



Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión

Facultad de Educación

Escuela Profesional de Educación Primaria

Especialidad: Educación Primaria y Problemas de Aprendizaje

**Relación entre el tiempo de pantalla y el desarrollo cognitivo en estudiantes
de la Institución Educativa Particular Asis**

Tesis

Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Nivel Primaria

Especialidad: Educación Primaria y Problemas de Aprendizaje

Autora

Karina Cardenas Camaco

Asesora

Dra. Tania Zayda Cuellar Camarena

Huacho – Perú

2024



Reconocimiento - No Comercial – Sin Derivadas - Sin restricciones adicionales

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Reconocimiento: Debe otorgar el crédito correspondiente, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante lo respalda a usted o su uso. **No Comercial:** No puede utilizar el material con fines comerciales. **Sin Derivadas:** Si remezcla, transforma o construye sobre el material, no puede distribuir el material modificado. **Sin restricciones adicionales:** No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros de hacer cualquier cosa que permita la licencia.



UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

LICENCIADA

(Resolución de Consejo Directivo N° 012-2020-SUNEDU/CD de fecha 27/01/2020)

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

Facultad Educación

Escuela Profesional de Educación Primaria

Especialidad: Educación Primaria y Problemas de Aprendizaje

INFORMACIÓN DE METADATOS

DATOS DEL AUTOR (ES):		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	FECHA DE SUSTENTACIÓN
Karina Cardenas Camaco	42158635	12-08-2024
DATOS DEL ASESOR:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
Dra. Tania Zayda Cuellar Camarena	41073428	0000-0002-2457-8937
DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS – PREGRADO:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CODIGO ORCID
Dra. Vilma Rosario Cabillas Oropeza	15615596	0000-0001-7119-8227
Dra. Gladys Margot Gavedia Garcia De Hajar	15855951	0000-0003-2514-4572
Dra. Julia Marina Bravo Montoya	15724272	0000-0002-0783-8792

RELACIÓN ENTRE EL TIEMPO DE PANTALLA Y EL DESARROLLO COGNITIVO EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR ASIS

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	14%
2	hdl.handle.net Fuente de Internet	2%
3	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1%
4	Submitted to Universidad Nacional Jose Faustino Sanchez Carrion Trabajo del estudiante	<1%
5	renati.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	<1%
6	dspace.uib.es Fuente de Internet	<1%
7	issuu.com Fuente de Internet	<1%
8	elpais.com Fuente de Internet	<1%

DEDICATORIA

A mis papás, por el cariño con que me dieron su colaboración haciendo que mi proceso formativo sea más llevadero y cómodo.

A mis docentes que fueron una parte muy fundamental pues tuvieron la paciencia y estrategia para poder darme sus conocimientos sin ningún inconveniente haciendo que con ellos sea cada día mejor persona.

Karina

AGRADECIMIENTO

A la UNJFSC, por toda la comodidad que tuve en cada una de sus instalaciones y todas las facilidades para poder desarrollar cada una de las materias exigidas en esta carrera profesional.

A mis compañeros colegas que fueron parte básica en este proceso pues en momentos complicados siempre surgieron para brindarme su colaboración con lo cual siempre se podía salir adelante y de manera satisfactoria

Karina

RESUMEN

El trabajo: “RELACIÓN ENTRE EL TIEMPO DE PANTALLA Y EL PROGRESO COGNITIVO EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR ASIS”, El estudio se realizó como parte del proceso de lograr la licencia en Educación, especialidad en instrucción Primaria y Problemas de Aprendizaje, en la UNJFSC, en Huacho. El modo utilizado fue de punto expresivo y correlativo, sin componente efectivo. La conjetura diseñada es: "El tiempo de pantalla está relacionado con la mejora cognitiva en alumnos de la I.E. Asís". La población y muestra consistieron en 120 individuos. Se empleó un cuestionario como el principal instrumento de investigación, aplicado para computar las variables de interés. Lo obtenido reveló una relación de intensidad moderada entre el tiempo de pantalla y la mejora cognitiva en alumnos de la I.E. Asís.

El autor

Palabras claves: tiempo, pantalla, desarrollo, cognitivo.

ABSTRACT

The work: “RELATIONSHIP BETWEEN SCREEN TIME AND COGNITIVE DEVELOPMENT IN STUDENTS AT THE ASIS PRIVATE EDUCATIONAL INSTITUTION”, was to obtain a degree in Education in the specialty of Primary Education and Learning Problems from the UNJFSC, Huacho. The methodology was basic, descriptive, correlational, non-experimental and the hypothesis posed was: “Screen time is related to cognitive development in students of the Asís Educational Institution.” The population and sample was 120. The main instrument used in the research was the questionnaire, which was applied to the first and second variables. The results show that there is a relationship of moderate intensity between screen time and cognitive development in students at the Asís Educational Institution.

The author

Keywords: time, screen, development, cognitive.

INDICE

DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
RESUMEN	vii
ABSTRACT.....	viii
INDICE DE TABLAS	xii
INDICE DE FIGURAS.....	xiii
CAPITULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	14
1.1. Descripción de la realidad problemática	16
1.2. Formulación de problema.....	19
1.2.1. Problema general	19
1.2.2. Problemas específicos	19
1.3. Objetivos	19
1.3.1. Objetivo general.....	19
1.4. Justificación.....	20
1.4.1. Teórica	20
1.3.2. Social	21
1.5. Delimitaciones.....	22
1.6. Viabilidad del estudio.....	22
CAPITULO II MARCO TEÓRICO	23
2.1. Antecedentes de la Investigación	23

2.1.1.	Internacionales.....	23
2.1.2.	Nacionales	26
2.2.	Bases teóricas	30
2.2.1.	Relación entre el tiempo de pantalla.....	30
2.2.2.	El desarrollo cognitivo en estudiantes	37
2.3.	Bases filosóficas.....	49
2.4.	Definición de términos básicos	50
2.4.	Hipótesis.....	51
2.4.1.	Hipótesis general.....	51
2.5.	Operacionalización de variables.....	52
CAPITULO III METODOLOGIA		53
3.1.	Tipo de estudio	53
3.2.	Población y muestra	53
3.2.1.	Población.....	53
3.2.2.	Muestra	54
3.3.	Método de investigación	55
3.4.	Técnicas de recolección de datos	55
3.5.	Método de análisis de datos	57
CAPITULO IV ANALISIS DE LOS RESULTADOS		59
4.1.	Resultados descriptivos de las variables	59
4.2.	Generalización entorno la hipótesis central	65

CAPITULO V DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	73
CONCLUSIONES	76
RECOMENDACIONES.....	77
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	78
5.1. Fuentes documentales	78
5.2. Fuentes Bibliográficas	82
5.3. Fuentes Electrónicas	82
MATRIZ DE CONSISTENCIA.....	84
MATRIZ DE DATOS.....	86
INSTRUMENTO 01	88
INSTRUMENTO 02.....	89

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. <i>Operacionalización de la variable X</i>	52
Tabla 2. <i>Operacionalización de la variable Y</i>	52
Tabla 3. <i>Población del estudio</i>	54
Tabla 4. <i>Muestra del estudio</i>	54
Tabla 5. <i>Validez del cuestionario</i>	57
Tabla 6. <i>Tiempo de pantalla</i>	59
Tabla 7. <i>Desarrollo cognitivo</i>	60
Tabla 8. <i>La dirección de la atención</i>	61
Tabla 9. <i>El proceso de percepción</i>	62
Tabla 10. <i>Los procesos del pensamiento</i>	63
Tabla 11. <i>El tiempo de pantalla y el desarrollo cognitivo</i>	65
Tabla 12. <i>El tiempo de pantalla y la dirección de la atención</i>	67
Tabla 13. <i>El tiempo de pantalla y el proceso de percepción</i>	69
Tabla 14. <i>El tiempo de pantalla y los procesos del pensamiento</i>	71

INDICE DE FIGURAS

Figura 1. <i>Tiempo de pantalla</i>	59
Figura 2. <i>Desarrollo cognitivo</i>	60
Figura 3. <i>La dirección de la atención</i>	61
Figura 4. <i>El proceso de percepción</i>	62
Figura 5. <i>Los procesos del pensamiento</i>	64
Figura 6. <i>El tiempo de pantalla y el desarrollo cognitivo</i>	66
Figura 7. <i>El tiempo de pantalla y la dirección de la atención</i>	68
Figura 8. <i>El tiempo de pantalla y el proceso de percepción</i>	70
Figura 9. <i>El tiempo de pantalla y los procesos del pensamiento</i>	72

INTRODUCCIÓN

En la era digital actual, el tiempo dedicado a las pantallas, ya sea en dispositivos móviles, computadoras o televisores, ha experimentado un aumento significativo entre personas de todas las edades, incluidos los estudiantes. Este fenómeno plantea interrogantes importantes sobre su posible impacto en el desarrollo cognitivo, especialmente en el contexto educativo.

La Institución Educativa Particular Asís no es ajena a esta tendencia, y por lo tanto, se convierte en un escenario idóneo para explorar el vínculo entre el tiempo de pantalla y el progreso cognitivo en estudiantes. Esta investigación busca abordar esta relación desde una perspectiva multidisciplinaria, integrando aspectos de la psicología cognitiva, la educación y la tecnología.

La mira esencial de este análisis es considerar cómo el tiempo dedicado a las pantallas influye en el progreso cognoscente de los alumnos de la I.E.P. Asís. A través de una investigación exhaustiva que incluye la revisión de literatura, encuestas y evaluaciones cognitivas, se pretende identificar posibles correlaciones entre el tiempo de pantalla y diferentes perspectivas del progreso cognoscente, como la asistencia, la memoria, el raciocinio y la resolución de problemas.

Esta investigación se posiciona en la vanguardia de este campo emergente, buscando explorar en profundidad la conexión entre el tiempo dedicado a las pantallas y el progreso cognoscente en estudiantes de la I.E.P. Asís. A través de un enfoque multidisciplinario que integra la psicología cognitiva, la educación y la tecnología, se pretende analizar cómo el uso de dispositivos electrónicos y la exposición a contenido digital impactan en diversas destrezas

cognoscentes, como la asistencia, la memoria, los pensamientos críticos y procedimiento de contrariedades.

El diseño principal de este examen es dar una perspicacia más completa de las secuelas del tiempo de pantalla en el progreso cognoscente de los estudiantes, así como identificar posibles estrategias y recomendaciones para promover un uso saludable y beneficioso de la tecnología en el entorno educativo. Además, se aguarda que los descubrimientos de este estudio contribuyan al cuerpo de conocimiento científico en este campo y brinden orientación práctica a educadores, padres y profesionales interesados en optimizar el uso de procesos en la enseñanza y el progreso de los jóvenes.

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática

La problemática del tiempo de pantalla y su impacto en el desarrollo cognitivo de los estudiantes es un tema de relevancia internacional que ha generado preocupación en diversos ámbitos educativos y de salud pública. A nivel mundial, el uso excesivo de dispositivos electrónicos y la exposición prolongada a contenido digital han suscitado inquietudes sobre los efectos negativos que pueden tener en el desempeño educativo, la salud psíquica y la armonía general de los adolescentes.

En numerosos países, se ha observado un aumento significativo en el tiempo dedicado a las pantallas por parte de los estudiantes, ya sea por motivos de entretenimiento, comunicación o estudio. Esta tendencia se ha visto exacerbada por la rápida expansión de la tecnología y el acceso generalizado a internet, así como por la creciente intervención de redes sociales, los videojuegos y otros medios digitales en la vida habitual de los chicos.

Los estudios internacionales han arrojado resultados mixtos en cuanto a la conexión entre el tiempo de pantalla y el progreso cognitivo de los alumnos. Si bien algunos investigadores han señalado que el uso descomunal de aparatos electrónicos podría perturbar negativamente la atención, la memoria y otras habilidades cognitivas, otros estudios han sugerido que el impacto dependerá de varios componentes, como el modelo de contenido consumido, la eficacia de la interacción digital y la cuantía de tiempo consagrado a actividades fuera de la pantalla.

No obstante, estas discrepancias, hay una aprobación general alrededor de la necesidad de abordar de manera proactiva esta problemática y promover un uso equilibrado y saludable

de la tecnología entre los alumnos. En este contexto, la I.E.P. Asís se enfrenta a desafíos similares a los de otras instituciones educativas a nivel internacional, y se encuentra en una posición privilegiada para contribuir a la comprensión y solución de esta problemática a través de la investigación y la implementación de estrategias educativas adecuadas.

La preocupación por la colisión del tiempo de pantalla en el avance cognoscente de los estudiantes es cada vez mayor a nivel nacional, siendo un tema de interés tanto en el medio formativo como en la salud pública. En Perú, específicamente, se ha registrado un notable incremento en el uso de dispositivos electrónicos entre niños y jóvenes, lo que ha suscitado preocupaciones sobre cómo esto afecta su desempeño académico y su bienestar en general.

Los datos estadísticos muestran que cada vez más estudiantes pasan largas horas frente a pantallas de dispositivos como teléfonos móviles, tabletas, computadoras y televisores. Esta tendencia se ha visto impulsada por diferentes componentes, como el acceso generalizado a internet, la popularidad de las redes sociales y la creciente disponibilidad de contenido digital en línea.

En el contexto de la Institución Educativa Particular Asís, esta problemática no es ajena. Se ha observado un aumento en el uso de dispositivos electrónicos entre los estudiantes, tanto dentro como fuera del entorno escolar. Esta situación plantea desafíos importantes en términos de la capacidad de concentración, la calidad del aprendizaje y el desarrollo de habilidades cognitivas esenciales.

A nivel nacional, se han realizado diversos estudios e investigaciones sobre el vínculo entre el tiempo de pantalla y el progreso cognitivo de los alumnos. Si bien algunos exámenes hallaron sociedades perjudiciales entre el uso descomunal de aparatos electrónicos y el desarrollo educativo, otros han sugerido que el impacto puede variar según factores como el tipo de contenido consumido y la calidad de la interacción digital.

Efectivamente, en nuestro país, la exhibición de infantes a la pantalla está correlacionada con la expansión de la cobertura de internet, las horas de trabajo de los custodios primarios y la actividad de la familia. Aunque la sociedad ecuatoriana reconoce en su mayoría las consecuencias de esta situación, aún no se ha explorado a fondo el vínculo entre el tiempo que los chicos pasan ante las pantallas y las posibles secuelas en su desarrollo cognoscente.

Los dispositivos electrónicos están ampliamente disponibles, lo que permite que niños de diversos grupos socioeconómicos y edades tengan acceso a ellos. Desde una edad muy temprana, los infantes quedan mostrados a una variedad de incitaciones y contextos a través de estos dispositivos. Sin embargo, la colectividad ecuatoriana posee un conocimiento limitado o incluso revocado sobre posibles secuelas físicas y cognitivas a largo plazo de esta exposición prolongada a la pantalla, especialmente durante etapas cruciales del desarrollo cognitivo infantil.

En dicho contexto, la Institución Educativa Particular Asís se enfrenta al desafío de abordar esta problemática de manera efectiva, promoviendo un uso equilibrado y saludable de la tecnología entre los estudiantes. Esto requiere la implementación de estrategias educativas que fomenten el uso responsable de dispositivos electrónicos, así como la promoción de actividades que estimulen el desarrollo cognitivo fuera del entorno digital.

Por ello el estudio se efectuará en la I.E Particular Asís de Lima, en que se narrarán y ordenarán las mudables en examen.

1.2. Formulación de problema

1.2.1. Problema general

¿Cómo se da la relación entre el tiempo de pantalla y el desarrollo cognitivo en estudiantes de la Institución Educativa Asís?

1.2.2. Problemas específicos

¿Cómo se da la relación entre el tiempo de pantalla y la dirección de la atención dentro del desarrollo cognitivo en estudiantes de la Institución Educativa Asís?

¿Cómo se da la relación entre el tiempo de pantalla y el proceso de percepción dentro del desarrollo cognitivo en estudiantes de la Institución Educativa Asís?

¿Cómo se da la relación entre el tiempo de pantalla y los procesos de pensamiento dentro del desarrollo cognitivo en estudiantes de la Institución Educativa Asís?

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general

Determinar la relación entre el tiempo de pantalla y el desarrollo cognitivo en estudiantes de la Institución Educativa Asís.

1.3.2. Objetivos específicos

Determinar la relación entre el tiempo de pantalla y la dirección de la atención dentro del desarrollo cognitivo en estudiantes de la Institución Educativa Asís.

Establecer la relación entre el tiempo de pantalla y el proceso de percepción dentro del desarrollo cognitivo en estudiantes de la Institución Educativa Asís.

Determinar la relación entre el tiempo de pantalla y los procesos de pensamiento dentro del desarrollo cognitivo en estudiantes de la Institución Educativa Asís.

1.4. Justificación

1.4.1. Teórica

En la era digital actual, el uso de dispositivos electrónicos y el tiempo dedicado a las pantallas ha aumentado considerablemente entre los jóvenes. Este fenómeno plantea interrogantes sobre cómo esta exposición afecta el desarrollo cognitivo, especialmente en el contexto educativo.

Existe una creciente preocupación sobre cómo el tiempo de pantalla podría intervenir en el desempeño educativo de los alumnos. La investigación en este campo puede proporcionar información valiosa sobre cómo el uso descomunal de aparatos electrónicos podría perturbar la atención, la memoria, el razonamiento y otras habilidades cognitivas fundamentales para el aprendizaje.

Aparte de su influencia en el desempeño académico, se ha notado que un exceso de tiempo frente a las pantallas puede vincularse con desafíos en la salud mental, incluyendo ansiedad, depresión y trastornos del sueño. Explorar la conexión entre el tiempo de pantalla y el desarrollo cognitivo puede ser clave para descubrir formas de fomentar la salud mental y el bienestar entre los estudiantes.

Los educadores y padres necesitan orientación sobre cómo manejar el tiempo de pantalla de manera efectiva para maximizar los beneficios y minimizar los riesgos para el desarrollo cognitivo de los estudiantes. Esta tesis puede proporcionar recomendaciones prácticas y basadas en evidencia para apoyar a educadores y padres a decidir sobre el uso de la tecnología en el entorno educativo.

En resumen, la investigación sobre el tiempo de pantalla y el progreso cognoscente en alumnos de la I.E.P. Así es fundamental para abordar una problemática relevante y actual,

proporcionando información valiosa para mejorar la instrucción y la armonía de los alumnos en el contexto digital actual.

1.4.2. Metodológico

Vale como base en otros exámenes afines al uso de celulares y televisores en excesos por parte de los estudiantes y cómo influye en su desarrollo cognitivo.

1.3.2. Social

Existe una creciente preocupación sobre las secuelas del tiempo de pantalla en la sanidad mental de los jóvenes. La investigación sobre el desarrollo cognitivo puede arrojar luz sobre cómo el uso descomunal de aparatos electrónicos podría contribuir a problemas como la angustia, la depresión y la falta de sueño.

Se ha observado que la usanza excesiva de pantallas podría afectar negativamente el desempeño educativo de los alumnos al distraerlos, reducir su capacidad de atención y afectar su capacidad para aprender y retener información.

Los padres y educadores necesitan orientación sobre cómo manejar el tiempo de pantalla de manera efectiva para garantizar que los jóvenes obtengan los beneficios de la tecnología sin comprometer su desarrollo cognitivo ni su bienestar general.

En resumen, la investigación sobre el tiempo de pantalla y desarrollo cognitivo es socialmente relevante porque aborda preocupaciones urgentes sobre la salud y la comodidad de la juventud en la era digital. Al alcanzar mejor esta relación, conseguimos asumir métodos para suscitar un uso sano y equilibrado de la tecnología entre los jóvenes y garantizar que crezcan de manera óptima en el mundo moderno.

1.5. Delimitaciones

a. Disponibilidad de tiempo

La disposición para llevar a cabo el examen implicó la coordinación de horarios y espacios, así como la colaboración de otros colegas, quienes brindaron su ayuda para superar esta limitación. Este compromiso con el estudio impulsó la organización meticulosa de agendas y la búsqueda activa de recursos y apoyo, lo que permitió sortear obstáculos y garantizar el avance del proyecto de investigación.

b. Limitados medios económicos

La ejecución de la labor requirió la inversión financiera, la que, debido a su naturaleza autofinanciada por parte de la investigadora, estuvo sujeta a algunas restricciones. Sin embargo, estas limitaciones y reconociendo la importancia de llevar a cabo el estudio, se logró cubrir los costos utilizando los ahorros personales del investigador.

1.6. Viabilidad del estudio

El análisis se hizo en la I.E. en examen, utilizando a sus alumnos como muestra, los que colaborarán proporcionando las disposiciones necesarias en el recojo de datos.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la Investigación

2.1.1. Internacionales

Ruiz (2015) en su tesis *“Tiempo en Pantalla en alumnos de Cultura, Física Deportes y juego de la U. Santo Tomás, II ciclo educativo - 2014”*. El presente examen posee el objetivo principal investigar el tiempo que dedican los alumnos de la escuela de Cultura Física, Deporte y juego en la seccional de Bucaramanga a utilizar pantallas, así como también explorar aspectos como edad, peso, talla, estrato socioeconómico, dispositivos más utilizados y hábitos de sueño, todo ello en relación con los días semanales y cada fin de semana.

El diseño del estudio corresponde a un enfoque expresivo de corte colateral, pues se valoró el tiempo frente a las pantallas de los estudiantes en un momento específico, mediante el uso de interrogantes a un modelo de 40 alumnos de la escuela de Cultura Física, Deporte y juego durante el segundo ciclo del 2014.

El examen de las referencias reveló que los alumnos pasan, en media, más de 13 horas diarias en las pantallas, superando ampliamente la recomendable de 2 horas máximas. Este hallazgo pone de manifiesto la importancia de comprender y abordar el impacto del uso descomunal de pantallas en la salud y la armonía de alumnos.

Velasco (2018) en su trabajo *“Impacto del "Tiempo de pantalla" (Tv, Pc, celular, tablets) en el avance del factor educativo de chicos de 12 a 48 meses”*. El periodo que los infantes pasan ante la pantalla es un factor que influye significativamente en su coeficiente intelectual, especialmente durante etapas cruciales de su desarrollo. Sin embargo, este aspecto es uno de los menos examinados por la colectividad en su totalidad.

El este examen se enfoca en investigar las secuelas documentados del tiempo de pantalla en el avance cognoscente, mediante una exploración absoluta de la literatura de diversos autores. Además, se correlaciona esta información con los resultados obtenidos a partir del examen de Goodenought y la consulta "Zero to Eight" de 2013.

El estudio se centra en los puntos de coeficiente intelectual y las costumbres tecnológicas de infantes de 5 años, así como de sus papás, residentes en diferentes áreas suburbanas del Cantón Milagro. Los datos recopilados fueron analizados utilizando el programa estadístico SPSS, lo que permitió obtener índices de frecuencia y correlación que evidencian una fuerte relación entre el coeficiente intelectual de los infantes en edad entre 12 y 48 meses y el comienzo de su exhibición y manejo de aparatos electrónicos antes de los 02 años.

Cuzco (2022) en su tesis *“Correlación entre el uso usual del celular y el desempeño educativo en alumnos de enseñanza básica superior de la U.E. Chiquintad. ciclo octubre 2021-febrero 2022”*. El desempeño educativo de los alumnos es el motor fundamental de cualquier sistema educativo, ya que no solo refleja el punto de examen de los educandos, sino que también establece la posición y la eficacia de los aprendizajes que reciben. En este argumento, la Tecnología de la Pesquisa y la Comunicación (TIC) redimen un rol decisivo en el desarrollo cognitivo, al referirse a la tecnología en sus diversas formas, lo que puede tanto mejorar como disminuir el desempeño de los alumnos.

Con fundamento en ello, se plantea un examen que se centre en la correlación entre la usanza usual del celular y el desempeño educativo de alumnos de enseñanza básica superior. Este estudio se llevará a cabo mediante un enfoque no experimental, utilizando métodos de

descripción y análisis. La muestra consistirá en 106 alumnos a quienes se les aplicará una encuesta.

Las secuelas de la consulta revelaron un 27% de los alumnos admiten pasar tiempo constantemente en sus celulares, sin establecer límites de uso, lo que implica utilizarlos en el aula, en reuniones, en grupos, entre otros contextos. Además, el 10% está de acuerdo en que utilizan sus teléfonos en momentos inadecuados, lo que indica una falta de responsabilidad en su uso.

En cuanto a los posibles daños físicos relacionados con el uso excesivo del celular, los estudiantes mostraron respuestas negativas, lo que sugiere que no son conscientes del daño causado o que pasan desapercibidos para ellos. Estos hallazgos destacan la necesidad de una mayor conciencia sobre los efectos del uso descomunal del celular en el desempeño educativo y la salud física de los estudiantes.

Pons (2019) en su tesis *“Prevalencia y componentes de peligro de uso descomunal de Tv. y otros aparatos en el colectivo pueril”*. El inapropiado uso de pantallas recreativas, como la televisión y los videojuegos, se ha vinculado con potenciales efectos negativos en la mejora cognoscente, lingüístico y de cuidado. El propósito fundamental del estudio es ahondar en la comprensión de los rasgos sociodemográficos y familiares asociadas con el mal uso de las pantallas entretenidas. Nuestra primordial suposición sostiene que la usanza de estas pantallas contesta a una técnica ecológica. Además, investigamos viables conexiones entre revoluciones de la mejora psicomotora y un excesivo uso de pantalla recreativas. Sistemática: Se llevó a cabo un estudio transversal mediante la complementación de dos encuestas por parte de los progenitores, que incluían el tiempo consagrado a la Tv. y videojuegos, junto con mudables vinculada al uso de estas pantallas entretenidas. En la inicial fase, el colectivo objetivo consistía

en infantes de medio año y 14 años que asistían a reuniones de Control del Niño Sano en asistencia o reuniones del exterior de un nosocomio comarcal, a partir del 16/01/15 hasta el 16/06/15. Se exceptuaron infantes con patologías neurológicas, obesidad y enfermos con patologías de base regular a rigurosa. En el 2do ciclo, se efectuó un análisis y control con enfermos procedentes de Centro de asistencia Precoz y control sano de edad análoga, para valorar la asociación entre estudios del neuro progreso y el periodo dedicado a las pantallas entretenidas. Secuelas: En el 1er ciclo, se perfeccionaron 521 preguntas (55,1% infantes y 44,7% infantas). El periodo dedicado a las pantallas animadas en niños con menos de 2 años tuvo un promedio de 71 minutos al día, aumentando a 160 minutos al día en niños mayores de 10 años. Dicho tiempo fue de modo significativo mayor cada fin de semana. Los infantes expusieron 30% más de tiempo de juego en pantalla que las infantas. El 80% del espécimen comenzó a usar la televisión antes de los 02 años. El grado formativo de las mamás (OR: 1,716 (1,079-2,728)), el tiempo de televisión de los padres (OR: 5,34 (2,945-9,693)) y mantener la televisión encendida en segundo plano (OR: 1,687 (1,055-2,69)) se coligaron de modo significativo con la usanza excesiva de pantallas entretenidas.

2.1.2. Nacionales

Cabanillas (2018) en su teoría. *“Uso del celular y desempeño educativo en alumnos de la E. profesional de derecho, U. N. Pedro Ruiz G. Lambayeque”*. El designio primordial de este estudio fue examinar el vínculo entre el uso de teléfonos inteligentes y el rendimiento educativo de los educandos de la Escuela de Derecho de la U. Nacional Pedro Ruiz G. durante el ciclo 2017. Este estudio se enmarca dentro de una orientación descriptiva correlativa, optando por un plan de investigación no efectivo y colateral. Se aborda la problemática generada por la presencia de dispositivos móviles inteligentes en los salones universitarios, con el fin de hacer una valoración crítica de las hipótesis que examinan su impacto en la relación social de la juventud presente. Para alcanzar el propósito del examen, se implementó

una encuesta para explorar la percepción de los estudiantes universitarios sobre las secuelas negativas derivados del uso impropio de aparatos móviles, tales como smartphones y tabletas, durante las clases. También, se utilizó la información proporcionada por el departamento de registro de la U. para valorar el desempeño educativo de los alumnos. Las secuelas obtenidas de la consulta expusieron un vínculo detallado revelador entre la usanza del celular y el desempeño educativo, dado que el 47.83% de los alumnos reportó utilizar el celular en clases para hacer sus trabajos académicos con bastante frecuencia.

Alegre y Sánchez (2022) en su tesis *“Asociación entre el tiempo en pantalla y las actividades físicas realizadas por alumnos a lo largo del estado de emergencia por Covid-19”*. El diseño de dicho estudio es analizar la conexión en el tiempo dedicado a las pantallas y el rango de actividades físicas en infantes de 4° a 6° de primaria en Lima durante el ambiente de COVID-19. Se llevó a cabo un análisis colateral analítica que incluyó a 169 estudiantes de primaria en Lima Metropolitana. Los instrumentos utilizados fueron un cuestionario sobre el tiempo frente a las pantallas, las preguntas PAQ-C de Actividades Físicas para infantes y un interrogatorio sociodemográfico. Se aplicaron modelos de regresión de Poisson con varianza robusta para el análisis, calculando motivos de prevalencia crudas y concretas con una pausa de confiabilidad de 95%.

De los 169 alumnos (con edad media de 10.26 años y un descamino normal de 1), el 51.5% eran mujeres y el 52.1% ganó peso a lo largo de la pandemia. Según el Cuestionario de Tiempo en Pantallas, 62.7% de alumnos usaban pantallas a lo largo más de 5 horas en un día normal de lunes a viernes. El PAQ-C estableció que 74.6% del espécimen total no cumplía con los niveles recomendados de actividades físicas (AF-NR= < 2.73). Sin embargo, en dicho análisis no se halló la sociedad reveladora entre mudables examinadas (3 a 4 hrs. vs. 1 a 2 hrs. RPa=1.27; p=0.270 y 5 o más hrs. vs. 1 a 2 hrs. RPa=1.37; p=0.121).

Además, se hallaron asociaciones secundarias con la falta de actividad física, como la cantidad de hermanos ($RPa=0.81$), la presencia de miembros de la casa con síntomas de COVID-19 ($RPa=1.33$) y el tiempo dedicado a escuelas de actividad física de forma virtual semanal ($RPa=0.53$). En conclusión, no se observó una sociedad estadísticamente significativa entre el tiempo de usos de pantalla y el cumplimiento de niveles recomendados de actividad física en los niños. Sin embargo, se identificaron otros factores asociados con la falta de actividad física, como el número de hermanos, la presencia de síntomas de COVID-19 en el hogar y la participación en talleres de actividad física de manera remota.

Ríos (2023) en su trabajo *“Asociación del tiempo en pantalla y el consumo de azúcar con el bruxismo del sueño en infantes de 5 a 12 años de edad en la urbe de Tacna-2022”*. Propósito: Investigar la relación entre el tiempo frente a pantallas y el consumir de azúcar con el bruxismo del sueño, según reportes de papás de infantes de 5 a 12 años en la jurisdicción Tacna de la provincia de Tacna, 2022.

Material y Método: Este estudio adoptó un plan epidémico correlacional de modelo colateral, prospectivo y metódico. La muestra consistió en 322 niños/as de escuelas privadas en la jurisdicción de Tacna. A los papás se les envió la consulta de forma remota mediante la coordinación escolar.

Efectos: La edad regular del modelo es de 8.89 años. Del total ($n=322$), el 70.19% reportó bruxismo del sueño como "Raramente", el 21.74% como "A veces" y el 8.07% como "Comúnmente". Las provisiones con azúcares más consumidos fueron yogurt, galletas, postres y gaseosas. No se observaron contrastes significativos entre los diferentes niveles de consumir azúcares y el bruxismo del sueño ($P=0.5151$). Sin embargo, se halló una sociedad detalladamente reveladora entre el bruxismo del sueño y el tiempo de exposición a pantalla recreativa, con un promedio de 2 horas en días semanales y 3 horas a lo largo de los fines de

semana (P=0.0002 y P=0.0001, respectivamente).

Desenlaces: Se encontró una sociedad detallada y reveladora entre la usanza prolongada de pantalla recreativa y el bruxismo del sueño. No obstante, no se identificaron contrastes significativos entre los distintos niveles de consumos de azúcar y el bruxismo del sueño, lo que sugiere la necesidad de una mayor investigación para comprender completamente esta relación.

Solis, (2021) en su tesis *“Uso de aparatos móviles de pantalla y la eficacia de sueño en alumnos de la escuela de medicina en una U. peruana”*. Propósito: Investigar la asociación entre la usanza de aparatos móviles con pantalla y la eficacia del sueño / somnolencias diurnas en alumnos de la escuela de Medicina de la U. R. Palma durante nov. y dic. del 2019.

Técnicas: Se realizó un examen óptico, cuantitativo, analítico y colateral en un modelo de 215 alumnos de medicina. Se emplearon las preguntas de Pittsburg para eficacia de Sueño y el Escalafón de Letargo de Epworth. El examen detallado se efectuó utilizando el repertorio STATA v.16, aplicando el ensayo de Chi cuadrado y examen de retroceso logístico con una significación de 5%.

Secuelas: Del total de estudiantes, el 61.4% eran damas, con un medio de edad de 24 años (punto intercuartílico: 23-26). Se encontró que el 87% de los estudiantes experimentaban contrariedades de sueño, mientras que el 37% presentaba pesadez matinal. La prevalencia de contrariedades de sueño fue similar entre varones (86.7%) y féminas (87.1%). La media de horas de sueño fue de 5.8 ± 1 horas. Se observó una asociación entre el uso de smartphones y tabletas durante la amanecida y la eficacia del sueño, y el PR=1.2, IC95% [1.04-1.5], valía $p=0.015$ y PR=1.3, IC 95% [1.0-1.9], valía $p=0.04$ correspondientemente.

Desenlaces: Se evidenció la alta prevalencia de inconvenientes de sueño entre los estudiantes de medicina. Además, se observó que la prevalencia de estos problemas aumentaba a medida que avanzaba el día en que se utilizaban dispositivos móviles con pantalla. Se halló una sociedad explicativa entre uso de smartphones y tabletas durante la amanecida y la eficacia del sueño.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Relación entre el tiempo de pantalla

2.2.1.1. Definición

Relación: La correlación, en su esencia, representa un lazo sólido y dinámico entre dos entidades, generando una interacción que impulsa el flujo de comunicación y entendimiento mutuo. Esta noción, dada su riqueza conceptual, abarca una variedad de contextos y su significado se adapta según el ámbito en el que se aplique. En el ámbito literario, por ejemplo, la relación se manifiesta como la expresión narrativa o el intercambio verbal de vivencias, ya sea en un relato cotidiano, un relato de viaje o cualquier otra experiencia compartida. La literatura, en su capacidad de capturar y transmitir la complejidad de las relaciones humanas, se convierte en un medio poderoso para explorar las conexiones emocionales y sociales que definen nuestra existencia. (Rodríguez, s.f.)

Pantalla: Una pantalla, en su esencia, se convierte en un lienzo dinámico sobre el cual un dispositivo especializado proyecta una amplia gama de imágenes, gráficos o información digital. En el vasto y complejo mundo de la informática y la tecnología, este artefacto se erige como un elemento fundamental que posibilita la visualización y la interacción con datos, gráficos, vídeos y contenido multimedia en general.

El origen etimológico de este término, aunque no exento de debate, ofrece fascinantes insights sobre su evolución lingüística. Según algunos expertos, la palabra "pantalla" tiene sus raíces en el catalán "pantalla", que a su vez se formó a partir de la combinación de "pàmpol" (que significa protección o pantalla) y "ventalla" (una abertura o ventana). Este proceso de formación léxica revela cómo el concepto de pantalla ha evolucionado a lo largo del tiempo, desde su función inicial como una barrera física o un elemento de protección hasta su papel actual como un medio de visualización y comunicación digital.

Pérez y Merino (2023), en su exploración de este tema, ofrecen una perspectiva valiosa que ilumina tanto los orígenes históricos como las implicaciones contemporáneas de la pantalla como interfaz tecnológica. Su trabajo nos invita a reflexionar sobre la importancia y el impacto de este elemento omnipresente en nuestra vida cotidiana, así como a considerar las posibilidades futuras que ofrece en el ámbito de la tecnología y la comunicación digital.

Monitores: El término "pantalla" se emplea a menudo como sinónimo de "monitor" en el ámbito de las computadoras. Esta superficie visual, vinculada a la tarjeta gráfica y gestionada por software especializado, despliega los resultados generados por las operaciones de procesamiento llevadas a cabo por la computadora. A lo largo del tiempo, el avance tecnológico ha transformado radicalmente la naturaleza de las pantallas, pasando de modelos monocromáticos a sofisticadas versiones capaces de reproducir una amplia gama de colores con precisión. Este progreso ha llevado a la generalización de las pantallas planas en la mayoría de los monitores de computadora y televisores, reemplazando así a los antiguos tubos de rayos catódicos. Dentro de las pantallas planas, destacan especialmente las tecnologías de cristal líquido (LCD) y plasma. El análisis realizado por Pérez y Merino (2023) ofrece una visión esclarecedora sobre esta evolución y sus implicaciones en el ámbito tecnológico actual.

El concepto de "tiempo de pantalla" abarca todas aquellas labores efectuadas ante un aparato visual, tales como ver Tv., laborar en una Pc. o jugar videojuego. Se considera una actividad sedentaria, ya que implica estar físicamente inactivo mientras se permanece sentado. Durante este periodo, el gasto energético es mínimo. En los Estados Unidos, la mayor parte de los infantes pasan cerca de 3 horas diarias mirando Tv., y si sumamos todas las formas de tiempo frente a la pantalla, el total puede ascender a entre 5 y 7 horas al día.

Quedarse bastante tiempo ante la pantalla podría:

- Hacerlo que sea más complicado en su niño pernoctar de noche
- Incrementar el peligro en el cual su niño despliegue dificultades de cuidado, angustia y depresión
- Incrementar el peligro en que su niño acreciente en exceso su peso (corpulencia)

El tiempo ante la pantalla incrementa el peligro de engordar para su niño lo cual se debe a que:

- Estar viendo una pantalla es tiempo que no se pasa físicamente en actividad.
- La publicidad televisiva puede influir en las decisiones alimenticias de los niños, promoviendo opciones poco saludables. En gran parte de los casos, las provisiones promocionadas en estos informes encaminados a infantes suelen ser altos en azúcares, sal o grasas.

Los infantes tienden a consumir más alimentos mientras miran televisión, especialmente si están expuestos a anuncios de productos alimenticios. Aunque las computadoras pueden ser útiles para las tareas escolares de los niños, el uso excesivo de Internet, la navegación en redes sociales como Facebook o la visualización de videos en

plataformas como YouTube se considera un hábito poco saludable de tiempo frente a la pantalla (Medline, 2023).

2.2.1.2. Importancia

Reglas modernas sobre el tiempo de pantalla. Medline (2023)

- Los chicos con menos de 2 años no deberán pasar ningún tiempo ante la pantalla.
- Limite el tiempo ante a la pantalla de 1 a 2 horas al día para los chicos de 2 años y más.
- No obstante, lo que podrían mencionar los anuncios, los videos encaminados a chicos muy pequeños no optiman su progreso.

Dedicar un momento a actividades que nos brinden satisfacción personal es crucial para desconectar de la rutina y mantener un equilibrio en nuestra vida. Invertir tiempo en hobbies, practicar deportes, meditar, viajar o simplemente descansar son formas valiosas de enriquecer nuestra vida diaria (Espinoza, 2019).

En la actualidad, contamos con un acceso sin precedentes a una vasta cantidad de información, superando con creces a las generaciones anteriores. Tenemos prácticamente todo el conocimiento del mundo al alcance de nuestras manos, disponible las 24 horas del día. Sin embargo, para acceder a esta información, ya sea para encontrar una nueva receta, ver un video viral o mantenernos al tanto de los acontecimientos actuales, necesitamos hacer uso de una pantalla. Para muchas personas, las pantallas se han convertido en un componente esencial de nuestra vida cotidiana. Las encontramos en nuestros bolsillos, en nuestras oficinas, en nuestras salas de estar, en nuestros dormitorios e incluso en nuestras muñecas. A pesar de su ubicuidad, siempre conservamos el poder de decidir cuánto tiempo dedicamos a ellas. Se ha demostrado

que reducir el tiempo que estamos ante la pantalla puede mejorar nuestro estado de ánimo y fortalecer nuestras relaciones con las personas y las actividades que más valoramos (AltaMed, 2022).

Edward (2022) Es posible que te preocupes por la cantidad de tiempo que tus hijos y nietos pasan frente a sus teléfonos. El exceso de tiempo ante la pantalla ordinariamente no es saludable, para nadie. Durante la pandemia, es probable que la adicción digital se haya agravado, y es posible que no haya mejorado ahora que pasamos más tiempo fuera de casa. El exceso de tiempo frente a una pantalla se ha asociado con la debilidad ocular, la trastorno, los dolores físicos en la cerviz y hombros, e incluso la depresión. BJ Fogg, un estudioso de la conducta de la Universidad de Stanford y autor de "Tiny H.: The Small Ch. That Change E.", ha destacado que el periodo que estamos frente a la pantalla podría estorbar con otras conductas que son más saludables y beneficiosas.

Consecuencias. Hodelín, De los Reyes, Hurtado, y Batista (2016) La exposición prolongada a los videojuegos o internet puede tener serias consecuencias a nivel neurobiológico en niños y niñas. Esto puede resultar en una hipersensibilidad neurológica, lo que se traduce en un aumento de la hiperactividad motora. Como resultado, el niño puede mostrar signos de inquietud y sobreestimulación. Es importante destacar que la imagen en la pantalla del computador puede afectar de manera más significativa que la imagen de la televisión, exacerbando aún más estos efectos.

Ello posee 04 resultados serios:

1. En lo que respecta al desarrollo de la concentración, se observa que el niño experimenta una pérdida de habilidades para enfocarse en actividades que presenten estímulos diversos. Esto incluye la capacidad de concentrarse en

tareas escolares, prestar atención en clase e incluso disfrutar de otros tipos de juegos que no estén relacionados con los videojuegos.

2. Respecto a la motivación, se observa una disminución en la capacidad para sentir interés y entusiasmo por actividades que demanden un esfuerzo diferente. Estudios sugieren que los jóvenes que pasan largas horas navegando por Internet durante la noche pueden desarrollar trastornos del ánimo, incluyendo depresión.
 3. La exposición prolongada a los videojuegos puede desencadenar alteraciones significativas en el ciclo del sueño de un niño. Esto se traduce en dificultades para conciliar el sueño y mantener una calidad de descanso adecuada. Es crucial destacar que el sueño nocturno es fundamental para el desarrollo saludable de un niño y, en general, para el bienestar de todos los individuos. Durante este período, el cuerpo humano secreta una hormona llamada melatonina, la cual juega un rol decisivo en la ordenación del sueño y en la optimización de sus procesos cognitivos. Además, fortalece el sistema inmunológico y contribuye al crecimiento físico y mental. Es importante señalar que la melatonina se libera exclusivamente durante la noche, en condiciones de oscuridad. Por lo tanto, cualquier alteración en el ciclo del sueño puede tener un impacto directo en el rendimiento académico de un estudiante. En resumen, para garantizar un rendimiento escolar óptimo, es esencial priorizar un buen descanso nocturno.
- En cuanto al ámbito social, se observa un progresivo y creciente aislamiento del niño respecto a su familia y grupo de amigos, manifestando a veces reacciones agresivas cuando se señala esta situación. Se evidencia una falta de interés hacia los demás.

2.2.1.3. Dimensiones

Formas de administrar el tiempo en pantalla

Hemos adoptado el hábito de estar constantemente absortos en nuestros teléfonos. Ya sea durante una conversación, en momentos de ocio o al navegar por las redes sociales, nuestra atención se encuentra casi siempre dirigida hacia estos dispositivos electrónicos. Sin embargo, es en esos breves momentos de tranquilidad cuando aflora nuestra creatividad de manera más intensa. A continuación, te ofrecemos algunos consejos prácticos para disminuir el tiempo que pasas frente a tus dispositivos electrónicos.

Gestiona tu consumo de noticias: A menudo nos vemos inundados por un torrente constante de información noticiosa. Aunque es importante mantenernos informados, no es imprescindible estar al tanto de cada detalle en todo momento. Está bien darse un respiro y no estar pendientes de las noticias cada hora del día.

Silencia las notificaciones: ¿Es realmente necesario estar al tanto de cada publicación de redes sociales, ya sea sobre las vacaciones de alguien o la comida que están disfrutando? Sigue recibiendo alertas sobre tus citas y recordatorios importantes, pero puedes prescindir de las actualizaciones de tus redes sociales.

Mantén tu enfoque: ¿Qué mensaje envías cuando revisas tu teléfono mientras ves televisión o, incluso peor, mientras estás con alguien? Es posible que necesites reconsiderar tus actividades o evaluar el estado de tus relaciones.

Dedica tiempo exclusivamente a comer: La hora de la comida debería reservarse únicamente para alimentarse. Concéntrate en saborear cada bocado, participa activamente en las conversaciones y reconoce cuándo te sientes satisfecho. Cuando comas en casa, establece la regla de alejarte de las pantallas durante la comida.

Implementa horarios y espacios libres de pantallas en casa: Es recomendable evitar el uso de pantallas antes de dormir, ya que la luz emitida por los dispositivos electrónicos puede dificultar conciliar el sueño. Intenta abstenerse de mirar pantallas al menos durante media hora antes de acostarte y, si es posible, extiende este período. Además, asigna áreas específicas en tu hogar donde esté prohibido el uso de dispositivos electrónicos.

Explora opciones para reducir el tiempo frente a la pantalla: Sal a dar un paseo, practica la meditación, sumérgete en la lectura de un libro o simplemente siéntate al aire libre. Busca actividades que no requieran el uso constante de tu teléfono. Tomarte un momento en silencio para reflexionar te brinda la oportunidad de procesar y pensar en tu día.

2.2.2. El desarrollo cognitivo en estudiantes

2.2.2.1. Definición

Desarrollo: Mejora envuelve el incremento, expansión, avance, despliegue o progresión de algo. Se reseña a la actividad y secuela de desplegar o evolucionar. Este vocablo alude a una causa de crecimiento o progreso, ya sea en métodos físicos, decorosos o intelectuales, aplicable a diversos ámbitos como una labor, un individuo, una comunidad, un país o cualquier otra entidad. El concepto de desarrollo se manifiesta en la ejecución de una tarea o la materialización de una idea.

Cognitivo: Lo cognitivo se refiere a lo que queda vinculado a la sapiencia. Este último es el conjunto de pesquisa que se adquiere a través de los aprendizajes o la práctica. La rama de la personalidad que se ocupa del estudio de la cognición es la psicología cognitiva, la cual examina los procesos mentales relacionados con el conocimiento. Su objetivo es investigar los mecanismos implicados en la formación de sapiencia, a partir de los más básicos hasta los más complicados. (Wikipedia)

Desarrollo cognitivo

Dentro del ámbito de la psicología cognitiva, el término "desarrollo cognitivo" hace referencia al proceso mediante el cual los individuos adquieren o fortalecen una variedad de habilidades intelectuales. Estas incluyen la memoria, el lenguaje, la atención, la percepción, la inteligencia, la planificación y la resolución de problemas. En resumen, se trata del progreso en la capacidad de conocer y aprender. (Significados)

El desarrollo cognitivo es el trayecto a través del cual una persona acumula conocimientos sobre su entorno y fortalece su inteligencia y habilidades. Este proceso se inicia desde el origen y sigue a través de la niñez y la juventud. Está estrechamente ligado al proceso de adquisición de conocimiento, donde aprendemos a utilizar herramientas como la memoria, el lenguaje, el discernimiento, procedimiento de contrariedades y la proyección. Cada individuo desarrolla labores cognitivas artificiales y distintivas. Además, este proceso está intrínsecamente relacionado con la capacidad innata de adaptación e integración en el entorno. Por ende, el desarrollo cognitivo implica el progreso de los potenciales intelectuales, siendo el talento uno de las más destacados entre ellas. (Invanep, 2020)

Agudelo, Pulgarín, y Tabares (2017) El desarrollo cognitivo se define como el proceso mediante el cual ocurre el aprendizaje, que surge de las interacciones sociales y la relación con el medio y el mundo circundante. A través de esta dinámica, el niño percibe, organiza y asimila conocimientos que le facilitan su crecimiento tanto intelectual como madurativo.

J. Piaget Se traza que el progreso cognoscente se comienza desde el momento del origen, y que es el resultado de una mezcla entre componentes ambientales y transcurros de madurez biológica. Se sostiene que los transcurros cognoscentes se van organizando de manera creciente, de modo que no es factible lograr las destrezas características de una fase sin haberlo transitado por las etapas anteriores.

De manera similar a Piaget, Vygotsky conceptualizó el progreso cognitivo en términos de cada cambio cualitativo en los transcurso de los pensamientos. Sin embargo, él los relató desde el enfoque de los instrumentos técnicos y psicológicos que los infantes utilizan para descifrar su entorno.

Las premisas fundamentales de las hipótesis de Piaget y Vygotsky exhiben notables discrepancias. Ambas concuerdan en que el niño debe edificar el conocimiento de forma mental, aunque Vygotsky da mayor relevancia al rol de cada interacción social en este transcurso. Desde su perspectiva, la elaboración de la sapiencia no es un transcurso propio, sino social, en el cual las labores mentales superiores son el resultado de una acción incompleta por la sociedad. Ccadipmx (2019)

2.2.2.2. Importancia

El desarrollo cognitivo no solo capacita al individuo para interactuar de manera significativa con su entorno, sino que también proporciona una orientación invaluable para la planificación de actividades educativas. En este sentido, promueve la necesidad de una estimulación continua durante todo el proceso, tanto dentro del entorno escolar como en el hogar. Rivera (2022)

(Innova, s.f.) El aprendizaje cognitivo busca potenciar la capacidad de aprender, comprender y retener nueva información, al mismo tiempo que permite al cerebro conectarla con los conocimientos previos. Este enfoque conlleva una serie de beneficios que pueden influir tanto en el rendimiento académico de los estudiantes como en su futuro profesional. Algunos de los más significativos incluyen:

Resolución de problemas. Dentro de este proceso de aprendizaje, una habilidad fundamental que se adquiere es la capacidad para resolver problemas. Esta destreza no solo se

limita al ámbito escolar, sino que puede aplicarse de manera efectiva en diversas situaciones cotidianas, permitiendo enfrentar y superar desafíos de manera más eficiente y creativa.

Mayor confianza. Se observa un aumento significativo en la confianza para abordar una amplia gama de desafíos y tareas difíciles, ya que los individuos pueden aplicar los conocimientos adquiridos para encontrar soluciones efectivas. Esta mayor confianza se deriva de la capacidad de utilizar habilidades y estrategias aprendidas para enfrentar exitosamente diversos obstáculos.

Mejor comprensión. A través del proceso de aprendizaje cognitivo, los estudiantes logran no solo comprender, sino también internalizar de manera más significativa una amplia variedad de nuevos conceptos, temas e información. Esto les permite asimilar con mayor facilidad y rapidez conocimientos adicionales, lo que contribuye a un crecimiento intelectual más sólido y una comprensión más profunda de las materias estudiadas.

Aprendizaje continuo. A través del aprendizaje cognitivo, se facilita un proceso continuo y ágil de adquisición de conocimientos, ya que posibilita la conexión fluida entre los conocimientos previamente adquiridos y la nueva información. Este enfoque no solo promueve la rápida asimilación de conceptos, sino que también potencia el progreso de destrezas cognitivas fundamentales, como la memoria, la concentración y el potencial de asociación. De esta manera, los estudiantes no solo absorben nueva información de manera más eficiente, sino que también fortalecen su capacidad para retenerla y aplicarla en contextos diversos.

Blanco (2021) Piaget fracciona el progreso cognoscente en 04 fases:

1. Etapa sensomotriz: Durante los primeros 02 años de vida, el aprender se produce principalmente mediante el remedo y la observación del entorno. En esta etapa crucial del desarrollo, el individuo experimenta una transformación notable, pasando de ser un individuo puramente reactivo a comenzar a formar sus iniciales

esbozos de conducta. Este ciclo temprano de la vida es fundamental, ya que sienta las bases para el desarrollo futuro y el aprender incesante en su existencia.

2. fase preoperacional: a partir de los 2 hasta 7 años, el sujeto experimenta un período crucial de desarrollo cognitivo. Durante esta fase, el pensamiento egocéntrico comienza a florecer, lo que significa que el niño tiende a ver el mundo desde su propia perspectiva y tiene dificultades para comprender los puntos de vista de los demás. Al mismo tiempo, la imaginación juega un papel fundamental en el desarrollo cognitivo, permitiendo al niño explorar y crear mundos imaginarios. Además, el lenguaje se transforma en un ambiente crucial de autoexpresiones y comunicación, brindando al niño la capacidad de compartir sus pensamientos, deseos y emociones con los demás de manera cada vez más sofisticada. Esta etapa temprana de la vida es fundamental para sentar las bases del pensamiento crítico y la habilidad para interactuar con el mundo que le rodea.

3. fase de acción concreta: Entre 7 y 11 años, el sujeto experimenta una fase crucial de desarrollo cognitivo, marcada por el fortalecimiento de su potencial de raciocinio y la aplicación de la razón en su pensamiento. Durante este período, el niño comienza a adoptar un enfoque más estructurado y analítico para comprender el mundo que le rodea, utilizando la lógica como herramienta principal para resolver problemas y tomar decisiones. Sin embargo, su pensamiento sigue estando limitado por lo que puede percibir a través de sus sentidos: lo que podría ver, oír, tocar y advertir directamente. Esta fase del desarrollo cognitivo sienta las bases para una comprensión más profunda y abstracta del mundo en las etapas posteriores de la vida.

4. fase de operación formal: Entre 11 y 15 años, el sujeto experimenta una fase significativa de desarrollo cognitivo, caracterizada por la expansión de su

capacidad para formular hipótesis, resolver problemas y realizar análisis más complejos. Durante este período, el adolescente comienza a mostrar un mayor interés por comprender el mundo que le rodea, cuestionando activamente su entorno y buscando respuestas a preguntas más profundas sobre la vida y el universo. Además, empieza a explorar y desarrollar su identidad personal, lo que incluye una mayor conciencia de sí mismo y de sus propias emociones, así como un interés creciente por las relaciones humanas y sociales. Este período de la vida además marca el comienzo de un mayor sentido de autonomía e independencia, a medida que el adolescente busca su lugar en la sociedad y en el mundo.

2.2.2.3. Dimensiones

(StanfordMedicine) Durante el período comprendido entre 6 y 12 años, los infantes advierten un importante desarrollo cognitivo que les permite pensar de manera más concreta. Este proceso se caracteriza por la adquisición de habilidades cognitivas conocidas como operaciones concretas, las cuales se denominan así debido a que se centran en objetos y eventos tangibles. Estas habilidades incluyen la capacidad de:

- Mezclar (adicionar)
- Apartar (sacar o fraccionar)
- Establecer (instruir y catalogar)
- Convertir (hacer cambios de objetos 5 pennies =1 nickel) cosas y actos.
- Durante la fase conocida como adolescencia, que abarca desde los 12 hasta los 18 años, se manifiesta un desarrollo cognitivo más complejo. Este período se caracteriza por la adquisición de un tipo de pensamiento más avanzado, denominado elaboración de operaciones lógicas formales. Estas operaciones se distinguen por:

- Durante la adolescencia, los jóvenes experimentan un importante avance en su capacidad cognitiva, lo que les permite participar en el pensamiento abstracto. Este tipo de pensamiento implica la habilidad de reflexionar sobre ideas y conceptos que no están necesariamente presentes en el entorno inmediato. El pensamiento abstracto les permite explorar diversas posibilidades, analizar situaciones desde múltiples perspectivas y considerar hipótesis complejas. En lugar de limitarse a lo concreto y tangible, los adolescentes pueden ahora contemplar conceptos más abstractos, como la justicia, la libertad o la moralidad, y reflexionar sobre su significado y relevancia en sus vidas. Este desarrollo en el pensamiento abstracto es fundamental para el crecimiento intelectual y la madurez durante la adolescencia.
- A lo largo de la fase de la juventud, los chicos experimentan un importante progreso en su capacidad de razonamiento, lo que les permite analizar y comprender el mundo que les rodea de manera más profunda. Este desarrollo incluye la destreza de deducir desde comienzos acreditados, lo que implica la capacidad de formular sus propias ideas y cuestionamientos. En lugar de simplemente aceptar la información de manera pasiva, los adolescentes comienzan a cuestionar, evaluar y generar nuevas ideas basadas en sus propias experiencias y conocimientos previos. Este proceso de razonamiento les permite explorar temas complejos, resolver problemas y llegar a conclusiones independientes. Además, les ayuda a desarrollar un pensamiento crítico y analítico, lo que les será invaluable a medida que enfrenten los desafíos de la vida adulta.
- A lo largo de la fase de la juventud, los chicos empiezan a expandir su capacidad de pensamiento al considerar una variedad de puntos de vista sobre

diferentes temas. Este desarrollo cognitivo les permite comparar y debatir ideas y opiniones, lo que les da la ocasión de examinar la variedad de aspectos que existen en el mundo que les rodea. Al considerar múltiples puntos de vista, los adolescentes pueden desarrollar una comprensión más amplia y matizada de los temas que enfrentan, así como aprender a apreciar la complejidad de las situaciones y los problemas. Esta habilidad promueve el pensamiento crítico y la capacidad de análisis, ya que les permite evaluar diferentes argumentos y llegar a conclusiones fundamentadas en una comprensión más completa de la situación. En última instancia, la capacidad de considerar múltiples puntos de vista les ayuda a desarrollar una mente abierta y flexible, lo que les será invaluable en su vida personal y profesional.

Durante la adolescencia, los jóvenes comienzan a reflexionar sobre el proceso mismo de pensamiento. Esta capacidad de análisis implica ser consciente del acto de procesar pensamientos, es decir, de cómo se generan, organizan y evalúan las ideas en la mente. Al desarrollar esta habilidad metacognitiva, los adolescentes pueden examinar y comprender mejor sus propios procesos mentales, lo que les permite ser más conscientes de sus propias habilidades cognitivas y estrategias de aprendizaje.

Al reflexionar sobre su propio pensamiento, los adolescentes pueden identificar y corregir posibles errores o sesgos cognitivos, así como mejorar su capacidad para planificar, monitorear y regular su propio aprendizaje. Esta capacidad también les permite ser más flexibles en su pensamiento, adaptándose mejor a las demandas cambiantes del entorno y buscando soluciones creativas a los problemas que enfrentan. En última instancia, el

análisis del proceso de pensamiento les proporciona a los adolescentes una base sólida para el desarrollo de habilidades cognitivas superiores y el pensamiento crítico, lo que les permite enfrentar los desafíos de manera más efectiva y alcanzar su máximo potencial.

Un niño en adolescencia temprana:

- Durante la adolescencia, se observa un aumento en el uso de inclinaciones complejas, especialmente en decidir de modo personal, tanto en el contexto educativo como en el hogar. Este período de la vida se caracteriza por un mayor desarrollo cognitivo y emocional, lo que permite a los adolescentes abordar situaciones con una perspectiva más reflexiva y crítica.
- En el ámbito escolar, los adolescentes utilizan pensamientos más complejos al enfrentarse a tareas académicas que requieren análisis, síntesis y evaluación de información. Se vuelven más capaces de considerar múltiples perspectivas, sopesar diferentes opciones y tomar decisiones informadas sobre su educación y futuro profesional. Además, comienzan a cuestionar y desafiar las ideas preconcebidas, lo que les permite desarrollar un pensamiento crítico más agudo.
- En el hogar, los adolescentes también aplican estos pensamientos complejos en asumir fallos vinculados a su autonomía y desarrollo personal. Empiezan a asumir más responsabilidades y a participar en discusiones familiares sobre temas importantes, como reglas del hogar, opciones educativas y planes para el futuro. A medida que exploran su identidad y sus valores, se enfrentan a decisiones difíciles que requieren un análisis cuidadoso de las implicaciones a corto y largo plazo.

- En resumen, durante la adolescencia, los pensamientos complejos rinden un rol decisivo en la toma de fallos personales y académicas, permitiendo a los adolescentes desarrollar habilidades de pensamiento crítico y autonomía que los preparan para enfrentar los desafíos de la vida adulta.
- Durante la etapa de la adolescencia, se evidencia un progresivo desarrollo en el empleo de operaciones lógicas formales en las actividades escolares. Esta fase, marcada por un incremento en la complejidad cognitiva, permite a los adolescentes abordar de manera más sofisticada los desafíos académicos y las exigencias del entorno educativo.
- El uso de operaciones lógicas formales implica la capacidad de razonar de manera abstracta y de aplicar principios lógicos para resolver problemas complejos. Los adolescentes comienzan a mostrar habilidades para analizar información de manera crítica, identificar patrones y relaciones, y generar conclusiones fundamentadas en la lógica y la evidencia.
- En el contexto escolar, esto se refleja en la forma en que los adolescentes abordan diversas disciplinas académicas, como las matemáticas, las ciencias y las humanidades. Por ejemplo, son capaces de comprender y aplicar conceptos abstractos en álgebra y geometría, formular hipótesis científicas y diseñar experimentos para probarlas, y analizar textos literarios desde perspectivas analíticas y críticas.

Además, el uso de operaciones lógicas formales permite a los adolescentes involucrarse en debates intelectuales y argumentaciones fundamentadas en la

evidencia. Esto les permite participar de manera más activa en los intercambios de ideas y en la construcción colectiva de la sapiencia en el aula.

En resumen, durante la adolescencia, el uso de operaciones lógicas formales se convierte en una herramienta básica para el éxito académico, pues consiente a los adolescentes desplegar destrezas de pensamientos críticos, análisis y resolución de problemas que son esenciales para su desarrollo intelectual y su preparación para el futuro.

- Durante la adolescencia, se inicia un proceso de cuestionamiento de la autoridad y las normas sociales establecidas. Este período, caracterizado por una búsqueda activa de identidad y autonomía, impulsa a los adolescentes a reflexionar sobre las reglas y convenciones que rigen su entorno social y a poner en tela de juicio las figuras de autoridad que representan dichas normativas.
- Este cuestionamiento puede manifestarse de diversas maneras, desde expresar opiniones contrarias a las normas establecidas hasta desafiar abiertamente las reglas impuestas por figuras de autoridad, como padres, maestros o figuras gubernamentales. Los adolescentes comienzan a desarrollar un sentido crítico respecto a las reglas sociales y a buscar su propio criterio para evaluar su validez y relevancia en su vida.
- Este proceso de cuestionamiento es parte integral del desarrollo cognitivo y emocional durante la adolescencia, ya que permite a los jóvenes explorar y afirmar su identidad individual y sus valores personales. A través del cuestionamiento de las normas sociales y la autoridad, los adolescentes pueden desarrollar una mayor autonomía y un sentido de agencia en asumir fallos que perturban sus vidas.

- Si bien este proceso puede generar tensiones y conflictos con las figuras de autoridad establecidas, también ofrece oportunidades para el crecimiento personal y la construcción de identidad. Al cuestionar las normas sociales y la autoridad, los adolescentes podrían desplegar un entendimiento más hondo y propio y del mundo que los rodea, así como fortalecer su capacidad para tomar decisiones informadas y éticas en el futuro.

Durante esta etapa, tu hijo comienza a desplegar y decir sus propias inclinaciones y opiniones sobre la amplia gama de asuntos. Es posible que lo escuches hablar sobre sus predilecciones en deporte o conjunto, sus ideas sobre la apariencia personal que encuentra atractiva y hasta sugerencias sobre cambios en las reglas familiares.

Un adolescente en la mitad de la juventud:

- Ha adquirido cierta destreza en la usanza de transcurso de pensamientos más sofisticados.
- Aumenta sus pensamientos para abordar cuestiones más filosóficas y prospectiva.
- Seguido plantea interrogantes más exhaustivas.
- Con frecuencia, lleva a cabo un análisis más exhaustivo.
- Empieza a considerar y a desarrollar su mismo código moralista (así tenemos, ¿Qué considero correcto?).
- Explora diversas viabilidades y empieza a forjar su identidad personal (así tenemos, ¿Qué define quién soy yo?).
- Contempla y empieza a deliberar metódicamente sobre viables objetivos a futuro (así tenemos, ¿Cuáles son mis aspiraciones?).
- Reflexiona y comienza a trazar sus mismos planes.

- comienza a contemplar el futuro a extenso plazo y a vislumbrar cómo sus decisiones actuales pueden influir en él.

Aplica el pensamiento sistemático de manera consciente para gestionar y mejorar sus relaciones interpersonales.

Un adolescente al final de la juventud:

- Emplea pensamientos complejos en abordar nociones menos centradas en sí mismo y para tomar decisiones de manera más personalizada.
- Su pensamiento se amplía para contemplar cada vez más nociones completas, como justicia, historia, política y el patriotismo.
- Seguido, tiende a formar aspectos soñadores sobre asuntos o ansiedades concretas.
- Es idóneo de tener participación en controversias y desplegar una intransigencia hacia perspectivas opuestas.
- Empieza a dirigir sus pensamientos hacia fallos relacionadas con su estudio profesional.

Empieza a dirigir sus pensamientos hacia los papeles y responsabilidades que conlleva ser un mayor en la colectividad.

2.3. Bases filosóficas

La teoría del desarrollo cognitivo de Piaget representó un avance significativo en su época al considerar a la persona como un agente dinámico en su propio aprender. Su principal enfoque residía en estudiar el transcurso mediante el que los individuos adquieren sapiencia, más que centrarse en qué o cuánto aprenden.

La hipótesis de Piaget marcó un hito en las suposiciones contemporáneas del aprender al introducir un concepto innovador. En esta perspectiva, los niños son vistos como agentes

activos en su propio proceso de aprendizaje, interactuando con su medio para comprenderlo. Dichas interacciones recíprocas están determinadas por una serie de etapas evolutivas que se desarrollan gradualmente a medida que el niño madura y se relaciona con su medio. El enfoque primordial de Piaget en el aprender cognoscente se concentró en comprender cómo los individuos resuelven la pesquisa a través de su progreso.

El psicólogo Jean Piaget se destacó como uno de los principales teóricos que exploraron este campo, dando lugar a la teoría del desarrollo cognitivo. Según su perspectiva, el desarrollo cognitivo atraviesa cuatro fases progresivas que se ocurren a partir del nacimiento hasta la adultez en seres humanos.

2.4. Definición de términos básicos

Dispositivos Móviles. Los aparatos móviles modernos, como los smartphones, tablets y laptops, son componentes esenciales de la tecnología con la que interactuamos en la actualidad. Estos dispositivos nos brindan la capacidad de acceder a Internet desde cualquier lugar donde nos encontremos. Según un estudio realizado por Futuro Lab en 2014, se encontró que el grupo demográfico de jóvenes entre 20 y 29 años, que incluye a la mayoría de universitarios, utiliza principalmente los smartphones para convenir a redes en los habitantes peruanos, con un porcentaje significativo del 85%.

Uso de dispositivo: El término "uso de aparatos móviles " se refiere a la acción de interactuar o no con dispositivos como teléfonos inteligentes, tabletas o computadoras portátiles para participar en actividades en línea, como las redes sociales, realizar tareas académicas u otras actividades digitales.

Horas de uso: cuantía total horas que se usan en un día de Smartphone, Tableta y Laptop.

Hora de mayor uso: momento del día con mayor uso de aparatos móviles de pantallas.

Motivo de uso: La situación que lleva a una persona a efectuar un acto, como participar en redes sociales, realizar trabajos educativos o demás actividades digitales.

2.4. Hipótesis

2.4.1. Hipótesis general

El tiempo de pantalla se relaciona con el desarrollo cognitivo en estudiantes de la Institución Educativa Asís.

2.4.2. Hipótesis específicas

El tiempo de pantalla se relaciona con la dirección de la atención dentro del desarrollo cognitivo en estudiantes de la Institución Educativa Asís.

El tiempo de pantalla se relaciona con el proceso de percepción dentro del desarrollo cognitivo en estudiantes de la Institución Educativa Asís.

El tiempo de pantalla se relaciona con los procesos de pensamiento dentro del desarrollo cognitivo en estudiantes de la Institución Educativa Asís.

2.5. Operacionalización de variables

Tabla 1. Operacionalización de la variable X

Dimensión	Indicador	N ítem	Categoría	Intervalo
Fatiga visual	<ul style="list-style-type: none"> • Visión cansada • Tensión pesadez 	5	Bajo	4 -7
			Medio	8 -11
			Alto	12 -16
Uso excesivo del celular	<ul style="list-style-type: none"> • Descarga aplicaciones • Ansioso y aburrido 	5	Bajo	4 -7
			Medio	8 -11
			Alto	12 -16
Uso del televisor	<ul style="list-style-type: none"> • Mensajes no educativos • Obesidad, sedentarismo, etc. 	5	Bajo	4 -7
			Medio	8 -11
			Alto	12 -16
Tiempo de pantalla		15	Bajo	12 -23
			Medio	24 -35
			Alto	36 -48

Tabla 2. Operacionalización de la variable Y

Dimensión	Indicador	N ítem	Categoría	Intervalo
La dirección de la atención	<ul style="list-style-type: none"> • Expone potencial de elegir • Se concentra en las incitaciones 	4	Bajo	4 -7
			Medio	8 -11
			Alto	12 -16
Procesos de percepción	<ul style="list-style-type: none"> • Cuenta con el potencial para saber y entender el contexto que le involucra. 	4	Bajo	4 -7
			Medio	8 -11
			Alto	12 -16
Procesos del pensamiento	<ul style="list-style-type: none"> • Emplea cada proceso y habilidad cognitiva a lo largo de su proceso de aprendizajes 	4	Bajo	4 -7
			Medio	8 -11
			Alto	12 -16
Desarrollo cognitivo		12	Bajo	16 -26
			Medio	27 -37
			Alto	38 -48

CAPITULO III

METODOLOGIA

3.1. Tipo de estudio

Haciendo referencia a la clasificación propuesta por Sánchez y Reyes (2002), el enfoque de la presente investigación se identifica como sustantivo, ya que su objetivo principal radica en abordar cuestiones de naturaleza teórica. Además, se clasifica como correlacional debido a su enfoque en la exploración de las relaciones entre variables específicas, utilizando un modelo de individuo para determinar el punto de asociación entre estas inestables descritas. Este enfoque metodológico permite no solo analizar la naturaleza de los problemas en estudio, sino también entender cómo están interconectados y cómo influyen entre sí, proporcionando así un panorama más completo y profundo de la temática abordada.

3.2. Población y muestra

3.2.1. Población

El vocablo "población" dentro del medio del estudio se refiere al agregado completo de los elementos que son objeto de estudio. Esta definición, según Balestrini Acuña (1998), describe el colectivo como un agregado, ya sea limitado o ilimitado, de sujetos, cosas o unidades que comparten rasgos normales entre sí. En otras palabras, la población representa la totalidad de individuos, objetos o entidades que poseen ciertas cualidades o atributos que son relevantes para el propósito de la investigación. Este concepto es fundamental en el diseño y desarrollo de investigaciones, ya que proporciona el cuadro de reseña para la elección del modelo y la generalización de los hallazgos a partir de los datos recopilados. (p.123).

El grupo quedo conformado de 120 alumnos de la I.E. Particular asís de Chaclacayo, Lima.

Tabla 3. *Población del estudio*

Grado	Subpoblación
1ro	20
2do	15
3ro	24
4to	18
5to	22
6to	21
Total	120

3.2.2. Muestra

En el marco de este estudio, se ha decidido que la muestra será censal, lo que implica que se tomará en consideración la totalidad de los estudiantes matriculados en la Institución Educativa (I.E.) en cuestión. Esta elección metodológica garantiza una representación exhaustiva de la población estudiantil, permitiendo así una comprensión más completa y precisa de los fenómenos o variables que se están investigando. Al incluir a todos los estudiantes de la I.E. en la muestra, se maximiza la eficacia y la confianza de las secuelas, ya que se elimina el sesgo potencial asociado con la selección de una muestra más pequeña y se asegura una mayor generalización de los hallazgos al grupo estudiantil.

Tabla 4. *Muestra del estudio*

Grado	Subpoblación
1ro	20
2do	15
3ro	24
4to	18
5to	22
6to	21
Total	120

3.3.Método de investigación

El enfoque metodológico acogido en este escrutinio es de condicion deductiva, lo cual implicó la formulación de una construcción teórica del objeto de estudio. Además, se empleó un diseño descriptivo-correlacional para examinar las relaciones entre las variables identificadas. La forma de laborarlas las mudables y la discusión de los resultados se fundamentaron en la estructura teórica desarrollada a partir de las referencias recopilados mediante las herramientas de investigación utilizados. Esta estrategia metodológica permitió no solo establecer una base sólida para el examen de las referencias, sino también facilitar la exegesis de las secuelas en el contexto de la teoría existente en el campo de estudio. (Hernández et al, 2010).

3.4. Técnicas de recolección de datos

Instrumentos utilizados

En la realización del estudio, se optó por emplear la pericia de la consulta como principal método de acopio de referencias. Para llevar a cabo esta tarea, se utilizó como instrumento el Cuestionario, diseñado específicamente para capturar la información relevante de los participantes. El cuestionario se estructuró cuidadosamente para abordar de manera exhaustiva los aspectos clave del estudio, permitiendo así recopilar datos detallados y significativos para el análisis posterior. Esta elección metodológica se fundamentó en la capacidad de la encuesta para lograr pesquisa directa de los individuos en examen de manera eficiente y sistemática, lo que facilitó la recopilación de datos cuantitativos y cualitativos relevantes para alcanzar los objetivos de la investigación.

Para el computo de la mudable Síndrome de Burnout, se considera la escala Likert: Siempre (4), C. siempre (3), A. veces (2), Nunca (1)

Ficha Técnica 01:

Nombre Original:	Interrogante en la mudable Tiempo de pantalla
Autores:	Karina Cardenas Camaco
Origen:	Huacho- Perú
Designio:	Decretar la conexión entre el tiempo de pantalla y el desarrollo cognitivo en alumnos de la I.E. Asís.
Conducción:	Propia y agrupada
Duración:	de 25 a 30 min.
Edad:	alumnos de la I.E. Particular Asís

En el cómputo del mudable rendimiento docente, se usó la técnica de Likert: Siempre (4), C. siempre (3), A. veces (2), Nunca (1)

Ficha Técnica 02:

Nombre Original:	Consulta en la mudable Mejora cognitiva
Autor:	Karina Cardenas Camaco
Origen:	Huacho- Perú
Designio:	Decretar la conexión entre el tiempo de pantalla y el desarrollo cognitivo en alumnos de la I.E. Asís.
Conducción:	Propio y colectivo
Duración:	De 25 a 30 min.
Edad:	Alumnos de la I.E. Particular Asís

a) Validez del instrumento

Para asegurar la validez del cuestionario utilizado para medir la variable "tiempo de pantalla", se llevará a cabo un proceso de evaluación por parte de un panel de Jueces Expertos. Este panel estará compuesto por profesores con grados académicos de Magíster y Doctorado en Educación, quienes forman parte del cuerpo docente de la UNJFSC.

Este grupo de expertos realizará un análisis exhaustivo del cuestionario, evaluando su coherencia, relevancia y adecuación para medir de manera precisa el tiempo de pantalla en el contexto específico del estudio. Además, se considerarán aspectos como la claridad de las preguntas, la pertinencia de las opciones de respuesta y la estructura general del instrumento.

La participación de este panel de Jueces Expertos garantizará la calidad y la validez del cuestionario, al proporcionar una evaluación crítica y fundamentada desde la perspectiva de la experiencia educativa y competitiva en el espacio de la enseñanza. Sus recomendaciones y observaciones contribuirán a mejorar la fiabilidad del instrumento y a asegurar la integridad de los datos recopilados en la investigación.

Tabla 5. *Validez del cuestionario*

Experto	Suficiencia del instrumento	Aplicabilidad del instrumento
1	Existe	Aplica
2	Existe	Aplica
3	Existe	Aplica

Fuente: Elaboración propia.

3.5. Método de análisis de datos

a. Descriptiva

Una vez finalizada la etapa de recolección de datos, se dio paso al proceso de análisis y proceso de la pesquisa recopilada. Dicha etapa implicó la elaboración de tablas y gráficos estadísticos para presentar de manera clara y visual los resultados obtenidos. Para llevar a cabo esta tarea, se empleó el software SPSS (Statistical Package for the Social S.).

El uso del SPSS. Consintió efectuar exámenes estadísticos avanzados y generar representaciones gráficas precisas de los datos recabados durante la investigación. Esta herramienta facilitó la identificación de patrones, tendencias y relaciones significativas entre

las variables estudiadas, brindando así una comprensión más profunda y detallada de los hallazgos.

Además, el software SPSS posibilitó la aplicación de diversas técnicas de análisis multivariado, lo que permitió explorar de manera exhaustiva la complejidad de los datos y realizar inferencias sólidas sobre la población estudiada. La utilización de esta plataforma contribuyó a garantizar la rigurosidad y la precisión en el examen de las secuelas, fortaleciendo la validez y la fiabilidad de los desenlaces alcanzadas en el estudio.

b. Inferencial

Se presentará a análisis:

- Las hipótesis
- Examen de tablas de doble acceso
- Factor de similitud de Spearman,

CAPITULO IV ANALISIS DE LOS RESULTADOS

4.1. Resultados descriptivos de las variables

Tabla 6. *Tiempo de pantalla*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	20	16,7	16,7	16,7
	Bajo	10	8,3	8,3	25,0
	Medio	90	75,0	75,0	100,0
	Total	120	100,0	100,0	

Fuente: Interrogantes empleadas en alumnos de la I.E. Asís.

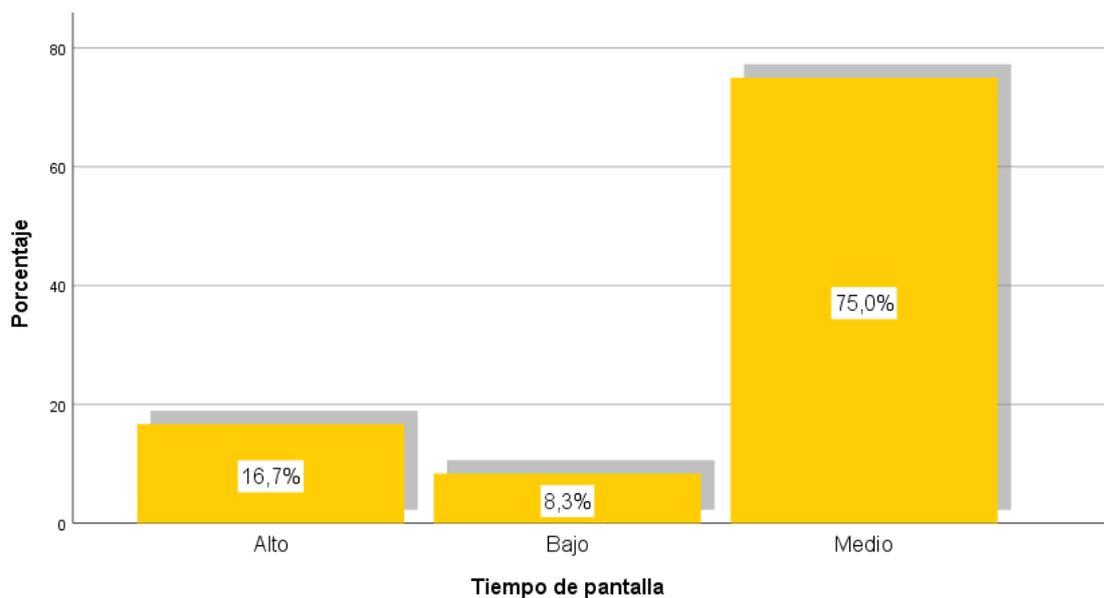


Figura 1. *Tiempo de pantalla*

Según los datos presentados en la Fig. 1, se ve que 75,0% de alumnos de la I.E. Asís se ve un nivel medio en cuanto a la variable del tiempo dedicado a la pantalla. Además, un 16,7% de los estudiantes tuvieron un nivel alto en este aspecto, en tanto que 8,3% obtuvieron un nivel bajo.

Estas secuelas apuntan que los estudiantes mantienen un equilibrio en el tiempo que destinan a actividades frente a la pantalla, lo cual podría indicar un uso moderado y controlado de dispositivos electrónicos. Sin embargo, es importante destacar el aspecto de un segmento revelador de alumnos con niveles altos y bajos en esta variable, lo que puede requerir una atención específica en términos de educación y concientización sobre el manejo adecuado del tiempo de pantalla.

Tabla 7. Desarrollo cognitivo

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	14	11,7	11,7	11,7
	Bajo	20	16,7	16,7	28,3
	Medio	86	71,7	71,7	100,0
	Total	120	100,0	100,0	

Fuente: Interrogantes usadas en alumnos de la I.E. Asís.

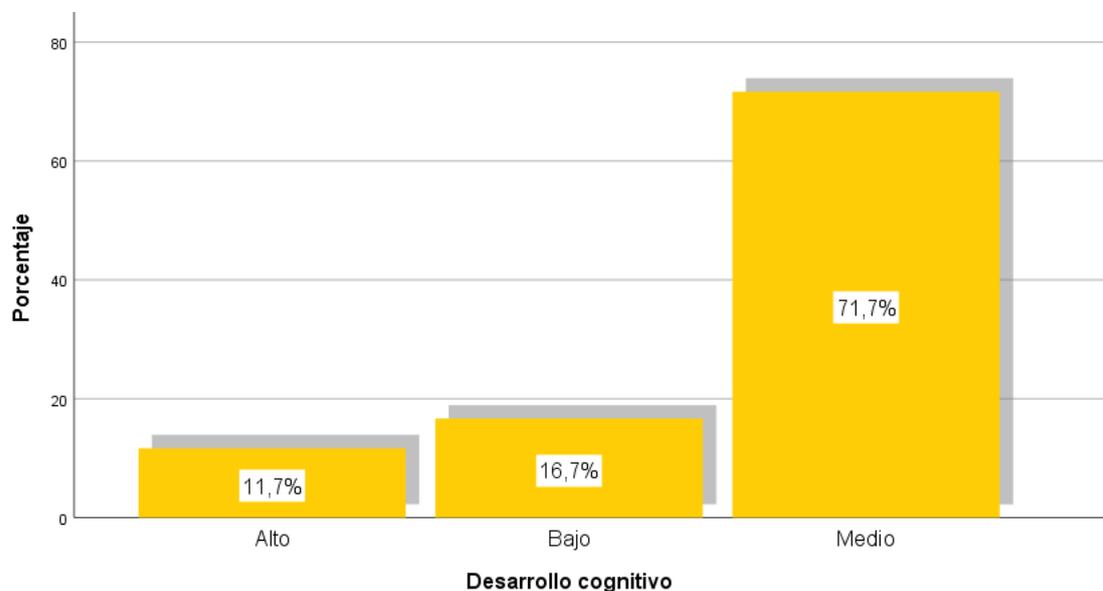


Figura 2. Desarrollo cognitivo

Los datos representados en la Figura 2 revelan que el 71,7% de alumnos de la I.E. Asís demuestran un nivel medio en lo que respecta al desarrollo cognitivo. Además, un 16,7% de alumnos obtuvieron un nivel bajo, mientras que un 11,7% lograron un nivel alto.

Estos hallazgos sugieren que la mayor parte de alumnos se sitúan en punto intermedio en términos de desarrollo cognitivo, lo cual puede indicar un nivel adecuado de habilidades cognitivas y procesamiento de información. Sin embargo, es importante destacar el aspecto de un grupo revelador de alumnos con niveles bajos y altos en esta variable, lo que puede requerir una atención particular en términos de apoyo educativo y estrategias de enseñanza adaptadas a las necesidades individuales de cada estudiante.

Tabla 8. *La dirección de la atención*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	24	20,0	20,0	20,0
	Bajo	20	16,7	16,7	36,7
	Medio	76	63,3	63,3	100,0
	Total	120	100,0	100,0	

Fuente: Interrogantes usadas en alumnos de la I.E. Asís.

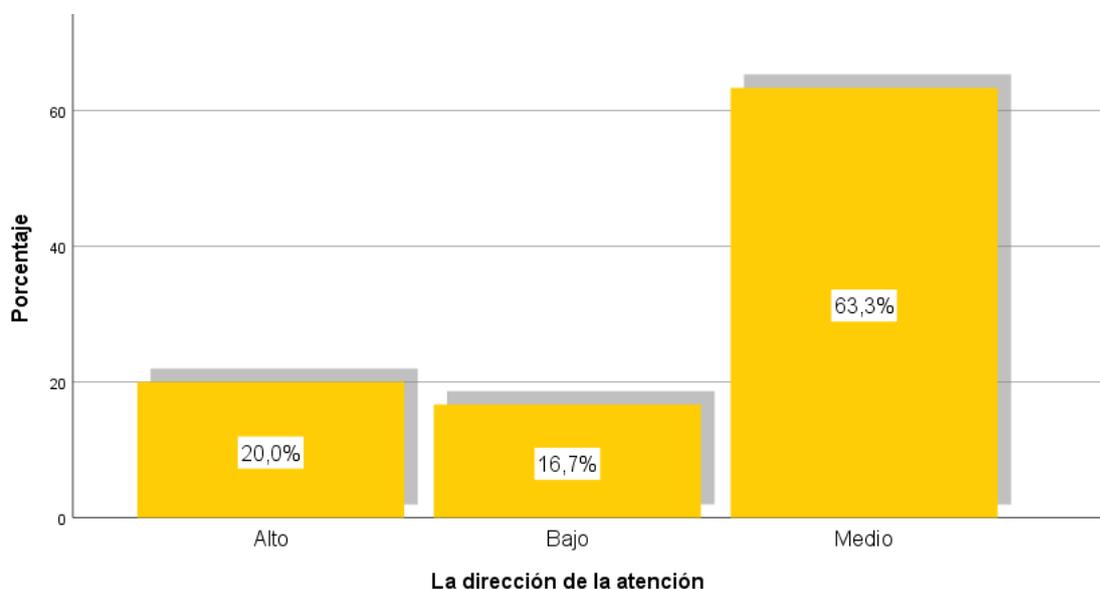


Figura 3. *La dirección de la atención*

Según las reseñas expuestas en la Fig., 03, se puede ver que 63,3% de alumnos de la I.E. Asís exhiben un nivel medio en la dimensión dirección de la atención. Además, 20,0% de

los estudiantes lograron un nivel alto en esta dimensión, mientras que un 16,7% obtuvieron un nivel bajo.

Esto apunta a que la mayor parte de estudiantes mantienen punto intermedio en cuanto a la capacidad de dirigir su atención hacia diferentes estímulos y tareas. Esto podría indicar un equilibrio saludable en la capacidad de concentración y focalización en el entorno educativo. Sin embargo, es importante destacar la presencia de un porcentaje considerable de estudiantes con niveles bajos y altos en esta dimensión, lo que puede requerir una atención específica en términos de estrategias de educación y apoyo personalizado para optimizar las pericias de dirección de atención.

Tabla 9. *El proceso de percepción*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	14	11,7	11,7	11,7
	Bajo	12	10,0	10,0	21,7
	Medio	94	78,3	78,3	100,0
Total		120	100,0	100,0	

Fuente: Interrogantes empleadas en alumnos de la I.E. Asís.

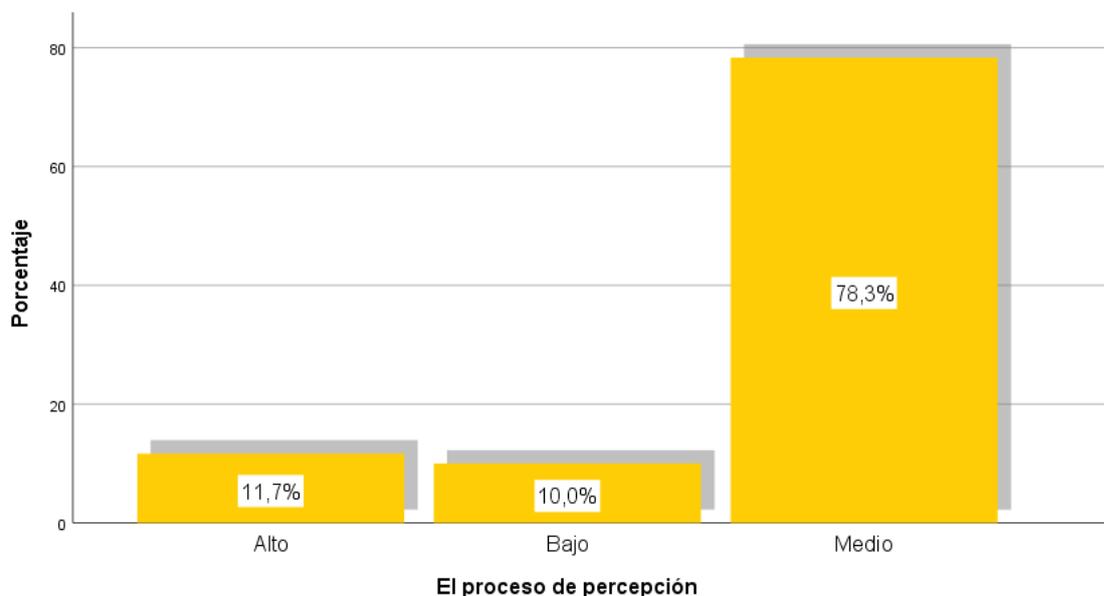


Figura 4. *El proceso de percepción*

Según los datos representados en la Fig. 04, se evidencia que 78,3% de alumnos de la I.E. Asís exhiben un nivel medio en la dimensión del proceso de percepción. Por otro lado, un 11,7% de los estudiantes alcanzaron un nivel alto en esta dimensión, mientras que un 10,0% obtuvieron nivel bajo.

Esto apuntan a que la mayor parte de los estudiantes mantienen punto intermedio en cuanto a su capacidad de percepción, lo que implica una habilidad adecuada para interpretar e integrar la información sensorial del entorno. pues, es sustancial recalcar que existe una proporción notable de estudiantes con niveles bajos y altos en esta dimensión, lo que puede requerir una atención individualizada para mejorar las habilidades perceptivas y promover un desarrollo cognitivo integral.

Tabla 10. *Los procesos del pensamiento*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	14	11,7	11,7	11,7
	Bajo	10	8,3	8,3	20,0
	Medio	96	80,0	80,0	100,0
	Total	120	100,0	100,0	

Fuente: Interrogantes empleadas en alumnos de la I.E. Asís.

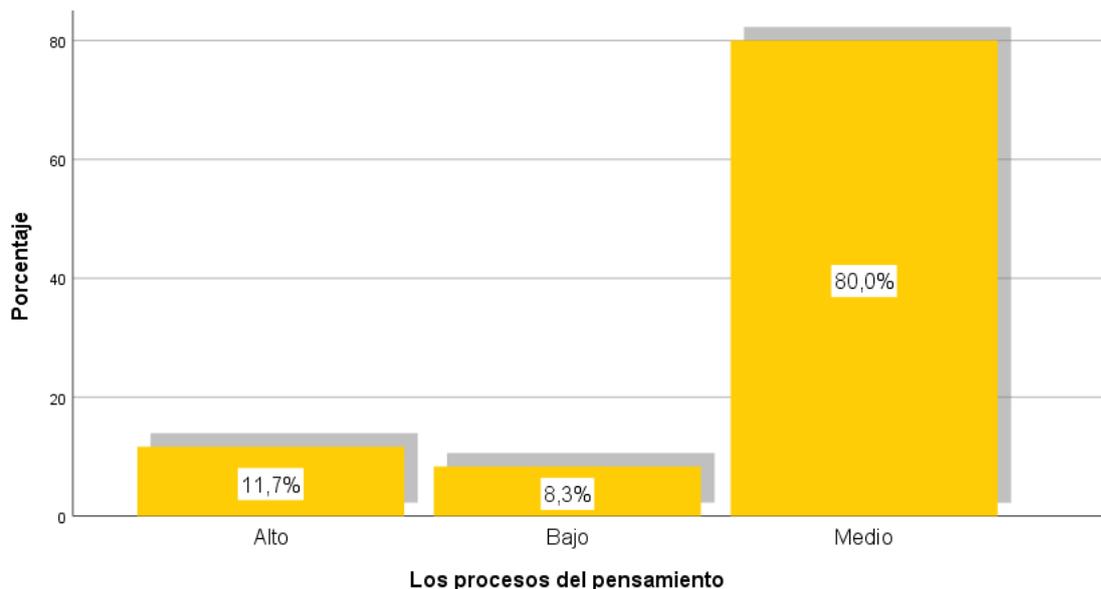


Figura 5. *Los procesos del pensamiento*

Las reseñas presentadas en la Fig. 5 revelan que 80,0% de alumnos de la Institución Educativa Asís exhiben un nivel medio en la dimensión procesos de los pensamientos. Por otro lado, 11,7% de los estudiantes lograron un nivel alto en esta dimensión, en tanto que 8,3% obtuvieron un nivel bajo.

Esto nos demuestra que la mayor parte de alumnos se encuentran en punto intermedio en lo que respecta a sus habilidades de pensamiento, lo que sugiere una capacidad adecuada para analizar, sintetizar y evaluar la información de manera crítica y reflexiva. Sin embargo, es crucial destacar que un porcentaje significativo de estudiantes muestra niveles bajos y altos en esta dimensión, lo que sugiere la necesidad de implementar estrategias de enseñanza diferenciadas y apoyar la mejora de pericias de cavilación tanto en niveles inferiores como en superiores.

4.2. Generalización entorno la hipótesis central

Hipótesis general

H_a: El tiempo de pantalla se relaciona con el desarrollo cognitivo en estudiantes de la Institución Educativa Asís.

H₀: El tiempo de pantalla NO se relaciona con el desarrollo cognitivo en estudiantes de la Institución Educativa Asís.

Tabla 11. *El tiempo de pantalla y el desarrollo cognitivo*

		Correlaciones		
			Tiempo de pantalla	Desarrollo cognitivo
Rho de Spearman	Tiempo de pantalla	Coefficiente de correlación	1,000	,511**
		Sig. (doble)	.	,000
		N	120	120
	Desarrollo cognitivo	Coefficiente de correlación	,511**	1,000
		Sig. (doble)	,000	.
		N	120	120

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

Los datos presentados en la tabla exponen una correlación entre el tiempo de pantalla y el desarrollo cognitivo en alumnos de la I.E. Asís. Con $r = 0,511$ y valor de Sig de menos 0,05, se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la nula.

Esto indica que hay la relación moderada, pero explicativa, entre el tiempo dedicado a la pantalla y desarrollo cognitivo de los estudiantes. En otras palabras, cuanto más tiempo pasan los estudiantes frente a pantallas, mayor es la probabilidad de que su desarrollo cognitivo se vea afectado, y viceversa. Estos hallazgos sugieren la importancia de considerar la marca del uso de aparatos electrónicos en la mejora cognoscente de los estudiantes y pueden tener

implicaciones significativas para el diseño de estrategias educativas y la promoción de un equilibrio saludable en el uso de la tecnología.

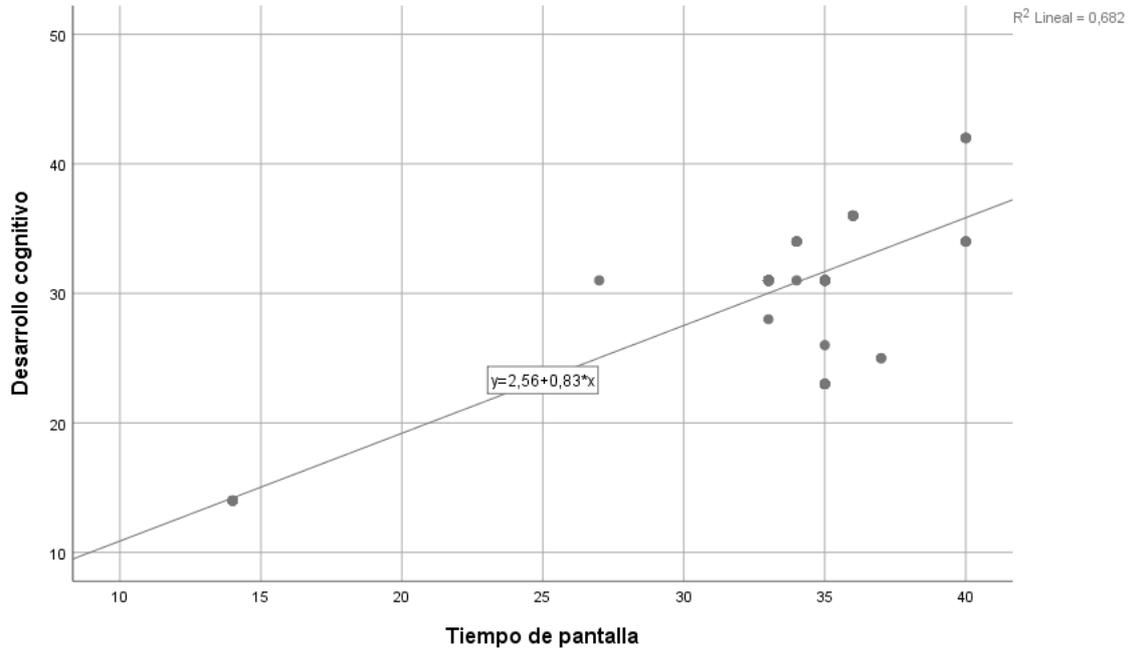


Figura 6. *El tiempo de pantalla y el desarrollo cognitivo*

Hipótesis específica 1

Ha: El tiempo de pantalla se relaciona con la dirección de la atención dentro del desarrollo cognitivo en estudiantes de la Institución Educativa Asís.

H₀: El tiempo de pantalla NO se relaciona con la dirección de la atención dentro del desarrollo cognitivo en estudiantes de la Institución Educativa Asís.

Tabla 12. *El tiempo de pantalla y la dirección de la atención*

		Correlaciones		
			Tiempo de pantalla	La dirección de la atención
Rho de Spearman	Tiempo de pantalla	Coeficiente de correlación	1,000	,523**
		Sig. (doble)	.	,000
		N	120	120
La dirección de la atención	La dirección de la atención	Coeficiente de correlación	,523**	1,000
		Sig. (doble)	,000	.
		N	120	120

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

Los datos presentados en la tabla exponen una correlación entre el tiempo de pantalla y la dirección de la atención en alumnos de la I.E. Asís. Con un valor de $r = 0,523$ y una Sig. de menos 0,05, se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la nula.

Estos resultados indican que hay un trato regular, pero detalladamente explicativa, entre el tiempo dedicado a la pantalla y la capacidad de dirigir la atención en los estudiantes. Es decir, cuanto más tiempo pasan los estudiantes frente a pantallas, mayor es la probabilidad de que su capacidad para enfocar la atención se vea afectada, y viceversa. Estos hallazgos resaltan la trascendencia de discurrir el impacto del uso de aparatos electrónicos en la capacidad de atención de alumnos y pueden tener implicaciones significativas para el diseño de estrategias educativas que promuevan un uso equilibrado de la tecnología.

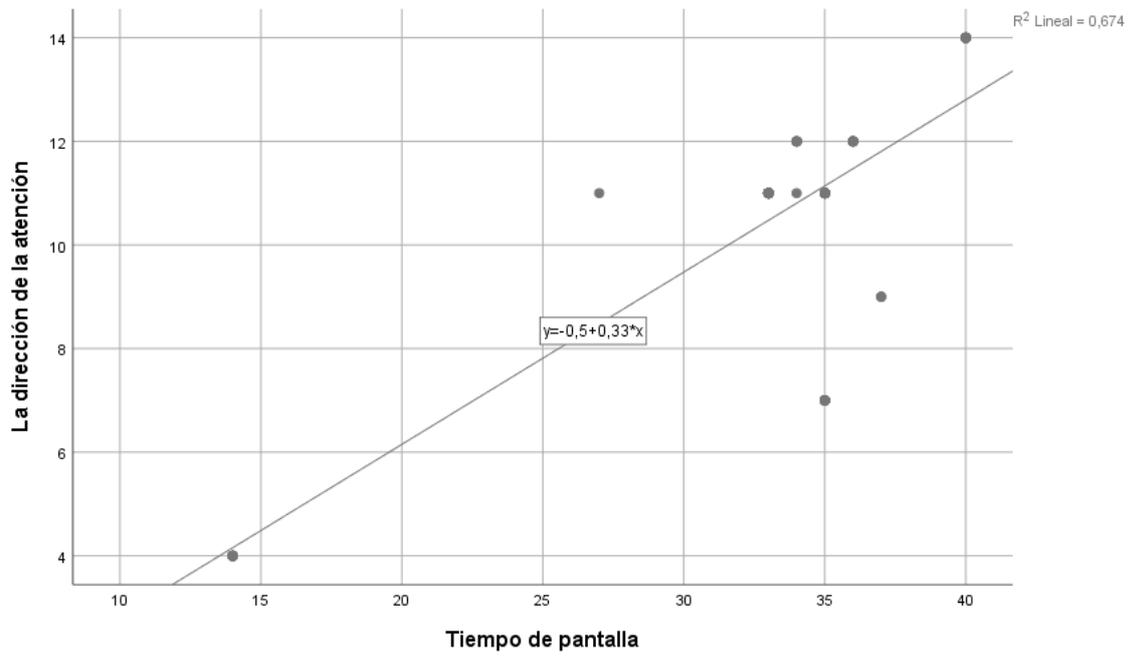


Figura 7. *El tiempo de pantalla y la dirección de la atención*

Hipótesis específica 2

Ha: El tiempo de pantalla se relaciona con el proceso de percepción dentro del desarrollo cognitivo en estudiantes de la Institución Educativa Asís.

H₀: El tiempo de pantalla NO se relaciona con el proceso de percepción dentro del desarrollo cognitivo en estudiantes de la Institución Educativa Asís.

Tabla 13. *El tiempo de pantalla y el proceso de percepción*

Correlaciones				
			Tiempo de pantalla	El proceso de percepción
Rho de Spearman	Tiempo de pantalla	Coeficiente de correlación	1,000	,439**
		Sig. (doble)	.	,000
		N	120	120
	El proceso de percepción	Coeficiente de correlación	,439**	1,000
		Sig. (doble)	,000	.
		N	120	120

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

La tabla expone la correlación de $r = 0,439$, y Sig menor a 0,05, lo cual lleva a la aceptación de la hipótesis alternativa y se rechaza a nula. Por consiguiente, se podría inferir estadísticamente la existencia de una relación moderada entre el tiempo dedicado a la pantalla y el transcurso de atención en alumnos de la I.E. Asís.

Estos resultados sugieren que existe una conexión significativa entre el tiempo empleado frente a pantallas y el proceso de atención de los estudiantes. En otras palabras, a medida que aumenta el tiempo de exposición a pantallas, se podría ver afectada el potencial de los alumnos para registrar y mantener su atención en tareas específicas. Estos hallazgos subrayan la relevancia de considerar el impacto del uso de aparatos electrónicos en la atención de

estudiantes, lo que puede tener implicaciones significativas para el diseño de estrategias educativas que fomenten un uso equilibrado de la tecnología.

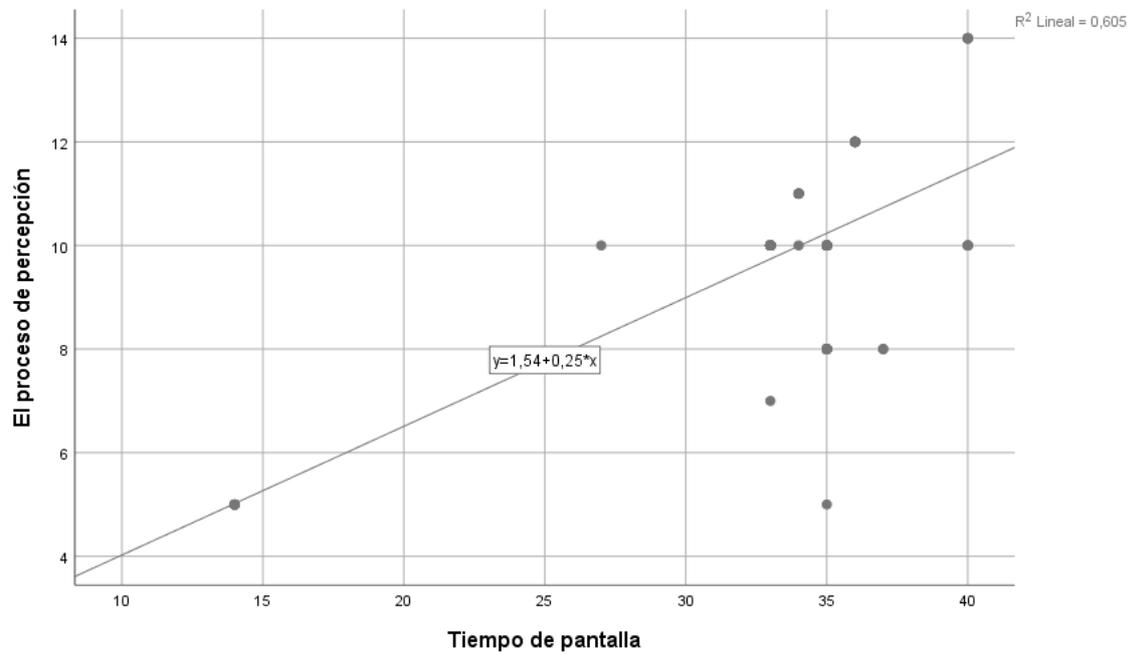


Figura 8. *El tiempo de pantalla y el proceso de percepción*

Hipótesis específica 3

Ha: El tiempo de pantalla se relaciona con los procesos de pensamiento dentro del desarrollo cognitivo en estudiantes de la Institución Educativa Asís.

H₀: El tiempo de pantalla no se relaciona con los procesos de pensamiento dentro del desarrollo cognitivo en estudiantes de la Institución Educativa Asís.

Tabla 14. *El tiempo de pantalla y los procesos del pensamiento*

Correlaciones				
			Tiempo de pantalla	Los procesos del pensamiento
Rho de Spearman	Tiempo de pantalla	Coeficiente de correlación	1,000	,447**
		Sig. (doble)	.	,000
		N	120	120
	Los procesos del pensamiento	Coeficiente de correlación	,447**	1,000
		Sig. (doble)	,000	.
		N	120	120

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

Los datos presentados en la tabla indican la correlación entre el tiempo de pantalla y los procesos del pensamiento en alumnos de la I.E. Asís. Con un valor de $r = 0,447$ y de Sig. menos a 0,05, se ha aceptado la hipótesis alternativa y se rechaza la nula.

Estos resultados revelan una relación moderada, pero detalladamente reveladora, entre el tiempo dedicado a la pantalla y los procesos del pensamiento en los estudiantes. En otras palabras, el aumento del tiempo de exposición a pantallas puede influir de manera significativa en la capacidad de los estudiantes para procesar, analizar y sintetizar la información. Este hallazgo recalca la trascendencia de discurrir el impacto del uso de aparatos electrónicos en los

procesos cognitivos de alumnos, lo que puede tener implicaciones cruciales para el diseño de estrategias educativas que promuevan un uso equilibrado de la tecnología.

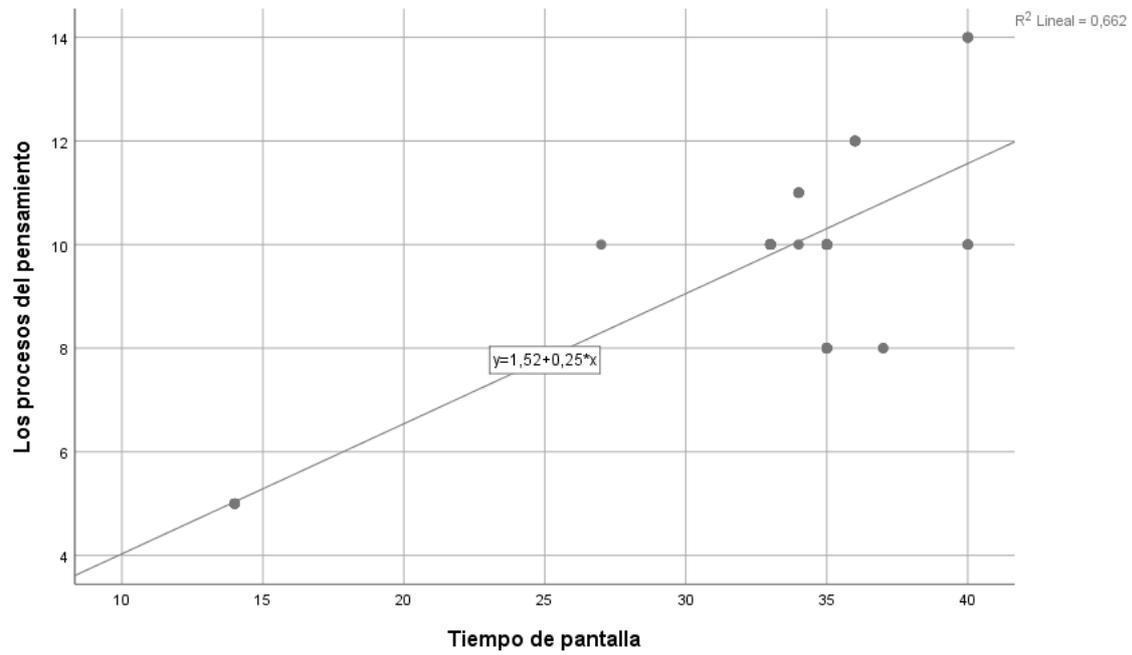


Figura 9. *El tiempo de pantalla y los procesos del pensamiento*

CAPITULO V

DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

DISCUSIÓN

El exceso de tiempo frente a pantallas puede plantear desafíos para el desarrollo cognitivo, también hay aspectos positivos y una importancia en el tiempo de pantalla en el contexto adecuado.

Después de realizar un exhaustivo análisis, se ha confirmado la presencia de un lazo de intensidad moderada entre el tiempo de pantalla y mejora cognitiva en alumnos de la I.E. Asís. Estos resultados corroboran investigaciones previas, como la llevada a cabo por Cuzco (2022) en su tesis titulada "vínculo entre la usanza usual del celular y el desempeño educativo en alumnos de enseñanza básica de la U.E. Chiquintad. ciclo oct. 2021-feb. 2022".

A partir de esta evidencia, se plantea un examen adicional que se oriente en explorar el vínculo entre la usanza usual del celular y el desempeño educativo en alumnos de enseñanza básica, utilizando un enfoque no práctico con métodos consignados a la representación y examen de los datos. La muestra inicial de este estudio consistió en 106 educandos a quienes se les empleo una interrogante detallada.

Las secuelas de la interrogante revelaron que un 27% de alumnos admitieron que pasan constantemente tiempo en sus celulares, incluso en situaciones como el aula, reuniones o grupos sociales, indicando una falta de límite en su uso. Además, el 10% de los estudiantes estuvo conforme en que utilizan sus teléfonos en instante impropios, lo que complica una falta de responsabilidad en su uso.

Adicionalmente, se exploró la percepción de los estudiantes sobre los posibles daños físicos asociados al uso excesivo del teléfono celular, como problemas articulares o desgastes físicos, y los resultados indicaron que los estudiantes mostraron una negativa a aceptar esta hipótesis. Esta falta de conciencia sobre los posibles daños físicos sugiere la necesidad de una mayor educación y concienciación sobre las secuelas nocivas del uso excesivo de aparatos móviles.

Y en la de Alegre y Sánchez (2022) en su tesis “Asociación entre el tiempo en pantalla y las actividades físicas efectuadas por alumnos a lo largo del contexto del Covid-19”. Se hizo un examen colateral metódico que involucró a 169 alumnos de primaria de Lima. En el examen de las referencias, se usaron modelos de retroceso de Poisson con cambios robustos, calculando motivos de prevalencia cruda y concreta con una pausa de confiabilidad del 95%.

Los efectos obtenidos revelaron que, de los 169 alumnos participantes (con una edad regular de 10.26 años y una desviación estándar de 1), el 51.5% incumbió a las mujeres y 52.1% experimentó un aumento de peso durante el período de la pandemia. Además, se observó que 62.7% de alumnos utilizó pantalla durante más de 5 horas en un día común, según lo reportado en las preguntas de Tiempo en Pantallas.

Por otro lado, el PAQ-C reveló que 74.6% del espécimen total no efectuó los tiempos de actividades físicas recomendados ($AF-NR = < 2.73$). Sin embargo, en este examen, no se halló una sociedad reveladora entre las versátiles ensayadas (por ejemplo, el tiempo de pantalla y la actividad física). Específicamente, se examinaron las comparaciones entre grupos de tiempo de pantalla (3 a 4 horas vs. 1 a 2 horas; y 5 o más horas vs. 1 a 2 horas), no encontrándose diferencias significativas en relación con la actividad física.

Adicionalmente, se identificaron asociaciones secundarias entre la actividad física y otras variables, como la cantidad de hermanos ($RPa = 0.81$) y la presencia de miembros adicionales en el hogar. Sin embargo, se requiere una investigación más detallada para

comprender completamente estas asociaciones y sus implicaciones en la salud y comodidad de los alumnos.

Por ello, el tiempo de pantalla bien utilizado, puede proporcionar acceso a una amplia gama de información y recursos educativos que pueden enriquecer el desarrollo cognitivo. Desde aplicaciones educativas hasta recursos en línea, las pantallas pueden ser herramientas valiosas para el aprendizaje. Algunos juegos y actividades en pantalla están diseñados específicamente para desafiar y estimular las tendencias críticas, el trabajo de dificultades y otras pericias cognitivas. Estos pueden proporcionar oportunidades para el desarrollo cognitivo en un entorno interactivo y divertido.

CONCLUSIONES

Primera: Hay relación de magnitud moderada entre El tiempo de pantalla y el desarrollo cognitivo en alumnos de la I.E. Asís.

Segunda: Hay relación de magnitud regular entre el tiempo de pantalla y la dirección de la atención en alumnos de la I.E. Asís.

Tercera: Hay relación de magnitud regular entre el tiempo de pantalla y el proceso de atención en alumnos de la I.E. Asís.

Cuarta: Hay relación de magnitud moderada entre el tiempo de pantalla y los procesos del pensamiento en estudiantes de la Institución Educativa Asís.

RECOMENDACIONES

Primera: A los directivos deben animar la intervención ágil de los maestros y el personal escolar en actividades extracurriculares. Pueden servir como mentores, asesores o supervisores de clubes y equipos, proporcionando orientación y apoyo a los estudiantes.

Segunda: Los docentes deben fomentar una variedad de actividades fuera de las pantallas, como juegos al aire libre, lectura, artes y manualidades, deportes y actividades sociales. Proporciona un ambiente enriquecedor que estimule la imaginación y la creatividad.

Tercera: Los padres y docentes deben ser modelos a seguir en cuanto al uso responsable de la tecnología. Limita tu propio tiempo de pantalla delante de tus hijos y demuestra el equilibrio entre el uso de dispositivos y otras actividades.

Cuarta: Los padres de familia deben interactuar con tus hijos cuando estén utilizando dispositivos electrónicos. Haz preguntas sobre lo que están viendo o jugando, y participa activamente cuando sea posible. Además, supervisa el contenido al que tienen acceso y establece controles parentales para garantizar que estén expuestos a material apropiado para su edad.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

5.1. Fuentes documentales

Agudelo, L., Pulgarín, L., & Tabares, C. (2017). *Las estimulaciones sensoriales en el progreso cognocente de la 1ra. infancia*. Medellín. Colombia: Revistas Fuentes.

Alegre, Y., & Sánchez, N. (2022). *Tesis: Asociación entre el tiempo en pantalla y las actividades físicas efectuadas por alumnos a lo largo del estado de emergencia por Covid-19*. Lima. Perú: U. Peruana de Ciencias A. escuela de Ciencias de la Salud.

AltaMed. (28 de Octubre de 2022). *mengua el tiempo en pantalla para optimizar la salud mental*. Obtenido de Reduce el tiempo en pantalla para optimizar la salud mental: <https://www.altameorg/es/article/reducen-el-tiempo-en-pantalla-para-optimizar-la-salud-mental>

Blanco, M. (18 - 11 - 2021). *La trascendencia del progreso cognocente en periodos tempranos*. sacado de La trascendencia del progreso cognocente en periodos tempranos: <http://ingeniakid.com/la-importanci-del-progreso-cognocente-en-periodos-tempranos/>

Cabanillas, A. (2018). *Tesis: Usos del celular y desempeño educativo en alumnos de la E. de derecho, U. nacional Pedro Ruiz G*. Perú: UCV. Postgrado.

Ccadipmx. (27 - 03 - 2019). *progreso Cognocente: Piaget y Vygotsky*. sacado de progreso cognoscente: Piaget y Vygotsky: <http://www.ccadi.com/post/progreso-cognocente-piaget-y-vygotsy::~:texto=En%20formas%20parecidas%20a%20Piaget,niños%20par%20interp retar%20su%20mund.>

CuidatePlus. (06 - 10 - 2015). *Desarrollo cognitivo*. sacado de progreso cognocente:
<http://cuidateplu.marca.com/famili/nino/diccionari/progreso-cognocente.html>

Cuzco, C. (2022). *Tesis: conexión entre el uso usual del celular y el desempeño educativo en alumnos de enseñanza básica de la U.E. Chiquintad. etapa oct. 2021-Feb. 2022*. Cuenca. Ecuador: U. Politécnica S.

Edward, C. (1 - 12 -2022). *teléfono inteligente podrian limitarlo el tiempo ante la pantalla*. Obtenido de teléfonos inteligentes podrian limitar el tiempo ante las pantallas:
<https://www.aarp.org/espanol/hogar-familias/tecnologi/info-2022/como-limita-tiempo-ante-pantalla-de-telefono.html>

Espinoza, C. (2019). *Las gestiones del tiempo: recomendacion para su uso efectivo*. sacado de La gestión del tiempo: recomendacion para su uso efectivo:
<http://www.administracio.usmp.edu.pe/revistas-digital/numero-03/las-gestiones-del-tiempo-recomendacion-para-su-uso-efectivo/#:~:texto=Es%20importantes%20tene%20unos%20tiempo,son%20grandes%20inversion%20de%20tiempos>.

Hodelín, Y., Hurtado, G., & Batista, M. (2016). *Riesgo sobre tiempos prolongados ante a una Pc.*. Guantánamo. Cuba: U. de Ciencias Médicas. Obtenido de Riesgo sobre tiempo alargado ante una Pc..

Innova. (s.f.). *Aprendizajes cognitivos: qué es y que es su beneficio*. Obtenido de Aprendizajes cognitivos: qué es y que es su beneficio: <http://innovaschool.edu.mx/blo/aprendizajes-cognitivos-que-es-y-cual-es-su-beneficio/#:~:text=El%20aprendizaje%20cognitivo%20tiene%20como,con%20los%20conocimientos%20ya%20existentes>.

Invanep. (30 -12 - 2020). *progreso cognocente del ser humano*. sacado de progreso cognocente del ser humano: http://invane.com/blog_invane/progreso-cognocente-del-ser-humano

Medline. (04 de Abril de 2023). *Tiempo de pantalla y los infantes*. Obtenido de Tiempo de pantalla y los infantes: [https://medlineplu.gov/spanish/enc/patientinstructions/00055.htm#:~:text="El%20tiempo%20de%20pantalla"%20es,f%C3%ADsicamente%20inactivo%20mientras%20est%C3%A1%20sentado.](https://medlineplu.gov/spanish/enc/patientinstructions/00055.htm#:~:text=)

Mentinho. (21 - 01 - 2021). sacado de Mentinho: <http://blog.formacionsgerencials.com/trabajorremototeletrabajos/>

Muchinsky, M. (2002). *Psicología utilizada en labores*. México: E. Thompson Lg.

Pérez, J., & Merino, M. (21 - 06 - 2023). *Pantalla - Qué es, usos, concepto y nocion*. Obtenido de Pantalla - Qué es, usos, concepto y nocion.: <https://definiciones.de/pantalla/>

Pons, M. (2019). *Tesis: Prevalencia y componentes de peligro de usos excesivos de Tv. y otra pantalla en el colectivo pueril*. Palma. España: U. de les Illes Balears.

Ríos, L. (2023). *Tesis: Asociación del tiempo en pantalla y consumir azúcar con el bruxismo del sueño en infantes de 5 a 12 años en Tacna-2022*. Perú: U. Privada. escuela de Ciencias de la Salud.

Rivera, A. (23 - 03 - 2022). *Cómo se caracteriza el progreso cognocente y sus fases primordiales*. Obtenido de Cómo se caracterizan el progreso cognocente y sus fases primordiales: <https://www.lucaedu.com/desarrollo-cognitivo/>

Rodríguez, D. (s.f.). *Relación*. Obtenido de Relación: <https://conceptodefinicion.de/relacion/>

Ruiz, A. (2015). *Tesis: Tiempo en Pantalla en educandos de Cultura, Física Deportes y juego de la U. Santo Tomás, II ciclo educativo del 2014*. Colombia: U. Santo Tomás. Facultad de Cultura Física.

Significados. (s.f.). *Desarrollo*. Obtenido de Desarrollo:
<https://www.significados.com/desarrollo/>

Solis, G. (2021). *Tesis: Uso de dispositivo móvil de pantalla y la eficacia de sueño en alumnos de la escuela de medicina en la U. peruana*. Lima. Perú: U. R. Palma. escuela de Medicina Humana.

StanfordMedicine. (s.f.). *progreso cognocente en la juventud*. sacado de progreso cognocente en la juventud: <http://www.stanfordchildren.org/es/topi/default?i=desarrollcognitiv-90-P0694>

Velasco, A. (2018). *Tesis: Impactos del "Tiempo de pantalla" (Tv., Pc., celular, tablets) sobre el progreso del factor intelectual de chicos de 12 a 48 meses*. Milagro. Ecuador: U. Estatal de Milagro. escuela Ciencias Sociales.

Viera, I., & Zapata, G. (2018). *Teoria: El Síndrome de Burnout en el desempeño en el trabajo de pedagogos de la U. Pública del Ecuador*. Sangolqui: ESPE -U. de las FF. AA.

(03 - 01 - 2020).. sacado de Wikipedia: <http://es.wikipedi.org>.

(s.f.). *Desarrollo cognitivo*. sacado de Desarrollo cognitivo:
http://es.wikipedi.org/wik/Desarrollo_cognitivo#~:texto=Lo%20cognitiv%20e%20aquello%20qu,de%20aprendizaj%20o%20a%20l%20experiencia.

Zambrano, G. (2003). *El cuidado de si como valor en enfermería*. Valencia. Venezuela: Siglo XXI. E. S. A.

5.2. Fuentes Bibliográficas

5.3. Fuentes Electrónicas

(03 - 01 - 2020).. sacado de Wikipedia: <http://es.wikipedi.org>.

ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA

RELACIÓN ENTRE EL TIEMPO DE PANTALLA Y EL DESARROLLO COGNITIVO EN ESTUDIANTES DE LA I.E. ASÍS

Problema	Objetivo	Hipótesis	VARIABLE E INDICADOR			
<p><u>Problema general</u> ¿Cuál es la conexión entre el tiempo de pantalla y el desarrollo cognitivo en alumnos de la I.E. Asís?</p> <p><u>Problema específico</u> ¿Cuál es la conexión entre el tiempo de pantalla y la dirección de la atención dentro del progreso cognoscente en alumnos de la I.E. Asís?</p> <p>¿Cuál es la conexión entre el tiempo de pantalla y el proceso de percepción dentro del progreso cognoscente en alumnos de la I.E. Asís?</p> <p>¿Cuál es la conexión entre el tiempo de pantalla y los procesos de pensamiento dentro del desarrollo cognitivo en alumnos de la I.E. Asís?</p>	<p><u>Objetivo general</u> Decretar la conexión entre el tiempo de pantalla y el desarrollo cognitivo en alumnos de la I.E. Asís.</p> <p><u>Objetivo específico</u> Decretar la conexión entre el tiempo de pantalla y la dirección de la atención dentro del progreso cognoscente en alumnos de la I.E. Asís.</p> <p>instituir la conexión entre el tiempo de pantalla y el proceso de percepción dentro del progreso cognoscente en alumnos de la I.E. Asís.</p> <p>Decretar la conexión entre el tiempo de pantalla y los procesos de pensamiento dentro del desarrollo cognitivo en alumnos de la I.E. Asís.</p>	<p><u>Hipótesis general</u> El tiempo de pantalla se conecta al desarrollo cognitivo en alumnos de la I.E. Asís.</p> <p><u>Hipótesis específicas</u> El tiempo de pantalla se vincula a la dirección de la atención dentro del desarrollo cognoscente en alumnos de la I.E. Asís.</p> <p>El tiempo de pantalla se relaciona con el proceso de percepción dentro del desarrollo cognitivo en alumnos de la I.E. Asís.</p> <p>El tiempo de pantalla se relaciona con los procesos de pensamiento dentro del desarrollo cognitivo en alumnos de la I.E. Asís.</p>	VARIABLE INDEPENDIENTE (X): Tiempo de pantalla			
			Dimensiones	Indicadores	Ítem	Índices
			Fatiga visual	<ul style="list-style-type: none"> • Visión cansada • Tensión pesadez 	5	S: Siempre CS: C. siempre AV: A veces N: Nunca
			Uso excesivo del celular	<ul style="list-style-type: none"> • Descarga aplicaciones • Ansioso y aburrido 	5	
			Uso del televisor	<ul style="list-style-type: none"> • Mensajes no educativos • Obesidad, sedentarismo, etc. 	5	
			Total		15	
			VARIABLE DEPENDIENTE (Y): Desarrollo cognitivo			
			Dimensiones	Indicadores	Ítem	Índices
			La dirección de atención	<ul style="list-style-type: none"> • Expone potencial de elegir • Enfocarse en incitaciones 	4	S: Siempre CS: C. siempre AV: A veces N: Nunca
			proceso perceptivo	<ul style="list-style-type: none"> • Cuenta con el potencial para saber y entender el entorno que le envuelve. 	4	
Proceso de pensamiento	<ul style="list-style-type: none"> • Usa cada proceso y habilidad cognitiva a lo largo de su proceso de aprendizajes 	4				

			Total	12	
--	--	--	-------	----	--

MATRIZ DE DATOS

N	Tiempo de pantalla														ST1	V1	Desarrollo cognitivo														ST2	V2		
	Fatiga visual				Uso excesivo del celular				Uso del televisor								La dirección de la atención				El proceso de percepción				Los procesos del pensamiento									
	1	2	3	4	S1	5	6	7	8	S2	9	10	11	12			S2	1	2	3	4	S1	5	6	7	8	S2	5	6	7			8	S3
1	3	4	3	4	14	2	3	4	4	13	2	3	4	4	13	40	Alto	3	4	3	4	14	2	4	4	4	14	2	4	4	4	14	42	Alto
2	3	3	3	2	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	33	Medio	3	3	3	2	11	2	2	3	3	10	2	2	3	3	10	31	Medio
3	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	36	Alto	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	36	Alto
4	3	4	3	4	14	2	3	4	4	13	2	3	4	4	13	40	Alto	3	4	3	4	14	2	4	4	4	14	2	4	4	4	14	42	Alto
5	3	3	3	2	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	33	Medio	3	3	3	2	11	2	2	3	3	10	2	2	3	3	10	31	Medio
6	3	3	3	3	12	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	34	Medio	3	3	3	3	12	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	34	Medio
7	3	3	3	2	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	33	Medio	3	3	3	2	11	2	2	3	3	10	2	2	3	3	10	31	Medio
8	1	1	1	1	4	2	1	1	1	5	2	1	1	1	5	14	Bajo	1	1	1	1	4	2	1	1	1	5	2	1	1	1	5	14	Bajo
9	3	3	3	2	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	33	Medio	3	3	3	2	11	2	2	3	3	10	2	2	3	3	10	31	Medio
10	3	3	3	2	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	33	Medio	3	3	3	2	11	2	2	3	3	10	2	2	3	3	10	31	Medio
11	3	3	3	2	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	33	Medio	3	3	3	2	11	2	2	3	3	10	2	2	3	3	10	31	Medio
12	3	3	3	4	13	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	35	Medio	3	3	3	2	11	2	2	3	3	10	2	2	3	3	10	31	Medio
13	1	2	4	4	11	2	2	4	4	12	2	2	4	4	12	35	Medio	1	2	2	2	7	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	23	Bajo
14	3	3	3	4	13	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	35	Medio	3	3	3	2	11	2	2	3	3	10	2	2	3	3	10	31	Medio
15	3	3	3	2	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	33	Medio	3	3	3	2	11	2	2	3	3	10	2	2	3	3	10	31	Medio
16	3	3	3	2	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	33	Medio	3	3	3	2	11	2	2	3	3	10	2	2	3	3	10	31	Medio
17	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	36	Alto	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	36	Alto
18	3	3	3	4	13	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	35	Medio	3	3	3	2	11	2	2	3	3	10	2	2	3	3	10	31	Medio
19	3	3	3	2	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	33	Medio	3	3	3	2	11	2	2	3	3	10	2	2	3	3	10	31	Medio
20	3	3	3	2	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	33	Medio	3	3	3	2	11	2	2	3	3	10	2	2	3	3	10	31	Medio
21	3	3	3	4	13	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	35	Medio	3	3	3	2	11	2	2	3	3	10	2	2	3	3	10	31	Medio
22	3	4	3	4	14	2	3	4	4	13	2	3	4	4	13	40	Alto	3	4	3	4	14	2	2	2	4	10	2	2	2	4	10	34	Medio
23	3	3	3	2	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	33	Medio	3	3	3	2	11	2	2	3	3	10	2	2	3	3	10	31	Medio
24	3	3	3	4	13	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	35	Medio	3	3	3	2	11	2	2	3	3	10	2	2	3	3	10	31	Medio
25	3	3	3	2	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	33	Medio	3	3	3	2	11	2	2	3	3	10	2	2	3	3	10	31	Medio
26	3	3	3	2	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	33	Medio	3	3	3	2	11	2	2	3	3	10	2	2	3	3	10	31	Medio
27	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	36	Alto	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	36	Alto
28	3	3	3	2	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	33	Medio	3	3	3	2	11	2	2	3	3	10	2	2	3	3	10	31	Medio
29	3	3	3	2	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	33	Medio	3	3	3	2	11	2	2	3	3	10	2	2	3	3	10	31	Medio
30	3	3	3	3	12	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	34	Medio	3	3	3	3	12	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	34	Medio
31	3	2	4	4	13	2	2	4	4	12	2	2	4	4	12	37	Alto	3	2	2	2	9	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	25	Medio
32	1	1	1	1	4	2	1	1	1	5	2	1	1	1	5	14	Bajo	1	1	1	1	4	2	1	1	1	5	2	1	1	1	5	14	Bajo
33	3	3	3	2	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	33	Medio	3	3	3	2	11	2	2	3	3	10	2	2	3	3	10	31	Medio
34	3	3	3	2	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	33	Medio	3	3	3	2	11	2	2	3	3	10	2	2	3	3	10	31	Medio
35	1	2	4	4	11	2	2	4	4	12	2	2	4	4	12	35	Medio	1	2	2	2	7	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	23	Bajo
36	3	3	3	4	13	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	35	Medio	3	3	3	2	11	2	2	3	3	10	2	2	3	3	10	31	Medio
37	3	3	3	2	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	33	Medio	3	3	3	2	11	2	2	3	3	10	2	2	3	3	10	31	Medio
38	3	3	3	4	13	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	35	Medio	3	3	3	2	11	2	2	3	3	10	2	2	3	3	10	31	Medio
39	1	2	4	4	11	2	2	4	4	12	2	2	4	4	12	35	Medio	1	2	2	2	7	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	23	Bajo
40	3	3	3	2	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	33	Medio	3	3	3	2	11	2	2	3	3	10	2	2	3	3	10	31	Medio
41	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	36	Alto	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	36	Alto
42	3	3	3	4	13	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	35	Medio	3	3	3	2	11	2	2	3	3	10	2	2	3	3	10	31	Medio
43	3	3	3	2	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	33	Medio	3	3	3	2	11	2	2	3	3	10	2	2	3	3	10	31	Medio
44	3	3	3	2	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	33	Medio	3	3	3	2	11	2	2	3	3	10	2	2	3	3	10	31	Medio
45	3	3	3	4	13	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	35	Medio	3	3	3	2	11	2	2	3	3	10	2	2	3	3	10	31	Medio
46	3	4	3	4	14	2	3	4	4	13	2	3	4	4	13	40	Alto	3	4	3	4	14	2	2	2	4	10	2	2	2	4	10	34	Medio
47	1	1	1	1	4	2	1	1	1	5	2	1	1	1	5	14	Bajo	1	1	1	1	4	2	1	1	1	5	2	1	1	1	5	14	Bajo
48	3	3	3	4	13	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	35	Medio	3	3	3	2	11	2	2	3	3	10	2	2	3	3	10	31	Medio
49	3	3	3	2	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	33	Medio	3	3	3	2	11	2	2	3	3	10	2	2	3	3	10	31	Medio
50	1	1	1	1	4	2	1	1	1	5	2	1	1	1	5	14	Bajo	1	1	1	1	4	2	1	1	1	5	2	1	1	1	5	14	Bajo
51	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	36	Alto	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	36	Alto
52	3	4	3	4	14	2	3	4	4	13	2	3	4	4	13	40	Alto	3	4	3	4	14	2	4	4	4	14	2	4	4	4	14	42	Alto
53	3	3	3	2	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	33	Medio	3	3	3	2	11	2	2	3	3	10	2	2	3	3	10	31	



**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
FACULTAD DE EDUCACION**

INSTRUMENTO 01

VARIABLE TIEMPO DE PANTALLA

Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
4	3	2	1

Fatiga visual		4	3	2	1
1.	Presenta sensación de cansancio en la vista				
2.	Los ojos se irritan con prurito, escozo y/o ardor				
3.	Siente tensión y molestia de parpados y ojos				
4.	Visión borrosa y/o visión doble				
Uso excesivo del celular		4	3	2	1
5.	Descarga aplicaciones sin medir el espacio de almacenamiento				
6.	Juega más de 3 horas durante la mañana y 3 horas más en la noche.				
7.	Se siente ansioso y aburrido si no utiliza el celular durante el día				
8.	Repercute en la capacidad de lectura y escritura,				
Uso del televisor		4	3	2	1
9.	Mira el televisor programas que no contienen mensajes educativos				
10.	Solo mira programas donde se realizan bromas pesadas				
11.	El uso excesivo de la televisión afecta la salud física del niño.				
12.	EL uso excesivo del televisor genera en el niño: obesidad, sedentarismo, desórdenes alimenticios, violencia, etc.				



**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
FACULTAD DE EDUCACION**

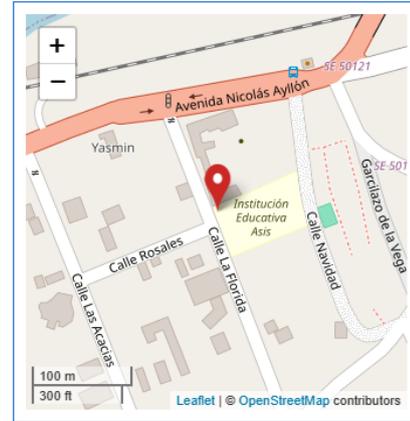
**INSTRUMENTO 02
VARIABLE DESARROLLO COGNITIVO**

Siempre	C. siempre	A veces	Nunca
4	3	2	1

La dirección de la atención		4	3	2	1
13.	¿Estas al cuidado en todo momento?				
14.	¿Haces de manera continua pequeña sinopsis para comprobar que lo que atendías era correcto?				
15.	¿usualmente evades hablar y realizar acciones o muecas que pueden traerte distracción?				
16.	¿Dejas de cavilar en cosas que no sea las clases antes de comenzar a atender?				
El proceso de percepción		4	3	2	1
17.	¿Haces consultas para lograr más informaciones o aclaraciones de un asunto?				
18.	¿Buscar solucionar una dificultad de manera distinta asumiendo tu experiencia previa?				
19.	¿En momentos relatas con secuencias lógicas tus practicas sobre un concluyente suceso?				
20.	¿Sabes verdaderamente lo que pretendes o haces cambios de parecer de modo fortuito?				
Los procesos del pensamiento		4	3	2	1
21.	¿instituyes conversación con otros colegas del salón, exponiendo tus perspectivas y teniendo respeto por lo extraño?				
22.	¿decides por ti o te haces vencerte por el qué pensaran los demás?				
23.	¿Por lo usual te agrada decir ciertos vaticinios desde las señas?				
24.	¿piensas que el ambiente actual nos pide establecer el tiempo para desempeñar de modo eficaz cotejando cada situación pasada y presente?				

FICHA DE DATOS

ASIS			
Código modular	1040559	Dirección	Pasaje La Florida 389
Anexo	0	Localidad	LOS ANGELES
Código de local	298294	Centro Poblado	CHACLACAYO
Nivel/Modalidad	Primaria	Área geográfica	Urbana
Forma	Escolarizado	Distrito	Chaclacayo
Género	Mixto	Provincia	Lima
Tipo de Gestión	Privada	Departamento	Lima
Dependencia	Particular	Código de DRE o UGEL que supervisa el S. E.	150107
Director(a)	Espinoza Gil Katherine Georgina	Nombre de la DRE o UGEL que supervisa el S.E.	UGEL 06 Ate
Teléfono	3583138	Característica (Censo Educativo 2023)	Polidocente completo
Correo electrónico	iepasis@gmail.com	Latitud	-11.96967
Página web		Longitud	-76.74707
Turno	Continuo sólo en la mañana		
Tipo de programa	No aplica		
Estado	Activo		



Fuentes de información
 Padrón de Servicios Educativos, Censo Educativo 2023, Carta Educativa del Ministerio de Educación, Unidad de Estadística y cartografía de OpenStreetMap.

ESTADÍSTICA

Las celdas en blanco indican que el servicio educativo no reportó datos o no funcionó el año respectivo.

Matrícula por grado y sexo, 2023

Nivel	Total		1° Grado		2° Grado		3° Grado		4° Grado		5° Grado		6° Grado	
	H	M	H	M	H	M	H	M	H	M	H	M	H	M
Primaria	66	54	10	10	7	8	12	12	12	6	11	11	14	7