

**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSE FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN**

FACULTAD DE EDUCACIÓN



TESIS

**PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN
EDUCACIÓN Nivel SECUNDARIA Especialidad: CIENCIAS SOCIALES Y
TURISMO**

**USO Y ABUSO DE LA TECNOLOGÍA Y SU RELACIÓN CON EL
DESARROLLO DE LA IMPULSIVIDAD EN ESTUDIANTES DE
QUINTO DE SECUNDARIA DE LA I.E GUILLERMO E.
BILLINGHURST, BARRANCA – 2019**

Presentado por:

HENRY JUNIOR REA MONTOYA

ASESOR:

Mg. OBDULIO EFIGENIO CHUCO ARIAS

HUACHO – PERÚ

2019

**USO Y ABUSO DE LA TECNOLOGÍA Y SU RELACIÓN CON EL
DESARROLLO DE LA IMPULSIVIDAD EN ESTUDIANTES DE
QUINTO DE SECUNDARIA DE LA I.E GUILLERMO E.
BILLINGHURST, BARRANCA - 2019**

DEDICATORIA

A mí querida mamá

Por estar a mi lado y brindarme todo su amor, comprensión, apoyo y ser la fuerza motivadora en toda mi formación profesional.

A mi familia

Porque siempre me ha apoyado en todas las actividades que he desarrollado, han sido mi aliento para continuar y levantarme de cada caída.

El autor

AGRADECIMIENTO

A mi madre Julia Montoya, quiero expresarte mi eterna gratitud por todos los sacrificios que realizaste por mí, todo lo que he conseguido en este mundo, te lo debo a ti, ya que sin tu apoyo nunca hubiera alcanzado mis metas

A mi padre Henry Rea, quiero expresarte abiertamente que me siento muy orgulloso de ser tu hijo y de que me hayas criado como soy ahora. Por ti es que he conseguido muchas cosas con mi propio esfuerzo, viendo como tú nunca te rendiste

Henry

RESUMEN

Objetivo: Determinar la relación que existe entre el uso y abuso de la tecnología y la Impulsividad en estudiantes de quinto de secundaria de la I.E Guillermo E. Billinghamurst, Barranca - 2019. **Metodología:** que se empleó se encuentra dentro de la investigación básica es de tipo Básico, de nivel descriptivo, correlacional, no experimental. **Población y Muestra:** 813 estudiantes de secundaria de los cuales 261 estudiantes se tomaron como muestra. **Resultados:** evidencian que existe relación entre el uso y abuso de la tecnología y el desarrollo de la Impulsividad en estudiantes de quinto de secundaria de la I.E Guillermo E. Billinghamurst, Barranca - 2019, de magnitud buena.

Palabras claves: uso, abuso, tecnología, impulsividad.

ABSTRACT

Objective: To determine the relationship between the use and abuse of technology and Impulsivity in fifth year high school students of EI Guillermo E. Billinghamurst, Barranca - 2019. Methodology: which was used is within the basic research is Basic type, descriptive, correlational, non-experimental level. Population and Sample: 813 high school students of which 261 students were taken as a sample. Results: they show that there is a relationship between the use and abuse of technology and the development of Impulsivity in fifth year high school students of the I.E Guillermo E. Billinghamurst, Barranca - 2019, of good magnitude.

Keywords: use, abuse, technology, impulsivity

INDICE

DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
RESUMEN.....	v
ABSTRACT.....	vi
INDICE.....	vii
INDICE DE TABLAS.....	10
INDICE DE FIGURAS.....	11
INTRODUCCIÓN.....	12
CAPITULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	13
1.2. Formulación de problema.....	16
1.2.1. Problema general.....	16
1.2.2. Problemas específicos.....	16
1.3. Objetivos.....	17
1.3.1. Objetivo general.....	17
1.3.2. Objetivos específicos.....	17
1.4. Justificación.....	18
1.3.4. Tecnológica.....	18
1.3.5. Pedagógica.....	18
1.3.6. Técnica.....	18

1.5. Delimitación del estudio	19
CAPITULO II MARCO TEÓRICO	20
2.1. Antecedentes	20
Antecedentes Internacionales.....	20
Antecedentes Nacionales	21
2.2. Desarrollo de Impulsividad.....	37
2.4.1. Hipótesis general	42
2.4.2. Hipótesis específicas.....	42
CAPITULO III METODOLOGIA	43
3.1. Tipo de estudio.....	43
3.1.1. Diseño del estudio	43
3.2. Población y muestra	43
3.2.1. Población	43
3.2.1. Muestra	44
3.3. Operacionalización de Variables	45
3.4. Método de investigación	46
Técnicas e de recolección de datos	46
3.5. Método de análisis de datos	47
4.1. Resultados descriptivo de las variables.....	48
4.2. Generalización entorno la hipótesis central	53
CAPITULO V DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	61

CONCLUSIONES.....	63
RECOMENDACIONES	64
FUENTES DE INFORMACIÓN	65
Fuentes bibliográficas.....	65
Fuentes electrónicas.....	73
MATRIZ DE CONSISTENCIA.....	77

INDICE DE TABLAS

Tabla 1: Población del estudio	43
Tabla 2: Distribución de la muestra.....	45
Tabla 3: Operacionalización de la variable X	45
Tabla 4: Operacionalización de la variable Y	46
Tabla 5: Uso y abuso de las tecnologías.....	48
Tabla 6: Uso de aplicativos TIC	49
Tabla 7: Supervisión de uso de información	50
Tabla 8: Consecuencias educativas y psicosociales	51
Tabla 9: Desarrollo de la Impulsividad	52
Tabla 10: El uso y abuso de la tecnología y el desarrollo de la impulsividad	53
Tabla 11: El uso de aplicativos TIC y el desarrollo de la impulsividad	55
Tabla 12: La supervisión de uso de información y el desarrollo de la impulsividad	57
Tabla 13: Las consecuencias educativas y psicosociales y el desarrollo de la impulsividad	59

INDICE DE FIGURAS

Figura 1: Uso y abuso de las tecnologías	48
Figura 2: Uso de aplicativos TIC	49
Figura 3: Supervisión de uso de información	50
Figura 4: Consecuencias educativas y psicosociales.....	51
Figura 5: Desarrollo de la Impulsividad.....	52
Figura 6: El uso y abuso de la tecnología y el desarrollo de la impulsividad	54
Figura 7: El uso de aplicativos TIC y el desarrollo de la impulsividad	56
Figura 8: La supervisión de uso de información y el desarrollo de la impulsividad	58
Figura 9: Las consecuencias educativas y psicosociales y el desarrollo de la impulsividad	60

INTRODUCCIÓN

En los últimos años es indiscutible que vivimos sumergidos en una época de cambio social debido a la tecnología, la cual tiene muchas ventajas, pero también trae consigo sus desventajas haciendo entrever que el ser humano se ha vuelto muy dependiente de estas herramientas. Basándonos en las redes sociales podemos llegar al punto de decir que son muy importantes y necesarias para nuestra vida diaria, pues como un medio de comunicación ayuda mucho a las personas que se encuentran lejos de sus familiares, así mismo las llamadas telefónicas, los correos y muchas otras cosas más. Podemos decir entonces que está muy bien el uso de estas, pero cuando esto sobrepasa en cuando podemos darnos cuenta que existe un abuso en el cual se generan modelos muy impulsivos de comportamiento el cual no permite abordar el problema. Observamos en la actualidad adolescentes que se distraen muy fácilmente cuando se les habla de internet, de videojuegos los cuales les sirve como un medio que les quite el aburrimiento.

Muchas familias están perdiendo el sentido de la comunicación porque ahora cada uno esta con su celular, muchos de estos prenden la televisión y juegan con el celular, estos tipos de casos se ven frecuentemente en jóvenes que de niños no tuvieron el afecto de sus padres ni un vínculo seguro con ellos.

Por lo tanto el presente trabajo tiene como objetivo determinar la relación que existe entre el uso y abuso de la tecnología y la Impulsividad en estudiantes de quinto de secundaria de la I.E Guillermo E. Billinghamurst, Barranca - 2019.

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática

El uso problemático de las tecnologías o el uso patológico tecnológico, también considerado como adicción a Internet (IA), se define como la incapacidad de las personas para controlar el uso de Internet con diversos problemas psicológicos y sociales (Young, 1998; Davis, 2001). Las estimaciones de prevalencia de este problema en adolescentes varían de 1.0 a 9.0% entre las muestras de Estados Unidos y Europa y de 2.0 a 18.0% en muestras asiáticas (Spada, 2014).

En la última edición del Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (es decir, DSM-5), el trastorno de los juegos de Internet (IGD), una forma más frecuente de PIU, se ha incluido como una condición que requiere investigación futura para ser considerado un trastorno completo (American Psychiatric Association, 2013) Además, junto con el trastorno del juego, se ha propuesto IGD en la lista de condiciones adictivas en la última versión revisada de la Clasificación Internacional de Enfermedades (es decir, ICD-11; Potenza, 2018).

Como una supuesta adicción conductual similar al trastorno del juego, incluido el uso excesivo de Internet (p. Ej., Juego excesivo y preocupaciones sexuales) con pérdida del sentido del tiempo, síntomas de abstinencia (p. Ej., sentimientos de ira, tensión e impulsividad), tolerancia y repercusiones negativas (Block, 2008). Sin embargo, es muy controvertido si debe considerarse formalmente un nuevo trastorno clínico (Petry y O'brien, 2013), y se requieren más estudios empíricos para detectar los aspectos y mecanismos

compartidos y distintos entre PIU y SUD para una mejor comprensión de La naturaleza de PIU.

La impulsividad es un rasgo multifacético que se conoce como una construcción característica de muchos trastornos mentales, incluidos los comportamientos adictivos (Verdejo-García et al., 2008 ; De Wit, 2009 ; Meda et al., 2009), aunque sus bases neurobiológicas subyacentes (p. Ej., la desinhibición impulsiva / disminución del control inhibitorio, la falta de atención impulsiva, la toma de decisiones impulsiva, el descuento por demora) son muy heterogéneos (Winstanley et al., 2006 ; Reynolds et al., 2008). La medición de la impulsividad incluye cuestionarios de personalidad de autoinforme y tareas cognitivas basadas en laboratorio. Para el primero, la Escala de Impulsividad de Barratt (BIS-11; Patton et al., 1995) mide el modelo tridimensional de la impulsividad (es decir, la impulsividad no planificada, la impulsividad atencional y la impulsividad motora), y la Escala de Comportamientos Impulsivos UPPSP (UPPSP; Whiteside y Lynam, 2001 ; Smith et al., 2007) muestra cinco características distintas caminos hacia el comportamiento impulsivo (es decir, urgencia negativa, urgencia positiva, falta de premeditación, falta de perseverancia y búsqueda de sensaciones).

Para este último, la prueba de señal de alto (Logan et al., 1997), la tarea Stroop (MacLeod, 1991) y la tarea análoga Go / No-Go imponen principalmente el control inhibitorio y la inhibición de la respuesta. Además, la prueba de descuento por demora (DDT; Kirby et al., 1999) evalúa el grado de descuento de los valores retrasados cuando las personas eligen entre recompensas inmediatas y diferidas. Las estrechas conexiones de la impulsividad con los comportamientos adictivos han sido bien reconocidas en numerosos estudios previos. Se han encontrado rasgos de impulsividad más altos medidos por cuestionarios de autoinforme (p. Ej., El BIS-11) y control inhibitorio inhibido medido por

tareas cognitivas (p. Ej., La Prueba de señal de alto) en diferentes formas de trastornos por uso de sustancias, así como en el trastorno del juego (Dick et al., 2010; Albein-Urios et al., 2012; Leeman & Potenza, 2012). Consistentemente, muchos estudios también han revelado propiedades de impulsividad disfuncional en la UIP en el BIS-11 (Cao et al., 2007; Lin et al., 2011; Dalbudak et al., 2013; Ryu et al., 2018), y en la Prueba de señal de alto y Tarea (Dong et al., 2010; Choi et al., 2014; Ding et al., 2014). En particular, los sujetos PIU mostraron rasgos de impulsividad aumentados comparables a los pacientes con trastorno de juego en el BIS-11 (Lee et al., 2012).

Estos hallazgos significaron la candidatura de la impulsividad como un marcador de vulnerabilidad para diferentes trastornos adictivos, y la impulsividad también podría servir como un aspecto para identificar otros aspectos como una posible adicción (Lee et al., 2012; Grant y Chamberlain, 2014) Sin embargo, poca investigación ha comparado directamente con los trastornos por uso de sustancias (SUD) sobre la impulsividad, y los mecanismos compartidos y distintos subyacentes siguen sin estar claros.

Muchos adolescentes hoy son amantes de las redes sociales haciendo de esto una competencia entre amigos para saber quién tiene más seguidores Facebook, Instagram etc.

La investigación sugiere que los jóvenes que son grandes consumidores de redes sociales (2 horas al día en sitios de redes sociales como Facebook, Twitter e Instagram) tienen más probabilidades de informar mala salud mental. El uso responsable de la tecnología puede tener resultados positivos efectos en un adolescente (por ejemplo, autoexpresión, apoyo emocional, información de salud), sin embargo, si se abusa, tecnología y social los medios tienen la capacidad de arruinar relaciones cercanas y causar daño psicológico grave.

El miedo a perderse, hace que los adolescentes se vuelvan más dependientes de las redes sociales y sitios, lo que lleva a posibles resultados perjudiciales para los jóvenes de su

bienestar. La autorregulación y el monitoreo son medios efectivos para proteger a los jóvenes de ansiedad y depresión. Dejar que tus compañeros te influyen en una manera positiva. No dejes las cuentas de redes sociales lo definan a usted por cuántos ‘Me gusta’ recibes.

Por ello la investigación se desarrollara en la I.E Guillermo E. Billinghamurst, Barranca – 2019 en la provincia de Barranca, donde hemos evidenciado que el uso y abuso de las tecnologías por parte de los estudiantes se incrementa cada día más, muy a pesar que el Gobierno Regional ha implementado con laptops y equipos de cómputos modernos para mejorar la calidad de la educación. El abuso de la tecnología genera estudiantes impulsivos distorsionando el lenguaje y escribiendo en cifrados y claves que distorsiona el sentido de la comunicación.

1.2. Formulación de problema

1.2.1. Problema general

¿Qué relación existe entre el uso y abuso de la tecnología y la Impulsividad en estudiantes de quinto de secundaria de la I.E Guillermo E. Billinghamurst, Barranca - 2019?

1.2.2. Problemas específicos

¿Qué relación existe entre el uso de aplicativos TIC y el desarrollo de la Impulsividad en estudiantes de quinto de secundaria de la I.E Guillermo E. Billinghamurst, Barranca - 2019?

¿Qué relación existe entre la supervisión de uso de información y el desarrollo de la Impulsividad en estudiantes de quinto de secundaria de la I.E Guillermo E. Billinghamurst, Barranca - 2019?

¿Qué relación existe entre las consecuencias educativas y psicosociales y el desarrollo de la Impulsividad en estudiantes de quinto de secundaria de la I.E Guillermo E. Billinghamurst, Barranca - 2019?

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general

Determinar la relación que existe entre el uso y abuso de la tecnología y la Impulsividad en estudiantes de quinto de secundaria de la I.E Guillermo E. Billinghamurst, Barranca - 2019.

1.3.2. Objetivos específicos

Determinar la relación que existe entre el uso de aplicativos TIC y el desarrollo de la Impulsividad en estudiantes de quinto de secundaria de la I.E Guillermo E. Billinghamurst, Barranca - 2019.

Establecer la relación que existe entre la supervisión de uso de información y el desarrollo de la Impulsividad en estudiantes de quinto de secundaria de la I.E Guillermo E. Billinghamurst, Barranca - 2019.

Determinar la relación que existe entre las consecuencias educativas y psicosociales y el desarrollo de la Impulsividad en estudiantes de quinto de secundaria de la I.E Guillermo E. Billinghamurst, Barranca - 2019.

1.4. Justificación

1.3.1. Social

Si bien es cierto el uso de estas herramientas nos ayudan muchísimo, sin embargo si abusamos de ellos tendremos consecuencias graves en nuestra vida diaria.

1.3.2. Práctica

Respecto al tema y sus resultados, todo ellos será de beneficio a la institución pues a partir de lo obtenido se podrá hacer seguimiento a cada caso y brindar alternativas de solución, así mismo trabajar con redes de apoyo.

1.3.3. Metodológica

Para esta investigación tomamos en cuenta instrumentos para su aplicación respectiva y así poder obtener los resultados, se tomó como población el quinto de secundaria de la I.E Guillermo E. Billinghamurst, Barranca - 2019

1.3.4. Tecnológica

Este tema es de gran ayuda para las personas siempre y cuando sepa utilizarla y no abusar de ellos.

1.3.5. Pedagógica

Tomamos en cuenta la relación entre docentes y alumnos

1.3.6. Técnica

Las estrategias que se utilizan para abordar los problemas deben ser diferentes con cada caso, pues cada persona lo afronta de diferente manera.

1.5. Delimitación del estudio

a. Disponibilidad de tiempo

Las programaciones se cumplieron en su totalidad, sin embargo hubo inconvenientes en algunas fechas plasmadas, pues afectaba mi horario laboral.

b. Limitados medios económicos

La investigación requería ser autofinanciada por lo que se presentaron ciertos inconvenientes, sin embargo se pudo culminar este estudio en su totalidad.

1.6. Viabilidad del estudio

La presente investigación es viable dada las facilidades de la institución educativa y de la comunidad Billinguriana, quienes me permitieron desarrollar y aplicar los instrumentos de evaluación, así mismo se pudo financiar con recursos propios de los ahorros del investigador.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

Antecedentes Internacionales

Pérez (2013) en su trabajo *“Uso y abuso de tecnologías en adolescentes y su relación con algunas variables de personalidad, estilos de crianza, consumo de alcohol y autopercepción como estudiante”*, se pudo obtener como conclusiones que muchos de los estudiantes avisan del uso del celular ya sea para visitar redes sociales esto hace que se convierta en un vicio y solo plasmen su mirada en aquello, dejando descuidadas muchas otras actividades, así mismo afectando su salud visual, esto es una de las causas por la cual se encontraron también un bajo rendimiento académico.

Pereyra y Sánchez (2016) en su tesis *“Uso y abuso de las Nuevas Tecnologías y su relación con factores de personalidad en estudiantes de la Universidad de Cádiz”*, este estudio se dio en 237 estudiantes de la universidad de Cádiz: en la cual se encontró también que muchos estudiantes abusos de las herramientas tecnológicas afectando su vida educativa. Personal, haciéndose irresponsable en sus labores cotidianas, muchos de ellos han sido afectados por la impulsividad es decir reaccionan cada vez que no tienen uno de estos medios cerca, se encuentran distraídos, y desesperados por tenerlo en sus manos o visualizarlo.

Barbosa, Beltran y Fraile (2015) en su tesis *“Impulsividad, dependencia a Internet y Telefonía Móvil en una muestra de adolescentes de la ciudad de Bogota”* se estudió a una población de 425 estudiantes en los cuales se detectó que existen trastornos de impulsividad afectando esto la vida del escolar y no dejando que el adolescente se desarrolle debidamente,

en las actividades escolares suele estar distraído y busca la manera de conseguir una herramienta tecnológica para sentirse bien consigo mismo.

Antecedentes Nacionales

Hermoza (2017) en su trabajo *“Abuso de las redes sociales y agresividad en estudiantes de 5to de secundaria de II.EE. Públicas del distrito de Magdalena del Mar 2017”*, se tomaron como población 302 estudiantes de 5to de secundaria en los cuales se encontró que muchos de ellos son adictos a las redes sociales tomándose más de una hora navegando en internet dejando muchos pendientes y afectándose, asimismo, por otro lado, se puso observar y por medio del instrumento también que muchas mujeres son agresivas.

Montes (2015) en su *trabajo “Uso de las redes sociales y agresividad en estudiantes de economía de una Universidad Nacional en Lima, 2015”* se encontró que muchos adolescentes se pasan horas en internet, o con su celular en la mano privándose de actividades, de la misma manera la agresividad se ha encontrado en otros alumnos los cuales toman como un juego esta situación.

Matalinares (2013), se tomó una población de 2225 estudiantes de 3ro 5.to de secundaria de 13 ciudades representativas de la costa, sierra y selva del Perú, con edades entre 13 y 19 años. Encontrándose que existe relación entre las variables agresividad y adicción al internet esta vez se encontró que los varones eran más agresivos, así mismo las mujeres tenían dependencia a las redes sociales las cuales las mantenían distraídas.

2.2. El Uso y Abuso de las Tecnologías

Definición

La clave para usar las tecnologías de significado de manera adecuada es comprender claramente lo que se lee o escuchas ese el objetivo. Si es solo comprensión servir a algunos otros propósitos, entonces cualquier cosa que haga accesible el significado es buena, incluyendo el uso libre de tecnologías de significado acompañantes. Sin embargo, si el objetivo es mejorar dominio del idioma, entonces uno o más de los siguientes deben ser considerados.

1. Use la tecnología de significado como parte de una actividad previa a la lectura o pre escucha después de obtener el significado, regrese a la forma original y lea (si es texto impreso) o escuchar (si es audio o video) sin el significado de la tecnología de soporte.

2. Lea o escuche por primera vez sin ningún significado tecnológico, procesando como tanto como sea posible del texto de destino. Luego, acceda a la tecnología de significado selectivamente en el segundo pase.

3. Use la tecnología de significado para la primera parte del texto, por ejemplo, encienda cerrado subtítulos para la primera mitad de un segmento de video o permitir la búsqueda de palabras con hipertexto en la primera mitad de una lectura. Luego lee o escucha sin soporte tecnológico para la segunda parte.

4. Si hay estructuras gramaticales, frases o palabras para aprender, intente capturar la relación directa de forma y significado para la atención enfocada, el ensayo y la revisión.

Por ejemplo, haga que los alumnos hagan una lista de algunas o todas las palabras buscadas con un glosario de hipertexto para un diccionario personal.

Los abusos de las tecnologías de significado se producen cuando los alumnos las utilizan de una manera que subvierte los objetivos de la tarea o socava los objetivos de aprendizaje de idiomas a largo plazo del plan de estudios (y presumiblemente de los propios alumnos). Por ejemplo, alumnos quienes son significativamente mejores en lectura que en escuchar pueden usar en exceso los subtítulos en videos y software. La teoría de la capacidad cognitiva sugiere que el procesamiento de la palabra impresa, particularmente si se queda atrás de la palabra hablada, puede reemplazar las formas habladas nativas en memoria de trabajo. Los estudiantes que tienen traducciones fácilmente disponibles pueden continuar confiar en ellos a expensas de la construcción de la automaticidad al pasar directamente de forma ha significado en el idioma de destino. Del mismo modo, los alumnos que sienten la necesidad de mirar hacia arriba palabras desconocidas en lugar de desarrollar estrategias para inferir su significado del contexto encontrarán la facilidad de usar glosarios y diccionarios de hipertexto aún más fuerte tentación.

Esta definición tiene como base la descripción del contenido que abarcan las TIC y relaciona dos términos que se plantean como base: informática y telecomunicaciones. Al mismo tiempo desglosa el concepto en tres aspectos: servicios, aplicaciones y tecnologías.

¿Cómo afecta la tecnología a los adolescentes?

¿Con qué frecuencia te encuentras usando la tecnología? Es muy raro hoy en día no ver adolescentes usando tecnología. Según el artículo “Impacto negativo de la tecnología en los adolescentes”, “Todos los días, un adolescente promedio pasa hasta 8 horas en dispositivos electrónicos, que son más de 56 horas en una semana”. La tecnología tiene un impacto negativo porque es un déficit de atención y puede causar depresión, acoso cibernético y dañar la salud física de un adolescente.

La tecnología es un déficit de atención porque muchos niños mientras hacen la tarea tienen un teléfono, una computadora portátil o incluso un televisor frente a ellos, que constantemente van y vienen de la tarea para contestar un mensaje de texto, o mirar la pantalla de una computadora, o incluso ir volver a ver la televisión cuando vuelva el episodio. Esto se conoce como multitarea; los adolescentes no están prestando toda su atención al trabajo escolar, por lo que no están haciendo su mejor trabajo que podrían dar. La tecnología es un déficit de atención porque hace que los niños no presten toda su atención a una sola actividad.

La tecnología puede causar depresión porque las redes sociales muestran cosas como el aspecto del "cuerpo perfecto" a tantas personas que son molestadas por ser demasiado gordas o demasiado flacas. Las redes sociales hacen que los adolescentes piensen que hay una determinada forma en que deben verse y hace que los adolescentes compitan para verse como si tuvieran una vida mejor que los demás. También hace que los adolescentes tengan problemas para ser sociales, estar cara a cara en lugar de pasar de una pantalla a otra. Muchos niños se acostumbran tanto a hablar por teléfono que no saben qué decir en persona. Según el artículo "El estudio vincula la adicción a los dispositivos móviles con la depresión y la ansiedad", "Las personas que se describieron a sí mismas como conductas de estilo realmente adictivo hacia Internet y los teléfonos celulares obtuvieron puntajes mucho más altos en las escalas de depresión y ansiedad.

La tecnología tiene un gran impacto en el acoso cibernético porque muchos adolescentes sienten que pueden decir algo a través de las redes sociales en lugar de cara a cara. De acuerdo con el artículo "Nuevos datos nacionales sobre el acoso cibernético y el

acoso cibernético", "34% de los estudiantes habían experimentado el acoso cibernético en su vida (17% en los últimos 30 días). Cuatro de cada cinco estudiantes que fueron acosados cibernéticamente dijeron que se publicaron comentarios malos sobre ellos en línea, mientras que el 70% dijo que alguien difundió rumores sobre ellos en línea. Notablemente, casi dos tercios (64%) de los estudiantes que experimentaron acoso cibernético declararon que realmente afectó su capacidad de aprender y sentirse seguros en la escuela". Algunos adolescentes dicen que lo hacen a través de las redes sociales porque no tienen el coraje decirlo a la persona cara a cara porque no ve sus expresiones faciales. No tienen que ver el dolor que causaron.

La tecnología también es mala para los adolescentes porque causa una disminución de la salud física. La cantidad de adolescentes que salen y juegan sin ninguna tecnología ha disminuido rápidamente. El artículo "El impacto físico de la tecnología en los niños" decía: "Según la Encuesta Nacional de Examen de Salud y Nutrición, el 10.4 por ciento de los niños en edad preescolar y el 19.6 por ciento de los niños de 6 a 11 años son obesos". La tecnología es una gran razón por la cual la obesidad tiene y actualmente está aumentando. Los adolescentes preferirían usar la tecnología y comer en exceso en lugar de dejar la tecnología y salir a jugar. El artículo "Aumento rápido de la holgazanería mundial a medida que disminuyen los niveles globales de actividad física" dice que el futuro solo va a empeorar. "Los investigadores también proyectaron que las cosas solo empeorarán en el futuro. Los investigadores que utilizan el equivalente metabólico de la tarea (MET), utilizado para medir la cantidad de energía gastada en completar una tarea, determinaron que para 2020 un estadounidense promedio gastará alrededor de 142 horas MET por semana. Según los investigadores, los británicos alcanzarán esos niveles para 2030 y Brasil y China tendrán niveles de actividad física similares a los estadounidenses y los británicos también para

2030". La tecnología tiene un gran impacto negativo en la salud física de los adolescentes y solo se supone empeorar.

La tecnología tiene un gran impacto en nuestra vida cotidiana, pero no nos damos cuenta. Afecta negativamente a los adolescentes porque es un déficit de atención, puede causar depresión, acoso cibernético y daña la salud física de un adolescente. La próxima vez que use la tecnología, vea cuánto tiempo pasa y cuánto influye en sus opiniones y en su vida.

Las TIC y la sociedad del conocimiento

La tecnología nos ha cambiado de una manera sutil, muchas de nuestras costumbres han sido desechadas para darle pase al conocimiento de las nuevas herramientas , aunque para los jóvenes suele ser más rápido y fácil , sin embargo para las personas de edad que antes se encontraban muy contentas y acostumbradas a otro tipo de herramientas esto a afectado.

La tecnología ha sido una bendición para la humanidad. Ha llevado a progreso y desarrollo. Se ha convertido en una parte indispensable de la vida diaria de hoy en varias formas grandes y pequeñas. Sin embargo, también tiene conllevado a muchos problemas en la sociedad. Varios de estos problemas no son debido a las tecnologías en sí, pero debido al control inadecuado sobre ella o su mal uso. Muchos países se han dado cuenta de este problema y tienen que crear leyes estrictas para manejar asuntos relacionados con la tecnología.

Abuso y adicción a la tecnología

Hechos rápidos

- 91% de los adolescentes usan internet para las redes sociales

- Los estudios han demostrado que los escáneres cerebrales de los jóvenes con adicción a internet son similares a las de las personas con adicciones a sustancias al alcohol, cocaína y Cannabis.
- El uso de las redes sociales está relacionado con mayores tasas de ansiedad, depresión y falta de sueño.
- 86% de los adolescentes duermen con su teléfono en el dormitorio, a menudo debajo de la almohada o en la mano.
- 25% de los adolescentes reportan interrupciones del sueño debido mensajes de texto entrantes
- Se ha vinculado la falta de sueño al aumento de la computadora y Uso de internet.
- Entre los adolescentes, Facebook, Instagram y Snapchat son las aplicaciones más populares.

Las Teorías del aprendizaje y las TIC

Aquí muchos autores mencionan la forma en la cual el ser humano adquiere los conocimientos.

Relacionando los conocimientos antiguos con los nuevos como un medio de comprensión para lograr entender la actitud del ser humanos y así mismo poder plantear estrategias.

Las herramientas tecnológicas son utilizadas como estrategias didácticas para la educación, por medio de ellas se brindan enseñanzas que fortalecen los conocimientos de los

estudiantes, haciendo que estos vean la innovación y puedan comprender de una manera rápida.

Las TIC y el Conductismo

Los enfoques conductistas se encuentran en cada programa planificado por los docentes los cuales se encargan de transmitir sus conocimientos a los alumnos por medio de diversas materiales, a raíz de ello se hará participe al alumnado su conducta de intervención nos llevara a comprender que pudieron tomar aquellos conocimientos, si encaso no hubiera intervención de ninguno de ellos podríamos darnos cuenta que no se ha cumplido con el objetivo.

Uso adecuado TICS en educación de los hijos

5 consejos para evitar que los niños Volverse adicto a la tecnología

1. Deja que tus acciones hablen más fuerte que tus palabras. Liderar con el ejemplo y hacer que la interacción cara a cara sea más importante que estar en tu teléfono inteligente
2. Explique cómo los "me gusta" virtuales pueden afectar el cerebro y el cuerpo. Tener un Conversación abierta y honesta con sus hijos sobre cómo estos dispositivos puede afectarlos física y mentalmente puede frenar.
3. Establezca límites en el tiempo de pantalla. Este es el paso más obvio, pero quizás el más difícil de hacer cumplir. Llévate los cargadores. Usar tiempo de pantalla, Aplicaciones de gestión. Es importante detener la adicción antes de que comience.
4. Tenga zonas libres de pantalla en su casa. No dejes que tus hijos tomen sus dispositivos en su habitación. Limítelo a las áreas comunes.

5. Disfrute del mundo real. Como familia, abracen el arte, la música, la cocina, y más. Sal, pon los pies en la hierba y experimenta el mundo.

Todos sabemos que los niños usan dispositivos como teléfonos inteligentes, tabletas, Chromebooks y computadoras portátiles en la escuela y a menudo también usan un vocabulario lleno de jerga tecnológica que puede parecer completamente extraño. Una razón es que tanto los padres conocedores de la tecnología como los que dudan de la tecnología no siempre están familiarizados con el mundo de la tecnología educativa. La verdad es que la tecnología educativa es una parte importante de la educación actual y los padres deben sentirse entusiasmados, no intimidados. - por lo que sus hijos pueden aprender y hacer.

Los adolescentes más expertos en tecnología necesitan la orientación de un adulto

Incluso los adolescentes más expertos en tecnología necesitan la orientación de un adulto

Existe una suposición común de que debido a que los niños y adolescentes son "nativos digitales", tienen más conocimiento sobre la mejor manera de usar esa tecnología que los adultos. Pero eso no es necesariamente cierto. Incluso los niños que se sienten muy cómodos probando nuevos dispositivos y aplicaciones necesitan la guía de sus padres y maestros sobre cómo usar esas herramientas de manera positiva, segura y productiva. Los padres y maestros, incluso aquellos que pueden no ser tan expertos en tecnología, tienen algo que ofrecer a los jóvenes en términos de cómo usar la tecnología de manera adecuada.

Más allá de las habilidades técnicas, el uso saludable de la tecnología también requiere alfabetización mediática; una comprensión de cómo proteger la privacidad, la seguridad, la

seguridad; e incluso cuándo dejar el dispositivo para participar en otras actividades y conversaciones cara a cara. Los niños necesitan orientación de sus padres y maestros para aprender estas habilidades.

Cómo los estudiantes usan la tecnología

La afluencia de tecnología educativa en las escuelas no se trata solo de reemplazar los libros de texto impresos por libros electrónicos. Si bien los libros electrónicos pueden ser más interactivos para los estudiantes y ayudar a aligerar sus mochilas, nunca reemplazarn la acción y el énfasis que se pone a un libro en físico.

Encuentre y analice recursos y materiales

Una búsqueda en línea es un buen comienzo, pero aprender a crear términos de búsqueda precisos y cómo analizar los resultados es una habilidad que todos los usuarios de Internet deben esforzarse por dominar. Quizás aún más importante, los estudiantes necesitan descubrir cómo hacer investigación usando bases de datos académicas, estudios de investigación y fuentes de noticias confiables. Una vez que han descubierto un recurso que determinan que es auténtico y confiable, los estudiantes deben aprender a analizar y reportar sus hallazgos de manera efectiva.

Mantenga el aprendizaje organizado

Muchos estudiantes luchan con la organización y se nota cuando sus carpetas y casilleros están repletos de papeles arrugados que están fuera de servicio. Con la ayuda de los adultos, los programas de toma de notas digitales pueden permitir que estos estudiantes aprendan a codificar, etiquetar y archivar su trabajo escolar de una manera que desarrolle las habilidades de organización que necesitan para ser estudiantes exitosos y adultos

productivos. Y por lo general, es mucho más fácil encontrar un archivo digital que un trozo de papel arrugado o ese libro que extravió.

Comuníquese con el mundo más allá del aula:

Los seres humanos están aprendiendo todo el tiempo y el aprendizaje no se limita al aula. Si bien nada puede reemplazar a un maestro de alta calidad, los estudiantes ahora pueden usar el correo electrónico, las redes sociales y las plataformas de video chat para comunicarse con expertos y compañeros más allá de sus paredes escolares. Por ejemplo, mientras aprenden sobre dinosaurios, los estudiantes pueden hacer una video llamada con un paleontólogo e incluso diseccionar virtualmente estas criaturas extintas. Mientras investigan el clima, los estudiantes pueden enviar sus preguntas por correo electrónico a un meteorólogo y estudiar mapas meteorológicos y radares para obtener experiencia de primera mano.

Colaborar

Una de las habilidades más importantes en el lugar de trabajo es la colaboración, y también es cierto en la escuela. A menudo, los estudiantes quieren o son asignados a trabajar juntos mientras aprenden. Las herramientas digitales de colaboración les permiten mantener notas compartidas, editar creaciones digitales al mismo tiempo y trabajar con sus compañeros de clase desde la comodidad del hogar si se les acaba el tiempo de clase. Incluso es posible que los estudiantes de escuelas que están a millas (o incluso continentes) trabajen juntos gracias a las herramientas de colaboración digital.

Crear

Según la Asociación para el aprendizaje del siglo XXI, la creatividad es "la habilidad principal" que buscan las empresas innovadoras. Gracias a las poderosas herramientas

disponibles para los estudiantes en la escuela, pueden crear y editar música, videos, infografías y más para demostrar lo que han aprendido y perfeccionar esas habilidades de creatividad. Si bien las pruebas y los exámenes aún tienen su lugar, alentar a los estudiantes a crear les ayuda a desarrollar la confianza y las habilidades que necesitan para ser profesionales creativos en el futuro.

Código y programa

Los estudiantes también pueden crear su propia tecnología gracias a las herramientas y habilidades que se enseñan en las escuelas. En las clases que enseñan codificación, los estudiantes aprenden a programar, construir y probar sus propios robots, aplicaciones y algoritmos. Estas primeras creaciones simples les ayudan a aprender las habilidades que necesitarán para diseñar tecnologías que resuelvan problemas en el futuro.

Compartir

Las herramientas de comunicación digital permiten a los estudiantes compartir sus creaciones, ya sean ensayos, videos, podcasts o infografías, con personas además de su maestro. Los alumnos que conocen su producto final serán vistos por un público más amplio y tienden a producir un trabajo de mejor calidad. Los estudiantes sienten más sentido de propósito cuando crean algo que puede tener impacto en otras personas. Edtech permite a los estudiantes crear y compartir de esta manera y obtener valiosos comentarios de otros estudiantes, expertos y otras personas que puedan estar interesadas en su trabajo.

Almacenamiento digital

Guardar notas y proyectos digitales en un disco duro o en la nube puede permitirle a su estudiante mantener y encontrar su trabajo según sea necesario. Eso puede ser muy útil si

necesitan descubrir ejemplos de su trabajo cuando solicitan la universidad, buscan ayuda financiera y solicitan empleos.

Ciudadanía digital

Al igual que con la ciudadanía en el sentido tradicional, los estudiantes deben aprender sus derechos y responsabilidades como participantes en el mundo digital. Mientras investigan, colaboran, se comunican y comparten, están aprendiendo cómo ejercer sus derechos y cumplir con sus responsabilidades para hacer de Internet un lugar más positivo y productivo para todos nosotros en el futuro. Esto incluye comprender los derechos de autor y las citas, hablar cuando ven algo hiriente o injusto, y expresarse de una manera útil y apropiada.

Cómo los maestros están usando la tecnología

Aquí hay algunos ejemplos de cómo el trabajo de los maestros ha cambiado para mejor:

Comunicación entre el hogar y la escuela

Los maestros ahora pueden enviar correos electrónicos grupales a los padres con actualizaciones periódicas sobre lo que la clase está aprendiendo. Algunos maestros tienen sitios web con más detalles sobre el plan de estudios, las próximas tareas e incluso ejemplos del trabajo de los estudiantes. Gracias a estas herramientas los padres pueden saber más sobre lo que sus hijos están aprendiendo en la escuela que nunca antes.

Diferentes recursos para diferentes estudiantes

Gracias al contenido multimedia disponible en línea, los maestros pueden mezclar recursos impresos tradicionales con videos, fotografías de alta resolución y obras de arte,

podcasts y música en sus aulas. Una lección de estudios sociales podría hacer que los estudiantes lean un artículo de investigación sobre una figura histórica, miren un clip de un documental y luego escuchen una entrevista grabada en audio de esa persona para que puedan escuchar su voz. Los estudiantes ahora pueden aprender las habilidades y la información que necesitan con todos sus sentidos.

Aumente la participación de los estudiantes

Algunas herramientas tecnológicas permiten a los maestros crear simulaciones y videojuegos para ayudar a los estudiantes a aprender y practicar nuevas habilidades y contenidos. Algunos maestros ahora usan la realidad aumentada y la realidad virtual para ayudar a los estudiantes a ver y experimentar cosas a las que de otra manera no tendrían acceso.

Crecimiento profesional

Los maestros de hoy no se limitan a aprender de sus colegas en el pasillo o en la ciudad. Así como los estudiantes pueden aprender de expertos en cualquier parte del mundo, los maestros también pueden usar herramientas de comunicación digital, como las redes sociales, para comunicarse con sus colegas que imparten clases similares o con investigadores y autores de educación a quienes estudian y admiran. Los maestros también pueden crear y compartir sus propios "libros de texto" en línea y otros recursos para mejorar sus propias carreras y proporcionar a otros maestros valiosos recursos. Es un momento emocionante para ser un educador y poder traer ideas nuevas y atractivas de todo el mundo a las aulas.

Calificación, asistencia y administración

La tecnología se está utilizando cada vez más para ayudar a los maestros a despachar todo el "papeleo", liberándolos para pasar más tiempo interactuando con sus estudiantes. Los maestros pueden ingresar rápidamente asistencia, calificaciones y notas sobre los estudiantes. Luego, pueden compartir esta información rápida y fácilmente con los administradores escolares, los estudiantes y los padres siempre que se solicite.

Redes sociales más utilizadas en el mundo

Facebook, youtube, Snapchat, line

En la era actual de las redes sociales, Facebook domina la industria con una cuenta del 85% de los usuarios de Internet en todo el mundo (excluyendo China). Esto muestra la capacidad de Facebook para retener miembros a pesar de la creciente competencia y la caída de las acciones del 38% desde julio.

YouTube sigue en segundo lugar, con Facebook Messenger en el tercer nivel. WhatsApp, Instagram y Twitter también son contendientes decentes y están justo detrás de los tres primeros.

Un nuevo informe de GlobalWebIndex muestra que muchos servicios de mensajería como Snapchat, Line, Viber y WeChat son realmente populares dentro de ciertos grupos demográficos y mercados. Esto es una sorpresa ya que estas plataformas publican bajas en la siguiente infografía.

Cuando se trata de servicios de mensajería, existe un vínculo estrecho entre Facebook Messenger y WhatsApp. Mientras que Facebook lidera el número de miembros, WhatsApp ve más usuarios mensuales. Snapchat ocupa el tercer lugar, sin embargo, no ve mucho éxito en América del Norte, especialmente entre la Generación Z.

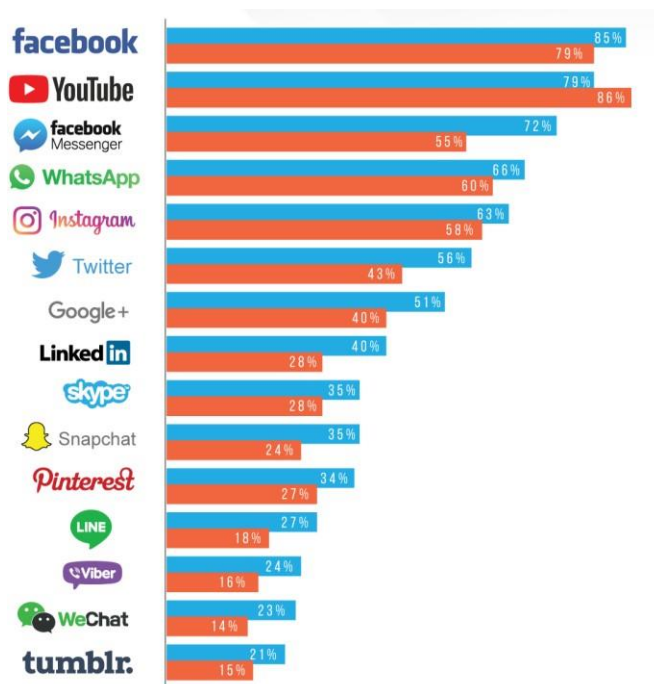
El informe también pone de manifiesto que Facebook, YouTube y WhatsApp son la plataforma utilizada regularmente para redes, entretenimiento y mensajería, respectivamente.

Otros hallazgos del estudio incluyen:

La mayoría de los usuarios de YouTube son visitantes que no han iniciado sesión en sus cuentas o que ni siquiera son miembros.

La mayoría de los usuarios de YouTube tienen entre 16 y 24 años.

El grupo de edad entre 16 y 24 años también tiene más probabilidades de estar activo en Instagram que el grupo demográfico de 55 a 64 años.



Desventajas de las redes sociales

(Gonzales, Merino, & Cano, 2009), muchos de los adolescentes hoy en día han perdido la identidad, no aceptan así mismo, creen que por los likes que tienen en sus redes sociales ese número es lo que ellos valen. Así mismo muchos de ellos se encuentran expuestos a ser

captado por estos medios para la trata de personas, o ser víctimas de acoso o cyberbullying los cuales son personas que con tal de recibir dinero matan, agreden, violan etc.

2.2. Desarrollo de Impulsividad

Concepto de Impulsividad

La pérdida característica de autocontrol e impulsividad asociada con la función de las redes sociales (O'Sullivan et al., 2009). En algunos casos puede que algunos pacientes sean propensos a un comportamiento compulsivo, que se manifiesta como un exceso de juego, compras, alimentación y adicción a la tecnología. Sin embargo, el amplio fenotipo de impulsividad que caracteriza estos comportamientos subsume una diversidad de procesos distintos de toma de decisiones que pueden disociarse neurobiológicamente y farmacológicamente (Evenden, 1999; Ho et al., 1999; Winstanley et al., 2004a, 2006; Dalley et al., 2008). Estos incluyen la falta de inhibición de las respuestas motoras prepotentes, la sobre ponderación de las recompensas en relación con las pérdidas, la falta de desaceleración ante el conflicto de decisión y la propensión a elegir recompensas más pequeñas, más pronto que más grandes.

Diagnóstico de trastorno de impulsividad

Las personas que tienen trastornos de control de impulsos no pueden evitar hacer cosas que les puedan hacer daño a ellos mismos o a otros. Por lo general, las personas con este problema sienten algún tipo de ansiedad creciente antes de cometer la acción, como la acumulación de presión. Luego, después de la acción, sienten alivio o incluso felicidad, a pesar de las posibles consecuencias peligrosas.

Los trastornos de control de impulsos reconocidos oficialmente que se analizan en esta sección son el juego patológico, cleptomanía, piromanía, tricotilomanía y trastorno explosivo intermitente. Además, se ha incluido la sexualidad compulsiva debido a sus similitudes. Más recientemente, algunos investigadores también han sugerido que otros problemas como la adicción a Internet y la adicción a los juegos de computadora se consideren trastornos de control de impulsos porque comparten rasgos similares. En general, todos estos problemas se caracterizan por la incapacidad de controlar las propias acciones y los resultados que tienen un impacto extremadamente negativo en la vida de la persona, así como en la vida de los demás.

¿A quién le afectan los trastornos de control de impulsos?

Se cree que la mayoría de los trastornos de control de impulsos son problemas poco frecuentes. Se cree que el juego patológico afecta del 1 al 3 por ciento de la población general. Se estima que la cleptomanía afecta a menos del 1 por ciento de la población general. Se estima que la tricotilomanía afecta del 1 al 4 por ciento de la población general. Las estimaciones del trastorno explosivo intermitente han oscilado entre aproximadamente el 4 y el 5% de la población general. Y nuevamente, la investigación sobre la piromanía y la sexualidad compulsiva es escasa y ofrece poca información sobre sus tasas de prevalencia.

Tratamiento para jóvenes impulsivos

La investigación sobre los tratamientos para los trastornos del control de los impulsos se ha centrado en gran medida en el uso de la terapia cognitiva conductual y los medicamentos. La terapia cognitiva conductual puede ayudar a una persona a aprender a relajarse, lidiar con el estrés, combatir los pensamientos negativos y prevenir

comportamientos perjudiciales. En estudios pequeños, se ha demostrado que este tipo de tratamiento es efectivo para la cleptomanía, el juego patológico, la tricotilomanía y los problemas de sexualidad compulsiva.

Aunque aún no hay estudios que hayan investigado los tratamientos psicoterapéuticos para el trastorno explosivo intermitente, la terapia cognitivo conductual a menudo es un tratamiento efectivo para problemas similares de ira. También hay poca investigación para sugerir qué tratamientos son los mejores para la piromanía, aunque un estudio ayudó a los niños a dejar de provocar incendios al hacer que tracen la relación entre sus sentimientos, niveles de estrés, además de los tratamientos mencionados anteriormente, los programas de 12 pasos pueden brindar apoyo a las personas que intentan controlar los comportamientos impulsivos.

Rendimiento y potencial en niños impulsivos

Tal como lo ha señalado Barkley (2002, 2008), uno de las consecuencias de la impulsividad es que el niño tiene bajo rendimiento y fracasa en las actividades académicas por lo que despierta la preocupación de sus familiares.

(Rosich & Casajus, 2008) A muchos niños se les hace difícil los cursos que llevan números, cometiendo constantes errores lo cual lo relacionamos con la impulsividad de estos mismos.

Aspectos que influyen en la impulsividad, de acuerdo a Barratt

Influencia cognitiva

Este aspecto se encuentra muy asociada con la impulsividad debido a que dentro se da la actitud de la persona, la forma de mejorar sus problemas. Así mismo se dan las reacciones a diversas acciones.

Influencias familiares o ambientales

(Mata & Jimenez, 2013)

La educación viene de casa, sabemos muchos que si vemos reacciones no adecuadas de algunos niños es porque dentro de su hogar está sucediendo algo que lo está afectando y como todos ellos no lo demuestran de la misma manera, existen muchos que lo hacen mediante golpes, o gritando, incluso no haciendo caso a los maestros.

Influencia biológica

(Colombo, Risueño, & Motta, 2010)

Aquí encontramos sistema nervioso central el cual se encuentra asociado a los impulsos de la persona.

2.3. Definición de términos básicos.

Aula Virtual

Por "aula virtual" es un espacio que sirve como estrategia para poder estudiar a larga distancia por medio de una computadora e incluso del celular, así mismo podemos recibir capacitaciones.

Capacidad

Las capacidades son potencialidades que permiten que la persona pueda recibir información y poder almacenarla en su cerebro.

Chat

Es una herramienta utilizada hoy en día por muchos jóvenes e incluso adultos para poder comunicarse con otras personas por medio de un ordenador o de un teléfono celular.

Conocimiento

Es una mezcla que crece habitualmente pues vamos almacenando todo lo que aprendemos día a día y lo complementemos con otros conocimientos.

Contexto

Es el lugar en la cual se dan una serie de hechos.

Curso Virtual

Recurso TIC producido para que estudiantes y/o docentes desarrollen actividades educativas equivalentes a unidades didácticas o desarrollen una o más capacidades o competencias a través de entornos virtuales de aprendizaje.

Espacio Virtual de Aprendizaje

Son redes de información que se da por medio de un ordenador conectado al internet actividades de aprendizaje. Estos ambientes virtuales son de mucha necesidad para personas que viven lejos de sus familiares incluso lejos de algún centro o instituto educativo que los pueda capacitar. (Batista, 2006)

Impulsividad

Buss y Plomin(1975) mencionan que "la impulsividad consiste en más de una dimensión de control "y consideró que inhibitoria el control se encuentra en el núcleo de la impulsividad, pero esa decisión el tiempo, la persistencia y el aburrimiento o la búsqueda de sensaciones son otros aspectos importantes de la impulsividad.

2.4. Hipótesis

2.4.1. Hipótesis general

El uso y abuso de la tecnología se relaciona con el desarrollo de la Impulsividad en estudiantes de quinto de secundaria de la I.E Guillermo E. Billinghamurst, Barranca - 2019.

2.4.2. Hipótesis específicas

El uso de aplicativos TIC se relaciona con el desarrollo de la Impulsividad en estudiantes de quinto de secundaria de la I.E Guillermo E. Billinghamurst, Barranca - 2019.

La supervisión de uso de información se relaciona con el desarrollo de la Impulsividad en estudiantes de quinto de secundaria de la I.E Guillermo E. Billinghamurst, Barranca - 2019.

Las consecuencias educativas y psicosociales se relaciona con el desarrollo de la Impulsividad en estudiantes de quinto de secundaria de la I.E Guillermo E. Billinghamurst, Barranca – 2019

CAPITULO III

METODOLOGIA

3.1. Tipo de estudio

Citando la clasificación que presentan Sánchez & Reyes (2002), esta investigación es tipo sustantiva pues se enfoca en poder resolver preguntas.

Por otro lado decimos también que es **correlacional** pues necesitamos encontrar la relación que existe entre las variables de estudio por medio de la aplicación de un instrumento específico.

3.1.1. Diseño del estudio

De diseño **Transeccional** o conocido como **diseño Transversal** (No experimental).

3.2. Población y muestra

3.2.1. Población

Se tomaron 813 alumnos de esta institución los cuales oscilan entre varones y mujeres estudiantes.

Tabla 1: Población del estudio

N	I.E	Mañana		Tarde		Total Sexo		Subpoblacion
		H	M	H	M	H	M	
1	Guillermo E. Billinghamurst	185	237	168	223	353	460	813
	TOTAL	185	237	168	223	353	460	813

- Fuente: I.E Guillermo E. Billinghamurst, Barranca - 2019

3.2.1. Muestra

Para tener un resultado más específico se decidió amenorar una cantidad tomándola como muestra que en total eran 261 estudiantes de la I.E Guillermo E. Billinghamurst, Barranca, los cuales fueron encuestados.

Para ello se utilizó la fórmula:

$$n = \frac{Z^2 pq \cdot N}{E^2(N-1) + Z^2 pq}$$

Donde:

n =	?	<i>muestra</i>
Z =	1,96	<i>nivel de confianza, 95%: 2= 47.5%: 100 = 0,475</i>
p =	0,5	<i>probabilidad de éxito: 50%: 100= 0,5</i>
q =	0,5	<i>probabilidad de fracaso: 50%: 100= 0,5</i>
E =	0,05	<i>nivel de error, 05%: 100= 0,05</i>
N =	813	<i>población</i>

$$n = \frac{(1.96)^2 (0.5)(0.5)(813)}{(0.05)^2(813 - 1) + (1.96)^2(0.5) (0.5)}$$

$$n = 261$$

Para el cálculo de los estratos se utilizò la siguiente fórmula:

$$Fh = \frac{n}{N} (Nh)$$

Donde:

n = Tamaño de la muestra

N = Tamaño de la población.

Nh= subpoblación o grupo

Tabla 2: Distribución de la muestra

N	I.E	1 ^a		2 ^a		Total Sexo		Subpoblacion	Fh	Muestra Estratificada
		H	M	H	M	H	M			
		1	I.E Guillermo E. Billinghamurst	185	237	168	223			
	TOTAL	185	237	168	223	353	460	813		

3.3. Operacionalización de Variables

Tabla 3: Operacionalización de la variable X

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Categorías	Intervalos
Uso de aplicativos TIC	• Uso de la computadora	5	Bajo	5 -9
	• Uso de audiovisuales		Medio	10 -14
	• Uso de la internet		Alto	15 -20
	• Uso de programas informáticos educativos			
Supervisión de uso de información	• Acceso a la PC	5	Bajo	5 -9
	• Uso exclusivo del Internet		Medio	10 -14
Consecuencias educativas y psicosociales	• Protección de la información	5	Alto	15 -20
	• Facilita las tareas escolares		Bajo	5 -9
	• Beneficio del proceso de aprendizaje		Medio	10 -14
Uso y abuso de la Tecnología		15	Bajo	15 -29
			Medio	30 -44
			Alto	45 -60

Tabla 4: Operacionalización de la variable Y

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
Impulsividad Física	<ul style="list-style-type: none"> Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también Me suelo implicar en las peleas algo más de lo normal 	6	Bajo	6 -11
			Medio	12 -17
			Alto	18 -24
Impulsividad Verbal	<ul style="list-style-type: none"> Algunas veces me siento tan enfadado como si estuviera a punto de estallar He amenazado a gente que conozco 	6	Bajo	6 -11
			Medio	12 -17
			Alto	18 -24
Desarrollo de la Impulsividad		12	Bajo	12 -23
			Medio	24 -35
			Alto	36 -48

3.4. Método de investigación

Se utilizó el método deductivo y así mismo la estadística para poder obtener los resultados del estudio realizado.

Técnicas e de recolección de datos

Instrumentos utilizados

Se utilizaron instrumento creados por el investigador específicamente para la medición de variables, pasando por una evaluación determinada por profesionales expertos.

Para medir la variable Uso y abuso de las Tecnologías, se hizo uso de las escalas de Likert la cual nos permitirá medir las variables.

Siempre (4)

Casi siempre (3)

Algunas veces (2)

Nunca (1)

3.5. Método de análisis de datos

a. Descriptiva

- Luego de haber encontrado información relacionada al tema de la investigación, proseguí con la aplicación del instrumento y así mismo la construcción de tablas y gráficos procedentes del programa SPSS, el cual es una herramienta estadística que es muy útil para nosotros como investigadores.

b. Inferencial

- Porque necesitamos saber si las variables planteadas cumplen o no con lo especificado.

Para ello es necesario contar con el **Coefficiente de correlación de Spearman**, ρ (ro) la cual nos sirve para saber la medida de la relación determinada entre las variables.

$$\rho = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N-1)}$$

CAPITULO IV ANALISIS DE LOS RESULTADOS

4.1. Resultados descriptivo de las variables

Tabla 5: Uso y abuso de las tecnologías

Uso y abuso de las Tecnología					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	59	22,6	22,6	22,6
	Bajo	84	32,2	32,2	54,8
	Medio	118	45,2	45,2	100,0
	Total	261	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de quinto de secundaria de la I.E Guillermo E. Billinghamurst, Barranca - 2019.

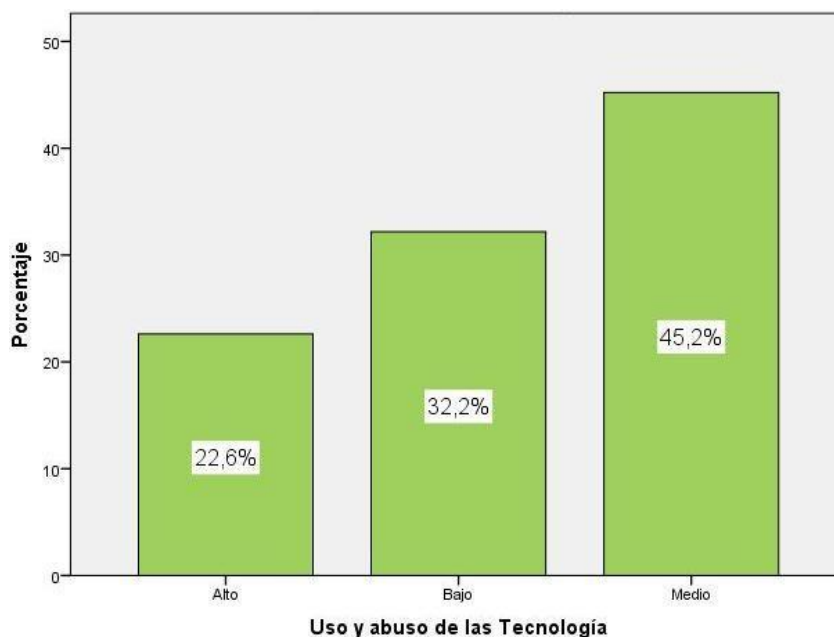


Figura 1: Uso y abuso de las tecnologías

De la fig.1, un 70,2% de estudiantes de quinto de secundaria de la I.E Guillermo E. Billinghamurst, Barranca - 2019 alcanzaron un nivel medio en la variable uso y abuso de las tecnologías, un 32,2% consiguieron un nivel bajo y un 22,6% obtuvieron un nivel alto.

Tabla 6: *Uso de aplicativos TIC*

Uso de aplicativos TIC					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	63	24,1	24,1	24,1
	Bajo	21	8,0	8,0	32,2
	Medio	177	67,8	67,8	100,0
	Total	261	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de quinto de secundaria de la I.E Guillermo E. Billinghamurst, Barranca - 2019.

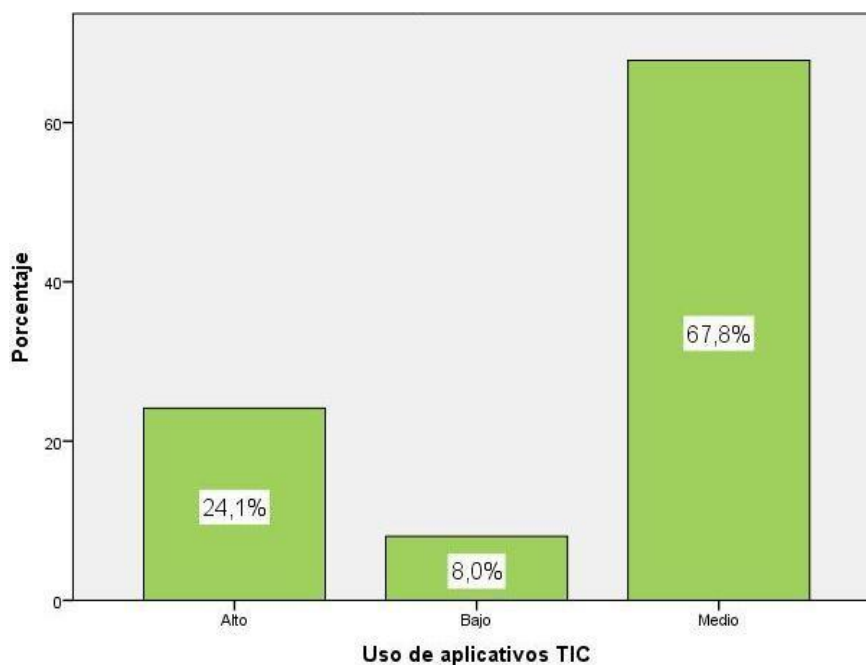


Figura 2: *Uso de aplicativos TIC*

De la fig.2, un 67,8% de estudiantes de quinto de secundaria de la I.E Guillermo E. Billinghamurst, Barranca - 2019 alcanzaron un nivel medio en la dimensión uso de aplicativos TIC, un 24,1% consiguieron un nivel alto y un 8,0% obtuvieron un nivel bajo.

Tabla 7: Supervisión de uso de información

Supervisión de uso de información				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	59	22,6	22,6
	Bajo	82	31,4	54,0
	Medio	120	46,0	100,0
	Total	261	100,0	100,0

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de quinto de secundaria de la I.E Guillermo E. Billinghamurst, Barranca - 2019.

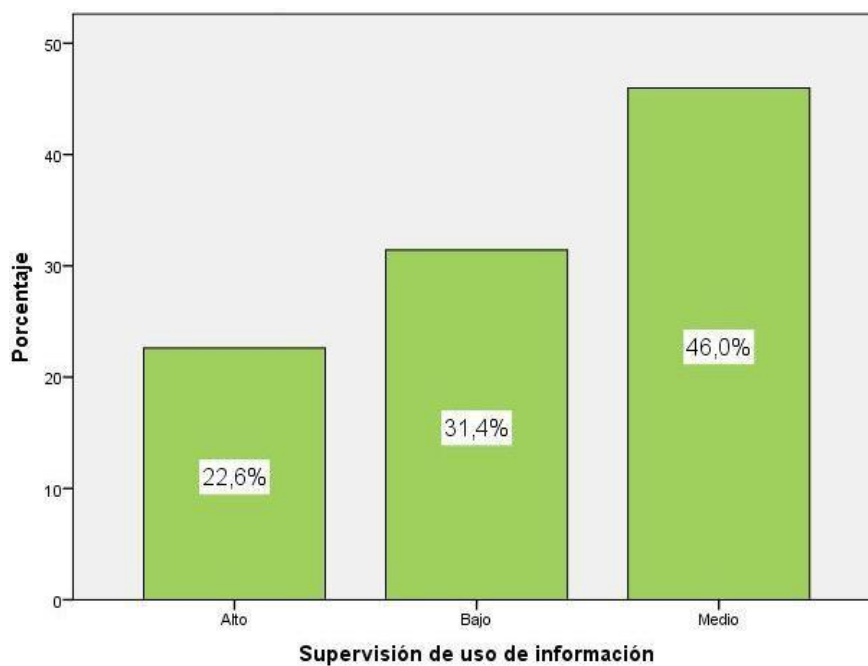


Figura 3: Supervisión de uso de información

De la fig.3, un 46,0% de estudiantes de quinto de secundaria de la I.E Guillermo E. Billinghamurst, Barranca - 2019 alcanzaron un nivel medio en la dimensión supervisión de uso de información, un 31,4% consiguieron un nivel bajo y un 22,6% obtuvieron un nivel alto.

Tabla 8: Consecuencias educativas y psicosociales

Consecuencias educativas y psicosociales				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	58	22,2	22,2
	Bajo	80	30,7	52,9
	Medio	123	47,1	100,0
	Total	261	100,0	100,0

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de quinto de secundaria de la I.E Guillermo E. Billinghamurst, Barranca - 2019.

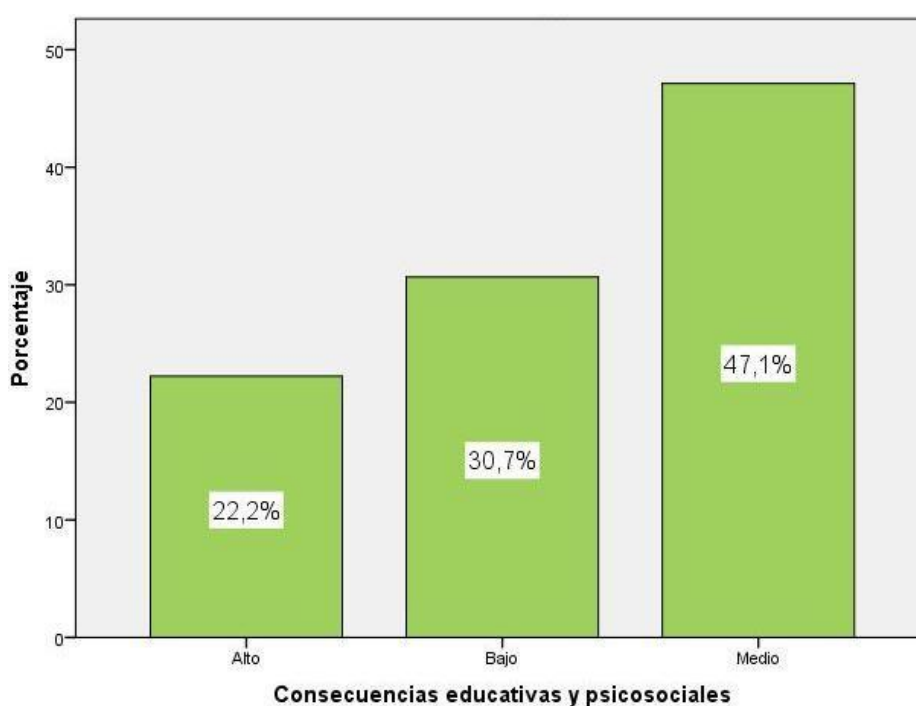


Figura 4: Consecuencias educativas y psicosociales

De la fig.4, un 47,1% de estudiantes de quinto de secundaria de la I.E Guillermo E. Billinghamurst, Barranca - 2019 alcanzaron un nivel medio en la dimensión consecuencias educativas y psicosociales, un 30,7% consiguieron un nivel bajo y un 22,2% obtuvieron un nivel alto.

Tabla 9: Desarrollo de la Impulsividad

Desarrollo de la Impulsividad				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	74	28,4	28,4
	Bajo	21	8,0	36,4
	Medio	166	63,6	100,0
	Total	261	100,0	100,0

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de quinto de secundaria de la I.E Guillermo E. Billinghamurst, Barranca - 2019.

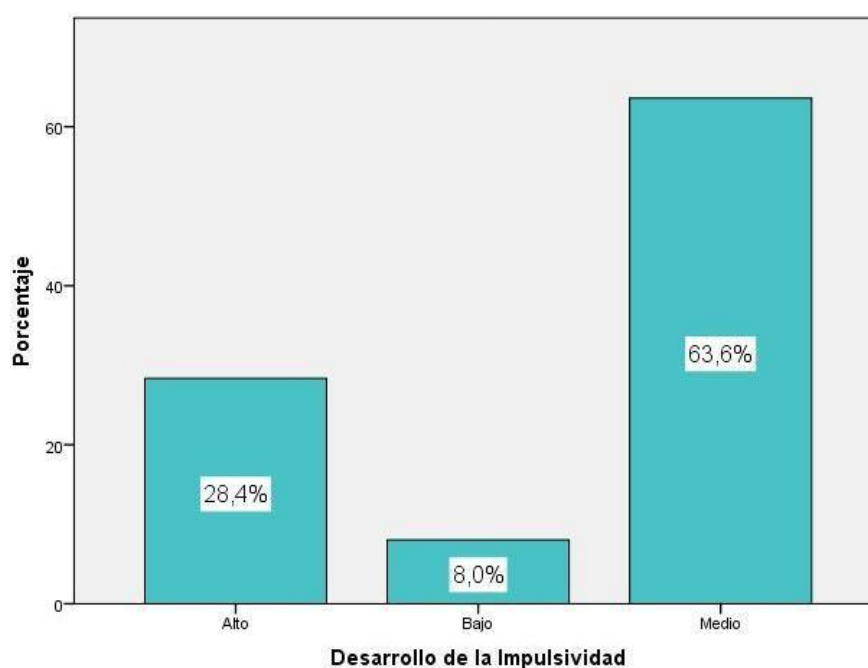


Figura 5: Desarrollo de la Impulsividad

De la fig.5, un 63,6% de estudiantes de quinto de secundaria de la I.E Guillermo E. Billinghamurst, Barranca - 2019 alcanzaron un nivel medio en la variable desarrollo de la impulsividad, un 28,4% consiguieron un nivel alto y un 8,0% obtuvieron un nivel bajo.

4.2. Generalización entorno la hipótesis central

Hipótesis general

Hipótesis Alternativa **H_a**: El uso y abuso de la tecnología se relaciona con el desarrollo de la Impulsividad en estudiantes de quinto de secundaria de la I.E Guillermo E. Billinghurst, Barranca - 2019.

Hipótesis nula **H₀**: El uso y abuso de la tecnología no se relaciona con el desarrollo de la Impulsividad en estudiantes de quinto de secundaria de la I.E Guillermo E. Billinghurst, Barranca - 2019.

Tabla 10: El uso y abuso de la tecnología y el desarrollo de la impulsividad

		Correlaciones	
		Uso y abuso de las Tecnología	Desarrollo de la Impulsividad
	Coeficiente de		
	correlación	1,000	,730**
	Sig. (bilateral)	.	,000
Rho de	N	261	261
Spearman	Coeficiente de		
	correlación	,730**	1,000
	Sig. (bilateral)	,000	.
	N	261	261

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

Podemos encontrar en la tabla numero 10 correlación de $r = 0,730$ con una $Sig < 0,05$ haciendo que haya relación entre las variables uso y abuso de la tecnología y el desarrollo de la Impulsividad en estudiantes todo ello con una buen magnitud.

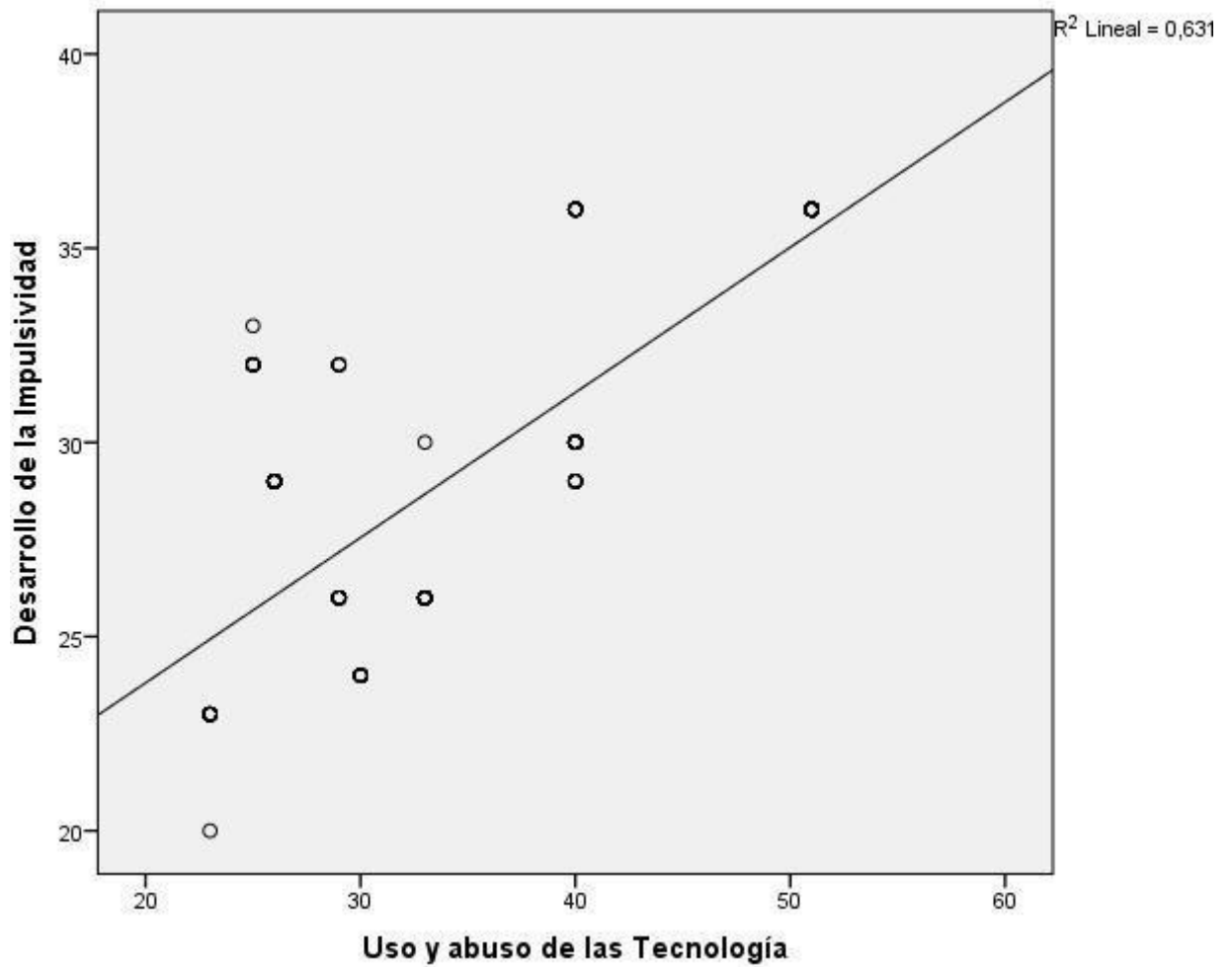


Figura 6: El uso y abuso de la tecnología y el desarrollo de la impulsividad

Hipótesis específica 1

Hipótesis Alternativa **H_a**: El uso de aplicativos TIC se relaciona con el desarrollo de la Impulsividad en estudiantes de quinto de secundaria de la I.E Guillermo E. Billinghamurst, Barranca - 2019.

Hipótesis nula **H₀**: El uso de aplicativos TIC no se relaciona con el desarrollo de la Impulsividad en estudiantes de quinto de secundaria de la I.E Guillermo E. Billinghamurst, Barranca - 2019.

Tabla 11: El uso de aplicativos TIC y el desarrollo de la impulsividad

Correlaciones			
		Uso de aplicativos TIC	Desarrollo de la Impulsividad
Rho de Spearman	Uso de aplicativos TIC	1,000	,845**
	Sig. (bilateral)	.	,000
	N	261	261
Rho de Spearman	Desarrollo de la Impulsividad	,845**	1,000
	Sig. (bilateral)	,000	.
	N	261	261

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

Podemos observar una correlación de $r= 0,845$ con una $\text{Sig}<0,05$ con esto encontramos la relación existente entre las variable el uso de aplicativos TIC y el desarrollo de la Impulsividad en estudiantes de quinto de secundaria, con una buena magnitud.

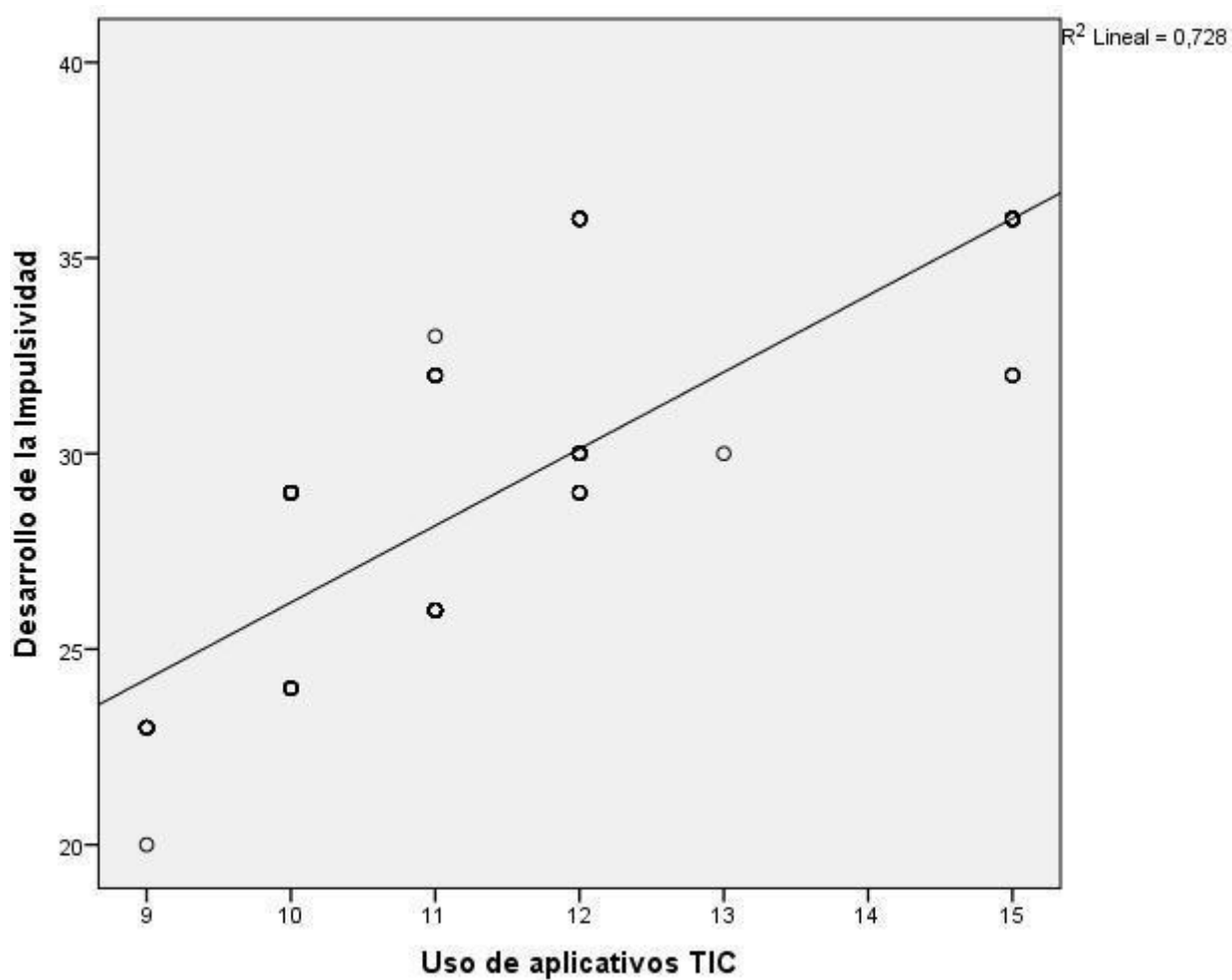


Figura 7: El uso de aplicativos TIC y el desarrollo de la impulsividad

Hipótesis específica 2

Hipótesis Alternativa **H_a**: La supervisión de uso de información se relaciona con el desarrollo de la Impulsividad en estudiantes de quinto de secundaria de la I.E Guillermo E. Billinghamurst, Barranca - 2019.

Hipótesis nula **H₀**: La supervisión de uso de información no se relaciona con el desarrollo de la Impulsividad en estudiantes de quinto de secundaria de la I.E Guillermo E. Billinghamurst, Barranca - 2019.

Tabla 12: *La supervisión de uso de información y el desarrollo de la impulsividad*

		Correlaciones	
		Supervisión de uso de información	Desarrollo de la Impulsividad
Rho de Spearman	Supervisión de uso de información	1,000	,702**
		Sig. (bilateral)	.
		N	261
Rho de Spearman	Desarrollo de la Impulsividad	,702**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000
		N	261

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

Podemos observar una correlación de $r = 0,702$ con una $\text{Sig} < 0,05$ existe relación entre las dimensiones supervisión de uso de información y el desarrollo de la Impulsividad en estudiantes de quinto de secundaria con una buena magnitud.

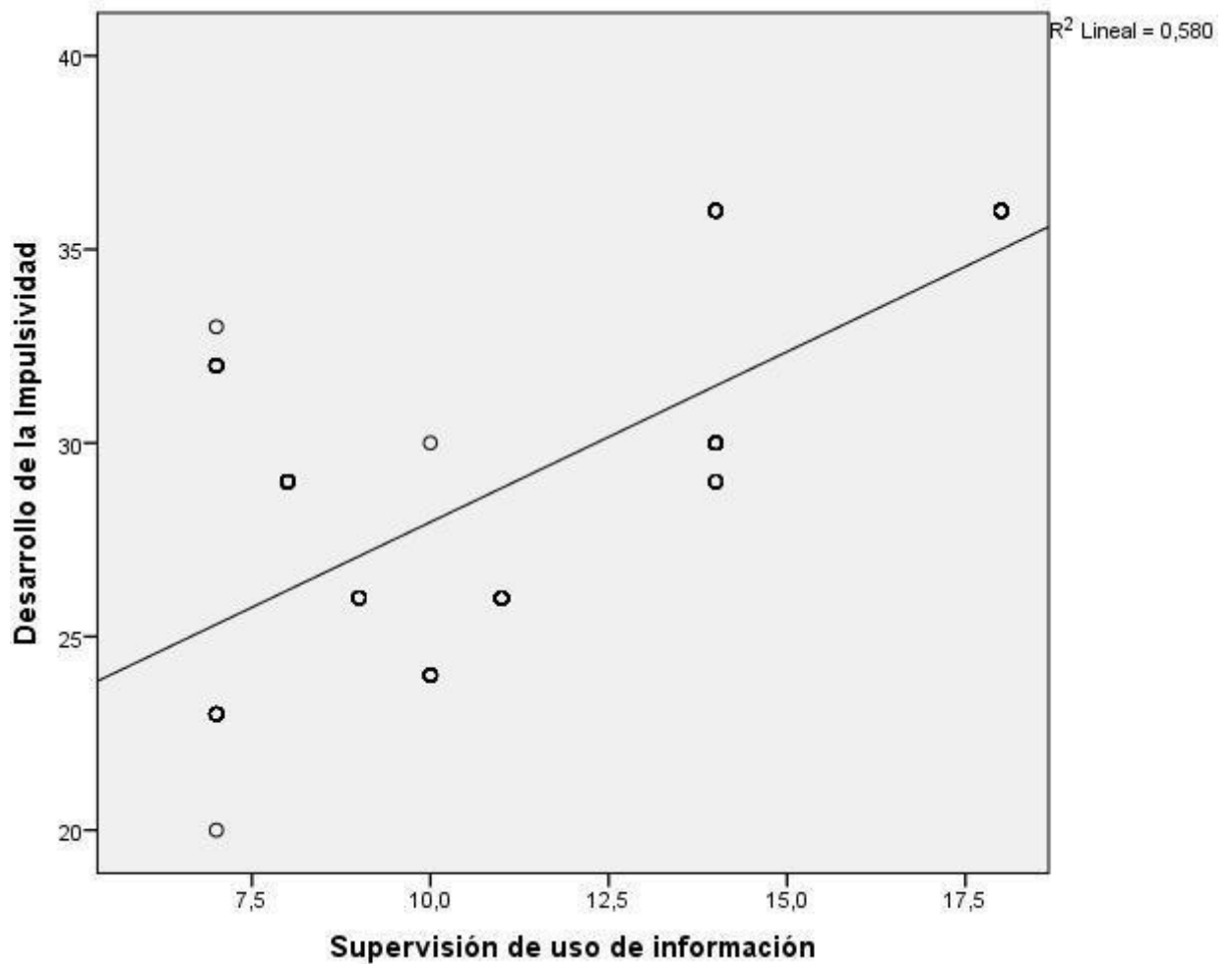


Figura 8: La supervisión de uso de información y el desarrollo de la impulsividad

Hipótesis específica 3

Hipótesis Alternativa **H_a**: Las consecuencias educativas y psicosociales se relaciona con el desarrollo de la Impulsividad en estudiantes de quinto de secundaria de la I.E Guillermo E. Billinghamurst, Barranca - 2019.

Hipótesis nula **H₀**: Las consecuencias educativas y psicosociales se relaciona con el desarrollo de la Impulsividad en estudiantes de quinto de secundaria de la I.E Guillermo E. Billinghamurst, Barranca - 2019.

Tabla 13: Las consecuencias educativas y psicosociales y el desarrollo de la impulsividad

		Correlaciones		
			Consecuencias educativas y psicosociales	Desarrollo de la Impulsividad
Rho de Spearman	Consecuencias educativas y psicosociales	Coefficiente de correlación	1,000	,702**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	261	261
	Desarrollo de la Impulsividad	Coefficiente de correlación	,702**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	261	261

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

Podemos observar en la tabla numero 13 correlación de $r= 0,702$ con una $Sig<0,05$ con la cual podemos confirmar que existe relación entre las dimensiones consecuencias educativas y psicosociales y el desarrollo de la Impulsividad en estudiantes de quinto de secundaria con una buena magnitud.

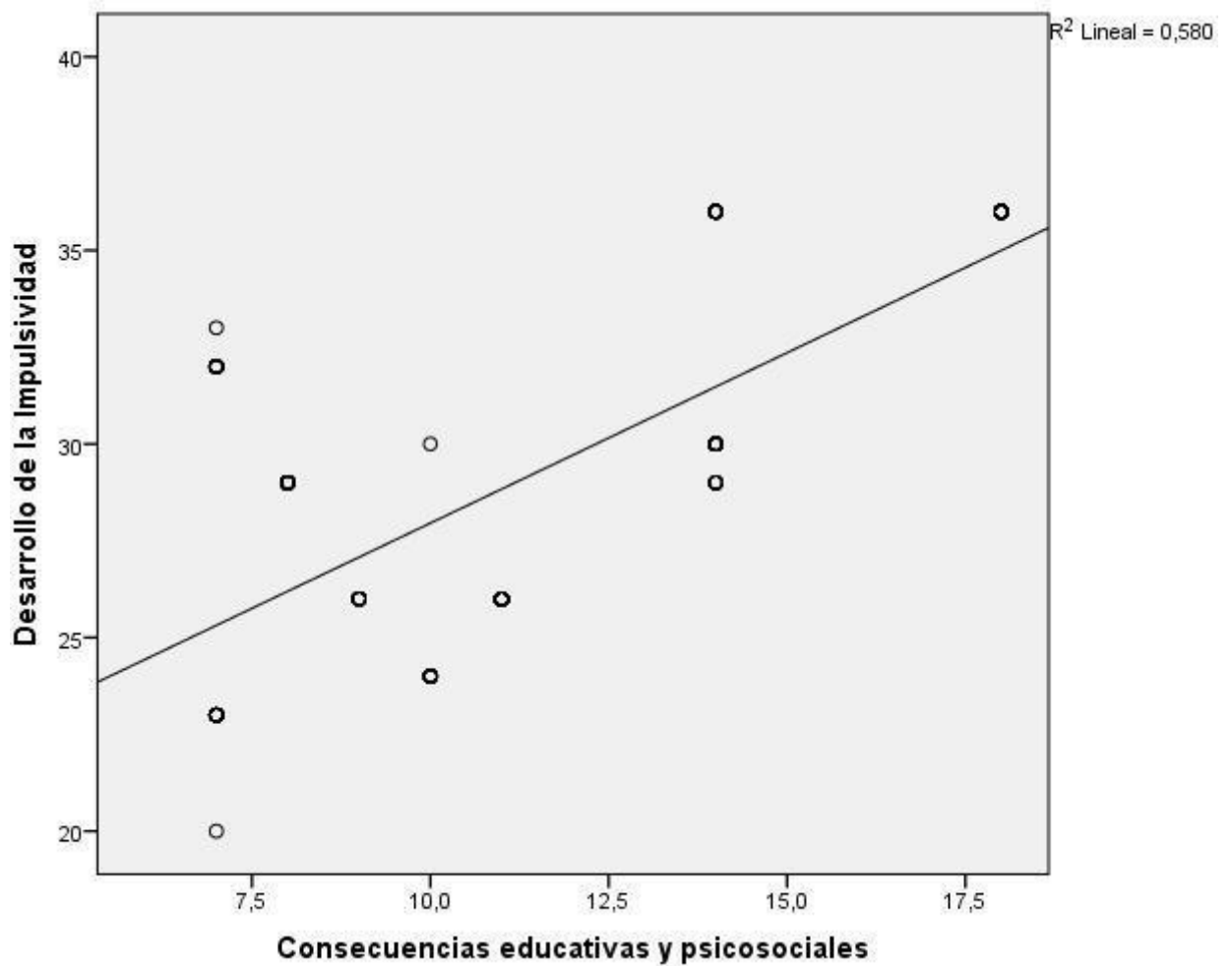


Figura 9: Las consecuencias educativas y psicosociales y el desarrollo de la impulsividad

CAPITULO V

DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

DISCUSIÓN

En la actualidad podemos encontrar que muchos niños se encuentran expuestos a la tecnología desde que nacen , y conforme van creciendo los padres para que se queden quietos les prestan celulares, cuando crecen lo hacen dependientes de un ordenador , celular etc. Es por ello que hoy vivimos en una sociedad en donde los jóvenes han perdido su identidad, muchos de ellos suelen estar en las redes sociales por horas y no cumplir con sus responsabilidades, esto trae consigo que haya dificultades en el rendimiento académico, e incluso problemas para decidir.

Luego de haber podido realizar el estudio se ha obtenido como resultados que las variables planteadas tienen relación, el uso y abuso de la tecnología y la impulsividad pues muchas veces los jóvenes se vuelven agresivos por querer utilizar estos medios pasando por encima de las ordenes de sus superiores, así mismo se ha podido encontrar algunos resultados en las investigaciones siguientes:

Pérez (2013) menciona que se pudo obtener como conclusiones que muchos de los estudiantes abusan del uso del celular ya sea para visitar redes sociales esto hace que se convierta en un vicio y solo plasmen su mirada en aquello, dejando descuidadas muchas otras actividades, así mismo afectando su salud visual, esto es una de las causas por la cual se encontraron también un bajo rendimiento académico. Así mismo sucede en la investigación de (Pereira & Sánchez, 2016) el cual se realizó con 237 estudiantes de la universidad de Cádiz: en la cual se encontró también que muchos estudiantes abusan de las herramientas tecnológicas afectando su vida educativa. Personal, haciéndose irresponsable en sus labores cotidianas, muchos de ellos han sido afectados por la impulsividad es decir

reaccionan cada vez que no tienen uno de estos medios cerca, se encuentran distraídos, y desesperados por tenerlo en sus manos o visualizarlo. Por otro lado (Barbosa, Beltran, & Fraile, 2015) en su tesis manifiesta que se estudió a una población de 425 estudiantes en los cuales se detectó que existen trastornos de impulsividad afectando esto la vida del escolar y no dejando que el adolescente se desarrolle debidamente, en las actividades escolares suele estar distraído y busca la manera de conseguir una herramienta tecnológica para sentirse bien consigo mismo.

CONCLUSIONES

- **Primera:** Existe relación entre el uso y abuso de la tecnología y el desarrollo de la Impulsividad en estudiantes de quinto de secundaria de la I.E Guillermo E. Billinghamurst, Barranca - 2019, de magnitud buena.
- **Segunda:** Existe relación entre el uso de aplicativos TIC y el desarrollo de la Impulsividad en estudiantes de quinto de secundaria de la I.E Guillermo E. Billinghamurst, Barranca - 2019., de magnitud muy buena.
- **Tercera:** Existe relación entre la supervisión de uso de información y el desarrollo de la Impulsividad en estudiantes de quinto de secundaria de la I.E Guillermo E. Billinghamurst, Barranca - 2019, de magnitud buena.
- **Cuarta:** Existe relación entre la consecuencias educativas y psicosociales y el desarrollo de la Impulsividad en estudiantes de quinto de secundaria de la I.E Guillermo E. Billinghamurst, Barranca - 2019, de magnitud buena.

RECOMENDACIONES

- **Primera:** Los docentes deben de capacitarse sobre estos temas para que prevengan a los alumnos.
- **Segundo:** Los padres de familia deben incentivar a sus hijos a actividades de recreación para que estos no tomen como vicio la tecnología.
- **Tercero:** La plana docente y autoridades deben de tomar medidas en cuanto a estos casos de impulsividad y guiar al alumnado para el buen uso de la tecnología.
- **Cuarto:** la familia y los docentes deben trabajar de la mano para estar informados sobre los acontecimientos de sus hijos.

FUENTES DE INFORMACIÓN

Fuentes bibliográficas

Alayo, S. (2014). *Recursos didácticos lúdicos para la mejora de la expresión oral en el idioma Inglés de los estudiantes de primer de educación secundaria de una Institución Educativa, La Arena-Piura, 2014*. Piura: de maestría, Universidad César Vallejo.

Alayo, S. (2018). *Estrategias didácticas lúdicas para la comunicación oral en el idioma Inglés en estudiantes de educación secundaria, Paiján-La Libertad, 2017*. Trujillo: Universidad Cesar Vallejo.

Baca. (2011). *Aplicación del taller “Try to speak English”, usando técnicas participativas para promover la expresión oral en el área de inglés, en los estudiantes del 1er grado, del sexto ciclo, del nivel secundario de Educación Básica Regular, de la I.E. San Juan*. Trujillo: Universidad César Vallejo.

Barbosa, Y., Beltran, L., & Fraile, S. (2015). *Impulsividad, dependencia a Internet y Telefonía Movil en una muestra de adolescentes de la ciudad de Bogota*. Bogota. Colombia: Fundación Universitaria los libertadores.

Barratt, E. (1994). *Impulsiveness and aggression*. Chicago: University Chicago Press.

Barraza, A. (2016). *Estrés académico en estudiantes que cursan primer del ámbito universitario*. Santa Fe -. Argentina: Universidad Abierta Interamericana.

Barraza, A. (2017). *El estrés académico en alumnos de educación media superior: un estudio comparativo*. Juarez: Universidad de Juarez.

- Beltrán, J., & Bueno, J. (1995). *Psicología de la Educación*. Madrid: España.
- Bronckar, J. (1985). *Las Ciencias del Lenguaje: ¿Un Desafío para la enseñanza?* Suiza: La Unesco.
- Caceres, I., & Ccorpuna, R. (2015). *Estresores Académicos y capacidad de resiliencia en estudiantes de segundo, tercero y cuarto. Facultad de Enfermería UNSa. Arequipa 2015*. Arequipa. Perú: Universidad Nacional San Agustín de Arequipa.
- Calderón, D. (1990). *La dramatización*. Lima: Ministerio de Educación. Instituto Nacional de Cultura.
- Canale, M., & Swain, M. (1980). *Theoretical basis of communicative approaches to second language teaching and testing*. AppliedLinguistics, .
- Cervera, J. (1996). *La dramatización en la Escuela*. Madrid: Bruño.
- Chahin, N. (2013). *Agresividad física en adolescentes y su relación con impulsividad, Internet y videojuegos*. España: Universitsat Rvira Ed.
- Chávez, M., Ortega, E., & Palacios, M. (2016). *Estrategias de afrontamiento frente al estrés académico que utilizan los estudiantes de una academia pre universitaria de Lima Metropolitana, Enero 2016*. Lima: Universidad Peruana Cayetano Heredia.
- Condori, K. (2016). *Estrés laboral y estrategias de afrontamiento en trabajadores de una Compañía Minera en la provincia de Cañete, 2016*". Lima: Universidad Cesar Vallejo.
- Corcio, N. (2006). *Nivel de autoestima en los niños de 5 s de la I.E. "Rafael Larco Herrera", de la ciudad de Chiclín*. Trujillo: ISPP Indoamerica.

- Crovi, D., López, R., & López, M. (2009). *Redes Sociales Análisis y aplicaciones*. México: Plaza y Valdéz.
- Cruz, C. (2013). *La dramatización como recurso didáctico para el desarrollo emocional, un estudio en la etapa de educación primaria*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Cruz, V. (2008). *La dramatización como estrategia didáctica para mejorar la expresión y el reconocimiento de emociones*. Madrid: Universidad Camilo José Cela.
- Davidson, J. (1996). *Literatura emergente y juego dramático*. Buenos Aires: Delmar Editores.
- De La Cruz, L. (2014). *Uso y Abuso de las Redes Sociales en escolares de Lima Norte*. Lima.: Perú.
- De la Cruz, L. (2014). *Uso y Abuso de las Redes Sociales en escolares de Lima Norte*. Lima. Perú: Universidad Cesar Vallejo.
- Díaz, F. (2003). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. Colombia: Editorial McGraw Hill.
- Dobler, H. (1980). *Juegos menores*. La Habana: Cuba.
- Echaiz, A. (2001). *“Desarrollo del aprendizaje significativo en la facultad de educación de la Universidad San Martín de Porres*. Lima. Perú: Tesis de maestría.
- Feldman, R. (2005). *Psicología: con aplicaciones en países de habla hispana*. México: McGrawHill.
- Fernández, S., & Salvador, F. (1994). *La familia ante el fracaso escolar*. Educadores.

- Figuerola, M., Contini, N., Lacunza, A., & Estévez, M. (2016). *Las estrategias de afrontamiento y su relación con el nivel de bienestar psicológico. Un estudio con adolescentes de nivel socioeconómico bajo de Tucumán*. Lima: ISSN edición web.
- García, A. (1995). *Comunicación y expresión oral y escrita: la dramatización como recurso*. Barcelona: España.
- Gonzales, V., Merino, L., & Cano, M. (2009). *Adicción Virtual*. Barcelona: España. Edita Nexus.
- Gutierrez, S. (2010). *El juego como estrategia didáctica para la enseñanza del idioma inglés, en el primer grado de educación secundaria*. Mexico: Universidad Pedagógica Nacional.
- Hermoza, G. (2017). *Abuso de las redes sociales y agresividad en estudiantes de 5to de secundaria de II.EE. Públicas del distrito de Magdalena del Mar 2017*. Lima. Perú: Universidad Cesar Vallejo.
- Hernandez, S., & et. (2010). *Metodología de la Investigación*. México: McGraw Hill.
- Hernandez, S. (2010). *Metodlogia de la Investigación*. México.
- Jimenez, V. (1998). *Pedagogía de la creatividad y de la lúdica*. Buenos Aires: Colección mesa redonda.
- Labrador, F. (1992). *El estrés: Nuevas técnicas para su control*. Madrid: Editorial Temas Hoy. España.
- Lazarus, R., & Folkman, S. (1986). *Estrés y procesos cognitivos*.

- León, J. (2004). *Programa basado en actividades Dramáticas para el desarrollo de la autoestima*. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Llamazares, P. (2002). *Dramatización de un cuento: recurso para trabajar la lengua oral en Educación Infantil*. León: Universidad de León.
- López, A. (2008). *Lenguaje, cultura y discriminación*. Granada: Magina.
- López, A., Jerez, I., & Encabo, E. (2009). *Claves para una enseñanza artístico-cre*. Barcelona: Octaedro. España.
- López, G. (2010). *La Pedagogía Teatral -¿Una estrategia para el desarrollo del Autoconcepto en niños y niñas de segundo nivel de transición*. Chile: Universidad de Chile.
- Mariño, B. (2017). *Estres académico y expresión de ira en estudiantes del nivel secundario de las Instituciones Públicas del distrito de Coishco*. Chimbote. Perú: Universidad César Vallejo. Tesis para título profesional.
- Martín, M. (2009). *Evolución de los servicios de redes sociales en internet*. El profesional de la información.
- Matalinares, M. (2013). *Adicción a la Internet y Agresividad en estudiantes de secundaria del Perú*. Lima. Perú: UNMSM. Lima.
- Mejía. (2005). *Metodología de la investigación científica*. Lima: Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
- Montes, I., & Lerner, J. (2018). *Rendimiento académico de los estudiantes de pregrado de la Universidad EAFIT*. Colombia.

- Montes, V. (2015). *Uso de las redes sociales y agresividad en estudiantes de economía de una universidad nacional en Lima, 2015*. Lima: Tesis de grado. Universidad César Vallejo.
- Montes, V. (2015). *Uso de las redes sociales y agresividad en estudiantes de economía de una Universidad Nacional en Lima, 2015*. Lima. Perú: Universidad Cesar Vallejo.
- Orlandini, A. (1999). *El estrés, qué es y como evitarlo*. México.
- Palomares, M. (2016). *Estrategias de Afrontamiento del Estrés en Enfermeras Del Servicio de Emergencia del Hospital San Juan De Lurigancho*. Lima: Universidad Cesar Vallejo.
- Paucar, G. (2010). *Niveles de estrés académico y estrategias de afrontamiento en estudiantes de la Facultad de Enfermería UNAS*. Arequipa. Perú: Tesis. Universidad Nacional San Agustín.
- Pavón, M. (2015). *El uso de la redes sociales y sus efectos en el rendimiento académico de los alumnos del Instituto San José*. Landívar: Universidad Rafael Landívar.
- Pazmino, P. (2010). *El impacto de las redes sociales y el internet en la formación de los jóvenes de la Universidad Politécnica Salesiana: Caso carrera de Comunicación Social Sede Quito*. Quito: Universidad Politécnica Salesiana Sede Quito.
- Pereira, J., & Sánchez, N. (2016). *Uso y abuso de las Nuevas Tecnologías y su relación con factores de personalidad en estudiantes de la Universidad de Cádiz*. Cádiz: Universidad de Cádiz.
- Pérez, A. (1988). *Análisis didáctico de las Teorías del Aprendizaje*. Málaga: Universidad de Málaga.

- Pérez, G. (2013). *Uso y abuso de tecnologías en adolescentes y su relación con algunas variables de personalidad, estilos de crianza, consumo de alcohol y autopercepción como estudiante*. Burgos: Universidad de Burgos.
- Pimentel, L. (2012). *Influencia de un programa de títeres en la Enseñanza-Aprendizaje del Lenguaje del 4to grado de la Escuela N° 0059 de Ñaña*. Chiclayo: Universidad Cesar Vallejo.
- Pio, Y. (2016). *Actividades lúdicas como estrategia didáctica para desarrollar la expresión oral en los estudiantes del 2° grado de primaria de la I.E. "José Olaya", distrito de Satipo*. Satipo: Universidad Católica Los Angeles Chimbote.
- Polo, A., Hernandez, J., & Poza, C. (1994). *Un modelo conceptual para el estudio del estrés académico*. Madrid. España: Universidad Autonoma de Madrid.
- Prezello, J. (2009). *Diccionario Pedagógico de la Educación*. España: Editorial CCS.
- Puyuelo, M. (2005). *Manual del desarrollo y alteraciones del lenguaje*. Ediciones Masson.
- Quezada, S. (2016). *La dramatización como técnica para elevar la autoestima de las niñas y niños de primer grado de la Escuela de Educación Básica Alonso de Mercadillo de la Ciudad de Loja. Período 2014-2015*. Loja: Universidad Nacional de Loja.
- Renault, N., & Vialaret, C. (1994). *Dramatización infantil. Expresarse a través del teatro*. Madrid: Narcea. S.A.
- Rios, H., & Lenny, K. (2014). *Factores Estresores Academicos asociados a estres en estudiantes de enfermería de la Escuela Padre Luis Tezza*. Lima. Perú: Escuela de Enfermería Padre Luis Tezza [129].
- Rodriguez, L. (2004). *La teoría del aprendizaje significativo*. Tenerife. España.

- Rosich, N., & Casajus, A. (2008). *El alumnado con déficit de atención e hiperactividad (TDHA) en el aprendizaje de las matemáticas en los niveles*. Revista iberoamericana de matemática.
- Rubio, M. (2011). *Globalización y su impacto sobre las estrategias de Gestión de la empresas cooperativas. Estudio de casos en el ámbito chileno*. Valencia. España: Universidad de Valencia.
- Vela, K. (2018). *Aplicación de juego de roles con enfoque colaborativo utilizando títeres para mejorar la expresión oral en niños de 5 años de la I.E.I Cuna Jardín Amazonico de Yarinacocha- Pucallpa 2018*. Pucallpa: Universidad Católica Los Angeles de Chimbote. Tesis título profesional.
- Vela, K. (2018). *Aplicación de juego de roles con enfoque colaborativo utilizando títeres para mejorar la expresión oral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín Hospital Amazónico de Yarinacocha – Pucallpa, 2018*. Pucallpa: Universidad Católica Los Ángeles - Chimbote.
- Weinberg, T. (2009). *The New Community Rules: Marketing On the Social Web*. Estados Unidos: O'Reilly.
- Wijgh, I. (1996). *Gespreksvaardigheid in de vreemde taal: begripsbepaling en toetsing*. W.C.C.
- Zupiria, X., Uranga, M., Alberdi, M., & Barrandiaran, M. (2002). *Cuestionario bilingüe de estresores de los estudiantes de enfermería en las prácticas clínicas*. San Sebastian: España.

Fuentes electrónicas

Asenio, A. (2013). *Resiliencia y Estilos de Afrontamiento en mujeres con cáncer de mama de un hospital estatal de Chiclayo 2013*. Chiclayo: Recuperado de <http://54.165.197.99/jspui/handle/123456789/438>.

Barratt, E. (1994). *Factor Analysis of some psychometric measures of impulsiveness and anxiety*. Recuperado de <http://prx.sagepub.com/content/16/2/547.full.pdf>.

Calameo. (28 de Enero de 2010). *definicion de estrategia*. Recuperado el 21 de Marzo de 2018, de definicion de estrategia: <https://es.calameo.com/books/0014474421407f52c7d37>

Caldevilla, D. (2010). *as Redes Sociales. Tipología, usos y consumos de las redes 2.0 en la sociedad digital actual*. <http://revistaurbanismo.uchile.cl/index.php/RMAD/article/viewArticle/14022>.

ChColombo, E., Risueño, A., & Motta, I. (2010). *Función ejecutiva y conductas impulsivas". 4to congreso de psiquiatría. Argentina:* https://www.researchgate.net/profile/Iris_Motta/publication/228465418_Funcion_ejecutiva_y_conductas_impulsivas/links/0f3175389eafcc64ad000000/Funcion-ejecutiva-y-conductas-impulsivas.pdf.

Facebook. (2013). *Facebook Newsroom*. <http://www.newsroom.fb.com/Key-Facts>.

Gallegos, M. (2012). *Comunidades Virtuales y redes sociales*. Recuperado de <http://es.scribd.com/doc/144863981/Comunidades-Virtuales-y-Redes-Sociales>.

- García, F. (2010). *Las redes sociales en la vida de tus hijos: Cómo conseguir que se relacionen on-line de forma segura y responsable*.
<http://www.bibliotecaspublicas.es/villanuevadelpardillo/imagenes/Las-Redes-Socialesen->
- Haro, G., Castellanos, M., Rodriguez, E., Cevera, G., & Valderrama, J. (2014). *Revisión histórica de la impulsividad desde una perspectiva artística, filosófica y psicopatológica*. *Salud Mental*. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/582/58262704.pdf>.
- Martínez, A., Piqueras, J., & Cándido, J. (19 de Marzo de 2016). *Relaciones entre Inteligencia Emocional y Estrategias de Afrontamiento ante el Estrés*. Obtenido de Relaciones entre Inteligencia Emocional y Estrategias de Afrontamiento ante el Estrés:
https://www.researchgate.net/profile/Jose_Piqueras/publication/267842950_Relaciones_entre_Inteligencia_Emocional_y_Estrategias_de_Afrontamiento_ante_el_Estrés/links/5484042d0cf2e5f7ceacca0b.pdf
- Mata, E., & Jimenez, R. (2013). *Comunicación, orígenes e identidad en el acogimiento familiar y residencial: el programa*. Recuperado de <file:///C:/Users/Cabina16/Downloads/442-994-1-SM.pdf>.
- Mohammed, J., & Ramirez. (2009). *Herramientas Web 2.0 para el aprendizaje colaborativo*. Recuperado de:
http://remo.det.uvigo.es/solite/attachments/038_Web%202.0.pdf.
- Patton, J., Stanford, M., Barratt, E., Patton, J., Stanford, M., & Barrat, E. (1995). *Factor structure of the Barratt Impulsiveness Scale*. Recuperado de

<https://msrc.fsu.edu/system/files/Patton%20Factor%20Structure%20of%20the%20BIS.pdf>.

Polo, A., Hernández, J., & Poza, C. (1996). *Evaluación del estrés académico en estudiantes universitarios en la Revista Ansiedad y Estrés*.
http://www.unileon.es/estudiantes/atención_universitario/articul.pdf.

Requena, F. (2010). *Redes sociales y sociedad civil*. Recuperado de
<http://www.redalyc.org/pdf/676/67621192015.pdf>.

Rios, H., & Lenny, K. (2014). *Factores Estresores Academicos asociados a estres en estudiantes de enfermería de la Escuela Padre Luis Tezza*. Lima. Perú: Escuela de Enfermería Padre Luis Tezza [129].

Selye, H. (2016). *Estrés, fases, variables ambientales y comportamiento*. Disponible en:
http://www.ub.edu/psicologia_ambiental/uni4/4821.htm.

Twitter. (2013). *The fastest, simplest way to stay close to everything you care about*. [En red] recuperado de: <https://www.twitter.com/about>.

ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA
USO Y ABUSO DE LA TECNOLOGÍA Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO DE LA IMPULSIVIDAD EN ESTUDIANTES DE QUINTO DE SECUNDARIA DE LA I.E GUILLERMO E. BILLINGHURST, BARRANCA - 2019

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES				
<p><u>Problema General</u> ¿Qué relación existe entre el uso y abuso de la tecnología y la Impulsividad en estudiantes de quinto de secundaria de la I.E Guillermo E. Billinghurst, Barranca - 2019?</p> <p><u>Problema específicos</u> ¿Qué relación existe entre el uso de aplicativos TIC y el desarrollo de la Impulsividad en estudiantes de quinto de secundaria de la I.E Guillermo E. Billinghurst, Barranca - 2019?</p> <p>¿Qué relación existe entre la supervisión de uso de información y el desarrollo de la Impulsividad en estudiantes de quinto de secundaria de la I.E Guillermo E. Billinghurst, Barranca - 2019?</p> <p>¿Qué relación existe entre las consecuencias educativas y</p>	<p><u>Objetivo General</u> Determinar la relación que existe entre el uso y abuso de la tecnología y la Impulsividad en estudiantes de quinto de secundaria de la I.E Guillermo E. Billinghurst, Barranca - 2019.</p> <p><u>Objetivos específicos</u> Determinar la relación que existe entre el uso de aplicativos TIC y el desarrollo de la Impulsividad en estudiantes de quinto de secundaria de la I.E Guillermo E. Billinghurst, Barranca - 2019.</p> <p>Establecer la relación que existe entre la supervisión de uso de información y el desarrollo de la Impulsividad en estudiantes de quinto de secundaria de la I.E Guillermo E. Billinghurst, Barranca - 2019.</p> <p>Determinar la relación que existe entre las consecuencias</p>	<p><u>Hipótesis General</u> El uso y abuso de la tecnología se relaciona con el desarrollo de la Impulsividad en estudiantes de quinto de secundaria de la I.E Guillermo E. Billinghurst, Barranca - 2019.</p> <p><u>Hipótesis específicas</u> El uso de aplicativos TIC se relaciona con el desarrollo de la Impulsividad en estudiantes de quinto de secundaria de la I.E Guillermo E. Billinghurst, Barranca - 2019.</p> <p>La supervisión de uso de información se relaciona con el desarrollo de la Impulsividad en estudiantes de quinto de secundaria de la I.E Guillermo E. Billinghurst, Barranca - 2019.</p> <p>Las consecuencias educativas y psicosociales se relaciona</p>	VARIABLE INDEPENDIENTE (X): Uso y abuso de la Tecnología				
			DIMENSIONES	INDICADORES	ITEM	INDICES	
			Uso de aplicativos TIC	<ul style="list-style-type: none"> • Uso de la computadora • Uso de audiovisuales • Uso de la internet • Uso de programas informáticos educativos 	5	Nunca Algunas veces Casi siempre Siempre	
			Supervisión de uso de información	<ul style="list-style-type: none"> • Acceso a la PC • Uso exclusivo del Internet 	5		
			Consecuencias educativas y psicosociales	<ul style="list-style-type: none"> • Protección de la información • Facilita las tareas escolares • Beneficio del proceso de aprendizaje 	5		
			TOTAL		15		
			VARIABLE DEPENDIENTE (Y): Desarrollo de la Impulsividad				
			DIMENSIONES	INDICADORES	ITEM	INDICES	
			Impulsividad Física	<ul style="list-style-type: none"> • Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también • Me suelo implicar en las peleas algo más de lo normal 	6	Nunca Algunas veces Casi siempre Siempre	
			Impulsividad Verbal	<ul style="list-style-type: none"> • Algunas veces me siento tan enfadado como si estuviera a punto de estallar • He amenazado a gente que conozco 	6		

psicosociales y el desarrollo de la Impulsividad en estudiantes de quinto de secundaria de la I.E Guillermo E. Billinghurst, Barranca - 2019?	educativas y psicosociales y el desarrollo de la Impulsividad en estudiantes de quinto de secundaria de la I.E Guillermo E. Billinghurst, Barranca - 2019.	con el desarrollo de la Impulsividad en estudiantes de quinto de secundaria de la I.E Guillermo E. Billinghurst, Barranca - 2019.	TOTAL	12	
---	--	---	--------------	----	--

MATRIZ DE DATOS

MATRIZ DE DATOS

N	Los programas televisivos peruanos																	V1	Comportamiento															V2							
	Dimensión interpersonal						Dimensión cultural					Dimensión lenguaje							ST1	Comportamiento pasivo					Comportamiento asertivo					ST2											
	1	2	3	4	5	S1	6	7	8	9	10	S2	11	12	13	14	15			S3	1	2	3	4	5	S3	6	7	8		9	10	S4		11	12	13	14	15	S5	
1	3	3	3	3	2	14	2	2	2	3	3	12	2	3	3	3	2	13	39	Medio	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	2	13	2	3	3	3	3	3	14	41	Medio
2	2	2	2	2	1	9	2	2	2	1	1	8	2	2	2	1	1	8	25	Bajo	2	2	2	2	1	9	2	1	1	1	1	6	2	1	1	1	1	6	21	Bajo	
3	3	3	4	3	4	4	18	3	3	4	3	3	16	3	4	4	4	3	18	52	Alto	3	4	4	3	3	17	3	4	3	3	3	16	3	4	4	4	4	19	52	Alto
4	3	2	2	2	2	11	2	3	3	2	2	12	2	3	3	2	2	12	35	Medio	3	2	2	2	2	11	2	1	1	2	2	8	2	2	2	2	2	10	29	Bajo	
5	3	2	2	2	3	12	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	40	Medio	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	45	Alto	
6	2	2	2	2	1	9	2	2	2	1	1	8	2	2	2	1	1	8	25	Bajo	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	1	9	2	2	2	2	2	10	29	Bajo	
7	3	2	2	2	2	11	2	1	1	2	2	8	2	1	1	2	2	8	27	Bajo	3	2	2	2	2	11	2	3	3	3	2	13	2	3	3	3	2	13	37	Medio	
8	1	1	1	1	2	6	2	1	1	1	1	6	2	1	1	1	1	6	18	Bajo	2	1	1	1	1	6	2	1	1	1	1	6	2	1	1	1	1	6	18	Bajo	
9	3	2	2	2	2	11	2	3	3	2	2	12	2	3	3	2	2	12	35	Medio	3	2	2	2	2	11	2	1	1	2	2	8	2	2	2	2	2	10	29	Bajo	
10	3	4	3	4	4	18	3	3	4	3	3	16	3	4	4	4	3	18	52	Alto	3	4	4	3	3	17	3	4	3	3	3	16	3	4	4	4	4	19	52	Alto	
11	2	2	2	2	1	9	2	2	2	1	1	8	2	2	2	1	1	8	25	Bajo	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	1	9	2	2	2	2	1	9	28	Bajo	
12	3	3	3	3	2	14	2	2	2	3	3	12	2	3	3	3	2	13	39	Medio	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	2	13	2	3	3	3	3	14	41	Medio	
13	2	2	2	2	1	9	2	2	2	1	1	8	2	2	2	1	1	8	25	Bajo	2	2	2	2	1	9	2	1	1	1	1	6	2	1	1	1	1	6	21	Bajo	
14	3	2	2	2	2	11	2	3	3	2	2	12	2	3	3	2	2	12	35	Medio	3	2	2	2	2	11	2	1	1	2	2	8	2	2	2	2	2	10	29	Bajo	
15	3	2	2	2	1	10	2	1	1	1	1	6	2	1	1	1	1	6	22	Bajo	3	2	2	2	3	12	2	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	40	Medio		
16	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	45	Alto	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	45	Alto	
17	3	2	2	2	2	11	2	3	3	2	2	12	2	3	3	2	2	12	35	Medio	3	2	2	2	2	11	2	3	3	3	2	13	2	3	3	3	2	13	37	Medio	
18	3	3	3	3	3	15	3	1	1	1	1	7	3	1	1	1	1	7	29	Bajo	3	3	3	3	3	15	3	1	1	1	1	7	3	1	1	1	1	7	29	Bajo	
19	3	3	3	3	2	14	2	2	2	3	3	12	2	3	3	3	2	13	39	Medio	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	2	13	2	3	3	3	3	14	41	Medio	
20	3	2	2	2	2	11	2	3	3	2	2	12	2	3	3	2	2	12	35	Medio	3	2	2	2	2	11	2	1	1	2	2	8	2	2	2	2	2	10	29	Bajo	
21	3	4	3	4	4	18	3	3	4	3	3	16	3	4	4	4	3	18	52	Alto	3	4	4	3	3	17	3	4	3	3	3	16	3	4	4	4	4	19	52	Alto	
22	2	2	2	2	1	9	2	2	2	1	1	8	2	2	2	1	1	8	25	Bajo	2	2	2	2	1	9	2	1	1	1	1	6	2	1	1	1	1	6	21	Bajo	
23	3	2	2	2	1	10	2	1	1	1	1	6	2	1	1	1	1	6	22	Bajo	3	2	2	2	3	12	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	40	Medio	
24	1	1	1	1	2	6	2	1	1	1	1	6	2	1	1	1	1	6	18	Bajo	2	1	1	1	1	6	2	1	1	1	1	6	2	1	1	1	1	6	18	Bajo	
25	3	3	3	1	1	11	3	1	1	1	1	7	3	1	1	1	1	7	25	Bajo	3	3	3	3	3	15	3	2	2	1	10	3	1	1	1	1	1	7	32	Medio	
26	3	2	2	2	1	10	2	1	1	1	1	6	2	1	1	1	1	6	22	Bajo	3	2	2	2	3	12	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	40	Medio	
27	3	3	3	3	2	14	2	2	2	3	3	12	2	3	3	3	2	13	39	Medio	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	2	13	2	3	3	3	3	14	41	Medio	
28	2	2	2	2	1	9	2	2	2	1	1	8	2	2	2	1	1	8	25	Bajo	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	1	9	2	2	2	2	2	10	29	Bajo	
29	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	45	Alto	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	45	Alto	
30	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	30	Medio	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	30	Medio	
31	2	2	2	2	1	9	2	2	2	1	1	8	2	2	2	1	1	8	25	Bajo	2	2	2	2	1	9	2	1	1	1	1	6	2	1	1	1	1	6	21	Bajo	
32	1	1	1	1	2	6	2	1	1	1	1	6	2	1	1	1	1	6	18	Bajo	2	1	1	1	1	6	2	1	1	1	1	6	2	1	1	1	1	6	18	Bajo	
33	2	2	2	2	1	9	2	2	2	1	1	8	2	2	2	1	1	8	25	Bajo	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	1	9	2	2	2	2	1	9	28	Bajo	
34	3	3	3	3	2	14	2	2	2	3	3	12	2	3	3	3	2	13	39	Medio	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	2	13	2	3	3	3	3	14	41	Medio	

35	3	2	2	2	1	10	2	1	1	1	1	6	2	1	1	1	1	6	22	Bajo	3	2	2	2	3	12	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	40	Medio
36	3	3	3	3	2	14	2	2	2	3	3	12	2	3	3	3	2	13	39	Medio	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	2	13	2	3	3	3	3	14	41	Medio
37	2	2	2	2	1	9	2	2	2	1	1	8	2	2	2	1	1	8	25	Bajo	2	2	2	2	1	9	2	1	1	1	1	6	2	1	1	1	1	6	21	Bajo
38	3	3	3	3	2	14	2	2	2	3	3	12	2	3	3	3	2	13	39	Medio	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	2	13	2	3	3	3	3	14	41	Medio
39	2	2	2	2	1	9	2	2	2	1	1	8	2	2	2	1	1	8	25	Bajo	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	1	9	2	2	2	2	2	10	29	Bajo
40	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	45	Alto	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	45	Alto
41	3	2	2	2	2	11	2	1	1	2	2	8	2	3	3	2	2	12	31	Medio	3	2	2	2	2	11	2	1	1	2	2	8	2	2	2	2	2	10	29	Bajo
42	3	3	3	1	1	11	1	1	1	1	1	5	3	1	1	1	1	7	23	Bajo	3	3	3	3	3	15	3	1	1	1	1	7	3	1	1	1	1	7	29	Bajo
43	3	3	3	3	2	14	2	2	2	1	1	8	2	3	3	3	2	13	35	Medio	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	2	13	2	3	3	3	3	14	41	Medio
44	2	2	2	2	1	9	2	2	2	1	1	8	2	2	2	1	1	8	25	Bajo	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	1	9	2	2	2	2	1	9	28	Bajo
45	1	1	1	1	2	6	2	1	1	1	1	6	2	1	1	1	1	6	18	Bajo	2	1	1	1	1	6	2	1	1	1	1	6	2	1	1	1	1	6	18	Bajo
46	3	3	3	3	2	14	2	2	2	1	1	8	2	1	1	1	2	7	29	Bajo	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	2	13	2	3	3	3	3	14	41	Medio
47	3	4	3	4	4	18	1	1	4	1	1	8	3	4	4	4	1	16	42	Medio	3	4	4	3	3	17	3	4	3	3	3	16	3	4	4	4	4	19	52	Alto
48	3	3	3	3	2	14	2	2	2	1	1	8	2	1	1	1	2	7	29	Bajo	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	2	13	2	3	3	3	3	14	41	Medio
49	2	2	2	2	1	9	2	2	2	1	1	8	2	2	2	1	1	8	25	Bajo	2	2	2	2	1	9	2	1	1	1	1	6	2	1	1	1	1	6	21	Bajo
50	3	3	3	3	2	14	2	2	2	1	1	8	2	1	1	1	2	7	29	Bajo	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	2	13	2	3	3	3	3	14	41	Medio
51	3	3	3	3	2	14	2	2	2	1	1	8	2	1	1	1	2	7	29	Bajo	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	2	13	2	3	3	3	3	14	41	Medio
52	3	2	2	2	2	11	2	1	1	2	2	8	2	1	1	2	2	8	27	Bajo	3	2	2	2	2	11	2	3	3	3	2	13	2	3	3	3	2	13	37	Medio
53	2	2	2	2	1	9	2	2	2	1	1	8	2	2	2	1	1	8	25	Bajo	2	2	2	2	1	9	2	1	1	1	1	6	2	1	1	1	1	6	21	Bajo
54	3	3	3	3	2	14	2	2	2	3	3	12	2	1	1	1	2	7	33	Medio	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	2	13	2	3	3	3	3	14	41	Medio
55	3	3	3	3	2	14	2	2	2	3	3	12	2	1	1	1	2	7	33	Medio	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	2	13	2	3	3	3	3	14	41	Medio
56	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	1	1	1	1	7	37	Medio	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	45	Alto
57	3	3	3	3	2	14	2	2	2	3	3	12	2	1	1	1	2	7	33	Medio	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	2	13	2	3	3	3	3	14	41	Medio
58	3	2	2	2	1	10	2	1	1	1	1	6	2	1	1	1	1	6	22	Bajo	3	2	2	2	3	12	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	40	Medio
59	3	3	3	3	2	14	2	2	2	3	3	12	2	3	3	3	2	13	39	Medio	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	2	13	2	3	3	3	3	14	41	Medio
60	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	45	Alto	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	45	Alto
61	2	2	2	2	1	9	2	2	2	1	1	8	2	2	2	1	1	8	25	Bajo	2	2	2	2	1	9	2	1	1	1	1	6	2	1	1	1	1	6	21	Bajo
62	3	2	2	2	2	11	2	3	3	2	2	12	2	3	3	2	2	12	35	Medio	3	2	2	2	2	11	2	1	1	2	2	8	2	2	2	2	2	10	29	Bajo
63	3	2	2	2	1	10	2	1	1	1	1	6	2	1	1	1	1	6	22	Bajo	3	2	2	2	3	12	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	40	Medio
64	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	45	Alto	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	45	Alto
65	3	2	2	2	2	11	2	3	3	2	2	12	2	3	3	2	2	12	35	Medio	3	2	2	2	2	11	2	3	3	3	2	13	2	3	3	3	2	13	37	Medio
66	3	3	3	3	3	15	3	1	1	1	1	7	3	1	1	1	1	7	29	Bajo	3	3	3	3	3	15	3	1	1	1	1	7	3	1	1	1	1	7	29	Bajo
67	3	4	3	4	4	18	3	3	4	3	3	16	3	4	4	4	3	18	52	Alto	3	4	4	3	3	17	3	4	3	3	3	16	3	4	4	4	4	19	52	Alto
68	3	2	2	2	2	11	2	3	3	2	2	12	2	3	3	2	2	12	35	Medio	3	2	2	2	2	11	2	1	1	2	2	8	2	2	2	2	2	10	29	Bajo
69	3	3	3	3	2	14	2	2	2	3	3	12	2	3	3	3	2	13	39	Medio	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	2	13	2	3	3	3	3	14	41	Medio
70	2	2	2	2	1	9	2	2	2	1	1	8	2	2	2	1	1	8	25	Bajo	2	2	2	2	1	9	2	1	1	1	1	6	2	1	1	1	1	6	21	Bajo
71	3	2	2	2	1	10	2	1	1	1	1	6	2	1	1	1	1	6	22	Bajo	3	2	2	2	3	12	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	40	Medio
72	1	1	1	1	2	6	2	1	1	1	1	6	2	1	1	1	1	6	18	Bajo	2	1	1	1	1	6	2	1	1	1	1	6	2	1	1	1	1	6	18	Bajo
73	3	3	3	1	1	11	3	1	1	1	1	7	3	1	1	1	1	7	25	Bajo	3	3	3	3	3	15	3	2	2	2	1	10	3	1	1	1	1	7	32	Medio
74	3	2	2	2	1	10	2	1	1	1	1	6	2	1	1	1	1	6	22	Bajo	3	2	2	2	3	12	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	40	Medio
75	3	3	3	3	2	14	2	2	2	3	3	12	2	3	3	3	2	13	39	Medio	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	2	13	2	3	3	3	3	14	41	Medio
76	2	2	2	2	1	9	2	2	2	1	1	8	2	2	2	1	1	8	25	Bajo	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	1	9	2	2	2	2	2	10	29	Bajo
77	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	45	Alto	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	45	Alto
78	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	30	Medio	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	30	Medio
79	2	2	2	2	1	9	2	2	2	1	1	8	2	2	2	1	1	8	25	Bajo	2	2	2	2	1	9	2	1	1	1	1	6	2	4	4	4	1	15	30	Medio

80	1	1	1	1	2	6	2	1	1	1	1	6	2	1	1	1	1	6	18	Bajo	2	4	4	4	1	15	2	4	4	4	4	18	2	4	4	4	1	15	48	Alto
81	2	2	2	2	1	9	2	2	2	1	1	8	2	2	2	1	1	8	25	Bajo	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	4	12	2	2	2	2	1	9	31	Medio
82	3	3	3	3	2	14	2	2	2	3	3	12	2	3	3	3	2	13	39	Medio	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	2	13	2	3	3	3	3	14	41	Medio
83	3	2	2	2	1	10	2	1	1	1	1	6	2	1	1	1	1	6	22	Bajo	3	2	2	2	3	12	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	40	Medio
84	3	3	3	3	2	14	2	2	2	3	3	12	2	3	3	3	2	13	39	Medio	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	2	13	2	3	3	3	3	14	41	Medio
85	2	2	2	2	1	9	2	2	2	1	1	8	2	2	2	1	1	8	25	Bajo	2	2	2	2	1	9	2	4	4	4	4	18	2	4	4	4	1	15	42	Medio
86	3	3	3	3	2	14	2	2	2	3	3	12	2	3	3	3	2	13	39	Medio	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	2	13	2	3	3	3	3	14	41	Medio
87	2	2	2	2	1	9	2	2	2	1	1	8	2	2	2	1	1	8	25	Bajo	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	4	12	2	2	2	2	2	10	32	Medio
88	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	45	Alto	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	45	Alto
89	3	2	2	2	2	11	2	3	3	2	2	12	2	3	3	3	2	12	35	Medio	3	2	2	2	2	11	2	4	4	2	14	2	2	2	2	2	10	35	Medio	
90	3	3	3	1	1	11	3	1	1	1	1	7	3	1	1	1	1	7	25	Bajo	3	3	3	3	3	15	3	4	4	4	4	19	3	4	4	4	1	16	50	Alto
91	3	3	3	3	2	14	2	2	2	3	3	12	2	3	3	3	2	13	39	Medio	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	2	13	2	3	3	3	3	14	41	Medio
92	2	2	2	2	1	9	2	2	2	1	1	8	2	2	2	1	1	8	25	Bajo	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	4	12	2	2	2	2	1	9	31	Medio
93	1	1	1	1	2	6	2	1	1	1	1	6	2	1	1	1	1	6	18	Bajo	2	1	1	1	1	6	2	4	4	4	4	18	2	4	4	4	1	15	39	Medio
94	3	4	3	4	4	18	3	3	4	3	3	16	3	4	4	4	3	18	52	Alto	3	4	4	3	3	17	3	4	3	3	3	16	3	4	4	4	4	19	52	Alto
95	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	45	Alto	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	45	Alto
96	3	3	3	3	2	14	2	2	2	3	3	12	2	3	3	3	2	13	39	Medio	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	2	13	2	3	3	3	3	14	41	Medio
97	2	2	2	2	1	9	2	2	2	1	1	8	2	2	2	1	1	8	25	Bajo	2	2	2	2	1	9	2	1	1	1	1	6	2	1	1	1	1	6	21	Bajo
98	3	3	3	3	2	14	2	2	2	3	3	12	2	3	3	3	2	13	39	Medio	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	2	13	2	3	3	3	3	14	41	Medio
99	3	3	3	3	2	14	2	2	2	3	3	12	2	3	3	3	2	13	39	Medio	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	2	13	2	3	3	3	3	14	41	Medio
100	3	2	2	2	2	11	2	1	1	2	2	8	2	1	1	2	2	8	27	Bajo	3	2	2	2	2	11	2	3	3	3	2	13	2	3	3	3	2	13	37	Medio
101	2	2	2	2	1	9	2	2	2	1	1	8	2	2	2	1	1	8	25	Bajo	2	2	2	2	1	9	2	1	1	1	1	6	2	1	1	1	1	6	21	Bajo
102	3	3	3	3	2	14	2	2	2	3	3	12	2	3	3	3	2	13	39	Medio	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	2	13	2	3	3	3	3	14	41	Medio
103	3	3	3	3	2	14	2	2	2	3	3	12	2	3	3	3	2	13	39	Medio	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	2	13	2	3	3	3	3	14	41	Medio
104	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	45	Alto	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	45	Alto
105	3	3	3	3	2	14	2	2	2	3	3	12	2	3	3	3	2	13	39	Medio	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	2	13	2	3	3	3	3	14	41	Medio
106	3	2	2	2	1	10	2	1	1	1	1	6	2	1	1	1	1	6	22	Bajo	3	2	2	2	3	12	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	40	Medio
107	3	4	3	4	4	18	3	3	4	3	3	16	3	4	4	4	3	18	52	Alto	3	4	4	3	3	17	3	4	3	3	3	16	3	4	4	4	4	19	52	Alto



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

ESCALA PARA MEDIR LA VARIABLE USO DE LAS TICS

Estimado alumno en el presente instrumento del trabajo de investigación le pedimos que sea sincero en sus respuestas, respondiendo los ítems

Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
4	3	2	1

Aplicativos TIC		4	3	2	1
1.	Usas a diario la PC para desarrollar tus trabajos de matemática.				
2.	Descargas la mayor parte de la bibliografía que usas a tu PC.				
3.	La lectura de textos con nueva información la realizas preferentemente en la computadora				
4.	Accedes frecuentemente a Plataformas de enseñanza (campus virtual, WebCT, Moodle, Chamilo, otros.)				
5.	Manejas herramientas informática básicas (Word, Excel, Power Point, otros).				
Supervisión de uso de información		4	3	2	1
6.	Tienen acceso a computadora con internet en tu casa				
7.	El uso de internet es exclusivamente para hacer tareas escolares				
8.	Tienes establecido el tiempo de uso de la computadora				
9.	Conoces que tipo de información consultas en internet				
10.	Navegas en internet fuera del horario establecido por tus padres				
Consecuencias educativas y psicosociales		4	3	2	1
11.	Utilizas algún protector de la información que consulta en internet				
12.	Consideras que el uso del internet facilita la realización de tus tareas escolares				
13.	Se ha visto afectada tu conducta por el excesivo uso de tecnología				
14.	Has tenido problemas de aislamiento por estar navegando mucho tiempo en internet				
15.	Creer que el uso de la tecnología ha beneficiado el proceso de tu aprendizaje				



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

ESCALA PARA MEDIR LA VARIABLE IMPULSIVIDAD

Estimado estudiante: El presente cuestionario tiene el propósito de recopilar información para el desarrollo de un proyecto de investigación a nivel escolar. La encuesta es totalmente anónima y su procesamiento será reservado.

Escala de calificación			
Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
4	3	2	1

Impulsividad física		4	3	2	1
1.	De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.				
2.	Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona				
3.	Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también				
4.	Me suelo implicar en las peleas algo más de lo normal				
5.	Soy una persona apacible (tranquila)				
6.	Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva				
Impulsividad verbal		4	3	2	1
7.	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos				
8.	A menudo no estoy de acuerdo con la gente				
9.	Cuando la gente me molesta, discuto con ellos.				
10.	Algunas veces me siento tan enfadado como si estuviera a punto de estallar				
11.	He amenazado a gente que conozco				
12.	He llegado a estar tan furioso que rompía cosas				

Ficha Técnica 01:

Nombre Original :	Cuestionario para la variable Uso y abuso de las TICs
Autor:	Henry Junior Rea Montoya
Procedencia:	Huacho - Perú, 2019
Objetivo:	Determinar la relación que existe entre el uso y abuso de la tecnología y la Impulsividad en estudiantes de quinto año de secundaria de la I.E Guillermo E. <u>Billinghurst</u> , Barranca - 2019.
Administración:	Individual y colectiva
Duración:	Aproximadamente de 25 a 30 minutos
Edad:	Estudiantes de quinto año de secundaria de la I.E Guillermo E. <u>Billinghurst</u> , Barranca - 2019

□

Para medir la variable Desarrollo de la impulsividad, se consideró la siguiente escala de Likert:

Siempre	(4)
Casi siempre	(3)
Algunas veces	(2)
Nunca	(1)

Ficha Técnica 02:

Nombre Original :	Cuestionario para la variable Desarrollo de la Impulsividad
Autor:	Henry Junior Rea Montoya
Procedencia:	Huacho - Perú, 2019
Objetivo:	Determinar la relación que existe entre el uso y abuso de la tecnología y la Impulsividad en estudiantes de quinto año de secundaria de la I.E Guillermo E. Billinghamurst, Barranca - 2019.
Administración:	Individual y colectiva
Duración:	Aproximadamente de 25 a 30 minutos
Edad:	Estudiantes de quinto año de secundaria de la I.E Guillermo E. Billinghamurst, Barranca - 2019

JURADO EVALUADOR

.....
M(a). Felix Gilberto Ormeño Flores
Presidente

.....
M(a). Herculano Carlos Lecca
Secretario

.....
Dra. Gladys Margot Gavedia Garcia
Vocal

.....
M(o). Obdulio Efigenio Chuco Arias
Asesor