

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL  
CUSCO**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA  
ESPECIALIDAD CIENCIAS SOCIALES**



**TESIS**

**“CIBERADICCIÓN Y LOGROS DE APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE CIENCIAS  
SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN  
SECUNDARIA DE LA I.E. FORTUNATO L. HERRERA-CUSCO-2022”**

**Presentado por:**

**Br. Flores Centeno, Yoel**

**Br. Tecse Anccasi, Magaly**

**Para optar al título profesional de Licenciado en  
Educación Secundaria: Especialidad Ciencias  
Sociales**

**Asesor: Dr. Máximo Córdova Huamani**

**CUSCO-PERÚ**

**2024**

## INFORME DE ORIGINALIDAD

(Aprobado por Resolución Nro. CU-303-2020-UNSAAC)

El que suscribe, Asesor del trabajo de investigación/tesis titulada: Abordación y logros de aprendizaje en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la I.E. Fortunato L. Herrera - Cusco - 2022.

presentado por: Joel Flores Centeno con DNI Nro.: 76583964 presentado por: Magaly Peces Ancaresi con DNI Nro.: 46614212 para optar el título profesional/grado académico de Licenciados en Educación secundaria especialidad Ciencias Sociales.

Informo que el trabajo de investigación ha sido sometido a revisión por 3 veces, mediante el Software Antiplagio, conforme al Art. 6° del **Reglamento para Uso de Sistema Antiplagio de la UNSAAC** y de la evaluación de originalidad se tiene un porcentaje de 6 %.

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

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

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

Cusco, 30 de octubre de 2023.



Firma

Post firma Dámaso Condora Huamanti

Nro. de DNI 23895466

ORCID del Asesor 0000-0002-6737-4141

Se adjunta:

1. Reporte generado por el Sistema Antiplagio.
2. Enlace del Reporte Generado por el Sistema Antiplagio: oid:27259:281699789?locale=es-MX



Identificación de reporte de similitud: oid:27259:281699789

NOMBRE DEL TRABAJO

**CIBERADICCIÓN Y LOGROS DE APRENDI  
ZAJE EN EL AREA DE CIENCIAS SOCIAL  
ES EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER**

AUTOR

**Yoel Flores Centeno**

RECuento DE PALABRAS

**28474 Words**

RECuento DE CARACTERES

**146727 Characters**

RECuento DE PÁGINAS

**138 Pages**

TAMAÑO DEL ARCHIVO

**20.4MB**

FECHA DE ENTREGA

**Oct 30, 2023 8:04 AM GMT-5**

FECHA DEL INFORME

**Oct 30, 2023 8:06 AM GMT-5**

● **6% de similitud general**

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

- 6% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● **Excluir del Reporte de Similitud**

- Base de datos de trabajos entregados
- Material citado
- Material bibliográfico
- Material citado

*Yoel Flores Centeno*

## **DEDICATORIA**

A mi madre, Margarita Centeno Llerena, y a mi abuelita, Jacinta Llerena Puelles, quienes influenciaron grandemente mi existencia, aquellas que dedicaron su propia vida para acompañarme en la búsqueda de mi camino.

A mi papá, Luis Poccohuanca Pineda, y a mis hermanos y hermanas, por demostrarme que no se anda solo por la vida, porque siempre hay alguien que nos acompaña, haciendo el camino más agradable y sencillo de recorrer.

A todas las personas que están ahí y te ayudan y guían con sus experiencias de vida.

**Yoel Flores Centeno**

A mi madre, Domitila Anccasi Oros, y a mi padre, Jorge Tecse Llocella, por enseñarme con el ejemplo sobre la colaboración y el trabajo, y por todo su apoyo incondicional.

A mis hermanos y familiares, que estuvieron a mi lado, apoyándome durante mis estudios. A mis amigos, que me aconsejaron y tuvieron paciencia conmigo.

A Dios, que me mantuvo sana y fuerte para lograr mis metas. A mis maestros de colegio, Santiago, Estela, Leoncio, quienes me motivaron para que estudie, porque pude aplicar todo lo que me enseñaron a mi vida.

**Magaly Tecse Anccasi**

## AGRADECIMIENTO

A Dios, por ser la guía en lo correcto y darnos fuerza para finalizar los estudios. A nuestros padres, por darnos la oportunidad de tener estudios y apoyarnos en el camino a lo largo de nuestras vidas. A nuestros hermanos, por el apoyo constante en tiempos de necesidad. A nuestra familia, por el apoyo durante los estudios. A los amigos, por la paciencia y los consejos que nos dieron hasta el final.

A nuestra casa mater Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, a la Escuela Profesional de Educación, al decano de nuestra querida facultad. También agradecer a los docentes que nos acompañaron en nuestra etapa académica, por compartir con nosotros lo que saben y poder transferir sus conocimientos a nuestras vidas. A nuestro asesor, Máximo Córdova Apaza, que nos apoyó incondicionalmente en el presente trabajo, por lo que estamos inmensamente agradecidos, y de manera especial, a nuestro maestro Edwards J. Aguirre Espinoza, por siempre haber estado presente en nuestra formación profesional con su apoyo incondicional.

También expresar nuestro agradecimiento a la Institución Educativa de aplicación Fortunato L. Herrera del Cusco, por darnos la posibilidad de realizar el presente estudio, brindando apoyo logístico y académico constante. De la misma forma, a los estudiantes de la misma institución, por sus ganas y voluntad para enfrentarse a los desafíos propuestos en los talleres. Finalmente, un agradecimiento al Dr. Máximo Córdova Huamani, por quien fue posible la realización de este estudio y por su influyente participación en el mismo.

**Yoel y Magaly.**

## **PRESENTACIÓN**

Señor decano de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco. Dr. Leonardo Chile Letona

Estimados miembros del jurado

En cumplimiento con los lineamientos del reglamento de grados y títulos vigentes en la Facultad de Educación de la Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco, se pone a vuestra disposición la presente investigación el cual lleva por título: **“CIBERADICCIÓN Y LOGROS DE APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA I.E. FORTUNATO L. HERRERA-CUSCO-2022”**. Con la finalidad de optar al título profesional de licenciado en educación.

La metodología que se utilizó se basó en un estudio cuantitativo-explicativo, que ayudó a realizar la investigación, los datos sustanciales se obtuvieron con instrumentos validados y esta indagación tiene un valor significativo para futuras investigaciones.

**Yoel y Magaly.**

## ÍNDICE

DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
PRESENTACIÓN.....	v
ÍNDICE.....	vi
ÍNDICE DE TABLAS.....	ix
ÍNDICE DE FIGURAS.....	x
RESUMEN.....	xi
ABSTRACT.....	xii
INTRODUCCIÓN.....	xii
CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	1
1.1.  Ámbito de estudio: localización política y geográfica.....	1
1.2.  Descripción de la realidad problemática.....	2
1.3.  Formulación del problema.....	5
1.3.1.  Problema general.....	5
1.3.2.  Problemas específicos.....	5
1.4.  Justificación de la investigación.....	6
1.5.  Objetivos de la investigación.....	7
1.5.1.  Objetivo general.....	7
1.5.2.  Objetivos específicos.....	7
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL.....	9

2.1. Estado del arte de la investigación.....	9
2.1. Bases teóricas.....	23
2.2. Marco conceptual.....	45
<b>CAPÍTULO III. HIPÓTESIS Y VARIABLES .....</b>	<b>48</b>
3.1. Hipótesis .....	48
a. Hipótesis general .....	48
b. Hipótesis específicas .....	48
3.2. Operacionalización de variables .....	49
3.3. Identificación de variables e indicadores.....	52
3.3.1. Variable I.....	52
3.3.2. Variable II.....	52
3.3.3. Descripción de indicadores.....	52
<b>CAPÍTULO IV. METODOLOGÍA.....</b>	<b>53</b>
4.1. Tipo, nivel y diseño de investigación .....	53
4.2. Población y unidad de análisis.....	54
a. Población de estudio.....	54
b. Tamaño de muestra y técnica de selección de muestra.....	55
4.3. Técnicas de recolección de información.....	55
4.4. Técnicas de análisis e interpretación de la información .....	56
4.5. Técnicas para demostrar la verdad o falsedad de las hipótesis planteadas	
56	
<b>CAPÍTULO V. RESULTADOS DE INVESTIGACIÓN .....</b>	<b>58</b>

CAPÍTULO VI. DISCUSIÓN .....	80
CONCLUSIONES.....	85
SUGERENCIAS.....	87
BIBLIOGRAFÍA .....	88
ANEXOS.....	99
a. Matriz de consistencia .....	100
b. Otros.....	104

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b> Lugar de realización del estudio .....	1
<b>Tabla 2</b> Matriz de operacionalización.....	49
<b>Tabla 3</b> Variables del estudio .....	52
<b>Tabla 4</b> Población de estudio.....	54
<b>Tabla 5</b> Cuadro de grados .....	55
<b>Tabla 6</b> <i>Construye interpretaciones históricas</i> .....	59
<b>Tabla 7</b> <i>Gestiona responsablemente el espacio del medio ambiente</i> .....	60
<b>Tabla 8</b> <i>Gestiona responsablemente los recursos económicos</i> .....	61
<b>Tabla 9</b> <i>Variable logros de aprendizaje</i> .....	63
<b>Tabla 10</b> <i>Intervalo de datos</i> .....	65
<b>Tabla 11</b> <i>Ansiedad por uso de redes sociales</i> .....	66
<b>Tabla 12</b> <i>Relaciones sociales</i> .....	67
<b>Tabla 13</b> <i>Procrastinación, aislamiento social</i> .....	69
<b>Tabla 14</b> <i>Gestión de información por redes sociales</i> .....	70
<b>Tabla 15</b> <i>Variable ciberadicción</i> .....	72
<b>Tabla 16</b> <i>Resumen del modelo – hipótesis general</i> .....	73
<b>Tabla 17</b> <i>Coefficientes del modelo</i> .....	74
<b>Tabla 18</b> <i>Resumen del modelo – hipótesis específica 1</i> .....	75
<b>Tabla 19</b> <i>Coefficientes – hipótesis específica 1</i> .....	75
<b>Tabla 20</b> <i>Resumen del modelo – hipótesis específica 2</i> .....	76
<b>Tabla 21</b> <i>Coefficientes – hipótesis específica 2</i> .....	76
<b>Tabla 22</b> <i>Resumen del modelo – hipótesis específica 3</i> .....	77
<b>Tabla 23</b> <i>Coefficientes – hipótesis específica 3</i> .....	78
<b>Tabla 24</b> <i>Resumen del modelo – hipótesis específica 4</i> .....	79
<b>Tabla 25</b> <i>Coefficientes – hipótesis específica 4</i> .....	79

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1</b> <i>Simbología del diseño de explicativo</i> .....	53
<b>Figura 2</b> <i>Construye interpretaciones históricas</i> .....	59
<b>Figura 3</b> <i>Gestiona responsablemente el espacio del medio ambiente</i> .....	60
<b>Figura 4</b> <i>Gestiona responsablemente los recursos económicos</i> .....	61
<b>Figura 5</b> <i>Variable logros de aprendizaje</i> .....	63
<b>Figura 6</b> <i>Ansiedad por uso de redes sociales</i> .....	66
<b>Figura 7</b> <i>Relaciones sociales</i> .....	67
<b>Figura 8</b> <i>Procrastinación, aislamiento social</i> .....	69
<b>Figura 9</b> <i>Necesidad por estar informado</i> .....	72

## RESUMEN

El propósito de la presente indagación es identificar el impacto de la ciberadicción en los logros de aprendizaje del curso de Ciencias Sociales en los estudiantes del primer grado de educación secundaria, de la I.E. Fortunato L. Herrera-Cusco. Para llevar a cabo el estudio se utilizó la técnica de la encuesta cuyo instrumento fue el cuestionario se trabajó con 44 estudiantes del primer grado de educación secundaria de las secciones A y B por ello, del estudio se conformó la población por 26 estudiantes de primero de la sección A y 18 de la sección B. Se utilizó un cuestionario de ciberadicción adaptado por las investigadoras, la cual fue validada por expertos; este cuestionario consta de 29 ítems que miden el grado de adicción de la ciberadicción de Sahin. La investigación corresponde al tipo básico, enfoque cuantitativo, de igual manera; el diseño empleado fue sin experimentación, porque no se manipuló ninguna variable en la población de estudio, y en cuanto al alcance, fue explicativo porque se determinó el grado de explicación de la variable independiente en la dependiente.

A partir de un modelo econométrico MCO, se demostraron como resultados que: la variable ciberadicción influía en los logros de aprendizaje con un coeficiente  $B = -0,569$ , indicando una influencia de tipo inversa, lo mismo ocurrió con los parámetros de la variable independiente con respecto a sus dimensiones: tolerancia virtual, necesidad por estar conectado, problemas virtuales, necesidad por estar informado y la gestión de información por redes sociales, evidenciando valores Beta iguales a  $-0,596$ ,  $-0,702$ ,  $-0,593$  y  $0,047$ . Finalmente, se logra concluir en la aceptación de las hipótesis alternas; sin embargo, solo la última hipótesis fue rechazada.

***Palabras clave:*** Ciberadicción, logros de aprendizaje

## ABSTRACT

The purpose of this investigation was to identify the impact of cyber addiction on the learning achievements of the Social Sciences course in the students of the first grade of secondary education of the IE Fortunato L. Herrera of Cusco. To carry out the study, the survey technique was used, the instrument of which was the questionnaire. We worked with 44 students from the first grade of secondary education from sections A and B. Therefore, the population of the study was made up of 26 first-year students. section A and 18 of section B. A cyber addiction questionnaire adapted by the researchers was used, which was validated by experts; This questionnaire consists of 29 items that measure the degree of addiction of Sahin's cyber addiction. Regarding the method, it was determined by a basic type of methodology, numerical or quantitative approach; likewise, the design was observational because no variable or study population was manipulated; on the other hand, the scope was explanatory because it explained how the independent variable influenced the dependent variable.

The results of the study, based on an econometric OLS model, demonstrated that the cyberaddiction variable influenced learning achievement with a coefficient  $B = -0.569$ , indicating an inverse influence, the same occurred with the parameters of the independent variable with respect to its dimensions: tolerance virtual, need to be connected, virtual problems, need to be informed and information management through social networks evidencing Beta values equal to  $-0.596$ ,  $-0.702$ ,  $-0.593$  and  $0.047$ . Finally, it is possible to conclude in the acceptance of the alternative hypotheses, however, only the last hypothesis was rejected.

**Keywords:** Cyber addiction, learning achievement

## INTRODUCCIÓN

Hoy en día, la tecnología desempeña un papel crucial en el día a día de las personas, en especial en la población joven, quienes suelen pasar una gran cantidad de tiempo conectados a internet. El fácil acceso y la constante exposición a la tecnología pueden tener consecuencias negativas en los jóvenes, debido a que se incrementa la procrastinación y baja sus logros de aprendizaje, afectando también a su bienestar emocional. Este fenómeno ha generado un aumento en la preocupación sobre la adicción a la tecnología, también conocida como ciberadicción, que perjudica la vida y el desarrollo de los jóvenes, especialmente en el ámbito académico. Es importante tomar en cuenta estos efectos negativos y promover un uso responsable y equilibrado de la tecnología en la juventud.

El propósito del presente trabajo investigativo es examinar la asociación entre la ciberadicción y los logros pedagógicos dentro del curso de “Ciencias Sociales en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la I.E. Fortunato L. Herrera-Cusco-022”. Este estudio también busca aportar información relevante sobre el grado de adicción, variabilidad en los logros de aprendizaje, el objetivo fundamental de este estudio es determinar si existe una relación sustancial entre la ciberadicción y el logro de conocimientos en la materia de Ciencias Sociales.

Para ello, se utilizaron diversas herramientas de investigación, como cuestionarios para evaluar el grado de adicción a la tecnología y pruebas para medir el desempeño académico en el área de Ciencias Sociales. Los resultados de esta indagación podrían proporcionar información útil para la toma de decisiones educativas y para fomentar una ciudadanía responsable y crítica en la era digital.

El estudio fue desarrollado en cuatro capítulos principales donde se describió el planteamiento del problema y las justificaciones; asimismo, a partir de la revisión de la

literatura científica, se presentaron las teorías y los conceptos de las variables estudiadas. Posteriormente, se describió el diseño metodológico con el cual se desarrollaron los resultados y, finalmente, se realizaron las deducciones de acuerdo con los fines planeados y las pertinentes recomendaciones, por lo tanto, dicha indagación sigue el siguiente orden.

**Capítulo I:** Presenta al planteamiento del problema, el ámbito del estudio, localización geográfica, descripción, formulación, justificación del problema de investigación y el objetivo de la investigación.

**Capítulo II:** Muestra el marco teórico conceptual, y está estructurada de la siguiente manera: antecedentes, base legal, base teórica y marco conceptual de la indagación.

**Capítulo III:** Presenta las hipótesis que se maneja en la indagación, así también la identificación de variables y su respectiva operacionalización.

**Capítulo IV:** Muestra la metodología empleada en la investigación que es el siguiente: tipo, nivel, diseño, población y muestra, métodos de recopilación de datos, instrumento investigativo, así como la validación de los instrumentos.

**Capítulo V:** Presenta los hallazgos de la investigación, la relación de ambas variables mediante estadísticos analiza la interpretación de estos resultados y la prueba de hipótesis.

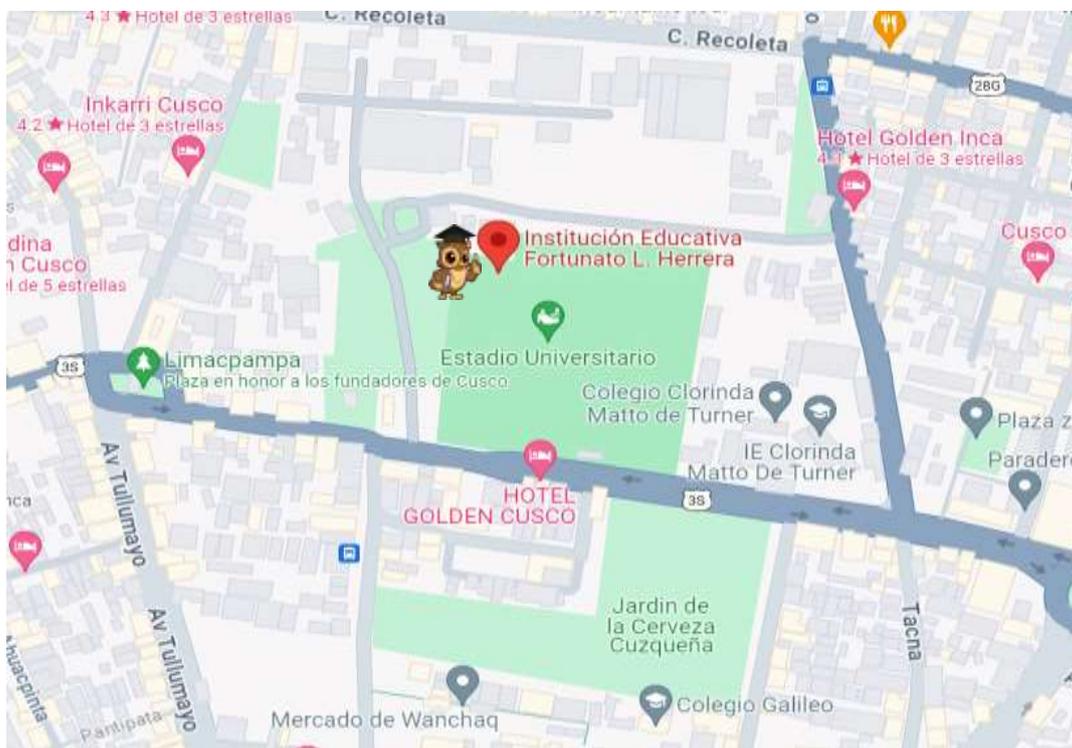
**Capítulo VI:** Presenta la discusión, conclusiones, las sugerencias pertinentes, bibliografía y anexos.

## CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

**Tabla 1**

*Lugar de realización del estudio*

### 1.1.Ámbito de estudio: localización política y geográfica



La I.E. Fortunato L Herrera se encuentra en la avenida de la Cultura 721, distrito de Cusco, provincia del Cusco. Esta es una institución pública mixta escolarizada de nivel primario y secundario, su código modular es el 236364. La plana docente es de 61 docentes y 312 estudiantes, se cuenta con los turnos mañana y tarde.

La entidad educativa es de aplicación que pertenece a la Facultad de Educación de la universidad nacional de san Antonio abad del Cusco. Se localiza en el distrito de Cusco, siendo parte de los distritos que integran la provincia del mismo nombre. “El distrito mencionado, se ubica en el centro de la provincia y limita por el norte con los distritos de San Sebastián y Saylla, al este con San Jerónimo, al sur con Wánchaq, y al oeste con Santiago y Cusco es parte de la región de Cusco, una de las veinticinco regiones que conforman la nación peruana. En resumen, la entidad educativa de estudio, se ubica

en la provincia y Región de Cusco, en la zona sur del país” (Municipalidad Provincial del Cusco, 2023).

## **1.2.Descripción de la realidad problemática**

Actualmente, a partir de todos los cambios económicos, sociales, políticos e innovaciones tecnológicas, la red se ha transformado en un instrumento necesario para áreas empresariales, laborales, escolares y personales, tornándose muchas veces indispensables para el apoyo del desarrollo de habilidades. Respecto a este último, el área educativa aprovecha los recursos tecnológicos para desarrollar habilidades, mejorar capacidades y apoyar destrezas, las cuales son posteriormente usados dentro del área laboral.

A partir de la evolución de la conectividad, surgieron las plataformas de redes de interacción social en internet, estas son páginas web donde el acceso es posible a través de diferentes dispositivos debido a la riqueza en su información; por una parte, la investigación es una base fundamental para establecer relaciones con diferentes ejes de las necesidades como educación, familia, trabajo y otros.

Según estudios de COMSCORE (compañía de investigación de marketing en internet), Perú es el país número ocho en el uso de redes sociales y tercero en América Latina. De acuerdo a la información, es posible indicar que el consumo es excesivo, e incluso intrusivo en las actividades diarias (Villegas, 2017).

Por otro lado, la pandemia del COVID-19 afectó a millones de personas jóvenes y se incrementó el uso de dispositivos electrónicos. Por medio de ellos fue posible el aprendizaje y la socialización. Pese a las ventajas y las soluciones rápidas, también se han encontrado desventajas, como es el riesgo de contenido falso y el ciberacoso, que expone a los menores a diferentes peligros.

la UNISEF (Fondo de las Naciones unidas para la Infancia) en el 2021, nos proporciona la siguiente información: La crisis sanitaria —que tuvo como consecuencias el cierre de diferentes establecimientos—, la distancia y los protocolos de protección, la salud completa de los niños, se tornó un foco de preocupación, debido a que la dinámica de estudios, como los hábitos y sus actividades, cambiaron abruptamente (UNICEF, 2021).

La situación de Perú según los datos del INEI (Instituto Nacional de Estadística e Informática), en su reporte titulado: “Estadísticas de las Tecnologías de Información y Comunicación en los hogares”, informó que en 2020 la población de adolescentes y niños incrementó su consumo de internet. Según datos, se halló que el consumo de sitios de internet y actividades similares en infantes con edades entre 6 y 11 años incrementaron en un 41.1% al año 2019 a 69.8% en el 2020. Por otro lado, los adolescentes entre 12 a 18 años incrementaron de 77.4% a 85.7% durante el mismo año (UNICEF, 2021). Existen casos de individuos que tienen acceso a la red por medio de sus aparatos móviles. Según los datos recopilados acerca del uso, los adolescentes representan un consumo de 77.9% entre edades de 12 a 18 años, seguido de niños de 6 a 11 años con 59% al 2020. Deduciendo un aumento de más 10% en uso.

Con estos estudios, se ha confirmado que el uso de redes en el Perú se consolidó como una fuerte influencia en los niños, adolescentes y jóvenes, influyendo en su educación. (UNICEF, 2021).

Por su parte, el Gobierno Regional del Cusco, a la fecha 2014 de marzo, realizó el denominado “Plan Regional de Acción por las Niñas, Niños y Adolescentes” (PRANNA), en el periodo de cinco años, por medio de planes para la mejora de gestiones y con respeto a los demás. El plan mencionado, dentro de las metas que persigue, exigen una modificación de la gestión estatal y municipal en Cusco, de tal manera que se pondere

en las carteras de atención a menores de edad y adolescentes la meta de ofrecer el acceso integral y pleno del ejercicio de sus derechos particulares. De la misma forma, se ha determinado una asociación directa entre la utilización de sustancias nocivas para la salud y el uso indebido de la herramienta de internet, debido a que ambos interactúan mutuamente, es decir, a un incremento mayor de la dependencia de las plataformas de internet, mayor consumo de sustancias tóxicas (GORE Cusco, 2015, citado en Salguero y Visaga, 2021).

La OSIPTEL (Organismo Supervisor de intervención Privada en Telecomunicaciones), al año 2021, informó que al 2020 se presentaron 2 751 658 líneas que emplean redes sociales, se estima que este incremento del 14% se debe a la pandemia (Salguero y Visaga, 2021). A consecuencia de la emergencia sanitaria se incrementó la utilización o de la tecnología y las plataformas sociales transformándose en una necesidad para poder comunicarnos.

Por lo descrito antes, se pone en evidencia la relevancia de la presente, en cuanto a la situación de los adolescentes con el continuo uso de internet y su educación en la Región del Cusco, se hace necesario una gestión para intervenir y brindar recomendaciones a la comunidad educativa para que exista un control al estudiante con el fin de prevenir y manejar de forma adecuada y conveniente sus horarios.

En la Institución educativa Fortunato L. Herrera, se ha observado que los estudiantes demuestran una necesidad por estar constantemente conectados al internet. Además de ello, se observó como los padres no controlan las horas de acceso a internet de sus hijos y no realizan un control de las actividades que realizan sus hijos, muchos estudiantes no tienen un uso adecuado de la tecnología al gestionar información ellos prefieren ingresar a los videojuegos, redes sociales, esto afecta seriamente en sus logros de aprendizaje. Por otra parte, los estudiantes del primero de secundaria de ambas

secciones existentes experimentan una gran frustración al no aprobar los exámenes a causa de haber estado mucho tiempo en el internet.

Fue necesario realizar el estudio, ya que nos permitió conocer cómo la ciberadicción en los estudiantes tiene efectos en sus logros de aprendizaje; de esta manera, en páginas posteriores se podrá proponer una serie de recomendaciones hacia todos los involucrados en la investigación.

### **1.3. Formulación del problema**

#### ***1.3.1. Problema general***

¿Cómo influye la ciberadicción en los logros de aprendizaje en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes de primer grado de educación secundaria de la I.E. Fortunato L. Herrera-Cusco-2022?

#### ***1.3.2. Problemas específicos***

- ¿Cómo se relaciona la tolerancia virtual en los logros de aprendizaje en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la I.E. Fortunato L. Herrera-Cusco-2022?
- ¿Cómo influye la necesidad por estar conectado en los logros de aprendizaje en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la I.E. Fortunato L. Herrera-Cusco-2022?
- ¿Cómo se asocia los problemas virtuales en los logros de aprendizaje en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la I.E. Fortunato L. Herrera-Cusco-2022?
- ¿Cómo influye la necesidad por estar informado en los logros de aprendizaje en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del primer

grado de educación secundaria de la IE Fortunato L. Herrera-Cusco-2022?

#### **1.4. Justificación de la investigación**

##### ***1.4.1. Justificación teórica***

Esta investigación tiene el objetivo de hallar la influencia que tiene la ciberadicción en los logros pedagógicos de los educandos, lo cual permitirá tener un mayor conocimiento respecto al tema, que podrá ser usado teóricamente para futuras investigaciones.

Permitirá a futuros investigadores y docentes, proponer herramientas o estrategias que faciliten mejorar la capacidad de aprendizaje en los estudiantes y en todos aquellos que son evaluados bajo este sistema, así mismo, la concientización sobre la gestión del tiempo del escolar respecto a los logros de aprendizaje.

##### ***1.4.2. Justificación metodológica***

La justificación metodológica radica en la utilización de la encuesta y un cuestionario como herramienta específica. Esta combinación permitió recopilar información valiosa y confiable de la unidad de estudio. Además, la investigación proporcionó una encuesta validada por expertos, la cual podrá ser utilizada por investigadores futuros en estudios similares; asimismo, esta encuesta servirá como un recurso útil y fiable para la recopilación de datos en investigaciones posteriores. Por otro lado, el enfoque metodológico empleado en esta investigación servirá como una guía para futuros trabajos de investigación que se lleven a cabo en el mismo contexto, asegurando la coherencia y la validez metodológica en estudios subsiguientes.

La presente investigación también es de ayuda para la institución educativa, ya que los resultados permitirán diagnosticar el nivel de ciberadicción, por lo que se podrá realizar una mejor gestión académica en base a los logros de aprendizaje de los escolares.

### ***1.4.3. Justificación práctica***

Permitirá a futuros investigadores y docentes, proponer herramientas o estrategias que permitan un mejor logro de aprendizajes en estudiantes y en todos aquellos que son evaluados bajo este sistema, así mismo la concientización sobre la gestión del tiempo del escolar respecto al logro de aprendizajes.

### ***1.4.4. Justificación social***

La presente pesquisa, es de ayuda para la institución educativa en el sentido de que los resultados permitirán diagnosticar el nivel de ciberadicción por lo que se podrá realizar una mejor gestión académica en base a los logros de aprendizaje de los escolares, y en última instancia en su rendimiento.

## **1.5. Objetivos de la investigación**

### ***1.5.1. Objetivo general***

Precisar la influencia de la ciberadicción en los logros de aprendizaje del área de Ciencias Sociales en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la I.E. Fortunato L. Herrera-Cusco-2022.

### ***1.5.2. Objetivos específicos***

- Establecer la influencia de la tolerancia virtual en los logros de aprendizaje en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la IE Fortunato L. Herrera-Cusco-2022.
- Conocer la influencia de la necesidad por estar conectado en los logros de aprendizaje en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la IE Fortunato L. Herrera-Cusco-2022.
- Identificar la influencia de los problemas virtuales en los logros de aprendizaje en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del primer

grado de educación secundaria de la I.E. Fortunato L. Herrera-Cusco-2022.

- Determinar la influencia de la necesidad por estar informado en los logros de aprendizaje en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la I.E. Fortunato L. Herrera-Cusco- 2022.

## CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

### 2.1.Estado del arte de la investigación

#### 2.1.1. Antecedentes internacionales

Rodriguez (2022), en su estudio titulado: *“Ciberadicción y su impacto en el rendimiento académica de estudiantes de sexto grado de la unidad educativa 10 de noviembre”*. Universidad Técnica de Babahoyo.

El propósito final del estudio fue identificar la asociación entre la ciberadicción y el rendimiento académico mediante estrategias de captación de datos, ello para identificar el grado de adicción de los evaluados. La línea metodológica empleada en la pesquisa fue de alcance analítico, con un enfoque mixto y diseño sin experimentación. Respecto a la recolección de data, se empleó la entrevista estructurada, la historia clínica y la observación directa la cual se aplicó a estudiantes del sexto grado de la unidad educativa 10 de noviembre. Los resultados evidenciaron un severo grado de adicción, pero después de las sesiones se fueron cambiando conductas y pensamientos. Esto permitió llegar a la conclusión que la ciberadicción afecta significativamente el rendimiento académico.

El aporte que nosotros rescatamos de esta investigación es que los resultados revelaron un alto nivel de adicción entre los participantes, aunque las sesiones de intervención mostraron una progresiva modificación de conductas y pensamientos. Este hallazgo lleva a la conclusión de que la ciberadicción tiene un impacto significativo en el rendimiento académico de los estudiantes. Este estudio subraya la importancia de abordar la ciberadicción en entornos educativos para mitigar sus efectos negativos en el desarrollo académico y personal de los individuos.

Verdesoto y Negrete (2018), en el estudio titulado: *“Tecnologías de la información y adicciones: Las principales consecuencias culturales de las ciberadicciones a redes sociales para los jóvenes en su etapa adolescente. Liceo Henry*

*Davis, primero, segundo y tercero de preparatoria. Sábado 10 de marzo de 2018.*  
Universidad Central del Ecuador”

La finalidad principal de esta pesquisa fue la identificación de los efectos culturales de la ciberadicción a las redes sociales. La metodología correspondió a ser cuantitativo, evaluando a 67 estudiantes con la encuesta en tipo Likert. Entre los resultados, resaltaron que 68% usa las redes ocasionalmente, y un 23% moderadamente; los varones juegan en línea en 17% y la mujer 7%; Facebook tiene 27% de uso, siendo la red más utilizada, seguida por la plataforma de YouTube que representa el 26% de los encuestados, la aplicación WhatsApp con un 24%, además, Instagram con un 19%; y redes varias que representan solamente un 4%. Se concluye que existe una utilización excesiva de internet y redes sociales, dejando de lado las prácticas tradicionales; en general fue un 9%, aunque no significativo, pero si alarmante.

Los resultados destacaron que gran parte de los encuestados utilizan las plataformas sociales de manera ocasional o moderada, con Facebook como la plataforma más popular seguida de YouTube, WhatsApp e Instagram. Sin embargo, la encuesta reveló un uso desproporcionado de internet y redes sociales, lo que sugiere una tendencia hacia la desconexión de prácticas tradicionales. Aunque el porcentaje general fue del 9%, aparentemente insignificante, plantea preocupaciones significativas sobre el impacto cultural de la ciberadicción.

Ali et al. (2020), en el estudio: *“Impacto de la adicción a los teléfonos inteligentes en el rendimiento académico de los estudiantes en Instituto de Educación Superior de Pakistán. Revista de Educación y Ciencias Sociales”*

Este estudio examina cómo el uso de teléfonos inteligentes, la capacidad de autorregularse, la confianza en la capacidad personal y la tendencia a la procrastinación en actividades en línea, conocida como "holgazanería cibernética", influyen en la adicción

a los teléfonos inteligentes entre los estudiantes universitarios, así como en el impacto que esto tiene en su rendimiento académico. La línea metodológica empleada para lograr este fin se basó en un enfoque numérico con un nivel de tipo explicativo, así como también un modelo no experimental; en cuanto a la obtención de información, se usó un formulario electrónico a 453 educandos del Instituto de Educación Superior de Pakistán. El cuestionario electrónico se basó en una escala Likert de 5 puntos, desde totalmente en desacuerdo (1) hasta totalmente de acuerdo (5). De acuerdo con los datos resultantes en este estudio, se evidencia que tanto el uso de teléfonos inteligentes como la tendencia a la holgazanería cibernética tienen un impacto positivo y significativo en la adicción a los teléfonos inteligentes. Por otro lado, se encontró que la capacidad de autorregulación tiene un efecto negativo pero significativo en la adicción y la holgazanería. Además, se descubrió que la autoeficacia general influye positiva y significativamente en la tendencia a esta última. Sin embargo, se observó que la adicción a los teléfonos inteligentes no tiene una incidencia significativa en el rendimiento estudiantil.

Lo que podemos determinar de esta investigación es lo siguiente; que la variable independiente “adicción a los teléfonos inteligentes” no tiene una influencia significativa en la variable dependiente “rendimiento académico”, paralelo a esto también se encontró que tanto el uso de teléfonos inteligentes como la tendencia a la holgazanería cibernética tienen un impacto significativo en la adicción, mientras que la autorregulación tiene un efecto negativo. Aunque la adicción a los teléfonos no parece afectar directamente al rendimiento académico, subraya la importancia de comprender y gestionar estas variables en el entorno educativo, sin embargo, rescatamos la siguiente conclusión que las personas que carecen de habilidades de autorregulación son más susceptibles a ser adictos a los teléfonos inteligentes.

Meryem y Berrin. (2022) realizaron el artículo titulado: “*Explorando la relación entre adicción a teléfonos inteligentes, absorción cognitiva y holgazanería cibernética de estudiantes de secundaria*”. Escuela Secundaria Sucıkagı Pasakara, Ministerio de Educación Nacional, Hatay, Turquía. Investigación Educativa Participativa (PER).

La línea metodológica empleada en la indagación se basó en la consideración de un paradigma cuantitativo con un alcance correlacional, debido a que se buscó descubrir la asociación entre las variables estudiadas para mejorar la comprensión de estas. En esta indagación, se tuvo la participación de 808 estudiantes, 540 mujeres y 268 varones, todos del nivel básico de educación regular, procedentes de colegios públicos y privados; a este número de estudiantes se les aplicó una encuesta digital con 30 ítems. Los resultados de esta indagación demostraron que la actividad de holgazanería cibernética y la absorción cognitiva se relacionan sustancialmente, se afirma esto ya que el valor de la correlación de Pearson es igual a 0,502. De la misma manera, se analizó la asociación de la conducta adictiva a los teléfonos inteligentes y los niveles de absorción cognitiva, y se halló una relación positiva entre ambas, con un valor de  $r = 0,509$ .

Por lo tanto, podemos indicar que la relación entre la holgazanería cibernética y la absorción cognitiva se evidencia más en adolescentes, podría ser de que ambas representan formas diferentes de interacción con el entorno digital, una más pasiva y otra más activa y comprometida, y que pueden influenciarse mutuamente en la experiencia de los sujetos en el entorno digital. Sin embargo, estas variables en la actualidad siguen siendo poco valoradas en el ámbito investigativo, pese a que en la realidad educativa es muy evidente que estos fenómenos suceden de manera constante ya que nos encontramos en una era digital.

El estudio conducido por Sandoval (2021), titulado: *“Las redes sociales y su influencia en el rendimiento escolar en estudiantes de la Unidad Educativa “República de Colombia” de la ciudad de La Paz”*, Universidad Mayor de San Andrés.

La investigación se propuso establecer el vínculo causal entre las plataformas sociales y educandos de primaria de un colegio boliviano. Con este fin, se ha tomado en cuenta una estrategia metodológica que parte del enfoque cuantitativo, con un diseño con el cuál no se ha realizado experimentación alguna, el alcance de la investigación ha sido definida en explicativo, con una población de 60 estudiantes de primaria, tanto como niños y niñas. Los resultados abordados en este estudio afirman que, un 82% de estudiantes ingresan a redes sociales como Facebook, estos mismos tienen edades un rango entre 12 y 13 años, los niños de 10 a 11 años tienen una supervisión de sus progenitores o tutores cuando realizan esta actividad. De la misma manera, se ha podido verificar que un 85% de estudiantes indican que siempre entran a sus redes sociales, sin la necesidad de que esta sea una herramienta para la resolución de asignaciones académicas u otros afines, de manera que un 48% de estudiantes indican que nunca ingresan a sus redes sociales con fines de estudio; por último, un 82% de estudiantes manifiestan dificultades para el entendimiento y resolución de sus tareas escolares. Con estos resultados, se ha llegado a la conclusión de que, a pesar del enorme conocimiento sobre el uso y manejo de redes sociales y de otras herramientas que podrían ser usadas para mejorar el rendimiento académico, estas no son usadas para este fin, por lo que sus beneficios se mantienen desaprovechados, de esta manera, se concluye que las redes sociales poseen una influencia indirecta en el rendimiento escolar de los estudiantes de la unidad educativa que ha sido objeto de estudio.

De esta investigación rescatamos, que la mayoría de los estudiantes se conectan a plataformas sociales como Facebook desde una temprana edad, pero muy pocas veces lo

hacen con propósitos académicos. Además, muchos evidenciaron dificultades en la comprensión y resolución de tareas escolares. Esto sugiere que, a pesar de la familiaridad con las redes sociales, estas no se utilizan de manera efectiva para mejorar el rendimiento académico más al contrario tiene un impacto negativo indirecto. Por lo tanto, se concluye que las redes sociales tienen una influencia indirecta en el desempeño escolar de estos estudiantes.

### **3. Antecedentes nacionales**

Chambi (2018), en su tesis titulada: *“La red social Facebook como instrumento distractor influye en la calidad de las tareas escolares en los estudiantes del 3ro, 4to y 5to de secundaria de la institución educativa 40029 Ludwing Van Beethoven, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa”*

El autor tuvo como finalidad identificar cuál es el grado en que la plataforma social Facebook impacta como una herramienta de distracción en la excelencia de las actividades escolares de los evaluados; el método utilizado fue de modalidad explicativa, la comunidad de interés para el estudio fueron educandos de 3ro, 4to y 5to de educación media, a partir del cual se obtuvo una comunidad representativa de 54 estudiantes, a los cuales se les aplicó una encuesta. Por otra parte, también en el estudio, se aplicó una encuesta a 15 docentes para conocer sobre la apreciación que tenían sobre los estudiantes en cuanto a la presentación de sus trabajos y tareas. El principal resultado encontrado fue que la gran parte de los educandos usaban la plataforma social Facebook, y que esta no influía en la calidad del cumplimiento de sus asignaciones académicas escolares; es por ello por lo que se encontró que los estudiantes cumplen con sus trabajos de manera adecuada.

Esta investigación aportó con la siguiente información, que no siempre el uso frecuente de redes sociales específicamente Facebook, no influye de forma negativa en la

calidad de las tareas escolares, porque sus padres tenían un control de las actividades de su hijo, determinándose así que los estudiantes cumplían con sus deberes escolares, denotando así la importancia de la supervisión de los padres.

El estudio realizado por Multhauptff (2022), el cual lleva como título: “*Adicción a redes sociales y logro de aprendizaje en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada de Cusco, 2022*”. Universidad Cesar Vallejo”

Tuvo como meta última, determinar la asociación que existe entre los logros de aprendizaje y adicción a las plataformas sociales en línea en estudiantes de una institucional educacional privada en la ciudad del Cusco. Para ello, se ha empleado una metodología que parte desde el enfoque cuantitativo, con una tipología que no está orientada a la aplicación, es decir, básica; así mismo, se considera un alcance de asociación de variables y para la construcción del diseño, no se ha considerado ningún tipo de experimentación; con relación a la muestra, fue integrada por un total de 108 estudiantes. Los resultados de este estudio evidencian que se ha logrado obtener una relación importante entre ambas variables, con un coeficiente  $Rho = 0,396$ , con un valor  $p = 0,001$ ; lo mismo sucede con una de las dimensiones de la variable, asociada a la obsesión, con un coeficiente  $Rho = 0,315$  y un valor  $p = 0,001$ ; y por último, un coeficiente  $Rho = 0,373$  y un valor  $p = 0,000$ , producto del vínculo entre ambas variables. Con estos resultados, se concluye que, a mayores niveles de adicción a las plataformas de interacción social en línea, menor es el logro en el aprendizaje.

Haciendo una comparación con las conclusiones de nuestra tesis podemos decir que la adicción a las redes sociales influye en los logros de aprendizaje no de manera alarmante; pero si de forma significativa.

Aparte de ello en las conclusiones los resultados mostraron una asociación significativa entre la adicción a las redes sociales y los logros de aprendizaje, lo que

sugiere que a medida que aumenta la adicción a estas plataformas, disminuye los logros de aprendizaje. Esto resalta la importancia de abordar el efecto de las plataformas sociales en el entorno educativo para mejorar los resultados académicos.

Para cerrar la idea, la semejanza con nuestro trabajo investigativo es en un 12,2% la afectación de la ciberadicción en los logros de aprendizaje.

De acuerdo con Prado (2020), en su indagación: “*Evaluación formativa y logros de aprendizaje en estudiantes de cuarto grado de la Institución Educativa Edelmira del Pando, Vitarte, 2019*”. Universidad Cesar Vallejo

En el estudio mencionado, se abordó la finalidad de identificar la asociación entre la medición formativa con el éxito de los estudiantes. En cuanto al método, la modalidad fue básica, con un modelo no experimental transversal, correlacional básico; se evaluaron a 166 estudiantes que cursaban el cuarto de secundaria por medio de una encuesta. Se concluyó que el 48% presentaron logros esperados, mientras que el 28% es la asociación entre ambas variables estudiadas.

La conclusión de este proyecto es correlacional positiva sugiere que a medida que la evaluación formativa aumenta los logros de aprendizaje también tienden a aumentar. Este hallazgo podría indicar que la implementación efectiva de la evaluación formativa está asociada con mejores resultados en el aprendizaje de los estudiantes. Por lo tanto podemos afirmar que la evaluación formativa es un enfoque continuo y sistemático que se utiliza durante el proceso de aprendizaje para proporcionar retroalimentación y apoyo a los estudiantes, con el objetivo de mejorar su rendimiento y desarrollo. A diferencia de la evaluación sumativa, que se realiza al final de un periodo de aprendizaje para asignar calificaciones o certificar el nivel de conocimientos adquiridos, la evaluación formativa se lleva a cabo de manera constante a lo largo del proceso educativo.

Mamani (2019): “*Estilos de aprendizaje y logros de aprendizaje en el área de matemática de los estudiantes del segundo grado de la IES Santa Rosa Puno, 2018*”.

Esta indagación tuvo como finalidad la determinación de la asociación entre los tipos de aprendizaje y éxito del aprendizaje dentro del contexto. En razón al método, este corresponde a una extensión descriptiva-correlacional, un esquema no experimental y con un enfoque cuantitativo. Se evaluaron alrededor de 431 estudiantes por medio de la encuesta. Entre los resultados, se halló que el 33% presenta un estilo de aprender moderadamente; el 43% no tienen un buen logro de adquisición de conocimientos. En la indagación, se dedujo que el éxito de la obtención de conocimientos nuevos se asocia con los estilos de aprendizajes, aceptando las hipótesis alternas.

Según esta tesis podemos mencionar que los estilos de aprendizaje son aquellas estrategias, formas para aprender un conocimiento, por ello debemos entender que cada estudiante aprende de manera diferente y no todos pueden aprender de una sola forma.

Y nosotros como docentes debemos respetar sus estilos de aprendizaje de cada estudiante. Los docentes debemos ser didácticos, debemos explicar sin mucha carga teórica de manera breve, resumida y comprensible principalmente en curso de Matemática, hacer que el proceso de aprendizaje sea significativo es parte de nuestras funciones como docentes.

Milla y Rojas (2018), en su estudio: “*Relación entre ciberadicción y el rendimiento académico de los estudiantes del segundo año de educación secundaria en el colegio Trilce, sede Los Olivos, Universidad Nacional de Educación*”

La finalidad principal de la indagación fue identificar la asociación de la dependencia tecnológica y el desempeño escolar de los educandos de la sede Los Olivos del colegio Trilce. Se seleccionó una comunidad representativa de 149 educandos del 2do año de educación media, de ambos géneros y con edades entre los 11 y 12 años. La

herramienta para el recabo de evidencia fue un formulario de 20 ítems, adaptado por las investigadoras y validado por expertos. En cuanto a método, la extensión fue asociativa y se analizaron los resultados obtenidos. Se halló una correlación muy fuerte entre la dependencia tecnológica y el desempeño docente, representada por un valor de Rho Spearman de  $-0,867$ , lo cual afirma que la asociación entre ambas variables es adversa. Por ello, se deduce que hay una asociación estadísticamente sustancial entre la dependencia tecnológica y el desempeño escolar de los educandos de 2do grado.

En conclusión, podemos decir que existe una adicción grave de manera significativa pero no alarmante. En este proyecto se logra evidenciar el control por parte de los padres a sus hijos y este factor saliente durante esta investigación repercute de forma positiva reduciendo la adicción a un nivel bajo.

De acuerdo a las conclusiones de esta investigación, también rescatamos que los estudiantes saben gestionar la información y por ello no ingresan de manera constante y obsesiva a las redes sociales.

Abad (2019) en su indagación: "*Adicción al uso de las redes sociales en estudiantes de 3ro, 4to y 5to del nivel secundaria de la I.E. Cruz Saco del distrito de San Martín de Porres*". Universidad Inca Garcilaso de la Vega.

El propósito principal de esta indagación fue identificar el grado adicción de los educandos de la Institución Educativa Cruz Saco a las plataformas sociales. En cuanto al método, optó por un nivel descriptivo de modalidad básica, enfoque cuantitativo y modelo no experimental; para el recabo de datos necesarios para la indagación, se contó la participación 87 educandos del 3ro, 4to y 5to de secundaria, a los que se les aplicó unas preguntas, cumpliendo este el rol de instrumento de recabo de información. Los investigadores dedujeron que la adicción a las plataformas sociales de los educandos presenta un nivel medio, con un 57%, no se observan problemas graves de adicción a las

plataformas sociales; en cuanto a los problemas virtuales, se identificó que hay un bajo nivel, con un 49% de educandos que tienen control sobre el uso de las redes sociales, y solo un 7% presenta un nivel alto; con respecto a la necesidad por estar conectado, se identificó un nivel medio, con un 55%, esto a consecuencia de que los padres ejercen control sobre los horarios de sus hijos en las plataformas sociales.

Los resultados de este trabajo investigativo nos proporcionaron que la adicción a las redes sociales entre los estudiantes es de nivel medio, con un 57%, Sin embargo, no se observaron problemas graves de adicción. En cuanto al control sobre el uso de las plataformas sociales, se encontró que la mayoría de los estudiantes el 49%, tienen un nivel bajo de problemas virtuales, mientras que solo un 7% presenta un nivel alto. Además, se identificó un nivel medio de necesidad por estar conectado equivalente a un 55%, posiblemente esta situación de como consecuencia al control ejercido por los padres sobre los horarios de uso de las plataformas sociales de sus hijos. Estos hallazgos nos permiten sugerir la importancia de una supervisión adecuada y una educación a cerca de la implementación responsable de las redes sociales en los estudiantes.

Terrones (2020), en su indagación: *“Adicción a las redes sociales y rendimiento académico en los estudiantes de la institución de formación profesional SENATI, Cajamarca”*. Universidad Privada Antonio Guillermo Urrelo.

La finalidad de la autora al realizar esta indagación fue identificar si existe una asociación entre la conducta adictiva de las redes sociales y el rendimiento académico de los educandos de la Institución de Formación Profesional SENATI; con este propósito, se optó por una metodología de tipo básica, ya que se busca mejorar los niveles de comprensión del tema investigado; el enfoque empleado fue cuantitativo, el alcance descriptivo-correlacional, y modelo no experimental, puesto que los parámetros estudiados no sufrieron ninguna modificación. Para el recabo de información, se utilizó

como herramienta un formulario electrónico mixto (preguntas abiertas y cerradas), este se suministró a 254 educandos de la SENATI, considerándose a estos la muestra del estudio. Con el procesamiento de la información recabada, la autora dedujo que se presenta una asociación entre la adicción hacia las plataformas digitales para la interacción social y el rendimiento académico, se afirma esto ya que el valor de Spearman's Rho es igual a 0,073, valor mayor a 0,05, confirmándose con ello la relación correlacional de ambas variables.

Podemos afirmar que en este proyecto no se encontró la correlación de la adicción a las redes sociales y rendimiento académico porque de manera general se obtuvo un puntaje muy bajo. Lo que si nos pareció interesante y rescatable es que en la tesis nos proporciona recomendaciones a toda la comunidad educativa para que se mejore exitosamente el rendimiento académico.

Ccolque (2022): “*Videojuegos en línea y el rendimiento académico en matemática de los estudiantes del nivel secundario Pedro Paulet-Manu*”. Universidad César Vallejo.

La investigación se categoriza como básica y no involucra la realización directa de experimentos. En su lugar, se utiliza un enfoque numérico con una relación correlacional para examinar los datos obtenidos, lo cuales se recolectaron utilizando un formulario electrónico a cerca de los videojuegos en línea, el cual fue suministrado a 95 educandos del nivel básico regular en la institución en donde se realizó el estudio. Los resultados exhibieron un valor de p de 0,832, el cual es superior a 0,05, lo que demuestra que no hay una asociación sustancial entre las variables. En lo que respecta a los videojuegos, se constató que el 3% de la muestra se clasificó como nivel alto, mientras que el 54% se ubicó en la categoría de nivel medio y el 43% en la de nivel bajo. Acerca del rendimiento académico, el 12% se encontraba dentro de los parámetros esperados, el

86% en proceso y solo el 2% en inicio, lo que sugiere una baja ejecución en el área de matemáticas. Sin embargo, los videojuegos en línea no fueron identificados como la causa de este bajo rendimiento. En resumen, no se ha podido evidenciar ninguna asociación en referencia a las variables consideradas en esta investigación.

Infiriendo de forma reflexiva podemos evidenciar que el valor de significancia de la variable videojuegos en línea es mayor a 0.05 por lo tanto no existe una asociación con la variable rendimiento académico evidenciando así que hay otros factores que inciden de forma negativa en el bajo rendimiento académico, por lo tanto, no se pudo establecer una relación causal entre el bajo rendimiento académico y el uso de videojuegos en línea. Lo que se puede destacar es que en la I.E. Pedro Paulet los estudiantes ingresan a los videojuegos en un 3% evidenciando un nivel alto, pero no alarmante. En conclusión, la investigación no encontró evidencia de asociación entre las variables analizadas.

Gozme y Uracchahua (2019), en su investigación titulada: *“Influencia de los videojuegos en el rendimiento académico de la institución educativa particular Eduardo Francisco Forga de los estudiantes de tercero, cuarto y quinto de educación secundaria del distrito de Hunter, Arequipa”*. Universidad Nacional San Agustín de Arequipa.

La línea metodológica empleada dentro de esta indagación se realizó en el marco de una investigación cuantitativa, con una profundidad en la indagación de alcance descriptiva y relacional, de corte transversal. Con respecto al recabo de información, se administró un cuestionario de 10 ítems a una muestra de 100 estudiantes. Se realizó todo este procedimiento con la finalidad de identificar el efecto de los videojuegos en el rendimiento académico de los educandos del 3ro, 4to y 5to de secundaria del colegio Eduardo Forga del distrito de Hunter. Del grupo de estudiantes evaluados, el 90% tiene afinidad por los videojuegos, el 63% ha estado jugando durante un periodo mayor a dos años y el 42% declara jugar a diario. Los géneros preferidos son de deporte y luchas. En

relación con las actitudes hacia los videojuegos, 66% se dedica a jugar llegando a casa, 80% no deja de asistir a clases por jugar, 47% considera que su rendimiento no ha disminuido. Adicionalmente, el 58% dedica hora y media a jugar. El 60% de estudiantes y el mismo porcentaje de padres, no tienen conocimiento que los jóvenes se dedican a jugar, y el 60% de estudiantes utiliza las propinas que recibe para invertir en juegos. Por último, se dedujo que hay una asociación negativa con una tendencia baja ( $r^2 = -0,375$ ), donde se observó que a medida que aumenta el grado de adicción orientado hacia los videojuegos, se produce un impacto negativo en la eficiencia académica de los educandos del colegio estudiado.

En esta investigación se resalta algo muy significativo para nuestra investigación. La mayoría de los estudiantes muestran afinidad por los videojuegos, con una proporción significativa que juegan diariamente y durante períodos prolongados. A pesar de que la mayoría no falta a clases por jugar y no percibe una disminución en su rendimiento académico, se observa una asociación negativa entre la adicción a los videojuegos y la eficiencia académica, lo que sugiere que a medida que aumenta la adicción a los videojuegos, disminuye la eficiencia académica. En conclusión, estos hallazgos destacan la importancia de abordar de manera efectiva el impacto potencialmente negativo de los videojuegos en el rendimiento académico de los estudiantes, como el control por parte de los padres de familia, monitoreo al estudiante por psicopedagogía (parte fundamental de la I.E que vela por la salud mental, emocional del estudiante), y otras alternativas de solución porque los estudiantes inician el proceso de ser potenciales ciberadictos mediante los videojuegos en línea.

## **2.1.Bases teóricas**

### ***2.1.1. La ciberadicción***

Es un trastorno de adicción al internet, en base al manejo de dispositivos electrónicos, que se produce por el excesivo uso del internet. Su influencia interviene en la vida diaria del sujeto, haciendo que este se aíse de su entorno y que se desentienda de sus labores académicas y sociales (Cobacango et al., 2019).

Por su parte la adicción implica un anhelo intenso por algo, pérdida de control sobre su uso y compromiso continuo a pesar de las consecuencias adversas. La adicción altera el cerebro, primero destruye la forma en que registra el placer y luego daña otras motivaciones normales, como el aprendizaje y la motivación. Con el tiempo, el cerebro se adapta al estímulo placentero y requiere más estimulación para alcanzar el placer y así se forma la acción compulsiva (De la Serna, 2017).

Por otro lado, Algunos expertos creen cada vez más que el trastorno cibernético es una consecuencia/respuesta (trastorno) compulsiva o una enfermedad del tipo de adicción no química y tiene su propia fisiopatología, etiología y patogenia y requiere prevención, tratamiento, ajuste mental y físico. A través del análisis de los logros científicos, se determinaron sus verdaderos tipos, una taxonomía completa (Asieieva et al., 2021).

Finalmente se consideran a todas las actividades que se ejecutan a través de un sistema informático en línea en la cual, la persona que lo ejecuta no tiene la capacidad de evaluar la importancia y el consumo que le da de forma recurrente, ocasionando problemas en su tolerancia, comunicación, mango de información y resolución de problemas (Sahin ,2018).

## **A. Internet**

Sus inicios comenzaron desde los 70, en respuesta a estrategias de defensa de los americanos, por un grupo de personas encargadas de la seguridad durante la guerra (Aponte et al., 2017). En respuesta a ello, se creó el ARPA, el cual es un instrumento utilizado para comunicación entre militares, nadie supuso que terminara convirtiéndose en una red de conectividad para todo el mundo (Plaza, 2016). por tanto, la importancia del Internet radica en el hecho de que hace posible intercambiar entre las computadoras toda clase de información. Asimismo, hace posible guardar, transferir y acceder a datos disponibles en la red. También es posible formar comunidades y vínculos entre personas, lo cual, en estos días, se transcribe como redes sociales (Salamanca, 2019).

El surgimiento de la internet y los juegos de fortuna en línea, han llevado a los sectores público y privado a considerar las oportunidades de juego creadas por este nuevo espacio cada vez más globalizado. Este incremento se debe a ciertas características intrínsecas de las modalidades de juego online: comodidad de los pagos electrónicos, juego a crédito, rapidez, anonimato e interactividad (Suissa, 2015). Desde otra perspectiva hay muchos tipos de adicción, y las causas y los síntomas también aparecen de varias formas. Los ejemplos representativos de adicción incluyen la dependencia a las drogas, alcohol, a las compras, ejercicio, juegos en línea y el hábito del ocio digital. Así como la adicción digital —que actualmente se ha transformado en un tema de interés— reflejado en el uso de juegos y teléfonos inteligentes se perfila como un problema social, y se están realizando esfuerzos para interpretar el fenómeno (Kim y Bae, 2014).

Los conceptos teóricos que hemos tomado en cuenta de todos los investigadores referidos resaltan la problemática de la adicción al internet, plataformas virtuales, redes sociales los cuales involucra un deseo intenso, pérdida de control y compromiso continuo a pesar de las consecuencias negativas que la adicción a estas conlleva. Esta adicción

afecta la vida diaria de los estudiantes, aislándolos de su entorno y descuidando sus responsabilidades académicas y sociales. Estos expertos sugieren que este trastorno tiene la similitud a una adicción no química, con su propia fisiopatología y etiología, Esto implica que la adicción al internet tiene características y procesos en el cuerpo y la mente de los estudiantes que son similares a los de otras adicciones como el alcohol, la droga, pornografía y otros, pero que no están vinculadas directamente al consumo de sustancias químicas. Además, se señala que todas las actividades realizadas en línea pueden ser potencialmente adictivas, impactando negativamente en la tolerancia, comunicación y resolución de problemas de los estudiantes.

Desde esta parte damos a conocer los conceptos teóricos de términos directamente relacionados a nuestra variable ciberadicción para poder entenderla en su plenitud.

#### **B. El internet en la educación:**

Durante el siglo XX, Internet se ha establecido como uno de los inventos más importantes. Para una gran parte de los usuarios, ha evolucionado en una herramienta de comunicación, un espacio de trabajo efectivo y agradable, y un pasatiempo. Como resultado, se ha vuelto esencial en la rutina diaria de más de mil millones de personas (Price, 2011).

Así pues para Castells, citado por Muñoz et al. (2021), indicaría que la red es uno de los elementos más relevantes en el tiempo, facilita la forma de aprender debido a que presenta los materiales didácticos al momento. Por lo cual, la enseñanza no presenta ni tiempo ni espacio, siendo posible múltiples oportunidades de construir los conocimientos.

De igual forma, es necesario mencionar que las TIC's son elementos que previenen valores inclusivos en los ámbitos educativos, los cuales permiten que se desarrollen capacidades como el pensamiento, inferencia y sobre todo la resolución de las

problemáticas. Debido a lo cual, las personas con habilidades diferentes son esenciales para los objetivos en calidad de educación (Watts y Lee, 2017).

### **C. Redes sociales**

Las redes sociales son plataformas en línea que permiten a los usuarios crearse perfiles por donde pueden interactuar síncrono y asíncronamente mediante un aplicativo digital, sin embargo, también se pueden usar de manera efectiva para comunicar situaciones específicas como la información de salud al público durante una pandemia. Las enfermedades infecciosas emergentes, como COVID-19, casi siempre resultan en un mayor uso y consumo de medios de comunicación de todas las formas por parte del público en general para obtener información (Tsao et al., 2021). por otro lado, por su económica accesibilidad y fácil acceso a Internet, así como por la gran cantidad de usuarios registrados en estas plataformas, las cuales, se han tornado en una de las fuentes de información más populares a escala mundial. Esto da como resultado un método eficiente y sencillo de difundir información. Durante eventos significativos, la tendencia general es aumentar la búsqueda de información, ya sea relacionada con deportes, enfermedades o desastres naturales, entre otros (González-Padilla y Tortolero-Blanco, 2020). No obstante, las plataformas sociales tienen tanto ventajas como desventajas en su uso. En tiempos de pandemia, pueden ser una herramienta valiosa para difundir rápidamente información crucial, como protocolos de diagnóstico, tratamiento y seguimiento, así como para comparar diferentes enfoques utilizados en otros lugares del mundo y adaptarlos a nuestras propias necesidades y recursos. Sin embargo, existe la posibilidad de que se difundan datos falsos, mitos e información pesimista; lo que, combinado con estados de cuarentena, puede generar ansiedad, depresión e incluso llevar a casos extremos de suicidio. Por lo tanto, es importante evitar contribuir a la "infodemia"

y utilizar las redes sociales de manera responsable a la hora de compartir información (González-Padilla y Tortolero-Blanco, 2020).

Para Dabas, citado por Salamanca (2019), es un elemento importante en todo el mundo, debido a que se accede a información con más facilidad, posibilitando el aprendizaje por medio del acceso a materiales de tipo didácticos. La educación se torna sin necesidad de espacio y con variedad de opciones. Las redes de tipo social implican construir colectivos, en el cual se comparten de forma permanente y dinámica, haciendo posible que se creen opciones en la trama de las vidas.

Llevándolo a un plano digital, estas hacen posibles que se intercambien formas de comunicación y acortando distancias. Y tal como refiere Gallego (2016), estas son arquetipos tecnológicos que asimilan la función de los interconectados, comparten y consumen datos de forma diferente como: Instagram, WhatsApp, Facebook, Twitter, Snap Chat, MySpace, Telegram, Foursquare, Tinder, Tik Tok, LinkedIn, etc. En consecuencia, las redes sociales son plataformas de tipo virtual, haciendo posible que se interactúe sobre diferentes tipos de temas; entre las características más importantes, se tiene la inmediatez de poder interactuar (Mendoza, 2018).

#### **D. Videojuegos**

Tomando como referencia a Kirriemur y Mcfarlane, citados por Pereira y Alonzo (2017), los videojuegos son sistemas con complejidad y combinación de gráficos, narrativas e interacción de diferentes géneros.

Así mismo los videojuegos también se encuentran cada vez más en entornos educativos. Curiosamente, los juegos que se encuentran en la esfera educativa no son solo "juegos educativos", sino que también incluyen una gran cantidad de títulos comerciales. Finalmente, los videojuegos también se ven cada vez más comúnmente en el ámbito médico, ya sea como un medio para reducir el dolor en los pacientes o como una forma

de enseñar a los pacientes jóvenes con cáncer sobre su enfermedad y tratamiento (Cabezas, 2021).

Por otra parte, para muchas personas, los videojuegos generan en los niños, adolescentes y jóvenes, aspectos negativos como la violencia, puesto que existen gráficos de violencia de tipo explícita, los que pueden generar agresividad, despreocupación por el uso de los juegos y la desrealización, los cuales pueden tener efectos en el rendimiento, generando síntomas parecidos a la adicción.

En la misma línea, Como refiere Chirinos (2019), la adicción de videojuegos se considera como un tema de tipo negativo, debido a su fácil acceso, poca vigilancia y familias disfuncionales que no brindan límites en el uso de estos juegos.

Sin embargo, estudios realizados por diferentes institutos e investigadores como la Oficina de Investigación Naval de los EE. UU. Max Plank y Universidad Complutense de Madrid, han demostrado que los videojuegos, con un control adecuado, generan aspectos positivos en aquellos que los usan, por ejemplo:

- Simulaciones de realidad que apoyan el aprendizaje.
- Experiencia dentro del mundo online y las interacciones con personajes virtuales.
- Uso de medicina para diagnosticar y tratar las redes neuronales y miedos.
- Construye espacios virtuales donde se socializa y entretiene.
- Capacidad humana de interpretar símbolos, y análisis de la experiencia (Núñez-Barriopedro et al., 2020).

#### **E. El internet y la adicción**

El internet es base de la comunicación, la educación, los mercados y la diversión. Aun así, la falta de control en el uso puede acarrear en impacto negativo en la cotidianidad y las emociones. El origen de las adicciones se da cuando los individuos invierten tiempo excesivo para el internet, generando excitación, los sueños se reducen, hay poca actividad

y pérdida gradual del apetito (Navarro y Rueda, 2007). Existen componentes que caracterizan a los adictos, que son la falta de control, ira, depresión y falta de tolerancia (Aponte et al., 2017).

Debido a estos factores, la familia sufre las consecuencias de la adicción al internet, creando un ambiente hostil; se ha identificado que los adolescentes son los más vulnerables debido a que el área de control de impulsos aún se encuentra en formación (Plaza, 2016).

- **Vida social *online*:** ahora existen varias aplicaciones que permiten mantener reuniones virtuales con los compañeros de trabajo; y, aunque obviamente no es lo mismo que pasar el rato en algún bar preferido, es una excelente opción para charlar, consumir alimentos y compartir un momento junto a ellos. No hay duda de que es bueno para que sentirse incluidos, por lo que se acuerda incluirlo, como parte de las actividades, al menos una vez por semana (Toykomidis, 2020).
- **Comunicación *online*:** se refiere a la acción de comunicar y compartir información utilizando tecnologías electrónicas como el correo electrónico, plataformas de redes sociales y aplicaciones de mensajería, mediante la cual los usuarios intercambian mensajes y datos. Esta forma de comunicación permite la conexión instantánea y en tiempo real entre personas y organizaciones en diferentes partes del mundo, lo que facilita la transmisión de ideas, conocimientos y experiencias (López, 2018).
- **Cambios en la rutina:** los cambios más frecuentes generados por la pandemia son las horas que se disfrutaban en otras rutinas, por ello existe el miedo, la incertidumbre, la desconfianza, siendo esta la reacción más común que tienen las personas. Además, se produce un cambio brusco de hábitos, debido a la

contención y restricción de movimiento, que también afecta al estudio y trabajo de un gran número de personas (Chichotky, 2021).

- **Cambios de estado de ánimo:** también generado por la restricción impuesta en la pandemia, el estado anímico llega a ser variado, desde el elevado hasta el deprimido, es decir, pasan por un sentimiento de inutilidad hasta tristeza con autolesión (Paredes, 2019).
- **Cambio de actividades:** para los infantes, niños y adolescentes, se observa que existen signos claros como: mostrar un mínimo interés por las cosas que le gustan, de igual manera, se ve un cambio en las horas de sueño, como dormir muchas horas o muy pocas horas, bajar en el rendimiento académico, tener menos interacción social, así como presentar problemas de salud física y mental (Varas, 2021).
- **Obsesión por la información:** (Instituto Nacional de la Salud Mental, 2021) repetición de pensamiento y sensación de ansiedad. Pueden estar relacionados con cosas como:
  - “dificultad para concentrarse”
  - “dificultad para tomar decisiones”
  - “sensación de vacío”
- **Falta de control:** los efectos negativos de la falta de control suspenden del tipo de comportamiento impulsivo. Algunas problemáticas derivan descontrol en los impulsos de ansiedad, autocrítica, depresión, miedos exagerados, resentimiento y sentimientos de culpa (Codina, 2018).
- **Necesidad de información:** es un estado de conocimiento experimentado por un sujeto que está incompleto en relación al logro de ciertas metas presentes o futuras (Codina, 2018).

## **Dimensiones de la variable ciberadicción**

### **1. Tolerancia virtual**

Corresponde a la capacidad de una persona a mantenerse largos periodos de tiempo conectado a redes sociales, videojuegos, y distractores virtuales; en otras palabras, cada vez requiere de más tiempo de conexión a las redes (Cabero et al., 2020).

Sostenemos que la tolerancia virtual es la capacidad de una persona para tolerar o resistir el tiempo prolongado que pasa frente a una pantalla, ya sea en dispositivos como computadoras, teléfonos inteligentes, tabletas u otros dispositivos electrónicos. Esta noción sugiere que, con el tiempo, algunas personas pueden necesitar pasar más tiempo en actividades virtuales para obtener el mismo nivel de satisfacción o entretenimiento, similar al concepto de tolerancia que se encuentra en algunas formas de adicción, donde la dosis necesaria para lograr el mismo efecto aumenta con el tiempo.

### **2. Necesidad por estar conectado**

Es la incomodidad que experimenta una persona cuando está desconectado y siente necesidad para mejorar el aislamiento de los demás por estar frecuentemente conectado al internet. Esto hace pensar de manera proactiva sobre las redes sociales con las que se conectan, cambiando constantemente de una red social a otra (Diaz et al., 2019).

### **3. Problemas virtuales**

Se refiere a las consecuencias de pasar demasiado tiempo en internet social, profesional, personal, familiar y académicamente. Las actividades que un individuo realiza en la red, tienen la posibilidad de afectar de forma negativa su vida (Garay et al., 2020).

### **4. Necesidad de mantenerse informado**

Este requerimiento constante de estar informado, especialmente en línea, puede convertirse en una adicción conocida como ciberadicción. Esta necesidad compulsiva de

información puede ser el resultado de varios factores, como el miedo a perderse algo importante o la necesidad de sentirse conectado y actualizado en todo momento. A medida que esta necesidad se intensifica, puede interferir en las relaciones sociales y otras áreas importantes de la vida (Garay et al., 2020).

### **2.1.2. Logros de aprendizaje**

Dentro del sistema educativo peruano los logros de aprendizaje esta referido a que el estudiante llegue a los estándares que nuestro país demanda, en ese sentido se sostiene que los logros de aprendizaje es la agrupación de capacidades, destrezas y valoraciones del aprendizaje con objetivo y el currículo (Cayllahua, 2021). El desempeño estudiantil se refiere a la cantidad de conocimiento académico que un estudiante ha adquirido durante un período determinado. Los educadores deben enseñar los objetivos y estándares específicos de cada nivel educativo a sus estudiantes. La evaluación del desempeño se realiza a través de pruebas y exámenes frecuentes para medir el progreso y la comprensión de los estudiantes, aunque hay diferentes opiniones sobre la mejor manera de evaluarlo o qué elementos son más importantes. Este se mide según el alcance de los objetivos educativos a corto y largo plazo. Las diferencias individuales en el desempeño académico están relacionadas con las diferencias en la personalidad e inteligencia de los estudiantes (Cayllahua, 2021).

De acuerdo con el Minedu (2018), es la agrupación de valores, capacidades, destrezas y conocimientos que tiene que lograr el estudiante en concordancia con las metas y conocimientos detallados en la malla curricular. También indica que el logro de aprendizaje es un proceso activo y reflexivo en que los educandos hacen uso de diferentes capacidades para construir un significado en el marco de las practicas estudiantiles. (2023). Este aprendizaje adquirido hace posible la interacción con individuos ajenos, entender y configurar la realidad e interpretar la realidad a través de un criterio propio.

Los logros de aprendizaje son utilizados con el propósito de analizar el avance y desempeño de los estudiantes, además de establecer metas y orientar la planificación educativa y el diseño curricular. También se emplean para comparar el rendimiento de los estudiantes a nivel nacional e internacional, así como para informar sobre políticas educativas y decisiones relacionadas con el incremento de la calidad educativa.

Esta es medida a través de la Evaluación Censal de Estudiantes (ECE) es una evaluación estandarizada llevada a cabo por el Ministerio de Educación para obtener información sobre los logros de aprendizaje alcanzados por los educandos en el territorio nacional. Por otro lado, la Evaluación Muestral de Estudiantes (EM) es una evaluación estandarizada que se aplica a una muestra representativa de estudiantes del país, tanto en escuelas públicas como privadas, con el objetivo de medir sus aprendizajes. Esta brinda una cobertura curricular más amplia y permite profundizar en los contenidos y habilidades de las competencias evaluadas. Finalmente, los logros del aprendizaje de los educandos se refieren a la medida en que un estudiante ha cumplido con los objetivos de aprendizaje establecidos para un curso o período de tiempo específico. Esta métrica se basa en la evaluación del progreso académico y la comprensión a través de exámenes y evaluaciones periódicas. La evaluación del progreso del aprendizaje varía según los objetivos y estándares de cada nivel de instrucción y puede verse influenciada por factores como la personalidad, la inteligencia, la motivación y el entorno de aprendizaje. Una evaluación exitosa de los resultados incluye no solo la comprensión del contenido, sino también la capacidad de aplicarlo de manera efectiva en varios contextos (Niti, 2021).

#### **2.2.2.1. Brindando los logros de aprendizaje a los escolares**

El aprendizaje se entiende como un medio para mantener el impulso de la vida frente a los rápidos cambios psicológicos y económicos. La adaptabilidad al cambio es un indicador del desempeño de una escuela. Diferentes perspectivas sobre los conceptos

de aprendizaje, incluyendo la teoría del estímulo-respuesta, la teoría de los rasgos (la forma en como uno mira al mundo), la teoría de los factores (insatisfacción en el trabajo), la teoría clásica y la teoría del refuerzo de la actividad, han compartido la opinión de que este proceso requiere una condición que permita a los estudiantes desarrollar su potencial para poder adaptarse a las demandas y necesidades (Maman, 2019).

Las dificultades de aprendizaje surgen cuando la propia debilidad es asumida y superada por las circunstancias del estudiante. El comportamiento del profesor —el factor externo de los estudiantes— es el influyente principal que crea el ambiente de aprendizaje. La experiencia de un maestro en comprender a cada estudiante y llevarlo a aceptar, comprender y alcanzar su máximo potencial, ayuda a los estudiantes a determinar hasta qué punto se crea la atmósfera en el proceso de aprendizaje. También se necesita un diagnóstico de las dificultades del estudiante en cada etapa para que este mismo realice ajustes a la tarea de desarrollo (Maman, 2019).

#### **2.2.2.2. Efecto del aprendizaje mixto en la eficiencia escolar**

Ceylan y Kesici (2017), investigaron los efectos del aprendizaje mixto en grado de desempeño académico de los escolares de secundaria y en las puntuaciones de evaluación del producto. El aprendizaje combinado proporciona ganancias de resultados de aprendizaje más eficaces mediante el enriquecimiento de las tecnologías web en desarrollo de hoy en día con entornos de aprendizaje.

La educación científica ha comenzado a ver un importante constructivismo en los últimos años para crear estrategias efectivas de enseñanza/aprendizaje. El constructivismo espera que los estudiantes construyan e interpreten su nuevo conocimiento en lugar de memorizarlo. Por lo tanto, el constructivismo es un enfoque importante y respetado en la educación científica (Kızılkapan y Bektaş, 2017).

Las actividades del aula están diseñadas de acuerdo con la clasificación de tareas P3, que incluyen (Barak y Assal, 2018):

- 1) Práctica: tareas y asignaciones básicas de cierre.
- 2) Resolución de problemas: mini ejercicios abiertos en los que el estudiante puede elegir un método de solución o llegar a diferentes respuestas.
- 3) Aprendizaje basado en proyectos: tareas desafiantes y abiertas.

#### **2.2.2.4. Aprendizaje académico**

Los maestros y los estudiantes deben estar bien equipados para los desafíos y las oportunidades. Deben estar bien instruidos en métodos y enfoques para enfrentar el desafío. Además, deben consolidar oportunidades. Cuando se les da la oportunidad, tienen que dar lo mejor de sí (Kapur, 2021).

Los maestros tienen el poder y la responsabilidad de educar a los estudiantes. Deben preparar a los estudiantes de manera organizada para obtener una comprensión efectiva de los temas y hacer frente a diversos problemas y desafíos. Por otro lado, los estudiantes deben desarrollar la motivación hacia sus tareas profesionales y alcanzar sus metas (Kapur, 2021).

Los maestros y los educandos deben desarrollar un entendimiento mutuo y formar términos amistosos entre ellos. Por lo tanto, es fundamental reconocer los desafíos y oportunidades, fortalezas y amenazas del trabajo escolar. Los conceptos clave examinados en este trabajo de investigación son reconocer los desafíos y oportunidades del aprendizaje en las escuelas, los factores necesarios para abordar los desafíos y mejorar las oportunidades en los entornos educativos en todos los niveles y reconocer los desafíos y oportunidades en las escuelas rurales (Ştefan, 2021).

Partiendo de la premisa de que enseñar es un acto de comunicación, actualmente, la principal preocupación de los profesores es optimizar el proceso de comunicación en línea para un aprendizaje escolar efectivo, significativo y profundo (Ştefan, 2021).

Por lo tanto, los logros en el aprendizaje de los estudiantes, se refiere a la medida que verifica que un estudiante ha cumplido con los objetivos de aprendizaje establecidos para un curso o período de tiempo específico. Esta métrica se basa en la evaluación del progreso académico y la comprensión a través de exámenes y evaluaciones periódicas. La evaluación del progreso del aprendizaje varía según los objetivos y estándares de cada nivel de instrucción y puede verse influenciada por factores como la personalidad, la inteligencia, la motivación y el entorno de aprendizaje. Una evaluación exitosa de los resultados del aprendizaje incluye no solo la comprensión del contenido, sino también la capacidad de aplicarlo de manera efectiva en varios contextos (Brackett et al., 2019).

Alternativamente, el psicoanálisis de la procrastinación incluye su vínculo con la salud mental, la confianza, la autoestima, y trastornos mentales de un individuo. Tanto los profesores como los estudiantes tienden a procrastinar. En este sentido, se enfatiza la importancia de crear un ambiente psicológico confortable en los grupos de estudio. El material proporcionado puede ser de interés para todos los participantes en el proceso de aprendizaje que frecuentemente enfrentan problemas de procrastinación (Petrova, 2018).

Por otro lado, los videojuegos de entretenimiento son muy populares entre el público joven. Sin embargo, a pesar de su potencial para mejorar la función cognitiva, rara vez se han estudiado como una herramienta de aprendizaje basada en juegos digitales. Para comprender mejor el valor de practicar videojuegos en el aula, este artículo propone un sistema de revisión de literatura sobre los efectos de los videojuegos recreativos en el aprendizaje escolar (Martinez et al., 2022).

Con respecto a las dificultades que tienen los estudiantes frente a los estudios, se realizó un estudio en el que se diagnosticaron algunas preguntas que se hacen frecuentemente: ¿Has tenido dificultades para estudiar recientemente? P: Necesito un líder. R: ¿Qué es? P: Que alguien me diga cómo estudiar, cómo estudiar mejor y qué debo estudiar. R: Necesitas un líder. ¿Necesitas a alguien que te guíe... como un maestro? P: Sí, necesito a alguien a quien pueda hacer preguntas. Cuando estaba en la escuela secundaria, podía preguntarles mucho a mis compañeros de clase. Pero ahora todos están ocupados con su tarea. Es difícil preguntar a los demás (Ding, 2021).

Aunque se ha realizado mucha investigación para aprender más sobre las dificultades de aprendizaje, ningún estudio independiente (aparte de los estudios estandarizados) ha proporcionado una comprensión completa de los atributos medibles, su psicología o datos sobre su utilidad en evaluaciones integrales o como predictor.

**Dificultades de aprendizaje:** la evidencia adicional obtenida de las observaciones de los maestros puede ayudar a desarrollar un sistema de detección y evaluación de las dificultades de aprendizaje, porque las observaciones de los maestros se basan en la experiencia. Examinar e interactuar con los estudiantes que han reprobado las pruebas convencionales que incluyen solo un segmento (AL-Qadri et al., 2021).

A nivel global y local, es necesario que las IE superiores adopten métodos de aprendizaje experiencial en su enseñanza. Un estudio reveló que el aprendizaje de apoyo tiene un efecto bueno en el aprendizaje y el crecimiento de habilidades de los estudiantes. Asimismo, el programa de aprendizaje de servicio crítico brinda oportunidades a los educandos para incrementar la calidad del aprendizaje y fomentar su desarrollo en diversas habilidades. Estos resultados proporcionan una mejor comprensión de los beneficios que el aprendizaje mediante el servicio puede ofrecer a los estudiantes universitarios (Salam et al., 2017).

Teniendo en cuenta la importancia del uso de videos e imágenes para la enseñanza, algunas universidades están utilizando YouTube como una herramienta de enseñanza complementaria. Un artículo realizado por Moghavvemi et al., examina las opiniones de los estudiantes sobre el uso de YouTube para el aprendizaje, sus respectivos usos y los factores relacionados que los motivan a usar YouTube. La adquisición de nuevos conocimientos y la indagación son algunas de las principales motivaciones para usar esta plataforma. El estudio concluyó que la aplicación estudiada es una herramienta efectiva que puede mejorar la experiencia de aprendizaje si el video es realmente relevante para el tema. Se alienta a los instructores a integrar YouTube en sus respectivos cursos para aprovechar las ventajas inherentes en el contexto de aprendizaje/enseñanza (Moghavvemi et al., 2018).

### **2.2.2.3. Teorías que fundamentan el aprendizaje**

- **La teoría del aprendizaje significativo según Ausubel (1970)**

El aprendizaje significativo es cuando el estudiante asimila la información nueva y la conecta con conocimientos que ya tenía previamente en ese sentido el aprendizaje significativo es el proceso por el cual la estructura cognitiva intenta aprender por medio de cosas ya aprendidas en el cerebro (Cuadros y Carrasco, 2018).

- **El aprendizaje social, la teoría de Bandura (1987)**

Bandura mediante su teoría subraya la estructura mental y el contexto como puntos de partida para el aprendizaje del individuo. Así mismo las conductas son aprendidas debido a la interacción en la sociedad (Rice, 1997), sin embargo, se diferencia del conductismo, quien solo se opone en los estímulos externos. Bandura postula componentes internos y sociales (Cuadros y Carrasco, 2018).

También tomamos como referencia la Teoría sobre el rendimiento académico; este planteamiento fue presentado, en las investigaciones hechas por Tarazona (2017),

aquí se expresa la mejora entre el rendimiento de los estudiantes, lo cual se debe a ciertos factores, como la inteligencia, los esfuerzos y la calidad en la enseñanza.

Por tanto, como el mismo autor refiere, se deben tomar en cuenta los procesos de aprendizaje, donde el estudiante construyó sus saberes, por medio del cual se intervino desde los aspectos cognoscitivos, emocionales y motivacionales. Lo mencionado mejora el rendimiento.

La importancia del rendimiento académico radica en el control temporal de logros en distintas etapas del año académico. Por otro lado Para Huamán y López (2020), el rendimiento académico son las aptitudes de la gente en el ambiente académico, de todo lo aprendido como efecto de formación. La importancia recae en la obtención de datos y la mejora en los resultados finales de las evaluaciones escolares (Araujo & Rojas, 2019).

En consecuencia, podría decirse que el rendimiento académico es importante debido a que es posible la evaluación o la medición de la eficacia y la calidad de los procesos en educación, los hallazgos reflejan la eficiencia de colegios y la enseñanza.

#### **2.2.2.4. Acciones del docente para la mejora en el rendimiento académico**

El investigador Basto (2017), expresa que los profesores juegan un rol relevante en el aprendizaje de los niños, adolescentes o jóvenes, lo cual es determinante para un óptimo rendimiento académico. Por tanto, es necesario que un docente determine las clases de enseñanza y las formas de interpretación y ejecución en procesos educativos.

Los estilos de aprendizaje son las acciones dentro del marco educativo, lo cual se percibe en el aula en relación con los estudiantes y, por lo tanto, se brinda el contenido educativo en conjunto con los métodos y la evaluación. Para esto, los docentes asocian el cómo actúan dentro de la clase y su aplicación pedagógica, los modelos y las metas dentro del contexto. (Ccahua, 2019). Estos contextos son la guía de adaptación para el estilo de

enseñar, que se caracteriza por los comportamientos del docente, cómo se sabe, se hace y se educa.

Tejada y Basto (2017), citado por los niveles en competencia de la comisión europea, indicaron que es importante en los profesores:

- **Competencias profesionales:** se encuentran en relación con la destreza, especialidad y experiencia de trabajo.
- **Competencias pedagógicas y sociales:** son las intervenciones a nivel didáctico, aprender en colaboración, transferencia en saberes y monitorización.
- **Competencias de gestión:** coordinar formación colaborando y supervisando la práctica.

**Capacidades:** las capacidades son las habilidades, destrezas o aptitudes que una persona o cosa tiene para realizar ciertas tareas o alcanzar objetivos específicos. Estas pueden ser físicas, mentales, sociales o emocionales y se pueden desarrollar y mejorar con la práctica y el aprendizaje. Las capacidades pueden ser innatas o adquiridas a lo largo del tiempo, y son fundamentales para el éxito y la realización en diversas áreas de la vida (Espinoza, 2017).

**Concentración:** concentrarse en algo y hacer un esfuerzo mental hacia un objetivo específico, son habilidades necesarias para aprender cosas nuevas y lograr ciertos objetivos en todas las situaciones de la vida. Ya sea que necesitemos completar un informe, escribir un ensayo o correr un maratón, nuestra capacidad de concentración puede marcar la diferencia en nuestros resultados (Carmona, 2020).

**Resolución de problemas:** muchos autores han propuesto métodos para resolver problemas matemáticos, pero todavía hay pocas sugerencias específicas para ayudar a los maestros a usar soluciones matemáticas y desarrollar la capacidad de resolver problemas para practicar la solución de conflictos, desarrollo matemático y aprendizajes. Se

potencian las formas de solución que desarrollen la forma de pensar en matemática y en ideas del aula (Lozada y Fuentes, 2018).

**Trabajo en equipo:** es la cooperación y colaboración de un grupo de personas con la finalidad de lograr objetivos de aprendizaje compartidos, lo que es esencial para el éxito del aprendizaje. Esto requiere el involucramiento activo y comprometido de la totalidad de los integrantes del equipo, quienes aportan sus habilidades y conocimientos para resolver problemas, generar ideas y tomar decisiones en conjunto. Además, la comunicación efectiva es fundamental, así como el respeto mutuo y la confianza para lograr el éxito en el aprendizaje (Ma y Rong, 2021).

**Actividades:** las actividades son acciones o tareas específicas que se realizan para lograr un objetivo o cumplir con un propósito determinado. Estas pueden ser individuales o en grupo, y pueden variar en complejidad y duración según el contexto en el que se desarrollen. Las actividades pueden ser planificadas o improvisadas, y pueden ser parte de un proyecto, una rutina diaria o una actividad recreativa. En general, las actividades implican algún tipo de esfuerzo físico, mental o emocional para alcanzar una meta o satisfacer una necesidad (Gonzales et al., 2021).

**Socialización:** la socialización se refiere al proceso por el cual las personas adquieren las habilidades, valores, comportamientos y normas necesarias para integrarse en la sociedad y relacionarse adecuadamente con sus miembros. Es el medio a través del cual se aprende a ser parte de una sociedad y a interactuar de manera efectiva y positiva con los demás. En resumen, la socialización es la manera en que las personas aprenden a ser miembros participativos y respetuosos de la sociedad (Chumpitaz, 2021).

**Participación en grupo:** se refiere al grado en que los miembros de un equipo o conjunto de individuos están activamente involucrados en la realización de tareas, toma de decisiones y logro de objetivos compartidos. Esto implica una contribución activa y

comprometida por parte de cada uno de los miembros, y puede involucrar la comunicación efectiva, la cooperación, la coordinación y la resolución de conflictos. De igual manera, puede fomentar un sentido de pertenencia, compromiso y responsabilidad compartida, lo que puede ser beneficioso tanto para los individuos como para el grupo en sí (Brown, 2017).

**Interacción en grupo:** son el proceso mediante el cual los individuos se comunican y se relacionan entre sí dentro de un conjunto de personas. Estas interacciones pueden ser tanto verbales como no verbales, y pueden influir en las actitudes, comportamientos y emociones de los participantes. Las interacciones grupales pueden tener tanto aspectos positivos como negativos, y pueden ser influenciadas por factores como la dinámica del grupo, la personalidad de los miembros y el tipo de tarea o actividad que se lleva a cabo.

De acuerdo a la Evaluación Censal de Estudiantes las áreas de Ciencias Sociales, específicamente Economía, Geografía e Historia, se evalúan por medio de las capacidades alcanzadas (Ministerio de Educación, 2018, p. 6), es por ello que para la presente, se consideraron como dimensiones a las listadas a continuación.

#### **2.2.2.5. Competencias dentro del área de Ciencias Sociales**

Los logros de aprendizaje que los escolares deben lograr dentro del área de Ciencias Sociales están organizados en todas las competencias que estas tienen para ello la cartera del ministerio de educación a partir del currículo educativo nacional señala lo siguiente:

##### **A) Competencia Construye interpretaciones históricas**

El estudiante mantiene un punto de vista analítico de la óptica relacionada a los sucesos y eventos ocurridos en la historia lo cual, le ayudan a entender la realidad actual y sus luchas, integrando la información de distintas fuentes, ya sean empíricas o teóricas;

logrando entender los cambios temporales y pudiendo dar una explicación multicausal a las consecuencias.

Logra reconocerse como actor de estos procesos: como resultado de un pasado y hacedor de un futuro. El entendimiento de esta dimensión implica el conocer las habilidades siguientes:

**Capacidades de la competencia:**

Para desarrollar esta competencia se tiene que desarrollar estas capacidades:

- ❖ **Analiza de forma crítica distintas fuentes:** saber diferenciar la utilidad de la variedad de fuentes para poder afrontar un proceso histórico; supone situar el proceso, observarlo de manera crítica y recurrir a las diversas fuentes para realizar un análisis oportuno.
- ❖ **Comprende el tiempo histórico:** usa el entendimiento del tiempo de forma pertinente, sabiendo que la medición temporal es una convención humana con arraigos culturales, que el tiempo histórico tiene duraciones distintas. A la vez que obedece a la organización cronológica, explicar cambios y permanencias de estos procesos temporales.
- ❖ **Realiza explicaciones acerca de sucesos en la historia:** jerarquiza precedentes de los sucesos históricos mediante el entendimiento de los motivos de cada protagonista y la época en la que se encontraban. Poder entablar la relación entre el pasado y presente, y la implicancia de estos para la construcción de un porvenir.

**B) Competencia: “Gestión responsable del espacio y el medioambiente”:**

Para la satisfacción de necesidades, el estudiante debe decidir a favor de esta, desde un punto de vista de desarrollo sostenible y un enfoque crítico. En otras palabras, sin que las generaciones futuras corran riesgo alguno, además de ser partícipe en las diversas actividades de reducción y acoplamiento al calentamiento global y de disminuir

la fragilidad de la sociedad en relación con los diversos desastres que se generan. Así mismo, se debe entender que, el espacio, se trata una configuración social que se encuentra en constante cambio, dicho de otra manera, es la interacción de los factores sociales y naturales dentro de un determinado espacio, el cual, en el transcurso del tiempo, se va convirtiendo, además de que las personas juegan un papel significativo.

Para entender esta dimensión es necesario conocer los siguientes conceptos que son fundamentales ya que componen esta dimensión, así tenemos:

**Capacidades de la competencia:**

Para desarrollar esta competencia se tiene que desarrollar estas capacidades:

- ❖ **Entiende el vínculo entre factores sociales y naturales:** en base al reconocimiento de las distintas piezas del contexto y espacio, al igual que la comunicación existente entre los dos elementos, tanto a nivel de la región, del país o incluso de manera internacional, se debe explicar las conversiones y dinámicas.
- ❖ **Domina recursos informativos para entender el ambiente y espacio geográfico:** para examinar el ambiente y espacio geográfico, así como la orientación, desplazamiento y el radicar en él, se debe hacer uso de las diversas fuentes, ya sean cartográficas, socioculturales, imágenes diversas y fotografías, así como cuadros y gráficos estadísticos, también la georreferenciadas, entre otros.
- ❖ **“Generación de acciones para la conservación del medioambiente local y global”:** se plantea actuares en cuanto al cuidado ambiental, contribuyendo en menguar el cambio climático y prevenir situaciones de desastre. Implica reconocer la influencia que generan los problemas del medio ambiente y de territorio en la vida de los seres humanos.

### C) Competencia: “Gestión responsable los recursos económicos”

El escolar, puede gestionar su presupuesto tanto individual como familiar, asumiendo una posición analítica y responsable el manejo de estos. Esto supone entender el funcionamiento económico y financiero de los recursos, al reconocerse como agente complaciente de sus necesidades.

El entendimiento de esta dimensión implica el conocer las siguientes capacidades:

#### **Capacidades de la competencia:**

Para desarrollar esta competencia se tiene que desarrollar estas capacidades:

- ❖ **Entiende los vínculos entre factores financieros y económicos:** logra identificar la intervención económica de diferentes agentes en el sistema, examinando sus interacciones y el rol que cumple el Estado en estas relaciones.
- ❖ **Decide en sus finanzas y economía:** planifica de manera sostenible el uso de sus recursos económicos, respecto a las necesidades y posibilidades que tuviera. A la vez que implica el entendimiento de los modelos de consumo y producción, para de esta manera, poder realizar la acción de llevar a cabo sus deberes y derechos en tanto sea consumidor.

## 2.2.Marco conceptual

- **La ciberadicción:** la ciberadicción es un trastorno de adicción al internet, en base al manejo de dispositivos electrónicos, que se produce por el excesivo uso del internet. Su influencia interviene en la vida diaria del sujeto, haciendo que este se aíse de su entorno y que se desentienda de sus labores académicas y sociales (Terán, 2019).
- **Logros de aprendizaje:** el aprendizaje se entiende como una herramienta para mantener el impulso de la vida frente a los rápidos cambios psicológicos y

económicos. La adaptabilidad al cambio es un indicador del desempeño de una escuela. Diferentes perspectivas sobre los conceptos de aprendizaje, la teoría de los factores, la teoría clásica y la teoría del refuerzo de la actividad, han compartido la opinión de que el proceso de aprendizaje requiere una condición que permita a los estudiantes desarrollar su potencial para poder adaptarse a las demandas y necesidades (Maman, 2019).

- **Innovaciones tecnológicas:** se refiere a los avances y mejoras en los campos de la tecnología, donde se desarrollan nuevas ideas, productos o métodos que buscan resolver problemas existentes o mejorar la eficiencia y calidad en diferentes áreas de la vida y la sociedad (Tejada et al., 2019).
- **Desarrollo de habilidades:** es el proceso de adquirir y mejorar competencias específicas a través de la práctica y el aprendizaje continuo. Implica el crecimiento y la mejora de las aptitudes y destrezas necesarias para desempeñarse eficientemente en una determinada área (Eudaldo Espinoza y Ricaldi, 2019).
- **Capacidades:** son capacidades y aprendizajes que una persona tiene y que le permiten realizar diferentes tareas y actividades con eficacia. Las capacidades se basan en el desarrollo de destrezas y competencias adquiridas a lo largo del tiempo y la experiencia (Acosta et al., 2019).
- **Ciberacoso:** se refiere al acto de acosar, intimidar o molestar a otras personas utilizando medios electrónicos, como internet y las redes sociales. Esto puede incluir el envío de mensajes amenazantes o insultantes, difusión de rumores o publicación de contenido ofensivo o humillante (Marín y Linne, 2020).
- **Destrezas:** son habilidades y competencias específicas que una persona ha desarrollado y perfeccionado en un área determinada. Estas destrezas se adquieren

a través de la práctica, la experiencia y la dedicación, y permiten a una persona realizar tareas de manera eficiente y efectiva (Cassany et al., 2021) .

- **Intrusivo:** se refiere a algo o alguien que invade la privacidad o los límites personales de manera no deseada o inapropiada. Puede manifestarse en situaciones en las que se viola la intimidad o se interfiere en la vida de otra persona sin su consentimiento (Marín y Linne, 2020).
- **Riesgo de contenido:** se refiere a la posibilidad de estar expuesto a materiales o información inapropiada, ofensiva o peligrosa en línea. Esto puede incluir contenido violento, sexualmente explícito o engañoso que puede causar daño emocional o vulnerar la seguridad y la salvaguarda de las personas (Garitaonandia et al., 2020).
- **Crisis sanitaria:** se refiere a una situación de emergencia o peligro relacionada con la salud pública, como una epidemia o pandemia, que puede tener una incidencia en el estado de salud y el bienestar de una población. Esto puede requerir medidas extraordinarias para controlar la difusión de la patología y mantener a salvo a las personas (Brito y Fernández, 2021).
- **Protocolos de protección:** son un conjunto de normas y medidas establecidas para asegurar la seguridad, el cuidado y la protección de los individuos en diferentes contextos. Estos protocolos definen los procedimientos a seguir en de peligro o urgencia, con el fin de minimizar los daños y respaldar la seguridad de los individuos involucrados (Brito y Fernández, 2021).
- **Redes sociales:** son sitios en internet que ofrecen a las personas tener interacción y mantenerse conectados, comunicarse entre sí, compartiendo información, ideas, intereses y contenido multimedia. Estas redes facilitan la génesis y el mantenimiento de las relaciones sociales virtuales, y ofrecen espacios para la

difusión de contenido, interacción y participación en comunidades en línea (Garitaonandia et al., 2020).

### **CAPÍTULO III. HIPÓTESIS Y VARIABLES**

#### **3.1. Hipótesis**

##### ***a. Hipótesis general***

La ciberadicción influye de forma negativa en los logros de aprendizaje del área de Ciencias Sociales en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la I.E. Fortunato L. Herrera-Cusco-2022.

##### ***b. Hipótesis específicas***

- a) La tolerancia virtual influye de forma significativa en los logros de aprendizaje en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la I.E. Fortunato L. Herrera-Cusco-2022.
- b) La necesidad por estar conectado influye de forma significativa en los logros de aprendizaje en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la I.E. Fortunato L. Herrera-Cusco-2022.
- c) Los problemas virtuales influyen de forma significativa en los logros de aprendizaje en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la I.E. Fortunato L. Herrera-Cusco-2022.
- d) La necesidad por estar informado influye de forma significativa en los logros de aprendizaje en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la I.E. Fortunato L. Herrera-Cusco-2022.

### 3.2. Operacionalización de variables

**Tabla 2**

*Matriz de operacionalización*

<b>MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN</b>					
Título: CIBERADICCIÓN Y LOGROS DE APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA IE FORTUNATO L. HERRERA-CUSCO-2022					
Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems
Variable independiente: <b>la ciberadicción</b>	Se consideran a todas las actividades que se ejecutan a través de un sistema informático en línea en la cual, la persona que lo ejecuta no tiene la capacidad de evaluar la importancia y el consumo que se le da de forma recurrente, ocasionando problemas en su tolerancia, comunicación, manejo de información y resolución de problemas (Şahin, 2018)	La variable ciberadicción se medirá mediante el cuestionario de “ <i>Social Media Addiction Scale-Student Form</i> ” (SMAS-SF), elaborada por Sahin (2018), adaptado por Cabrero et al (2020)	Tolerancia virtual	Ansiedad por uso de redes sociales	<ul style="list-style-type: none"> <li>• “Estoy ansioso por entrar en las redes sociales.”</li> <li>• “Busco conexión a internet en todas partes para poder acceder a las redes sociales.”</li> <li>• “Lo primero que hago cuando me despierto es conectarme a las redes sociales.”</li> <li>• “Ve las redes sociales como escape del mundo real.”</li> <li>• “Una vida sin redes sociales no tiene sentido para usted.”</li> </ul>
			Necesidad por estar conectado	Relaciones sociales	<ul style="list-style-type: none"> <li>• “Prefiero usar las redes sociales a pesar de estar acompañado”</li> <li>• “Prefiero las amistades de las redes sociales que las presenciales”</li> <li>• “Me expreso mejor con las personas de las redes sociales”</li> <li>• “Aparento ser lo que yo quiero en las redes sociales”</li> <li>• “Por lo general, prefiero comunicarme con personas a través de las redes sociales”</li> <li>• “Hasta mi familia se enfada porque no puedo dejar de usar las redes sociales”</li> <li>• “Quiero pasar el tiempo en las redes sociales cuando estoy solo”</li> <li>• “Prefiero la comunicación virtual en las redes sociales para salir”</li> <li>• “Las actividades de las redes sociales se afianzan en mi vida cotidiana”</li> </ul>

			Problemas virtuales	Procrastinación Aislamiento social	<ul style="list-style-type: none"> <li>• “Omito mis tareas porque paso mucho tiempo en las redes sociales”</li> <li>• “Me siento mal si estoy obligado a disminuir el tiempo que paso en las redes sociales”</li> <li>• “Me siento infeliz cuando no estoy en las redes sociales”</li> <li>• “Me emociona estar en las redes sociales”</li> <li>• “Utilizo las redes sociales con tanta frecuencia que me olvido de mi familia”</li> <li>• “El mundo misterioso de las redes sociales siempre me cautivan”</li> <li>• “Ni si quiera noto que tengo hambre y sed cuando estoy en las redes sociales”</li> <li>• “Noto que mi productividad ha disminuido debido a las redes sociales”</li> <li>• “Tengo problemas físicos debido al uso de las redes sociales”</li> </ul>
			Necesidad por estar informado	Gestión de información por redes sociales	<ul style="list-style-type: none"> <li>• “Utilizo las redes sociales incluso cuando camino por la calle para estar informado al instante sobre lo que sucede”</li> <li>• “Me gusta usar las redes sociales para mantenerme informado sobre lo que sucede”</li> <li>• “Navego en las redes sociales para mantenerme informado sobre lo que comparten los grupos de medios sociales”</li> <li>• “Paso más tiempo en las redes sociales para ver algunos eventos/acontecimientos especiales (por ejemplo, cumpleaños)”</li> <li>• “Mantenerme informado sobre las cosas relacionadas con mis cursos (ej. Tarea, actividades) me hace estar siempre en redes sociales”</li> <li>• “Siempre estoy activo en las redes sociales para estar inmediatamente informado sobre qué comparten amigos y familia”</li> </ul>

Variable dependiente: <b>logros de aprendizaje</b>	Es el grupo de aprendizajes, capacidades, valores y agilidad que se requiere lograr por parte del estudiante en cuanto a las metas y conocimientos observados en la malla curricular. (MINEDU, 2017)	La variable logros de aprendizaje se medirá a través del registro de notas que tienen los estudiantes.	Construye interpretaciones históricas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• “Interpreta críticamente fuentes diversas”</li> <li>• “Comprende el tiempo Histórico”</li> <li>• “Elabora explicaciones sobre procesos históricos”</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Logro destacado (AD)</li> <li>• Logro esperado (A)</li> <li>• Logro en proceso (B)</li> <li>• Logro en inicio (C)</li> </ul>
			Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente	<ul style="list-style-type: none"> <li>• “Entiende el vínculo entre factores sociales y naturales”</li> <li>• “Maneja fuentes de información para comprender el espacio” geográfico y el ambiente.</li> <li>• “Genera acciones para conservar el ambiente local y global”</li> </ul>	
			Gestiona Responsablemente los recursos económicos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• “Entiende los vínculos entre factores financieros y económicos”</li> <li>• “Decide en sus finanzas y economía”</li> </ul>	

### 3.3. Identificación de variables e indicadores

#### 3.3.1. Variable I

La ciberadicción

#### 3.3.2. Variable II

Logros de aprendizaje

#### 3.3.3. Descripción de indicadores

**Tabla 3**

*Variables del estudio*

<b>Ciberadicción</b>	<b>Logros de aprendizaje</b>
<b>Dimensión: tolerancia virtual</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ansiedad por el uso de redes sociales</li> </ul>	<b>Dimensión: construye interpretaciones históricas</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• “Interpreta críticamente a fuentes diversas.”</li> <li>• “Comprende el tiempo histórico.”</li> <li>• “Elabora explicaciones sobre procesos históricos.”</li> </ul>
<b>Dimensión: necesidad por estar conectado</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Relaciones sociales</li> </ul>	<b>Dimensión gestiona responsablemente el espacio y el ambiente</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• “Entiende el vínculo entre factores sociales y naturales.”</li> <li>• “Maneja fuentes de información para comprender el espacio geográfico y el ambiente.”</li> <li>• “Genera acciones para conservar el ambiente local y global.”</li> </ul>
<b>Dimensión: problemas virtuales</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Procrastinación</li> <li>• Aislamiento social</li> </ul>	<b>“Dimensión: gestiona responsablemente los recursos económicos”</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende las relaciones entre los elementos del sistema económico y financiero.</li> <li>• Toma decisiones económicas y financieras.</li> </ul>
<b>Dimensión: necesidad por estar informado</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gestión de información por redes sociales</li> </ul>	

## CAPÍTULO IV. METODOLOGÍA

### 4.1. Tipo, nivel y diseño de investigación

#### 4.1.1. Tipo de investigación

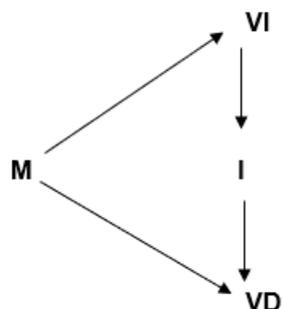
La indagación corresponde al tipo básico, proponiendo más teoría y saberes de la variable control ciberadicción y los logros de aprendizaje (Nicomedes, 2018). Es decir que, en este nivel, a partir de las teorías y conceptos existentes hasta la actualidad, lo único que se pretende realizar es incrementar más teoría o completar algunos vacíos existentes.

#### 4.1.2. Diseño de investigación

El diseño considerado para esta investigación fue de tipo no experimental, ya que no existe una manipulación de las variables, sino, solamente la visualización del comportamiento en el contexto de estudio con el fin de buscar la relación o efecto entre ambas. Además, Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) afirma que el corte transversal se refiere a que los datos son recolectados en un momento específico, quiere decir una temporalidad determinada.

#### Figura 1

*Simbología del diseño de explicativo*



*Nota:* Hernández-Sampieri y Mendoza (2018)

Donde:

VI = ciberadicción

VD = logros de aprendizaje

M = muestra

I = influencia

#### **4.1.3. Nivel de la investigación**

La pesquisa es explicativa, debido a que, se pretende medir el grado de influencia o en qué medida las variables se afectan una con la otra, en otras palabras, se pretende explicar cómo la variable ciberadicción afecta en los logros de aprendizaje de los estudiantes del nivel secundario. En este punto, se debe mencionar que, para conocer la influencia se aplica un modelo de regresión simple con las variables estudiadas.

Según Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), los estudios cuantitativos refieren a la agrupación de procesos que van a responder de forma directa la hipótesis (p. 6) midiéndose de forma numérica.

#### **4.2. Población y unidad de análisis**

##### **a. Población de estudio**

Según a Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), la población se define como la agrupación, sea infinito o finito, con aspectos similares (p.113). Por ello, del estudio se conformó la población por 26 estudiantes en primero del aula A y 18 estudiantes de la sección B, ambas secciones dan un total 44 estudiantes de la secundaria mixta de la Institución ya descrita.

**Tabla 4**

*Población de estudio*

<b>Grado</b>	<b>Total</b>
1° "A"	26
1° "B"	18
<b>Total, de estudiantes</b>	<b>44</b>

**b. Tamaño de muestra y técnica de selección de muestra**

Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), consideraron que, la muestra, se trata de una parte específica de la población la cual es usada para estudiar, se define como una parte representativa de la población. En ese contexto, al tener una población relativamente pequeña se tomará como opción poder encuestar a la totalidad de la población, asignándolos como muestra censal no probabilística, donde hay 44 estudiantes de ambas secciones de la secundaria del contexto educativo estudiado.

La técnica de selección muestra fue de tipo censal, donde la población es pequeña y no resulta necesario poder obtener una muestra de población reducida.

**Tabla 5**

*Cuadro de grados*

	Grado	%	TOTAL
<b>1° “A”</b>	1°	57.8%	26
<b>1° “B”</b>	1°	42.2%	18
<b>TOTAL</b>		100%	44

**4.3. Técnicas de recolección de información**

**a. Técnicas**

En base al recurso académico considerado en esta investigación, se escogió trabajar por medio de la encuesta. Según Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), la técnica se encuentra ligada al diseño y cómo se aplica. En este estudio, se ha hecho uso de la encuesta para recolectar datos. Se aplican evaluaciones a la población con el fin de tener data (Medina, 2021). El cuestionario es válido debido a que se llevó a analizar la técnica denominada juicio de expertos, quienes evalúan la pertinencia, importancia y cuan claro son las preguntas redactadas.

### ***b. Instrumento***

En el presente estudio, los instrumentos se utilizaron de conformidad a las técnicas que se plantearon; por ello, el cuestionario, fue tomado en cuenta para viabilizar la obtención de la data necesaria que permitió llevar a cabo la indagación. De acuerdo con lo definido por Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), el cuestionario está definido como un lista determinada de preguntas que propician la medición de las variables del estudio.

### **4.4. Técnicas de análisis e interpretación de la información**

Al analizar los datos obtenidos por medio de las encuestas, usando el programa Excel, siendo importada al programa SPSS 25, por medio del cual se describe de forma inferencial. Desde la estadística descriptiva se dará la descripción y la interpretación por medio de frecuencias y figuras.

A nivel inferencial, se dan relaciones entre variables. Se puede contrastar la hipótesis por medio de la estadística, para este estudio se utilizará el modelo de MCO simple con el cual se determinará como influye la ciberadicción con los logros de aprendizajes.

### **4.5. Técnicas para demostrar la verdad o falsedad de las hipótesis planteadas**

En tal sentido, se realizará el modelo de MCO (mínimos cuadrados ordenados), el cual podrá demostrar la falsedad o veracidad a través del nivel de significancia, que debe encontrarse por debajo del 0,05 para poder dar rechazo al supuesto, aceptando la hipótesis nula y, de forma contraria, por encima de 0,05 para aceptar la hipótesis nula, es decir, de la independencia de cada variable.

El modelo econométrico viene representado por la siguiente fórmula:

$$Y_i = B_0 + B_1X + u$$

Dónde:

$Y_i$ : *variable dependiente* (Logros de aprendizaje)

$x_1$ : *variable independiente* {Ciberadicción}

$u$ : *término de error*

$B_0$  = Constante

$i$  = Estudiantes

## **CAPÍTULO V. RESULTADOS DE INVESTIGACIÓN**

### **5.1. Presentación de resultados**

Con la finalidad de alcanzar los objetivos propuestos en este estudio, se siguieron varios pasos y procedimientos. En primer lugar, se realizó una investigación exhaustiva de libros y artículos relacionados con las variables, prestando especial atención a obtener definiciones conceptuales y operacionales precisas para ambas variables. En el segundo paso, se solicitó la respectiva venia del director de la Institución Educativa Fortunato L. Herrera para llevar a cabo el cuestionario correspondiente a la muestra considerada, así como para utilizar el nombre de la institución. Después de recopilar todos los datos, se construyó una base de datos utilizando el programa SPSS 25, se realizó un análisis estadístico descriptivo y, posteriormente, un análisis inferencial de la información recopilada, presentando mediante tablas de frecuencias y gráficos estableciendo relaciones entre las variables. Por último, se utilizó el modelo de MCO simple para identificar el impacto de la ciberadicción en la adquisición del conocimiento.

Resaltar algo muy importante: que, durante el año 2022, no se utilizó la categoría “C” que alude al logro en inicio, esta disposición fue emitida por el MINEDU (Ministerio de Educación) mediante la RVM N° 334-2021-MINEDU (2021)

Actualmente, existe la norma sigue vigente amparada en la Resolución Ministerial N.º 00094-2020 del Minedu que establece quiénes pueden repetir el año escolar 2023 y bajo qué criterios, sin embargo, en el año 2022 dispuso a los docentes no usar el criterio “C” en nuestra investigación no se consideró ese criterio porque el instrumento se aplicó en los últimos meses del año 2022, cuando esta disposición seguía vigente.

## 5.2. Datos descriptivos

### Dimensiones de la variable logros de aprendizajes

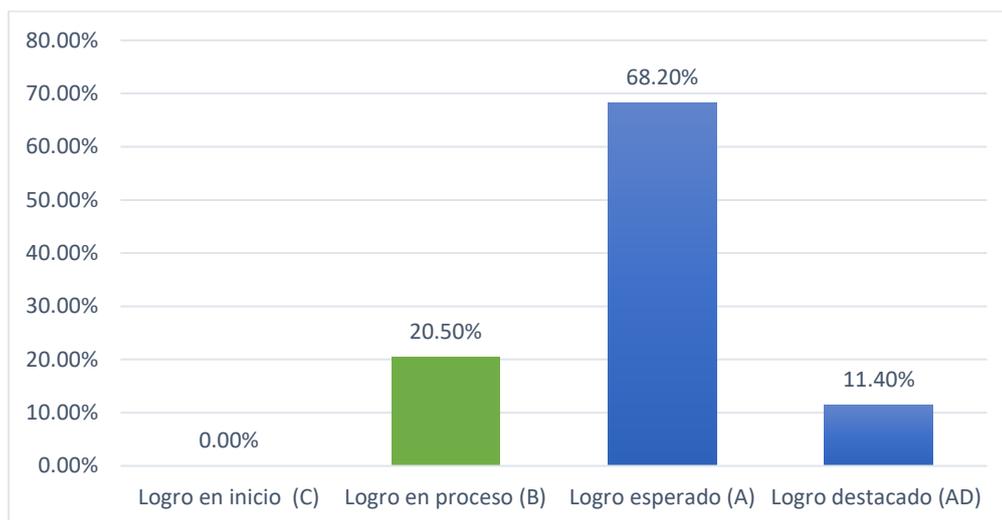
**Tabla 6**

*Construye interpretaciones históricas*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumu
Logro en inicio (C)	0	0	0
Logro en proceso (B)	9	20,5	20,5
Logro esperado (A)	30	68,2	88,6
Logro destacado (AD)	5	11,4	100,00
<b>Total</b>	<b>44</b>	<b>100,00</b>	

**Figura 2**

*Construye interpretaciones históricas*



En la tabla 6 y figura 2, respecto a la variable logros de aprendizaje en su dimensión “construye interpretaciones históricas”, se puede observar que el 68,2% obtuvo una calificación de A, mientras que el 20,5% obtuvo una calificación de B y el 11,4% una calificación de AD.

Con ello se puede afirmar que más de la mitad de los estudiantes obtuvieron un logro esperado. De esta manera, se puede establecer que una mayoría ha alcanzado un valor superior, es decir calificaciones de A y AD, encontrándose la mayoría con la calificación A y a pesar de que la categoría AD, presente una menor frecuencia en todo

el conjunto de datos, sugiere que ciertos casos, cinco en total, han alcanzado sobresalientes avances en esta dimensión de logros de aprendizaje.

De manera global, se puede señalar que los estudiantes en su gran mayoría han alcanzado logros esperados y sobresalientes, es decir han alcanzado a construir interpretaciones históricas de diversa índole de forma suficiente y satisfactoria. Sin embargo, se debe prestar atención al 20.5% de estudiantes que aún se encuentran en proceso de alcanzar el logro esperado, esta calificación no necesariamente refleja un parámetro negativo, sino que orienta a tomar en consideración los factores que pueden estar incidiendo en que estos estudiantes aún no logren un suficiente rendimiento en esta dimensión.

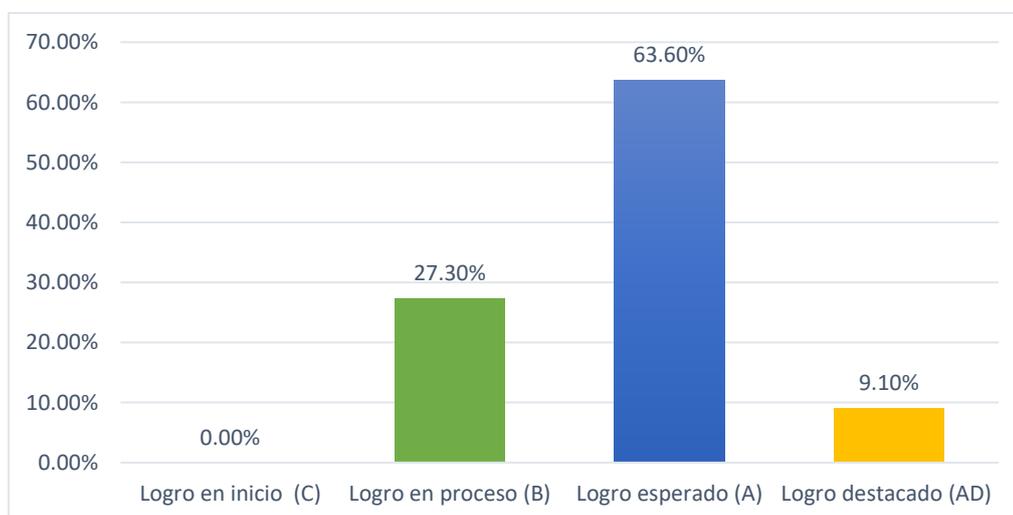
**Tabla 7**

*Gestiona responsablemente el espacio del medio ambiente*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Logro en inicio (C)	0	0	0
Logro en proceso (B)	12	27,3	27,3
Logro esperado (A)	28	63,6	90,9
Logro destacado (AD)	4	9,1	100,00
<b>Total</b>	44	100,00	

**Figura 3**

*Gestiona responsablemente el espacio del medio ambiente*



En la tabla 7 y figura 3, de acuerdo con la variable logros de aprendizaje en su dimensión “gestiona responsablemente el espacio del medio ambiente”, se puede observar que el 63,6% obtuvo una calificación de A, mientras que el 27,3% una calificación de B y el 9,1% una calificación de AD.

Con ello se puede afirmar que más de la mitad de los estudiantes obtuvieron un logro esperado. De esta manera, un total de 28 estudiantes, han alcanzado un logro esperado, y por otro lado solo 4 estudiantes han alcanzado un logro destacado, todo este conjunto representa a los estudiantes que han alcanzado de manera suficiente gestionar de forma eficiente el espacio del medio ambiente, se debe considerar en todo momento que los estudiantes con estas calificaciones requieren en todo momento continuar con ese desempeño, vigilando los factores que puedan influir en su rendimiento.

Por otro lado, un total de 12 estudiantes se encuentran en proceso de aprendizaje, es decir requieren acompañamiento aún y mejorar en ciertos aspectos relevantes para alcanzar la gestión responsable del espacio del medio ambiente, con todo ello, también se requiere visibilizar la existencia de ciertos factores que pueden influir en el desempeño de los estudiantes.

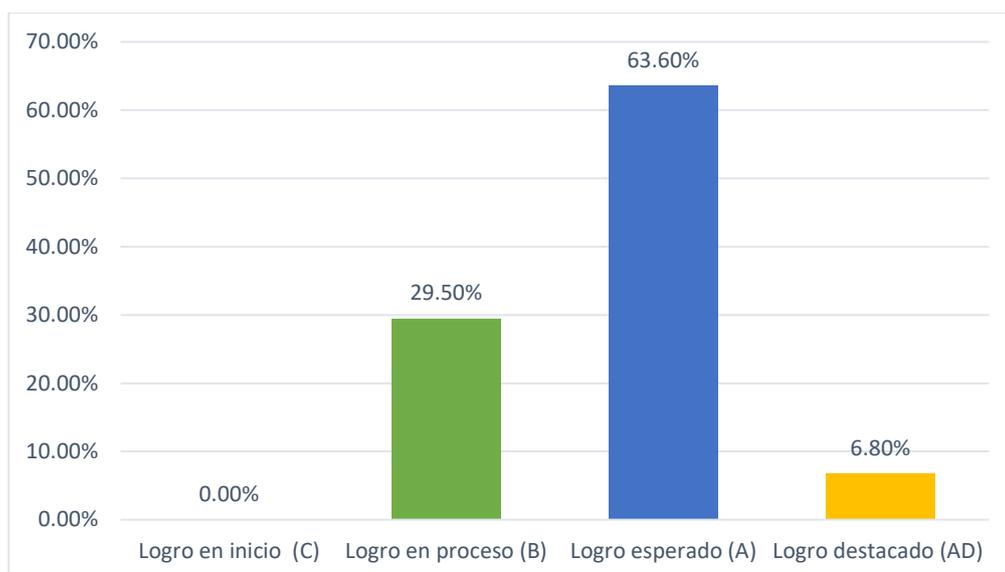
**Tabla 8**

*Gestiona responsablemente los recursos económicos*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Logro en inicio (C)	0	0	0
Logro en proceso (B)	13	29,5	29,5
Logro esperado (A)	28	63,6	93,2
Logro destacado (AD)	3	6,8	100,00
<b>Total</b>	44	100,00	

**Figura 4**

*Gestiona responsablemente los recursos económicos*



En la tabla 8 y figura 4, respecto a la variable logros de aprendizaje en su dimensión “gestiona responsablemente los recursos económicos”, se puede observar que el 63,6% obtuvo una calificación de A, mientras que el 29,5% obtuvo una calificación de B y el 6,8% una calificación de AD.

Con la información obtenida, se puede observar que, más de la mitad de los estudiantes evaluados, han obtenido logros esperados y destacados en la dimensión referida a la gestión responsable de recursos económicos. Sin embargo, a diferencia de los anteriores resultados, se obtuvo una menor frecuencia de estudiantes que alcanzaron el logro destacado y por otro lado un mayor porcentaje de estudiante con aprendizaje en proceso. Se debe destacar la gran mayoría de estudiantes que alcanzaron la calificación “A”, esto implica que los estudiantes han podido interiorizar de manera óptima la dimensión de gestión de recursos económicos.

A pesar de la mayoría clasificada en logro esperado, se debe prestar atención a la cantidad de estudiantes con la calificación “B”, debido a que indica ciertas insuficiencias en esta dimensión, sin embargo, estas no deben ser consideradas como un aspecto negativo en los estudiantes, sino más bien se debe verificar la razón y los factores que están incidiendo en estos resultados.

## Variable logros de aprendizajes

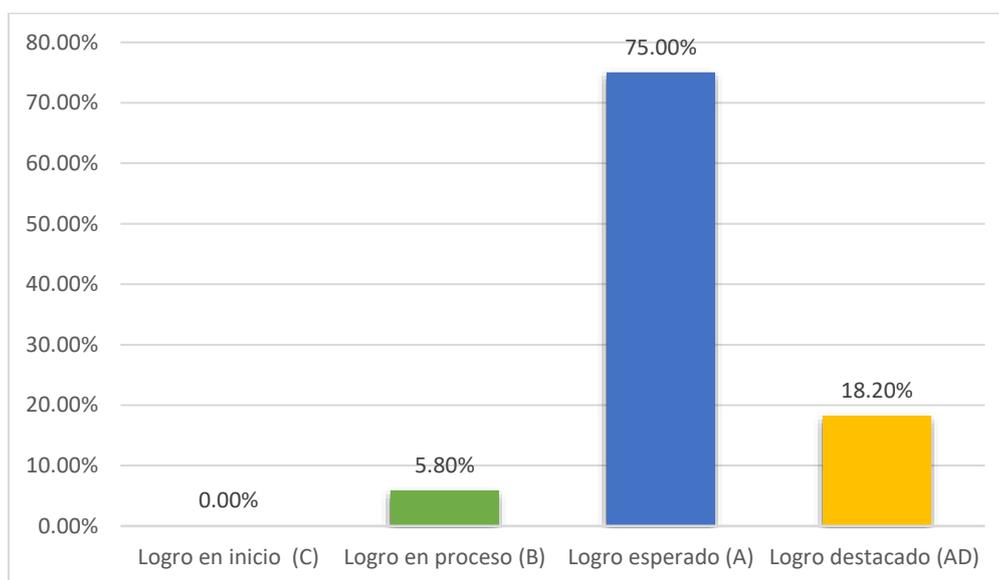
**Tabla 9**

*Variable logros de aprendizaje*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Logro en inicio (C)	0	0	0
Logro en proceso (B)	3	5,8	6,8
Logro esperado (A)	33	75,0	81,8
Logro destacado (AD)	8	18,2	100,00
Total	44	100,00	

**Figura 5**

*Variable logros de aprendizaje*



En la tabla 9 y figura 5, respecto a la variable logros de aprendizaje, se puede observar que el 75% obtuvo un logro esperado, mientras que el 6,8% un logro en proceso y el 18,2% un logro destacado.

Por último, podemos establecer una valoración general, sobre los logros de aprendizaje de los educandos que participaron en el estudio. A partir de los resultados, se puede notar que la mayoría de ellos ha alcanzado de manera suficiente un logro esperado, esto puede indicar que el proceso de aprendizaje se encuentra encaminado con miras a

mejores resultados, así mismo, es necesario destacar al porcentaje de los estudiantes con la calificación de “AD”, debido a que representan una cantidad significativa.

Por otro lado, la calificación “B”, que ha alcanzado un 6,8%, debe ser tomada en cuenta para disminuir esta cantidad en miras de que los estudiantes logren mayores aprendizajes y de una manera acorde a sus capacidades. Así mismo, se debe insistir en vigilar los factores que pueden estar incidiendo en que los estudiantes aún no logren los aprendizajes esperados.

#### •Variable ciberadicción

$$\text{Amplitud} = \frac{\text{Valor maximo} - \text{Valor minimo}}{\text{Numero de intervalos}}$$

$$\text{Amplitud} = \frac{145 - 29}{3}$$

$$\text{Amplitud} = 38$$

**Valor máximo:** 145 (representa la puntuación más alta posible en el instrumento de medición de la variable de ciberadicción. Esta puntuación de 145 se alcanza si un estudiante selecciona el valor más alto (5) en cada uno de los 29 ítems del instrumento)

**Valor mínimo:** 29 (representa la puntuación más baja posible en el instrumento de medición de la variable de ciberadicción. Esta puntuación de 29 se alcanza si un estudiante selecciona el valor más bajo (1) en cada uno de los 29 ítems del instrumento).

**Numero de intervalos:** 3 (Puesto que en la investigación se requiere trabajar con 3 niveles; alto, medio y bajo).

#### •Regla de baremación

En esta investigación, se trabaja con un conjunto de datos que tiene una amplitud de 39 unidades. El valor mínimo de los datos es 29, y el valor máximo es 145. Además, hemos decidido dividir estos datos en tres intervalos. Para crear estos intervalos, comenzamos con el valor mínimo de 29 y le sumamos la amplitud de 38. Esto nos da un

valor de 67, que es el límite superior del primer intervalo, que abarca desde 29 hasta 67. Luego, repetimos el proceso para el segundo intervalo, comenzando en 68 (un número mayor que el límite inferior del primer intervalo, que es 29). Sumamos la amplitud de 38 nuevamente, lo que nos da un límite superior de 106 para el segundo intervalo, que abarca desde 69 hasta 106. Finalmente, aplicamos el mismo proceso para el tercer intervalo, comenzando en 107 (un número mayor que el límite inferior del segundo intervalo, que es 69). Sumamos la amplitud de 38 y obtenemos un límite superior de 145 para el tercer intervalo, que va desde 107 hasta 145. De esta manera, hemos dividido nuestros datos en tres intervalos que cubren todo el rango desde 29 hasta 145 de manera coherente y fácil de entender.

**Tabla 10**

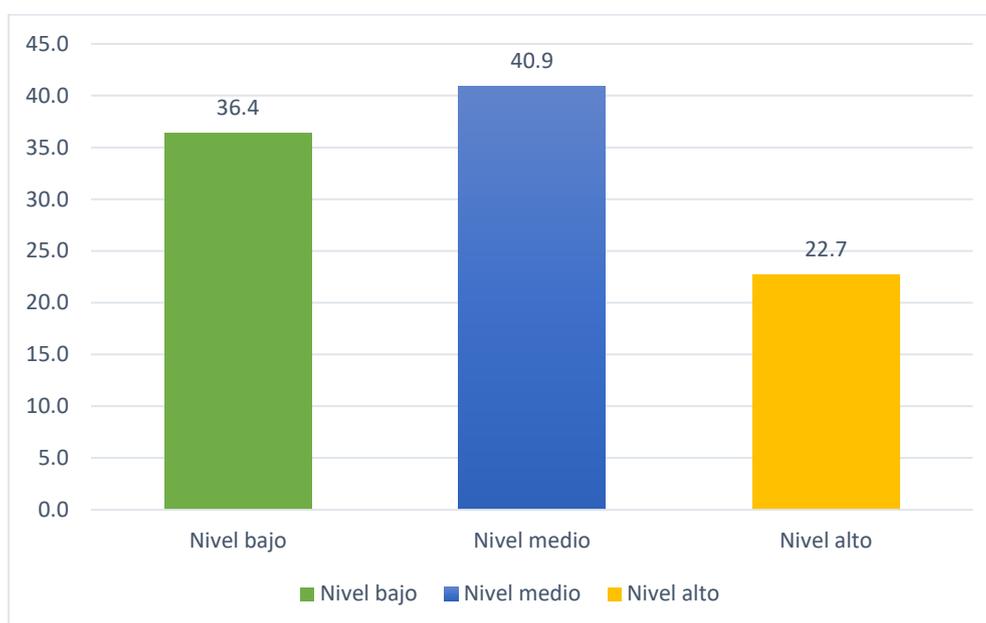
*Intervalo de datos*

Rangos	Nivel
[29 a 67]	Bajo
[68 a 106]	Medio
[107 a 145]	Alto

En el cuadro anterior, se describen tres intervalos de estudio: bajo, medio y alto. En este contexto, se considera que una persona tiene un nivel bajo de ciberadicción cuando el porcentaje obtenido se encuentra entre el 29% y el 67%. Si el porcentaje se sitúa entre el 68% y el 106%, se clasifica como nivel medio. Por último, se considera un nivel alto de ciberadicción cuando el porcentaje obtenido está en el rango del 107% al 145%. Estos rangos de porcentaje ayudan a categorizar y comprender los niveles de ciberadicción de manera más clara y sencilla.

**Tabla 11***Ansiedad por uso de redes sociales*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Nivel bajo	16	36,4	36,4
Nivel medio	18	40,9	77,3
Nivel alto	10	22,7	100,00
<b>Total</b>	<b>44</b>	<b>100,00</b>	

**Figura 6***Ansiedad por uso de redes sociales*

En la tabla anterior, respecto a la variable ciberadicción en su indicador “ansiedad por uso de redes sociales”, se puede observar el 40,9% de los estudiantes a los que se les aplicó el instrumento obtuvieron un nivel medio, el 36,4% ha obtenido un nivel bajo y el 22,7% un nivel alto.

En este contexto, es importante destacar que la categoría de "nivel alto" muestra la menor frecuencia, con un total de 10 estudiantes. Esto indica que hay un número significativo de estudiantes experimentando niveles elevados de ansiedad relacionada con el uso de redes sociales. Este dato es de gran relevancia y debe ser abordado con atención.

Por otro lado, es crucial no pasar por alto los niveles de "medio" y "bajo" en la categoría de ansiedad. Se ha identificado a 18 estudiantes en el nivel medio, lo que constituye la mayoría de la muestra estudiada. Esto sugiere que, aunque estos estudiantes no presentan ansiedad extrema, aún experimentan niveles considerables de ansiedad relacionada con las redes sociales. Esto se refleja en su tendencia a sentir ansiedad por acceder a las redes sociales, a buscar constantemente conexión a Internet para hacerlo, a conectarse apenas se despierta, a ver las redes sociales como escape del mundo real, y considerar que la vida no tiene sentido.

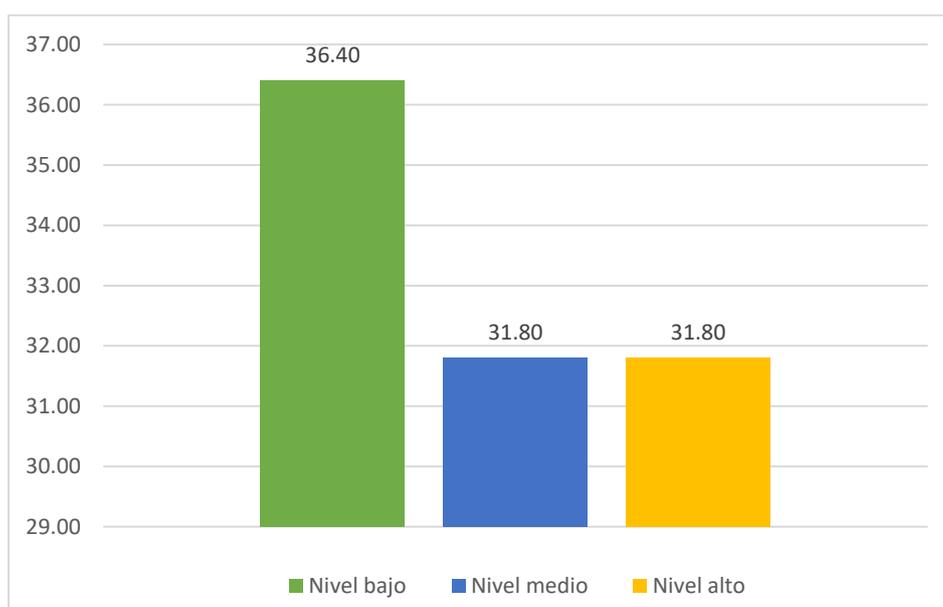
**Tabla 12**

*Relaciones sociales*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Nivel bajo	16	36,4	36,4
Nivel medio	14	31,8	68,2
Nivel alto	14	31,8	100,00
<b>Total</b>	<b>44</b>	<b>100,00</b>	

**Figura 7**

*Relaciones sociales inadecuadas*



En la tabla anterior, respecto a la variable ciberadicción en su indicador “relaciones sociales inadecuadas”, se puede observar que el 36,4% de los estudiantes a los que se les aplicó el instrumento, ha obtenido un nivel bajo; el 31,8% un nivel medio y el 31,8% un nivel alto.

A pesar de que los resultados indiquen una mayoría en el porcentaje de relaciones sociales inadecuadas, con un 36,4%, los niveles medio y alto han podido evidenciar valores importantes, con 31,8% cada uno, esto indica que, en suma, un gran número de estudiantes, presentan relaciones sociales inadecuadas. Lo anterior indica que las relaciones sociales en el contexto estudiado presentan dificultades que hacen que su desarrollo y desenvolvimiento puedan ser calificados como inadecuadas.

Las relaciones sociales inadecuadas pueden tener un impacto significativo en varios aspectos del proceso de aprendizaje. Según una encuesta realizada, más de la mitad de los participantes muestran un nivel medio o alto de problemas en sus relaciones sociales. Es crucial examinar las posibles consecuencias de estos datos en áreas como el rendimiento académico. Esto es especialmente importante en un contexto donde las relaciones sociales desempeñan un papel fundamental en el desarrollo adecuado de los estudiantes. Los valores destacados en la tabla 11 son motivo de preocupación, ya que sugieren que los estudiantes están experimentando dificultades en sus relaciones sociales que afectan a sus logros académicos. Por ejemplo, indicaron que incluso sus propias familias se molestan porque no pueden dejar de utilizar las redes sociales, lo que los lleva a pasar demasiado tiempo en línea cuando están solos, le dan mayor preferencia al estar en redes sociales a pesar de estar acompañado, y da preferencia a esas amistades en lugar de las presenciales, además de demostrar mejor expresión con estas mismas, puesto que aparenta lo que quiere ser en redes, por lo que estas se afianzan en su vida cotidiana. Esta dinámica puede tener un impacto negativo en su capacidad para concentrarse en el

aprendizaje y puede interferir en su desarrollo social y emocional. Por lo tanto, es esencial abordar estas cuestiones y proporcionar apoyo y orientación adecuados para ayudar a los estudiantes a encontrar un equilibrio saludable entre las relaciones sociales en línea y su éxito académico.

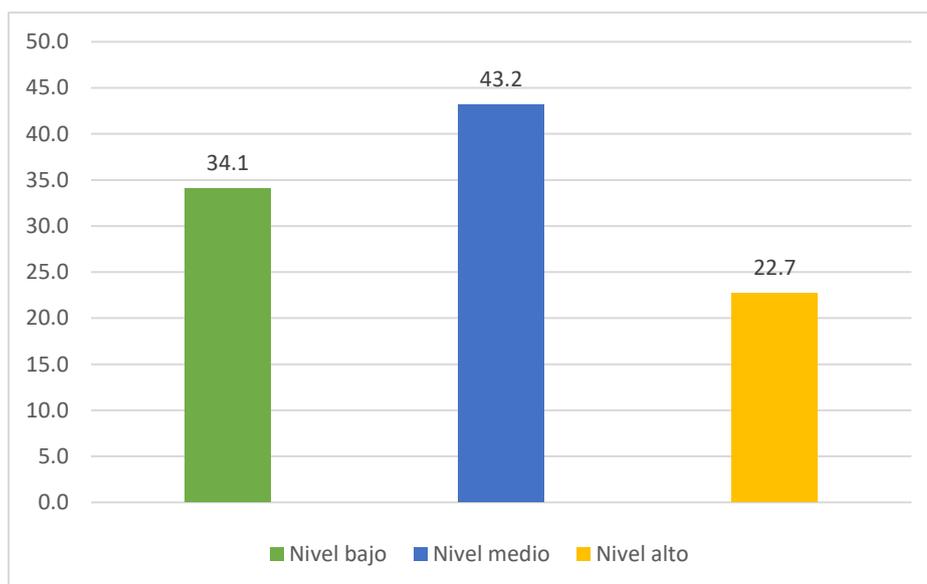
**Tabla 13**

*Procrastinación, aislamiento social*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Nivel bajo	15	34,1	34,1
Nivel medio	19	43,2	77,3
Nivel alto	10	22,7	100,00
Total	44	100,00	

**Figura 8**

*Procrastinación, aislamiento social*



En la tabla anterior, respecto a la variable ciberadicción en su indicador “procrastinación y aislamiento social”, se puede observar que el 43,2% de los estudiantes a los que se les aplicó el instrumento, ha obtenido un nivel medio; el 34,1% obtuvo un nivel bajo y el 22,7% un nivel alto.

Una de las dimensiones de fundamental consideración y relevancia, es la referida a la procrastinación y aislamiento social, debido a que estos factores inciden de manera

directa en actividades de importancia para el desenvolvimiento óptimo de los estudiantes, no solo a nivel de aprendizaje, sino también en su consolidación como ciudadano. De tal manera, los datos obtenidos señalan que la mayoría de los estudiantes, manifiestan un nivel medio de procrastinación y aislamiento social, lo cual es un dato preocupante, porque se debe considerar la posibilidad de que estos estudiantes evolucionen a niveles altos.

Por otro lado, es importante destacar que los niveles bajos de procrastinación y aislamiento social sugieren que la mayoría de los estudiantes muestran comportamientos que no se alinean con la procrastinación y el aislamiento social. Sin embargo, es fundamental abordar estos valores con precaución, ya que deben considerarse como un punto de referencia junto con los resultados relacionados con las relaciones sociales inadecuadas. Estos valores pueden ayudar a comprender que, aunque muchos estudiantes no experimenten niveles altos de procrastinación y aislamiento social, todavía existe una influencia significativa de las plataformas de redes de interacción social en línea, en su vida cotidiana. Esto se manifiesta en su constante atracción hacia el mundo de las redes y su emoción por participar en ellas, ocasionando que omita hacer las tareas por pasar tiempo en ellas, tenga sentimientos negativos si es que debe disminuir el tiempo en redes, como tristeza o infelicidad; por otro lado, deja de lado a su familia cuando está en las redes, ya que se siente atraído por su misterio, deja de comer o beber por pasar tiempo en redes, su productividad ha bajado y tiene problemas físicos.

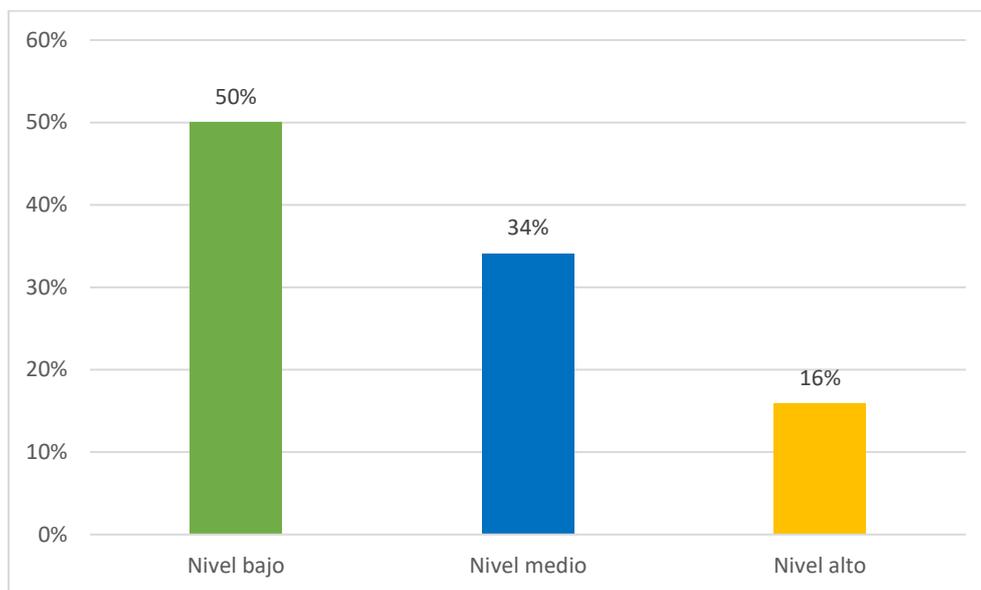
**Tabla 14**

*Gestión de información por redes sociales*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Nivel bajo	22	50,0	34,1
Nivel medio	15	34,0	68,2
Nivel alto	7	16,0	100,00
<b>Total</b>	44	100,00	

**Figura 9**

*Gestión de información por redes sociales*



En la tabla anterior, con relación a la variable ciberadicción respecto al indicador gestión de información por redes sociales, se puede observar que el 50% de los estudiantes a los que se les aplicó el instrumento ha obtenido un nivel bajo, el 34% obtuvo un nivel medio y tan solo el 16% un nivel alto.

Con referencia a este indicador podemos señalar que la mayoría, es decir un 50% presenta un nivel bajo de gestión de información en redes sociales, este valor se dio ya que el mantenerse en constante información en aspectos relacionados con los cursos (ej. tarea, actividades) conlleva a que estén constantemente en la redes sociales, así mismo se mantienen en estas plataformas en línea para estar informados sobre aquello que comparten en medios de interacción, tener conocimiento sobre eventos especiales o saber qué comparten las amistades y el entorno familiar tanto cercano, como lejano, esto sugiere que los estudiantes no poseen las capacidades suficientes para manejar este recurso, o en su defecto lo utilizan para actividades que en muchas ocasiones pueden resultar peligrosas, puesto que en muchos casos lo usan incluso mientras caminan por la calle. Es necesario destacar que, las redes sociales pueden ser una herramienta valiosa para el

aprendizaje, sin embargo, una gestión inadecuada de las mismas, pueden generar, conductas de riesgo o en su defecto una disminución en los logros de aprendizaje.

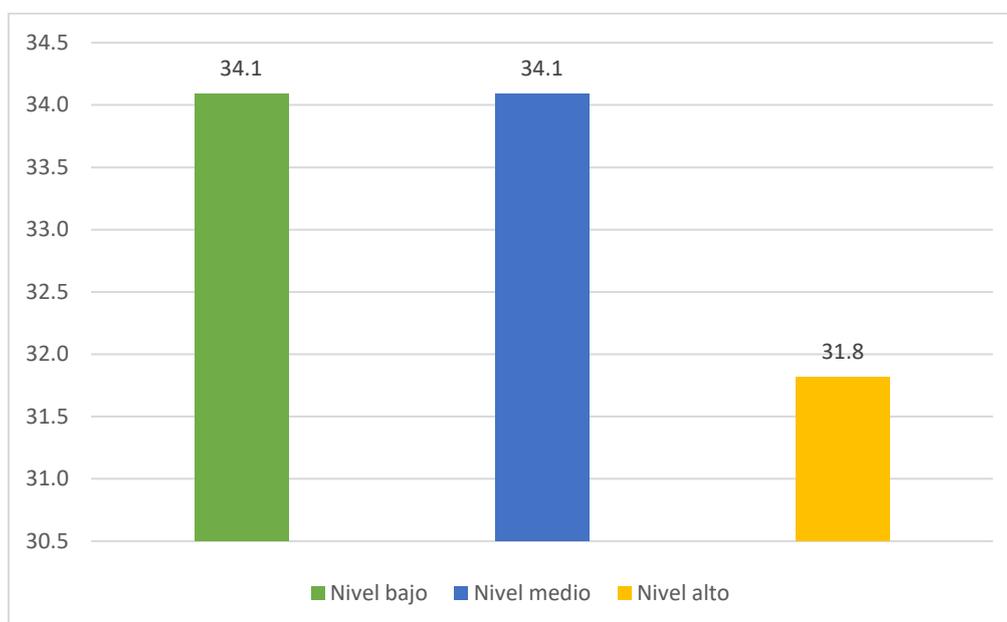
**Tabla 15**

*Variable ciberadicción*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Nivel bajo	15	34,1	34,1
Nivel medio	15	34,1	68,2
Nivel alto	14	31,8	100,00
<b>Total</b>	<b>44</b>	<b>100,00</b>	

**Figura 10**

*Variable ciberadicción*



En la tabla anterior, respecto a la variable ciberadicción, se puede observar que el 34,1% de los estudiantes a los que se les aplicó el instrumento ha obtenido un nivel medio, el 31,8% obtuvo un nivel alto y el 34,1% un nivel bajo.

De manera general, es posible establecer que los niveles de ciberadicción en los estudiantes encuestados se mantienen en niveles bajos y altos, ambos con el mismo porcentaje, 34,1%, esto puede sugerir que, la ciberadicción no presenta niveles alarmantes en los estudiantes, sin embargo, la información debe ser tomada con precaución, debido

a que estos pueden variar de manera veloz y a que los valores porcentuales no presentan una diferencia importante.

### 5.3. Prueba de hipótesis

En este apartado, se logra contrastar si las hipótesis sugeridas por el investigador son verdaderas o falsas, es así como, mediante un modelo de regresión lineal, se presentan los resultados para el objetivo general y luego para los específicos.

#### 5.3.1. Prueba de hipótesis general

**H0:** La ciberadicción no influye de forma negativa en los logros de aprendizaje del área de Ciencias Sociales en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la IE Fortunato L. Herrera-Cusco-2022.

**H1:** La ciberadicción influye de forma negativa en los logros de aprendizaje del área de Ciencias Sociales en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la IE Fortunato L. Herrera, Cusco, 2022.

**Tabla 16**

*Resumen del modelo – hipótesis general*

Modelo	R	R cuadrado	Error estándar de la estimación
1	0,349 <sup>a</sup>	0,122	1,26871

a. Predictores (constante), ciberadicción

En la anterior tabla se puede observar el valor de “R cuadrado”, este valor sirve para poder entender la influencia de una variable sobre la otra, es decir, en cuanto a influido la ciberadicción sobre los logros de aprendizaje, en tal sentido la influencia fue del 12.2%. En otros términos, se precisa que la ciberadicción afecta en un 12.2% en los logros de aprendizaje de los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la IE Fortunato L. Herrera, Cusco. Esto quiere decir que tener una adicción a las redes sociales afecta negativamente los logros de aprendizaje, es decir, si los estudiantes pasan varias horas en las redes sin cansarse, sintiendo que deben estar conectados para no

sentirse incómodos, aislándose del resto, procrastinando sus deberes escolares, entonces su rendimiento académico disminuirá en un 12,2%.

**Tabla 17**

*Coefficientes del modelo*

Modelo	Coeficientes no estandarizados		Sig.
	B	t	
1 (Constante)	9,626	19,109	0,000
Ciberadicción	-0,569	-2,416	0,020

a. Variable dependiente: logros de aprendizaje

Esta tabla permite conocer si es significativo la influencia de la ciberadicción sobre los logros de aprendizaje, esto se puede apreciar por medio de la significancia del resultado el cual es de 0.02. La regla indica que si la significancia se encuentra por debajo de 0.05 entonces, si existe una influencia significativa (se acepta la hipótesis alterna). A partir de esto, se descubrió que la ciberadicción tiene un efecto negativo en los logros de aprendizaje. En otras palabras, cuando los estudiantes están más enganchados a la tecnología de forma desmedida, su desempeño académico tiende a ser peor, y viceversa. En resumen, los datos del estudio respaldan la hipótesis que se planteó inicialmente, lo que significa que hay evidencia estadística de que la ciberadicción afecta negativamente el rendimiento académico de los estudiantes.

### **5.3.2. Prueba de hipótesis específicas**

- **Primera hipótesis específica**

**H0:** La tolerancia virtual no influye de forma significativa en los logros de aprendizaje en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la I.E. Fortunato L. Herrera-Cusco-2022.

**H1:** La tolerancia virtual influye de forma significativa en los logros de aprendizaje en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la I.E. Fortunato L. Herrera-Cusco-2022.

**Tabla 18***Resumen del modelo – hipótesis específica 1*

Modelo	R	R cuadrado	Error estándar de la estimación
1	0,341a	0,116	1,27303

a. Predictores (constante), tolerancia virtual

En la anterior tabla se puede observar el valor de “R cuadrado”, este valor sirve para poder entender la influencia de una variable sobre la otra, es decir, en cuánto a influido la tolerancia virtual sobre los logros de aprendizaje, en tal sentido la influencia fue del 11.6%. En otros términos, se precisa que la tolerancia virtual afecta en un 11.6% en los logros de aprendizaje de los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la IE Fortunato L. Herrera, Cusco. Esto quiere decir que, el estudiante no puede dejar estar muchas horas en las redes sociales, sin que sienta la necesidad de poder entrar, entonces su rendimiento académico bajará en un 11,6%.

**Tabla 19***Coefficientes – hipótesis específica 1*

Modelo	Coeficientes no estandarizados		t	Sig.
	B	Desv. Error		
1 (Constante)	9,616	0,510	18,834	0,000
Tolerancia virtual	-0,596	0,254	-2,348	0,024

a. Variable dependiente: logros de aprendizaje

Esta tabla permite conocer si es significativo la influencia de la tolerancia virtual sobre los logros de aprendizaje, esto se puede apreciar por medio de la significancia del resultado el cual es de 0.024. La regla indica que si la significancia se encuentra por debajo de 0.05, entonces, si existe una influencia significativa (se acepta la hipótesis alterna). Por ello descubrió que la tolerancia virtual tiene un efecto negativo en los logros de aprendizaje, es decir, a mayor tolerancia para estar conectado, pues los logros de aprendizaje se verán afectados negativamente.

- **Segunda hipótesis específica**

**H0:** La necesidad por estar conectado no influye de forma significativa en los logros de aprendizaje en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la I.E. Fortunato L. Herrera-Cusco-2022.

**H1:** La necesidad por estar conectado influye de forma significativa en los logros de aprendizaje en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la I.E. Fortunato L. Herrera-Cusco-2022.

**Tabla 20**

*Resumen del modelo – hipótesis específica 2*

Modelo	R	R cuadrado	Error estándar de la estimación
1	0,438 <sup>a</sup>	0,191	1,21748

a. Predictores (constante), necesidad por estar conectado

En la anterior tabla se puede observar el valor de “R cuadrado”, este valor sirve para poder entender la influencia de una variable sobre la otra, es decir, en cuánto ha influido la necesidad por estar conectado sobre los logros de aprendizaje, en tal sentido la influencia fue del 19.1%. En otros términos, se precisa que la necesidad por estar conectado afecta en un 19.1% en los logros de aprendizaje de los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la IE Fortunato L. Herrera, Cusco. Esto quiere decir que, si el estudiante busca estar en redes sociales todo el tiempo, asilándose de todos los demás y prefiriendo relacionarse mediante las redes sociales, sus logros de aprendizaje se verán reducidos en un 19,1%.

**Tabla 21**

*Coefficientes – hipótesis específica 2*

Modelo	Coeficientes no estandarizados			Sig.
	B	Desv. Error	T	
1 (Constante)	9,872	0,472	20,905	0,000
Necesidad por estar conectado	0,702	0,223	-3,154	0,003

a. Variable dependiente: logros de aprendizaje

Esta tabla permite conocer si es significativo la influencia de la necesidad por estar conectado sobre los logros de aprendizaje, esto se puede apreciar por medio de la significancia del resultado el cual es de 0.003. La regla indica que si la significancia se encuentra por debajo de 0.05 entonces, si existe una influencia significativa (se acepta la hipótesis alterna). Por ello descubrió que la necesidad por estar conectado tiene un efecto negativo en los logros de aprendizaje.

Asimismo, se puede deducir que, mientras la necesidad por estar conectado se incrementa en los estudiantes, los logros de aprendizaje se verán afectados en sentido negativo. Finalmente, se logra afirmar la aceptación de la hipótesis planteada por el investigador, en la que los logros de aprendizaje son influenciados significativamente por la necesidad de estar conectado.

- **Tercera hipótesis específica**

**H0:** Los problemas virtuales no influyen de forma significativa en los logros de aprendizaje en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la I.E. Fortunato L. Herrera-Cusco-2022.

**H1:** Los problemas virtuales influyen de forma significativa en los logros de aprendizaje en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la I.E. Fortunato L. Herrera-Cusco-2022.

**Tabla 22**

*Resumen del modelo – hipótesis específica 3*

Modelo	R	R cuadrado	Error estándar de la estimación
1	0,334 <sup>a</sup>	0,112	1,27610

a. Predictores (constante), problemas virtuales

En la anterior tabla se puede observar el valor de “R cuadrado”, este valor sirve para poder entender la influencia de una variable sobre la otra, es decir, en cuanto a influido los problemas virtuales sobre los logros de aprendizaje, en tal sentido la

influencia fue del 11.2%. En otros términos, se precisa que los problemas virtuales afectan en un 11.2% en los logros de aprendizaje de los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la IE Fortunato L. Herrera, Cusco. Es decir, si el estudiante procrastina en sus deberes académicos, y se aísla del resto de compañeros y familiares, entonces sus logros de aprendizaje disminuirán en un 11,2% debido a este problema.

**Tabla 23**

*Coefficientes – hipótesis específica 3*

Modelo	Coeficientes no estandarizados		t	Sig.
	B	Desv. Error		
1 (Constante)	9,620	0,524	18,371	0,000
Problemas virtuales	-0,593	0,258	-2,229	0,027

a. Variable dependiente: logros de aprendizaje

Esta tabla permite conocer si es significativo la influencia de los problemas virtuales sobre los logros de aprendizaje, esto se puede apreciar por medio de la significancia del resultado el cual es de 0.027. La regla indica que si la significancia se encuentra por debajo de 0.05 entonces, si existe una influencia significativa (se acepta la hipótesis alterna). Los resultados respaldan la hipótesis que se planteó en el estudio. Esto significa que los problemas virtuales tienen efecto significativo y negativo sobre los logros de aprendizaje, y esta conclusión se basa en los datos que se han recopilado y analizado.

- **Cuarta hipótesis específica**

**H0:** La necesidad por estar informado no influye de forma significativa en los logros de aprendizaje en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la I.E. Fortunato L. Herrera-Cusco-2022 .

**H1:** La necesidad por estar informado influye de forma significativa en los logros de aprendizaje en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la I.E. Fortunato L. Herrera-Cusco-2022.

**Tabla 24***Resumen del modelo – hipótesis específica 4*

Modelo	R	R cuadrado	Error estándar de la estimación
1	0,030 <sup>a</sup>	0,001	1,35339

a. Predictores (constante), necesidad por estar informado

En la anterior tabla se puede observar el valor de “R cuadrado”, este valor sirve para poder entender la influencia de una variable sobre la otra, es decir, en cuánto ha influido la necesidad por estar informado sobre los logros de aprendizaje, en tal sentido la influencia fue del 0.1%. En otros términos, se precisa que la necesidad por estar informado afecta en un 0.1% en los logros de aprendizaje de los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la IE Fortunato L. Herrera, Cusco. Es decir, si el estudiante pasa mucho de su tiempo buscando la información en las redes sociales, y busca conocer lo que sucede a su alrededor a través de ellas, entonces sus logros de aprendizaje no se verán afectados, puesto que la disminución de estos se da en 0,01%, lo cual no es significativo.

**Tabla 25***Coefficientes – hipótesis específica 4*

Modelo	Coeficientes no estandarizados		t	Sig.
	B	Desv. Error		
1 (Constante)	8,413	0,486	17,308	0,000
Necesidad por estar informado	0,047	0,240	0,196	0,845

a. Variable dependiente: logros de aprendizaje

Los valores del modelo permiten indicar que no se acepta la hipótesis del estudio y aceptar la hipótesis nula donde se indica que la necesidad por estar informado no influye de forma negativa en los logros de aprendizaje.

## CAPÍTULO VI. DISCUSIÓN

Con respecto a la hipótesis general, se observa que el coeficiente de determinación  $R^2$ , indica que las variables ciberadicción y logros de aprendizaje se asocian de forma positiva, pero esta relación es baja. De igual manera, con el valor  $B = -0,569$ , se puede decir que la ciberadicción repercute negativamente en los logros de aprendizaje. Además, el incremento en una unidad de la ciberadicción generará un cambio en  $-0,569$  en los logros de aprendizaje en la materia evaluada; esto quiere decir que, si los estudiantes presentan mayores índices de ciberadicción, los logros de aprendizaje registrados por su docente serán menores o viceversa. Estos datos se contrastan con los obtenidos por Milla y Rojas (2018), quienes con los resultados obtenidos en su indagación en los educandos de segundo año del nivel secundario de la institución Trilce, en la sede del distrito de Los Olivos, concluyeron que existe un vínculo estadísticamente sustancial entre rendimiento académico y ciberadicción, puesto que el 49% de los educandos evidencian un nivel leve, el 28% un nivel grave y el 23% un nivel aceptable de adicción a las plataformas sociales y a los juegos en línea y videojuegos.

De igual manera, se contrasta con los resultados de Abad (2019), quien dedujo que la adicción a las plataformas sociales de los educandos del 3ro, 4to y 5to del nivel secundaria de la Institución Educativa Cruz Saco del distrito de San Martín de Porres presenta un nivel medio. Como se puede observar en los resultados de estas investigaciones, en la primera se dedujo que la ciberadicción afecta de manera negativa a los logros de aprendizaje, mientras que en la segunda se dedujo que tiene una relación, pero solo el 28% de los estudiantes presenta una adicción grave. La variabilidad de estos resultados, por un lado, puede deberse a la variación en la población de estudio, puesto que en la presente son estudiantes de primero de educación básica regular; en la segunda, son estudiantes de segundo año de educación básica, y en la tercera, estudiantes de 3ro,

4to y 5to, por otro lado, también puede deberse al contexto de la pandemia, ya que con esta, la virtualidad tomó más fuerza y terminó de consolidarse en la vida diaria de las personas; el presente estudio se realizó durante la pandemia, en el auge de la virtualidad; mientras que el segundo y tercero se realizaron antes del auge de la virtualidad, es por estas razones que los resultados de ambos estudios varían.

Con respecto a la hipótesis específica 1, en el modelo se observa que el valor de  $p = 0,024$  y  $B = -0,596$ , con ello se afirma que la tolerancia virtual influye de manera negativa en los “logros de aprendizaje en el curso de Ciencias Sociales en los estudiantes de primer grado secundaria de la IE Fortunato L. Herrera”. Estos resultados se contrastan con los que obtuvo Verdesoto y Negrete (2018), quienes afirman que los estudiantes del 3ro, 4to y 5to de secundaria de la IE 40029 Ludwing Van Beethoven, tienen alta tolerancia a la red social Facebook, por lo cual su nivel de distracción a esta red social es mínima. Así mismo, Chambi (2018), quien afirma que el 67% de los educandos postergan sus labores escolares por usar la plataforma social Facebook, este gran porcentaje de jóvenes se distrae y deja de lado sus actividades académicas; sumado a ello, se tienen los bajos niveles de control por parte de los padres, ya que el 35% afirma que no tienen ningún tipo de control, y el 37% indicaron que solo su madre controla el tiempo que pasan en esta red social. De igual manera, con los resultados obtenidos por Ali et al. (2020), se afirmó que tanto el uso de teléfonos inteligentes como la tendencia a la holgazanería cibernética tienen un impacto positivo y significativo en la adicción a los teléfonos inteligentes. Como se puede observar en los resultados de estos estudios, la tolerancia virtual afecta de manera negativa al logro de aprendizajes, tanto en adolescentes como en jóvenes, ya que en los dos primeros estudios la población fueron estudiantes de secundaria, y en la tercera, estudiantes universitarios; y a pesar de estas diferencias el resultado es el mismo; también podemos tomar en cuenta el año en los que se realizaron estos estudios, siendo los dos

primeros antes de la pandemia y el último posterior ella, aún con el contexto tan distinto, se obtuvo el mismo resultado, lo cual confirma lo adictivo que puede llegar a ser el uso del Internet.

Con respecto a la hipótesis específica 2, se observa que el valor de P es igual a 0,003 y B = 0,702, con esto se puede afirmar que la necesidad de estar conectado influye sobre los logros de aprendizaje. Es por ello que mientras la necesidad de los estudiantes por estar conectados se incrementa, los logros de aprendizaje serán afectados de manera negativa en el curso de Ciencias Sociales de los escolares de primero de primaria. Estos resultados se pueden contrastar con los obtenidos por Verdesoto y Negrete (2018), quienes en su investigación observaron que el 68% de los educandos usan ocasionalmente la plataforma social y el 23% moderadamente, asimismo, se observa que el 17% de los varones juegan en línea, mientras que solo el 7% de las mujeres lo hace; por otro lado, la plataforma social más utilizada es Facebook con un 27%, seguida por YouTube con un 26%, WhatsApp con un 24%, Instagram con un 19% y otras redes con 4%; con esta información, se deduce que existe un uso excesivo de las plataformas sociales y el Internet, los cuales podrían tener efectos negativos en el éxito de aprendizaje. De igual manera, se contrasta con los resultados de Abad (2019), quien dedujo que la necesidad por estar conectado de los educandos del 3ro, 4to y 5to del nivel secundaria de la Institución Educativa Cruz Saco del distrito de San Martín de Porres presentan un nivel medio con un 55%, esto a consecuencia de que los padres controlan los horarios de sus hijos en las plataformas sociales. De igual manera, con los resultados obtenidos por Ali et al. (2020), la autorregulación no tiene efecto significativo en la adicción a los teléfonos inteligentes, puesto que los estudiantes con altos niveles de autorregulación, tienen menos adicción a los teléfonos inteligentes y a la necesidad de estar conectado.

Con respecto a la hipótesis específica 3, se observa que el valor de  $p = 0,027$  y el de  $B = -0,593$ , con este resultado se afirma que los problemas virtuales afectan de forma negativa a los logros de aprendizaje, es decir que, si existe un incremento en los problemas virtuales, el logro del aprendizaje se verá afectado negativamente. Estos datos se pueden contrastar con los de Chambi (2018), donde el principal resultado encontrado fue que la gran parte de los educandos usaban la plataforma social Facebook, y que esta no influía en la distracción de los estudiantes en cuanto a la calidad del cumplimiento de sus tareas escolares; es por ello que se encontró que los estudiantes cumplen sus trabajos de manera adecuada, haciendo una comparación de nuestra investigación con el trabajo investigativo de Chambi (2018) pudimos darnos cuenta que el factor “control por parte de los padres de familia” redujo considerablemente la adicción a las tecnologías, situación que no sucedió en la muestra poblacional de nuestra investigación. De igual manera, se contrasta con los resultados de Abad (2019), quien dedujo que los problemas virtuales de los educandos del “3ro, 4to y 5to del nivel secundaria de la IE. Cruz Saco del distrito de San Martín de Porres” presentan un bajo nivel, con un 49% de educandos que tienen control sobre el uso de las plataformas sociales y solo un 7% presentando un nivel alto.

Con respecto a la hipótesis específica 4, el valor de  $R$  es igual a 0,030, este resultado indica que existe una baja asociación entre la necesidad de estar informado y los logros de aprendizaje, es por ello que se afirma que la necesidad por estar informado no afecta de forma significativa en los “logros de aprendizaje en el área de Ciencias Sociales de los estudiantes del primer grado de la IE Fortunato L. Herrera”. Estos resultados se contrastan con los obtenidos de Milla y Rojas (2018), quienes afirman que los educandos utilizan el internet para buscar información, el autor afirma que los educandos ven a Internet como una gran biblioteca virtual a la cual tienen fácil acceso,

con esta utilidad, el internet forma parte de la vida académica de los educandos, considerándose como un medio de comunicación.

## CONCLUSIONES

**Primera**, se concluye que “la ciberadicción influye de forma negativa en los logros de aprendizaje del área de Ciencias Sociales en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Fortunato L. Herrera”, se afirma esto ya que la significancia es igual a 0,020, menor a 0,05. Así mismo, al tener un coeficiente  $R^2$  de 0,122, se puede interpretar que la variable de ciberadicción tiene una capacidad explicativa del 12,2% sobre la variabilidad de los logros de aprendizaje en la materia evaluada a los estudiantes. Esto implica que la variable ciberadicción tiene una relación débil con los logros de aprendizaje.

**Segunda**, se concluye que “la tolerancia virtual influye de forma significativa en los logros de aprendizaje en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Fortunato L. Herrera”, se afirma esto ya que el nivel de significancia es igual a 0,024. Al tener un coeficiente  $R^2$  igual a 0,116, se puede interpretar que la variable logros de aprendizaje es afectada en un 11,6% por la dimensión tolerancia virtual.

**Tercera**, se concluye que “la necesidad por estar conectado influye de forma significativa en los logros de aprendizaje en el área de Ciencias Sociales de los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la IE Fortunato L. Herrera”. Por el P valor = 0,03. El  $R^2$  tiene un valor de 0,191, esto significa que la necesidad por estar conectado explica un 19,1% la variabilidad de los logros de aprendizaje.

**Cuarta**, se concluye que “los problemas virtuales influyen de forma significativa en los logros de aprendizaje en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Fortunato L. Herrera”, ello evidenciado en el valor de significancia  $0,027 < 0,05$ . También, se afirma esto ya que el

$R^2$  es igual a 0,112, con este resultado se puede afirmar que los problemas virtuales explican en un 11,2% la variabilidad de los logros de aprendizaje.

**Quinta**, se afirma que “la necesidad por estar informado no influye de forma significativa en los logros de aprendizaje en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la IE Fortunato L. Herrera”, se afirma ello ya que el nivel de significancia es igual a 0,001.

## SUGERENCIAS

**Primera**, se sugiere al director y docentes de la Institución Educativa Fortunato L. Herrera la implementación de actividades extracurriculares como talleres de danza y teatro, con esto se busca que los estudiantes tengan más actividades en su día a día, se reduzca el tiempo libre y las horas invertidas en el internet.

**Segunda**, se sugiere a los padres familia implementar un horario de acceso a internet, controlar las horas al frente de las redes, incentivar a otras actividades que no impliquen el uso del internet.

**Tercera**, se sugiere al director y plana docente, implementar actividades de socialización, estas podrían ser campeonatos escolares, fiestas, concursos, etc. Con esto se podría evitar que los estudiantes usen las redes sociales como único medio de socialización.

**Cuarta**, se recomienda a los miembros de la institución implementar un horario de todas las actividades de los estudiantes, esta debe de ser detallada por horas y al final del día se debe controlar el cumplimiento de las actividades, esto podría ayudar a reducir la procrastinación. De igual manera, se sugiere a los docentes realizar dinámicas sociales, esto podría ayudar a reducir el aislamiento social.

**Quinta**, se sugiere a los docentes informar a los estudiantes sobre otros medios de información, como por ejemplo los periódicos virtuales y las páginas oficial, en donde se puede encontrar información de valor y verídica, con ello se podría evitar el uso de las redes con el fin de informar.

**BIBLIOGRAFÍA**

- Abad, G. (2019). *Adicción al uso de las redes sociales en estudiantes de 3ro,4to y 5to del nivel secundaria de la I.E. Cruz Saco del distrito de San Martín de Porres*. Universidad Inca Garcilaso de la Vega.
- Acosta, J. y Plata, K. y Puentes, D. y Torres, M. (2019). Influencia de los recursos y capacidades en los resultados financieros y en la competitividad empresarial: Una revista de la literatura. *I+D Revista de Investigaciones*, 13(1).
- AL-Qadri, A. y Zhao, W. y Li, M. y Al-khresheh, M. y Boudouaia, A. (2021). La prevalencia de las dificultades de aprendizaje académico: una herramienta de observación. *Heliyon*, 7(10), e08164. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e08164>
- Ali, S. y Tuba, S. y Qamar, S. (2020). Impacto de la adicción a los teléfonos inteligentes en el rendimiento académico de los estudiantes en Instituto de Educación Superior de Pakistán. *Revista de Educación y Ciencias Sociales*, 8(1), 1–14.
- Aponte, R. D. y Castillo, C. P. y González, E. J. (2017). Prevalencia de adicción a internet y su relación con disfunción familiar en adolescentes. *Original*, 10(3), 179–186.
- Araujo, P. F. y Rojas, P. P. (2019). *Factores que inciden en el rendimiento académico en estudiantes de educación secundaria de una Institución Educativa Pública – Chacarilla - Yauli*. Universidad Nacional Huancavelica.
- Barak, M. y Assal, M. (2018). *Aprendizaje de robótica y STEM: logros de los estudiantes en tareas de acuerdo con la taxonomía de tareas P3: práctica, resolución de problemas y proyectos*. 28, 121–144.
- Basto, R. R. (2017). La función docente y el rendimiento académico: Una aportación al

estado del conocimiento. *Congreso Nacional de Investigación Educativa*, 15.

Brackett, M. y Bailey, C. y Hoffmann, J. y Simmons, D. (2019). RULER: A Theory-Driven, Systemic Approach to Social, Emotional, and Academic Learning. *Educational Psychologist*, 54(3), 144–161. <https://doi.org/10.1080/00461520.2019.1614447>

Brito, P. y Fernández, D. (2021). Manejo emocional de la crisis sanitaria ante coronavirus: una revisión narrativa. *Enfermería clínica*, 31.

Brown, A. (2017). *trabajo en grupo* (Taylor & F).

Cabero, J. y Pérez, J. L. y Valencia, R. (2020). Escala para medir la adicción de estudiantes a las redes sociales. Scale to Measure the Students' Addiction to Online Social Media. *Convergencia*, 27(2018), 29.

Cabezas, I. (2021). *Habilidades comunicativas y desempeño laboral docente de una institución educativa Nueva Alborada, Guayaquil, Ecuador, 2018*. Tesis de maestría: Universidad César Vallejo.

Carmona, R. (2020). Ocho consejos con los que sí mejorarás tu concentración. *Octubre*.

Cassany, D. y Calvo, B. y Shafirova, L. y Zhang, L. (2021). El hablar desde la didáctica: las destrezas comunicativas. *Manual de lingüística para hablar*, 783–804.

Ccahua, C. M. (2019). “Facebook y su incidencia en el rendimiento académico de los estudiantes del 4° y 5° grado de secundaria en la Institución Educativa José Carlos Mariátegui, Cachimayo – Anta, año 2019”. Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco.

- Ccolque, J. (2022). *Videojuegos en línea y el rendimiento académico en matemática de los estudiantes del nivel secundario Pedro Paulet-Manu*. Universidad César Vallejo.
- Ceylan, V. y Kesici, A. (2017). Efecto del aprendizaje mixto en el rendimiento académico. *Enero, 11*.
- Chambi, J. (2018). *La red social Facebook como instrumento distractor influye en la calidad de las tareas escolares en los alumnos del 3ro, 4to y 5to de secundaria de la institución educativa 40029 Ludwing Van Beethoven*. Universidad Nacional de San Agustín.
- Chichotky, V. (2021). *Cambios en las rutinas es uno de los factores clave que afectan las personas durante la pandemia*.
- Chirinos, P. W. (2019). *La adicción a los videojuegos debido a la insatisfacción con la realidad*. Universidad San Ignacio de Loyola.
- Chumpitaz, A. (2021). Socialización en las empresas. *Diciembre*.
- Cobacango, J. y Cedeño, V. y Tinoco, M. (2019). *La Ciberadicción en la conducta de los estudiantes*. Universidad Técnica de Manabí.
- Codina, L. (2018). La búsqueda en la era internet. Necesidades de información, documentos y contenidos. *febrero*.
- Cuadros, C. G. y Carrasco, T. W. (2018). *Rendimiento académico del idioma inglés en los estudiantes del tercer y cuarto grado 'a y b' de educación secundaria de la Institución Educativa "José María Arguedas del distrito de Cacatachi" - 2014*. Universidad Nacional de San Martín-Tarapoto.

- De la Serna, J. (2017). Tipos de Ciberadicción. *diciembre*.  
<https://doi.org/10.6084/m9.figshare.13512711>
- Díaz, A. y Mercader, C. y Gairín, J. (2019). *Uso problemático de las TIC en adolescentes*.
- Ding, F. (2021). Volverse más independiente en el aprendizaje académico. En *First Year in a Multilingual University* (pp. 105–125). Springer Singapore.  
[https://doi.org/10.1007/978-981-16-0796-7\\_6](https://doi.org/10.1007/978-981-16-0796-7_6)
- Espinoza, E. (2017). Impacto del maltrato en el rendimiento académico. *Electronic Journal of Research in Education Psychology*, 4(9).  
<https://doi.org/10.25115/ejrep.v4i9.1184>
- Espinoza, E. y Ricaldi, M. (2019). Desarrollo de habilidades intelectuales en docentes de educación básica de Machala, Ecuador. *Educación XXVIII*, 59–79.
- Gallego, T. S. (2016). *Redes sociales digitales: información, comunicación y sociedad en el XXI (2000-2010)*. Universidad Complutense de Madrid.
- Garay, U. y Cabero, J. y Valencia, R. (2020). *Modalidad de estudio, presencial o en línea, y la adicción a las redes sociales virtuales*.
- Garitaonandia, C. y Jiménez, E. y Xuarros, I. y Larrañaga, N. (2020). Menores conectados y riesgos online: contenidos inadecuados, uso inapropiado de la información y uso excesivo internet. *Profesional de la información*, 29(4).
- Gonzales, F. y Benito, B. y Martínez, J. (2021). Actividad física y Cognición ¿Cualquier actividad física mejora nuestros procesos cognitivos? *Noviembre*.  
<https://doi.org/10.33155/j.ramd.2021.11.002>

- González-Padilla, D. A. y Tortolero-Blanco, L. (2020). Social media influence in the COVID-19 Pandemic. *International braz j urol*, 46(suppl 1), 120–124. <https://doi.org/10.1590/s1677-5538.ibju.2020.s121>
- Gozme, Y. y Uracchahua, P. (2019). *Influencia de los videojuegos en el rendimiento académico de la institución educativa particular Eduardo Francisco Forga de los estudiantes de tercero, cuarto y quinto de educación secundaria del distrito de Hunter, Arequipa*. Universidad Nacional San Agustín de Arequipa.
- Hernández-Sampieri, R. y Mendoza, C. (2018a). *Metodología de la Investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta* (Editorial Mc Graw Hill Education (ed.); 1ra ed.). <https://repositoriobibliotecas.uv.cl/handle/uvsc1/1385>
- Hernández-Sampieri, R. y Mendoza, C. P. (2018b). *Metodología de la Investigación : Las Rutas Cuantitativas, Cualitativa y Mixta* (McGRAW-HILL (ed.); 1). <https://repositoriobibliotecas.uv.cl/handle/uvsc1/1385>
- Huaman, B. P. y Lopez, A. J. (2020). *Los juegos en línea y su consecuencia en el rendimiento académico de los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Divino Corazón de Jesús del distrito de Paucarpata de la provincia de Arequipa, región Arequipa - 2019*. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.
- Instituto Nacional de la Salud Mental. (2021). *Transtorno obsesivo-compulsivo*.
- Kapur, R. (2021). Reconocer desafíos y oportunidades en el aprendizaje académico. *diciembre*.
- Kim, M.-M. y Bae, Y.-C. (2014). Mathematical Modelling and Chaotic Behavior

- Analysis of Cyber Addiction. *Journal of Korean Institute of Intelligent Systems*, 24(3), 245–250. <https://doi.org/10.5391/JKIIS.2014.24.3.245>
- Kızıkcapan, O. y Bektaş, O. (2017). El efecto del aprendizaje basado en proyectos en los estudiantes de séptimo grado Logro Académico1. *septiembre, 10*, 37–54.
- López, J. (2018). Comunicación online: herramientas, estrategias y tendencias. *El profesional de la información*, 27(3), 613–619.
- Lozada, J. y Fuentes, R. (2018). Los Métodos de Resolución de Problemas y el Desarrollo del Pensamiento Matemático. *Bolema: Boletim de Educação Matemática*, 32(60), 57–74. <https://doi.org/10.1590/1980-4415v32n60a03>
- Ma, Y. y Rong, Y. (2021). Trabajo en equipo y dinámica de grupo. En *Senior Design Projects in Mechanical Engineering* (pp. 31–49). Springer International Publishing. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-85390-7\\_3](https://doi.org/10.1007/978-3-030-85390-7_3)
- Maman, S. (2019). Brindando el logro de aprendizaje de los estudiantes. *Noviembre*.
- Mamani, Y. (2019). *Estilos de aprendizaje y logros de aprendizaje en el area de matematica de los estudiantes del segundo grado de la I.E.S. Santa Rosa de Puno, 2018*.
- Marín, A. y Linne, J. (2020). Una revision sobre emociones asociadas al ciberacoso en jóvenes adultos. *Psicoperspectivas*, 19(3).
- Martinez, L. y Gimenes, M. y Lambert, E. (2022). Videojuegos de entretenimiento para el aprendizaje académico: una revisión sistemática. *Journal of Educational Computing Research*, 073563312110538. <https://doi.org/10.1177/07356331211053848>

- Medina, F. (2021). *Técnicas de recolección de datos: Descubre un mundo más allá de la encuesta*. Crehana.
- Mendoza, L. J. (2018). Uso excesivo de redes sociales de internet y rendimiento académico en estudiantes de cuarto año de la carrera de psicología UMSA. *Educación Superior*, 5(2), 58–69.
- Milla, I. y Rojas, J. (2018). *Relación entre ciberadicción y el rendimiento académico de los estudiantes del segundo año de educación secundaria en el colegio Trilce, sede Los Olivos*. Universidad Nacional de Educación.
- MINEDU. (2017). *Programa Curricular de Educación Básica*.
- Ministerio de Educación. (2018). *¿Qué logran nuestros estudiantes en ciencias sociales (historia, geografía y economía)?*
- RVM N° 334-2021-MINEDU, (2021). <https://www.gob.pe/institucion/minedu/normas-legales/2549891-334-2021-minedu>
- Ministerio de Educación del Perú. Oficina de Medición de la calidad de los logros de aprendizaje. (2023). *Aprendiendo en pandemia: una aproximación a las oportunidades y logros de aprendizaje en lectura y escritura de estudiantes de 2° grado de primaria en el marco del Estudio Virtual de Aprendizaje 2021*.
- Moghavvemi, S. y Sulaiman, A. y Jaafar, N. I. y Kasem, N. (2018). Las redes sociales como herramienta de aprendizaje complementaria para la enseñanza y el aprendizaje: el caso de youtube. *The International Journal of Management Education*, 16(1), 37–42. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2017.12.001>
- Multhauptff, K. J. (2022). *Adicción a redes sociales y logro de aprendizaje en estudiantes*

*de secundaria de una institución educativa privada de Cusco, 2022*. Tesis de maestría en Psicología educativa, Universidad César Vallejo.

Municipalidad Provincial del Cusco. (2023). *Distritos de la Provincia del Cusco*.

Muñoz, Y. y Rojas-Morales, L. y Mosquera-Lozano, L. (2021). El impacto que tiene el internet en los procesos educativos inclusivos desde la perspectiva del docente. *Revista Estudios Psicológicos*, 1(2), 24–52.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.35622/j.rep.2021.02.002>

Navarro, M. Á. y Rueda, J. G. (2007). Adicción a Internet: revisión crítica de la literatura. *Revista Colombiana de Psiquiatría*, 36(4), 691–700.

Nicomedes, E. (2018). Tipos de investigación. *Universidad Santo Domingo de Guzmán*.

Niti, D. (2021). Logro de aprendizaje de los estudiantes: el papel de la motivación para el aprendizaje y el aprendizaje en línea. *International Journal of Social Science and Human Research*, 04(11). <https://doi.org/10.47191/ijsshr/v4-i11-11>

Núñez-Barriopedro, E. y Sanz-Gómez, Y. y Ravina-Ripoll, R. (2020). Los videojuegos en la educación: Beneficios y perjuicios. *Educare*, 24(2), 1409–4258.  
<https://doi.org/https://ror.org/01t466c14>

Paredes, J. (2019). Salud y bienestar: trastornos del estado de ánimo y suicidio en estudiantes de Bachillerato. *PSICOLOGÍA UNEMI*, 3(4), 24–31.  
<https://doi.org/10.29076/issn.2602-8379vol2iss4.2019pp24-31p>

Pereira, H. F. y Alonzo, Z. T. (2017). Hacia una conceptualización de los videojuegos como discursos multimodales electrónicos. *ANAGRAMAS*, 15(30), 51–64.  
<https://doi.org/DOI: 10.22395/anqr.v15n30a2>

- Petrova, E. (2018). Procastinación en el aprendizaje académico. *VESTNIK UNIVERSITETA*, 4, 156–158. <https://doi.org/10.26425/1816-4277-2018-4-156-158>
- Plaza, de la H. J. (2016). Impacto de las redes sociales virtuales en estudiantes adolescentes. *Revista Internacional de Tecnologías en la Educación*, 3(1), 53–63.
- Prado, Y. (2020). *Evaluación formativa y logros de aprendizaje en estudiantes de cuarto grado de la IE Edelmira del Pando, Vitarte, 2019*. Universidad César Vallejo.
- Price, H. (2011). *Internet addiction*.
- Şahin, C. (2018). Social Media Addiction Scale - Student Form: The reliability and validity study. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 17(1), 169–182.
- Salam, M. y Iskandar, A. y Abang, I. (2017). Servicio de Apoyo al Aprendizaje para el Aprendizaje Académico y el Desarrollo de Habilidades. *septiembre*, 9.
- Salamanca, V. S. (2019). *Ciberadicción En Niños Y Adolescentes En Girón; Santander*. Universidad Cooperativa de Colombia.
- Salguero, E. y Visaga, M. (2021). *Adicción al internet y agresividad en estudiantes de nivel secundaria de una institución educativa de cusco, 2021*.
- Sandoval, L. (2021). *Las redes sociales y su influencia en el rendimiento escolar en estudiantes de la Unidad Educativa “República de Colombia” de la ciudad de La Paz*. Tesis de pregrado, Universidad Mayor de San Andrés.
- Ştefan, M. (2021). El impacto del entorno en línea en el aprendizaje académico y la comunicación. *Educatia* 21, 21, 133–143. <https://doi.org/10.24193/ed21.2021.21.13>

- Suissa, A. (2015). Cyber addictions: toward a psychosocial perspective. *Addictive Behaviors*, 43, 28–32. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2014.09.020>
- Tarazona, E. J. (2017). *Motivación de logro y rendimiento académico en estudiantes del programa dual de electricidad industrial en una Institución de Educación Tecnológica de Villa el Salvador*. Universidad Peruana Cayetano Heredia.
- Tejada, C. y Cruz, M. y Uribe, C. y Rios, J. (2019). Innovación tecnológica: Reflexiones teóricas. *Revista Venezolana de Gerencia*, 24(85).
- Terán, A. P. (2019). Ciberadicciones. Adicción a las nuevas tecnologías (NTIC)1. Prieto, Terán A. Ciberadicciones. Adicción a las nuevas tecnologías (NTIC). Congr Actual Pediatría 2019. 2019; *Congreso de Actualización Pediatría 2019*, 131–141.
- Terrones, E. (2020). *Adicción a las redes sociales y rendimiento académico en los estudiantes de la institución de formación profesional SENATI, Cajamarca 2020*. Universidad Privada Antonio Guillermo Urrelo.
- Toykomidis, G. (2020). Vida social y clases online: ¿cómo organizar tus tiempos? *septiembre*.
- Tsao, S.-F. y Chen, H. y Tisseverasinghe, T. y Yang, Y. y Li, L. y Butt, Z. A. (2021). What social media told us in the time of COVID-19: a scoping review. *The Lancet Digital Health*, 3(3), e175–e194. [https://doi.org/10.1016/S2589-7500\(20\)30315-0](https://doi.org/10.1016/S2589-7500(20)30315-0)
- UNICEF. (2021). Aumenta la preocupación por el bienestar de los niños, niñas y adolescentes ante el incremento del tiempo que pasan frente a las pantallas. *febrero*.
- Varas, L. (2021). *Sintomas en niños y adolescentes*.

- Verdesoto, B. M. y Negrete, L. J. (2018). *Las principales consecuencias culturales de las ciberadicciones a redes sociales para los jóvenes en su etapa adolescente. Liceo Henry Davis, primero, segundo y tercero de preparatoria. Sábado 10 de marzo de 2018*. Universidad Central de Ecuador.
- Villegas, V. L. (2017). *El uso de internet y su relación con el rendimiento escolar en los estudiantes del V ciclo de educación primaria de la I.E. Experimental de aplicación de la UNE*. Universidad Nacional de Educación.
- Watts, M. C. y Lee, L. (2017). Las tic como herramientas de inclusión educativa. *Acta Scientiae Informaticae*, 1(1), 92–97.

## **ANEXOS**

a. Matriz de consistencia

<p style="text-align: center;"><b>MATRIZ DE CONSISTENCIA</b>  <b>Título: CIBERADICCIÓN Y LOGROS DE APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA I.E. FORTUNATO L. HERRERA - CUSCO- 2022</b></p>						
Problema General	Objetivo General	Hipótesis General	Variables	Dimensiones	Indicadores	Metodología
<p><b>PG:</b> ¿De qué manera influye la ciberadicción en los logros de aprendizaje en el área de ciencias sociales en los estudiantes del primer grado, de educación secundaria de la I.E. Fortunato L. Herrera-Cusco-2022?</p>	<p><b>OG:</b> Determinar la influencia de la ciberadicción en los logros de aprendizaje del área de ciencias sociales en los estudiantes del primer grado, de educación secundaria de la I.E. Fortunato L. Herrera-Cusco-2022.</p>	<p><b>HG:</b> La ciberadicción influye de forma negativa en los logros de aprendizaje del área de ciencias sociales en los estudiantes del primer grado, de educación secundaria de la IE Fortunato L. Herrera-Cusco-2022.</p>	<p><b>Variable I:</b> <b>La ciberadicción</b></p>	Tolerancia virtual.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ansiedad por uso de redes sociales</li> </ul>	<p><b>Enfoque de investigación:</b> Cuantitativa.</p> <p><b>Nivel de investigación:</b> explicativo.</p> <p><b>Diseño de investigación:</b> No experimental.</p> <p><b>Técnica de recolección de datos:</b> Encuesta.</p> <p><b>Instrumento de recolección de datos:</b> Cuestionario de preguntas.</p>
				Necesidad por estar conectado.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Relaciones sociales</li> </ul>	
				Problemas virtuales.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Procrastinación</li> <li>• Aislamiento social</li> </ul>	
				Necesidad por estar informado.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gestión de información por redes sociales</li> </ul>	

						<p><b>Población:</b>  <b>Estudiantes del colegio IE Fortunato L. Herrera.</b></p> <p><b>Muestra:</b> 45  Estudiantes del primer grado de secundaria mixta.</p>
<p><b>PE1:</b> ¿De qué manera influye la tolerancia virtual en los logros de aprendizaje en el área de ciencias sociales en los estudiantes del primer grado, de educación secundaria de la I.E. Fortunato L. Herrera-Cusco-2022?</p> <p><b>PE2:</b> ¿De qué manera influye la necesidad por estar conectado en los logros de</p>	<p><b>OE1:</b> Determinar la influencia de la tolerancia virtual en los logros de aprendizaje en el área de ciencias sociales en los estudiantes del primer grado, de educación secundaria de la I.E. Fortunato L. Herrera-Cusco-2022.</p> <p><b>OE2:</b> Establecer la influencia de la necesidad por estar conectado</p>	<p><b>HE1:</b> La tolerancia virtual influye de forma significativa en los logros de aprendizaje en el área de ciencias sociales en los estudiantes del primer grado, de educación secundaria de la I.E. Fortunato L. Herrera-Cusco-2022.</p> <p><b>HE2:</b> La necesidad por estar conectado influye de forma</p>	<p><b>Variable II:</b>  <b>Logros de aprendizaje</b></p>	<p>Construye interpretaciones históricas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interpreta críticamente fuentes diversas.</li> <li>• Comprende el tiempo histórico.</li> <li>• Elabora explicaciones sobre procesos históricos.</li> </ul>	
				<p>Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende las relaciones entre los elementos naturales y sociales.</li> <li>• Maneja fuentes de información para comprender el espacio geográfico y el ambiente.</li> </ul>	

<p>aprendizaje en el área de ciencias sociales en los estudiantes del primer grado, de educación secundaria de la I.E. Fortunato L. Herrera-Cusco-2022?</p> <p><b>PE3:</b> ¿De qué manera influye los problemas virtuales en los logros de aprendizaje en el área de ciencias sociales en los estudiantes del primer grado, de educación secundaria de la I.E. Fortunato L. Herrera-Cusco-2022?</p> <p><b>PE4:</b> ¿De qué manera influye la necesidad por</p>	<p>en los logros de aprendizaje en el área de ciencias sociales en los estudiantes del primer grado, de educación secundaria de la I.E. Fortunato L. Herrera-Cusco-2022.</p> <p><b>OE3:</b> Determinar la influencia de los problemas virtuales en los logros de aprendizaje en el área de ciencias sociales en los estudiantes del primer grado, de educación secundaria de la IE Fortunato L. Herrera-Cusco-2022.</p>	<p>significativa en los logros de aprendizaje en el área de ciencias sociales en los estudiantes del primer grado, de educación secundaria de la I.E. Fortunato L. Herrera-Cusco-2022.</p> <p><b>HE3:</b> Los problemas virtuales influyen de forma significativa en los logros de aprendizaje en el área de ciencias sociales en los estudiantes del primer grado, de educación secundaria de la IE Fortunato L. Herrera-Cusco-2022.</p>		<p>Gestiona responsablemente los recursos económicos</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Genera acciones para conservar el ambiente local y global.</li> <li>• Comprende las relaciones entre los elementos del sistema económico y financiero.</li> <li>• Toma decisiones económicas y financieras.</li> </ul>	
--	---	---	--	--	---	--

<p>estar informado en los logros de aprendizaje en el área de ciencias sociales en los estudiantes del primer grado, de educación secundaria de la I.E. Fortunato L. Herrera-Cusco-2022?</p>	<p><b>OE4:</b> Determinar la influencia de la necesidad por estar informado en los logros de aprendizaje en el área de ciencias sociales en los estudiantes del primer grado, de educación secundaria de la IE Fortunato L. Herrera-Cusco-2022.</p>	<p><b>HE4:</b> La necesidad por estar informado influye de forma significativa en los logros de aprendizaje en el área de ciencias sociales en los estudiantes del primer grado, de educación secundaria de la I.E. Fortunato L. Herrera-Cusco-2022.</p>				
--	---	--	--	--	--	--

b. Otros

**Validación de instrumentos**

**FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN**

**I. DATOS GENERALES:**

- 1.1. Título: Ciberadcción y logros de aprendizaje en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la I.E. Fortunato L. Herrera, Cusco-2022.
- 1.2. Investigadores:
- Yoel Flores Centeno
  - Magaly Tecse Ancasi

**II. DATOS DEL EXPERTO**

- 2.1. Nombres y apellidos: FEDERICO V. FERNANDEZ SUITO
- 2.2. Especialidad: FISICO-MATEMATICA
- 2.3. Lugar y fecha: 16 de Noviembre del 2022.
- 2.4. Cargo institución donde labora: UN/DOC.

CRITERIO	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelente 81-100%
Forma	1. Redacción	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.					X
	2. Claridad	Está formulado con un lenguaje apropiado.					X
	3. Objetividad	Está expresado en conductas observables.					X
Contenido	4. Actualidad	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					X
	5. Suficiencia	Los ítems son adecuados en cantidad y profundidad.				X	
	6. Intencionalidad	El instrumento mide en forma pertinente el comportamiento de las variables de investigación.				X	
Estructura	7. Organización	Existe una organización lógica entre todos los elementos básicos de la investigación.					X
	8. Consistencia	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.					X
	9. Coherencia	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables					X
	10. Metodología	La estrategia de investigación responde al propósito del diagnóstico.					X

**III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:**

Procede. A su Aplicación.

**IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN 85%**

**V. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:**

Procede su aplicación

Debe corregirse



D<sup>o</sup>. Federico Fernandez Suito  
DNI: 23943609  
956 063639.

## FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

### I. DATOS GENERALES:

1.1. Título: **Ciberadición y logros de aprendizaje en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la I.E. Fortunato L. Herrera, Cusco-2022.**

1.2. Investigadores:

- Yoel Flores Centeno
- Magaly Tecse Ancasi

### II. DATOS DEL EXPERTO

2.1. Nombres y apellidos: *Alfredo A. Yépez Quispe*

2.2. Especialidad: *Ciencias Sociales*

2.3. Lugar y fecha: *10 de Noviembre del 2022*

2.4. Cargo institución donde labora: *Docente Asociado T.C.*

CRITERIO	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelente 81-100%
Forma	1. Redacción	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.					X
	2. Claridad	Está formulado con un lenguaje apropiado.					X
	3. Objetividad	Está expresado en conductas observables.					X
Contenido	4. Actualidad	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					X
	5. Suficiencia	Los ítems son adecuados en cantidad y profundidad.				X	
	6. Intencionalidad	El instrumento mide en forma pertinente el comportamiento de las variables de investigación.				X	
Estructura	7. Organización	Existe una organización lógica entre todos los elementos básicos de la investigación.					X
	8. Consistencia	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.					X
	9. Coherencia	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables					X
	10. Metodología	La estrategia de investigación responde al propósito del diagnóstico.					X

### III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

*Procede*

### IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN 89%

### V. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación

Debe corregirse

*Yépez*

DNI: 23873490  
984844639

## FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

### I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Título: Ciberadicción y logros de aprendizaje en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la I.E. Fortunato L. Herrera, Cusco-2022.
- 1.2. Investigadores:
- Yoel Flores Centeno
  - Magaly Tecse Ancasi

### II. DATOS DEL EXPERTO

- 2.1. Nombres y apellidos: Epifanio Luis Canal Azaña
- 2.2. Especialidad: Ciencias Sociales
- 2.3. Lugar y fecha: 12 de noviembre del 2022.
- 2.4. Cargo institución donde labora: UNSAAC/

CRITERIO	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelente 81-100%
Forma	1. Redacción	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.				X	
	2. Claridad	Está formulado con un lenguaje apropiado.				X	
	3. Objetividad	Está expresado en conductas observables.				X	
Contenido	4. Actualidad	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.				X	
	5. Suficiencia	Los ítems son adecuados en cantidad y profundidad.				X	
	6. Intencionalidad	El instrumento mide en forma pertinente el comportamiento de las variables de investigación.				X	
Estructura	7. Organización	Existe una organización lógica entre todos los elementos básicos de la investigación.				X	
	8. Consistencia	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.				X	
	9. Coherencia	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables				X	
	10. Metodología	La estrategia de investigación responde al propósito del diagnóstico.				X	

### III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

Procede a su aplicación.

### IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN

80%

### V. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación

Debe corregirse

  
 Dr. Luis Canal Azaña  
 DNI: 23814047  
 950331200

## **Instrumento de investigación**

### **Instrumento de investigación**

#### **Cuestionario**

**Ciberadicción y logros de aprendizaje en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la I.E. Fortunato L.**

**Herrera-Cusco-2022.**

**Sres.**

El presente cuestionario hace referencia a una parte de nuestra de tesis, el cual es con el fin de poder optar el título de licenciadas en Educación de la Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco, dicho estudio abarca el tema de “Ciberadicción y logros de aprendizaje en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la I.E. Fortunato L. Herrera-Cusco-2022”. El desarrollo del cuestionario le tomara unos breves minutos, el cual brindara un gran beneficio para la culminar con nuestra tesis.

Los datos que en ella se consignen se tratarán de forma anónima. Por favor marcar con una (X) la que corresponde con su opinión aplicando la siguiente valoración.

**Escala:** 1 (Nunca); 2 (casi nunca); 3 (a veces); 4 (casi siempre); 5 (siempre)

<b>N°</b>	<b>Preguntas</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>Variable Ciberadicción</b>						
<b>X1) Ansiedad por uso de redes sociales</b>						
<b>1</b>	Estoy ansioso por entrar en las redes sociales.					
<b>2</b>	Busco conexión a internet en todas partes para poder acceder a las redes sociales.					
<b>3</b>	Lo primero que hago cuando me despierto es conectarme a las redes sociales.					
<b>4</b>	Ve las redes sociales como escape del mundo real.					
<b>5</b>	Una vida sin redes sociales no tiene sentido para usted.					
<b>X2) Relaciones sociales</b>						
<b>6</b>	Prefiero usar las redes sociales a pesar de estar acompañado.					

7	Prefiero las amistades de las redes sociales que las presenciales.					
8	Se expresa mejor con las personas de las redes sociales.					
9	Aparenta ser lo que quiere en las redes sociales.					
10	Por lo general prefiere comunicarse con personas a través de las redes sociales.					
11	Hasta su familia se enfada porque no puedo dejar de usar las redes sociales.					
12	Quiere pasar el tiempo en las redes sociales cuando está solo.					
13	Prefiere la comunicación virtual en las redes sociales para salir.					
14	Las actividades de las redes sociales se afianzan en su vida cotidiana.					
<b>X3) Procrastinación, aislamiento social</b>						
15	Omito mis tareas porque paso mucho tiempo en las redes sociales.					
16	Me siento mal si estoy obligado a disminuir el tiempo que paso en las redes sociales.					
17	Me siento infeliz cuando no estoy en las redes sociales.					
18	Le emociona estar en las redes sociales.					
19	Utiliza las redes sociales con tanta frecuencia que se olvida de su familia.					
20	El mundo misterioso de las redes sociales siempre lo cautiva.					

21	Ni siquiera nota que tenga hambre o sed cuando está en las redes sociales.					
22	Nota que su productividad ha disminuido debido a las redes sociales.					
23	Tiene problemas físicos debido al uso de las redes sociales.					
<b>X4) Gestión de información por redes sociales</b>						
24	Utilizo las redes sociales incluso cuando camino por la calle para estar informado al instante sobre					
25	Me gusta usar las redes sociales para mantenerme informado sobre lo que sucede.					
26	Navego en las redes sociales para mantenerme informado sobre lo que comparten los grupos de medios sociales.					
27	Paso más tiempo en las redes sociales para ver algunos eventos/acontecimientos especiales (por ejemplo, cumpleaños).					
28	Mantenerme informado sobre las cosas relacionadas con mis cursos (ej. tarea, actividades) me hace estar siempre en las redes sociales.					
29	Siempre estoy activo en las redes sociales para estar inmediatamente informado sobre qué comparten amigos y familia.					

(Şahin, 2018)

## Solicitud de permiso de aplicación de instrumento

**SUMILLA:** SOLICITAMOS PERMISO PARA LA APLICACIÓN DE NUESTRO INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN(ENCUESTA).

**SEÑOR DIRECTOR DE LA I.E. FORTUNATO L. HERRERA.**

**YOEL FLORES CENTENO**, identificado con **DNI N°76583964** con domicilio en APV. Atocpujio Pampa-Ayllurcco A-17 y **MAGALY TECSE ANCCASI**, identificado con **DNI N° 46614212**, con domicilio en la Urbanización Nueva Anta, distrito de Anta, Provincia de Anta, ambos egresados de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco. Nos presentamos con el debido respeto y decimos:

Que, habiendo realizado los estudios en la Facultad de Educación solicitamos la autorización para la aplicación de nuestro instrumento de investigación(encuesta) por ser indispensable para continuar nuestra investigación, titulado: **CIBERADICCIÓN Y LOGROS DE APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA I.E. FORTUNATO L. HERRERA-CUSCO- 2022**, específicamente en los grados de 1ro "A" y "B", del turno mañana de la institución educativa que usted dirige. La aplicación de nuestro instrumento está programada para el día 07 de diciembre del 2022, a las 12:00 del mediodía, tendrá una duración de 35 minutos.

Sin otro particular, espero tenga acogida favorable el presente, aprovecho la ocasión para expresarle las consideraciones más distinguidas de estima personal.

Cusco, 05 de diciembre del 2022

  
UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
LE. DE APLICACIÓN FORTUNATO L. HERRERA  
  
Dr. Federico Ubaldo Fernandez Sutta  
DIRECTOR

## FICHA DE RECOLECCIÓN DE DATOS

A continuación, tiene que responder el docente con la nota o puntaje que corresponda respecto a cada estudiante.

Se presenta la escala de medición de la variable dependiente que se utilizará:

1	<b>C</b>	<b>Logro en inicio</b>
2	<b>B</b>	<b>Logro en proceso</b>
3	<b>A</b>	<b>Logro esperado</b>
4	<b>AD</b>	<b>Logro destacado</b>

**ID del estudiante:** .....

<b>VARIABLE DEPENDIENTE: Logros de Aprendizaje</b>					
<b>DIMENSIÓN 1:</b> Construye interpretaciones históricas.		<b>C</b>	<b>B</b>	<b>A</b>	<b>AD</b>
<b>1</b>	El estudiante puede interpretar críticamente fuentes diversas.				
<b>2</b>	El estudiante comprende el tiempo histórico.				
<b>3</b>	El estudiante elabora explicaciones sobre procesos históricos.				
<b>DIMENSIÓN 2:</b> Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente.		<b>C</b>	<b>B</b>	<b>A</b>	<b>AD</b>
<b>4</b>	El estudiante comprende las relaciones entre los elementos naturales y sociales.				
<b>5</b>	El estudiante maneja fuentes de información para comprender el espacio geográfico y el ambiente.				
<b>6</b>	El estudiante genera acciones para conservar el ambiente local y global.				
<b>DIMENSIÓN 3:</b> Gestiona responsablemente los recursos económicos.		<b>C</b>	<b>B</b>	<b>A</b>	<b>AD</b>

<b>7</b>	El estudiante comprende las relaciones entre los elementos del sistema económico y financiero.				
<b>8</b>	El estudiante toma decisiones económicas y financieras.				

FUENTE: MINEDU 2022.

## Resumen descriptivo por ítem

### 1. Estoy ansioso por entrar en las redes sociales.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
1,00	8	18.2	18.2
2,00	10	22.7	40.9
3,00	22	50.0	90.9
4,00	3	6.8	97.7
5,00	1	2.3	100.0
Total	44	100.0	

### 2. Busco conexión a Internet en todas partes para poder acceder a las redes sociales.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
1,00	16	36.4	36.4
2,00	15	34.1	70.5
3,00	6	13.6	84.1
4,00	4	9.1	93.2
5,00	3	6.8	100.0
Total	44	100.0	

### 3. Lo primero que hago cuando me despierto es conectarme a las redes sociales

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
1,00	22	50.0	50.0
2,00	7	15.9	65.9
3,00	9	20.5	86.4
4,00	3	6.8	93.2
5,00	3	6.8	100.0
Total	44	100.0	

### 4. Ve las redes sociales como escape del mundo real

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
1,00	20	45.5	45.5
2,00	9	20.5	65.9
3,00	10	22.7	88.6
4,00	3	6.8	95.5
5,00	2	4.5	100.0
Total	44	100.0	

**5. Una vida sin redes sociales no tiene sentido para usted**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
1,00	24	54.5	54.5
2,00	11	25.0	79.5
3,00	6	13.6	93.2
4,00	1	2.3	95.5
5,00	2	4.5	100.0
Total	44	100.0	

**6. Prefiero usar las redes sociales a pesar de estar acompañado**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
1,00	19	43.2	43.2
2,00	15	34.1	77.3
3,00	6	13.6	90.9
4,00	2	4.5	95.5
5,00	2	4.5	100.0
Total	44	100.0	

**7. Prefiero las amistades de las redes sociales que las presenciales**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
1,00	20	45.5	45.5
2,00	8	18.2	63.6
3,00	12	27.3	90.9
4,00	3	6.8	97.7
5,00	1	2.3	100.0
Total	44	100.0	

**8. Se expresa mejor con las personas de las redes sociales**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
1,00	16	36.4	36.4
2,00	10	22.7	59.1
3,00	12	27.3	86.4
4,00	3	6.8	93.2
5,00	3	6.8	100.0
Total	44	100.0	

**9. Aparenta ser lo que quiere en las redes sociales**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
1,00	20	45.5	45.5
2,00	14	31.8	77.3
3,00	8	18.2	95.5
4,00	2	4.5	100.0
Total	44	100.0	

**10. Por lo general prefiere comunicarse con personas a través de las redes sociales.**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
1,00	16	36.4	36.4
2,00	12	27.3	63.6
3,00	11	25.0	88.6
4,00	2	4.5	93.2
5,00	3	6.8	100.0
Total	44	100.0	

**11. Hasta su familia se enfada porque no puedo dejar de usar las redes sociales**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
1,00	14	31.8	31.8
2,00	7	15.9	47.7
3,00	13	29.5	77.3
4,00	7	15.9	93.2
5,00	3	6.8	100.0
Total	44	100.0	

**12. Quiere pasar el tiempo en las redes sociales cuando esta solo**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
1,00	7	15.9	15.9
2,00	15	34.1	50.0
3,00	9	20.5	70.5
4,00	8	18.2	88.6
5,00	5	11.4	100.0
Total	44	100.0	

**13. Prefiere la comunicación virtual en las redes sociales para salir**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
1,00	19	43.2	43.2
2,00	7	15.9	59.1
3,00	10	22.7	81.8
4,00	4	9.1	90.9
5,00	4	9.1	100.0
Total	44	100.0	

**14. Las actividades de las redes sociales se afianzan en su vida cotidiana**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
1,00	19	43.2	43.2
2,00	10	22.7	65.9
3,00	11	25.0	90.9
4,00	3	6.8	97.7
5,00	1	2.3	100.0
Total	44	100.0	

**15. Omito mis tareas porque paso mucho tiempo en las redes sociales**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
1,00	21	47.7	47.7
2,00	12	27.3	75.0
3,00	5	11.4	86.4
4,00	5	11.4	97.7
5,00	1	2.3	100.0
Total	44	100.0	

**16. Me siento mal si estoy obligado a disminuir el tiempo que paso en las redes sociales.**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
1,00	21	47.7	47.7
2,00	13	29.5	77.3
3,00	7	15.9	93.2
4,00	3	6.8	100.0
Total	44	100.0	

**17. Me siento infeliz cuando no estoy en las redes sociales**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
1,00	24	54.5	54.5
2,00	9	20.5	75.0
3,00	6	13.6	88.6
4,00	5	11.4	100.0
Total	44	100.0	

**18. Le emociona estar en las redes sociales**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
1,00	12	27.3	27.3
2,00	14	31.8	59.1
3,00	14	31.8	90.9
4,00	1	2.3	93.2
5,00	3	6.8	100.0
Total	44	100.0	

**19. Utiliza las redes sociales con tanta frecuencia que se olvida de su familia**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
1,00	29	65.9	65.9
2,00	6	13.6	79.5
3,00	5	11.4	90.9
4,00	1	2.3	93.2
5,00	3	6.8	100.0
Total	44	100.0	

**20. El mundo misterioso de las redes sociales siempre lo cautiva**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
1,00	8	18.2	18.2
2,00	17	38.6	56.8
3,00	16	36.4	93.2
4,00	1	2.3	95.5
5,00	2	4.5	100.0
Total	44	100.0	

**21. Ni siquiera nota que tenga hambre o sed cuando está en las redes sociales**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
1,00	26	59.1	59.1
2,00	8	18.2	77.3
3,00	7	15.9	93.2
4,00	1	2.3	95.5
5,00	2	4.5	100.0
Total	44	100.0	

**22. Nota que su productividad ha disminuido debido a las redes sociales**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
1,00	19	43.2	43.2
2,00	15	34.1	77.3
3,00	8	18.2	95.5
4,00	1	2.3	97.7
5,00	1	2.3	100.0
Total	44	100.0	

**23. Tiene problemas físicos debido al uso de las redes sociales**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
1,00	30	68.2	68.2
2,00	8	18.2	86.4
3,00	3	6.8	93.2
4,00	2	4.5	97.7
5,00	1	2.3	100.0
Total	44	100.0	

**24. Utilizo las redes sociales incluso cuando camino por la calle para estar informado al instante sobre**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
1,00	24	54.5	54.5
2,00	8	18.2	72.7
3,00	5	11.4	84.1
4,00	5	11.4	95.5
5,00	2	4.5	100.0
Total	44	100.0	

25. **Me gusta usar las redes sociales para mantenerme informado sobre lo que sucede.**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
1,00	10	22.7	22.7
2,00	12	27.3	50.0
3,00	14	31.8	81.8
4,00	4	9.1	90.9
5,00	4	9.1	100.0
Total	44	100.0	

26. **Navego en las redes sociales para mantenerme informado sobre lo que comparten los grupos de medios sociales.**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
1,00	10	22.7	22.7
2,00	12	27.3	50.0
3,00	13	29.5	79.5
4,00	5	11.4	90.9
5,00	4	9.1	100.0
Total	44	100.0	

27. **Paso más tiempo en las redes sociales para ver algunos eventos/ acontecimientos especiales (por ejemplo, cumpleaños).**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
1,00	12	27.3	27.3
2,00	12	27.3	54.5
3,00	10	22.7	77.3
4,00	4	9.1	86.4
5,00	6	13.6	100.0
Total	44	100.0	

28. **Mantenerme informado sobre las cosas relacionadas con mis cursos (ej. tarea, actividades) me hace estar siempre en las redes sociales.**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
1,00	6	13.6	13.6
2,00	8	18.2	31.8
3,00	15	34.1	65.9
4,00	4	9.1	75.0
5,00	11	25.0	100.0
Total	44	100.0	

**29. Siempre estoy activo en las redes sociales para estar inmediatamente informado sobre qué comparten amigos y familia.**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
1,00	11	25.0	25.0
2,00	11	25.0	50.0
3,00	14	31.8	81.8
4,00	5	11.4	93.2
5,00	3	6.8	100.0
Total	44	100.0	

### Base de datos ciberadicción

Medición Variable Ciberadicción																														
N°	Grado	p_1	p_2	p_3	p_4	p_5	p_6	p_7	p_8	p_9	p_10	p_11	p_12	p_13	p_14	p_15	p_16	p_17	p_18	p_19	p_20	p_21	p_22	p_23	p_24	p_25	p_26	p_27	p_28	p_29
1	A	3	2	1	4	2	2	3	2	2	3	4	4	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	1	4	3	2	3	5	3
2	A	3	3	1	1	2	1	2	5	2	3	2	4	1	1	2	1	2	3	1	2	1	2	1	2	1	1	2	2	1
3	A	3	1	1	3	1	2	4	4	1	1	3	1	1	1	1	1	2	2	3	3	2	3	2	1	3	1	2	2	1
4	A	3	5	5	1	2	2	1	1	2	3	1	4	5	1	2	1	3	2	3	2	1	2	3	1	3	4	1	3	2
5	A	3	2	1	3	3	2	2	2	2	2	1	2	2	3	2	2	3	3	1	3	1	2	1	2	3	2	3	2	2
6	A	3	2	3	2	1	2	2	3	3	2	1	2	1	1	2	3	2	3	1	2	3	2	1	2	1	2	4	3	2
7	A	2	1	1	2	1	2	2	2	1	2	1	5	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	5	5	5	5
8	A	3	3	2	1	2	1	3	2	2	3	2	3	3	3	1	1	1	2	1	2	1	3	1	1	3	3	3	5	3
9	A	3	1	5	5	1	5	1	3	2	3	2	3	3	3	1	1	1	2	1	2	1	3	1	1	3	3	3	5	3
10	A	3	2	3	2	1	3	1	3	2	1	3	4	1	2	3	2	1	2	2	2	1	1	1	1	1	2	3	4	2
11	A	3	3	1	1	1	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	5	2	1	5	5	5	5	1	5
12	A	3	2	1	3	1	3	1	2	3	1	1	2	1	3	1	1	1	3	1	3	3	1	1	1	5	3	2	5	3
13	A	3	4	3	2	2	1	1	1	1	3	4	4	2	2	4	3	1	1	1	3	2	2	1	2	3	3	2	4	3
14	A	2	1	3	2	2	2	1	1	2	3	3	3	2	1	4	1	2	5	5	3	2	2	1	2	2	4	5	5	3
15	A	3	2	1	3	4	3	1	3	3	2	4	2	3	5	2	3	2	1	4	1	3	1	2	4	2	3	2	3	4
16	A	3	2	2	1	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	1	1	2	2	3	1	4	3	1	3	3	3	3	3
17	A	3	2	1	1	3	2	1	1	1	1	4	2	3	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	2	2	3	1
18	A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
19	A	2	2	1	3	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	3	1	2	2	1	1	2	3	2	4	3	3	3	2
20	A	2	1	1	3	1	1	3	1	1	1	3	5	1	2	1	1	1	1	1	1	1	3	2	1	1	3	5	5	2
21	A	3	1	3	1	3	1	1	1	1	1	3	3	1	1	1	1	1	3	1	3	1	1	1	1	3	3	1	1	1
22	A	4	2	3	2	1	2	1	2	1	2	2	4	2	4	1	3	3	4	1	2	2	1	1	3	2	3	3	3	3
23	A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
24	A	3	1	1	2	5	1	1	1	3	2	4	2	3	1	1	2	3	3	3	5	2	3	4	4	3	2	5	3	2
25	A	2	3	2	3	5	1	1	1	2	1	3	2	1	1	1	4	1	1	1	2	1	3	1	3	1	1	1	2	2
26	A	3	4	5	3	3	5	3	5	4	5	5	5	5	4	3	3	3	5	5	5	3	3	2	5	5	5	5	5	4

27	B	3	2	1	3	1	3	2	3	2	1	4	2	2	3	3	2	1	3	2	3	3	3	2	3	2	5	2	3	2
28	B	1	3	1	1	1	1	3	3	3	2	3	3	3	2	1	2	3	1	1	3	1	1	1	2	3	1	3	3	3
29	B	4	4	4	3	1	1	2	4	1	5	3	5	5	3	1	2	4	5	1	2	1	2	1	1	3	2	1	5	4
30	B	5	5	4	4	3	4	4	3	3	4	4	1	4	4	4	3	4	3	1	4	1	1	1	1	4	4	1	3	5
31	B	2	3	2	1	2	4	5	4	2	5	3	4	5	2	2	1	1	2	3	2	1	2	2	3	2	3	2	2	4
32	B	3	2	3	1	1	1	4	3	2	3	3	2	4	3	5	4	2	3	5	3	4	5	5	4	3	4	4	3	3
33	B	2	4	1	1	2	2	3	3	2	3	5	5	3	3	2	2	2	3	3	3	1	2	2	1	2	3	2	4	2
34	B	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	3	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	3	2	1	2	5	1
35	B	2	2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	4	4	4	2	3
36	B	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1
37	B	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1
38	B	3	1	3	1	1	3	3	2	4	4	3	3	4	1	3	4	1	3	1	3	2	1	1	1	2	2	2	3	1
39	B	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	3	2	1	5	2
40	B	1	2	4	4	2	3	3	5	3	1	3	4	1	2	4	2	4	2	1	3	5	2	4	4	2	2	4	2	3
41	B	2	1	1	1	1	2	3	3	2	2	3	1	3	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	2	2	1	3	3
42	B	4	2	3	1	2	2	3	3	1	3	2	3	4	3	4	1	4	3	2	3	3	2	1	1	4	3	2	3	3
43	B	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
44	B	3	5	2	5	3	2	3	2	1	2	5	2	1	3	2	2	1	3	1	2	2	2	2	1	2	1	1	4	4

Dimensiones Variable Logros de aprendizaje				
N°	Grado	Construye interpretaciones históricas	Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente	Gestiona responsablemente los recursos económicos
1	A	3	3	3
2	A	2	3	2
3	A	2	2	3
4	A	3	3	2
5	A	2	2	2
6	A	3	3	3
7	A	3	3	3

8	A	3	3	3
9	A	3	3	3
10	A	3	2	3
11	A	3	2	2
12	A	3	4	4
13	A	2	3	2
14	A	3	2	3
15	A	3	3	2
16	A	3	3	3
17	A	4	3	4
18	A	3	3	3
19	A	3	3	3
20	A	3	2	3
21	A	3	2	3
22	A	3	3	3
23	A	2	3	3
24	A	3	3	3
25	A	3	3	3
26	A	3	3	3
27	B	3	4	3
28	B	3	3	2
29	B	2	2	2
30	B	3	2	3
31	B	2	3	2
32	B	4	3	3
33	B	3	2	2
34	B	4	4	3
35	B	3	3	3
36	B	3	3	3
37	B	3	4	3
38	B	3	3	3
39	B	4	3	4
40	B	2	2	2

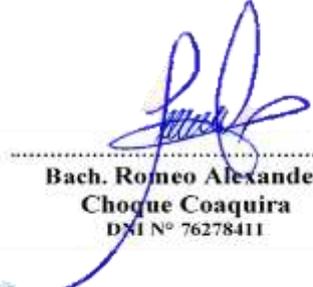
41	B	3	3	3
42	B	3	2	2
43	B	4	3	3
44	B	2	3	2

Se representa con la escala de medición:

1	C	Logro en inicio
2	B	Logro en proceso
3	A	Logro esperado
4	AD	Logro destacado

### Base de datos logros de aprendizaje

 <b>REGISTRO CONSOLIDADO DE EVALUACIÓN DE APRENDIZAJES DE LOS ESTUDIANTES-2022- TRIMESTRES I, II Y III</b>																
INSTITUCIÓN EDUCATIVA:				Mx. DE APLICACIÓN FORTUNATO LUCIANO HERRERA												
GRADO Y SECCIÓN:				1RO DE SECUNDARIA SECCIÓN "A"												
ÁREA CURRICULAR:				CIENCIAS SOCIALES												
DOCENTE:				ROMEO ALEXANDER CHOQUE COAQUIRA												
<b>EVALUACIÓN-REGISTRO DE DESARROLLO DE COMPETENCIAS DEL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES</b>																
Nº	CÓDIGO MODULAR	DNI	APELLIDOS Y NOMBRES	TRIMESTRE 1			TRIMESTRE 2			TRIMESTRE 3			ENCUESTA	PROMEDIOS FINALES		
				C1	C2	C3	C1	C2	C3	C1	C2	C3		PROM. C1	PROM. C2	PROM. C3
01	00000073552847	73552847	AQUINO QUISPE, BIANCA ISABELLA	A	A	B	A	A	A	A	A	A	SI	A	A	A
02	00000061903339	61903339	ARRIAGA HUALLPA, MARIANA	B	A	B	A	A	B	B	A	B	SI	B	A	B
03	13138689500098	78186477	BERNAL CALDERON, PRISCILA ESMERALDA	A	B	B	A	B	B	B	A	A	SI	B	B	A
04	00000062558964	62558964	CARBAJAL MAMANI, CUSI COYLLOR C.	B	A	B	B	B	B	A	A	B	SI	A	A	B
05	00000061830306	61830306	CCOYLLULLE CASTRO, LUIS FABIANO	B	B	B	A	A	A	B	B	B	SI	B	B	B
06	00000073564725	73564725	CHECYA QUISPE, JOSUE JULIAN	A	A	A	A	A	B	A	A	A	SI	A	A	A
07	00000061792046	61792046	CONTRERAS QUISPE, DANIELA NICOLE	B	A	B	A	A	A	A	A	A	SI	A	A	A
08	00000061776282	61776282	CONZA ARAGON, ZIELO JAZMIN	A	A	A	AD	A	A	A	A	A	SI	A	A	A
09	14062778600108	62552823	ESCALANTE CORDOVA, YAKELYN LIZETH	A	B	A	A	A	A	A	A	A	SI	A	A	A
10	00000061961970	61961970	FLORES SACA, JOSEB MIGUEL	A	B	B	A	B	A	A	B	A	SI	A	B	A
11	00000073843597	73843597	GARATE MAMANI, JHON BRANDOM	B	B	B	B	B	B	A	B	B	SI	A	B	B
12	14073097800058	62553176	HANCCO MAMANI, YHON ANTONY	A	A	A	A	A	AD	A	AD	AD	SI	A	AD	AD
13	14120104500048	62557953	LEON HINCHO, LUKA SANTIAGO	A	A	B	B	A	A	B	A	B	SI	B	A	B
14	00000061962185	61962185	LIZARRAGA PAREJA, ESTEPHANIE LUCERO	B	B	B	A	B	B	A	B	A	SI	A	B	A
15	15161512900018	62552791	PUMA RAFAELE, MANUEL	A	A	A	A	A	B	A	A	B	SI	A	A	B
16	00000073726448	73726448	QUINO GARCIA, GRASSE CAMILA	A	A	B	B	A	A	A	A	A	SI	A	A	A
17	14073097800048	61977991	QUISPE CUCHUYRUMI, ODI MIDELSON	A	A	A	AD	A	A	AD	A	AD	SI	AD	A	AD
18	00000061961870	61961870	QUISPE DELGADO, ROY EMERSON	A	B	A	A	A	A	A	A	A	SI	A	A	A
19	14073097800098	73838978	QUISPE QQUESUALLPA, RUTH SHERLY A.	A	A	A	A	A	A	A	A	A	SI	A	A	A
20	13234480700098	62007806	QUISPE QUISPE, YURI	A	A	B	A	A	B	A	B	A	SI	A	B	A
21	00000073553382	73553382	SEQUEIROS OCAMPO, MAGDA A.	B	A	A	B	A	A	A	B	A	SI	A	B	A
22	00000073838700	73838700	VILCA OCON, MIRNA HEIDY	A	A	B	A	A	A	A	A	A	SI	A	A	A
23	00000074002219	74002219	HUAMAN CHURATA, DEISY ADRIANA	S/N	S/N	S/N	B	B	B	B	A	A	SI	B	A	A
24	00000073563996	73563996	PALOMINO QUISPE, FRANK ISIDRO	S/N	S/N	S/N	A	A	A	A	A	A	SI	A	A	A
25	00000073294924	73294924	ALFARO SACACHIPANA, LUIS GABRIEL	S/N	S/N	S/N	A	A	A	A	A	A	SI	A	A	A
26	12120159900500	73564386	TUEROS CCOLLATUPA, XANA AKEMI	S/N	S/N	S/N	A	B	A	A	A	A	SI	A	A	A

  
 Bach. Romeo Alexander  
 Choque Coaquira  
 DNI N° 76278411

**REGISTRO CONSOLIDADO DE EVALUACIÓN DE APRENDIZAJES DE LOS ESTUDIANTES-2022- TRIMESTRES I, II Y III****INSTITUCIÓN EDUCATIVA:**

Mx. DE APLICACIÓN FORTUNATO LUCIANO HERRERA

**GRADO Y SECCIÓN:**

1RO DE SECUNDARIA SECCIÓN "B"

**ÁREA CURRICULAR:**

CIENCIAS SOCIALES

**DOCENTE:**

ROMEO ALEXANDER CHOQUE COAQUIRA

**EVALUACIÓN-REGISTRO DE DESARROLLO DE COMPETENCIAS DEL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES**

Nº	CODIGO MODULAR	DNI	APELLIDOS Y NOMBRES	TRIMESTRE 1			TRIMESTRE 2			TRIMESTRE 3			ENCUESTA	PROMEDIOS FINALES		
				C1	C2	C3	C1	C2	C3	C1	C2	C3		PROM. C1	PROM. C2	PROM. C3
01	0000073838101	73838101	ACCOSTUPA TICONA, FLOR MILDRED	TURNO TARDE	TURNO TARDE	TURNO TARDE										
02	0000061829918	61829918	ARENAS VARGAS, INGRID ANYELI	A	A	A	AD	A	A	A	AD	A	SI	A	AD	A
03	0000062355090	62355090	CCACHAINCA CRUZ, JENDRICK LEONEL	A	B	A	B	B	A	B	B	B	SI	A	A	B
04	0000074258158	74258158	CERECEDA MENDOZA, PAOLO ANDRE	B	B	C	B	A	B	B	B	B	SI	B	B	B
05	0000061682722	61682722	CHANCO ATAUINCHI, BRUCE	A	B	A	A	B	B	B	A	B	SI	A	B	A
06	0000078353694	78353694	CHOQUE FLORES, JOYCE ISABELA	B	A	B	B	A	B	B	A	B	SI	B	A	B
07	0000073917702	73917702	DAZA QUISPE, LIZETH DAISY	A	A	B	A	A	A	AD	A	A	SI	AD	A	A
08	0000062558848	62558848	DURAND SUTTA, DAIRON PAUL	B	B	B	B	B	B	A	B	B	SI	A	B	B
09	0000073927203	73927203	GUTIERREZ FUENTES, PAUL SEBASTIAN	A	A	A	A	AD	A	AD	AD	A	SI	AD	AD	A
10	0000062553084	62553084	INFA HUARANCASI, ASHLEY KORAHUA	A	A	A	A	A	A	A	A	A	SI	A	A	A
11	0000073732411	73732411	LIVANO QUINTANA, TYRSA ALEJANDRA	A	A	B	B	A	A	A	A	A	SI	A	A	A
12	0000076197560	62483792	LLOCLA QUISPE, CRISTHEL LUCERO	A	A	A	A	A	A	A	AD	A	SI	A	AD	A
13	0000061710338	61710338	MAMANI AGUILAR, CHRISTIAN AURELIO	A	B	B	A	A	A	A	A	A	SI	A	A	A
14	0000073288623	73288623	PEÑA GUILLEN, KIARA AVRIL	A	A	A	A	AD	A	AD	A	AD	SI	AD	A	A
15	12245370600090	61649423	PILLCO HUILCA, REYNER DAVID	C	C	C	B	B	B	B	B	B	SI	B	B	B
16	0000062558760	62558760	QUISPE CUENTAS, FRANK ANTONI	A	B	A	B	A	A	A	A	A	SI	A	A	A
17	0000074006554	74006554	QUISPE MARTINEZ, JHOSEP SEBASTIAN	B	B	C	B	B	B	A	B	B	SI	A	B	B
18	0000061859706	61859706	SANTOS TRIVIÑO, DANNALUZ	A	A	A	A	A	A	AD	A	A	SI	AD	A	A
19	0000061962075	61962075	TERAN SOTO, ALVARO	A	B	B	A	A	A	B	A	B	SI	B	A	B

Bach. Romeo Alexander  
Choque Coaquira  
DNI N° 76278411

## Evidencias fotográficas

### Foto 1



**Descripción foto 1:** una foto que nos muestra la I.E de Aplicación Fortunato L. Herrera, en esta foto también podemos observar a los estudiantes en general al momento de ingresar.

### Foto 2



Foto 3



Foto 4



**Foto 5**



**Foto 6**



**Descripción foto 2, 3, 4, 5 y 6:** presentándonos ante los estudiantes y pidiéndoles que nos cedan su colaboración para nuestra investigación, explicándoles en que consiste nuestro instrumento de investigación y los criterios para desarrollarlo.

**Foto 7**



**Foto 8**



**Descripción foto 7 y 8:** La atención de los estudiantes para entender la resolución del cuestionario y el inicio del llenado del cuestionario, los estudiantes lo realizaron con mucho entusiasmo.

**Foto 9**



**Foto 10**



**Descripción foto 9 y 10:** los estudiantes muy concentrados culminando de responder el cuestionario de preguntas. Quedamos muy agradecidos con los estudiantes de 1ro “A” y “B”, del año 2022-, ellos aportaron mucho a nuestra investigación en la última foto los estudiantes del 1ro “A”, siempre los recordaremos.