación de nuestro tiempo. Ahora bien, Parsons, establece que, dentro del sistema social, el actor y su situación encuentra una dicotomía lógica de la

actividad- pasividad, el individuo según su racionalidad interpreta dos expectativas o desarrollo futuro de la situación, quedarse a esperar los acontecimientos y no hacer algo, como la tecnología que va influyendo de manera abrumadora su personalidad y sus motivaciones dirigidas a una acción reiterativa y constante de aspecto gratificacional, que deriva en una adicción; o por otro lado, ser un actor que intenta activamente controlar la situación en orden, de acuerdo a sus deseos o intereses de alcanzar sus metas académicas y finalizar sus estudios con un rendimiento académico que garantice el equilibrio adecuado de significación empírica en el sistema social y cultural.

En relación a los puntos de referencia que Parsons clasifica dentro del sistema social, ubica al actor mismo como unidad elemental al momento de analizar su acción, en esta parte de la teoría del funcionalismo estructural, se puede explicar que la tecnoadicción en los adolescentes es un conjunto de relaciones con otros individuos orientadas bajo su contexto y con significación para el sistema social, ya que deja saber con el objeto del status y el rol, si cumplen una orientación recíproca y diferenciada para el subsistema educativo o si constituyen un elemento disfuncional e incompatible para el apoyo de otras estructuras en la abstención de un tipo de conducta lesiva y desviada. El rendimiento académico, trata de ser desde un punto de vista de Parsons, el prerequisite funcional que asegura una participación adecuada de los actores dentro del sistema social, es decir, la condición para que los actores logren satisfacer sus necesidades individualizadas, con efectos de mérito y no de generar conflicto o un problema motivacional del orden.

### **2.2.2. Teoría de la Estructura Social de Robert King Merton:**

En la perspectiva sociológica de Robert Merton (1960), existen funciones dentro de la sociedad que se desvían de las pautas de conducta establecidas, los seres humanos tienen el instinto de impulsos biológicos, pero también de forzar la autonomía individual, deseos, pasiones y fobias, pero no asumiendo las formas y estructuras sociales estandarizadas que cumplen una función positiva, es decir, una especie de condición moral establecida por la ortodoxia de las instituciones. En nuestra sociedad actual, podemos ubicar a la familia y los centros educativos (escuelas y colegios) como aquellas instituciones que según Merton cumplirían un rol indispensable para el funcionamiento

del todo, al igual que un organismo biológico mantiene una esencia de evolución y adaptación según su interacción con el entorno, las estructuras sociales también podían adecuarse a la sociedad en tiempo real según el intercambio y renovación de los roles sociales, mecanismos de control social, normas culturales, procesos sociales y organización grupal. Entonces, el individuo y en este caso, los adolescentes, favorecen la adaptación o ajuste de un sistema dado, estableciendo nuevos procedimientos para alcanzar las metas que espera la sociedad que las instituciones desempeñen. La sociedad moderna en la cual nos encontramos, abarca grandes sectores de la población en la cual hacen un uso constante de las tecnologías de la información y la comunicación, donde ciertamente, también existen algunas minorías que reivindican los modos de vida tradicional y de educar a las nuevas generaciones en entornos que no armonizan a los modos de vida de muchos adolescentes que están adaptándose a las modas de las TIC's. La tecnoadición según esta teoría, explica que forma parte de la estructura social que bien podría ser funcional o disfuncional para el sistema en su conjunto, pero va a seguir existiendo a medida que las nuevas generaciones definan si la convivencia con estos aparatos electrónicos genera un desarrollo, progreso y mejora o una conducta que desvía la meta común o los fines deseados por la sociedad. Por consiguiente, el rendimiento académico en términos de Merton podría calificarse como un objetivo cultural, entenderlo como el resultado de los procedimientos institucionalizados, pues son funciones manifiestas que tienen objetivos claros, definidos y su valor en la sociedad está acorde con las necesidades que tiene la colectividad. Merton señala que hay dos elementos fundamentales en la estructura social: las metas culturales que vienen a ser los objetivos, propósitos e intenciones culturalmente ya preestablecidos para todos los individuos de la sociedad y legitimados por ellos, y las normas institucionalizadas que definen, regulan y controlan los medios o modos para alcanzar las metas culturales. En este caso, los colegios como organización activa establecen actividades competitivas para medir el nivel de aprendizaje y organizan una escala de calificación según la norma estatal, y a la vez como iniciativa no solo de un sector de la sociedad que gobierna según un status, sino de la demanda de toda la sociedad peruana, que busca el éxito social, económico y cultural capaz de innovar el valor de la posición en la estructura social.

### **2.2.3. Teoría de la Acción Social de Max Weber:**

Para Weber (1998), una acción tiene un sentido que debe ser interpretado de acuerdo al proceso enteramente sociológico del individuo, es decir, la persona no va a prescindir que su conducta es ajena a la experiencia en la vida real, pues las disposiciones sociales que condicionan la acción humana se cargan de un significado que Weber determina como conexión de sentido, son aquellos motivos por los cuales el individuo orienta una determinada acción ya sea por necesidad o diversión, por sentimientos de endopatía, racionalidad o simplemente por un estímulo que va desde lo subjetivo a lo objetivo. De cualquier manera, toda acción social, que tiene estas características, es una manifestación externa y sus efectos son importantes y susceptibles de comprender puesto que adoptan valores particulares contruidos metódicamente en la sociedad. En base a esta afirmación, las personas y los adolescentes en general, manifiestan constantemente un uso directo de los medios de telecomunicación que, entendido según Weber, son las disposiciones sociales que condicionan a que los adolescentes experimenten por sí mismos y según su conexión de sentido, una conducta socializadora según sus necesidades de comunicar sus ideas, sentimientos y reacciones hacia otros individuos que comparten los mismos motivos subyacentes. Los adolescentes, viven un contexto social donde el valor positivo para comunicarse son los aparatos electrónicos, aquellos medios por los cuales expresan abiertamente una conducta buscadora de nuevas sensaciones, emociones y recompensa de autosuficiencia. Además, Weber, expone que los individuos actúan en algunas ocasiones por univocidad, esto refiriéndose a que la acción con una conciencia de sentido se vuelven tendencias, se comparten hacia otros actores y se orientan según las acciones también de los demás.

Sin duda Max Weber, cree que la acción social tiene una pluralidad de motivaciones y sociológicamente se fundamentan en la predisposición y reacción de los demás individuos que genera estados de ánimo como alegría, furor, desesperación y pasiones. En tal sentido, la tecnoadicción es un hecho en los adolescentes que provocan todos estos tipos de estado de ánimo, consecuente de una acción individual, pero bajo las condiciones sociales que influyen también por medio de los amigos, pares, y demás individuos que orientan una conducta heterogénea. La tecnoadicción es una conducta que

existe y tiene una relación significativa para los demás individuos, en la medida que no se imita la acción de los demás actores, sino que es genuina y cada persona interpreta conscientemente el grado de conexión de sentido y lo manifiesta para desarrollar una actitud comprensiva de la acción social. Ahora bien, en función de lo planteado, Weber clasifica 4 tipos de acción social (acción racional con arreglo a fines, acción racional con arreglo a valores, acción afectiva y acción tradicional) La tecnoadicción coincide con una acción social con arreglo a fines, a valores y afectiva, ya que el adolescente busca por medio de las TIC's, el internet, las redes sociales y los videojuegos, comunicarse con los demás, instaurar una personalidad imaginativa, apasionada y con excesos, capaz de subvertir su rendimiento académico en el colegio con notas muy bajas o disminuyendo su actividad intelectual por pasar demasiadas horas aficionado al ciberespacio; de acuerdo a la acción social con arreglo a valores, se puede decir que el adolescente cree en el paradigma de la última revolución industrial moderna y tiene convicciones de multiplicar las técnicas de manipular con calidad cada día los medios de telecomunicación y diversión. En definitiva, la acción social afectiva también guarda relación en el sentido que el adolescente produce a cada momento un interés auténtico, de goce y entrega compulsiva a los aparatos tecnológicos, sus motivaciones son la omnipresencia, un sentimiento de pertenecer a la cultura de las pantallas, a la revolución científica y tecnológica de las comunicaciones, vivir en la vanguardia del consumo en masa de las imágenes, la cultura del entretenimiento y el gran público de la fantasía visual.

#### **2.2.4. Teoría del Interaccionismo Simbólico de Herbert Blumer:**

Blumer (1982), afirma que los seres humanos confieren significado a las fuerzas que actúan sobre ellos y sus propias conductas, interpretando o definiendo el comportamiento según los símbolos que se atribuyen a cada acción. Es decir, todos los individuos en una sociedad, intercambian significados mediante la comunicación interpersonal, al momento de reproducir una acción, previamente se ha elaborado una percepción del mundo y el entorno social, se ha emprendido un análisis cognoscitivo o reflexivo de los objetos físicos, las personas, instituciones, ideales, actividades y todo tipo de situaciones que puede presentarse en la vida cotidiana. Según Blumer, estas premisas son en su mayoría arbitrarias y no obedecen al pragmatismo y al conductismo lógico, el

ser humano está dotado principalmente de la percepción y el razonamiento, no todo se reduce al estímulo- respuesta, explicado por la psicología. Blumer, plantea que el actor es un ser social que habla, dialoga, escucha y comprende el significado del comportamiento en la vida social, monologa en algunas circunstancias, pero lo hace en función de la dinámica interactiva del mundo real. En ese sentido, los adolescentes en la época actual, están en una etapa de desarrollo biológico, psicológico y social, donde su conducta se orienta según lo que pueda significar para él y los demás, observa y convierte a su interlocutor en un agente para compartir ciertos significados y símbolos que ha experimentado y analizado previamente en la vida real, esto es importante ya que los adolescentes al momento de interactuar por medio de alguna TIC, transmiten un discurso verbal y sensaciones que son rápidamente interpretadas por los demás. A partir de aquí empezamos a diferenciar esta perspectiva teórica de otras, pues para el interaccionismo simbólico el comportamiento está asociado al significado de las ideas en la mente, pero este significado al ser compartido con las otras personas, interactúa y da sentido a lo que dicen y hacen los demás. El individuo, es un ser social ante todo, por lo tanto, no puede vivir sin tener interacción o comunicación con las personas que se encuentren a su alrededor o con las que tenga alguna afinidad, no puede permanecer aislado de los grupos sociales y la colectividad. Cuando los adolescentes permanecen conectados en alguna red social por ejemplo o en algún videojuego en línea con otras personas, lo que está haciendo es un proceso interpretativo que en términos de Blumer se sobreentiende que el adolescente ha hecho una percepción y conoce la conducta recíproca del otro, porque comparten un mismo significado que es estar conectados en el ciberespacio, porque ven que los demás individuos le atribuyen un valor y un conjunto de símbolos a dichos objetos y los demás tienden a replicarlo ya que eso se interpreta estar a la vanguardia tecnológica del mundo digital, los adolescentes cada día se vuelven hipertecnológicos, pues la informática o el contenido audiovisual que transmiten y que consumen, les brinda felicidad y nuevas formas de contactar sin distinguir el tiempo y el espacio. Entonces, todo lo que la sociedad o los grupos de personas hacen, tiene cierta influencia en la manera de pensar y el accionar de los demás, pues el individuo se construye a través de la experiencia y de las interacciones con el resto de las personas y actúa según el significado que el mismo le otorgue. Los adolescentes valoran y dan prioridad a la tecnología porque

esta representa mayor facilidad para realizar ciertas actividades de la vida cotidiana, estar más hiperconectados, la información está a su alcance de manera inmediata, han creado hacia las TICs, una importancia relevante para poder relacionarse con sus congéneres.

### **2.2.5. Teoría del Mecanismo de la Comunicación de George Herbert Mead:**

Para Mead (1982), los seres humanos tenemos un comportamiento según la facultad comunicativa en cada acto social, puede ser gestual o actitudinal, va a depender de quienes estimulan o motivan esta manifestación, lo que, si es cierto según Mead, es que no existe un mecanismo general de comunicación, es decir, en una conversación o interacción social, los individuos son explícitamente seres organizados con símbolos temporales o de circunstancia, lo que realmente provoca en el otro, es una serie de reacciones con referencia a los objetos, el entorno y las personas que están a su alrededor. Los adolescentes son estos individuos que en sus instituciones y en las conversaciones comunes entre sus compañeros, padres de familia y amigos, van a realizar constantemente diálogos sobre las TIC's y van a generar un estímulo, esta ejecución ha tenido que transmitir ciertas emociones como alegría, desesperación o también tristeza al momento de representar la idea de la tecnoadicción. Los adolescentes inherentemente tienen un tipo de mecanismo comunicacional donde se hace una reflexión que para Mead podría ser de una forma intrapersonal como acción comunicativa subsiguiente a la acción impartida, o sea, el individuo se pondrá o no se pondrá en el lugar de la otra persona, al hacer esto, mentalmente va a actuar en la consciencia del otro, su actitud gestual y convencional según los temas que estén tratando ya sea de redes sociales, videojuegos o aparatos electrónicos, va a provocar en sí mismos y en el otro, un estímulo significativo. De allí que varios estudiantes estén en esta etapa de convergir sus pasiones, intenciones y deseos de pertenecer al mundo de las tecnologías de la comunicación y descuidar otras metas académicas como el mejoramiento de su rendimiento académico. El significado de las TIC's se superpone por el nivel de significancia que tienen para ambos y para todos los del grupo social que están constantemente interactuando.

Pero también Mead hace referencia al self, aquel plural que coexiste con el yo de cada individuo, desligado totalmente de la idea de Freud y la psicología, Mead intenta dar un sentido hermenéutico, más sociológico al plantear que todos los seres humanos, nos

hemos formado un plural social dentro de nosotros, a sí mismos, ese énfasis aparece también en ciertos tipos de conducta impulsiva. Se sabe que la tecnoadicción viene a ser esta conducta compulsiva por parte de los adolescentes de estar constantemente ocupados en la web, los videojuegos y las redes sociales, los teléfonos inteligentes han fomentado habilidades sociales, mejores servicios y sistemas de distribuir la información, pero también se sabe que los componentes electrónicos han difundido rápidamente la interconexión, los individuos están cada día pendientes de las aplicaciones y esto provoca en cierta medida que lo hacen, una ansiedad. La ansiedad es altamente contagiosa, los seres humanos tenemos conductas que nos llevan a imitar el comportamiento de otros cuando estamos a su lado, por la influencia de sus gestos o las actitudes, se tiende a copiar sentimientos de inquietud ya sea por curiosidad o empatía. Por lo tanto, esta conducta impulsiva, es conducta no controlada y para Mead la estructura del "mí" se hace presente en estos comportamientos, pues va a determinar la clase de expresión de acuerdo a la tensión emocional alejada de la conducta socialmente desarrollada, la forma en que actúa un adolescente, es determinada por adherirse a la actitud de los otros dentro de su grupo, entonces esto produce de acuerdo a Mead, una situación en que la reacción no es controlada. (Mead, 1982)

#### **2.2.6. Teoría del Sujeto y el Estigma Social de Erving Goffman:**

Según Erving Goffman (1997), argumenta que los individuos somos semejantes a los actores que representan un papel o rol público en la sociedad, el sujeto que interpreta una acción según el guión implícito en la dramaturgia, lo hace con convicción porque sabe que el efecto que busca tiene que ser el mismo que él está sintiendo, de lo contrario sería según Goffman una actuación cínica. El sujeto que es escéptico está en un proceso donde sociológicamente está construyendo su personaje o una máscara, aunque no existe un prototipo general de las personalidades, el sujeto tiene que integrarse a los demás actores y el público para perfilar una conducta o una serie de máscaras que va a interpretar cuando las condiciones sociales lo permitan. Todos los seres humanos, adoptamos un carácter, no se puede negar que este rasgo personal, tiene una naturaleza social, por lo que nos lleva a concluir que las fuerzas exteriores y la autovaloración de cada sujeto, es resultado de una deliberación consciente. En esta perspectiva teórica,

podemos identificar a los adolescentes, quienes durante esta etapa representan un papel o rol público que es la de ser estudiantes, hijos, compañeros de clase, pero, sobre todo, el de ser sujetos sociales, que interactúan con otros para construir su carácter y una personalidad que le permita identificarse o integrarse al grupo de amigos o familiares. El principal medio en la actualidad para interactuar y relacionarse unos a otros, vienen siendo los aparatos tecnológicos como el celular, una Tablet, una laptop, una computadora de escritorio, etc, esto permite a los adolescentes y jóvenes, establecer nuevas formas de darse a conocer a los demás y desarrollar nuevas prácticas sociales, el estigma social de los medios de telecomunicación han puesto en el trasfondo escénico de cada sujeto, nuevos elementos que se merecen observar e interpretar para adoptar un papel. En la actualidad existen en los videojuegos, por ejemplo, los avatares, que hace que los adolescentes ya no busquen interpretar un personaje real sino ficticio, no toman en consideración un público real de otros sujetos, sino de otros avatares. Esta falsa idealización o postura escéptica de muchos adolescentes, está reproduciendo cada día más la mistificación y el artificio que Según Goffman, es la conducta falsa donde los actores aún no logran formar cierto carácter, y no se dan a conocer de una forma que ellos ya tengan la convicción de serlo o de hacer sentir en los demás su autenticidad en la interpretación del papel o el rol público. Otro ejemplo que se puede ubicar dentro de la tecnoadicción, son los adolescentes en las redes sociales, donde estos sujetos también se dan a conocer públicamente, pero los estándares o la representación de otros sujetos según su realidad multicultural, interfiere al reconocimiento pleno de quienes se pueden ver en las pantallas, hay una transformación parcial de la identidad y se puede observar que el carácter autónomo del adolescentes se observa como una actuación cínica en términos de Goffman. Cabe considerar que, los sujetos al momento de interpretar un papel en la sociedad, pueden contradecir sus convicciones, incluso renunciar a su carácter, pero sociológicamente esta disrupción proyectada de la situación, hace que el actor de igual forma transmita un significado de inseguridad comunicativa, tal vez finge una actitud, pero lo hace considerando todas las reacciones o estímulos que puede provocar en el público, tienen igual incidencia porque en la sociedad, todos los sujetos percibimos y ofrecemos a los observadores, una impresión que es idealizada de diversas maneras, en el

campo del lenguaje o la comunicación, se entiende este proceso como la semiótica, la cual está presente en todas las sociedades y grupos sociales donde se interactúa.

### **2.2.7. Teoría de la Acción Comunicativa de Jürgen Habermas:**

En la perspectiva teórica de Habermas (1999), la acción comunicativa emana de la racionalidad intersubjetiva, con un nexo de sentido cognitivo – social, determinado por las capacidades adaptativas que tienen los individuos, es decir, las orientaciones racionales de cada acción social comunicativa, tienen un punto de partida en la práctica cotidiana de los hablantes y en sus contextos del mundo de la vida; por ende, toman racionalmente en consideración al momento de expresarse o comunicar ciertas ideas, todas las formas de sentido simbólico compartido con los demás individuos. La teoría de la acción comunicativa, se enmarca sobre todo a la interpretación comprensiva que tiene cada uno de los individuos en una sociedad. Resulta lógico por eso, que una persona represente objetos simbólicos y el receptor pueda comprender de manera susceptible, la orientación de esa acción comunicativa. En el caso de la tecnoadicción, cuando los adolescentes hablan y dialogan acerca de las telecomunicaciones, el internet y los videojuegos, realizan una acción racional comunicativa, donde los individuos oyentes, comprenden la relación interna de ese significado y la validez para situarlo en su contexto social. El resultado de este proceso, es que todos quienes comparten la racionalidad de esa conexión interna con el mundo empírico, van a manifestar una conducta recíproca y legítima con las perspectivas adoptadas.

Habermas sostiene que cada ser humano al comunicarse con el otro, representa una actitud transubjetiva, donde la acción comunicativa tiene una validez tanto para el emisor del mensaje o discurso, como también para el destinatario, en el mismo grado de significancia, esto permite que las personas superen una subjetividad inicial a un consenso colectivo, esto explica como muchos adolescentes que presentan tecnoadicción y una pérdida de control sobre el uso del internet o los videojuegos, orientan sus acciones a intervenir en el ciberespacio para comprender los estímulos inducidos por la práctica cotidiana de los demás adolescentes.

De este modo, también el rendimiento académico como parte del mundo objetivo, en términos de Habermas, se puede calificar como motivación del mundo de la vida, pero

no anticipa la unanimidad como es el caso de la tecnoadicción, en ese sentido se permite explicar por qué los adolescentes amplían su acción comunicativa racional en el enfoque cognitivo – instrumental, donde concentran más recursos y tiempo, para llegar a las expectativas legítimas de comportamiento por todos quienes comparten la misma racionalidad intersubjetiva de cada acción social comunicativa.

### **2.2.8. Teoría de la Sociedad Red de Manuel Castells:**

De acuerdo a Castells (2000), quien plantea la teoría predictiva de la sociedad de las tecnologías de la información y comunicación, argumenta que las sociedades tienden a desarrollar o incorporar tecnologías virtuales capaces de reconfigurar la intensidad de las interacciones sociales, todo esto va a facilitar la cultura de la era de la información, donde los consumidores de las TIC's, internet y videojuegos, son indirectamente productores, ya que proporcionan contenidos para modificar, innovar y al mismo tiempo configurar la red. Estas expectativas creadas por los usuarios, según Castells, se convierten en una demanda de entretenimiento influidas por la ideología de la sociedad del ocio. Esta teoría sociológica, permite explicar el fenómeno de la tecnoadicción, pues contiene varios elementos que provienen de las dimensiones sociales del Internet, los seres humanos en general y también los adolescentes, son quienes difunden nuevas comunidades virtuales, donde al asistir frecuentemente y participar de ellos, va a determinar un patrón de conducta como el aislamiento personal, donde los vínculos con la sociedad real van a ser cada día más débiles. Según Castells, las comunidades virtuales son una red electrónica autodefinida, es decir, la comunicación interactiva de los miembros se organiza en torno a sus intereses o fines compartidos, pero a veces, solamente la comunicación se convierte en un fin perseguido de manera compulsiva, para estar todo el día hiperconectados. Sin duda, este escenario es el que se observa a diario en miles de adolescentes quienes hacen de su única ocupación y concentración, el reforzar un sentimiento de comunidad virtual, llamado también los ciberlazos, muchos de los adolescentes, son personas necesitadas de comunicación y autoexpresión. Sin embargo, Castells cree que la idea de la realidad es insuficiente para los individuos que viven vidas paralelas en la pantalla, y lo que estimula su consumo son los deseos limitados, aflicciones por conflictos personales, sociales y la mortalidad de las identidades físicas.

La tecnoadicción es una conducta que deja ver el entroncamiento de las comunidades virtuales en los adolescentes, se convierte para ellos en una herramienta de poder, fuente potencial de grandes beneficios y símbolo de la hipermodernidad. Estas son atractivos porque ofrecen un nuevo contexto para disgregar información a bajo costo, tiene un rápido y fácil acceso a las TIC's, las redes sociales y los videojuegos; las características sociales se acortan y pierden influencia en la constitución de crear nuevos contactos en la comunicación. En efecto, esto sucede más en los videojuegos en línea y las redes sociales, la comunicación on-line en estos espacios, favorece la libertad y la autonomía desinhibida. Pero Castells, predice que esta conducta traerá consecuencias de tipo social y cognitivo, en el caso de los adolescentes, su nivel educativo se vería afectado, el rendimiento académico no sería el adecuado, porque a pesar del gran factor de sociabilidad que generan las comunidades virtuales, también puede influir en un declive académico, denominado el mecanismo restrictivo educacional, donde los estudiantes van a emplear más tiempo en el ciberespacio que en la realidad misma, descuidando actividades principales de la realidad, tareas académicas y obligaciones con la familia.

La teoría de la sociedad red, concibe que los seres humanos son entes intercomunicativos o nodos de información, se sabe por ejemplo que, en la civilización de nuestra era tecnológica, las redes de comunicación como lo son los celulares inteligentes, se convierten en un transporte informático, pues extiende el alcance de las redes sociales, el internet y otras aplicaciones multimedia, para mejorar y, sobre todo, posibilitar la forma de estar hiperconectados. Castells, sostiene que este mecanismo ha modificado las pautas del tiempo y el espacio, las formas de comunicación e interacción en los individuos, está basado en la integración digitalizada e interconectada a una diversidad múltiple, capaz de incluir y responder todas las invocaciones de las comunidades virtuales. En ese sentido, los tipos de mensajes funcionan en un modo dicotómico: presencia y ausencia. La tecnoadicción, especialmente la nomofobia, ejemplifica muy bien este argumento, los adolescentes en la actualidad, tienen en su mayoría celulares inteligentes de alta gama, los cuales tienen un sistema integrado que permite la comunicación múltiple, es decir, estar en una aplicación o en un videojuego y al mismo tiempo, reproducir en segundo plano, las redes sociales o aplicaciones de música. El

significado del tiempo y el espacio, es para Castells, muy importante ya que explica el por qué los individuos organizan su vida en la sociedad red, donde adoptan una lógica espacial que permite administrar a la perfección lo que él denomina el espacio de flujos, es decir, un individuo puede realizar un sinnúmero de actividades virtuales y reales como: trabajar, comprar, ejercitarse, educarse, pagar los servicios públicos, etc. Todo realizarlo de manera simultánea y sincrónica, como actividades suplementarias en un tiempo convencional y en un mismo espacio, donde la interacción múltiple por medio de un aparato de las TIC's, el tiempo se grafica de manera vertical y no horizontal como las sociedades precedentes lo hacían con cada una de sus actividades. El tiempo y el espacio estará en constante evolución.

En definitiva, la tecnoadicción va ubicándose de manera sutil, convirtiéndose en una actividad normalizadora rutinaria, pero organizará nuevas formas de interaccionar en la sociedad, incluso Castells, advierte que tendremos una sociedad virtual segmentada, donde las comunidades virtuales se diversificarán según las ideologías, valores, los gustos y estilos de vida, se configurará a una apertura como una red multifacética, donde se da el paso a los microordenadores y los superordenadores con un sistema ubicuo, donde el poder informático se distribuye en una red intercomunicada por diversos dispositivos portátiles, en todas partes de la sociedad.

## 2.2.9. Síntesis de teorías

**Tabla 1**

*Síntesis de las teorías en la investigación*

<b>Autor:</b>	<b>Teoría</b>
<b>Talcott Parsons</b>	En las instituciones existen mecanismos funcionales llamados motivaciones de acción, bajo dos aspectos sociales: gratificacional y orientacional; es decir, la sociabilidad de los elementos o medios de comunicación y la manera de intercambiar la información analizando el contexto y el orden social.
<b>Robert King Merton</b>	Existen funciones en la sociedad, estandarizadas moralmente para el logro de objetivos comunes, pero van reinventándose o adaptándose al tiempo o modos de vida de los individuos.
<b>Max Weber</b>	Toda acción social tiene una conexión de sentido, una pluralidad de motivaciones. Por ello, la tecnoadicción coincide con una acción con arreglo a fines, valores y afectiva.
<b>Herbert Blumer</b>	Se atribuye símbolos a la conducta arbitraria de los individuos, pues el comportamiento recíproco, experimenta una realidad tecnológica y valores de estar hiperconectados.
<b>George Herbert Mead</b>	La comunicación o interacción social desarrolla estímulos y emociones en el grupo social. El self del individuo tiende a seguir una conducta impulsiva y es altamente contagiosa o influyente, es decir, una reacción no controlada.
<b>Erving Goffman</b>	Los individuos son como actores con ciertos roles sociales integrados a los demás, por naturaleza suele ser auténtico pero las diferentes interpretaciones del comportamiento, ha hecho una disrupción de la identidad o carácter de los individuos.
<b>Jürgen Habermas</b>	La acción comunicativa emana de la racionalidad intersubjetiva, con un nexo de sentido cognitivo – social en el mundo de la vida.
<b>Manuel Castells</b>	Las sociedades tienden a desarrollar o incorporar tecnologías virtuales capaces de reconfigurar la intensidad de las interacciones sociales. El reforzar un sentimiento de comunidad virtual, llamado también los ciberlazos.

## **2.3. Bases conceptuales**

### **2.3.1. Tecnoadicción**

López (2015), afirma que la tecnoadicción es un fenómeno relativamente nuevo que nace como resultado del uso excesivo de las diversas tecnologías aparecidas en las últimas décadas como televisión, videojuegos, teléfono móvil y participación en redes sociales, chats y foros de internet, etc. Suele ir unido a otras patologías relacionadas con el estrés, como la fatiga, el insomnio, los problemas de atención y el bajo rendimiento escolar destruyendo de esta manera las relaciones sociales, la salud física y mental del individuo y a la vez abriendo camino hacia otras adicciones (pp. 65,67).

De acuerdo a Salanova (2003), “la tecnoadicción es la incontrolable compulsión a utilizar las TIC en todo momento y en todo lugar, y usarla durante largos periodos de tiempo” (p. 7).

Es un fenómeno negativo que aparece en los usuarios que utilizan repetidamente la tecnología, ya sea por causas laborales, académicas o por ocio. Dentro de esta adicción, podríamos especificar la adicción al móvil y el internet, que ha aumentado de forma espectacular a causa de su abaratamiento y con la generalización de los smartphones durante estos últimos años. (Gil, 2015, p. 2)

Para Flores (2008), las tecno adicciones o ciberadicciones incluyen todos aquellos fenómenos o problemas de abuso de las TICs, y se refieren frecuentemente a la adicción a internet, adicción a los teléfonos móviles y a la adicción a los videojuegos incluyendo cada vez más los videojuegos online.

#### **A. Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs)**

Marqués (2000), menciona que las TICs son un conjunto de avances tecnológicos que nos proporcionan la informática, las telecomunicaciones y las tecnologías audiovisuales, que comprenden los desarrollos relacionados con los ordenadores, Internet, la telefonía, las aplicaciones multimedia y la realidad virtual. Estas tecnologías básicamente nos proporcionan información, herramientas para su proceso y canales de comunicación. De todos los elementos que integran las TIC,

Marqués considera que sin duda el más poderoso y revolucionario es el Internet, pues nos abre las puertas de una nueva era, en la que se ubica la actual Sociedad de la Información internet nos proporciona un tercer mundo en el que podemos hacer casi todo lo que hacemos en el mundo real y además nos permite desarrollar nuevas actividades, muchas de ellas utilizables en nuestra forma de vida ya que permite contactar con foros telemáticos y personas de todo el mundo, localización inmediata de cualquier tipo de información, teletrabajo y teleocio; afirma también que ahora las personas podemos repartir el tiempo de nuestra vida interactuando en tres mundos: el mundo presencial, de naturaleza física, constituido por átomos, regido por las leyes del espacio, en el que hay distancias entre las cosas y las personas; el mundo intrapersonal de la imaginación y el ciberespacio, de naturaleza virtual donde no existen distancias.

Las tecnologías de información y comunicaciones son un término que contempla toda forma de tecnología la cual es usada para crear, almacenar, intercambiar y procesar información en diferentes formas, tales como datos, conversaciones de voz, imágenes fijas o en movimiento, presentaciones multimedia y otras formas, incluyendo aquéllas aún no concebidas. (Tello, 2008, p. 3)

#### **a. Phubbing**

Barrios, et al (2017), menciona que la palabra phubbing nace de la unión de los términos phone que es teléfono y snubbing que significa despreciar o menospreciar; aludiendo a la conducta de ignorar a la otra persona durante una conversación por preferir utilizar el teléfono celular, interfiriendo en el desarrollo óptimo de la comunicación interpersonal (p. 1).

#### **b. Ciberadicción**

Llinares (2008), considera que “alguien es un ciberadicto cuando de manera habitual es incapaz de controlar el tiempo que está conectado a Internet, relegando las obligaciones familiares, sociales y académicas/profesionales.” (p. 272)

### **c. Ludopatía online**

Según Uchuypoma (2017), el juego por Internet es una actividad sedentaria, las computadoras e Internet crean aislamiento y un sentido de la fantasía además esta combinación pone a un individuo en mayor riesgo de problemas de salud mental (p. 60).

### **d. Nomophobia**

El término nomophobia derivado del inglés no mobile phone fobia se refiere a la sensación de nerviosismo, malestar, ansiedad o angustia al no mantener contacto con un teléfono celular o una computadora. Esta engloba diferentes patrones de comportamiento, tales como invertir demasiado tiempo en uno o más dispositivos, tener consigo siempre un cargador ante el miedo a no poder usar el móvil por su baja batería, no poder emplearlo por la falta de señal o, intentar por todo medio posible el uso del dispositivo en situaciones o lugares prohibidos; además, de preferir emplearlos para interactuar con otras personas, disminuyendo la ansiedad que algunos poseen ante la comunicación directa. (Barrios, Bejar y Caucho, 2017 p. 1)

### **e. Trastorno mental**

Según la Organización Mundial de la Salud OMS (2022), Un trastorno mental se caracteriza por una alteración clínicamente significativa de la cognición, la regulación de las emociones o el comportamiento de un individuo. Por lo general, va asociado a angustia o a discapacidad funcional en otras áreas importantes.

### **f. Adolescencia**

La OMS (2013), define la adolescencia como la fase de la vida que va desde los 10 hasta los 19 años, la cual representa una etapa singular del desarrollo humano y un momento importante para sentar las bases de la buena salud. A pesar de que la adolescencia está considerada como una etapa saludable de la vida, en su transcurso se producen distintos problemas como muertes, enfermedades y

traumatismos en una proporción considerable. Gran parte de esos problemas se pueden prevenir o tratar. Durante esta fase, los adolescentes establecen pautas de comportamiento, por ejemplo, relacionadas con la alimentación, la actividad física, las actividades recreativas y de interrelación social, en este ámbito se presentan también diferentes factores socio personales en la construcción de su identidad y autorrealización que se pueden transformar en factores de riesgo para el inicio de conductas negativas como el consumo de sustancias psicoactivas; el inicio de la actividad sexual que pueden perjudicar su salud y la de otras personas a su alrededor, o poner su salud en riesgo en ese momento y en el futuro; o adiciones a las TICs las cuales en la actualidad han llegado a ocasionar conductas o comportamientos que se apoderan de la vida de un individuo, y que, al mismo tiempo, producen efectos en su cuerpo que desembocan en consecuencias negativas a nivel psicológico y físico; así como.

Pineda y Aliño (1999), manifiestan que la adolescencia es una etapa entre la niñez y la edad adulta, que cronológicamente se inicia por los cambios puberales y que se caracteriza por profundas transformaciones biológicas, psicológicas y sociales, muchas de ellas generadoras de crisis, conflictos y contradicciones, pero esencialmente positivos. No es solamente un período de adaptación a los cambios corporales, sino una fase de grandes determinaciones hacia una mayor independencia psicológica y social; la adolescencia es la etapa que transcurre entre los 10 y 19 años, considerándose dos fases: la adolescencia temprana (10 a 14 años) y la adolescencia tardía (15 a 19 años). La adolescencia temprana se caracteriza por el crecimiento y desarrollo somático acelerado, inicio de los cambios puberales y de los caracteres sexuales secundarios. Preocupación por los cambios físicos, torpeza motora, marcada curiosidad sexual, búsqueda de autonomía e independencia, por lo que los conflictos con la familia, maestros u otros adultos son más marcados. Es también frecuente el inicio de cambios bruscos en su conducta y emotividad. En la adolescencia tardía se ha culminado gran parte del crecimiento y desarrollo, el adolescente va a tener que tomar decisiones importantes en su perfil educacional y ocupacional. Se ha alcanzado un mayor

control de los impulsos y maduración de la identidad, inclusive en su vida sexual, por lo que está muy cerca de ser un adulto joven. (pp.16-17)

## **B. Redes sociales**

Ellison y Bold (2007), definen a las redes sociales como servicios basados en la web las cuales facilitan a las personas, construir un perfil este puede ser público o semipúblico dentro de las normas que exista en cada una de ellas, en este medio se posibilita articular una lista de otros usuarios con los que comparten una conexión, también permite ver y recorrer su lista de conexiones y las realizadas por otros dentro del sistema. (p.211)

Urueña, Ferrari, Blanco y Valdecasa (2011), manifiestan que la gran mayoría de autores coinciden en que una red social es un sitio en la red que tiene por finalidades permitir a los usuarios relacionarse, comunicarse, compartir contenido y crear grupos, o como una herramienta de “democratización de la información que transforma a las personas en receptores y en productores de contenidos” (p.12).

## **C. Videojuegos**

El término videojuego se usa para referirse a un recurso de entretenimiento el cual se adapta a diferentes ambientes así mismo se caracteriza por permitir la actuación de una persona como otra y poder desarrollar diversas alternativas en una misma situación (Pérez y Ruiz, 2006).

El reconocido desarrollador de videojuegos e investigador académico Frasca (2001), brinda una definición más precisa acerca de este término, pues lo define como un tipo de software de entretenimiento basado en computadora o móvil ya sea en texto o en imágenes, usando cualquier plataforma electrónica como computadoras personales o consolas e involucrando a uno o varios jugadores en un entorno físico o en red (p.4).

### 2.3.2. Rendimiento Académico

Es un conjunto de propiedades observables y medibles que tienen en las calificaciones su respectiva traducción numérica, a manera de indicador del éxito o del fracaso académico de un estudiante (Ccahuana, 2016, p.57).

Según Figueroa (2004), es el producto de la asimilación del contenido de los programas de estudio, expresado en calificaciones dentro de una escala convencional según lo especificado.

Se considera un estimado de lo que un alumno ha aprendido como consecuencia de un proceso de instrucción o formación; es la capacidad del alumno para responder al proceso educativo en función a objetivos o competencias. De tal manera que, no solo expresa el nivel alcanzado por el estudiante, sino que deja al descubierto determinados factores que pudieron estar influyendo en él (Albán y Calero, 2017, p. 215).

#### A. Escala de calificación

Escala de calificaciones en educación secundaria:

##### a. Características

Tipo de calificación: Numérica y descriptiva.

Escalas de valoración: (20 – 18), (17 – 14), (13 – 11), (10 – 00).

b. **Escala de calificación:** (Nivel secundario).

**Tabla 2**

*Escala de calificación*

Calificación	Criterio
Logro destacado 18 – 20	El estudiante evidencia un nivel superior a lo esperado respecto a la competencia. Esto quiere decir que demuestra aprendizajes que van más allá del nivel esperado.
Logro esperado 14 - 17	El estudiante evidencia el nivel esperado respecto a la competencia, demostrando manejo satisfactorio en todas las tareas propuestas y en el tiempo programado

En proceso 11 - 13

El estudiante está próximo o cerca al nivel esperado respecto a la competencia, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo

En inicio 00 – 10

El estudiante muestra un progreso mínimo en una competencia de acuerdo con el nivel esperado. Evidencia dificultades en el desarrollo de las tareas, por lo que necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente.

---

**Fuente:** Currículo Nacional de Educación Básica Regular

## CAPÍTULO III

### HIPÓTESIS Y OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

#### 3.1. Hipótesis general

##### 3.1.1. Hipótesis de alternativa ( $H_1$ )

Existe una relación significativa entre la tecnoadicción y el rendimiento académico en los estudiantes del 5<sup>to</sup> grado de secundaria del colegio San Ramón – Chontapaccha, Cajamarca 2022.

##### 3.1.2. Hipótesis nula ( $H_0$ )

No existe una relación significativa entre la tecnoadicción y el rendimiento académico en los estudiantes del 5<sup>to</sup> grado de secundaria del colegio San Ramón – Chontapaccha, Cajamarca 2022.

#### 3.2. Hipótesis específicas:

##### 3.2.1. Hipótesis específica 1

**HE0:** Las Tecnologías de la Información y la Comunicación no se relacionan significativamente con el rendimiento académico en los estudiantes del 5to grado de secundaria del colegio San Ramón – Chontapaccha, Cajamarca 2022.

**HE1:** Las Tecnologías de la Información y la Comunicación se relacionan significativamente con el rendimiento académico en los estudiantes del 5to grado de secundaria del colegio San Ramón – Chontapaccha, Cajamarca 2022.

##### 3.2.2. Hipótesis específica 2

**HE0:** No existe una relación significativa entre el rendimiento académico y las redes sociales en los estudiantes del 5to grado de secundaria del colegio San Ramón – Chontapaccha, Cajamarca 2022.

**HE2:** Existe una relación significativa entre el rendimiento académico y las redes sociales en los estudiantes del 5to grado de secundaria del colegio San Ramón – Chontapaccha, Cajamarca 2022.

### **3.2.3. Hipótesis específica 3**

**HE0:** No existe una relación significativa entre el rendimiento académico y los videojuegos en los estudiantes del 5to grado de secundaria del colegio San Ramón – Chontapaccha, Cajamarca 2022.

**HE3:** Existe una relación significativa entre los videojuegos y el rendimiento académico en los estudiantes del 5to grado de secundaria del colegio San Ramón – Chontapaccha, Cajamarca 2022.

### 3.3. Operacionalización de variables

**Tabla 3**

*Matriz de operacionalización de variables*

<b>VARIABLES:</b>	<b>DEFINICIÓN CONCEPTUAL:</b>	<b>DIMENSIONES:</b>	<b>INDICADORES:</b>	<b>ÍTEMS:</b>
<b>V1 Tecnoadicción</b>	Las tecnoadicciones incluyen todos aquellos fenómenos o problemas de abuso de las TICs, y se refieren frecuentemente a la adicción a los teléfonos móviles (Internet), redes sociales y la adicción a los videojuegos. Flores (2008)	TICs	Conducta compulsiva y dependiente a las TICs.	1
			Frecuencia o cantidad de tiempo de acceso a Internet.	2
			Frecuencia de acceso a dispositivos móviles y ordenadores.	3,4
		Redes Sociales	Nivel de tolerancia y abstinencia a las Redes Sociales.	5
			Depresión y ansiedad por estar conectado.	6
			Nivel de comunicación interactiva con otros usuarios.	7
		Videojuegos	Nivel de tolerancia e intensidad a los videojuegos.	8
			Irritabilidad y alteraciones de humor.	9
			Estado de conciencia alterado.	10
		<b>V2 Rendimiento Académico</b>	Es un conjunto de propiedades observables y medibles que tienen en las calificaciones su respectiva traducción numérica, a manera de indicador del éxito o del fracaso académico de un estudiante. (Ccahuana, 2016, p. 57)	Escala de calificación

## **CAPÍTULO IV**

### **METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **4.1. Enfoque de la investigación**

El enfoque de la presente investigación es cuantitativo, debido a que es medible mediante la recolección de datos y la aplicación de un instrumento de investigación, para probar la hipótesis en base al análisis estadístico de establecer con exactitud, patrones de comportamiento en una población determinada (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p. 4). Por tal razón, el enfoque de la investigación abarcó la relación que existe entre la tecnoadición y el rendimiento académico, en los estudiantes del 5<sup>to</sup> grado de secundaria del colegio San Ramón – Chontapaccha, Cajamarca 2022.

#### **4.2. Tipo de Investigación**

El presente estudio de investigación es de nivel correlacional, puesto que buscó hallar la relación existente entre la variable 1 y la variable 2. A lo cual, según Hernández et.al (2014), afirman que los estudios correlacionales “tienen como finalidad conocer la relación o grado de asociación que exista entre dos o más conceptos, categorías o variables en una muestra o contexto en particular” (p.23).

#### **4.3. Diseño de Investigación**

El diseño correspondiente a la presente investigación es no experimental, ya que “se realiza sin manipular deliberadamente las variables”. En este diseño, la población muestral corresponde a los estudiantes del 5to grado de secundaria del colegio San Ramón – Chontapaccha, Cajamarca 2022, donde es observada en su ambiente natural y no se somete a ninguna manipulación (Hernández et.al 2014, p.152).

En ese sentido, la investigación fue de corte transversal puesto que: “Se recolectan datos en un solo momento y tiempo único. Su propósito es describir variables y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado” (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p.154).

#### 4.4. Unidad de Análisis y Observación

##### 4.4.1. Unidad de Análisis

La unidad de análisis, para el presente estudio, estuvo constituida por el colegio San Ramón – Chontapaccha, en un espacio de tiempo correspondiente al año 2022.

##### 4.4.2. Unidad de Observación

La unidad de observación, lo conformaron cada uno de los estudiantes del 5to grado de secundaria del colegio San Ramón – Chontapaccha, Cajamarca 2022.

##### 4.4.3. Población y Muestra

###### a) Población

Para Hernández et.al (2014), “una población es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones” para el estudio de una determinada investigación (p. 174).

Por lo cual, para la presente investigación se consideró a 290 estudiantes del 5to grado de secundaria, distribuido de la siguiente manera.

**Tabla 4**

*Distribución poblacional*

<b>Sección</b>	<b>Número de Estudiantes</b>
Quinto A	38
Quinto B	36
Quinto C	38
Quinto D	37
Quinto E	35
Quinto F	34
Quinto G	37
Quinto H	35
<b>Total</b>	<b>290</b>

*Nota.* (Esta tabla muestra la cantidad de estudiantes por sección en la I. E. San Ramón – Chontapaccha, Cajamarca 2022.)

## b) Muestra

Hernández et.al (2014), menciona que la muestra es un subgrupo de la población de interés, sobre el cual se recolectarán los datos, los cuales tienen que definirse y delimitarse con precisión, además que debe ser representativo de la población a estudiarse (p.173).

Por ende, para el presente estudio se aplicó en un primer momento la fórmula para muestrear poblaciones finitas, la cual se describe a continuación:

### Determinación de la muestra general:

#### Fórmula:

$$\frac{z^2pqN}{(N-1)e^2 + z^2pq}$$

#### Donde:

n = Tamaño de la muestra

Z = 95 % (Z = 1.96)

p = 80 % (p = 0.80)

q = 20 % (q = 0.20)

N = 290

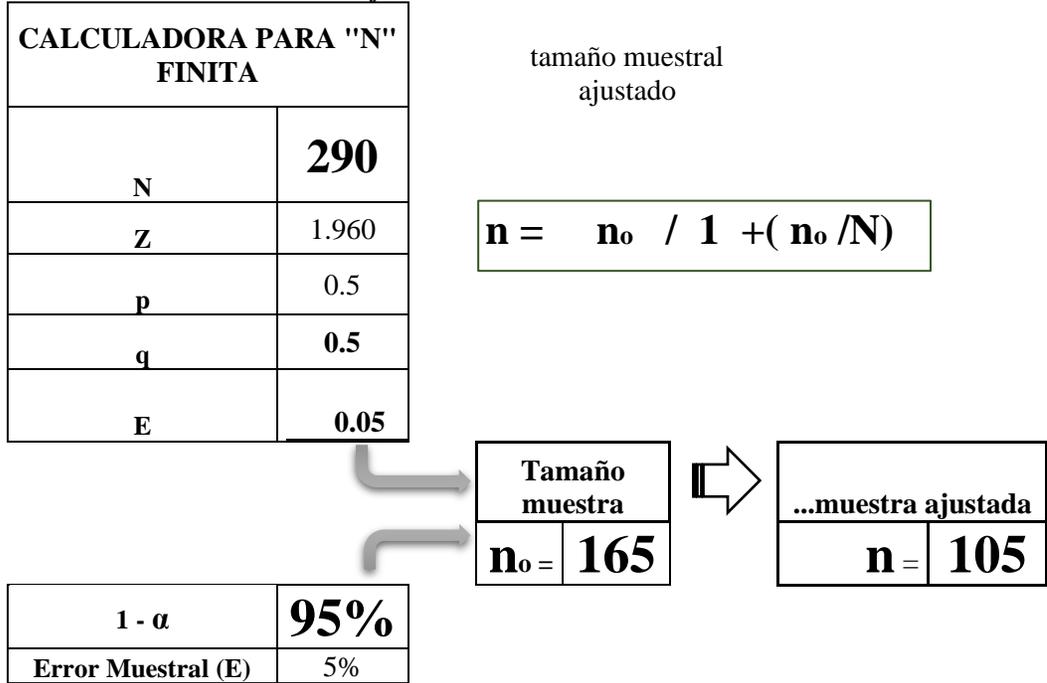
e = 5% (e = 0.05)

$$n = \frac{z^2pqN}{(N-1)e^2 + z^2pq} = \frac{1.96^2 * 0.80 * 0.20 * 300}{290 + 1.96^2 * 0.80 * 0.20} \quad n = 165$$

### Determinación de la muestra ajustada:

Posteriormente se determinó la muestra ajustada la cual se muestra a continuación:

**Determinación de la muestra: Población finita y nivel de confianza deseado**



**Determinación de la muestra estratificada**

Posteriormente y luego de obtener la muestra general y muestra ajustada se procedió a realizar un muestreo estratificado por número de estudiantes por sección, el cual se muestra a continuación:

**Tabla 5**

*Distribución muestral.*

<b>Sección</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Quinto A	14	13
Quinto B	13	12
Quinto C	14	13
Quinto D	13	12
Quinto E	13	12
Quinto F	12	11
Quinto G	13	12
Quinto H	13	12
<b>Total</b>	<b>105</b>	<b>100</b>

## **4.5. Técnicas e instrumentos de recojo de información**

### **4.5.1. Técnica**

Según Ander (1995), afirma que "las técnicas son los procedimientos de actuación concretos que deben seguirse para recorrer las diferentes fases del método científico" (p. 42).

Por consiguiente, la técnica que se aplicó para el recojo de datos en la presente investigación fue la encuesta para la variable tecno adicción y el registro de notas anual para la variable rendimiento académico. Las cuales, sirvieron para determinar la relación que existe entre la tecnoadicción y el rendimiento académico en los estudiantes del 5<sup>to</sup> grado de secundaria del colegio San Ramón – Chontapaccha, mediante métodos estadísticos.

### **4.5.2. Instrumento**

Para Malhotra (2004), un instrumento en una investigación es un acumulado formal de interrogaciones para obtener información, por lo general, es sólo un elemento de un paquete de recopilación de datos que también puede incorporar procedimientos de trabajo de campo (p. 280).

Es por ello que, para la investigación se utilizó como instrumento el cuestionario, considerando una ficha técnica con las siguientes características:

#### **4.5.2.1. Ficha técnica:**

- 1. Instrumento:** Cuestionario
- 2. Autores:** Cristian Percy Chuquimango Saucedo y Herianita Grosbi Pablo Aime.
- 3. Año:** 2022
- 4. Significación:** El cuestionario está constituido por 3 dimensiones las cuales son: TICs, Redes sociales y Videojuegos que corresponden a la variable Tecnoadicción.
- 5. Extensión:** El instrumento consta de 10 preguntas.
- 6. Administración:** Responsables de la investigación.

**7. Ámbito de aplicación:** Colegio San Ramón – Chontapaccha Cajamarca.

**8. Duración:** El tiempo de duración para el desarrollo del cuestionario es de aproximadamente 10 minutos.

**9. Puntuación:** Se considerará la escala Likert: 1 = Nunca, 2 = Casi nunca, 3 = A veces, 4 = Casi siempre, 5 = Siempre

#### **4.5.2.2. Validez**

Según Hernández et al, la validez en términos generales, “se refiere al grado en que un instrumento realmente mide la variable que quiere medir” (p. 200).

Es por tal motivo, que para la presente investigación se utilizó el juicio de cuatro expertos, para de esta manera poder dar validez a los instrumentos de recolección de datos, considerando 3 puntos: la validez de contenido, de criterio y de constructo. Para ello se utilizó un formato, que considera 3 aspectos básicos en el proceso de la investigación: claridad, pertinencia, y relevancia, por cuanto el resultado señaló aplicable.

#### **4.5.2.3. Confiabilidad**

Según Bernal (2010) manifiesta que la confiabilidad es: “la consistencia de las puntuaciones obtenidas por las mismas personas, cuando se les examina en distintas ocasiones con los mismos cuestionarios” (p. 302).

Por tanto, para esta investigación con la finalidad de determinar la fiabilidad se ha considerado el coeficiente Alfa de Cronbach, el cual mostramos a continuación:

**Tabla 6**

*Resultados del análisis de fiabilidad de la variable*

Variable	Alfa de Cronbach	Nº de Ítems
Tecnoadicción	0,878	10

En la tabla podemos apreciar el cálculo del Alfa de Cronbach a través del software estadístico SPSS en su versión IBM 26.0, para lo cual anticipadamente se realizó la prueba piloto del instrumento escogiendo al azar 3% de estudiantes de 4° de secundaria del Colegio San Ramón de Chontapaccha una institución educativa semejante, a partir de lo cual se demostró que el instrumento es confiable, con resultados de 0.878 según el Coeficiente de Alfa de Cronbach.

#### **4.6. Procesamiento y Análisis de Resultados**

Para el desarrollo de esta parte se utilizó el programa de Excel, Statistical Package for the Social Sciences, versión 26.0, acompañando con la utilización de la estadística descriptiva en base a las frecuencias de las variables, dimensiones y tabla cruzada, así mismo se utilizó la estadística inferencial para la prueba de hipótesis a través del estadístico de prueba de Rho Spearman, puesto que la investigación se trabajó con una variable cuantitativa y cualitativa.

## CAPÍTULO V

### RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

Los resultados que se muestran a continuación, fueron obtenidos y analizados en función a los objetivos e hipótesis planteadas en esta investigación; utilizando para ello la estadística descriptiva e inferencial. Ello con el propósito de determinar la relación que existe entre la tecnoadicción y el rendimiento académico en los estudiantes de 5° grado de Secundaria del colegio San Ramón – Chontapaccha, Cajamarca 2022. Para recabar y analizar la información pertinente, se aplicó un cuestionario, donde se recogió los datos relacionados con la variable y dimensiones. La presentación y análisis de los resultados se muestran en las siguientes figuras:

#### 5.1. Análisis descriptivo

**Tabla 7**

*Niveles de tecnoadicción*

Nivel de Tecnoadicción		
Mínimo		21
Máximo		42
Percentiles	30	29.00
	70	34.00

**Tabla 8**

*Fases o categorías de la enfermedad adictiva*

Categorías de la Enfermedad Adictiva	
21 a 29	Uso y consumo habitual
30 a 34	Dependencia
35 a 42	Uso adictivo

**Tabla 9**

*Nivel de Tecnoadicción de los estudiantes del 5° grado de secundaria del colegio San Ramón – Chontapaccha, Cajamarca 2022*

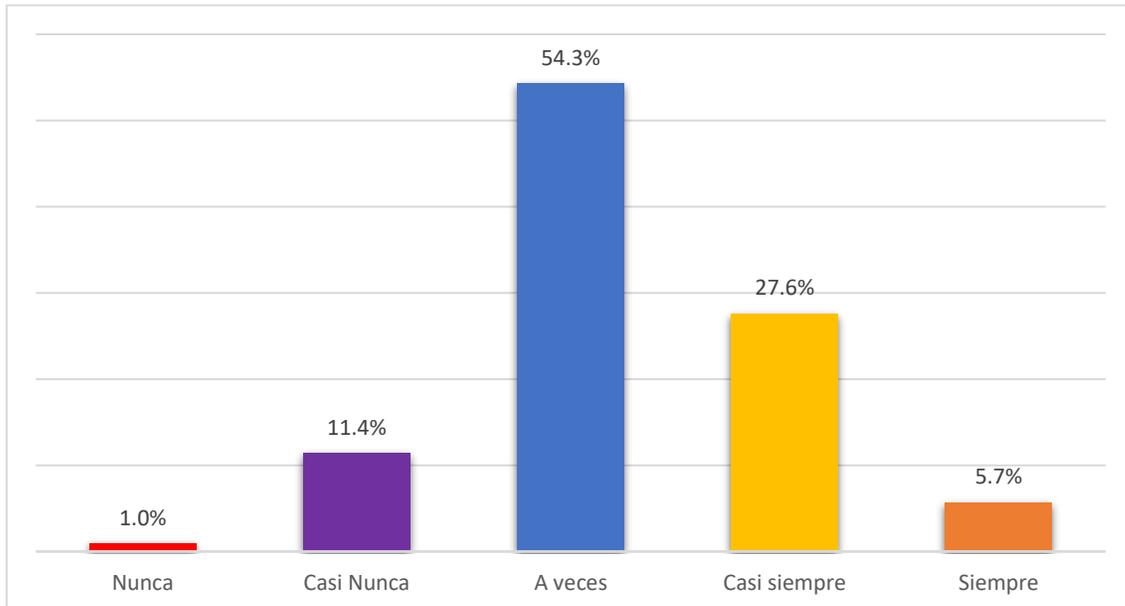
Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Uso y consumo habitual	36	34.3
Dependencia	44	41.9
Uso adictivo	25	23.8
Total	105	100.0

*Nota.* En la tabla 9 se puede observar, que el nivel de tecnoadicción según sus fases o categorías en los estudiantes, muestra que 23.8% equivale a Uso adictivo, así mismo se determina que el 41.9% se encuentra en un nivel de Dependencia, y 34.3% que corresponde a la categoría de uso y consumo habitual.

### 5.1.1 Descripción de los resultados de la Variable1: Tecnoadicción

**Figura 1**

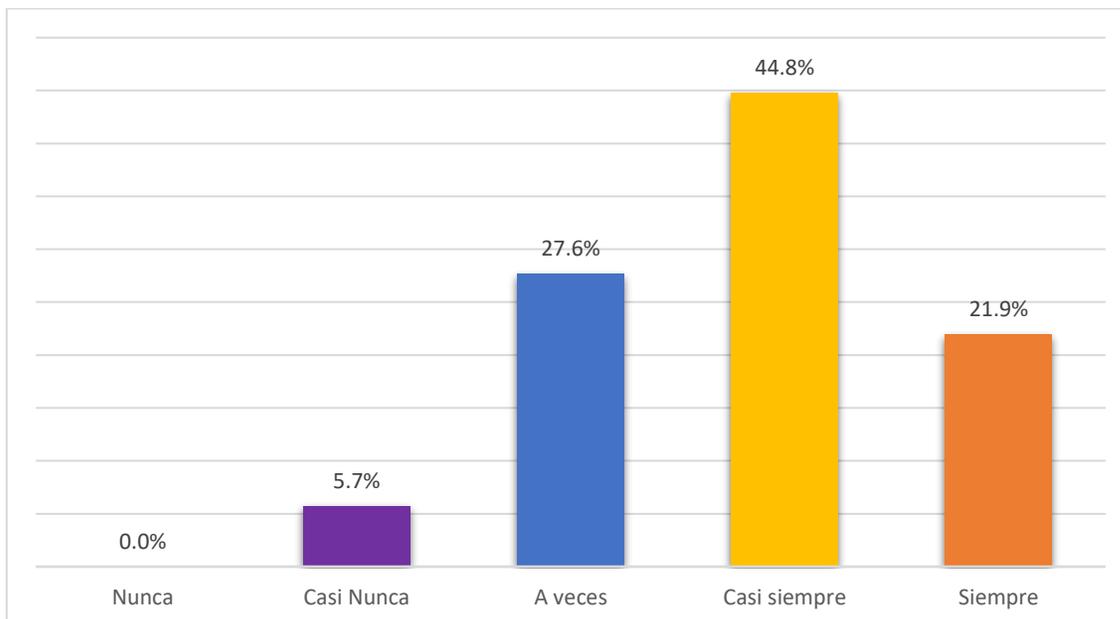
*Frecuencia de conducta dependiente a las TICS (Celular, Tablet, laptop, PC y consola).*



*Nota.* En la figura 1 se observa que; el 54.3% de estudiantes a veces consideran tener un comportamiento dependiente a las TICs, sumando a esto que un 27.6 % y un 5.7 % de estudiantes lo hacen también en una escala de casi siempre y siempre en su vida cotidiana. Esto refleja que, los estudiantes sienten una necesidad inmediata de estar conectados a internet, pues según manifiestan verbalmente sus auxiliares, llevan consigo un celular de alta gama, permitiéndoles realizar actividades de entretenimiento como fotografiar, reproducir música y entre otras funciones multimedia, generando un uso excesivo de la tecnología y afectando su productividad académica. Es importante señalar que, los estudiantes en su Institución Educativa, tienen una total libertad de llevar consigo aparatos tecnológicos, las normas de prohibición solo se aplican cuando el docente lo exige, debido a que algunos lo utilizan para reforzar o apoyarse en las tareas escolares durante el desarrollo de sus clases. Sin embargo, se ha evidenciado que no solo se utilizan estas herramientas tecnológicas portátiles, para actividades académicas, sino también para distracción y una nueva forma de diversión. Por tanto, las tecnologías digitales en los estudiantes, se utilizan sin ninguna medida de prevención al uso inadecuado de la información que pueden acceder y compartir con los demás.

## Figura 2

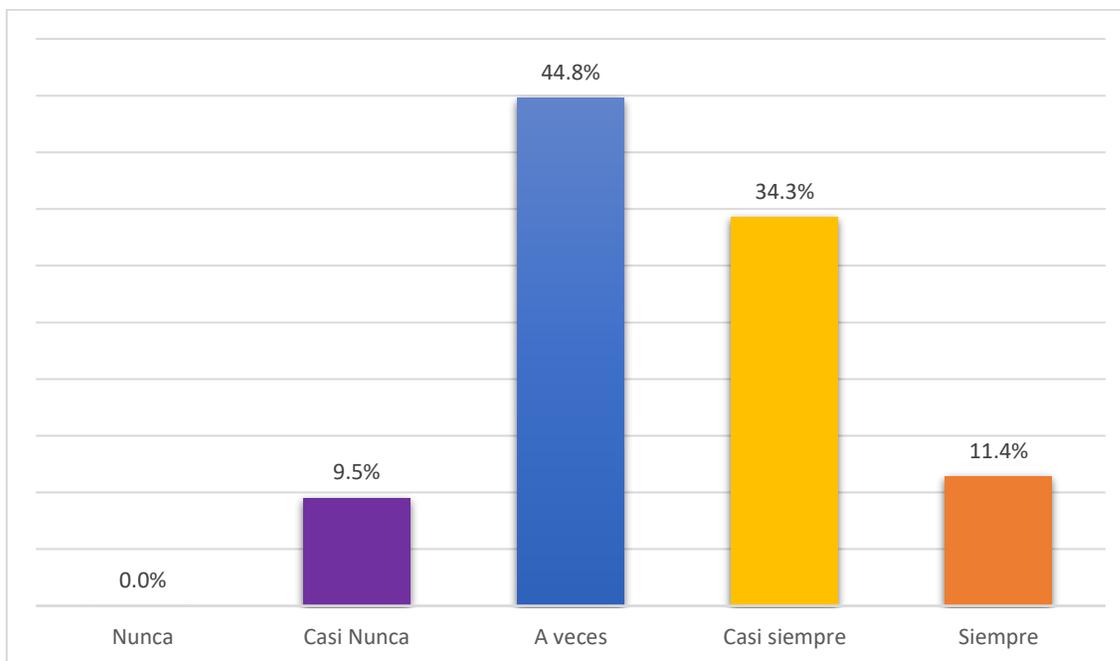
*Frecuencia de uso de internet durante el día.*



*Nota.* En la figura 2 se observa que; el 44.8% de estudiantes, indican que casi siempre hacen un uso frecuente del internet durante el día, además de un 21.9% de estudiantes que también respondieron con un nivel calificativo de siempre. Esto evidencia que existe un alto porcentaje de estudiantes que, durante el día, ya sea en su institución educativa, en sus hogares o donde quiera que se encuentren, buscan un tiempo para estar conectados en el ciberespacio, es decir, navegar por internet, esto implica consumir datos en actividades como realizar tareas extraacadémicas, acceder a sus redes sociales, videojuegos, videos, música, etc. La comunicación telemática en los adolescentes, es más propicia a sus actividades cotidianas, en primer lugar, por tener un rápido acceso por estar a bajo costo y también porque hay un mejor intercambio de opiniones, ideas y conocimientos. En consecuencia, buscan siempre motivaciones reiterativas para sentirse aceptados dentro de su grupo social y bajo un contexto donde el internet ocupa un lugar predominante para los jóvenes. El pensamiento compulsivo de los adolescentes frente al internet, es el de adaptarse a los nuevos modos de vida que se ha instaurado en la colectividad.

### Figura 3

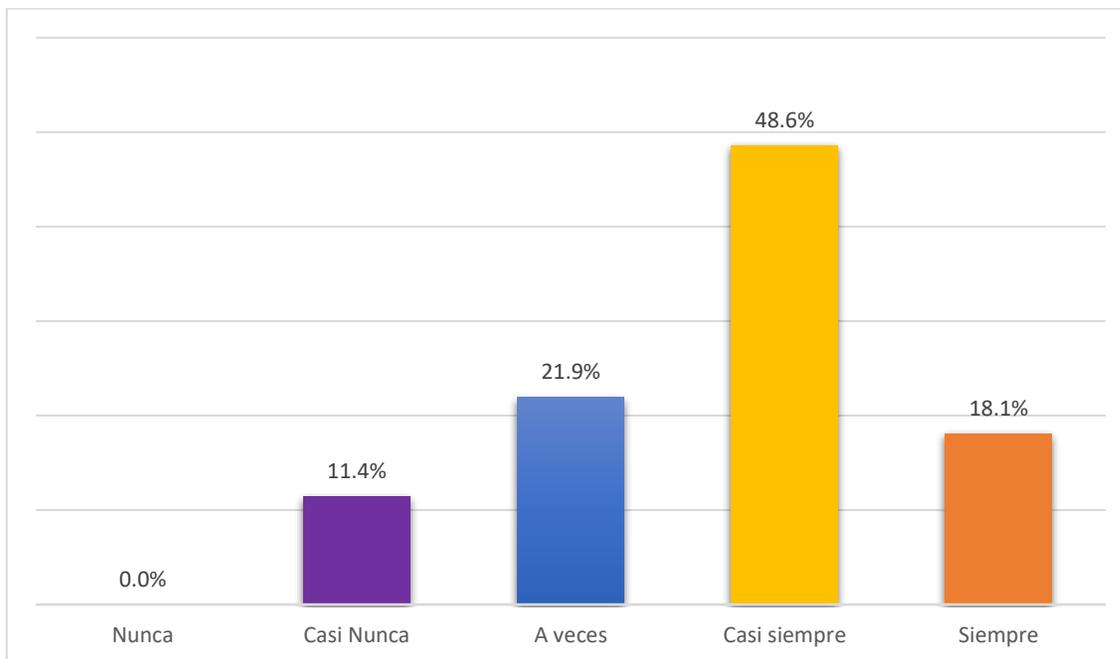
*Frecuencia de uso de dispositivos móviles y ordenadores en el colegio.*



*Nota.* En la figura 3 se observa que; el 44.8% de estudiantes mencionan usar a veces dispositivos móviles, así mismo junto a un 34.3% que lo hacen casi siempre. Esto significa que la gran mayoría de estudiantes hacen uso de celulares, tablets en su centro de estudio. Según manifiestan verbalmente, los dispositivos móviles son más usados ya que la institución les tiene permitido llevar siempre y cuando le den un manejo adecuado y no interrumpa con el recibimiento de sus clases; esto fue confirmado por el auxiliar quien mencionó de manera verbal que se optó por permitirles llevar celular a la institución pues así es más fácil poder controlar su uso a diferencia de cuando se les tenía prohibido y lo llevaban a escondidas, aparte que este dispositivo puede ser usado para investigar temas relacionados a lo académico por ser más prácticos en su uso, sobre todo porque son interactivos, permiten acercarse con más confianza a las comunidades virtuales, proporcionándoles contenidos para modificar, innovar y al mismo tiempo configurar una red.

#### Figura 4

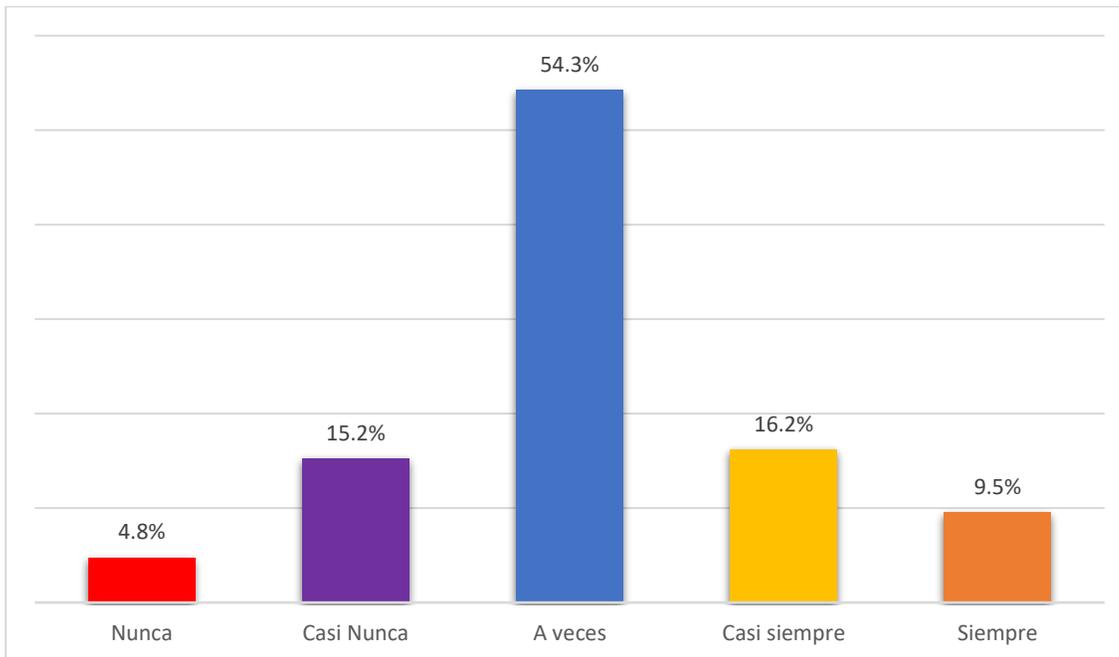
*Frecuencia de uso de dispositivos móviles y ordenadores en casa.*



*Nota.* En la figura 4 se observa que; el 48.6% de estudiantes mencionan usar casi siempre dispositivos móviles en su casa, así mismo un 21.9% lo hacen casi siempre. Demostrando de esta manera que la gran mayoría de alumnos encuestados le dedica un espacio de tiempo considerable al uso tanto de celulares, tablets, laptops y computadoras; además, algunos alumnos mencionan de manera verbal que en sus hogares disponen de más tiempo para estar inmersos en sus redes sociales, juegos online, ver videos, escuchar música, etc. Lo cual, les acorta el tiempo para otras actividades como es hacer deporte, ayudar en tareas de la casa, pasar tiempo de calidad en familia, horas de sueño, realizar labores académicas de manera responsable y óptimas. Así mismo, en menor proporción, lo emplean con fines académicos cuando requieren hacer tareas escolares.

## Figura 5

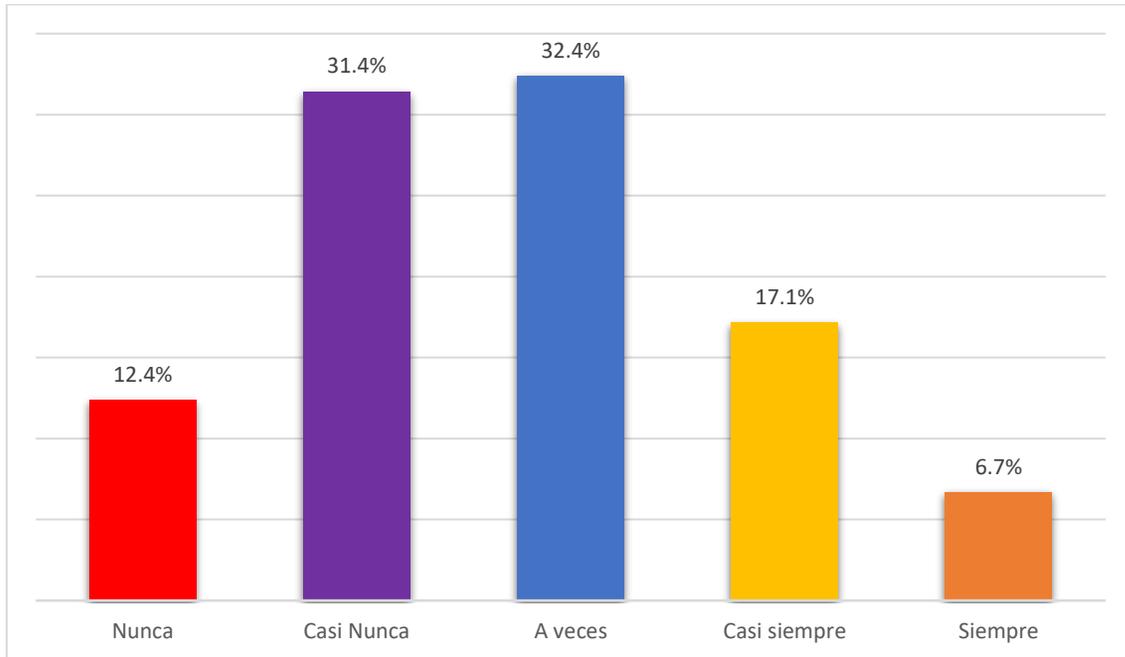
*Frecuencia al tolerar notificaciones de redes sociales.*



*Nota.* En la figura 5 se observa que; el 54.3% de estudiantes toleran notificaciones de diferentes tipos de redes sociales. Al igual que el 16.2% que lo hacen casi siempre. Esto demuestra que, en su mayoría, los encuestados si presentan una conducta compulsiva, pues al estar pendiente de algún mensaje o anuncio en sus redes sociales, les genera una pérdida de autocontrol, el no abstenerse de revisar y buscar sus notificaciones, es una característica de tener adicción tecnológica. Los adolescentes al no tener supervisión de un adulto ya sea de sus padres o docentes en su Institución, tienden a limitar más sus otras actividades, en las cuales ellos cotidianamente cumplen sus roles como hijos y estudiantes. De igual forma, indirectamente se les está incitando a seguir estableciendo con más frecuencia un abuso gradual a tener una conducta dependiente a la tecnología. En el caso de los celulares, desarrollar la nomophobia, por ser el portátil móvil con más apego y uso durante el día.

## Figura 6

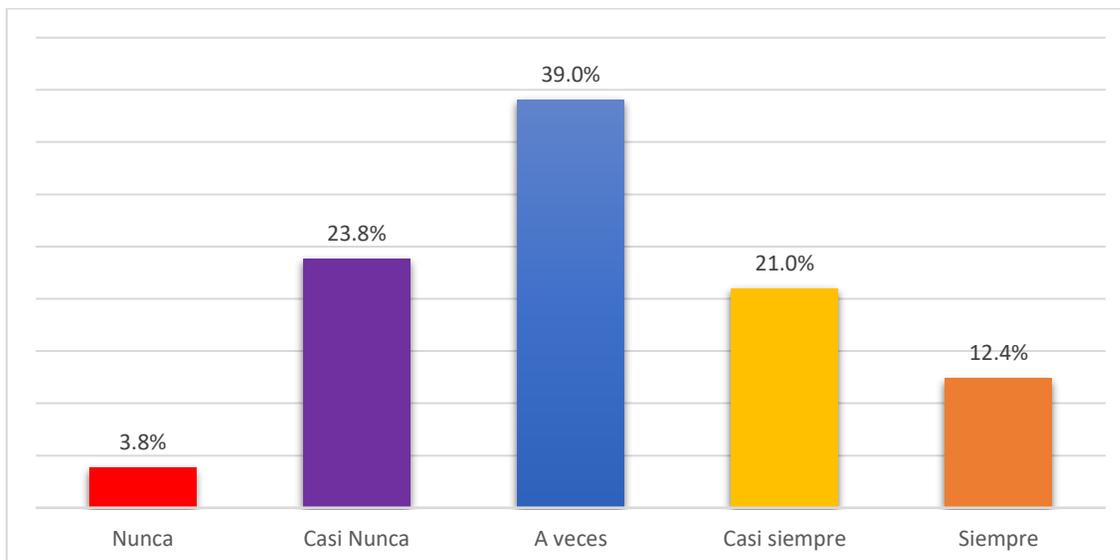
*Frecuencia de presentar ansiedad por conectarse a redes sociales.*



*Nota.* En la figura 6 se observa que; el 32.4% de estudiantes perciben tener ansiedad a veces y un 17.1% casi siempre. Demostrando que presentan tecnoadicción de forma moderada, pues la conducta de estar deprimidos o desesperados por conectarse a sus redes sociales, ya es propio de un trastorno mental y psíquico. Los adolescentes son tecnoadictos por tener estímulos subjetivos; bajo la perspectiva teórica de Max Weber, significa que crean una conexión de sentido según las necesidades que tienen de comunicar sus ideas, sentimientos y reacciones hacia otros individuos, es por eso que ellos sienten expresar abiertamente los estados de su consciencia. Los encuestados admiten que su predisposición para conectarse a sus redes sociales, son experiencias para cambiar sus estados de ánimo, es una acción social afectiva porque hay un interés auténtico, de goce y comprender mejor su entorno social.

## Figura 7

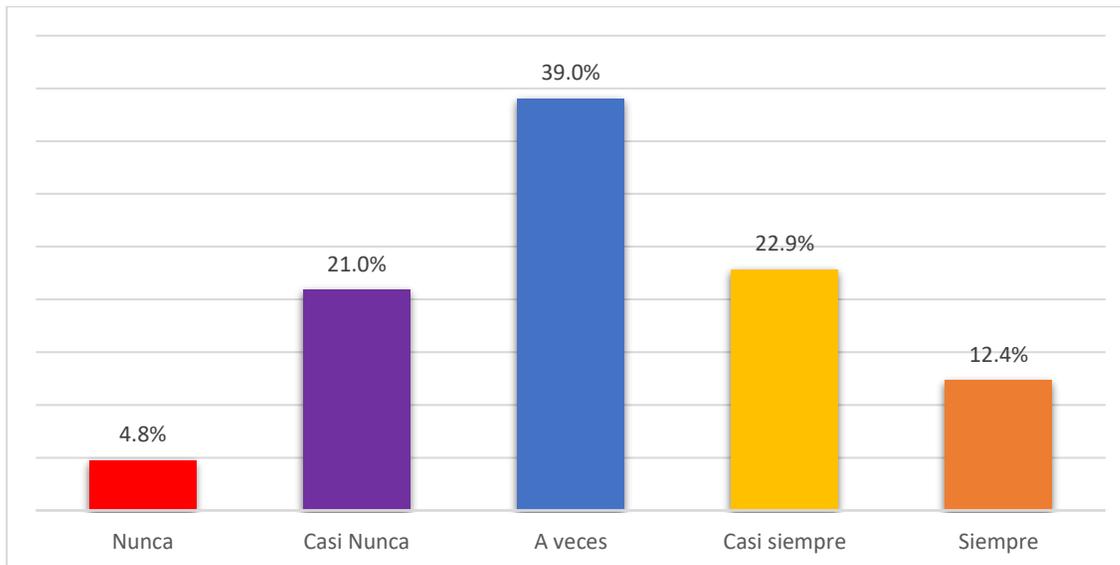
*Frecuencia de interacción con otros usuarios de redes sociales.*



*Nota.* En la figura 7 se observa que; el 39% de estudiantes interactúa a veces con otros usuarios a través de las redes sociales y un 21% lo hace casi siempre. Esto se debe a que los estudiantes perciben tener un comportamiento asociado al de los demás compañeros y amigos de sus redes sociales, en el sentido de intercambiar un mismo lenguaje basado en expresiones múltiples de la vida cotidiana, al ser compartido con otras personas se crean y se refuerzan los ciberlazos de afinidad, se sienten mejor escuchados y entendidos en sus grupos sociales, ser hiperconectados, les brinda felicidad o nuevas formas de intercambiar sus emociones y sentimientos. Bajo la perspectiva teórica por ejemplo del mecanismo de la comunicación de George Herbert Mead, el self, aquel plural social que tiene cada persona, busca constantemente innovar nuevas formas o habilidades sociales de interconexión con los demás, allí se refleja las conductas que nos llevan a imitar el comportamiento de otros cuando estamos cerca a ellos, porque la influencia de los gestos o las actitudes impulsivas genera tensión emocional por reaccionar a lo que otros están haciendo o nos socializan a través de las conversaciones o interacciones interpersonales, atribuidas de símbolos donde la tecnoadición es una conducta socialmente aceptada, bajo un consenso colectivo y desarrollada sin tabúes.

## Figura 8

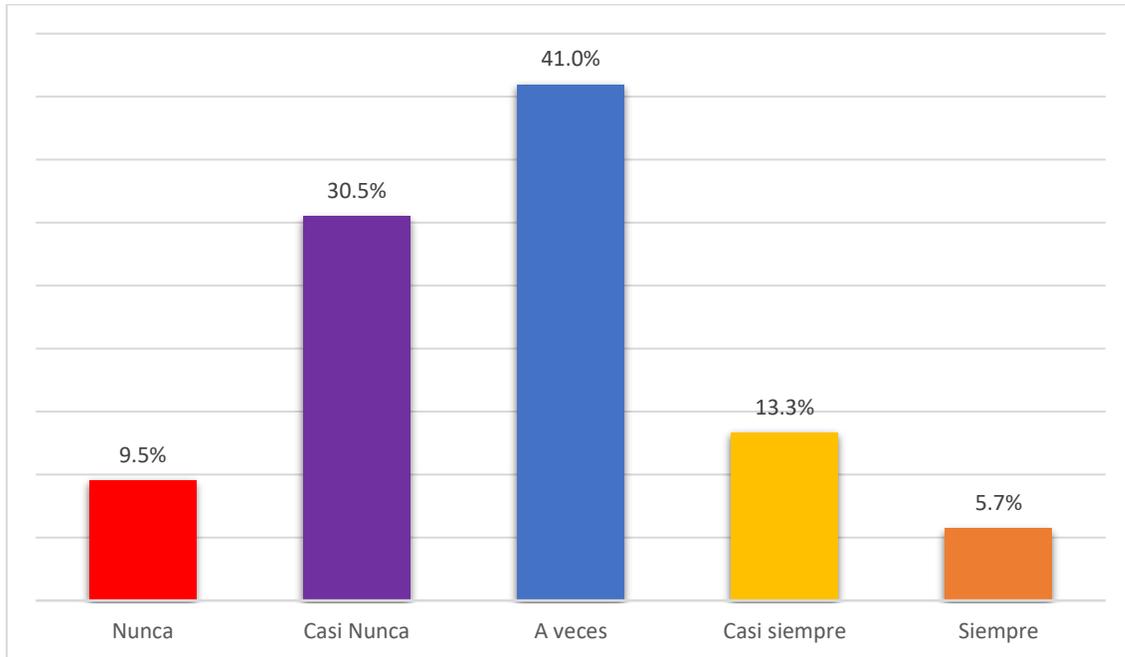
*Frecuencia de uso de videojuegos.*



*Nota.* En la figura 8 se observa que; el 39% de estudiantes afirman que a veces utilizan los videojuegos de manera frecuente, así mismo, el 22.9% con casi siempre. Esto se debe a la preeminencia del efecto adictivo de la ficción sobre la realidad, los adolescentes se sienten atraídos permanentemente por los juegos de vídeo en las pantallas, porque estos son más recreativos y atrapan la atención con más hipersensibilidad visual, por ello se vuelve irresistible, de una necesidad activa por el efecto de acrecentar el ego y la autoestima. Así mismo, existen en los videojuegos los avatares, donde el adolescente al tener una adicción compulsiva de interpretar un personaje ficticio, aumenta su ilusión o pasión por tratar de despersonalizarse, es decir, un proceso de transformación parcial de su identidad. Las pantallas al ofrecer una visión periférica con más imágenes audiovisuales, tiene una influencia en el sistema neurológico, donde va generando una sobreestimulación de la atención hasta desarrollar trastornos de impulsividad. Los estudiantes, al ser tecnoadictos, a corto o largo plazo, presentarán situaciones de estrés, depresión, agotamiento y reducir la actividad intelectual o cognitiva.

## Figura 9

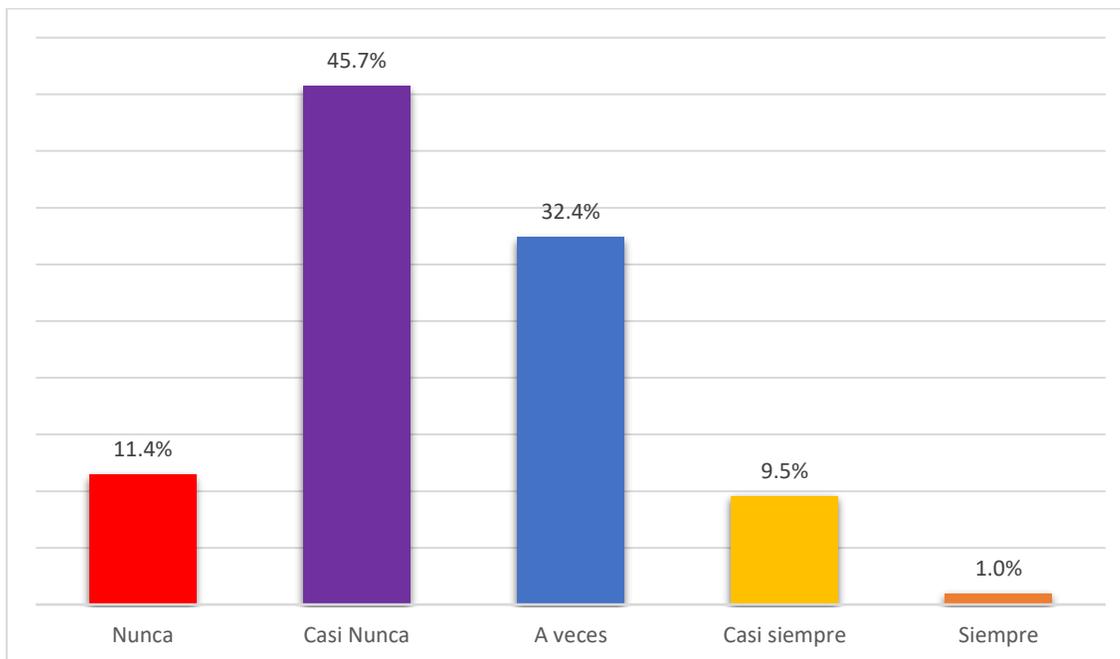
*Frecuencia de presentar alteraciones de humor.*



*Nota.* En la figura 9 se observa que; el 41% de estudiantes perciben tener a veces alteraciones de humor, al igual que un 13.3% de manera casi siempre y un 5.7% con siempre. Esto refleja un buen porcentaje de adolescentes que están padeciendo de tecnoadicción en un nivel moderado, puesto que, admiten tener una conducta de irritabilidad, inquietud y trastornos de estado de ánimo. Esto se debe a que la tecnoadicción y específicamente los videojuegos, desencadena una gran carga emocional, teniendo efectos de manera instantánea o espontánea, donde paulatinamente se expresa el mal humor. Al ser una conducta con ansiedad y contagiosa en el grupo social de amigos, los estudiantes tienen alteraciones porque ya han perdido el autocontrol por los excesos, manifestando un carácter inseguro de sí mismos, el comunicarse verbalmente, se vuelve más conflictivo ya que sus capacidades de reaccionar pueden ser súbitas o inesperadas.

## Figura 10

*Frecuencia de alteraciones durante el desarrollo de clases o en conversaciones con amigos.*



*Nota.* En la figura 10 se observa que; el 45.7% de estudiantes casi nunca se altera durante el desarrollo de clases o en conversaciones con sus amigos, al igual que el 32.4% y el 9.5% con una frecuencia de a veces y casi siempre, respectivamente. Demostrando que los encuestados admiten percibir moderadamente una conducta consecuente con las alteraciones de humor, puesto que la tecnoadicción provoca reacciones de ansiedad y carácter compulsivo, al ser víctimas de un trastorno mental, tienen dificultades para adoptar mesura y reconocer su personalidad. Los adolescentes sienten tener este comportamiento debido a las dimensiones psicológicas de la mente, tienen la idea afectiva y perseverante por aferrarse a un aparato tecnológico, comúnmente un celular. Según manifiesta verbalmente el coordinador de tutoría de la institución Antonio Astopilco Aliaga, infiere que algunos estudiantes, al ser limitados por sus padres a que no lleven aparatos tecnológicos, ocasionan conductas de procrastinación y actitud conflictiva con sus demás compañeros, puesto que no tienen la concentración digital a la que son adictos.

## 5.2. Análisis inferencial

**Tabla 10**

*Escala de calificación.*

Escala de calificación	
0 a 10	En inicio
11 a 13	En proceso
14 a 17	Esperado
18 a 20	Destacado

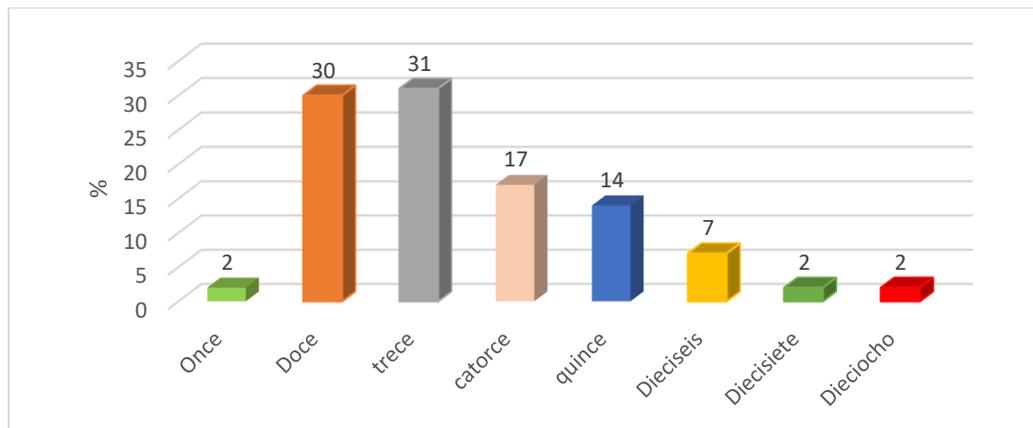
**Tabla 11**

*Nivel de Rendimiento Académico de los estudiantes del 5to grado.*

Escala de calificación	Frecuencia	Porcentaje
En inicio	0	0
En proceso	63	60
Esperado	40	38
Destacado	2	2
Total	105	100

**Figura 11**

*Porcentaje de calificación de los estudiantes del 5to grado.*



*Nota.* En la tabla y figura 11 se puede observar, que el rendimiento académico en los estudiantes según la escala de calificación, únicamente el 2% equivale al nivel destacado, así mismo se determina que el 38% se encuentra en un nivel esperado, y el porcentaje más alto es el correspondiente al 60% en un nivel en proceso.

### 5.2.1. Análisis de normalidad

**Tabla 12**

*Análisis de normalidad para la variable tecnoadicción y rendimiento académico.*

	<i>KS</i>	<i>N</i>	<i>p</i>
<i>Tecnoadicción</i>	.260	105	.000
<i>Rendimiento académico</i>	.379	105	.000

*Nota: KS= Kolmogorov Smirnov; N= muestra; p= valor de probabilidad*

En la tabla 12, se observa que para la variable tecnoadicción y para variable rendimiento académico el nivel de significancia de P, fue menor a 0.05, por lo que se concluye que la prueba de hipótesis para las correlaciones se realizará con el estadístico no paramétrico rho de Spearman, puesto que, al ser correlacionadas no se ajustan a la distribución normal.

### 5.2.2. Contrastación de hipótesis

**Tabla 13**

*Escala del coeficiente de correlación de Spearman.*

<b>Valor de rho</b>	<b>Significado</b>
1	Correlación negativa grande y perfecta
-0.9 a -0.90	Correlación negativa muy alta
-0.7 a -0.89	Correlación negativa alta
-0.4 a -0.69	Correlación negativa moderada
-0.2 a -0.39	Correlación negativa baja
-0.01 a -0.19	Correlación negativa muy baja
0	Correlación nula
0.01 a 0.19	Correlación positiva muy baja
0.2 a 0.39	Correlación positiva baja
0.4 a 0.69	Correlación positiva moderada
0.7 a 0.89	Correlación positiva alta
0.9 a 0.90	Correlación positiva muy alta
1	Correlación positiva grande y perfecta

**Fuente:** Hernández *et al.* 2014.

### 5.2.2.1. Prueba de hipótesis general

**H0:** No existe una relación significativa entre la tecnoadicción y el rendimiento académico en los estudiantes del 5to grado de secundaria del colegio San Ramón – Chontapaccha, Cajamarca 2022.

**H1:** Existe una relación significativa entre la tecnoadicción y el rendimiento académico en los estudiantes del 5to grado de secundaria del colegio San Ramón – Chontapaccha, Cajamarca 2022.

**Tabla 14**

*Correlación entre la variable tecnoadicción y rendimiento académico.*

		Tecnoadicción	Rendimiento académico
<b>Rho de Spearman</b>	Tecnoadicción	Coeficiente de correlación	1,000
	Rendimiento académico	Coeficiente de correlación	,114
		Sig. (bilateral)	.
		N	105
			105

**Nota:** En la tabla 14, se evidencia que el nivel de significancia es menor a 0.05 y se tiene un ,248 de Rho de Spearman, por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alternativa, además se observa que se presenta una correlación positiva moderada entre la tecnoadicción y el rendimiento académico en los estudiantes del 5to grado de secundaria del colegio San Ramón – Chontapaccha, Cajamarca 2022.

### 5.2.2.2. Prueba de hipótesis específicas

#### A. Hipótesis específica 1

**HE0:** Las Tecnologías de la Información y la Comunicación no se relacionan significativamente con el rendimiento académico en los estudiantes del 5to grado de secundaria del colegio San Ramón – Chontapaccha, Cajamarca 2022.

**HE1:** Las Tecnologías de la Información y la Comunicación se relacionan significativamente con el rendimiento académico en los estudiantes del 5to grado de secundaria del colegio San Ramón – Chontapaccha, Cajamarca 2022.

**Tabla 15**

*Correlación entre la variable rendimiento académico y dimensión TICs.*

			Rendimiento académico	TICs
	Rendimiento académico	Coefficiente de correlación	1,000	,114
<b>Rho de Spearman</b>		Sig. (bilateral)	.	,248
		N	105	105
	TICs	Coefficiente de correlación	,114	1,000
		Sig. (bilateral)	,248	.
		N	105	105

**Nota:** En la tabla 15, se evidencia que el nivel de significancia es menor a 0.05 y se tiene un ,248 de Rho de Spearman, por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alternativa, además se observa que se presenta una correlación positiva moderada entre el rendimiento académico y las TICs en los estudiantes del 5to grado de secundaria del colegio San Ramón – Chontapaccha, Cajamarca 2022.

#### B. Hipótesis específica 2

**HE0:** No existe una relación significativa entre el rendimiento académico y las redes sociales en los estudiantes del 5to grado de secundaria del colegio San Ramón – Chontapaccha, Cajamarca 2022.

**HE2:** Existe una relación significativa entre el rendimiento académico y las redes sociales en los estudiantes del 5to grado de secundaria del colegio San Ramón – Chontapaccha, Cajamarca 2022.

**Tabla 16**

*Correlación entre la dimensión redes sociales y la variable rendimiento académico*

		Rendimiento académico      Redes sociales		
	Rendimiento académico	Coefficiente de correlación	1,000	,056
<b>Rho de Spearman</b>		Sig. (bilateral)	.	,568
		N	105	105
	Redes sociales	Coefficiente de correlación	,056	1,000
		Sig. (bilateral)	,568	.
		N	105	105

**Nota:** En la tabla 16, se evidencia que el nivel de significancia es menor a 0.05 y se tiene un ,568 de Rho de Spearman, por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alternativa, además se observa que se presenta una correlación positiva moderada entre el rendimiento académico y las redes sociales en los estudiantes del 5to grado de secundaria del colegio San Ramón – Chontapaccha, Cajamarca 2022.

### **C. Hipótesis específica 3**

**HE0:** No existe una relación significativa entre el rendimiento académico y los videojuegos en los estudiantes del 5to grado de secundaria del colegio San Ramón – Chontapaccha, Cajamarca 2022.

**HE3:** Existe una relación significativa entre los videojuegos y el rendimiento académico en los estudiantes del 5to grado de secundaria del colegio San Ramón – Chontapaccha, Cajamarca 2022.

**Tabla 17***Correlación entre la dimensión videojuegos y la variable rendimiento académico*

			Rendimiento académico	Videojuegos
<b>Rho de Spearman</b>	Rendimiento	Coefficiente de correlación	1,000	,039
	académico	Sig. (bilateral)	.	,696
		N	105	105
	Videojuegos	Coefficiente de correlación	,039	1,000
		Sig. (bilateral)	,696	.
		N	105	105

**Nota:** En la tabla 17, se evidencia que el nivel de significancia es menor a 0.05 y se tiene un ,696 de Rho de Spearman, por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alternativa, además se observa que se presenta una correlación positiva moderada entre el rendimiento académico y los videojuegos en los estudiantes del 5to grado de secundaria del colegio San Ramón – Chontapaccha, Cajamarca 2022.

**Tabla 18**

*Consolidado de las correlaciones entre hipótesis*

			Tecnoadicción	Rendimiento académico
<b>Rho de Spearman</b>	Tecnoadicción	Coefficiente de correlación	1,000	,114
		Sig. (bilateral)	.	,248
		N	105	105
	Rendimiento académico	Coefficiente de correlación	,114	1,000
		Sig. (bilateral)	,248	.
		N	105	105
			Rendimiento académico	TICs
<b>Rho de Spearman</b>	Rendimiento académico	Coefficiente de correlación	1,000	,114
		Sig. (bilateral)	.	,248
		N	105	105
	TICs	Coefficiente de correlación	,114	1,000
		Sig. (bilateral)	,248	.
		N	105	105
			Rendimiento académico	Redes sociales
<b>Rho de Spearman</b>	Rendimiento académico	Coefficiente de correlación	1,000	,056
		Sig. (bilateral)	.	,568
		N	105	105
	Redes sociales	Coefficiente de correlación	,056	1,000
		Sig. (bilateral)	,568	.
		N	105	105
			Rendimiento académico	Videojuegos
<b>Rho de Spearman</b>	Rendimiento académico	Coefficiente de correlación	1,000	,039
		Sig. (bilateral)	.	,696
		N	105	105
	Videojuegos	Coefficiente de correlación	,039	1,000
		Sig. (bilateral)	,696	.
		N	105	105

## CAPÍTULO VI

### DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 6.1. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Los resultados obtenidos luego de aplicar el coeficiente de Rho Spearman señalan que existe una relación significativa entre las variables de estudio. Lo cual quiere decir que al aumentar el nivel de tecnoadicción, disminuye el rendimiento académico de los estudiantes. De tal manera que el resultado encontrado se asemeja al de Sánchez y Zambrano (2020), quienes señalan que la tecnoadicción se relaciona inversamente con el rendimiento académico; así mismo Chen (2017), quien demuestra que hay significancia estadística de la adicción tecnológica frente a un bajo rendimiento académico en los estudiantes varones; además Pérez (2012), indica que el rendimiento académico se vio afectado por el uso constante de aparatos tecnológicos, en comparación a estudiantes con promedios altos que no hacían un uso excesivo de las TIC's; igualmente, Giménez, et al. (2014), demuestran que existió una correlación entre el elevado consumo de las TIC's y el rendimiento académico. Comparativamente con el estudio de Muñoz, et al. (2014), donde se observó que los estudiantes son más tecnoadictos a medida que disminuye su rendimiento académico. No obstante, también discrepamos con los resultados obtenidos por Cercado y Quintana (2013), quienes demuestran que no existe una correlación entre la tecnoadicción y el rendimiento académico, pues los estudiantes no presentan una conducta dependiente. En contraste con los resultados obtenidos por Ramos, et al. (2017), quienes señalan que a medida que el rendimiento académico desciende, la tecnoadicción sube; los estudiantes que tuvieron un alto rendimiento académico, presentaron una adicción relativamente baja; así mismo Hernández y Castro (2014), demuestran que hay una relación entre la cantidad de horas de acceso a las

TIC's con el rendimiento académico, es decir, entre más tiempo están en el ciberespacio su calificación disminuye; también Mendoza (2015), obtuvo como resultado principal la relación del uso de dispositivos móviles y el rendimiento académico de los estudiantes; al igual que Amaya (2020), quien indica que existe una relación inversa, a medida que aumenta las horas en el Ciberespacio, disminuye el rendimiento académico en los estudiantes. Comparativamente Flores (2017), señala que el nivel del rendimiento académico y la tecnoadicción en los estudiantes de Administración presentó una relación estadísticamente significativa, mientras que Larico (2018), revela que la tecnoadicción influye significativamente en la reactividad cognitiva de los estudiantes; así como Cano y Villaizan (2017), quienes manifiestan que el uso excesivo de la tecnología influye directamente en el rendimiento académico, pues los estudiantes del 3er y 4to semestre por mayoría presentan tecnoadicción; igualmente Cuba (2016), concluye que existe una dependencia tecnológica del Smartphone y la relación con el nivel bajo en rendimiento académico. Por otra parte, Collazos (2019), concluye que el nivel de tecnoadicción es alto y se vincula a un rendimiento académico bajo; además, Milla y Rojas (2018), evidencian que existe una correlación significativa entre la tecnoadicción y un nivel deficiente del rendimiento académico, influyendo de manera negativa a los estudiantes. Algo semejante demuestra Artega (2019), pues llega al principal resultado de que existe una relación entre el rendimiento académico y la adicción tecnológica, el uso frecuente de TIC's genera un descuido de actividades escolares en los estudiantes, así mismo, Cachi (2016), demuestra que la tecnoadicción influye con efecto negativo a las actividades académicas, los estudiantes perciben deficientes calificaciones según su nivel de dependencia a las TIC's. Por último, Terrones (2021), señala que el

rendimiento académico tiene relación con la tecnoadicción, por la cantidad de cuentas o usuarios de registro en diferentes páginas de redes sociales.

En tal sentido, estos resultados son corroborados luego de aplicar el instrumento del cual se obtuvo que la frecuencia de conducta dependiente a las TIC's de un total de 105 estudiantes, un 54.3% lo presentan solo a veces, el 27.6 % casi siempre y un 5.7% siempre, por lo que se infiere que el nivel de tecnoadicción es moderado. Respecto al uso de internet durante el día, un 44.8% indicaron que casi siempre lo hacen y el 21.9% siempre, infiriendo que el nivel de acceso en los estudiantes también es moderado. Respecto al frecuente uso de dispositivos móviles y ordenadores en el colegio, se puede revelar que el 44.8% lo hacen a veces y un 34.3% casi siempre, por ello, se deduce que el nivel de acceso es moderado. Respecto a la frecuencia de presentar ansiedad por conectarse a redes sociales, un 32.4% perciben tener ansiedad a veces y un 17.1% casi siempre, infiriendo que el nivel de ansiedad es moderado. Además, acerca de la frecuencia de uso de videojuegos un 39% de la muestra admiten que a veces lo utilizan, sumando un 22.9% por lo que se deduce que el nivel de tecnoadicción es moderado. Esto es respaldado por Castells (2000), quien afirma que la adicción tecnológica ofrece constantemente un nuevo contexto para disgregar información a bajo costo, tiene un rápido y fácil acceso a las TIC's, las redes sociales y los videojuegos ya que estos espacios favorecen la libertad y la autonomía desinhibida, trayendo como consecuencia un declive académico, denominado el mecanismo restrictivo educacional. Por todo ello, podemos mencionar que los hallazgos en la presente investigación tienen importancia práctica pues ambas variables se correlacionan.

## CONCLUSIONES

1. En relación al objetivo general se concluye que existe relación significativa entre la tecnoadicción y el rendimiento académico por lo que, a mayor nivel de adicción, menor será el rendimiento académico, teniendo una predisposición hacia el nivel de tecnoadicción alta.
2. En cuanto al primer objetivo específico sobre la relación existente entre el rendimiento académico y las TIC's, se evidenció una relación significativa inversamente proporcional, lo que indica que a medida que los estudiantes presenten una conducta dependiente, les corresponderá un rendimiento académico con puntuaciones bajas o viceversa.
3. En relación al segundo objetivo específico sobre la relación entre el rendimiento académico y las redes sociales, se encontró una relación significativa inversamente proporcional, por lo que, al tener una correlación positiva moderada de una conducta compulsiva, se correlacionaron con bajos puntajes académicos, lo que significa que el rendimiento académico está asociado a como los estudiantes toleran, se abstienen, sienten depresión o ansiedad por estar conectados.
4. Finalmente concluimos que los estudiantes de 5to grado de secundaria del colegio San Ramón – Chontapaccha, Cajamarca 2022, registran niveles moderados de tecnoadicción a los videojuegos, pues los datos observados anticipan que existe la tendencia a elevar estos niveles y reducir los del rendimiento académico, ya que tienen frecuentemente alteraciones de humor, irritabilidad y conducta dependiente.

## RECOMENDACIONES

1. Se desarrolle una socialización más consistente en forma continua a los directivos, coordinadores, tutores, docentes, auxiliares y comités de aulas de la I.E San Ramón de Chontapaccha, sobre las disposiciones de la ley N° 30254, Ley de Promoción para el uso seguro y responsable de las TICs por Niños(as) y Adolescentes, brindando una orientación educativa de convivencia y uso adecuado.
2. Se capacite a los tutores y docentes para que puedan concientizar a los estudiantes y así conozcan las consecuencias que conlleva la tecnoadicción en sus actividades académicas, como también en su vida personal, familiar, social y en su salud mental.
3. Se recomienda a los estudiantes, practicar hábitos saludables junto a las TIC's, interactuando de manera correcta y responsable, generando disciplina e intolerancia a los excesos de consumo en las pantallas. Buscar ayuda profesional dentro de su Institución Educativa en el departamento de psicología, docentes de confianza o en algún familiar, para que se detecte a tiempo y se pueda corregir este tipo de conductas.
4. Se recomienda al psicólogo(a) de la Institución, diseñar estrategias de orientación educativa y brindar capacitaciones a los docentes sobre el uso de tecnología persuasiva en los adolescentes. Identificar a tiempo conductas compulsivas o factores de riesgo que generen un declive académico por el inadecuado uso de las telecomunicaciones. Brindar programas o charlas psicoeducativas dirigidas a los estudiantes en general.
5. La tecnoadicción es un fenómeno social muy presente en nuestra generación, es por ello que recomendamos a futuros investigadores y sociólogos, continuar con las investigaciones en esta temática y en realidades semejantes, guiándose de los resultados de esta investigación, para contrastar nuevos resultados.

## REFERENCIAS:

- Aguirre, P. d. (2012). *Adicción a la Red Social de Facebook y su incidencia en el Rendimiento Académico de estudiantes de la Preparatoria 20 de la Universidad Autónoma de Nuevo León*. Mexico. <http://eprints.uanl.mx/3354/1/1080256440.pdf>
- Albán Obando, J., y Calero Mieles, J. (abril de 2017). El rendimiento académico: aproximación necesaria a un problema pedagógico actual. *Revista Conrado*, 13(58). <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>
- Alvarado, C. P. (2016). *Uso de los celulares con internet y rendimiento académico de estudiantes universitarios*. Lima , Perú: Universidad de Lima. [https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/4761/Cuba\\_Alvarado\\_Ciara\\_Paola.pdf?sequence=3&isAllowed=y](https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/4761/Cuba_Alvarado_Ciara_Paola.pdf?sequence=3&isAllowed=y)
- Amaya Romero, N. (2020). *Incidencia del uso de las redes sociales en el rendimiento académico del área de matemáticas de grado 10° en la Institución Educativa Rafael Bayona niño de Paipa*. Duitama, Colombia: Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia. [https://repositorio.uptc.edu.co/bitstream/001/3205/1/Influencia\\_redes\\_sociales.pdf](https://repositorio.uptc.edu.co/bitstream/001/3205/1/Influencia_redes_sociales.pdf)
- Ander Egg, E. (1995). *Técnicas de Investigación Social* (24. edición ed.). Buenos Aires , Argentina : Editorial LUMEN. <https://pdfcoffee.com/ander-egg-ezequiel-tecnicas-de-investigacion-social-buenos-aires-lumen-1995-pdf-free.html>
- Apaza, Y. L. (2018). *Repercusión de la nomofobia y su influencia en la ansiedad de los estudiantes de la Universidad andina Néstor Cáceres Velásquez, Juliaca 2017*. Tesis, Universidad Andina Nestor Cáceres Velásquez - Escuela de postgrado, Juliaca. <https://revistas.uancv.edu.pe/index.php/RCIA/article/download/647/558>
- Brodahl, C., Hadjerrouit, S., y Hansen, N. K. (2011). Collaborative Writing with Web 2.0 Technologies: Education Students' Perceptions. *Journal of Information Technology Education*, 10. <https://www.jite.org/documents/Vol10/JITEv10IIPp073-103Brodahl948.pdf>

- Barrios Borjas, D., Bejar Ramos , V., y Caucho Mora, V. (2017). *Uso excesivo de Smartphones/teléfonos celulares: Phubbing y Nomofobia*. Ica: Revista chilena de neuro-psiquiatría. [https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0717-92272017000300205](https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0717-92272017000300205)
- Bedregal, A. A. (2017). *Influencia de la adicción al celular en el rendimiento académico en estudiantes del Instituto Latinoamericano del Siglo XXI-SISE, Arequipa- 2017*. Arequipa: Universidad Católica de Santa María. <http://tesis.ucsm.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/UCSM/7125/A5.1589.MG.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Blumer, H. (1982). *El Interaccionismo Simbólico: Perspectiva y Método*. Barcelona, España: Barcelona Hora, S.A.
- Carlos Ramos Galarza, J. J. (2017). Procrastinación, adicción al internet y rendimiento académico. (E. P. XLIII, Ed.) *Scielo, III*, 275-289. <https://scielo.conicyt.cl/pdf/estped/v43n3/art16.pdf>
- Castells, M. (2000). *La Sociedad Red. La era de la información: economía, sociedad y cultura*. Madrid, España: Alianza Editorial, S. A. <https://amsafe.org.ar/wp-content/uploads/Castells-LA SOCIEDAD RED.pdf>
- Ccahuana, G. J. (2016). *Pensamiento creativo y rendimiento académico de los estudiantes de Maestría, en la sede Lima Norte de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, 2011*. Lima. <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14039/1510/TM%20CE-Du%202973%20C1%20-%20Colca%20Ccahuana.pdf?sequence=1>
- Chen, A. M. (2017). “Efecto del uso de las tecnologías de la información y comunicación en el rendimiento académico en niños de 3° y 6° grado de tres escuelas públicas. Región educativa de Panamá 2016”. Panamá: Universidad de Panamá. <http://up-rid.up.ac.pa/1336/1/amvi%20mendoza.pdf>
- Chiclote, E. C. (2016). *Influencia de las Redes sociales virtuales Facebook y Twitter en el Rendimiento Académico de las Estudiantes de la Institución Educativa Emblemática*

*Santa Teresita, Cajamarca-2015*. Cajamarca, Perú: Universidad Nacional de Cajamarca.

<https://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14074/1458/INFLUENCIA%20DE%20LAS%20REDES%20SOCIALES%20VIRTUALES%20Facebook%20y%20Twitter%20en%20el%20Rendimiento%20Acad%20c3%a9mico%20de%20las%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Chuquino, I. F. (2018). *Relación entre ciberadicción y el rendimiento académico de los estudiantes del segundo año de educación secundaria en el colegio Trilce, sede Los Olivos*. Lima, Perú: Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14039/1920/TESIS%20%20%20Relacion%20entre%20ciberadiccio%20y%20el%20rendimiento%20academico%20de%20los%20estudiantes%20del%20segundo%20a%20c3%b1o%20de%20educacion%20secundaria%20en%20el%20colegio%20Tri>

Collazos, Loli. C. (2019). *Redes sociales e internet y rendimiento académico de los alumnos de la Escuela de Economía-UNICA, en el periodo 2019*. Ica, Perú: Universidad Nacional San Luis Gonzaga. <https://repositorio.unica.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13028/3512/REDES%20SOCIALES%20E%20INTERNET%20Y%20RENDIMIENTO%20ACAD%20c3%89MICO%20DE%20LOS%20ALUMNOS%20DE%20LA%20ESCUELA%20DE%20ECONOM%20c3%8dAUNICA%20c%20EN%20EL%20PER%20c3%8dODO%202019.pdf?sequence=1&is>

Córdova Soriano, K., y Huerta M. A. (2017). *Catálogo de videojuegos sobre plataformas tecnológicas*. Lima: Universidad Peruana de Ciencias. <file:///C:/Users/Servidor/Downloads/cordovask.pdf>

Cruzado, D.L., Matos R. L. y Kendall F. R. (2016). Adicción a internet: Perfil clínico y epidemiológico de pacientes hospitalizados en un instituto nacional de salud mental. *Rev Med Hered*, 197- 203. <http://www.scielo.org.pe/pdf/rmh/v17n4/v17n4ao2.pdf>

Ellison B., N., y Bold M., D. (17 de diciembre de 2007). Sitios de redes sociales: definición, historia y becas. *Revista de comunicación mediada por computación*, 13(1), 211.

<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/j.1083-6101.2007.00393.x#pane-pcw-references>

Fernández, P. E. (junio de 2014). Políticas públicas y enseñanzadigital: claves para pensarla cultura digital. *Austral Comunicación*, 3(1). Obtenido de [https://www.academia.edu/12268701/Pol%C3%Adticas\\_p%C3%bAblicas\\_y\\_ense%C3%blanza\\_digital\\_claves\\_para\\_pen-sar\\_la\\_cultura\\_digital](https://www.academia.edu/12268701/Pol%C3%Adticas_p%C3%bAblicas_y_ense%C3%blanza_digital_claves_para_pen-sar_la_cultura_digital)

Figuroa, C. (2004). Sistema de Evaluación Académica. (E. Universitaria, Ed).

Flores, C. T. (2015). *Adicción al celular en estudiantes de la Universidad Nacional de San Agustín y la Universidad Católica san Pablo*. Arequipa. <https://revistas.ucsp.edu.pe/index.php/psicologia/article/view/141/137>

Frasca , G. (2001). *Videojuegos de los oprimidos: Los videojuegos como medio para el pensamiento crítico y el debate*. Georgia: Instituto de Tecnología de Georgia. <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf>

Fuertes, y. A. (2017). Adolescentes adictos a redes sociales y tecnología. (Vol. VII). Tulcán, Ecuador: Horizontes de Enfermería. <https://doi.org/10.32645/13906984.163>

Giménez-Gualdo, A. M., Maquilón-Sánchez, J. J., & Arnaiz Sánchez, P. (2014). Acceso a las tecnologías, rendimiento académico y cyberbullying en escolares de secundaria. *Revista Iberoamericana de Psicología y Salud*. Murcia, España. <https://www.redalyc.org/pdf/2451/245131498002.pdf>

Goffman, E. (1997). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Buenos Aires, Argentina: Amorrortu editores. [https://consejopsuntref.files.wordpress.com/2017/08/goffman\\_erving\\_la\\_presentacion\\_de\\_la\\_per.pdf](https://consejopsuntref.files.wordpress.com/2017/08/goffman_erving_la_presentacion_de_la_per.pdf)

Gutiérrez, E. A. (2021). Adicción a las redes sociales y rendimiento académico en los estudiantes de la Institución de formación profesional SENATI, Cajamarca 2020. Cajamarca, Perú: Universidad Privada Antonio Guillermo Urrelo. <http://repositorio.upagu.edu.pe/bitstream/handle/UPAGU/2007/TESIS%20->

[%20ADICCION%20A%20LAS%20REDES%20SOCIALES%20Y%20RENDIMIEN  
TO%20ACADEMICO.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14074/3042/ARTEAGA%20GONZALES.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Gonzales, C. E. (2019). *Uso de redes sociales y rendimiento académico en la Institución educativa 24 de junio, Huayobamba, Distrito de San Marcos, 2017*. Cajamarca, Perú: Universidad Nacional de Cajamarca. <https://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14074/3042/ARTEAGA%20GONZALES.pdf?sequence=4&isAllowed=y>

Habermas, J. (1999). *Teoría de la acción comunicativa*. Madrid, España: Taurus. <https://pics.unison.mx/doctorado/wp-content/uploads/2020/05/Teoria-de-la-accion-comunicativa-Habermas-Jurgen.pdf>

Hernández Requena, S. (2008). El modelo constructivista con las nuevas tecnologías: aplicado en el proceso de aprendizaje. *Revista de Universidad y Sociedad del conocimiento*, 10. <https://www.redalyc.org/pdf/780/78011201008.pdf>

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., y Baptista Lucio, M. (2014). *Metodología de la Investigación* (Sexta ed.). Mexico: McGraw-Hill Interamericana. <https://www.esup.edu.pe/wpcontent/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20BaptistaMetodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>

Hernández Sampieri , R., Fernández Collado, C., y Baptista Lucio, P. (1997). *Metodología de la investigación*. México : McGRAW - HILL INTERAMERICANA DE MÉXICO, S.A. [https://www.uv.mx/personal/cbustamante/files/2011/06/Metodologia-de-la-Investigaci%C3%83%C2%B3n\\_Sampieri.pdf](https://www.uv.mx/personal/cbustamante/files/2011/06/Metodologia-de-la-Investigaci%C3%83%C2%B3n_Sampieri.pdf)

INEI. (2021). *Estadísticas de las Tecnologías de información y Comunicación en los Hogares*. Lima: INEI. <https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/boletines/02-informe-tecnico-tic-i-trimestre-2021.pdf>

ITU. (2016). *Measuring the Information Society Report 2016* (Primera ed.). Ginebra, Suiza: © ITU. <https://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Documents/publications/misr2018/MISR-2018-Vol-1-E.pdf>

- López Herrero , C. (2015). *Diseño, Implementación y Evaluación de un Programa de Intervención Educativa para la Prevención de Trastornos derivados del Uso de las Tecnologías en ESO*. Murcia, España. <file:///C:/Users/Servidor/Downloads/Andr%C3%A9s%20Carlos%20L%C3%B3pez%20Tesis%20combinada.pdf>
- Llinares Pellicer , C. (2008). Ciberadicción: los riesgos del internet. *Revista de Análisis Transaccional y Psicología Humanista*. [http://com.aespat.es/Revista/Revista\\_ATyPH\\_59.pdf](http://com.aespat.es/Revista/Revista_ATyPH_59.pdf)
- Malhotra, N. (2004). *Investigación de mercados: un enfoque aplicado* . México: Pearson Educación.
- Marqués Graells , P. (2000, revisado 2008, 03). Las TIC y sus aportaciones a la sociedad. [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/35318330/LAS\\_TIC\\_Y\\_SUS\\_APORTACIONES\\_A\\_LA\\_SOCIEDAD-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1653979749&Signature=PrPY~yNEjX713VtxwbhKp3Qnt9xjnh9T3HsSsRJBQw3506QrHul2BNJgR~HkYsAx2NNbbjOiJoWLQBIJW6-yXR2JL0d4is0zVviidB3EAb758t5X9Arc](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/35318330/LAS_TIC_Y_SUS_APORTACIONES_A_LA_SOCIEDAD-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1653979749&Signature=PrPY~yNEjX713VtxwbhKp3Qnt9xjnh9T3HsSsRJBQw3506QrHul2BNJgR~HkYsAx2NNbbjOiJoWLQBIJW6-yXR2JL0d4is0zVviidB3EAb758t5X9Arc)
- Mead, G. H. (1982). *Espíritu, persona y sociedad: desde el punto de vista del conductismo social*. Barcelona , España: Paidós Iberica. <https://sicologias.files.wordpress.com/2015/01/01-mead-g-espíritu-persona-y-sociedad.pdf>
- Méndez Gago, S., Gonzales Robledo, L., Pedrero Pérez, E., Rodríguez Gomez, R., Benítez Robredo, M. T., Mora Rodríguez, C., y Ordoñez Franco, A. (2018). *Uso y abuso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación por adolescentes Un estudio representativo de la ciudad de Madrid*. Madrid: Universidad Camilo José Cela de Madrid. <https://www.ucjc.edu/wp-content/uploads/Estudio-UCJC-y-MADRID-SALUD-2018.pdf>
- Mendoza-Méndez, R. V., Baena Castro, G. R. & Baena Castro, M. A. (2015): “*Un análisis de la adicción a los dispositivos móviles y su impacto en el rendimiento académico de los estudiantes de la licenciatura en informática administrativa del Centro universitario*

- UAEM Temascaltepec”, *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 12-20.  
<https://www.eumed.net/rev/atlante/2015/02/adiccion-moviles.html>
- Merton, R. K. (1960). *Teoría Social y Estructura Social*. (P. Heintz, Ed.) Santiago, Chile: Editorial Andres Bello.  
<https://www.flacsochile.org/biblioteca/pub/publicos/1960/libro/029488.pdf>
- Ministerio de Educación. (2017). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Lima, Perú.  
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- OEDA. (2020). *Informe sobre adicciones comportamentales 2020. Juego con dinero, uso de videojuegos y uso compulsivo de internet en las encuestas de drogas y otras adicciones en España EDADES y ESTUDES*. Madrid: © Ministerio de Sanidad.
- Organización Mundial de la Salud. (2004). *Prevención de los Trastornos Mentales*. Ginebra: Organización Mundial de la Salud. Obtenido de:  
[https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/78545/924159215X\\_spa.pdf;jsessionid=2B37E625AC2DFD9CBDAE3B51B11EA04F?sequence=1](https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/78545/924159215X_spa.pdf;jsessionid=2B37E625AC2DFD9CBDAE3B51B11EA04F?sequence=1)
- Organización Mundial de la Salud. (2013). Organización Mundial de la Salud. Obtenido de  
[https://www.who.int/es/health-topics/adolescent-health#tab=tab\\_1](https://www.who.int/es/health-topics/adolescent-health#tab=tab_1)
- Pacheco, A. A. (2014). *Influencia de las redes sociales e internet en el rendimiento académico del área de informática en los estudiantes de los grados 8 y 9 del Instituto Promoción social del Norte de Bucaramanga*. Bucaramanga: Universidad del Tolima.  
<https://core.ac.uk/download/pdf/51068081.pdf>
- Parsons, T. (1982). *El Sistema Social*. Madrid, España: Alianza Editorial.  
<https://teoriasuno.files.wordpress.com/2013/08/el-sistema-social-talcott-parsons.pdf>
- Peña, S. V. (2019). *Predominio de las TIC y adicción a las redes sociales en estudiantes universitarios del área de Salud* (Vol. VII). Guadalajara, México: RITI Journal.  
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7107358.pdf>

- Pérez, J., & Ruiz, J. (2006). *Influencia del videojuego en la conducta y habilidades que*. Madrid, España: Edutec. Asociación para el Desarrollo de la Tecnología Educativa, <https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/508/242>
- Pineda Pérez, S., & Aliño Santiago, M. (1999). Manual de prácticas clínicas para la atención integral a la salud de la adolescencia. La Habana, Cuba. Obtenido de <https://ccp.ucr.ac.cr/bvp/pdf/adolescencia/Capitulo%20I.pdf>
- Pons, X. D. (2010). La aportacion de la psicología social del interaccionismo simbólico. *Revista de psicología y educación*, 9(1). <file:///C:/Users/Servidor/Downloads/Dialnet-LaAportacionALaPsicologiaSocialDelInteraccionismoS-3268858.pdf>
- PUCP. (2016). *Prevalencia de riesgo de la conducta adictiva a internet entre los adolescentes de Lima Metropolitana y Arequipa* (Primera ed.). (P. SAC, Ed.) Lima, Perú: © Fundación MAPFRE. <https://www.prevensis.pe/imagenes/Informe%20Completo.pdf>
- Ramos, C. (2015). Los paradigmas de la investigación científica. *UNIFE*. [http://www.unife.edu.pe/publicaciones/revistas/psicologia/2015\\_1/Carlos\\_Ramos.pdf](http://www.unife.edu.pe/publicaciones/revistas/psicologia/2015_1/Carlos_Ramos.pdf)
- Raquel Muñoz Miralles, R. O. (2014). *Acceso y uso de nuevas tecnologías entre los jóvenes de educación secundaria, implicaciones en salud. Estudio JOITIC*. Barcelona, España. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S021265671300187X?via%3Dihub>
- Ribes, X. (2007). La Web 2.0. El valor de los metadatos y de la inteligencia colectiva. *Telos: Cuadernos de comunicación e innovación*. <https://maaz.ihmc.us/rid=1NJV4Y3R0-Q779VF-1BHW/web%202.0.pdf>
- RSPH. (2017). *Las redes sociales y la salud mental y el bienestar de los jóvenes*. Londres: Royal Society for Public Health.
- Rubio, J. (2015). La adicción en tu bolsillo. *Revista Investigación y Marketing*(128). [https://dialnet.unirioja.es/servlet/ejemplar?codigo=430281&info=open\\_link\\_ejemplar](https://dialnet.unirioja.es/servlet/ejemplar?codigo=430281&info=open_link_ejemplar)
- Salanova Soria, M. (2003). Trabajando con tecnologías y afrontando el tecnoestrés: el rol de las creencias de eficacia. *Revista de Psicología del Trabajo y de las Organizaciones*, 19(3), 7. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=231318057001>

- Sánchez Ilabaca, J. (2004). Bases constructivas para la integración de TICs. *Revista Enfoques Educativos*.  
<https://enfoqueseducacionales.uchile.cl/index.php/REE/article/view/48169/50800>
- Sánchez Zaldívar, S., & Iruarrizaga Díez, I. (2009). *Nuevas Dimensiones, Nuevas adicciones: La. Madrid : Colegio Oficial de Psicólogos de Madrid.*  
[https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1132-05592009000300006](https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1132-05592009000300006)
- SINCA. (2014). *Encuesta de consumos culturales y entorno digital: computadoras, internet y video juegos.* Buenos Aires : Ministerio de Cultura Argentina .  
<https://www.sinca.gob.ar/Encuestas.aspx>
- Tello Leal, E. (enero de 2008). Las tecnologías de la información y comunicaciones (TIC) y la brecha digital: su impacto en la sociedad de México. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, 3.  
<https://rusc.uoc.edu/rusc/es/index.php/rusc/article/download/v4n2-tello/305-1221-2-PB.pdf>
- Terán, A. (2019). *Ciberadicciones. Adicción a las nuevas Tecnologías* (Vol. 3). Madrid: Lúa Ediciones.  
[https://www.aepap.org/sites/default/files/documento/archivos-adjuntos/congreso2020/153-166\\_Ciberadicciones.pdf](https://www.aepap.org/sites/default/files/documento/archivos-adjuntos/congreso2020/153-166_Ciberadicciones.pdf)
- Tovar, A. S. (2016). *Importancia De Las NTIC.*  
<https://es.calameo.com/books/004980067b291a2105db5>
- Tsitsika, A. T. (2013). *Investigación sobre conductas adictivas a internet entre los adolescentes europeos.* Grecia: National and Kapodestrian University of Athens.  
<http://www.injuve.es/sites/default/files/FinalResearchInternet-ES.pdf>
- Torres Cercado, K. S. y Quintiña C. C. (2013). *Adicción tecnológica y sus efectos en el Rendimiento Académico de los estudiantes de Educación Básica.* Milagro, Ecuador.  
<http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/1150/3/ADICCI%20c3%93N%20ECNOL%20c3%93GICA%20Y%20SUS%20EFECTOS%20EN%20EL%20RENDIMIE%20NTO%20ACAD%20c3%93MICO%20DE%20LOS%20ESTUDIANTES%20DE%20EDUCACI%20c3%93N%20B%20c3%93SICA.pdf>

Urueña, A., Ferrari, A., Blanco, D., & Valdecasa, E. (2011). Las Redes Sociales en Internet. 12.

[https://www.observatoriodelainfancia.es/ficherosoia/documentos/3614\\_d\\_redes\\_social-es-documento\\_0.pdf](https://www.observatoriodelainfancia.es/ficherosoia/documentos/3614_d_redes_social-es-documento_0.pdf)

Ubaldo, J. Y. (2017). *Uso del facebook y rendimiento académico de los estudiantes del 3ro y 4to semestre de la Facultad de Ciencias de la Comunicación*. Huancayo, Perú: Universidad Nacional del Centro del Perú.

<https://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12894/4696/Cano%20LLanco%20-%20Villaizan%20Ubaldo.pdf?sequence=2>

Uchuypoma Canchumani, D. (2017). Juegos online: una mirada desde el juego patológico. *Hamut'ay*. <file:///C:/Users/Servidor/Downloads/Dialnet-JuegosOnline-6230643.pdf>

Urrea, J. P. (2012). *Influencia de las TIC'S en el rendimiento académico de matemáticas en estudiantes de tercero básico de un colegio privado*. Guatemala: Universidad Rafael Landívar. <http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2012/05/84/Perez-Stalet.pdf4>

Vera, B. I. (1 de Octubre de 2020). La ciberadicción en el rendimiento académico de los estudiantes de educación básica superior de la escuela Cicerón Robles Velásquez, 2019. *Revista Caribeña de Ciencias Sociales*, 3-18. <https://www.eumed.net/rev/caribe/2020/08/ciberadiccion.html>

Weber, M. (1998). *Economía y Sociedad* (Segunda ed.). México: Fondo de Cultura Económica.

# APÉNDICES

## APÉNDICE 1

### Procesamiento del instrumento

**Tabla 19**

*Nivel de rendimiento académico*

Nivel de rendimiento académico		
	Frecuencia	Porcentaje
11	2	2
12	30	29
13	31	30
14	17	16
15	14	13
16	7	7
17	2	2
18	2	2
Total	105	100.0

**Tabla 20**

*Frecuencia de conducta dependiente a las TICS (Celular, Tablet, laptop, PC y consola).*

	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1	1
Casi Nunca	12	11.4
A veces	57	54.3
Casi siempre	29	27.6
Siempre	6	5.7
Total	105	100

**Tabla 21***Frecuencia de uso de internet durante el día.*

	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	0	0
Casi Nunca	6	5.7
A veces	29	27.6
Casi siempre	47	44.8
Siempre	23	21.9
Total	105	100

**Tabla 22***Frecuencia de uso de dispositivos móviles y ordenadores en el colegio.*

	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	0	0
Casi Nunca	10	9.5
A veces	47	44.8
Casi siempre	36	34.3
Siempre	12	11.4
Total	105	100

**Tabla 23***Frecuencia de uso de dispositivos móviles y ordenadores en casa.*

	Frecuencia	Porcentaje
Nunca		0
Casi Nunca	12	11.4
A veces	23	21.9
Casi siempre	51	48.6
Siempre	19	18.1
Total	105	100

**Tabla 24***Frecuencia al tolerar notificaciones de redes sociales*

	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	5	4.8
Casi Nunca	16	15.2
A veces	57	54.3
Casi siempre	17	16.2
Siempre	10	9.5
Total	105	100

**Tabla 25***Frecuencia de presentar ansiedad por conectarse a redes sociales.*

	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	13	12.4
Casi Nunca	33	31.4
A veces	34	32.4
Casi siempre	18	17.1
Siempre	7	6.7
Total	105	100

**Tabla 26***Frecuencia de interacción con otros usuarios de redes sociales*

	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	4	3.8
Casi Nunca	25	23.8
A veces	41	39.0
Casi siempre	22	21.0
Siempre	13	12.4
Total	105	100

**Tabla 27***Frecuencia de uso de videojuegos.*

	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	5	4.8
Casi Nunca	22	21.0
A veces	41	39.0
Casi siempre	24	22.9
Siempre	13	12.4
Total	105	100

**Tabla 28***Frecuencia de presentar alteraciones de humor*

	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	10	9.5
Casi Nunca	32	30.5
A veces	43	41.0
Casi siempre	14	13.3
Siempre	6	5.7
Total	105	100

**Tabla 29***Frecuencia de alteraciones durante el desarrollo de clases o en conversaciones con amigos*

	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	12	11.4
Casi Nunca	48	54.7
A veces	34	32.4
Casi siempre	10	9.5
Siempre	1	1
Total	105	100

## APÉNDICE 2



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES  
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE SOCIOLOGÍA



### CUESTIONARIO

El presente instrumento pretende medir la tecnoadicción y rendimiento académico en estudiantes del 5to grado de secundaria del colegio San Ramón – Chontapaccha, Cajamarca 2022.

#### INSTRUCCIONES:

- Procura no detenerte demasiado en cada una de las preguntas que se plantea, pero tampoco las contestes sin reflexionar.
- Desarrolla todas las preguntas.
- El desarrollo del presente instrumento es personal.
- Por favor desarrolle el instrumento con la sinceridad que a usted la caracteriza.
- Para desarrollar este cuestionario, usted dispone como máximo 10 minutos.
- Para calificar cada reactivo, utilice la siguiente leyenda:

Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
1	2	3	4	5

VARIABLE 01: TECNOADICCIÓN							
DIMENSIONES	INDICADORES	1	2	3	4	5	
<b>TICS</b>	1	¿Con qué frecuencia usted presenta una conducta dependiente a las TICs ¿celular, tablet, laptop, PC y consola?					
	2	¿Con qué frecuencia accede usted a hacer uso del internet durante el día?					
	3	¿Con qué frecuencia accede usted a dispositivos móviles y ordenadores en el colegio?					
	4	¿Con qué frecuencia accede usted a dispositivos móviles y ordenadores en casa?					
<b>REDES SOCIALES</b>	5	¿Con qué frecuencia usted tolera las notificaciones de sus redes sociales?					
	6	¿Con qué frecuencia usted presenta ansiedad por estar conectado a sus redes sociales?					
	7	¿Con qué frecuencia interactúa usted con otros usuarios de sus redes sociales?					
<b>VIDEOJUEGOS</b>	8	¿Con qué frecuencia utiliza usted los videojuegos?					
	9	¿Con qué frecuencia usted ha presentado alteraciones de humor?					
	10	¿Con qué frecuencia usted se altera durante el desarrollo de clases o en conversaciones con sus amigos?					

*Muchas gracias por su colaboración*

## APÉNDICE 3

### Autorización de la institución objeto de estudio



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA  
"Norte de la Universidad Peruana"  
Fundada por Ley 14015 del 13 de febrero  
de 1962 FACULTAD DE CIENCIAS  
SOCIALES  
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE SOCIOLOGÍA



"AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA  
NACIONAL"

**SOLICITO: PETICIÓN PARA EL ACCESO A DATOS EN SUS REGISTROS O BASE  
DE DATOS.**

Señor:

**Mg. Segundo F. Bustamante Hoyos.**

**Director de la Institución Educativa Estatal San Ramón.**

El que suscribe, Pedro Yáñez Alvarado, Director de la E.A.P. Sociología.

De mi consideración:

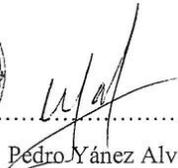
A través de la presente, me dirijo a usted para hacerle llegar mi cordial saludo, a la vez tengo la satisfacción de presentarle a los ex estudiantes: Cristian Percy Chuquimango Saucedo y Herianita Grosbi Pablo Aime, de la Escuela Académico Profesional de Sociología de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Cajamarca, quienes desarrollarán actividades concernientes a su proyecto de tesis, en su representada Institución; pido a usted, brindar las facilidades a fin de cumplir con los requerimientos pertinentes para conocer y consultar toda información relativa constatada en sus registros o base de datos.

Es propicia la oportunidad para reiterarle nuestra especial consideración y estima personal. Agradezco su aporte en la formación de profesionales.

Cajamarca, 30 de junio de 2022.

Atentamente,



  
Pedro Yáñez Alvarado

Director de la E.A.P. Sociología

# **ANEXOS**

**ANEXO 1**  
**MATRIZ DE CONSISTENCIA LÓGICA Y METODOLÓGICA**

<b>PROBLEMA</b>	<b>OBJETIVOS</b>	<b>HIPÓTESIS</b>	<b>POBLACION MUESTRA</b>	<b>METODOLOGIA</b>	<b>INSTRUMENTOS</b>	<b>PROCESAMIENTO</b>
¿Qué relación existe entre la tecnoadicción y el rendimiento académico en los estudiantes del 5to grado de secundaria del colegio San Ramón – Chontapaccha, Cajamarca 2022?	<p><b>O. General</b></p> <p>Determinar la relación que existe entre la tecnoadicción y el rendimiento académico en los estudiantes del 5<sup>to</sup> grado de secundaria del colegio San Ramón – Chontapaccha, Cajamarca 2022.</p> <p><b>O. Específicos</b></p> <p>a) Determinar la relación entre el Rendimiento Académico y las TICs en los estudiantes del 5to grado de secundaria del colegio San Ramón – Chontapaccha, Cajamarca 2022.</p> <p>b) Determinar la relación entre el Rendimiento Académico y las Redes Sociales en los estudiantes del 5to grado de secundaria del colegio San Ramón – Chontapaccha, Cajamarca 2022.</p> <p>c) Determinar la relación entre el Rendimiento Académico y los videojuegos en los estudiantes del 5to grado de secundaria del colegio San Ramón – Chontapaccha, Cajamarca 2022.</p>	<p><b>Hipótesis de alternativa (H1)</b></p> <p>Existe una relación significativa entre la tecnoadicción y el rendimiento académico en los estudiantes del 5<sup>to</sup> grado de secundaria del colegio San Ramón – Chontapaccha, Cajamarca 2022.</p> <p><b>Hipótesis nula (H0)</b></p> <p>No existe una relación significativa entre la tecnoadicción y el rendimiento académico en los estudiantes del 5<sup>to</sup> grado de secundaria del colegio San Ramón – Chontapaccha, Cajamarca 2022.</p>	<p><b>Población:</b></p> <p>Se consideró 290 estudiantes del quinto grado de secundaria.</p> <p><b>Muestra:</b></p> <p>105 estudiantes</p>	<p><b>Enfoque de Inv.</b></p> <p>Cuantitativo</p> <p><b>Tipo de inv.</b></p> <p>Correlacional</p> <p><b>Diseño de inv.</b></p> <p>No experimental de corte transversal</p>	<p>Se considerará como instrumento el cuestionario</p> <p><b>Validez:</b></p> <p>Para la presente investigación se utilizará el juicio de tres expertos, para de esta manera poder dar validez a los instrumentos de recolección de datos, considerando 3 puntos: la validez de contenido, de criterio y de constructo. Para ello jueces se utilizaron un formato, que considera 3 aspectos básicos en el proceso de la investigación: claridad, pertinencia, y relevancia.</p>	<p>Para el desarrollo de esta sección se utilizará el paquete estadístico Excel y el Statistical Package for the Social Sciences, en su versión IBM 26.0</p>

## ANEXO 2

### FICHA DE VALIDACIÓN INSTRUMENTO DE ACOPIO DE DATOS

#### INTRODUCCIÓN

El presente instrumento pretende medir la calidad de un instrumento de recolección de datos a través del juicio de un experto en investigación, estadística o en la variable sujeta a medición sobre la tecnoadicción y rendimiento académico en estudiantes del 5to grado de secundaria del colegio San Ramón – Chontapaccha, Cajamarca 2022.

#### AUTORES:

Chuquimango Saucedo, Cristian Percy.

Pablo Aime, Herianita Grosbi.

#### REFERENCIA

1	Experto	María Elena Rojas Pesantes
2	Especialidad	Biología y Química
3	Cargo actual	Profesora
4	Grado académico	Doctora en Educación
5	Institución donde labora	I. E. E. San Ramón.
6	Instrumento	CUESTIONARIO
7	Producciones	libro: Evaluación del Aprendizaje
8	Lugar y fecha	Cajamarca, 11 de agosto del 2022

#### TABLA DE VALORACIÓN

N.º	INDICADORES	VALORACIÓN					
		5	4	3	2	1	0
01	Operacionalización de la variable		x				
02	Pertinencia de reactivos			x			
03	Suficiencia de reactivos para medir la variable			x			
04	Basado en aspectos teóricos de la variable		x				
05	Expresado en hechos perceptibles			x			
06	Adecuado para los sujetos en estudio			x			
07	Formulado con lenguaje apropiado			x			
08	Acorde al avance de la ciencia y tecnología		x				
09	Secuencia lógica		x				
10	Calidad de instrucciones		x				
	TOTAL		20	15			

Coefficiente de valoración porcentual  $C = 35/50$

#### OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES: APLICABLE

  
-----

DNI: 26696414

### ANEXO 3

#### FICHA DE VALIDACIÓN INSTRUMENTO DE ACOPIO DE DATOS

##### INTRODUCCIÓN

El presente instrumento pretende medir la calidad de un instrumento de recolección de datos a través del juicio de un experto en investigación, estadística o en la variable sujeta a medición sobre la tecnoadicción y rendimiento académico en estudiantes del 5to grado de secundaria del colegio San Ramón – Chontapaccha, Cajamarca 2022.

##### AUTORES:

Chuquimango Saucedo, Cristian Percy.

Pablo Aime, Herianita Grosbi.

##### REFERENCIA

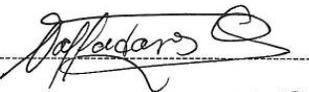
1	Experto	Segundo Manuel Villalobos Guerra
2	Especialidad	Docente de CC.SS. y Psicólogo
3	Cargo actual	Docente
4	Grado académico	Magister
5	Institución donde labora	I.E. San Ramón
6	Instrumento	CUESTIONARIO
7	Producciones	
8	Lugar y fecha	Cajamarca 14 de agosto del 2022

##### TABLA DE VALORACIÓN

N.º	INDICADORES	VALORACIÓN					
		5	4	3	2	1	0
01	Operacionalización de la variable	X					
02	Pertinencia de reactivos		X				
03	Suficiencia de reactivos para medir la variable	X					
04	Basado en aspectos teóricos de la variable	X					
05	Expresado en hechos perceptibles	X					
06	Adecuado para los sujetos en estudio	X					
07	Formulado con lenguaje apropiado	X					
08	Acorde al avance de la ciencia y tecnología	X					
09	Secuencia lógica	X					
10	Calidad de instrucciones	X					
	TOTAL						

Coefficiente de valoración porcentual  $C = 48/50$

OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES: APLICABLE

  
DNI: 27 08 18 35

## ANEXO 4

### FICHA DE VALIDACIÓN INSTRUMENTO DE ACOPIO DE DATOS

#### INTRODUCCIÓN

El presente instrumento pretende medir la calidad de un instrumento de recolección de datos a través del juicio de un experto en investigación, estadística o en la variable sujeta a medición sobre la tecnoadicción y rendimiento académico en estudiantes del 5to grado de secundaria del colegio San Ramón – Chontapaccha, Cajamarca 2022.

#### AUTORES:

Chuquimango Saucedo, Cristian Percy.

Pablo Aime, Herianita Grosbi.

#### REFERENCIA

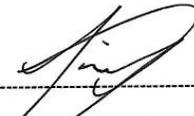
1	Experto	Yoner Jaime Romero Cueva
2	Especialidad	
3	Cargo actual	Docente
4	Grado académico	Doctor
5	Institución donde labora	Universidad Nacional de Cajamarca
6	Instrumento	CUESTIONARIO
7	Producciones	Actividad del Docente en aula y Cultura Política
8	Lugar y fecha	Cajamarca 15 de agosto del 2022

#### TABLA DE VALORACIÓN

N.º	INDICADORES	VALORACIÓN					
		5	4	3	2	1	0
01	Operacionalización de la variable	x					
02	Pertinencia de reactivos		x				
03	Suficiencia de reactivos para medir la variable	x					
04	Basado en aspectos teóricos de la variable	x					
05	Expresado en hechos perceptibles	x					
06	Adecuado para los sujetos en estudio	x					
07	Formulado con lenguaje apropiado		x				
08	Acorde al avance de la ciencia y tecnología	x					
09	Secuencia lógica	x					
10	Calidad de instrucciones		x				
	TOTAL						

Coefficiente de valoración porcentual  $C = 47/50$

OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES: APLICABLE

  
 -----  
 DNI: 43825055

## ANEXO 5

### FICHA DE VALIDACIÓN INSTRUMENTO DE ACOPIO DE DATOS

#### INTRODUCCIÓN

El presente instrumento pretende medir la calidad de un instrumento de recolección de datos a través del juicio de un experto en investigación, estadística o en la variable sujeta a medición sobre la tecnoadicción y rendimiento académico en estudiantes del 5to grado de secundaria del colegio San Ramón – Chontapaccha, Cajamarca 2022.

#### AUTORES:

Chuquimango Saucedo, Cristian Percy.  
Pablo Aime, Herianita Grosbi.

#### REFERENCIA

1	Experto	Ana Raquel Huamán Espejo
2	Especialidad	Sociología
3	Cargo actual	Sub Gerente de Asuntos Poblacionales
4	Grado académico	Magíster en Gerencia Social
5	Institución donde labora	Gobierno Regional de Cajamarca
6	Instrumento	CUESTIONARIO
7	Producciones	
8	Lugar y fecha	10/08/2022

#### TABLA DE VALORACIÓN

N.º	INDICADORES	VALORACIÓN					
		5	4	3	2	1	0
01	Operacionalización de la variable			X			
02	Pertinencia de reactivos			X			
03	Suficiencia de reactivos para medir la variable			X			
04	Basado en aspectos teóricos de la variable			X			
05	Expresado en hechos perceptibles	X					
06	Adecuado para los sujetos en estudio	X					
07	Formulado con lenguaje apropiado		X				
08	Acorde al avance de la ciencia y tecnología	X					
09	Secuencia lógica				X		
10	Calidad de instrucciones			X			
	TOTAL						

Coefficiente de valoración porcentual  $C = 35 / 50$

**OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES:** El instrumento puede mejorar dado que las preguntas relacionadas a la variable a ser medida, especialmente en los ítems de cada dimensión no guardan una secuencia lógica y las instrucciones deberían ser más precisas.



Firmado digitalmente por HUAMAN ESPEJO  
Ana Raquel FAU 20453744168 soft

Motivo: Soy el autor del documento  
Fecha: 11/08/2022 05:54 p.m.

## ANEXO 6

### BASES DE DATOS DEL CUESTIONARIO

	TECNOADICCIÓN									
	TICS				REDES SOCIALES			VIDEOJUEGOS		
Encuestado:	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
1	4	5	5	4	3	1	3	5	3	1
2	5	4	3	4	4	3	4	5	3	2
3	2	2	3	2	3	2	4	2	4	3
4	5	5	4	4	5	5	4	3	2	2
5	3	4	2	2	3	2	2	3	1	1
6	2	4	4	4	5	2	5	3	3	3
7	3	4	3	5	3	4	3	4	5	3
8	3	4	3	2	4	3	2	3	3	1
9	4	3	3	4	3	2	3	2	2	3
10	4	5	3	2	2	3	3	3	3	1
11	4	5	5	4	5	2	5	5	4	2
12	4	5	5	5	3	3	4	5	2	2
13	4	4	4	5	5	5	4	2	2	1
14	4	5	5	2	3	4	3	5	2	2
15	3	4	3	5	2	2	3	4	3	2
16	5	3	3	4	3	1	3	3	3	3
17	3	2	2	5	3	4	3	3	4	4
18	4	5	5	4	4	3	2	5	4	2
19	3	4	4	5	3	3	3	3	3	2

20	4	4	3	2	3	2	5	4	3	2
21	3	4	3	3	3	3	3	3	2	2
22	2	4	4	4	5	2	2	1	5	3
23	2	5	5	4	4	3	4	3	3	2
24	5	4	4	2	2	4	5	3	3	3
25	2	5	3	2	2	2	3	4	4	1
26	3	3	3	5	1	1	1	3	1	4
27	3	3	3	5	3	2	3	2	2	2
28	2	4	3	4	3	1	2	4	3	2
29	2	4	4	2	3	1	5	4	1	1
30	4	4	3	3	3	2	3	2	3	3
31	4	5	5	4	4	3	5	3	2	3
32	3	4	4	5	3	2	3	3	2	3
33	3	4	4	5	3	3	3	2	3	3
34	3	5	4	4	5	3	3	5	4	3
35	3	3	3	4	3	3	2	2	4	2
36	3	5	5	2	4	2	2	4	2	2
37	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3
38	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3
39	3	4	5	4	5	2	2	4	3	3
40	3	5	4	3	3	3	2	3	3	4
41	3	4	4	4	3	5	2	4	2	4
42	3	5	4	3	3	4	4	4	3	2
43	3	4	4	5	3	3	4	2	3	2
44	4	4	4	2	2	4	2	2	3	3
45	4	4	3	4	5	4	2	3	3	4
46	3	5	4	3	2	2	1	4	5	3
47	3	4	3	5	2	2	3	2	4	3
48	3	4	5	4	4	1	3	3	3	3

49	3	3	3	5	2	3	3	2	3	2
50	3	5	3	3	3	2	3	3	4	2
51	4	4	4	3	3	5	2	3	4	2
52	5	4	4	4	1	4	4	3	5	4
53	4	4	4	4	3	2	4	3	2	2
54	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3
55	3	4	4	4	4	5	5	5	4	3
56	3	5	3	4	3	4	3	5	5	5
57	3	5	4	5	3	2	4	3	4	2
58	2	3	4	3	2	1	2	1	2	4
59	4	5	5	4	4	3	5	5	3	4
60	3	2	3	4	4	3	4	4	2	3
61	3	5	4	3	4	2	5	2	2	2
62	2	3	3	4	3	3	3	2	2	2
63	2	2	2	5	3	4	1	2	3	2
64	3	4	4	4	3	3	4	3	3	2
65	3	3	3	5	3	1	2	3	1	1
66	3	3	2	2	1	2	3	4	3	2
67	3	5	2	5	2	3	3	3	4	3
68	3	4	3	3	2	3	4	3	1	2
69	4	4	4	4	3	2	4	4	3	2
70	3	3	2	4	3	2	3	3	2	2
71	3	2	3	4	3	1	2	2	2	3
72	4	3	3	4	3	1	3	3	4	3
73	3	4	3	4	4	5	4	3	3	2
74	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3
75	3	4	3	4	4	3	5	3	2	3
76	3	5	5	3	3	3	5	4	1	2
77	2	3	3	4	4	2	2	4	2	2

78	3	3	3	4	3	2	3	4	3	2
79	3	4	4	3	3	2	4	3	3	3
80	3	3	3	5	3	4	5	2	1	2
81	3	3	3	4	2	2	3	3	2	3
82	5	4	3	3	3	3	2	3	1	2
83	4	3	3	4	2	5	4	1	5	3
84	3	4	4	4	4	2	3	4	2	2
85	3	4	4	4	3	3	2	2	2	2
86	3	3	2	4	2	3	2	2	3	3
87	3	3	3	4	3	4	4	3	3	2
88	4	4	3	4	3	2	3	2	2	2
89	4	4	4	4	3	3	3	5	2	2
90	4	5	4	4	1	3	1	5	3	2
91	3	4	4	3	3	1	5	3	1	1
92	4	3	3	4	5	4	2	2	3	2
93	4	4	3	3	3	4	3	1	2	2
94	3	3	4	5	1	3	2	4	3	3
95	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4
96	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4
97	4	4	2	4	5	1	3	3	2	1
98	3	4	3	3	3	2	3	2	2	3
99	3	2	2	4	3	2	2	3	2	2
100	4	3	4	3	3	4	4	3	2	2
101	3	4	3	4	4	3	3	5	3	3
102	3	3	4	3	3	2	2	4	3	2
103	3	3	3	4	4	3	4	1	2	2
104	2	3	2	4	2	2	2	3	2	1
105	1	3	3	3	3	1	3	2	1	1

**ANEXO 7****FICHA DE REPORTE DEL RENDIMIENTO ACADÉMICO**

<b>Código de estudiante</b>	<b>Sección</b>	<b>Promedio anual 2022</b>
71308800	<b>A</b>	16
72761873	<b>A</b>	15
71597760	<b>A</b>	16
60756766	<b>A</b>	13
60808437	<b>A</b>	15
74954745	<b>A</b>	14
74832605	<b>A</b>	15
61979653	<b>A</b>	12
75068626	<b>A</b>	12
75055225	<b>A</b>	15
75054003	<b>A</b>	12
71842751	<b>A</b>	14
60039054	<b>A</b>	13
71918902	<b>A</b>	12
73763684	<b>B</b>	12
73608655	<b>B</b>	14
75783612	<b>B</b>	13
74831381	<b>B</b>	14
74884390	<b>B</b>	15
75720430	<b>B</b>	14
90081557	<b>B</b>	13
72210909	<b>B</b>	12
74854682	<b>B</b>	13
74869389	<b>B</b>	12
60756396	<b>B</b>	15

73929010	<b>B</b>	14
72759816	<b>B</b>	16
72271592	<b>C</b>	13
71419967	<b>C</b>	17
71576605	<b>C</b>	16
73155262	<b>C</b>	18
60140700	<b>C</b>	12
74958156	<b>C</b>	13
73047055	<b>C</b>	14
74832626	<b>C</b>	15
73197896	<b>C</b>	13
75770770	<b>C</b>	13
72669423	<b>C</b>	12
75990353	<b>C</b>	12
72737468	<b>C</b>	12
74832609	<b>C</b>	12
72689641	<b>D</b>	16
62538735	<b>D</b>	13
71981945	<b>D</b>	15
74895232	<b>D</b>	14
75500606	<b>D</b>	16
60756715	<b>D</b>	14
74840724	<b>D</b>	18
76538977	<b>D</b>	15
72357555	<b>D</b>	15
77468244	<b>D</b>	17
72691791	<b>D</b>	16
60424617	<b>D</b>	14
72965312	<b>D</b>	15
75838344	<b>E</b>	12

62018102	<b>E</b>	12
60879721	<b>E</b>	12
73826221	<b>E</b>	12
60135017	<b>E</b>	13
74832641	<b>E</b>	13
72462874	<b>E</b>	14
72620792	<b>E</b>	13
74500295	<b>E</b>	14
75464360	<b>E</b>	13
60756835	<b>E</b>	13
76836713	<b>E</b>	15
76463487	<b>E</b>	13
73219457	<b>F</b>	12
74949660	<b>F</b>	12
72567718	<b>F</b>	13
71873769	<b>F</b>	13
75790634	<b>F</b>	13
61199407	<b>F</b>	13
74832630	<b>F</b>	13
74933224	<b>F</b>	14
75478780	<b>F</b>	13
75055927	<b>F</b>	13
60808912	<b>F</b>	13
72124858	<b>F</b>	12
74923199	<b>G</b>	13
74462735	<b>G</b>	12
60135015	<b>G</b>	13
74895237	<b>G</b>	14
60142261	<b>G</b>	15
74903083	<b>G</b>	12

74924959	<b>G</b>	12
75989202	<b>G</b>	14
72587403	<b>G</b>	13
73776517	<b>G</b>	12
75318797	<b>G</b>	13
61259417	<b>G</b>	14
71309612	<b>G</b>	14
60134906	<b>H</b>	15
74883515	<b>H</b>	12
73518007	<b>H</b>	13
63063716	<b>H</b>	12
60756574	<b>H</b>	13
71775235	<b>H</b>	13
73764311	<b>H</b>	12
73006142	<b>H</b>	12
74991142	<b>H</b>	11
74079542	<b>H</b>	11
75093216	<b>H</b>	12
75053973	<b>H</b>	12

**ANEXO 8**  
**PANEL FOTOGRÁFICO**



**Imagen 1**

**Fecha:** 10/11/2022

Aplicación de cuestionario a estudiantes de 5<sup>to</sup> B secundaria, Colegio San Ramón – Chontapaccha.



**Imagen 2**

**Fecha:** 10/11/2022

Aplicación de cuestionario a estudiantes de 5<sup>to</sup> E secundaria, Colegio San Ramón – Chontapaccha.



**Imagen 3**

**Fecha:** 11/11/2022

Aplicación de cuestionario a estudiantes de 5<sup>to</sup> G secundaria, Colegio San Ramón – Chontapaccha.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA  
"Norte de la Universidad Peruana"  
Fundada por Ley 14015 del 13 de febrero de  
1962



FACULTAD DE CIENCIAS  
SOCIALES  
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE SOCIOLOGÍA  
"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"

## ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En Cajamarca, en el Auditorio "Felipe Cogorno Vásquez" de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Cajamarca, el día veintiuno de julio del dos mil veintitres, siendo las nueve y diez de la mañana, se reunieron los docentes : Dr. Aldo Moisés Montoya Ríos (**Presidente**), Dra. Doris Teresa Castañeda Abanto (**Secretaria**), M.Cs. José Nelson Cubas Vásquez (**Vocal**), integrantes del Jurado Evaluador para la Sustentación de la Tesis titulada "**LA TECNOADICCIÓN Y RENDIMIENTO ACADÉMICO EN ESTUDIANTES DEL 5TO. GRADO DE SECUNDARIA DEL COLEGIO SAN RAMÓN-CHONTAPACCHA, CAJAMARCA 2022**", presentado por los Bachilleres en Sociología **Cristian Percy CHUQUIMANGO SAUCEDO** y **Herianita Grosbi PABLO AIME**, para optar el Título Profesional de Licenciados en Sociología.

El presidente del Jurado indicó a los Bachilleres que cuenta con treinta minutos para la sustentación de la Tesis, por lo que deben centrarse en las partes más importantes de su investigación, dando así por iniciado el acto de sustentación.

Concluida la exposición, los integrantes del Jurado Evaluador realizaron las preguntas, observaciones y sugerencias, las mismas que fueron absueltas y consideradas por los sustentantes para la presentación del Informe final.

Acto seguido, el Presidente del Jurado Evaluador pidió a los asistentes al acto Académico, abandonar el recinto para deliberar el resultado de la evaluación. Realizado el acto deliberativo, el Jurado determinó **APROBAR** la Tesis con el calificativo de **QUINCE (15)**

Siendo las diez con cuarenta y nueve del mismo día, se dio por concluido dicho acto académico, firmando el jurado en señal de conformidad.

Dr. Aldo Moisés Montoya Ríos  
PRESIDENTE

Dra. Doris Teresa Castañeda Abanto  
SECRETARIA

M.Cs. José Nelson Cubas Vásquez  
VOCAL