

**UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN**

**FACULTAD DE INGENIERÍA**

**ESCUELA DE FORMACION PROFESIONAL DE INGENIERÍA**

**DE SISTEMAS Y COMPUTACIÓN**



**T E S I S**

**Influencia del uso del internet en el desarrollo de las habilidades  
sociales de los estudiantes de la institución educativa comercial  
número 39 “Gerardo Patiño López” de la provincia Pasco**

**Para optar el título profesional de:**

**Ingeniero de Sistemas y Computación**

**Autor:**

**Bach. Xiomi Leslie POMA AYALA**

**Asesor:**

**Mg. Hebert Carlos CASTILLO PAREDES**

**Cerro de Pasco – Perú – 2022**



**UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN**

**FACULTAD DE INGENIERÍA**

**ESCUELA DE FORMACION PROFESIONAL DE INGENIERÍA**

**DE SISTEMAS Y COMPUTACIÓN**



**T E S I S**

**Influencia del uso del internet en el desarrollo de las habilidades  
sociales de los estudiantes de la institución educativa comercial  
número 39 “Gerardo Patiño López” de la provincia Pasco**

**Sustentada y aprobada ante los miembros del jurado:**

---

**Dr. Zenón Manuel LOPEZ ROBLES**  
**PRESIDENTE**

---

**Ing. Melquiades Arturo TRINIDAD MALPARTIDA**  
**MIEMBRO**

---

**Mg. Pit Frank ALANIA RICALDI**  
**MIEMBRO**



Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión  
Facultad de Ingeniería  
Unidad de Investigación

## INFORME DE ORIGINALIDAD

La Unidad de Investigación de la Facultad de Ingeniería de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión ha realizado el análisis con el software antiplagio Turnitin Similarity, que a continuación se detalla:

Presentado por  
**POMA AYALA Xiomi Leslie**

Escuela de Formación Profesional  
**Ingeniería de Sistemas y Computación**

Tipo de trabajo  
**Tesis**

Intitulado  
**INFLUENCIA DEL USO DEL INTERNET EN EL DESARROLLO DE LAS  
HABILIDADES SOCIALES DE LOS  
ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA COMERCIAL NUMERO 39  
"GERARDO PATIÑO LOPEZ" DE LA PROVINCIA DE PASCO**

Índice de similitud  
**4%**

Asesor  
Msc. Hebert Carlos CASTILLO PAREDES

Calificativo  
**APROBADO**

Se adjunta al presente el reporte de evaluación del software antiplagio.

Cerro de Pasco, 08 de noviembre del 2022



Firmado digitalmente por:  
ALANIA RICARDI Pit Frank  
FAU 20154805049 soft  
Motivo: Soy el autor del  
documento  
Fecha: 18/11/2023 15:59:22-0500

Documento firmado digitalmente  
**Pit Frank ALANIA RICARDI**  
Director(e)  
Unidad de Investigación  
Facultad de Ingeniería

1354403010-2

## **DEDICATORIA**

A Dios por su inmensa bondad y especial cuidado.

A mis padres, Oscar y Jesusa, por su amor y apoyo incondicional.

Y a los ingenieros e ingenieras que ampliaron mis conocimientos e impulsaron a ser mejor profesional.

## **AGRADECIMIENTOS**

Agradezco a mi creador, quien permitió que llegara hasta estos momentos de mi vida y de mi carrera profesional, a quien considero mi Padre y quien me atrae con sus cuerdas de amor.

Agradezco profundamente a mis padres Oscar y Jesusa quienes con su esfuerzo y amor me sostienen e impulsan a lograr mis mayores anhelos.

Agradezco a Lady, una inspiración ejemplar que de manera única me motiva a superarme cada día, su presencia en mi vida ha sido un faro de luz y un constante recordatorio de la excelencia.

Agradezco a Jeremías, por su inquebrantable compañía y comprensión en la búsqueda de mis sueños, su apoyo ha sido invaluable.

Así también agradezco a mis docentes, ingenieros e ingenieras, que me brindaron sus conocimientos, los cuales puedo aplicarlos profesionalmente en el campo laboral;

asimismo, a los Jurados y al asesor de la presente Investigación, por su guía de elaboración del mismo.

## RESUMEN

La investigación titulada "Influencia del uso del internet en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de la Institución Educativa Comercial Número 39 "Gerardo Patiño López" de la Provincia de Pasco". investigó la relación entre el uso del internet y las habilidades sociales de los estudiantes en dicha institución. La hipótesis planteada sostenía que el uso de internet tenía un impacto significativo en el desarrollo de estas habilidades. el método de la investigación es hipotético deductivo bajo el paradigma cuantitativo, el tipo de investigación no experimental, de corte transversal; de diseño transeccional-correlacional causal. La muestra probabilística aleatorio simple representado por 212 estudiantes, para la recolección de la información se utilizó la encuesta y cuestionario tipo escala Likert; el procesamiento de los resultados se efectuó en el programa estadístico SPSS, Microsoft Excel y el método estadístico utilizado fue Chi cuadrado. Los resultados obtenidos: el 19,3% frecuenta en internet todos los días presentando un nivel bajo en toma de decisiones y el 12,3% frecuenta solo en el horario del uso de TICs presentando un nivel alto; el 20,8% siempre accede al servicio de las redes sociales presentando un nivel bajo en toma de decisiones y el 11,8% nunca accede presentando un nivel alto en esta dimensión; por otro lado el 17,5% accede a veces al servicio de los videojuegos presentando un nivel medio en toma de decisiones y el 10,4% nunca accede presentando un nivel alto, con un valor de  $\chi^2(211.922) > \chi^2(15.51=8gl)$  con una significación alta de 0.00 indicando que, el uso de internet influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales, con más influencia en la dimensión toma de decisiones por la frecuencia y servicio al que acceden los estudiantes, a su vez, presenta mayor influencia la frecuencia del uso de internet y el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes.

Palabras Clave: Internet, Desarrollo, Habilidades Sociales, Estudiantes.

## ABSTRACT

The research titled "Influence of the use of the Internet on the development of social skills of the students of the Commercial Educational Institution Number 39 "Gerardo Patiño López" of the Province of Pasco". investigated the relationship between the use of the Internet and social skills of the students in said institution. The hypothesis proposed maintained that the use of the Internet had a significant impact on the development of these skills. The research method is hypothetical deductive under the quantitative paradigm, the type of non-experimental, cross-sectional research ; causal transectional-correlational design. The simple random probabilistic sample represented by 212 students, for the collection of information the Likert scale type survey and questionnaire were used; the processing of the results was carried out in the SPSS statistical program, Microsoft Excel and The statistical method used was Chi square. The results obtained: 19.3% frequent the Internet every day, presenting a low level in decision making and 12.3% frequent the Internet only during the time of using ICTs, presenting a high level. ; 20.8% always access the social network service, presenting a low level in decision making and 11.8% never access, presenting a high level in this dimension; On the other hand, 17.5% sometimes access the video game service presenting a medium level in decision making and 10.4% never access presenting a high level, with a value of  $\chi^2(211,922) > \chi^2(15.51= 8gl)$  with a high significance of 0.00 indicating that Internet use significantly influences the development of social skills, with more influence on the decision-making dimension due to the frequency and service accessed by students, in turn, presents The frequency of Internet use and the development of students' social skills have a greater influence.

**Keywords:** Internet, Development, Social Skills, Students.



## INTRODUCCIÓN

En los últimos diez años, se ha notado un gran avance en el desarrollo de la tecnología, hoy en día es posible comunicarse con otras personas al otro lado del mundo con tan solo un 'clic'. Y es que las nuevas generaciones son nativas digitales, ya que la tecnología ya forma parte de su día a día. El uso de las aplicaciones a nivel mundial ha sido de gran impacto y es que cada vez se dedica más tiempo al uso del internet. Sólo a nivel mundial, 1610 millones de personas usan internet. Particularmente en Centroamérica, un 28% usan internet más de tres horas diarias y 44% la usa todo el tiempo. Es así que un individuo usa su teléfono celular para realizar consultas 150 veces al día en promedio. A nivel nacional, el 93% de peruanos usan estas redes de contacto social ya sea con fines de búsqueda de información o simplemente estar al tanto de las noticias de intereses diversos. Es así que las relaciones sociales se expresan con mayor comodidad en internet. Este concepto crea la idea de un establecer lazos y vínculos sociales que cada individuo comprende. Entendemos que las redes sociales se definen por elementos como su tamaño, composición y densidad, siendo posible el estudio de las mismas desde sus aspectos estructurales y los lazos que se generan, estos deben ser recíprocos y frecuentes. Entonces podemos afirmar que internet es un puente a través del cual se puede proporcionar, distribuir y expresar apoyo social a través del internet y sumado a ello, permiten a los usuarios entrelazarse para poder entablar una comunicación entre sí, integrando en ese proceso fotos, videos, mensajes instantáneos, comentarios, etc. (Borja, 2011) 12 La interacción, sobre todo de jóvenes y adolescentes, genera la creación de un contacto directo con personas conocidas o desconocidas, lo que implica una gran preocupación para los padres de familia y, es que, la manera de funcionar de estas redes es muy variada, teniendo como objetivo principal compartir información personal con otros usuarios, creando así una dependencia de la creación de una imagen virtual más que personal, comenzando cambios en la interacción en dicha población. Los últimos años han incrementado las cifras de depresión, ansiedad, problemas de sueño e inseguridad en adolescentes debido a la exposición a internet en

su cotidianidad y es que la presión de grupo social es en gran medida influyente en adolescentes con carencia en sus habilidades sociales, generando así los síntomas anteriormente mencionados y por ende surgiendo una imagen que no es real ni visible. Internet es una ventana perfecta para exteriorizar un estereotipo social que no se muestra en la interacción directa. Actualmente, los adolescentes son capaces de refugiarse en el teléfono de tal manera que ha disminuido la verbalización del diálogo y ha nacido la comunicación virtual. Son capaces de comunicarse en un mismo espacio, uno cerca al otro, por la red, haciendo clara la pandémica influencia de la tecnología. Existe una gran demanda de adolescentes retraídos socialmente sin embargo no virtualmente, carecen de contacto visual y sufren ataques de ansiedad si salieron de casa sin celular o sufrieron una pérdida o robo del mismo. Si se sienten limitados o pasan muchas horas en el uso internet, somatizan depresión severa e impulsividad, creando así rasgos de personalidad antisocial y desafiante. La presente investigación, acerca de la influencia del uso del internet en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de la Institución Educativa Comercial Número 39 "Gerardo Patiño López" de la Provincia de Pasco, tuvo como principal objetivo, determinar la influencia del uso del internet en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de la Institución Educativa Comercial Número 39 "Gerardo Patiño López" de la Provincia de Pasco, el estudio ha sido posible de ser realizado, siguiendo el estricto rigor científico y respetando el esquema metodológico, lo que a la postre ha facilitado la contratación de las hipótesis planteadas, en base a la aplicación de los instrumentos de recolección de datos, así como de los instrumentos de medición estadística empleados, en este sentido el estudio cuenta con una estructura de cuatro capítulos:

En el primer capítulo: problema de investigación, se describe la realidad problemática y se formula el problema. Lo que me permitió establecer a su vez los objetivos y la justificación de la investigación, así como los aspectos que delimitan el estudio en su dimensión espacial, temporal, social y conceptual.

En el segundo capítulo, se ha realizado el constructo del marco teórico, que

sustenta la investigación, en el cual se mencionan los antecedentes del estudio y las bases teóricas que la sostienen, en función a las variables debidamente operacionalizadas, cerrando el capítulo con las definiciones de un glosario de términos más importantes.

El tercer capítulo corresponde a la metodología y técnicas de investigación, que comprende la determinación y clasificación de las variables, así como la operacionalización de las mismas, otros aspectos que se detallan en este capítulo, son aquellos referidos a la tipificación de la investigación, la estrategia para la contratación de las hipótesis, la población y muestra determinadas, así como los instrumentos de recolección y medición de los datos.

En el cuarto capítulo, corresponde a los resultados de la investigación; se exponen los detalles del trabajo de campo realizado, los mismos que en base a la aplicación del estadístico de prueba, dan paso de modo ordenado y secuencial a la presentación, análisis e interpretación de resultados, lo que a la postre me permitió realizar la contrastación de las hipótesis y la discusión de los resultados, para de esta manera poder establecer conclusiones importantes y presentar las correspondientes recomendaciones del estudio.

El Autor

## INDICE

DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTOS	
RESUMEN	
ABSTRACT	
INTRODUCCIÓN	
INDICE	
ÍNDICE DE TABLAS	

## CAPÍTULO I

### PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1.	Identificación y determinación del problema. ....	1
1.2.	Delimitación de la investigación.....	4
1.3.	Formulación del problema .....	5
1.3.1.	Problema general.....	5
1.3.2.	Problemas específicos.....	5
1.4.	Formulación de objetivos.....	6
1.4.1.	Objetivo general .....	6
1.4.2.	Objetivos específicos .....	6
1.5.	Justificación de la investigación.....	6
1.6.	Limitaciones de la investigación .....	8

## CAPÍTULO II

### MARCO TEORICO

2.1.	Antecedentes de estudio .....	9
2.1.1.	Nacional.....	9
2.1.2.	Internacional. ....	17
2.2.	Bases teóricas - científicas.....	19
2.2.1.	Internet.....	19

2.2.2.	Habilidades sociales.....	44
2.3.	Definición de términos básicos.....	54
2.4.	Formulación de Hipótesis.....	63
2.4.1.	Hipótesis general.....	63
2.4.2.	Hipótesis específicas.....	63
2.5.	Identificación de Variables.....	63
2.6.	Definición Operacional de variables e indicadores.....	64

### **CAPÍTULO III**

#### **METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN**

3.1.	Tipo de investigación.....	70
3.2.	Nivel de investigación.....	70
3.3.	Métodos de investigación.....	71
3.4.	Diseño de investigación.....	71
3.5.	Población y Muestra.....	71
3.5.1.	Población.....	71
3.5.2.	Muestra.....	72
3.6.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	73
3.6.1.	Técnicas.....	73
3.6.2.	Instrumentos.....	73
3.7.	Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación.....	74
3.8.	Técnicas de procesamiento y análisis de datos.....	77
3.9.	Tratamiento estadístico.....	77
3.10.	Orientación ética, filosófica y epistémica.....	77

### **CAPÍTULO IV**

#### **RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

4.1.	Descripción del trabajo de campo.....	79
------	---------------------------------------	----

4.2.	Presentación, análisis e interpretación de resultados.....	80
4.2.1.	Frecuencia del uso de internet y desarrollo de habilidades sociales. ...	80
4.2.2.	Servicios de internet al que accede y desarrollo de habilidades sociales.....	93
4.2.3.	Uso del Internet y desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes.....	132
4.3.	Prueba de hipótesis.....	133
4.4.	Discusión de resultados.....	134
CONCLUSIONES		
RECOMENDACIONES		
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS		
ANEXOS		

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b> Población total de la Institución Educativa Comercial N° 39 "Gerardo Patiño López" de la provincia de Pasco.....	72
<b>Tabla 2</b> Muestra de los estudiantes de la Institución Educativa Comercial N° 39 "Gerardo Patiño López" de la provincia de Pasco .....	73
<b>Tabla 3</b> Resumen de la evaluación de contenido de cuestionario "sobre uso del internet" y "de habilidades sociales". .....	75
<b>Tabla 4</b> Tabla para la interpretación de la V de Aiken.....	75
<b>Tabla 5</b> Resultados del cálculo del coeficiente ( $\alpha$ ) de confiabilidad del cuestionario sobre ludopatía .....	76
<b>Tabla 6</b> Interpretación del coeficiente alfa de Cronbach .....	77
<b>Tabla 7</b> Frecuencia del uso de internet y la dimensión asertividad .....	81
<b>Tabla 8</b> Frecuencia del uso de internet y la dimensión comunicación.....	84
<b>Tabla 9</b> Frecuencia del uso de internet y la dimensión autoestima .....	86
<b>Tabla 10</b> Frecuencia del uso de internet y la dimensión toma de decisiones .....	89
<b>Tabla 11</b> Prueba Chi-Cuadrado ( $X^2$ ) de la frecuencia del uso de internet y su influencia en las dimensiones de las habilidades sociales de los estudiantes .....	93
<b>Tabla 12</b> Redes sociales y la dimensión asertividad.....	95
<b>Tabla 13</b> Redes sociales y la dimensión comunicación .....	98
<b>Tabla 14</b> Redes sociales y la dimensión autoestima.....	100
<b>Tabla 15</b> Redes sociales y toma de decisiones .....	103
<b>Tabla 16</b> Prueba de Chi-Cuadrado ( $X^2$ ) del acceso al servicio de redes sociales de internet y desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes.....	106
<b>Tabla 17</b> Videojuegos y la dimensión asertividad.....	108
<b>Tabla 18</b> Videojuegos y la dimensión comunicación.....	110
<b>Tabla 19</b> Videojuegos y la dimensión autoestima .....	113
<b>Tabla 20</b> Videojuegos y la dimensión toma de decisiones .....	115
<b>Tabla 21</b> Prueba de Chi-Cuadrado ( $X^2$ ) del acceso al servicio de los videojuegos de	

internet y desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes.....	118
<b>Tabla 22</b> Información académica, almacenamiento virtual y la dimensión asertividad .....	119
<b>Tabla 23</b> Información académica, almacenamiento virtual y la dimensión comunicación .....	122
<b>Tabla 24</b> Información académica, almacenamiento virtual y la dimensión de autoestima .....	125
<b>Tabla 25</b> Información académica, almacenamiento virtual y la dimensión toma de decisiones .....	127
<b>Tabla 26</b> Prueba de Chi-Cuadrado ( $X^2$ ) del acceso al servicio de información académica, almacenamiento virtual y desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes .....	129
<b>Tabla 27</b> Prueba de Chi-Cuadrado ( $X^2$ ) servicios de internet como redes sociales, videojuegos, información académica y almacenamiento virtual al que acceden y habilidades sociales de los estudiantes.....	131
<b>Tabla 28</b> Prueba de Chi-Cuadrado ( $X^2$ ) uso del internet y desarrollo de habilidades sociales de los estudiantes.....	133



## **CAPÍTULO I**

### **PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

#### **1.1. Identificación y determinación del problema.**

En la actualidad, el avance de la tecnología ha traído consigo muchos cambios mediante diversos soportes tecnológicos modernos como: laptops, tablets, y smartphones teléfonos móviles “inteligentes”, consolas de juego interactivo y entre otros; todos ellos conectados a internet, introduciendo importantes cambios en formas sociales, comunicativas y productivas. Razón por el cual es necesario comprender las nuevas modalidades de comunicación y cómo influyen estas herramientas en el desarrollo de las habilidades sociales y su impacto en la subjetividad de los adolescentes, así como para comprender acerca de los aspectos positivos y negativos, contextualizándolos.

Al respecto Castells nos habla sobre internet y la sociedad red, abarcando diversos temas relacionados a la evolución y al actual funcionamiento que la sociedad le da al internet y cómo esta afecta para bien o para mal la vida de la sociedad, sus formas de interacción y convivencia. Pues, las tecnologías no adaptan a la sociedad sino la sociedad quien se adapta en base a sus necesidades a las nuevas tecnologías, convirtiéndose así en elección propia de los usuarios en como consumir y con qué fin.

Por otro lado, el desarrollo de las habilidades sociales en los

adolescentes, tales como: asertividad, autoestima, comunicación y toma de decisiones; le permitirán alcanzar un desarrollo integral, así como enfrentar adecuadamente los retos de la vida cotidiana con autonomía, favoreciendo la interacción adecuada con su entorno. Para Caballo (2007), las habilidades sociales son un conjunto de conductas que permiten a la persona desarrollarse en un contexto expresando, deseos, emociones, actitudes, pensamientos, opiniones y derechos de un modo adecuado a la situación.

A nivel mundial según las investigaciones desarrolladas por autores como, Pacheco, Lozano, y González (2018) respecto a la utilización de redes sociales por parte de adolescentes (12-15 años) residentes en la ciudad de Zacatecas-México, los menores dedican altos porcentajes de horas en redes sociales, ocupándolas casi en su totalidad como forma de pasatiempo y no en utilización de usos académicos, representando, altos indicadores de factor de riesgo, según las frecuencias, empezando por la no regulación de usos de la tecnología dentro del hogar; asimismo son creadores de varias cuentas simultáneamente, interpretado desde una perspectiva conductual, lo que obstaculiza su formación de identidad como persona, sin calcular los alcances de perfiles creados por ellos mismos, creando riesgos innecesarios bajo una sensación de inmunidad por parte del menor. En la investigación también se determinó la poca participación de tutores y/o padres de familia en las reglas de uso, asociando un porcentaje alto de conductas de riesgos e incluso factores de riesgos inminentes como lo es el grooming. Asociado a esto, 72% ha referido enviar material con características de exhibicionismo, con una mayor predisposición a presentarse en adolescentes de sexo femenino, también se presenta evidencia de este porcentaje, 21% tiene acceso a páginas de adultos con alto contenido sexual. Por otra parte, la escasa comunicación que tiene con los mayores inmediatos para poder exponer y sentirse guiados ante un evento de alarma de estas características.

De igual forma, una investigación nacional por parte de Romo (2018) titulado “Adicción a internet y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de la institución educativa Internacional Elim de Villa El Salvador – 2017”, nos muestra resultados de la variable escala de adicción a internet en riesgo, la escala con mayor presencia de habilidades sociales son nivel alto (82.6%), promedio alto (82.3%), nivel promedio (73.9%) y de forma considerable promedio bajo (68.2%). Asimismo, en la escala de adicción a internet presente tiene mayor prevalencia en los estudiantes cuya categoría de habilidades sociales son promedio bajo (29.5%), y nivel promedio (21.7%). Y, por último, en la escala ausente de adicción a internet tiene mayor presencia en los estudiantes cuya categoría de habilidades sociales son muy altas (35.0%), altas (8.7%), y promedio alto (9.7%).

De acuerdo al Instituto Nacional de Estadística e Informática [INEI] (2018) en Perú la población joven y adolescente accede más a internet; el 79,8% de la población de 19 a 24 años de edad y el 65,0% de 12 a 18 años de edad, respectivamente, son los mayores usuarios de Internet. En los niños de entre 6 a 11 años accede el 30,2%. Actualmente se accede a Internet a través de múltiples dispositivos, incluso de teléfonos móviles, Tablet, etc. En el trimestre enero, febrero y marzo 2018, el 73,4% de la población que hace uso de internet hacía uso a través de su teléfono celular, el 45,4% a través de una computadora, el 21,4% por Laptop, el 5,2% utiliza el celular de un familiar para acceder a Internet y 3,5% una Tablet. Al comparar los resultados se registró en similar trimestre del año anterior un incremento de 7,2 puntos porcentuales del acceso a Internet a través del celular propio; a la vez se registra una baja en los demás dispositivos. También nos señala el Índice del Sector Telecomunicaciones y Otros Servicios de Información a nivel Nacional, durante el primer trimestre de 2018, aumentó en 5,0%, influenciado por la continua expansión del subsector telecomunicaciones (6,6%). El departamento de Pasco, no ajeno a ello, presentó

una expansión de 4,7%, ante el aumento de la demanda de servicios móviles de internet y telefonía, influenciado por el mayor número de líneas de consumo controlado y líneas prepago, también por el incremento de suscriptores a los servicios de internet fijo y televisión por cable.

## **1.2. Delimitación de la investigación**

No obstante, en la Institución Educativa Comercial Número 39 "Gerardo Patiño López" de la Provincia de Pasco, se han manifestado diferentes problemas sociales, los cuales están en los cuadernos de incidencia, y reportes de parte de docentes tutores y auxiliares, donde se verifica que hay mayor incidencia del uso de celulares en horas de clase, por estar conectados a internet (redes sociales, videojuegos, y otro contenidos), afectando la concentración en horas académicas, además mencionan con frecuencia que existe relaciones interpersonales inadecuados, bullying, agresión, baja autoestima, incumplimiento de tareas, alcoholismo y toma de decisiones inadecuadas; de tal manera, que es considerable y de interés estudiar la problemática del uso inadecuado del internet, que incide en el desarrollo de habilidades sociales de los estudiantes.

Tomando en cuenta a (Winocur) nos menciona que internet no solo intensifico los temas de conversación, sino que también ha transformado la naturaleza del intercambio; no sólo se comparte información sino nuevos modos de interacción social, competencias y habilidades para manipular la red. La naturaleza esencial del consumo en la red es su simultaneidad: "La facilidad de hacer muchas cosas al mismo tiempo, conversar con amigos, ver el e-mail, descargar música y buscar información al mismo tiempo" (p. 564).

Asimismo, las habilidades sociales, según Kelly, son medios que tiene un sujeto para alcanzar sus objetivos. Para la práctica de habilidades sociales influyen las características del medio. Por tanto, se comprende por habilidades sociales como el conjunto de conductas que se piensa, se siente, se hacen y se

dicen; en el que los componentes cognitivos, emocionales y afectivos están presentes. Cuyos determinantes vinculados al individuo, son el ambiente dinámico en el que se desenvuelve como el entorno familiar, escolar y social al que pertenecen, influyendo en las capacidades personales del adolescente para interactuar y emitir conductas adecuadas ante situaciones cotidianas de influencias sociales deseadas o no deseadas.

En ese entender, no es difícil creer que internet, si no es utilizado apropiadamente, puede transformarse en un obstáculo para el desarrollo adecuado de las habilidades sociales en los estudiantes adolescentes y en la mejora de la calidad continua en la educación en todos los niveles, por lo que es necesario saber cuáles son los efectos reales que genera el uso de internet en el desarrollo de las habilidades sociales de los adolescentes.

### **1.3. Formulación del problema**

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

¿Cómo influye el uso del internet en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de la Institución Educativa Comercial Número 39 "Gerardo Patiño López" de la Provincia de Pasco?

#### **1.3.2. Problemas específicos**

- ¿Qué efectos produce la frecuencia del uso del internet en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de la Institución Educativa Comercial Número 39 "Gerardo Patiño López" de la Provincia de Pasco?
- ¿En qué medida los servicios de internet al que acceden influyen en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de la Institución Educativa Comercial Número 39 "Gerardo Patiño López" de la Provincia de Pasco?

## **1.4. Formulación de objetivos**

### **1.4.1. Objetivo general**

Determinar la influencia del uso del internet en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de la Institución Educativa Comercial Número 39 "Gerardo Patiño López" de la Provincia de Pasco.

### **1.4.2. Objetivos específicos**

- Explicar la influencia de la frecuencia del uso de internet en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de la Institución Educativa Comercial Número 39 "Gerardo Patiño López" de la Provincia de Pasco.
- Demostrar si los servicios de internet como redes sociales, videojuegos, información académica y almacenamiento virtual al que acceden influyen en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de la Institución Educativa Comercial Número 39 "Gerardo Patiño López" de la Provincia de Pasco

## **1.5. Justificación de la investigación**

A nivel mundial se presentan cambios vertiginosos como la globalización, el avance de la ciencia y la revolución de las tecnologías de la información y la comunicación (TICs), que por medio del internet logran un fuerte impacto social.

Este medio masivo está jugando un papel muy importante en la sociedad por su fácil acceso y porque ofrece beneficios como el comercio electrónico, banca online, correo electrónico y el acceso a información o búsqueda del mismo, y otras actividades de entretenimiento como los juegos online interactivos y la socialización en tiempo real.

Por lo mismo, el fácil acceso a internet por adolescentes ha generado que sean usuarios sujetos de dicho medio para todas sus actividades, tanto académicos como personales. Pues, se han convertido en parte de la vida cotidiana de los estudiantes de nivel secundario, a la vez que usan internet como

parte de sus tareas escolares, ingresan al chat, escuchan música, acceden a diversas informaciones; realizan paralelamente diversas actividades que no le permiten concentrarse en sus actividades escolares, perdiendo muchas veces la noción del tiempo, por el papel distractor que representan.

Del mismo modo se van manifestando diferentes problemas sociales; de tal modo, que es de interés estudiar la problemática del uso inadecuado del internet, que incide en el desarrollo de habilidades sociales de los estudiantes. Por lo que motiva a desarrollar la presente investigación, observando a los estudiantes de la Institución Educativa Comercial Número 39 "Gerardo Patiño López" de la Provincia de Pasco, cómo ocupan la mayor parte de su tiempo en distracciones tales: las redes sociales, videojuegos, juego de retos en red y muchas veces acceden a paginas inapropiadas; perturbando así el grado de concentración en el aula o el mal uso del tiempo que le dedican en casa para estudiar o realizar trabajos, buscando otros tipos de información, lo cual, no beneficia en su educación ni en el desarrollo de sus habilidades sociales como: expresar sentimientos, actitudes, tomar decisiones; deseos y opiniones de forma adecuada frente a situaciones de riesgo como el Sexting, Grooming, Phishing, Ciberacoso (cyberbullying). Por otro lado la falta de acompañamiento de parte de los padres en la educación de sus hijos a afectado el desarrollo de sus habilidades sociales, por no comprender la globalización como tal y los procedimientos psicosocio-educativos para afrontar este problema que silenciosamente se manifiesta en el comportamiento negativo de los estudiantes como indisciplina dentro de las aulas cuando el docente se encuentra ausente, baja autoestima producto del bajo nivel de desarrollo de habilidades sociales, bajo rendimiento académico por las malas decisiones y relaciones interpersonales deficientes. También cabe resaltar que durante la adolescencia el grupo es importante, pues el acompañamiento de la familia, y el uso adecuado del internet y las redes sociales pueden influir para

poder adquirir habilidades sociales y conocimientos específicos que ayudarán a formar la personalidad futura. Los estudiantes deben aprender a utilizar internet como un medio de conocimiento, siendo la base fundamental para el desarrollo humano.

Entonces el presente trabajo de investigación servirá para conocer y comprender la magnitud de la problemática en la que se desenvuelven los estudiantes de la Institución Educativa Comercial Número 39 "Gerardo Patiño López" de la Provincia de Pasco. A su vez cabe mencionar que el análisis de los resultados, permitirá dar respuesta de manera adecuada y así dirigir con eficiencia proyectos o talleres alternativos, articulando el trabajo en equipo con los profesionales involucrados en el área. Así mismo, es importante contribuir y generar nuevas capacidades, donde la investigación sea de utilidad para asegurar la participación del lector y sirva para otros estudios aplicados a poblaciones con características similares y/o para realizar comparaciones con otras investigaciones.

#### **1.6. Limitaciones de la investigación**

Las limitaciones que probablemente encontramos en el desarrollo del presente proyecto son los siguientes:

- a.** Carencia bibliográfica actualizada en la biblioteca de la UNDAC sobre las variables en estudio.
- b.** Carencia de investigadores especializados, para la elaboración y validación de los instrumentos de investigación.
- c.** Escasa disponibilidad de recursos económicos para poder solventar los costos en la ejecución del presente trabajo de investigación.



## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEORICO**

#### **2.1. Antecedentes de estudio**

##### **2.1.1. Nacional**

Damas & Escobedo (2017) en su investigación titulado “adicción a las redes por internet y habilidades sociales en adolescentes, Trujillo-2016”. Tesis presentada a la Facultad de Enfermería, de la universidad Nacional de Trujillo, para optar el grado académico de licenciada en enfermería. El estudio de investigación de tipo descriptivo - correlacional de corte transversal se realizó en la Institución Educativa Nacional Mixta Víctor Andrés Belaunde de Trujillo – 2016; con el objetivo de determinar la relación de adicción a las redes por internet y la afectación en las habilidades sociales: asertividad, comunicación, autoestima y toma de decisiones en adolescentes. La muestra estuvo constituida por 220 adolescentes de primero a quinto de secundaria. Para la recolección de datos se utilizaron dos instrumentos: El cuestionario de Adicción a las Redes Sociales elaborado por Ecurra y Salas (2014) y el Test de Evaluación de las Habilidades sociales elaborado por el MINSA y el Instituto de Salud Mental Honorio Delgado (1998). La información obtenida fue procesada y analizada en el programa SPSS versión 26 y presentada en tablas de simple y doble entrada, para determinar la relación entre las variables se utilizó la prueba

estadística Chi cuadrado. Concluyendo que: el 25.5% de adolescentes no presentan adicción, el 28.2% presentan adicción leve, el 22.3% adicción moderada y el 24.1% adicción severa. En habilidades sociales, el 57.3% presentó asertividad promedio, el 48.6% comunicación promedio, el 44.1% autoestima promedio y el 78.2% toma de decisiones promedio, existiendo una relación significativa entre adicción a las redes por internet y las habilidades sociales.

Borjas & Honorio (2019) en su investigación “uso de la tecnología móvil y su relación con el desarrollo de habilidades sociales en escolares”. Para optar el título profesional de Licenciada en Enfermería. Tesis presentada a la Facultad de Enfermería - Universidad Nacional de Trujillo. Cuyo objetivo fue determinar la relación entre el uso de la tecnología móvil y el desarrollo de habilidades sociales en escolares del distrito de Guadalupe. El presente trabajo de investigación de tipo cuantitativo, descriptivo correlacional de corte transversal, se realizó en escolares de la Institución Educativa “Nuestra Señora de Guadalupe”, el universo muestral estuvo constituido por 60 escolares del quinto grado de primaria que cumplieron los criterios de inclusión. Para la recolección de datos se utilizó dos instrumentos: Test del Nivel de Uso de Tecnología Móvil y Test de Evaluación del Nivel de desarrollo de habilidades sociales para niños escolares. La información fue obtenida y procesada en el SPSS 25.0 para Windows y analizada mediante la prueba estadística “Chi – cuadrado”. Después del análisis llegó a los siguientes resultados, el nivel de uso de la tecnología móvil en escolares del 5to grado de primaria es del 71.7 por ciento bajo, el 23.3 por ciento moderado y solamente el 5 por ciento niveles altos. Sobre el desarrollo de habilidades sociales es promedio alto (56.7 por ciento) y alto (36.7por ciento) y solo el 6.7 por ciento es de nivel promedio. Así mismo, cabe señalar que según la relación entre el nivel de uso de tecnología móvil y el nivel de desarrollo de habilidades sociales, se encuentra que en el grupo cuyo nivel de uso de

tecnología móvil es bajo, el nivel de desarrollo de habilidades sociales es promedio alto (38.3 por ciento) y alto (33.3 por ciento), y cuando el nivel de uso es moderado, el desarrollo de habilidades sociales está en mayor porcentaje en nivel promedio alto (16.7 por ciento). En el grupo que usa la tecnología a un nivel alto, se aprecia que el desarrollo de las habilidades sociales es mayormente a nivel promedio (3.3 por ciento), resultados que nos indican la relación altamente significativa entre ambas variables evidenciados por la prueba de Chi cuadrado ( $p=0.000 < 0.05$ ).

Challco & Guzmán (2018) en su investigación denominado “uso de videojuegos y su relación con las habilidades sociales en estudiantes del área de ingenierías de la UNSA”, para optar el título profesional de Psicólogas. Tesis presentada a la Facultad de Psicología, Relaciones Industriales y Ciencias de la Comunicación, Cuyo objetivo general planteado fue: Determinar la relación que existe entre el uso de videojuegos con las habilidades sociales en estudiantes del área de ingenierías de la Universidad Nacional de San Agustín, el estudio fue desarrollado siguiendo un enfoque cuantitativo, con un diseño no experimental transversal descriptivo y correlacional, para hallar la relación se usó el coeficiente de correlación de Pearson. Arribando al siguiente resultado, que existe una relación estadísticamente significativa entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales de los estudiantes evaluados ( $r= -.139$ ;  $p= .001$ ), la relación es inversamente proporcional, lo que nos indica que un mayor uso de videojuegos está asociado con bajas habilidades sociales. Sin embargo, la relación es débil, dándonos a entender que el uso de videojuegos no tiene relación directa con un alto o bajo nivel de habilidades sociales, ya que la mayoría de estudiantes que hace uso de videojuegos se ubica en un nivel medio de habilidades sociales. Respecto a la frecuencia en que juegan un 41.7% juega algunas veces a la semana lo que indica una frecuencia de una a tres veces por semana, no representando un abuso o patología. En cuanto a la cantidad de

horas que los estudiantes juegan por día, la mayoría lo hace entre 1 a 3 horas representando el 61.2% del total de los evaluados indicando un uso controlado de videojuegos.

Chambi & Sucari (2017) en su investigación de tesis “adicción a internet, dependencia al móvil, impulsividad y habilidades sociales en preuniversitarios de la Institución Educativa Privada Claudio Galeno, Juliaca 2017”. Para optar el título profesional de Licenciatura EP. D. Psicología, 2017. Tesis presentada a la Universidad Peruana Unión. Facultad de Ciencias de la Salud-Juliaca. Cuyo objetivo fue conocer la relación entre adicción a internet, dependencia al móvil, impulsividad y habilidades sociales en preuniversitarios de la institución educativa privada Claudio Galeno, Juliaca 2017. Los resultados indican que se ha encontrado correlaciones entre dependencia al móvil y adicción a internet ( $r = .528, p < 0.05$ ); adicción a internet e impulsividad ( $r = -.262, p < 0.05$ ), así como dependencia al móvil y habilidades sociales ( $r = -.205, p < 0.05$ ). Por lo cual se concluye que a un nivel de significancia del 5% existen correlaciones estadísticamente significativas entre dependencia a móvil y adicción a internet e impulsividad en preuniversitarios de la institución educativa Claudio Galeno, Juliaca 2017. La investigación arriba a la siguiente conclusión: En relación a la hipótesis general, a un nivel de significancia del 5% existen correlaciones estadísticamente significativas entre dependencia al móvil, adicción a internet e impulsividad, en preuniversitarios de la institución educativa Claudio Galeno, Juliaca 2017. En relación a la primera hipótesis específica, a un nivel de significancia de 5%, se halló que el 63.5% de los preuniversitarios evidencian un nivel promedio de adicción a internet, de igual forma el 35.7% evidencia un nivel bajo de adicción a internet; finalmente, el 0.8% evidencia un nivel alto de adicción a internet. En relación a la segunda hipótesis específica, a un nivel de significancia de 5%, el 42.9% evidencia un nivel promedio de dependencia al móvil y el 4.0% evidencia un nivel alto. En relación a la tercera hipótesis específica, a

un nivel de significancia de 5%, el 56.3% evidencia un nivel promedio de impulsividad y el 0.8% evidencia un nivel alto de impulsividad. En relación a la cuarta hipótesis específica, a un nivel de significancia de 5%, el 11.9% evidencia un nivel medio de habilidades sociales.

Huanca (2011) en su trabajo de investigación, Artículo titulado “Influencia de los juegos de internet en el comportamiento de los adolescentes de la ciudad de Puno - 2010”, de tipo descriptivo explicativo, usó el cuestionario como instrumento de recolección de datos. Tuvo como objetivo identificar y explicar los factores que influyen y efectos que ocasionan en la personalidad de los adolescentes de la ciudad de Puno la participación en los juegos de internet en las diferentes cabinas públicas. A través de la investigación descriptiva y explicativa se hizo el estudio de campo, siendo el tamaño de la muestra 276 internautas. En el trabajo se desarrollan los fundamentos teóricos de internet como fuente de información World Wide Web – página Web, Internet como canal de comunicación interactiva, chat, Facebook, los videojuegos, patologías o efectos negativos de los videojuegos, influencia en las actitudes y comportamientos de los adolescentes. Los resultados revelan que los juegos de internet influyen y generan efectos negativos en la personalidad y en el comportamiento cotidiano de los adolescentes. Los factores que influyen en los adolescentes a entraren el internet son principalmente los personales, por falta de afecto fraternal, incomprensión, para refugiarse y mitigar la soledad y otros por la influencia de los amigos. Llegó a la siguiente conclusión: la participación frecuente de los adolescentes en los juegos online, influye y genera efectos negativos en la personalidad y en el comportamiento cotidiano de los adolescentes, ya que el 31.2 % visita siempre permanentemente internet, debido a que están acostumbrados y la cercanía de la ubicación de las cabinas de internet. Los factores que influyen en los adolescentes de la ciudad de Puno a entrar a internet, son principalmente los factores personales, el 52.5 % de los

adolescentes manifiestan así. Otro sector importante de los adolescentes concurre al internet por falta de afecto fraternal, incomprensión y por la influencia de los amigos. La participación constante de los adolescentes en los juegos de internet genera efectos y cambios negativos. En su forma de hablar conlleva al uso de jergas y palabras indecentes, en su forma de escribir abreviaturas populares no oficiales, en la forma de vestir atuendos de otro contexto.

Ccopa & Turpo (2019) en su trabajo de investigación, titulado “adicción a las redes sociales y habilidades sociales en adolescentes de la Institución Educativa Politécnico Huáscar de Puno, 2019. Tesis presentada a la Universidad Nacional del altiplano, a la Escuela profesional de Enfermera. Tuvo como objetivo determinar la relación entre la adicción a las redes sociales y las habilidades sociales en los adolescentes de la Institución Educativa Politécnico Huáscar de Puno, la investigación fue de tipo descriptivo correlacional, de diseño no experimental de corte transversal, la población de estudio fue de 130 adolescentes seleccionados mediante muestreo no probabilístico, por conveniencia. Las variables de estudio se sometieron a la prueba estadística de Chi-cuadrada de Pearson, con el 95% de confiabilidad y una significancia de  $p < 0.05$ . Los resultados, muestran que existe relación entre ambas variables, porque la  $\chi^2$  (Chi-cuadrada calculada) es mayor a la  $\chi^2$  (Chi-cuadrada tabulada). Presentando porcentajes de la siguiente manera el 10.8% tiene una adicción alta en redes sociales y un promedio bajo en habilidades sociales, el 24.6% de la población total presenta promedio bajo en habilidades sociales, el 39.2% presenta adicción media en cuanto a la adicción a las redes sociales. Así mismo, respecto a la adicción a las redes sociales y la dimensión asertividad; el 13.1% de la población tiene una adicción media y un promedio bajo en esta dimensión; mientras que el 11.5% presenta una adicción baja y alta asertividad y en un 10% con un nivel muy bajo en adicción y alto en asertividad. Entonces el análisis estadístico de Chi cuadrada de relación, señala la existencia de un

nivel de significancia  $p=0.0001$ , donde la  $\chi^2 = 73.754$  es mayor a la  $\chi^2 = 36.415$ , significa que existe relación. También Se evidencia que el 20.0% tiene una adicción media y un promedio bajo en comunicación. El 14.6% presenta una adicción alta y un promedio bajo en dicha dimensión. Así mismo el 8.5% tiene una adicción alto y un nivel bajo en comunicación, donde la  $\chi^2 = 51.472$  es mayor a la  $\chi^2 = 36.415$ , significa que existe relación. Por otro lado, el 19.2% tiene una adicción media a las redes sociales y nivel promedio en autoestima, el 13.8% una adicción alta y autoestima a nivel promedio y un 7.7% adicción media y promedio bajo en autoestima. Entonces el análisis estadístico de Chi cuadrada de relación, señala la existencia de un nivel de significancia  $p=0.0001$ , cuyo  $\chi^2 = 40.540$  es mayor a la  $\chi^2 = 31.410$ , significa que existe relación. Por último, los resultados muestran que el 12.3% de la población total tiene una adicción media y un nivel promedio en toma de decisiones, el 9.2% presenta una adicción baja y promedio en toma de decisiones. Entonces el análisis estadístico de Chi cuadrada de relación, señala la existencia de un nivel de significancia  $p=0.0001$ , rechazando la hipótesis específica del estudio, porque la  $\chi^2 = 34.728$  es menor a la  $\chi^2 = 36.415$ , significa que no existe relación entre la adicción a redes sociales y la toma de decisiones en adolescentes de la I. E. Politécnico Huáscar Puno.

Quecaño (2017) en su trabajo de investigación, titulado “frecuencia de acceso y uso de los servicios de internet por estudiantes universitarios de la escuela profesional de Sociología – UNA Puno 2015”. Tesis presentada a la Escuela Profesional de Sociología (EPS), Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional del Altiplano (UNA), Departamento de Puno. Se planteó como objetivo conocer el uso de los servicios de internet y la frecuencia de acceso para la comunicación, entretenimiento y búsqueda de información académica en los estudiantes universitarios de la Escuela Profesional de

Sociología UNA Puno y si conectarse a las redes sociales o de entretenimiento durante el proceso de búsqueda de información académica limitaría el aprovechamiento adecuado del tiempo durante su formación universitaria”. La hipótesis principal planteada es: “Los estudiantes de la Escuela Profesional de Sociología UNA Puno hacen uso y acceden a los servicios de internet para la búsqueda de información académica, para comunicarse, informarse, o entretenerse; el acceso para socialización durante el tiempo que buscan información académica podría interferir el aprovechamiento adecuado del tiempo durante su proceso de formación universitaria”. La metodología empleada es de tipo descriptivo, no experimental de carácter transversal. Para el desarrollo de la investigación se aplicó una encuesta a 60 alumnos regulares de la Escuela Profesional de Sociología. Los resultados a la que se arriba son: todos los estudiantes de la Escuela Profesional acceden a los servicios de internet: el 37% para consultar y descargar información académica, solo el 20% copia y pega información sin previo análisis, el 23 % accede a redes sociales para comunicarse y entretenerse. El 95% de jóvenes usa internet para comunicarse o entretenerse fundamentalmente través de Facebook.

Cahuana (2019) en su tesis “Desarrollo de habilidades sociales en adolescentes de la institución educativa secundaria Mañazo 2018”. Tesis presentada a la Universidad Nacional del Altiplano – Facultad de Enfermería. Cuyo objetivo fue determinar el nivel de las habilidades sociales en los adolescentes de la Institución Educativa Secundaria Mañazo según sexo y edad. El estudio fue de tipo descriptivo de corte transversal; la población estuvo constituida por el total de estudiantes de primero a quinto grado un total de 283 participantes que cumplieron con los criterios de inclusión, la recolección de datos se realizó con la técnica de la encuesta; cuyo instrumento fue la lista de evaluación de habilidades sociales. Para el tratamiento de los datos se aplicó la estadística descriptiva porcentual. Los resultados obtenidos describen lo



siguiente: respecto al nivel de habilidades sociales en los adolescentes el 32.86% se encuentran en la categoría promedio, seguido del 21.91% en promedio alto y el 4.59% en la categoría muy alto; no existe mucha diferencia en los resultados en cuanto a edad; respecto al sexo femenino el 41.67% se encuentra en la categoría promedio y el 4.86% en la categoría bajo y muy alto, en cuanto al sexo masculino el 28.78% se ubica en la categoría promedio bajo y el 4.32% en la categoría muy alto; sin embargo el sexo femenino obtiene 38.19% en promedio alto en la dimensión asertividad demostrando su predominio en esta habilidad y el sexo masculino obtiene 36.69% en la categoría promedio en la dimensión comunicación siendo la habilidad con más porcentaje para los adolescentes, en la dimensión autoestima se obtuvo que el sexo femenino se ubica en la categoría promedio con 45.83% y el 0.69% en la categoría bajo, en el sexo masculino el 35.25% en la categoría promedio y el 5.76% en la categoría bajo, en la dimensión toma de decisiones el sexo femenino se ubica en la categoría de promedio alto con 36.81% y el 2.08% muy alto, en el sexo masculino el 32.37% se ubica en la categoría promedio y el 2.16% muy alto.

### **2.1.2. Internacional.**

Reolid et al. (2015) en su artículo de investigación denominada "frecuencia y características de uso de Internet por adolescentes españoles. Un estudio transversal". En noviembre del 2013. Publicado por el Centro de Salud Universitario Zona IV de Albacete, España. Cuyo objetivo principal fue determinar la frecuencia de uso de internet por adolescentes, así como las aplicaciones utilizadas, los estudiantes de la escuela secundaria obligatoria de dos institutos de Albacete fueron invitados a responder un cuestionario autoadministrable, con preguntas de respuesta abierta y cerrada. El análisis estadístico ha incluido comparación de proporciones (Chi cuadrado) y de medias/medianas (t de Student/pruebas no paramétricas). Arribando a los siguientes Resultados: Participaron 967 estudiantes, con media de edad de

13,8 años (rango: 11-20); 53,5% de mujeres. La mayoría (70,9%) vivían en la ciudad. La clase social era mayoritariamente media (51,3%) y alta (34,8%). La mayoría se conectaba a Internet a diario (73,4%); solo 0,9% decía no conectarse nunca. Las aplicaciones más utilizadas eran WhatsApp (77,1%), redes sociales (70,1%) y relacionadas con música (66,6%). Se ha encontrado una mayor frecuencia de utilización por las mujeres de redes sociales ( $p= 0,004$ ), WhatsApp ( $p < 0,0001$ ) y veían películas o series ( $p= 0,035$ ).

Galindo & Reyes (2015) en su trabajo de investigación denominado “uso de Internet y habilidades sociales en un grupo de estudiantes de los Programas de Psicología y Comunicación Social y Periodismo de la Fundación Universitaria los Libertadores de Bogotá”. Tesis presentada a la Facultad de Psicología Bogotá, D. C de la universidad Fundación Universitaria los Libertadores, septiembre de 2015. Tesis para optar el grado académico de licenciada en Psicología. Cuyo objetivo general fue establecer la correlación existente entre el uso de internet y habilidades sociales en estudiantes de los programas de Psicología y Comunicación Social y Periodismo de la Fundación Universitaria los Libertadores de la sede de la ciudad de Bogotá. La investigación arriba a los siguientes resultados, hay una correlación negativa de media magnitud (-0.331) entre las dos variables, lo cual indica que a mayor uso de internet menor es la habilidad social. Igualmente, se evidencio correlaciones negativas de media magnitud entre las puntuaciones del IAT y las sub escalas I IV y V; por lo tanto, los resultados sugieren que a mayor uso de Internet se presenta menor capacidad para expresarse de forma espontánea, cortar interacciones que no se quieren mantener y expresar peticiones a otras personas de algo que se desea, donde los estudiantes no presentan afectación en sus actividades cotidianas por el uso controlado que le dan a la red, en efecto, se evidenció que sus habilidades sociales se ven disminuidas. Por lo tanto, al preferir las relaciones sociales online que las relaciones directas con los amigos o pareja,

se dificulta que pongan en práctica sus competencias sociales para desenvolverse en todas las áreas de ajuste.

## **2.2. Bases teóricas - científicas**

### **2.2.1. Internet**

- **Uso de la información en el internet**

La introducción de las Tecnologías de la información y comunicación cambiaron el modelo de los sistemas de todo el mundo en cuanto al manejo y acceso de la información y comunicación, teniendo un fuerte impacto en el ámbito escolar, en el proceso de integración de los recursos tecnológicos y la aparición de las web 2.0 que hicieron posible el tránsito de los escenarios en la internet en el cual se presentaron diversas formas del acceso a la información de diferentes niveles como páginas web comerciales, bibliotecas virtuales, repositorios, tesis, proyectos, artículos, en fin una cantidad de información que podía ser consultada y descargada promoviendo la facilidad para la investigación y el aporte al conocimiento, sin embargo en la academia se visibilizó una barrera asociada a las condiciones, prácticas y creencias del manejo de la información. Con la creación del internet en diferentes aplicaciones en año 1969, se construyó una red que ha permitido mezclar la comunicación y la tecnología, los computadores ya existían, pero el uso exclusivo era para tareas que facilitaran el trabajo de los seres humanos (Aguilar Rodríguez y Said Hung, 2010, p, 196).

El uso del internet con el tiempo creció manera exponencial en todo el mundo, convirtiéndose en una herramienta de suma importancia y popularidad, dotada de atributos que han permitido la evolución de las comunicaciones y la tecnología, (Sánchez, 2014, p.2).

En este contexto se desarrollan varias actuaciones que han

cambiado profundamente el quehacer pedagógico de los docentes y la forma como los estudiantes aprenden y consolidan el conocimiento desde diferentes perspectivas, una los modelos y marcos curriculares que se trabajan y la otra los factores que personales con los que el estudiante se apropia no solo de los recursos tecnológicos sino del saber de su campo profesional, estas dos situaciones permitieron la libre autodeterminación del manejo de la información en la formación del estudiante y sus actuaciones para lograr su meta escolar.

De esta manera el uso del internet mediado por la tecnología y la comunicación, tienen dos aspectos que requieren de la adopción de las condiciones de transferencia de la información que hace posible aprender a los estudiantes, según (Fullan, 1999, citado en Kozma, 2003, p. 129), se refiere a estas condiciones como un “ desafío al transferir una innovación es replicar en un nuevo escenario las condiciones que hicieron posible la innovación, no la innovación misma”, lo que se traduce en cómo es posible que estos nuevos escenarios sean adoptados y replicados en los comportamientos humanos en este caso los estudiantes.

El concepto del uso del internet, por sí solo no tiene sentido, pero cuando se observa la relación con los resultados de la acción adquiere relevancia, de tal manera que la práctica del uso de la tecnología tiene un fin en particular en el ámbito escolar que es el aprendizaje, (Anderson, 2008; Empírica, 2007; Rychen & Salganik, 2003) se refieren a las “ prácticas con TIC que demuestran ser efectivas ya sea en la enseñanza de asignaturas o en el desarrollo de nuevas habilidades y competencias relacionadas con la emergencia de Internet y las demandas de la sociedad del

conocimiento, llamadas comúnmente competencias siglo XXI” (p.6). Entonces el buen uso del internet se verá reflejado en lograr mejores aprendizajes, innovación pedagógica y producir un cambio en los ámbitos donde se desenvuelvan los seres humanos que utilicen la información.

El acceso de la información y el uso que se le a esta reproducida en productividad y aprendizaje, implica un enfoque en el manejo de la información UNESCO (2008), hacia lo que llamo “la alfabetización digital” para preparar a los estudiantes, ciudadanos y trabajadores para utilizar las tecnologías y apoyar el desarrollo social, mejorar la productividad económica y la educación.

Para afianzar el uso de las tecnologías y el provecho del “desarrollo del pensamiento independiente y creativo el estudiante tendrá que ser capaz de resolver problemas con confianza y administrar su propio aprendizaje a lo largo de la vida” (OCDE, 2001, p. 11). Desde luego implica un conjunto de competencias informacionales que aportan en el trabajo, la educación, la comunidad y la vida social, incluyendo destrezas de manejo de información y la capacidad de realizar juicios sobre relevancia y confiabilidad al buscar en Internet (ibídem, p.15).

Para concluir es importante que en el ámbito escolar el uso del internet y se reflejen en las actuaciones tanto de docentes como de estudiantes, situación que deberá procesarse incorporando las competencias informacionales que le darán al estudiante la capacidad y las herramientas necesarias para el manejo de la información si se adoptara métodos para aumentar la responsabilidad, la conducta ética, en esa medida cambiará los efectos nocivos del uso inapropiado del internet y disminuir los

riesgos a los que se exponen los estudiantes en la Universidad y en el marco jurídico de la ley Colombiana cuando se trata de plagio, fraude o derechos de autor.

Uno de los factores que influyen en las practicas con el uso del internet y la tecnología en el ámbito escolar es referida al docente y su papel sobre cómo enseña a sus estudiantes a manejar la información. SITES, (2006) afirma que “la orientación pedagógica del profesor al usar las TIC en su enseñanza es central para obtener mejores resultados en términos de destrezas de la información”, (p.7). Por tal motivo es fundamental proporcionar al estudiante los suficientes conocimientos y desarrollar sus destrezas al utilizar los recursos tecnológicos. La calidad se logra cuando ésta permite acceso a una clase mejor diseñada y la oportunidad de aprender de maneras diferentes, (Chapman y Malhck, 2004, p.16).

Por otro lado, Osborne y Hennessy (2003) señalan que el “profesor cumple un papel crítico para un uso de TIC con efectos transformadores sobre la enseñanza de las ciencias”. A través de capacitarlos sobre la selección de información, análisis e interpretación y producción de un nuevo conocimiento generado de la información a la que tuvo acceso por medio del internet. Promover el uso de las TICS en el aula de clase, parece ser una política intrincada dentro de la necesidad de desarrollar habilidades informáticas y la consolidación de un espacio particular de aprendizaje y la integración de la tecnología como apoyo para alcanzar logros y objetivos curriculares.

Tal y como se han constituido los planes para orientar las estrategias de capacitación de los profesores, para el uso de las TICS en la docencia universitaria, compromete a las diferentes instancias

académicas y administrativas, a reflexionar en torno a la noción de integración de las tecnologías en función del desarrollo de “habilidades de aprendizaje”, como lo determina el “Consortio de Habilidades Indispensables para el Siglo XXI” y su idea de categorizar estas habilidades en: (1) Habilidades de información y comunicación: Información o alfabetismo en medios y habilidades de comunicación. (2) Habilidades de pensamiento y de solución de problemas: Pensamiento crítico y pensamiento sistémico, identificación, formulación y solución de problemas, la creatividad y curiosidad intelectual. (3) Habilidades interpersonales y de autonomía: Habilidades interpersonales y de colaboración y Autonomía o autodirección.

- **El uso del Internet y las competencias informacionales**

El gran volumen de información que se presenta en el internet hace cada vez más indispensable disponer de conocimientos y herramientas que permitan la organización, recuperación y almacenamiento eficiente de la información. Por lo tanto, el desarrollo de competencias informacionales se hace necesarias para el manejo de la información y el uso de fuentes y recursos que faciliten la búsqueda y recuperación de información, se constituye en un elemento indispensable para mantenerse actualizado y ser competitivo en la sociedad actual.

Por ello en la última década se definieron una serie de normas o estándares internacionales que establecen las competencias informacionales requeridas por los ciudadanos para ser considerados alfabetizados informacionalmente y responder eficientemente a las necesidades o problemas informativos que se presentan en la vida cotidiana e incorporar el autoaprendizaje y el

aprendizaje a lo largo de la vida como elementos fundamentales para mantenerse actualizado y ser competitivo en un entorno cambiante; en el caso específico del contexto universitario se dispone de las normas sobre alfabetización informacional para la educación superior aprobadas por la Association of College and Research Libraries (ACRL-ALA) en 2000, la norma Council of Australian University Librarian (CAUL) y la norma Australian and New Zealand Institute for Information Literacy (ANZIL) en su segunda edición de 2001.

En estas normas se plantea la relación de que los estudiantes-usuarios ciudadanos para ser competentes en manejo de información implicando la capacidad para reconocer su necesidad de información, determinar el alcance de la información que necesitan, identificar fuentes y recursos de información, evaluarlas, incorporarla a su propia base de conocimientos y crear nueva información.

Para Alvarado (2009) presenta en la definición de Competencias informacionales en cuatro modalidades propuestas a saber: (a) potencializante, se refiere a las concepciones del sujeto sobre el conocimiento y la forma de llegar a conocer; (b) virtualizante, identifica las motivaciones que mueven al sujeto a actuar y que se manifiestan en los argumentos para realizar y perseverar en una tarea; (c) actualizante, corresponde al conocimiento del sujeto sobre qué hacer y cómo realizar una acción de búsqueda de información y; (d) realizante, entendida como la ejecución del sujeto al hacer uso de fuentes de información y se expresa en la forma cómo apropia información, y cómo comunica la elaboración que hace a partir de esta, (p.7).



De esta manera el uso del internet en el ámbito escolar representa una ventaja por las diferentes herramientas que provee para facilitar el aprendizaje. “El uso del internet como una interacción con la información que da cuenta del sujeto en el hacer que establece con la diversidad de fuentes existentes en “contextos de vida cotidiana” (Ocampo, 2005, p.45). En este sentido identifica algunos factores que pueden afectar la educación superior, donde existen dificultades que ésta afronta para el desarrollo, aun de aquellas competencias mínimas que demanda la sociedad informacional. No en vano se conecta o relaciona con las competencias informacionales ya que estas son las que actúan sobre el sujeto que tiene acceso a la información y trabajara con está para el saber o el conocimiento que pueda extraer de ella.

Las competencias informacionales se encuentran asociadas fundamentalmente a los estándares establecidos por instituciones como la Association of College and Research Library – ACRL (2000), según las cuales las prácticas de búsqueda, evaluación y uso de la información son definidas en función de la adquisición, desarrollo y demostración de habilidades individuales.

Dentro de estos estándares los relaciona con tres aspectos importantes que son: Habilidades, como el papel que desempeñan en la práctica reiterada o la enseñanza para su desarrollo; este con carácter en el contexto del aprendizaje. “La ciencia de la información orienta sus acciones hacia la instrucción en información específica y precisa, de manera que la evaluación de tales aprendizajes se centra en los conocimientos adquiridos, medidos a través de pruebas objetivas” (MontielOverall, 2007, p.37). En otras palabras, considera el procesamiento de información por parte de los usuarios como un

aspecto importante en la construcción de significado a partir de fuentes de información.

Y el tercero con la competencia social, en este sentido la interacción que lograra el sujeto al usar el internet como plataforma para ampliar el conocimiento en cuanto a la crítica, reflexión, análisis de situaciones y conciencia para asumir comportamientos sociales. La competencia informacional es una práctica con dimensión social y cultural; y el énfasis se centra en la relación existente entre su desarrollo y la formación de un sujeto social capaz de asumir con conciencia, tanto crítica como ética, la diversidad y complejidad de factores culturales que median el acceso a la información y la información misma. (González y Barbosa, 2013, p.109).

Vigostsky, (1968), introduce las variables como la cultura, condición inseparable de la forma de pensar y aprender de los sujetos; la actividad humana como situada en un contexto de interacción social y cultural; la interacción con otros, mediadora de la construcción de conocimiento y las diferencias culturales y contextuales, configuradoras de ideas y prácticas cotidianas.

En este sentido las competencias se transforman en estructuras complejas que tienen diferentes variables multidimensionales ya que el ser humano es único y reacciona de manera diferente ante los estímulos del entorno, es así que todos los sujetos actúan diferentes en situaciones iguales de acuerdo a sus creencias y todo un conjunto de valores que ha establecido a lo largo de vida, por este motivo los comportamientos son imprevisibles y cargados de incertidumbre. Según, Matilla (2011) señala que las competencias “requieren combinar, asociar y complementar, referentes de la ciencia y la tecnología, valores, actitudes, emociones, estrategias, habilidades,

experiencias personales y socioculturales históricamente construidas para una actuación comprometida y responsable como sujeto individual y como ciudadano del mundo”.

De esta manera la información y el mundo evolucionaron concibiendo nuevos escenarios de interacción en todos los ámbitos atribuyendo pautas de percepción y según estos cambiaron las perspectivas del manejo de la información en las prácticas cotidianas del ser humano, referente a ello Palomares Ruiz (2004) se refiere a que la “globalización, incremento la trasmisión de modelos de vida impuestos por los medios de comunicación”, es decir las relaciones cambiaron, el manejo de la información, la cultura, las fronteras, la autoridad, toda una transformación donde el predominio de la individualidad sobre los valores sociales llevo a una transición de la sociedad del conocimiento a una sociedad informática que supero los contextos de toda índole que venía de forma pasiva y se tradujo en la interactividad informacional.

- **El uso del internet y las competencias por habilidades**

El concepto de competencias por habilidades o destreza se refiere a hace énfasis en el papel que desempeñan la práctica reiterada o la enseñanza para su desarrollo; particularmente para el desempeño adecuado en contextos formales de aprendizaje. De allí que los propósitos que guían el desarrollo de tales habilidades guarden relación con tareas de orden académico. Según ACRL/ALA (2000), las habilidades está en la capacidad de determinar el alcance de la información requerida, acceder a ella con eficacia y eficiencia, evaluar de forma crítica la información y sus fuentes, incorporar la información seleccionada a su propia base de conocimientos, utilizar la información de manera eficaz para acometer tareas específicas,

comprender la problemática económica, legal y social que rodea al uso de la información, y acceder a ella y utilizarla de forma ética y legal. (p. 45).

Asociándolas Tejada y Tobón (2006), a la competencia, las habilidades, actitudes, aptitudes, destrezas, necesarias para el uso de la información de forma creativa, ética y productiva”, teniendo en cuenta los planteamientos de Ferreira y Dudziak (2004) amplían las dimensiones de abordaje de las competencias informacionales, “destaca la importancia de la alfabetización digital en este proceso, así como el desarrollo de los procesos cognitivos asociados, señalan la necesidad de mantener en perspectiva el establecimiento de conexiones entre las habilidades, los conocimientos y los valores construidos por el sujeto en el proceso de hacerse competente”, (p.14).

De tal manera que las habilidades para el uso del internet requieren de un correcto desarrollo de las competencias informacionales en los centros educativos, es fundamental enseñar de manera intencional y sistemática, utilizando estratégicamente las nuevas tecnologías, de tal modo que se maneje e interprete la información, y ayudar a que la información se transforme en conocimiento (Becerril & Badía, 2013, p. 659).

Las competencias por habilidades según Markless y Streatfield, (2016), son: Competencia 1. Reconocer la necesidad de información: Reconocer la necesidad de información es saber definir de una manera clara y precisa qué información se necesita y cuál es el propósito de la búsqueda. Involucra el conocimiento previo, es decir, qué se conoce acerca del tema o si por el contrario, es la primera que vez que se escucha. Competencia 2. Localizar la

información: Localizar la información es saber identificar las mejores fuentes según la necesidad de información, construir un banco de palabras clave utilizando una estrategia de búsqueda sistemática.

Competencia 3. Organizar la información: Organizar la información es ordenar y clasificar la información localizada, para seleccionar la que es más pertinente o relevante para la investigación. Es estructurar y dar sentido a la información recuperada.

Competencia 4. Evaluar la información y sus fuentes de forma crítica: Evaluar la información y sus fuentes de forma crítica es determinar qué tan buena es esta información y tener la capacidad para valorarla según su actualidad, autenticidad y pertinencia, al igual que la fuente de donde proviene. (Association of College & Research Libraries (ACRL), 2016).

Competencia 5. Usar la información: Usar la información significa apropiarse de lo que se ha aprendido; para generar nuevo conocimiento, y aplicarlo de forma crítica para la resolución de problemas y la toma de decisiones.

Competencia 6. Compartir la información: Compartir la información es comunicar de forma ética y legal el nuevo conocimiento, mediante una variedad de formatos; citando y referenciando en forma adecuada; reestructurando la información para diferentes propósitos.

Los nuevos escenarios de enseñanza proponen nuevas estrategias para que el usuario del internet a partir de situaciones didácticas le dé un tratamiento efectivo a la información, se puede comunicar y colaborar en su manejo (Blasco & Durbán, 2012). De acuerdo con Escamilla (2011), en los centros educativos se han de tener las competencias básicas como núcleo de referencia, para poder ser concretadas en los diferentes niveles de manera curricular. De tal manera se logre el desarrollo de competencias informacionales

mediante la habilidad y actitud requeridas para las actuaciones dentro del contexto académico y fuera de él.

- **El uso del internet y las competencias por acceso a la información**

En cuanto a la competencia por acceso a la información Marciales (2008) considera que para el acceso a la información perspectiva en la cual el eje del concepto se encuentra en el desarrollo de un hacer, de orden instrumental que posibilite el acceso y uso de la información. De acuerdo a lo anterior existe una relación directa con el uso del internet en la actuación del manejo de los recursos tecnológico, para ello es necesario que la alfabetización informacional se proporcione desde el conocimiento de todas las herramientas que poseen “los múltiples lenguajes y códigos (textuales, icónicos, hipertextuales, audiovisuales, multimedia...) que adopta la información debería ser una meta recurrente y permanente de todo el sistema educativo desde la Educación Infantil hasta la Superior” (Area M, 2010, p. 7).

En este sentido el real alcance de la alfabetización informacional al uso instrumental de las herramientas es muy importante ya que se podrá trabajar de manera integrada para el logro de los objetivos, lo que representa un permanente avance en el progreso de la apropiación de la información puesta en internet y sus múltiples motores de búsqueda, según Pinto (2011) el acceso a la información podrá ser sometida al reconocimiento y manejo de los recursos electrónicos de información como: autoría dando credibilidad a la fuente de la información, contenido referido este a la cobertura, pertinencia, validez y objetividad; accesibilidad y Funcionalidad, la cual hace énfasis en la capacidad que tiene el recurso para ser

recuperado por medio de cualquiera de las estrategias de búsqueda que utilice el usuario. Además de medir su utilidad con respecto a éste; navegabilidad, relacionada con el conjunto de estrategias de navegación que ofrece y del diseño mismo y por último la actualización es decir que la información posea atributos como los avances más recientes de la información.

Por lo tanto, la competencia de acceso a la información está vinculada a la calidad del uso de las herramientas que proporciona el internet como fuente de información óptima para el desenvolvimiento en el campo académico, saber utilizar los diferentes recursos tecnológicos para alcanzar los objetivos propuestos.

- **El uso del internet y las competencias por aspectos sociales**

Desde la dimensión social la información es un punto indispensable para la comunicación y trascender hacia el mundo de la interacción en diversos niveles, Marciales (2008) la concibe “como una práctica con dimensión social, en cuanto al sujeto social, capaz de asumir con conciencia, tanto crítica como ética, la diversidad y complejidad de los factores que median el acceso a la información”, (p,13).

De tal manera que es a partir de esta competencia que realmente se puede generar conocimiento, claridad mental y construcción de ciudadanía, elementos primordiales en el desarrollo social y cultural de cualquier comunidad, BarbosaChacón (2008), el aspecto social de las competencias informacionales son “el entramado de relaciones tejidas entre las adhesiones y creencias, motivaciones y aptitudes del sujeto epistémico, construidas a lo largo de su historia en contextos situados de aprendizaje, formales y no formales. Tal entramado de relaciones actúa como matriz de referencia de las

formas de apropiación de la información que tienen lugar a través del acceder, evaluar y hacer uso de esta, y que expresan los contextos culturales en los cuales fueron construidas” (p. 651).

En el proceso del aprendizaje el individuo cataliza muchos saberes y mediante estos conocimientos pueden variar las formas de percibir el mundo y también de cambiar pensamientos, desde el punto de vista el uso ético de la información es muy importante ya que el sujeto manipula la información de acuerdo a su conciencia ética con respecto a lo científico, para ello se toma a (Aluja y Birke, 2004, p.92), quien define la ética científica como “una rama de la ética aplicada que estudia los problemas y las consecuencias de la mala conducta científica...” y clasifican la mala conducta científica en conductas éticamente inaceptables y conductas éticamente cuestionables.

El aumento de hechos problemáticos con la manipulación de la información forma parte de las competencias informacionales ya que según Brazuelo y Gallegos (2014), el plagio de documentos como actuación intencional tiene tres dimensiones: valores individuales, derechos de autor, y derechos humanos y ciudadanos. (p. 97) Sobre las conductas no ética con la información Canto y Benois (2009), según investigación realizada en la Universidad Autónoma de Yucatán, concluyeron que las conductas no éticas de estudiantes fueron: plagio, falta de espíritu para trabajar en equipo, exhibir antivalores, copiar o hacer trampa, presentar problemas éticos en su relación con los otros, problemas éticos en las clases, problemas éticos con los profesores, ser individualista, problemas éticos relacionados con la profesión, falta de principios; y problemas éticos relacionados con la investigación. (pág. 207-223).



Lo que demuestra que los valores y principios han cambiado de manera alarmante, siendo dañinos para la educación y la sociedad, en este mismo sentido hace referencia a que “es importante considerar las implicaciones a nivel institucional, ya que éstas tienen un mayor impacto en la sociedad”, (Aluja y Birke, 2004 p. 113). Como también Montaña (2004) considera que los efectos negativos del mal comportamiento ético en las ciencias son: “a) confunde, desorienta y no pocas veces conduce por caminos equivocados a quienes se inician en la actividad de investigación y b) genera desconfianza y escepticismo sobre la utilidad de la investigación científica por parte de sectores importantes de la sociedad”, traduciéndose en poca calidad productiva académica y el deterioro de actuaciones honestas que no prosperan en el sociedad, aniquilan los valores y esto constituye una incapacidad para el futuro profesional, pues estarán reflejadas en la relación con lo económico, laboral y social de las organizaciones que requieren profesionales responsables, activos, honestos y sensibles a la información.

- **El uso del internet y el uso legal de la información**

El uso legal de la información parte de las políticas, normatividad y derechos de los usuarios que acceden a la información, tiene una fuerte relación con las conductas ética y las buenas prácticas que ella demanda para que la utilidad que proporciona las tecnologías de la información y comunicación no desborde a cometer delitos informáticos por el uso inapropiado.

Según, Sánchez (2001), hace referencia a que el “progreso tecnológico puede ser portador de beneficios o de perjuicios, según como se encauce la voluntad humana, dando origen a nuevas situaciones que han provocado la necesidad de nuevas elecciones

y decisiones”, las conductas irresponsables en el mal uso de la información a visibilizado los profundos problemas y consecuencias que estos abarcan cada día más a jóvenes inexpertos o personas inescrupulosas, de ahí que las legislaciones y la jurisprudencia de los Tribunales de la mayoría de países han reconocido la importancia de defender los derechos a la intimidad como valor esencial, a la protección de la información. Es así que los sistemas educativos afrontan hoy problemáticas sobre el uso ilegal de la información por parte de los estudiantes y docentes en delitos informáticos como el plagio, el cyberbullying, los derechos de autor, la falta de valores atenta contra la seguridad de la información, los derechos humanos, por ello en el proceso de integración de las tecnologías de la información y comunicación tuvieron que adaptar sus políticas frente al acceso y manejo de la información.

La integración de las TIC, implican cambios significativos en la sociedad de la información y como tal en esta nueva concepción el proceso de enseñanza aprendizaje, Salinas, (1997), la atención se centra en las destrezas emocionales e intelectuales a distintos niveles; la preparación de los jóvenes para asumir responsabilidades que demanda el mundo laboral con las competencias necesarias para este proceso de aprendizaje continuo, (p.7).

Estos retos que suponen para la organización del proceso de enseñanza aprendizaje dependerán en gran medida en la normatividad y políticas que adopte para que la formación con sus recursos se desarrolle con las competencias requeridas para desenvolverse como profesional.

- **Los delitos informáticos**

Los primeros antecedentes del delito informático fueron realizados a partir de estudios empíricos llevados en los años 70, desarrollados con base en investigación científica de la rama de la criminológica (División de Investigación y Desarrollo del Consejo Nacional de la Prevención del Delito, 1981), donde se detectó el primer caso de delito informático denominado el caso de Draper Jhon, en Septiembre de 1970, o también como el del Captain Curnch, donde se tenía que descubrir un obsequio y lo que hacía era duplica perfectamente la frecuencia del tono 2600 Hz de una línea de WATS permitiéndole hacer llamadas telefónicas gratis y la gran víctima era AT & T.

Luego la conceptualización fue variando de acuerdo a la época y al tipo de delitos que se fueron desarrollando y visibilizando, es así que frente a su concepto tenemos: Según (Siura L. Arregoitia, s.f) el delito informático es "Toda acción típica, antijurídica y dolosa cometida mediante el uso normal de la informática, o sea, un elemento informático o telemático, contra el soporte lógico o software, de un sistema de tratamiento autorizado de la información". En contraste, Téllez (2007), amplía el concepto señalando que los delitos informáticos son "actitudes ilícitas en que se tienen a las computadoras como instrumento o fin (concepto atípico) o las conductas típicas, antijurídicas y culpables en que se tienen a las computadoras como instrumento o fin (concepto típico)".

Por su parte, Sarzana, (2011) sostiene que los delitos informáticos son "cualquier comportamiento criminal en que la computadora está involucrada como material, objeto o mero símbolo". (p.2).

Para Piattini-Velthuis y del Peso-Navarro (2011) recuerdan el

elemento sancionatorio: “Se podría definir el delito informático como toda acción (acción u omisión) culpable realizada por un ser humano, que cause perjuicio a persona sin que necesariamente se beneficie el autor o que, por el contrario, produzca un beneficio ilícito a su autor, aunque no perjudique de forma directa o indirecta a la víctima, tipificado por la Ley, que se realiza en el entorno informático y está sancionado con una pena.

La Interpol (2013), tipifica los delitos informáticos en variedad de modalidades como: Ataques contra sistemas y datos informáticos, Usurpación de la identidad, Distribución de imágenes de agresiones sexuales contra menores, Estafas a través de Internet, Intrusión en servicios financieros en línea, Difusión de virus, Botnets (redes de equipos infectados controlados por usuarios remotos) y el Phishing (adquisición fraudulenta de información personal confidencial).

Los asociados a las redes según la Interpol son: Acceso a material inadecuado (ilícito, violento, pornográfico, etc.), Procrastinación (distracciones para los usuarios), problemas de socialización, robos de identidad, acoso (pérdida de intimidad), sexting (manejo de contenido erótico), Cyberbullying (acoso entre menores por diversos medios: móvil, Internet, videojuegos, etc.) y Cibergrooming (método utilizado por pederastas para contactar con niños y adolescentes en redes sociales o salas de chat)

Se puede concluir que el delito informático es perpetrado por el uso de la computadora a través de redes y sistemas de información sistematizada. Independiente del propósito y finalidad deseada por parte del criminal o delincuente informático. Es importante resaltar que en el delito informático existen dentro del marco jurídico la acción de los sujetos que intervienen en ellas por ello tipifican dos

que son sujeto activo y sujeto pasivo, de acuerdo a ello se conceptúa de la siguiente forma.

El sujeto activo, según Garrido Montt (1992), es aquel quien realiza toda o una parte de la acción descrita por un tipo penal, estas personas que cometen los delitos Informáticos poseen ciertas características que no presentan el denominador común de los delincuentes”, en otras palabras que son hábiles son el manejo de sistemas informáticos y que por circunstancias o situaciones incurrir en delitos muchas veces por ignorancia, sin embargo desarrollan actividades que tienen efectos de naturaleza jurídica como el plagio o alterar palabras que incurrir en desequilibrios con la originalidad, otra modalidad es la delitos por cuentas, alterar números, copian formatos, entrando a la larga lista de las modalidades que esta a su vez son discriminadas en los diferentes tipos penales.

En cuanto al Sujeto pasivo, según Hernández (1997), “es la persona titular del bien jurídico que el legislador protege y sobre la cual recae la actividad típica del sujeto activo” (p. 22), es decir la víctima del delito es el ente sobre el cual recae la conducta de acción u omisión que realiza el sujeto activo, y en el caso de los “delitos informáticos” las víctimas pueden ser individuos, instituciones crediticias, gobiernos y otros.

- **Los delitos informáticos y los programas anti plagio enel aula**

En las Instituciones educativas a nivel superior se ha venido transformando el acceso a la información debido al avance tecnológico y esta información enfrenta hoy grandes retos para ser utilizada sin recurrir a prácticas que afectan los derechos de autor y socaven la producción de los conocimientos. En este sentido el

desarrollo de las competencias informacionales está estrechamente relacionadas ya que estas son las que permiten que los estudiantes obtengan, apliquen habilidades, destrezas y conductas dentro del marco del acceso a la información.

Sin embargo, según, Campbell, Swift, y Denton (2000) afirmo que “en la segunda mitad de los años 90 aparecieron los llamados “bancos o fábricas de ensayos” (p.10). Estos bancos o fábricas eran portales que facilitaban el intercambio de información sin ninguna restricción, lo que permitió el uso de comandos “copiar y pegar”, suscitando diferentes maneras de utilizar la información de acuerdo a las necesidades del usuario.

De acuerdo a las posibilidades que presentaba la información se generaron hábitos en las aulas académicas de entregar trabajos ya realizados sin cambios significativos, dándose la autoría, lo que contribuyó a incrementar los delitos informáticos con respecto a los derechos de autor.

Esta situación relevo la validación de la alfabetización en información, según Gómez y Licea (2002), “en relación con la incorporación de Alfin en las universidades, desde el punto de vista del concepto, ha habido una insuficiente valoración de su importancia por parte de la comunidad educativa”. (p.6). Los usuarios académicos entre ellos directivos, docentes y estudiantes desarrollaron una serie de creencias sobre las competencias informacionales, como: es suficiente memorizar los apuntes, los profesores solo tienen en cuenta en la nota final lo que dijeron durante el curso, no es necesario leer la bibliografía recomendada en las asignaturas, todo lo que se obtiene en el computador es válido, todas las publicaciones tienen el mismo valor, es decir, la

calidad no es significativa.

Por otro lado, los docentes daban la responsabilidad del desarrollo de competencias informacionales a los periodos escolares antes de llegar a los niveles superior de educación. En este sentido limitaron el avance del desarrollo de las competencias informacionales, generando una calidad de producción de conocimiento débil y desfasada de la realidad del progreso de la investigación científica, lo que rezagó en buena parte la actuación en el manejo recursos tecnológico, el real alcance de la alfabetización informacional al uso instrumental de las herramientas y el manejo de la información de manera apropiada.

Los delitos informáticos aparecieron de manera que el ciberplagio alcanzo a tocar escenarios jurídicos, Urbina, (2004), afirma que el ciberplagio son como: (...) aquellos materiales presentados como fruto del trabajo personal que, en realidad, han sido copiados parcial o totalmente mediante procedimientos informáticos, sin mencionar su autoría original; la procedencia de los mismos es, mayoritariamente, la red Internet si bien, puede tratarse también de copia de otras fuentes, como enciclopedias en CD-ROM, o trabajos de compañeros. (p.3).

Lo que mantuvo a los estudiantes improductivos académicamente ya que todo estaba echo y genero un escenario de detrimento de la investigación y producción del conocimiento, de tal forma que aumento la deshonestidad, bajo rendimiento académico y llevando al estudiante a la no valoración de los derechos de autor, Soto (2012), afirmo "Si bien existen leyes que protegen los derechos de autor, el plagio no se encuentra debidamente tipificado como un delito en todos los países, lo cual hace que muchas veces se queden

impunes estos hechos” (p.1).

Fue así como aparecieron programas y servicios de detección del plagio, Estados Unidos inicio en la educación superior el establecimiento de la adquisición de software licenciados, “uno de los más populares fue el Turnitin –software con patente norteamericana y usado por numerosos centros académicos de los EEUU y el Reino Unido” (Vásquez, 2015, p.4).

En este sentido la insuficiente producción de conocimiento dio una mirada hacia la denominada “ética de la investigación científica, la cual se refiere “sobre el modo como los principios comunes de la moralidad de los actos humanos se especifican en un ámbito determinado de la vida del hombre, en este caso, el de la investigación científica y el trabajo académico” (Miranda, 2013, p. 711).

Es así que la de “deshonestidad académica” que está a su vez en estrecha relación con otro término: “integridad académica” (Comas, Casero y Morey, 2011, p. 207).

De acuerdo a lo anterior el deterioro de la integridad académica, comprometió en buena parte que se incurriera en delitos informáticos, afectando las creaciones del intelecto, disminuyendo la innovación y las probabilidades de evolucionar e introducir escenarios jurídicos que perjudican la academia, el desarrollo en el desempeño en los ámbitos laborales y productivos.

- **Los delitos informáticos y los derechos de autor**

Los delitos informáticos consolidados en lo relacionado con los derechos de autor se constituyen delitos informáticos desde la perspectiva jurídica e institucional por parte de las políticas que se han dirigido a evitar el acceso y manejo de la información



irresponsable. De este modo la integración de las Tecnologías de la información y comunicación generaron cambios sustanciales en la conducta de los seres humanos, originados por la dinamización de conocimientos e interactividad social que facilitó el uso del internet. Además de los avances en la interconexión y recurso para el aprendizaje y la enseñanza que ha sido muy positiva también impactó la generación del uso irresponsable involucrando problemáticas relacionadas con la ética respecto al uso del internet, propiciando conductas consentidas y voluntarias para acceder a la información y beneficiarse de ella a nombre propio, acto que deteriora y refleja, Carr (2011) la “incapacidad de valorar y sopesar la información”.

En este sentido la actitud ventajosa mal apropiada no contribuye a la productividad del conocimiento llevando a los individuos a “no reflexionar sobre la importancia de la credibilidad, del discernimiento moral e intelectual (Bernal Pérez, 2003, p. 6).

Muchas de estas acciones se cometen por ignorancia o caso omiso de la normatividad existente a nivel institucional y jurídico, violando “los mecanismos de protección de derechos de autor y la laxitud por parte de las instituciones de educación superior respecto a la aplicación de los mismos están contribuyendo a que el plagio sea cada día más habitual en el ámbito educativo (Ayala, Figueroa y González, 2012, p.67).

Es así que en sus diversas modalidades el plagio es un delito, Soto Rodríguez (2012) que puede “ser definido desde diversos aspectos, a saber: propósito, método y forma”, algunas de sus modalidades son: (1) Propósito: Está enmarcado cuando el plagio es intencional es decir premeditado, voluntario con el objetivo de extraer textos sin

la debida referenciación haciéndolo pasar como de su autoría, “algunas de las manifestaciones de este tipo de plagio se dan a través de la copia textual de ideas y la compra de proyectos, que se intentan hacer pasar por propios”. (2) Método: Es la forma como se realiza la actuación, se refiere al copie y pegue de textos sin referencia, o el parafraseo ocultando la verdadera originalidad del texto, Imran (2010), el parafraseo consiste en expresar con palabras propias lo mismo que el autor original, pero conservando el estilo de quien escribió el texto. (3) Forma: se refiere a la falsa autoría, esta se puede dar de varias maneras la copia de código de fuentes y el auto plagio.

Según, Núñez Molina (2008) indica que algunas de las razones por las cuales los estudiantes realizan esta práctica antiética son: una mala administración del tiempo, dificultades para leer y escribir, acciones débiles o nulas por parte del docente cuando se enfrenta a casos a plagio por no tener destreza para citar y elaborar trabajos escritos, no considerar relevante la asignación que debe realizar, el facilismo o la falsa idea de que el profesor no revisa minuciosamente los trabajos.

En este sentido tiene relación con lo que se denomina los derechos de autor que a su vez se asocia con la Propiedad intelectual, que son los bienes tangibles e intangibles que se originan de la creatividad o producto intelectual de un individuo, es así el concepto más acertadamente lo indica la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual, OMPI, la expresión “derecho de autor” se emplea con dos significados, Zapata (1998), el primero es el significado básico y normalmente aceptado, que abarca únicamente la protección de los derechos sobre las obras literarias y artísticas.

La legislación de derecho de autor forma parte del cuerpo más amplio del Derecho conocido con el nombre de Derecho de la propiedad intelectual (P.I.). Por "P.I." se entiende en términos generales, toda creación del intelecto humano. Los derechos de P.I. protegen los intereses de los innovadores y creadores al ofrecerles prerrogativas en relación con sus creaciones. (OMPI, 2016, p.3)

#### Delitos informáticos y uso de las redes sociales

El concepto de red social según Garton, Haythornthwaite y Wellman, (1998), "una red social es un grupo de personas (organizaciones u otras entidades sociales) conectadas por diversas relaciones sociales como amistad, trabajo, intercambio de información, etc." Este concepto desde la perspectiva social, fue acomodado al uso del internet cuando apareció la interconexión de sujetos hablantes virtuales interconectados a través de los diversos canales abiertos de interacción, con las herramientas de la web 2.0 que a través del tiempo fue "transformándolo en medios de comunicación como consecuencia de las modificaciones y evoluciones propias del desarrollo e interacción de nuevas tecnologías de la comunicación, así como de la convergencia tecnológica entre los medios y particularmente por la irrupción de las tecnologías de redes abiertas" ( Arrieta Zinguer , 2014, p.6).

Los jóvenes en su mayoría usan de manera habitual las redes sociales y se identifican desde el factor motivacionales (Colas, González, y De Pablos, 2013, p.15) convirtiéndola en fuente de uso relacional para cubrir necesidad psicológica como sociales, iniciando el contacto con las redes sociales desde aproximadamente los años edad sin ninguna restricción y vigilancia de sus padres convirtiéndose en un uso habitual y de cotidianidad (Colas,

González, & De Pablos, 2013, p.21).

El uso inadecuado de las redes visibilizó una problemática respecto a los delitos informáticos originados por la conducta irresponsable del manejo de la información como el cyberbullying delito que en el marco jurídico constriñe la intimidad mediante el acoso y violencia entre dos o varios individuos, según Castells (2001), los nuevos escenarios de interrelación, dieron lugar a fenómenos sociales en las redes, donde el acoso entre estudiantes se hizo una práctica visible para los acosadores como el grooming y sexting, denominándose ciberbullying.

En las redes sociales es relativamente fácil la comisión de delitos debido al acceso a la información y manipulación de ésta con intenciones de causar daño psicológico según Cea Jiménez (2011) el internet con las redes sociales reúnen una “serie de particularidades específicas como la eliminación de la barrera del espacio ya que, debido a la utilización de la red de Internet que llega a cualquier lugar del mundo, no es necesario estar presente físicamente en el lugar donde se cometa el delito”.

### **2.2.2. Habilidades sociales**

- **Concepto de Habilidad social**

A la hora de definir qué es una conducta donde se evidencian habilidades sociales ha habido grandes problemas. Se han dado numerosas definiciones, no habiéndose llegado todavía a un acuerdo explícito sobre lo que contribuye una conducta con habilidad social. En 1981 Meichenbaum, Butler y Grudson afirman que es imposible desarrollar una definición consistente de competencia social puesto que ésta es parcialmente dependiente del contexto cambiante. La habilidad social debe considerarse dentro de un

marco cultural determinado, y los patrones de comunicación varían ampliamente entre culturas y dentro de una misma cultura dependiendo de factores tales como la edad, el sexo, la clase social y la educación. Además, el grado de eficacia mostrado por una persona dependerá de lo que desea lograr en la situación particular en que se encuentre.

La conducta apropiada considerada en una situación puede ser, obviamente inapropiada en otra. El individuo trae también a su propia situación sus propias actitudes, valores creencias, capacidades cognitivas y un estilo único de interacción (Wikinson y Canter, 1982). Claramente no puede haber un criterio absoluto de habilidad social. Sin embargo, todos parecemos conocer que son las habilidades sociales de forma intuitiva, esto lo afirma Trower en el año 1984. Aunque en contextos experimentales se puede demostrar que es más probable que determinadas conductas logren un objetivo concreto, una respuesta competente es, normalmente, aquella sobre la que la gente está de acuerdo que es apropiada para un individuo en una situación particular.

De igual manera, no puede haber una manera correcta de comportarse que sea universal, sino una serie de enfoques diferentes que puede variar de acuerdo con el individuo. Así, dos personas pueden comportarse de un modo totalmente distinto en una misma situación, o la misma persona actuar de manera diferente en dos situaciones similares, y ser consideradas dichas respuestas con el mismo grado de habilidad social. Por consiguiente, la conducta de una persona con habilidades sociales debería definirse para algunos autores, en términos de eficacia de su función en una situación, en vez de en términos de su topografía. Aunque los

problemas con respecto a emplear las consecuencias como criterio se han hecho notar repetidamente; las conductas que son evaluadas consecuentemente como no habilidosas o antisociales pueden ser reforzadas.

Linehan en el año 1984, en su investigación sobre habilidades sociales, afirma que existen tres tipos básicos de consecuencias: (1) Eficacia para alcanzar los objetivos de la respuesta (eficacia de objetivos). (2) La eficacia para mantener o mejorar la relación con la otra persona en la interacción (eficacia en la relación). (3) La eficacia para mantener la autoestima de la persona socialmente hábil (eficacia en el respeto a uno mismo).

Se considera que las habilidades sociales son como la conducta que permite a una persona actuar según sus intereses más importantes, defenderse sin ansiedad inapropiada, expresar cómodamente sentimientos honestos o ejercer los derechos personales sin negar los derechos de los demás. Alberti y Emmons (1978).

Anaya, en el año 1991, manifiesta que la habilidad social es la capacidad de actuar coherentemente con el rol que los demás esperan de uno. El autor enfatiza al rol en sus dimensiones de conciencia y asunción del papel y a la habilidad para percibir, aceptar y anticipar el rol de los demás interlocutores.

Caballo, entre los años de 1989 y 1993. Luego de estudiar las conductas asertivas, llega a considerar que la conducta socialmente útil como un conjunto de conductas interpersonales que permiten comunicarse con los demás de forma eficiente en base a sus intereses y bajo el principio de respeto mutuo; esto implica ejercer los derechos personales sin negar los derechos de los demás, defenderse sin ansiedad inapropiada y expresar opiniones,

sentimientos y deseos, arriesgándose a la pérdida de reforzamiento social incluso al castigo. Este mismo autor reformula estos aspectos y define las habilidades sociales como un conjunto de conductas emitidas por el individuo en un contexto interpersonal que expresa sus sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de un modo adecuado a la situación, respetando esas conductas en los demás y que, generalmente, resuelve los problemas inmediatos de la situación mientras minimiza la probabilidad de futuros problemas. Campbell. y Stanley en su investigación realizada en el año 1977, define a las habilidades sociales como la capacidad para interactuar con los demás en un contexto social dado de un modo determinado que es aceptado o valorado socialmente y, al mismo tiempo personalmente beneficioso, o principalmente beneficioso para los demás.

#### Origen del concepto

El origen nace en los estudios de “desempeño social” que se inspiraron en los trabajos del psicólogo A. Salter en 1949, reconocido discípulo de Pavlov; Salter publicó el libro *Terapia del Condicionamiento Reflejo*. Por otro lado, en 1950 y 1960 Wolpe, inspirado en el trabajo de Salter, denominó por primera vez el “entrenamiento asertivo” como un método para tratar la ansiedad y facilitar la expresión de sentimientos.

Se definía el asertividad como la expresión de cualquier emoción libre de ansiedad en la relación con otra persona. Posteriormente muchos autores han contribuido a enriquecer el trabajo sobre comportamiento asertivo, entendiéndolo como la expresión de sentimientos bien sean negativos o bien sea positivos como el aprecio, el amor, el respeto, la comunicación, etc. Todos los aportes

parten del modelo operante que se refiere al aprendizaje a través de las consecuencias, modelo utilizado por la psicología cognoscitivista. Ya después de mucho tiempo paralelamente a las investigaciones en Estados Unidos por Wolpe y otros investigadores, un nuevo movimiento surgido en la Universidad de Oxford, en Inglaterra, investigaba sobre el desempeño social, empezando a utilizar el término “habilidades sociales”.

Es a partir de los años 80' que se comienza a hacerse conocidos y difundidos los trabajos de estos investigadores. Desde entonces las habilidades sociales concentran un gran interés, dado que éstas comprenden un campo más amplio sobre las relaciones interpersonales. El comportamiento asertivo es una sub área de las habilidades sociales.

En síntesis, las habilidades sociales es un conjunto de desempeños que presenta una persona ante las exigencias de una situación interpersonal dada, considerando esta situación en un sentido amplio y ubicado en el contexto cultural en el que se presenta. Estos desempeños suponen la expresión de los sentimientos y la defensa de los propios derechos considerando también los del otro.

Características de las habilidades sociales. Mediante los estudios y trabajos de investigaciones realizados en diferentes ámbitos y circunstancias de la realidad humana, se llegó a la conclusión de que existen una serie de características relevantes para la conceptualización de las habilidades sociales:

- Son conductas y repertorios de conducta adquiridos a través del aprendizaje. No son rasgos de personalidad, se adquieren a través del aprendizaje y, por tanto, se pueden cambiar, enseñar o mejorar mediante los mecanismos del aprendizaje.



- Constituyen habilidades que ponemos en marcha en contextos interpersonales, esto es, requieren que se produzca una interacción. Constituyen una de las áreas del comportamiento adaptativo.
- Son, por tanto, recíprocas y dependientes de la conducta de las otras personas que se encuentren en el contexto.
- Contienen componentes manifiestos observables, verbales y no verbales, y otros componentes cognitivos y emocionales y fisiológicos. La habilidad social es lo que la persona dice, hace, piensa y siente.
- Aumentan el refuerzo social y la satisfacción mutua.
- Las habilidades sociales son específicas de la situación. Ninguna conducta en sí misma es o no socialmente habilidosa, sino que depende del contexto, de la situación y de sus reglas, de las personas con las que se interactúa, del sexo, de la edad, de los sentimientos de los otros, etc.
- Es importante la existencia de metas, propósitos o motivación social para desarrollar un adecuado repertorio de habilidades sociales.

- **Clases de habilidades sociales**

Las habilidades sociales no es algo estático de blanco o negro, sino que hay muchos tipos. Alguien no es social o totalmente anti social, hay varios términos y tipos de habilidades sociales y es bueno saber en qué punto te encuentras para saber qué habilidades sociales tienes que cultivar.

Mucha gente se piensa que para tener una vida socialmente buena hay que convertirse en esas personas que no se callan ni debajo de

la ducha y que hasta hacen amigos cuando duermen encerrados y aislados en su habitación. No, esto no funciona así, tu timidez y/o forma de ser también te aporta cosas buenas, no puedes suprimirlo todo por completo porque entonces matarías una parte de ti mismo. La clave de los tipos de habilidades sociales está en saber dónde te encuentras y desarrollar las habilidades sociales para que te permitan poder conversar, hacer amigos, conocer gente... Pero sin necesidad de ser alguien que habla constantemente. Tú quieres tener habilidades sociales, pero conservar tu espíritu que es lo que realmente te hace auténtico.

**a. Según el tipo de destrezas**

Las habilidades sociales se clasifican según el tipo de destreza que se desarrollen, en base a esto se puede encontrar 3 clases de habilidades sociales:

**b. Cognitivas**

Son todas aquellas en las que intervienen aspectos psicológicos, las relacionadas con el «pensar». Algunos ejemplos son:

- Identificación de necesidades, preferencias, gustos y deseos en uno mismo y en los demás.
- Identificación y discriminación de conductas socialmente deseables.
- Habilidad de resolución de problemas mediante el uso de pensamiento alternativo, consecuencial y relacional.
- Autorregulación por medio del autorrefuerzo y el autocastigo.
- Identificación de estados de ánimo en uno mismo y en los

demás.Emocionales

Son aquellas habilidades en las que están implicadas la expresión y manifestación de diversas emociones, como la ira, el enfado, la alegría, la tristeza, el asco, la vergüenza, etc. Son todas las relacionadas con el «sentir».

**c. Instrumentales**

Se refiere a aquellas habilidades que tienen una utilidad. Están relacionadas con el «actuar». Algunos ejemplos son:

- Conductas verbales: inicio y mantenimiento de conversaciones, formulación de preguntas, formulación de respuestas, etc.
- Alternativas a la agresión, rechazo de provocaciones, negociación en conflictos, etc.
- Conductas no verbales: posturas, tono de voz, intensidad, ritmo, gestos y contacto visual.

• **Clasificación de las habilidades sociales según su tipología**

Grupo I. Primeras habilidades sociales Escuchar. Iniciar una conversación. Mantener una conversación. Formular una pregunta. Dar las gracias. Presentarse. Presentar a otras personas. Hacer un cumplido.

Grupo II. Habilidades sociales avanzadas. Pedir ayuda. Participar. Dar instrucciones. Seguir instrucciones. Disculparse. Convencer a los demás.

Grupo III. Habilidades relacionadas con los sentimientos Conocer los propios sentimientos. Expresar los sentimientos. Comprender los sentimientos de los demás. Enfrentarse con el enfado del otro. Expresar afecto. Resolver el miedo.

Autorrecompensarse.

Grupo IV. Habilidades alternativas a la agresión. Pedir permiso.

Compartir algo. Ayudar a los demás. Negociar. Empezar el autocontrol. Defender los propios derechos. Responder a las bromas. Evitar los problemas a los demás. No entrar en peleas.

Grupo V. Habilidades para hacer frente al estrés. Formular una queja. Responder a una queja. Demostrar deportividad después de un juego. Resolver la vergüenza. Arreglárselas cuando le dejan a uno de lado. Defender a un amigo. Responder a la persuasión. Responder al fracaso. Enfrentarse a los mensajes contradictorios. Responder a una acusación. Prepararse para una conversación difícil. Hacer frente a las presiones del grupo.

Grupo VI. Habilidades de planificación. Tomar decisiones. Discernir la causa de un problema. Establecer un objetivo. Determinar las propias habilidades. Recoger información. Resolver los problemas según su importancia. Tomar una decisión. Concentrarse en una tarea.

Las habilidades sociales anteriormente citadas comprenden un extenso conjunto de elementos verbales y no verbales que se combinan en complejos repertorios conductuales. Además, de los componentes verbales y no verbales, las habilidades sociales dependen de procesos cognitivos (pensamientos, autocríticas, sentimientos, etc.) para su correcta ejecución. Pero la habilidad social no es meramente una suma de componentes verbales y no verbales unidos a procesos cognitivos, sino que supone un proceso interactivo de combinación de estas características individuales en contextos ambientales cambiantes.

Asimismo, la destreza para desempeñar una habilidad social puede no tener ninguna correspondencia con la desenvoltura de otras (ej.: conversar y rechazar peticiones), incluso considerando el mismo tipo de habilidad la conducta concreta del sujeto puede variar según factores personales (estado de ánimo, cogniciones, cambios fisiológicos) y ambientales (las personas con quienes esté relacionándose, el tipo de relación, la situación en la que se encuentre, etc.) (Fernández, 1999).

Un ejemplo de la importancia de los aspectos cognitivos en la interacción social lo constituye el sentimiento de soledad. La soledad se ha definido de varias formas. Altman, 1975, la define como un estado desagradable que experimenta la persona al no conseguir la relación social que desea o al perder una relación estable que ya poseía. Cutrona & Russel en 1990, vincula este sentimiento más a la falta de satisfacción en las relaciones interpersonales mantenidas por el individuo que a la frecuencia o cantidad de los contactos sociales. Isidro et al. (Isidro, Vega, & Garrido, 1999) definen la soledad como un sentimiento desagradable vinculado a un desequilibrio en la percepción de las relaciones establecidas con los demás, qué está determinado por la falta de confianza del individuo en su capacidad para afrontar situaciones que potencialmente puedan llegar a generarle soledad. Se proponen una teoría de la soledad basada en la insuficiencia de las provisiones que el individuo espera le suministre el grupo al cual se ha unido.

A partir de estas definiciones se puede concluir diciendo que el sentimiento de soledad es una percepción individual que puede estar motivado por una falta de habilidades sociales que provoca

la disminución de las interacciones sociales o hace que estas sean menos gratificantes de lo deseado por el individuo. Pero también este sentimiento de soledad puede ser independiente de las habilidades sociales que posee el individuo y sustentarse más en las creencias o expectativas que tiene la persona. En este último caso, más que dotar al individuo de ciertas habilidades sociales sería más correcto trabajar sobre las expectativas y pensamientos de la persona con el fin de lograr que estos fueran más realistas y adaptativos.

### **2.3. Definición de términos básicos**

#### **Internet**

Empezamos por la base, ¿qué es Internet? Podemos definirla como un conjunto descentralizado de redes de comunicación que están interconectadas entre sí, lo que permite navegar de una a otra sin problemas.

Su base está en la familia de protocolos TCP/IP, que garantiza que las redes físicas heterogéneas que la componen formen una red lógica única de alcance mundial. Como sabrán muchos de nuestros lectores sus orígenes se remontan a 1969, fecha en la que surgió ARPANET, la primera conexión entre computadoras.

#### **Tarjeta de red**

Es un componente informático con forma de tarjeta que se conecta en la placa base de un ordenador y que cuenta con los componentes necesarios para que el equipo se conecte a Internet o a una red local, ya sea de forma inalámbrica o cableada.

Las tarjetas de red actuales cuentan con soporte tanto de conexiones cableadas (Ethernet) como inalámbricas (Wi-Fi).

## **Router**

Es un dispositivo externo que actúa como sistema encargado de establecer la conexión a Internet, ya sea de forma inalámbrica o cableada.

Para llevar a cabo su trabajo envía y recibe de forma constante paquetes de datos, lo que le permite interconectar subredes. Dicho de una manera sencilla, es el encargado de establecer la comunicación y la coordinación entre el PC que se conecta a una página web o servicio y el servidor que aloja esa web o presta dicho servicio.

## **HTML**

Es un lenguaje de marcado que se utiliza para el desarrollo de páginas de Internet. Estas siglas se refieren a «Hypertext Markup Language», y es un estándar que sirve como estructura y código básico para la definición del contenido de una página web.

Dicho de una manera más sencilla, es el estándar que se ha impuesto en la visualización de páginas web, el que todos los navegadores actuales han adoptado y el que ha hecho posible que Internet sea una red global unificada.

## **World Wide Web**

Es un sistema estandarizado de distribución de documentos de hipertexto o hipermedia interconectados y accesibles a través de Internet. Su creación fue posible gracias al HTML, como dijimos anteriormente, con un navegador web podemos visualizar páginas web que pueden contener textos, imágenes, vídeos u otros contenidos multimedia, y navega a través de esas páginas usando hiperenlaces, que permiten acceder a diferentes recursos referenciados de forma directa. En resumen, es la base de la navegación moderna en Internet que todos conocemos, y que permite saltar de un lado a otro a través de enlaces.

## **TICs**

Tecnologías y herramientas que las personas utilizan para intercambiar, distribuir y recolectar información y para comunicarse con otras personas.

## **Accesibilidad**

Se refiere a las interfaces de red, contenido y aplicación, accesibles a todos, incluso personas con discapacidad física, sensorial o cognoscitiva.

## **Alfabetización digital**

Se dice del desarrollo de capacidades para poder utilizar las TIC'S.

## **Blog**

Un blog, llamado bitácora, es un sitio web que recopila cronológicamente en sentido inverso entradas o posts. Se utiliza también como verbo (bloquear) que significa mantener o agregar contenido a un blog.

## **Brecha digital**

Se entiende por brecha digital las diferencias que se producen en los grupos sociales debido a las diferencias en el acceso a las TIC'S

## **Buscador**

Un buscador es una página de internet que permite realizar búsqueda en la red, algunos buscadores son: Google, Yahoo.

## **Competencias virtuales**

Es aquel conjunto de conocimientos y habilidades, que son consideradas como muy necesarias, para poder llegar a desempeñar eficientemente, las diversas tareas relacionadas con la sociedad de la información y el conocimiento, implican capacidades cognitivas, reflexivas, analíticas y evaluativas respecto del uso eficaz de las herramientas que nos brindan las TICs.

## **Correo electrónico**

Correo electrónico, o en ingles Email, es un método para componer,



enviar, archivar y recibir mensajes mediante sistemas de comunicación electrónicos tales como internet.

### **E-readiness**

Aptitud digital, es el retrato de la situación de la infraestructura de las tecnologías de comunicación (TIC) de un país y de la capacidad de sus consumidores, empresas y gobiernos de usar las TICs para su beneficio.

### **Gobierno electrónico o gobierno digital**

Refiere a la disponibilidad de los servicios públicos en espacios digitales que es generada por las instituciones públicas a nivel nacional o a nivel local, como por ej.: [www.Senadis.cl](http://www.Senadis.cl).

### **Hacker**

Un hacker es un experto en varias o alguna rama técnica relacionada con la informática: programación, redes de computadoras, sistema operativo, hardware de red/voz, etc.

### **Hardware**

La definición más simple de lo que es un hardware, es que todo lo físico que podemos ver en una computadora, es considerado como hardware. Todo lo que uno puede llegar a tocar de una computadora, es el hardware. O sea, el monitor, el teclado, el mouse, la impresora, etc.

### **Herramientas virtuales**

Denominamos herramienta virtual a la aplicación empleada para la construcción de otros programas o aplicaciones. Son pues, como un paquete de software integrado que ofrece algunos o la totalidad de los aspectos de preparación, distribución e interacción de información y permite que estos aspectos sean accesibles vía redes.

### **Multimedia**

Es la integración y combinación de diferentes medios como el audio, video y el texto, organizados de una manera que permita la interactividad y que

tenga diversas formas de navegación en los distintos recursos.

### **Máquina virtual java**

Es un programa necesario para cargar aplicaciones hechas con java en nuestro equipo.

### **Messenger**

Windows live Messenger, es un cliente de mensajería instantánea creado por Microsoft.

### **Plataformas educativas digitales**

Son aplicaciones que facilitan la creación de entornos de enseñanza y aprendizaje integrando materiales didácticos y herramientas de comunicación, colaboración y gestión educativas.

### **Navegador**

Es un programa que permite navegar por internet, ver la página web y los objetos que llevan incrustados: fotos, videos, animaciones, sonidos.

### **Skype**

Es un software para realizar llamadas sobre Internet, los usuarios de Skype pueden hablar entre ellos gratuitamente. Este programa también permite enviar mensajes de voz en caso de que el usuario no se encuentre disponible.

### **Software**

El Software es el soporte lógico e inmaterial que permite que la computadora pueda desempeñar tareas inteligentes, dirigiendo a los componentes físicos o hardware con instrucciones y datos a través de diferentes tipos de programas.

### **Wiki**

Un wiki o una wiki es un sitio Web cuyas páginas pueden ser editadas por múltiples voluntarios a través del navegador. Los usuarios pueden crear, modificar o borrar un mismo texto que comparten.

### **El e-learning**

Es una experiencia de enseñanza-aprendizaje que se efectúa por medio del Internet, donde existe una separación física entre profesorado y estudiantes, con el predominio de una comunicación tanto síncrona como asíncrona, y por medio de la cual se lleva a cabo una interacción didáctica continuada. Por otra parte, el alumno pasa a ser el centro de la formación, al tener que autogestionar su aprendizaje, con ayuda de tutores y compañeros.

### **El e-community**

Son comunidades que se relacionan fundamentalmente en entornos virtuales a través del Internet, o comunidades on-line, entre las que destacan los Foros de discusión, las Redes sociales (Facebook, Twitter), los correos electrónicos y grupos de correo electrónico, los Grupos de noticias, las Video Conferencias, y el Chat, entre otros. Dentro de esas comunidades se agrupan comunidades científicas, redes de conocimiento y otras, formadas por un conjunto de personas, reunidas por un interés común, y que mantienen su relación con el tiempo.

### **El e-working**

También conocido como teletrabajo, en el cual una organización, haciendo uso de las TIC, facilita que el empleado cumpla sus actividades en lugares distintos a la ubicación de la organización, mejorando el impacto ambiental y la reactivación económica de algunas sociedades, mediante la democratización del empleo, convirtiéndose en una opción laboral válida.

### **El e-government**

También llamado Gobierno Electrónico, mediante el cual se realizan los procesos internos de un gobierno, la entrega de productos y servicios, auditorías de la gestión de gobierno, licitaciones transparentes, gestiones ciudadanas y con las empresas en relación con el Estado, a través de la implementación de diferentes tecnologías, entre las que destacan las correspondientes al e-

business o comercio electrónico y otras íntimamente relacionadas con la gestión del Estado.

### **El e-business**

Conocido como comercio electrónico, según Hartman et al (2000), citado en Ramos (2004), es cualquier iniciativa en Internet que transforma las relaciones de negocio, sean estas relaciones business-to-business, business-to-customer, intra-empresariales o entre dos consumidores. El e-business es una nueva manera de gestionar las eficiencias, velocidad, la innovación y creación de nuevo valor en una empresa, la configuración descentralizada de organizaciones y su adaptación a la nueva economía.

### **El e-commerce**

Conocido como comercio electrónico, es el lugar virtual a través de las TIC, donde se realizan operaciones de compra y ventas de productos.

### **Control**

Es el acto de registrar la medición de resultados de las actividades ejecutadas por personas y equipos en un tiempo y espacio determinado.

### **Control de calidad**

El control de calidad se ocupa de garantizar el logro de los objetivos de calidad del trabajo, respecto a la realización del nivel de calidad previsto.

### **Coordinar**

Acto de intercambiar información entre las partes de un todo. Opera vertical y horizontalmente para asegurar el rumbo armónico y sincronizado de todos los elementos que participan en el trabajo.

### **Dirigir**

Acto de conducir y motivar grupos humanos hacia el logro de objetivos y resultados, con determinados recursos.

**Eficacia**

Indicador de mayor logro de objetivos o metas por unidad de tiempo, respecto a lo planeado.

**Eficiencia**

Indicador de menor costo de un resultado, por unidad de factor empleado y por unidad de tiempo. Se obtiene al relacionar el valor de los resultados respecto al costo de producir esos resultados.

**Estrategia**

En un proceso regulable; conjunto de reglas que aseguran la decisión óptima en cada momento. Una estrategia en general abarca objetivos, las metas, fines, política y programación de las acciones y previsiones de un todo organizacional o individual.

**FODA**

Técnica de valoración de potencialidades y riesgos organizacionales y personales, respecto a la toma de decisiones y al medio que afecta. Significa: Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas.

**Función**

Mandato formal permanente e impersonal de una organización o de un puesto de trabajo.

**Gerencia**

Función mediante la cual las empresas y el Estado logran resultados para satisfacer sus respectivas demandas.

**Logística**

Explica el proceso de cómo se han de allegar los recursos necesarios en el lugar, cantidad y tiempo adecuados, asegurando además de que todos los recursos necesarios, estarán disponibles en el momento adecuado.

**Manual de procedimientos**

El manual de procedimientos es un documento que contiene una valiosa información, sobre la estructura de producción, servicios y mantenimiento de una organización, contiene procedimientos de trabajo, según sea su naturaleza y su alcance, así como también la descripción de las operaciones, para lograr el producto, teniendo en consideración las normas que le afectan.

**Meta**

Es la cuantificación del objetivo específico. Indica la cantidad y unidad de medida del resultado deseado y el tiempo y lugar para lograrlo. Se compone de Verbo + cantidad + unidad de medida + tiempo + localización.

**Método:**

Sucesión lógica de pasos o etapas que conducen a lograr un objetivo predeterminado.

**Organizar**

Acto de acopiar e integrar dinámicamente y racionalmente los recursos de una organización o plan, para alcanzar resultados previstos mediante la operación.

**Planificación**

Proceso racional y sistémico de prever, organizar y utilizar los recursos escasos para lograr objetivos y metas en un tiempo y espacio predeterminados.

**Presupuesto**

Plan financiero de ingresos y egresos de corto plazo conformado por programas, proyectos y actividades a realizar por una organización, presentándose en determinadas clasificaciones.

**Procedimiento**

Ciclo de operaciones que afectan a varios empleados que trabajan en sectores distintos y que se establece para asegurar el tratamiento uniforme de todas las operaciones respectivas para producir un determinado bien o servicio.

## **Producto**

Es el resultado parcial o total (bienes y servicios), tangible o intangible, a que conduce una actividad realizada.

## **Sistema**

Proceso cíclico que consiste en un conjunto de partes relacionadas entre sí, capaces de transformar insumos en productos para satisfacer demandas de su ambiente. Consta de insumos-proceso- productos ambiente. Los hay abiertos y cerrados.

## **2.4. Formulación de Hipótesis**

### **2.4.1. Hipótesis general**

El uso del internet influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de la Institución Educativa Comercial Número 39 "Gerardo Patiño López" de la Provincia de Pasco.

### **2.4.2. Hipótesis específicas**

- La frecuencia del uso del internet influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de la Institución Educativa Comercial Número 39 "Gerardo Patiño López" de la Provincia de Pasco.
- Los servicios de internet como redes sociales, videojuegos, información académica y almacenamiento virtual al que acceden influyen significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de la Institución Educativa Comercial Número 39 "Gerardo Patiño López" de la Provincia de Pasco.

## **2.5. Identificación de Variables**

### **Variable Independiente**

Uso de internet

### **Variable Dependiente**

Habilidades sociales

## 2.6. Definición Operacional de variables e indicadores

TITULO	PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES					
				VARIABLE "X"	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO	INSTRUMENTO	METODOLOGÍA
Influencia del uso del internet en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de la Institución Educativa Comercial Número 39 "Gerardo Patiño López" de la Provincia de Pasco.	¿Cómo influye el uso del internet en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de la Institución Educativa Comercial Número 39 "Gerardo Patiño López" de la Provincia de Pasco?	Determinar la influencia del uso del internet en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de la Institución Educativa Comercial Número 39 "Gerardo Patiño López" de la Provincia de Pasco.	El uso del internet influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de la Institución Educativa Comercial Número 39 "Gerardo Patiño López" de la Provincia de Pasco	Uso de internet	- Frecuencia de uso de internet	INDICADORES -Tiempo (ítems del 1-8)	CATEGORÍAS Siempre A menudo A veces Raras veces nunca	Encuesta (aplicación de cuestionario tipo escala Likert)	Método de Investigación - Hipotético Deductivo  Tipo de Investigación -No experimental  Diseño de Investigación Transeccionales correlacionales-causal  Población Total -946 estudiantes adolescentes de
					- Servicio de internet al que accede	- Redes sociales (ítems del 9-24) -Videojuegos (ítems del 9-24) -Información académica y almacenamiento virtual (ítems del 9-24)	Siempre A menudo A veces Raras veces nunca		
	<b>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</b>	<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>	<b>HIPÓTESIS ESPECÍFICOS</b>	<b>VARIABLE "Y"</b>	<b>DIMENSIONES</b>	<b>INDICADORES</b>			
						<b>INDICADORES</b>	<b>CATEGORÍAS</b>		



- ¿Qué efectos produce la frecuencia del uso del internet en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de la Institución Educativa Comercial Número 39 "Gerardo Patiño López" de la Provincia de Pasco?	- Explicar la influencia de la frecuencia del uso de internet en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de la Institución Educativa Comercial Número 39 "Gerardo Patiño López" de la Provincia de Pasco.	La frecuencia del uso del internet influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de la Institución Educativa Comercial Número 39 "Gerardo Patiño López" de la Provincia de Pasco.	Habilidades sociales	Asertividad	Asertividad Ítems del 1 al 8	Alto Medio Bajo	Encuesta (aplicación de cuestionario tipo escala Likert)	12-17 años Población Muestra -212 adolescentes entre varones y mujeres  Técnicas -Encuesta -Guía de cuestionario -Revisión Bibliográfica  Instrumento De Medición -SPSS -Excel (codificación)
				Comunicación	Comunicación Ítems del 9 al 16	Alto Medio Bajo		
				Comunicación	Autoestima Ítems del 17 al 24	Alto Medio Bajo		
				Toma de decisiones	Toma de decisiones Ítems del 25 al 32	Alto Medio Bajo		

	<p>- ¿En qué medida los servicios de internet al que acceden influyen en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de la Institución Educativa Comercial Número 39 "Gerardo Patiño López" de la Provincia de Pasco?</p>	<p>- Demostrar si los servicios de internet como redes sociales, videojuegos, información académica y almacenamiento virtual al que acceden influyen en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de la Institución Educativa Comercial Número 39 "Gerardo Patiño López" de la Provincia de Pasco</p>	<p>Los servicios de internet como redes sociales, videojuegos, información académica y almacenamiento virtual al que acceden influyen significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de la Institución Educativa Comercial Número 39 "Gerardo Patiño López" de la Provincia de Pasco.</p>						
--	--	--	---	--	--	--	--	--	--

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN**

#### **3.1. Tipo de investigación**

El tipo de investigación empleado fue transeccional correlacional - causal, ya que tiene como objetivo principal, determinar la influencia del uso de internet en el desarrollo de habilidades sociales de los estudiantes de la Institución Educativa Comercial Número 39 "Gerardo Patiño López" de la Provincia de Pasco.

Al respecto Carrasco (2005) define que: “el diseño transeccional correlacionales tienen la particularidad de permitir al investigador, analizar y estudiar la relación de hechos y fenómenos de la realidad (variables), para conocer su nivel de influencia o ausencia de ellas, buscan determinar el grado de relación entre las variables que se estudia”.

#### **3.2. Nivel de investigación**

De acuerdo con Mario Bunge la presente investigación es de tipo aplicada, puesto que aborda y se concentra en brindar resultados que puedan aplicarse y extraídos directamente de situaciones del mundo real. Estos resultados van a ayudar a mejorar la comprensión de la influencia del uso del internet en las habilidades sociales de los estudiantes en investigación.

### **3.3. Métodos de investigación**

Para el presente trabajo de investigación se empleará el método de Analítico, Deductivo – Sintético, ya que cuando se emplea el análisis sin llegar a la síntesis, los conocimientos no se comprenden verdaderamente y cuando ocurre lo contrario el análisis arroja resultados ajenos a la realidad.

### **3.4. Diseño de investigación**

En la presente investigación se utilizó el diseño no experimental. En tal sentido (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014) define a la investigación no experimental como la que se realiza sin manipular deliberadamente variables; lo que se hace en este tipo de investigación es observar fenómenos tal y como se dan en su contexto natural, para después analizarlo. Cabe mencionar también que corresponde al tipo transeccional-transversal, porque se recolectan datos de un solo momento, en un tiempo único. Para (Carrasco, 2005) “el tipo de diseño Transeccionales o Transversales, se utiliza para realizar estudios de investigación de hechos y fenómenos de la realidad, en un momento determinado del tiempo”

### **3.5. Población y Muestra**

#### **3.5.1. Población**

La población general con la que se trabajó en esta investigación estuvo conformada por 946 estudiantes de la Institución Educativa Comercial Número 39 "Gerardo Patiño López" de la Provincia de Pasco, quienes oscilan entre las edades de 12 - 17 años, de sexomascuino y femenino con idioma hablante castellano, provenientes de la ciudad de Pasco y sus alrededores.

**Tabla 1**

*Población total de la Institución Educativa Comercial N° 39 "Gerardo Patiño López" de la provincia de Pasco*

GRADO	SECCIONES								N.º DE ALUMNOS
	A	B	C	D	E	F	G	H	
Primero	22	24	23	23	22	23	23		160
Segundo	26	25	24	27	26	27	23		178
Tercero	28	29	26	27	28	30	28		196
Cuarto	27	26	25	27	26	28	24	25	208
Quinto	30	28	29	31	30	29	27		204
<b>Total</b>									<b>946</b>

**Nota:** Oficina de Subdirección Académica, reg. de Matricula de la Institución Educativa Comercial Número 39 "Gerardo Patiño López" de la Provincia de Pasco.

### **3.5.2. Muestra**

La muestra de la investigación fue constituida por 212 estudiantes, se determinó por método de muestreo aleatorio simple utilizando el tamaño de muestra para la estimación de la proporción poblacional.

Entonces el total de población que se obtiene como muestra es 212 estudiantes. Luego la fijación proporcional por grado y sección sería de la siguiente manera: Fracción de muestreo =  $n/N$

$$= 212/946 = 0.224$$

**Tabla 2**

*Muestra de los estudiantes de la Institución Educativa Comercial N° 39 "Gerardo Patiño López" de la provincia de Pasco*

GRADO	N.º (Por la fracción demuestreo)	MUESTRA	SEXO	
			F	M
PRIMERO	160 (0.224)	<b>36</b>	27	9
SEGUNDO	178 (0.224)	<b>40</b>	29	11
TERCERO	196 (0.224)	<b>44</b>	28	16
CUARTO	208 (0.224)	<b>46</b>	36	10
QUINTO	204 (0.224)	<b>46</b>	38	8
TOTAL	946 (0.224)	<b>212</b>	158	54

Nota: "Elaborado por el equipo de trabajo"

### **3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.**

#### **3.6.1. Técnicas.**

Dentro de la investigación se hizo uso de siguiente técnica:

La encuesta: técnica mediante la cual se obtuvo indagación acerca de la influencia del uso del internet en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de la institución educativa comercial número 39 "Gerardo Patiño López" de la provincia Pasco; mediante un cuestionarios elaborados y validados.

Una encuesta "es una búsqueda sistemática de información, en la que el investigador pregunta a los sujetos qué información quiere recibir y luego recopila esta información individual para su posterior procesamiento". (Mayntz et al., 1976, p. 45).

#### **3.6.2. Instrumentos.**

Como instrumento de medición no obstructiva, comprendió en no altera el desarrollo fenomenológico en el estudio de la variable. Pudiendo de esta

manera describir, recopilar o sustraer información necesaria para el desarrollo de análisis de las variables. Las fichas usadas para la recolección de información fueron adaptadas de los registros primarios de información obtenida y son las siguientes

- Cuestionario sobre uso del internet, ajustado en la escalometría Likert
- Cuestionario de habilidades sociales ajustado en la escalometría Likert

### **3.7. Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación.**

#### **a. Validación y confiabilidad de instrumentos**

Tamayo & Tamayo (1998, p. 56) manifiesta que “La validez y confiabilidad son las principales características que deben tener las herramientas utilizadas para recolectar datos que aseguren los datos obtenidos en un análisis científico”. De igual manera “la validez es el grado en que una prueba o ítem de la prueba mide lo que pretende medir; es la característica más importante de una prueba. En esta investigación, la validez será realizada por el juicio de expertos”. (Baechle & Earle, 2008, p. 85)

#### **b. La validez de los instrumentos de recolección de datos**

La validez de los instrumentos fue realizados a través de juicio de expertos, considerando que los instrumentos cumplan con el propósito al momento de recolectar la información, mediante la V de Aiken (1985), con la siguiente fórmula:

$$v = \frac{S}{n(c - 1)}$$

Donde:

S: Sumatoria de las respuestas o acuerdos de expertos por cada ítem.

n: Número de expertos (n = 3)

c: Número de valores en la escala de valoración:

Deficiente = 4, Siempre = 3, Casi siempre = 2, A veces = 1, Nunca

**Tabla 3**

**Resumen de la evaluación de contenido de cuestionario “sobre uso del internet” y “de habilidades sociales”.**

Indicadores	Exp1	Exp2	Exp3	Suma acuerdos	V de Aiken	Descripción
Claridad	4	4	3	11	0.917	Fuerte
Objetividad	4	4	4	12	1.000	Fuerte
Pertinencia	4	4	4	12	1.000	Fuerte
Organización	4	3	4	11	0.917	Fuerte
Suficiencia	4	4	4	12	1.000	Fuerte
Coherencia	4	4	4	12	1.000	Fuerte
Metodología	4	4	3	11	0.917	Fuerte
Significatividad	4	4	4	12	1.000	Fuerte
Suma	20	22	23	s	0.969	

*Nota:* Validez de contenido del cuestionario de escala de medición de actividad comercial enfocado en el estadístico V de Aiken

Interpretación de Tabla 3: el instrumento para medir el test “sobre uso del internet” y “de habilidades sociales”, diseñado para alumnos de nivel secundario de la Institución Educativa N° 39 “Gerardo Patiño López” de la provincia Pasco. En el análisis se muestra validez fuerte en el contenido de los indicadores por lo que de forma general el cuestionario tiene una validez fuerte (0.97) debido a que se encuentra en el rango de 0,90 – 1,00.

**Tabla 4**

**Tabla para la interpretación de la V de Aiken**

V Aiken	Interpretación
0,00 – 0,79	Débil
0,80 – 0,89	Aceptable
0,90 – 1,00	Fuerte

*Nota:* Cuadro de interpretación de resultados del cálculo estadístico V de Aiken (Aiken, 1985)



**c. Confiabilidad para instrumentos de recolección de datos**

Mediante el coeficiente de Alfa de Cronbach ( $\alpha$ ) se evaluó el Cuestionario de escala de medición de calidad del “uso del internet” y “de las habilidades sociales, debido a que la calificación fue multitómica (1 y 4). La muestra fue de 20 personas involucradas en el estudio. La fórmula utilizada es:

$$\alpha = \frac{K}{K - 1} \left( 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right)$$

$\alpha$ : Coeficiente alfa de Cronbach

K: número de ítems

$\sum s_i^2$ : Sumatoria de las varianzas de los ítems

$s_t^2$ : Varianza de la suma de ítems

La fórmula muestra datos necesarios para el cálculo del coeficiente de confiabilidad del instrumento: “sobre uso del internet” y “de habilidades sociales”

**Tabla 5**

**Resultados del cálculo del coeficiente ( $\alpha$ ) de confiabilidad del cuestionario sobre ludopatía**

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
0,8711	20

*Nota:* Prueba piloto de la aplicación del cuestionario de escala de medición “sobre uso del internet” y “de habilidades sociales”, para la aplicación de la validez de criterio, mediante el estadístico Alfa de Cronbach

Conclusiones: se observa una confiabilidad en el cuestionario escalométrico tipo Likert “sobre uso del internet” y “de habilidades sociales” (0,8711) lo cual representa con una excelente confiabilidad (0,72 – 0,99).

**Tabla 6**

**Interpretación del coeficiente alfa de Cronbach**

Intervalos	Interpretación
< 0.53	Confiabilidad nula
0.54 – 0.59	Confiabilidad baja
0.60 – 0.65	Confiable
0.66 – 0.71	Muy confiable
0.72 – 0.99	Excelente confiabilidad
1.00	Confiabilidad perfecta

*Nota:* Tabla de interpretación del Alfa de Cronbach, tomado de Herrera (1998). Notas sobre Psicometría. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia

**3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.**

Después de hacer la evaluación y crítica de los datos a fin de garantizar la veracidad y confiabilidad se procederá a la depuración de datos innecesarios, mediante las herramientas estadísticas adecuadas.

**3.9. Tratamiento estadístico**

Los medios a utilizarse para la presentación de los datos obtenidos en el transcurso de la investigación, serán los siguientes:

- Gráficos ilustrativos
- Cuadros
- Modelo simulado.

**3.10. Orientación ética, filosófica y epistémica**

Las teorías científicas sobre la informática están aun parcialmente conocidas, desde la década de los 70 en los tratados, conferencias internacionales y nacionales que, a diferencia de otras disciplinas y ciencias, puede considerarse un objeto de estudio parcialmente conocido, en una discusión que va del positivismo a la fenomenología, de lo cuantitativo a lo

cualitativo, pasando por todas las variantes de ambas teorías en la búsqueda del conocimiento científico. sobre la informática, formando sus pilares en el conocimiento teórico científico de la ingeniería de sistemas y computación. Este conocimiento es la descripción y explicación a través de las teorías científicas de la informática como ciencia fáctica y de la programación de software. Del mismo modo en el conocimiento de la informática por aplicación operativa o práctica. Este conocimiento tiene como función llevar a cabo la aplicación de los principios, teorías, del lenguaje de programación, etc. Este tipo de conocimiento corresponde exclusivamente a los profesionales, técnicos y a las instituciones relacionadas al manejo de la información.

Respecto a la ética se ha sostenido el manejo de los individuos de la investigación dentro del consentimiento informado, permitiendo recoger información válida, fiable y consentida por la muestra que permita el manejo satisfactorio de los datos.

Técnicas de procesamiento y análisis de datos.

Después de hacer la evaluación y crítica de los datos a fin de garantizar la veracidad y confiabilidad se procederá a la depuración de datos innecesarios, mediante las herramientas estadísticas adecuadas.

## **CAPÍTULO IV**

### **RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

#### **4.1. Descripción del trabajo de campo**

Durante la aplicación del proyecto de investigación, se ha tenido que seguir con la planificación de los componentes que conformaba el cuerpo de la investigación, siguiendo de esta manera con la aplicación de los instrumentos, previa autorización de la institución educativa N° 39 “Gerardo Patiño López”, seguidamente se realizó el muestro de las unidades de estudio a través de la aplicación del marco muestral de acuerdo con el tamaño de la muestra a los alumnos que pudieron participar previo a su consentimiento informado. Posteriormente se realizaron la aplicación de los test escalométrico tipo Likert “sobre uso del internet” y “de habilidades sociales”, una vez obtenida los datos se realizó el procesamiento mediante la conformación de un data base, para aplicar el método estadístico exploratorio en la medición de medidas de dispersión central, y la aplicación de cajas de bigote para descartar datos outliers, seguidamente se realizó las pruebas de normalidad, independencia, medias para conformar un datafrem sólido y conciso que permita la gestión de los datos mediante la prueba de la hipótesis no paramétricas Chi-cuadrado.

## **4.2. Presentación, análisis e interpretación de resultados.**

### **4.2.1. Frecuencia del uso de internet y desarrollo de habilidades sociales.**

En el contexto actual, internet y el resto de las nuevas tecnologías son vías importantes para el desarrollo del capital humano; sin embargo, considerando que los adolescentes están en la búsqueda de su identidad y en pleno desarrollo de sus capacidades y habilidades sociales, la frecuencia del uso constante del internet conlleva a una infinidad de riesgos, como el abandono de otras actividades (educación, deporte, lectura) disminuyendo así ciertas capacidades intelectuales (concentración, reflexión y análisis); descuidar la salud emocional y personal (sedentarismo, desnutrición, pérdida de la visión, etc.); aislamiento social, pierde el interés de relacionarse con otros (no virtual), influyendo así en el adecuado desarrollo de sus habilidades sociales (asertividad, comunicación, toma de decisiones, reduciendo la autoestima y la percepción de sí mismo, de otros y de la realidad); y por último están expuestos a riesgos sociales (Ciberacoso, Sexting, Grooming, Phishing, etc.).

**Objetivo específico 1:** Explicar la influencia de la frecuencia del uso de internet en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de la Institución Educativa Comercial Número 39 "Gerardo Patiño López" de la Provincia de Pasco.

**Tabla 7***Frecuencia del uso de internet y la dimensión asertividad*

Frecuencia del uso de internet		Dimensión de habilidad social – asertividad			
		Bajo	Medio	Alto	TOTAL
Todos los días	N°	<b>36</b>	14	1	51
	%	<b>17,0%</b>	6,6%	0,5%	24,1%
3 a 4 veces por <u>semana</u>	N°	30	23	6	59
	%	<u>14,2%</u>	<u>10,8%</u>	<u>2,8%</u>	<u>27,8%</u>
2 veces por <u>semana</u>	N°	24	18	3	45
	%	<u>11,3%</u>	<u>8,5%</u>	<u>1,4%</u>	<u>21,2%</u>
1 vez por semana	N°	6	12	1	19
	%	2,8%	5,7%	0,5%	9,0%
Horario del uso de TICs	N°	6	19	<b>13</b>	38
	%	<u>2,8%</u>	<u>9,0%</u>	<b>6,1%</b>	<u>17,9%</u>
<b>TOTAL</b>	N°	/102	86	24	212
	%	48,1%	40,6%	11,3%	100,0%

**Nota:** “Elaborado por el equipo de trabajo”

En la tabla 7, observamos que un 17.0% de estudiantes respondieron frecuentar todos los días en el uso del internet presentando un nivel bajo en asertividad; el 14,2% frecuenta 3 a 4 veces por semana presentando un nivel bajo en asertividad. Asertividad es la capacidad de expresar opiniones y sentimientos, respetando los propios derechos y la de los demás, sin dejarse manipular y sin manipular a los demás.

Por lo tanto, los estudiantes que están frecuentemente en el uso del internet, son poco asertivos, que prefieren mantenerse callados para evitarse problemas con sus compañeros, porque cuando hacen un reclamo o desean expresar lo que sienten no los escuchan ni los entienden; son agresivos y poco respetuosos con sus demás compañeros y por lo mismo tienden a aislarse,

prefiriendo conectarse al internet, disminuyendo el nivel de su asertividad por la poca práctica e interrelacionamiento con los demás.

Así mismo el 6.1% de estudiantes mencionaron frecuentar en internet solo en el horario pedagógico de la I.E. por la incorporación del uso de TICs presentando un nivel alto en asertividad. Los estudiantes asertivos son aquellos que comunican sus molestias de forma adecuada, sin manipular, ni faltar el respeto a sus compañeros, y si necesitan ayuda o si desean hablar con alguien lo hacen sin problema.

De los resultados en relación a la frecuencia del uso de internet, se coincide con la investigación de Quecaño (2017) donde la frecuencia de acceso a internet por los estudiantes de la EPS revelo que más del 40% accede todos los días, luego 2 a 3 veces por semana; después al menos una vez por semana y un porcentaje mínimo solo una vez a la semana. La diferencia estaría en que la población estudiada es del nivel secundario de (12-17) años y el antecedente mencionado es del nivel universitario de (17-25 años a más). En la I.E. en la frecuencia del uso de internet encontramos que el 27,8% del total de estudiantes accede 3 a 4 veces por semana y el 24,1% indica acceder todos los días.

En cuanto al desarrollo de habilidades sociales en la dimensión asertividad los resultados muestran que el 48,1% de estudiantes tienen un nivel bajo. En comparación con los antecedentes locales encontramos una semejanza con el estudio de Cahuana (2019) acerca del asertividad, mostrando en el sexo masculino el 29.50% se ubica en la categoría promedio bajo y el 5.76% en la categoría bajo; al sexo femenino en la categoría promedio alto con 38.19% y el 1.39% en la categoría bajo; demostrando que en esta habilidad resalta más el sexo femenino, y el sexo masculino presenta una categoría promedio bajo. En la I.E. los estudiantes encuestados son del sexo femenino y masculino, donde la mayor población es el sexofemenino.

Los resultados nos muestran que a mayor frecuencia del uso de internet disminuye la habilidad social en la dimensión asertividad; en la I.E. el 17,0% de estudiantes que frecuentan todos los días en el uso del internet presentan un nivel bajo en asertividad; el 6.1% de estudiantes que solo frecuenta en el horario pedagógico de la I.E. por la incorporación del uso de TICs presenta un nivel alto en asertividad; dado que los estudiantes están supervisados por los docentes en el uso del internet para desarrollar actividades académicas que contribuyen a su aprendizaje. Considerando que la habilidad de asertividad es un medio a través del cual se puede expresar los deseos, opiniones, y sentimientos respetando los derechos de los demás, posibilitará el desenvolvimiento adecuado de los estudiantes en la interacción con su medio y entorno.

También cabe mencionar que no se encontraron investigaciones referidos específicamente a la influencia de la frecuencia del uso de internet y la dimensión de asertividad en adolescentes.



**Tabla 8***Frecuencia del uso de internet y la dimensión comunicación*

Frecuencia del uso de internet		Dimensión de habilidad social – comunicación			
		Bajo	Medio	Alto	TOTAL
Todos los días	N°	<b>36</b>	14	1	51
	%	<b>17,0%</b>	6,6%	0,5%	24,1%
3 a 4 veces por semana	N°	22	35	2	59
	%	<u>10,4%</u>	<u>16,5%</u>	<u>0,9%</u>	<u>27,8%</u>
2 veces por semana	N°	22	23	0	45
	%	<u>10,4%</u>	<u>10,8%</u>	<u>0,0%</u>	<u>21,2%</u>
1 vez por semana	N°	4	13	2	19
	%	1,9%	6,1%	0,9%	9,0%
Horario del uso de TICs	N°	0	23	<b>15</b>	38
	%	<u>0,0%</u>	<u>10,8%</u>	<b>7,1%</b>	<u>17,9%</u>
<b>TOTAL</b>	N°	84	108	20	212
	%	39,6%	50,9%	9,4%	100,0%

**Nota:** “Elaborado por el equipo de trabajo”

En la tabla 8, se puede apreciar que el 17.0% del total de estudiantes indicaron frecuentar en internet todos los días presentando un nivel bajo en la dimensión de comunicación; el 16,5% accede 3 a 4 veces por semana presentando un nivel medio en comunicación. Entendiendo a la comunicación como el acto mediante el cual se establece contacto con otro individuo u otros, que permite transmitir un determinado mensaje y/o información, ya sea de forma verbal o no verbal.

De acuerdo a los resultados afirmamos que, los estudiantes al estar frecuentemente en internet se aíslan de sus compañeros, y han encontrado en internet una forma virtual e informal de comunicación con las demás personas conectadas a la red, por lo que les cuesta expresar lo que piensan, y tienen

dificultad para entablar una conversación con otras personas de forma no virtual.

Luego, el 7.1% de estudiantes frecuenta en internet solo en el horario pedagógico de la I.E. por la incorporación del uso de TICs presentando un nivel alto en comunicación. Por lo tanto, podemos indicar que son aquellos estudiantes que expresan sus ideas y se dejan entender con facilidad, utilizando un tono de voz adecuado para hacer llegar su opinión; desarrollando sus habilidades sociales de comunicación adecuadamente, por la interacción con su entorno de manera no virtual.

Respecto al desarrollo de habilidades sociales en la dimensión de comunicación, los resultados demuestran que el 50,9% de estudiantes tienen un nivel medio en la habilidad de comunicación. En comparación con los antecedentes locales encontramos semejanza con el estudio de Cahuana (2019) donde se puede resaltar que el sexo masculino en esta habilidad tuvo un 36.69% en la categoría promedio, frente al 36.81% en el sexo femenino que se ubica en la categoría promedio bajo. Al parecer influyen otros aspectos como la familia, las creencias y el mismo contexto, donde los que presentan un bajo nivel en comunicación tienen menos probabilidades de recibir ayuda o integrarse a algún grupo, a diferencia de aquellos estudiantes que tienen más facilidades para comunicarse con su medio familiar, escolar y social.

De acuerdo a los resultados obtenidos en la investigación, se concluye que la frecuencia del uso del internet influye en el desarrollo de la habilidad social de comunicación, ya que el 17.0% que frecuenta todos los días en internet presenta un nivel bajo en comunicación; por otro lado el 7.1% que solo frecuenta en el uso del internet en el horario del uso de TICs presenta un nivel de comunicación alto, dado que, los estudiantes están supervisados por los docentes en el uso del internet para desarrollar actividades académicas que contribuyen a su aprendizaje. Por otro lado, señalamos que los que frecuentan permanentemente en internet disminuyen su habilidad social de comunicación,

tomando en cuenta que el medio de comunicación que utilizan es más virtual, por lo que les cuesta entablar una comunicación adecuada con su entorno, aislándose y corriendo el riesgo de ingresar al grupo de adictos del uso de internet.

También es preciso mencionar que no se ha encontrado investigaciones sobre la frecuencia del uso de internet y la habilidad social de comunicación en los adolescentes que pueda ser comparado con los resultados de la investigación.

**Tabla 9**

*Frecuencia del uso de internet y la dimensión autoestima*

Frecuencia del uso de internet		Dimensión de habilidad social - autoestima			
		Bajo	Medio	Alto	TOTAL
Todos los días	N°	37	10	4	51
	%	<b>17,5%</b>	4,7%	1,9%	24,1%
3 a 4 veces por <u>semana</u>	N°	17	<b>38</b>	4	59
	%	<u>8,0%</u>	<b>17,9%</b>	<u>1,9%</u>	<u>27,8%</u>
2 veces por <u>semana</u>	N°	6	32	7	45
	%	<u>2,8%</u>	<u>15,1%</u>	<u>3,3%</u>	<u>21,2%</u>
1 vez por semana	N°	5	12	2	19
	%	2,4%	5,7%	0,9%	9,0%
Horario del uso <u>de TICs</u>	N°	0	14	<b>24</b>	38
	%	<u>0,0%</u>	<u>6,6%</u>	<b>11,3%</b>	<u>17,9%</u>
<b>TOTAL</b>	N°	65	106	241	212
	%	30,7%	50,0%	19,3%	100,0%

**Nota:** “Elaborado por el equipo de trabajo”

En la tabla 9, observamos que un 17.9% de estudiantes respondieron frecuentar 3 a 4 veces por semana en el uso de internet presentando un nivel medio en la dimensión de autoestima; el 17,5% frecuenta todos los días en

internet presentando un nivel bajo en esta dimensión. Comprendiendo por autoestima como la confianza en sí mismo, en la capacidad de pensar, de tomar decisiones con el fin de la búsqueda de la felicidad.

De acuerdo a lo obtenido en el estudio, podemos manifestar que los estudiantes han encontrado en la internet una zona de confort para expresar sus emociones y sentimientos, invirtiendo su tiempo en el uso inadecuado del internet, y su nivel de autoestima es medio y bajo, porque tienen dificultad de interrelacionarse con su entorno, por la inseguridad que sienten de expresar sus emociones y también por los cambios propios de la adolescencia que ha generado el descontento de su aspecto físico, perdiendo confianza en sus demás capacidades, con una estima baja así mismos.

Por otro lado, el 11.3% de los estudiantes indicaron frecuentar en internet solo en el horario pedagógico de la I.E. por la incorporación del uso de TICs presentando un nivel alto en autoestima; los estudiantes, son seguros de sí mismos, tienen confianza en sus capacidades, reconocen sus cualidades positivas y negativas, adquieren satisfacción por sus logros, y toman en cuenta sus experiencias para mejorar sus actitudes frente a las diversas situaciones de la vida.

En comparación con otros estudios, en cuanto al desarrollo de habilidades sociales en la dimensión de autoestima, donde se muestra que el 50.0% de estudiantes tienen un nivel medio, muestra semejanza con la investigación de Cahuana (2019) donde los resultados con respecto al sexo femenino el 45.83% se ubica en la categoría promedio y en el sexo masculino el 35.25% se ubica en la categoría promedio igualmente. En la I.E. como población adolescente, los estudiantes no tienen una confianza desarrollada en sí mismos, presentan poca seguridad y la evaluación que hacen de sí mismos no es la adecuada, y están en el riesgo de desarrollar adecuadamente o disminuir su nivel de autoestima de acuerdo a las situaciones de la vida cotidiana

de los adolescentes y la frecuencia del uso de internet.

Respecto a la relación de la frecuencia del uso de internet y la habilidad social de autoestima, se encontró que el 17, 9% frecuenta 3 a 4 veces por semana presentando un nivel medio en autoestima; el 17.5% frecuenta todos los días presentando un nivel bajo en autoestima y el 11.3% que solo frecuenta internet en el horario del uso de TICs presentando un nivel alto en autoestima, dado que, los estudiantes están supervisados por los docentes en el uso del internet para desarrollar actividades académicos que contribuyen a su aprendizaje. Por lo mismo, afirmamos que la frecuencia constante del uso de internet influye en el desarrollo de las habilidades sociales de los adolescentes, donde prefieren conectarse al internet para sentirse bien, y tener una percepción equivocada de ser notados entre otros en lo virtual, para elevar su autoestima, ocasionando que el acceso frecuente a internet, ayude poco o nada en el desarrollo de la habilidad social de autoestima, por la dependencia al internet.

No se han reportado y/o realizado investigaciones específicamente sobre la frecuencia del uso de internet y la habilidad social de autoestima en los adolescentes que pueda ser comparado con los resultados de investigación.

**Tabla 10**

*Frecuencia del uso de internet y la dimensión toma de decisiones*

Frecuencia del uso de internet		Dimensión de habilidad social – toma de decisiones			
		Bajo	Medio	Alto	TOTAL
Todos los días	N°	41	9	1	51
	%	19,3%	4,2%	0,5%	24,1%
3 a 4 veces por semana	N°	30	26	3	59
	%	14,2%	12,3%	1,4%	27,8%
2 veces por semana	N°	17	25	3	45
	%	8,0%	11,8%	1,4%	21,2%
1 vez por semana	N°	5	13	1	19
	%	2,4%	6,1%	0,5%	9,0%
Horario del uso de TICs	N°	0	12	26	38
	%	0,0%	5,7%	12,3%	17,9%
<b>TOTAL</b>	N°	93	85	34	212
	%	43,9%	40,1%	16,0%	100,0%

**Nota:** “Elaborado por el equipo de trabajo”

En la tabla 10, observamos que un 19.3% de estudiantes manifestaron frecuentar todos los días en el uso de internet presentando un nivel bajo en la dimensión toma de decisiones; el 14,2% frecuenta 3 a 4 veces por semana presentando un nivel bajo en esta dimensión. La toma de decisiones es la capacidad de decidir lo correcto, entre las posibilidades u opciones que se presentan en un determinado momento, asumiendo las consecuencias del mismo. Por lo tanto, nos lleva a mostrar que los estudiantes pasan más tiempo en internet de lo planeado, utilizando la internet no solo para fines educativos, sino que al mismo tiempo ingresan a otros servicios o páginas de entretenimiento (chat, juego en red, música, y páginas con otros contenidos) a través del navegador; conllevando a que los estudiantes no desarrollen apropiadamente sus habilidades sociales de toma de decisiones, mostrando

desinterés por su proyecto de vida, descuidando el interrelacionamiento con sus pares, aislándose de su entorno de amigos y familia por la dependencia al uso del internet, dejando de lado otras actividades (lectura, deporte, etc.). También encontramos que el 12.3% de estudiantes frecuenta en internet solo en el horario pedagógico de la I.E. por la incorporación del uso de TICs. presentando un nivel alto en la toma de decisiones. Dichos estudiantes toman decisiones importantes, tienen planteado un proyecto de vida, defienden sus ideas y realizan actividades que enriquezcan su desarrollo personal, y consideran las consecuencias antes de tomar alguna decisión.

Al respecto de los resultados, en cuanto a la frecuencia del uso de internet un 27,8% del total de estudiantes mencionaron acceder 3 a 4 veces por semana y un 24,1% frecuenta todos los días en internet, asemejándose a la investigación de Reolid M., et al, (2015) titulada frecuencia y características de uso de Internet por adolescentes españoles, quienes en su trabajo mostraron que el 73,4% se conectaba a internet a diario y solo 0,9% decía no conectarse nunca, la frecuencia de conexión aumentaba en relación directa con la edad, con una mediana de 12-14 para los que no se conectaban nunca o lo hacían raramente y de 14-15 para los que decían estar conectados de forma casi permanente. Los resultados del estudio demuestran que los adolescentes están frecuentemente en el uso del internet, descuidando otras actividades que puedan ser de interés para su desarrollo personal.

En los resultados también se obtuvo que el 43.9% del total de estudiantes encuestados presentan un nivel bajo en habilidades sociales referido a la toma de decisiones, cuyos resultados difieren con la investigación desarrollada por Cahuana (2019) donde la habilidad de toma de decisiones resalta en el sexo femenino ubicarse el 36.81% en la categoría promedio alto frente al 32.37% en el sexo masculino que se ubica en la categoría promedio. En la I.E. los estudiantes presentan problemas al momento de tomar alguna decisión y si lo

hacen no es lo que esperaban; no saben cómo actuar frente a los conflictos de la vida cotidiana y en el aula, viéndose influenciados por factores como el uso frecuente del internet, y el contexto donde se desenvuelven.

Con referencia a los resultados se concluye que la frecuencia del uso de internet influye en el desarrollo de la habilidad social de toma de decisiones de los estudiantes, encontrando que el 19.3% de estudiantes frecuenta todos los días en el uso de internet presentando un nivel bajo en toma de decisiones; el 12.3% solo frecuenta internet en el horario pedagógico de la I.E por la incorporación del uso de TICs. presentando un nivel alto en toma de decisiones, porque los estudiantes están supervisados por los docentes en el uso del internet para desarrollar actividades académicas que contribuyen a su aprendizaje. La adolescencia es una etapa en la cual se deberían tomar las mejores decisiones, ya que esta influirá en su vida futura.

Así mismo, cabe mencionar que no se han reportado investigaciones específicamente sobre la frecuencia del uso de internet y la habilidad social de toma de decisiones en los adolescentes, que pueda ser comparado con los resultados de investigación.

De modo que, concluimos a partir de los resultados mostrados en las tablas anteriores, afirmando que la frecuencia del uso de internet influye en el desarrollo de las dimensiones de las habilidades sociales, llevándonos a exponer que los estudiantes que pasan más tiempo en internet de lo planeado, no solo para fines educativos, sino que al mismo tiempo ingresan a otros servicios que ofrece internet como páginas de entretenimiento (chat, juego en red, música, y páginas con otros contenidos) a través del navegador; conlleva a que los estudiantes no desarrollen apropiadamente sus habilidades sociales, por lo que se muestran agresivos frente a situaciones de conflictividad, no suelen comunicarse asertivamente, ni tomar decisiones adecuadamente, incluso muestran desinterés por su proyecto de vida, descuidando el



interrelacionamiento con sus pares, aislándose de su entorno de amigos y familia; presentando baja autoestima por la dependencia al uso del internet.

Ante ello, es necesario tomar medidas para frenar el problema, ya que las habilidades sociales se van desarrollando en el transcurso de la vida, en el cual, la comunicación es un medio esencial para tener contacto con los demás, para conocer intereses, sentimientos y preocupaciones, cuya asertividad permitirá a los adolescentes controlar sus emociones y desenvolverse en su entorno de manera adecuada, donde la autoestima juega un papel importante para el adolescente, es una forma de enfrentar las malas experiencias, donde el auto aceptarse, auto conocerse, y auto valorarse evitara el riesgo de sufrir en la edad adulta, y la toma de decisiones en esta etapa es un aspecto relevante ya que las decisiones que tomen ahora repercutirán en su vida futura, si son malas decisiones traerán consigo consecuencias irreversibles que podrían afectarle en lo personal, familiar y social.

Por lo que se pide la supervisión o guía de parte de los padres de familia en el uso adecuado del internet y la TICs. acción indispensable para la apropiación del conocimiento, donde el desarrollo adecuado de sus habilidades sociales les permitirá a los estudiantes obtener autonomía, posibilitando acciones competentes a nivel personal y social en el contexto actual.

**A. Resultados de la hipótesis específica N° 1:**

La frecuencia del uso de internet influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de la Institución Educativa Comercial Número 39 "Gerardo Patiño López" de la Provincia de Pasco.

**Tabla 11**

*Prueba Chi-Cuadrado ( $\chi^2$ ) de la frecuencia del uso de internet y su influencia en las dimensiones de las habilidades sociales de los estudiantes*

		Desarrollo de habilidades sociales				Resultado general
		Asertividad	Comunicación	Autoestima	Toma de decisiones	
<b>Frecuencia del uso de internet</b>	Chi cuadrado	43,54	84,19	110,40	<b>129,23</b>	<b>191,07</b>
	gl	8	8	8	8	8
	Sig. (bilateral)	,000	,000	,000	,000	,000

**Nota:** "Elaborado por el equipo de trabajo"

Los resultados en el programa estadístico SPSS nos muestra el coeficiente de Chi cuadrado tomando un valor de:  $\chi^2(191,07) > \chi^2(15,51)$  con 8 grados de libertad, con una significación alta de (0,00) puesto que esta probabilidad es menor a ( $\alpha = 0,05$ ) por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna afirmando que la frecuencia del uso de internet influye significativamente en el desarrollo de habilidades sociales de los estudiantes de la I.E. Comercial Número 39 "Gerardo Patiño López" de la Provincia de Pasco, con un nivel de confianza equivalente a un 95%.

Así mismo, cabe mencionar que existe mayor influencia de la frecuencia del uso de internet y el desarrollo de la habilidad social de toma de decisiones con evidencia estadística de un  $\chi^2(129,23) > \chi^2(15,51)$  con una significación alta de (0,00) menor a ( $\alpha = 0,05$ ) con una confiabilidad del 95%.

#### **4.2.2. Servicios de internet al que accede y desarrollo de habilidades sociales.**

Con el avance tecnológico, internet brinda diferentes servicios, un abanico de posibilidades para el acceso a conocimientos, tecnología,

socialización (virtual), entretenimiento, compras y transferencias online, conocer diversas culturas y lugares, y un sin fin de aspectos, para la expansión e integración a la gran red, consecuencia y necesidad de la globalización. Para los adolescentes internet se ha convertido en un aspecto importante, ya sea para interrelacionarse de manera virtual; acceder a páginas de información académica, facilitando la elaboración de tareas escolares; acceder a páginas de entretenimiento u ocio como juegos online, música, videos y aplicaciones; buscando y encontrando respuesta a sus dudas en la red, etc.

Por lo mismo, los adolescentes son atrapados por el atractivo virtual y fácil acceso, influyendo en el desarrollo adecuado de sus habilidades sociales, por el poco interés de socializar e interactuar con su entorno (no virtual), compartir con amigos(as) y familia, por la falta de confianza a los padres, baja autoestima, disminuyendo la capacidad de comunicarse y de decidir adecuadamente frente a las diversas situaciones de la vida cotidiana; quedando cautivos de la red, dejando de lado otras actividades trascendentales para su vida futura.

**Objetivo específico 2:** Demostrar si los servicios de internet como redes sociales, videojuegos, información académica y almacenamiento virtual al que acceden influyen en el desarrollo de habilidades sociales de los estudiantes de la Institución Educativa Comercial Número 39 "Gerardo Patiño López" de la Provincia de Pasco.

a) **Acceso al servicio de redes sociales y desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes.**

**Tabla 12**

*Redes sociales y la dimensión asertividad*

Acceso a redes sociales		Dimensión de habilidad social – asertividad			
		Bajo	Medio	Alto	TOTAL
Siempre	N°	<b>43</b>	18	0	61
	%	<b>20,3%</b>	8,5%	0,0%	28,8%
A menudo	N°	26	19	3	48
	%	12,3%	9,0%	1,4%	22,6%
A veces	N°	21	20	7	48
	%	9,9%	9,4%	3,3%	22,6%
Raras veces	N°	8	7	2	17
	%	3,8%	3,3%	0,9%	8,0%
Nunca	N°	7	19	<b>12</b>	38
	%	3,3%	9,0%	<b>5,7%</b>	17,9%
<b>TOTAL</b>	N°	105	83	24	212
	%	49,5%	39,2%	11,3%	100,0%

**Nota:** “Elaborado por el equipo de trabajo”

En la tabla 12, observamos que el 20,3% de los estudiantes siempre accede al servicio de las redes sociales (Facebook, WhatsApp y entre otros) presentando un nivel bajo en asertividad y el 5,7% nunca accede a las redes sociales presentando un nivel alto en asertividad. Ser asertivo es controlar las emociones y saber expresar las molestias, opiniones y sentimientos de manera adecuada, respetando los derechos de los demás.

Entonces precisamos que, los estudiantes que están en el uso constante de las redes sociales no logran desarrollar su habilidad social de asertividad adecuadamente, porque no saben cómo expresar lo que piensan, ni afrontar las críticas y no tienen la habilidad de decir lo que sienten o de pedir ayuda. Y por

otro lado los que no acceden a este servicio y su espacio de interrelación con su entorno de pares, amigos cercanos y la familia no es por medio de las redes sociales, les ha permitido generar vínculos afectivos de confianza, y ayudado a desarrollar sus habilidades sociales, siendo asertivos al manifestar sus deseos de una manera abierta y directa, tienen respeto hacia los demás y expresan sus molestias cuando no están de acuerdo con algo y muestran interés por actividades como el deporte, la lectura y la socialización.

Por lo tanto, los resultados obtenidos referidos al acceso de redes sociales nos muestran que, del total de estudiantes, el 28,8% siempre accede al servicio de las redes sociales y el 22,6% accede a menudo; ante ello se coincide con la investigación de Reolid et al. (2015) con resultados semejantes, donde las aplicaciones más utilizadas por los jóvenes eran WhatsApp (77,1%), redes sociales (70,1%) y relacionadas con música (66,6%).

En comparación con los antecedentes locales, existe semejanza con la investigación realizada por Ccopa & Turpo (2019) acerca de la "adicción a las redes sociales y habilidades sociales en adolescentes de la Institución Educativa Politécnico Huáscar de Puno, 2019" en la dimensión de asertividad, el 13.1% de la población tiene una adicción media y un promediobajo en esta dimensión; mientras que el 11.5% presenta una adicción baja y alta asertividad y en un 10% con un nivel muy bajo en adicción y alto en asertividad. En la Institución Educativa Comercial Número 39 "Gerardo Patiño López" de la Provincia de Pasco, los estudiantes que acceden siempre a las redes sociales, se ven afectados su nivel de asertividad, los adolescentes también prefieren interrelacionarse por medio de las redes sociales descuidando la interacción con su entorno en forma no virtual. Como adolescentes son un grupo vulnerable, donde el desarrollo adecuado de esta habilidad le permitirá controlar sus emociones y no optar conductas negativas. No obstante, los resultados difieren con la investigación de Damas & Escobedo (2017) titulado "adicción a

las redes por internet y habilidades sociales en adolescentes, Trujillo-2016", el 60,7% de los adolescentes sin adicción presentó asertividad promedio, el 33,9% asertividad alto y el 5,4 asertividad baja; el 54,7% de adolescentes con adicción severa presento asertividad promedio; el 24,5% asertividad alto y el 20,8% asertividad baja. Analizando los resultados indica que los adolescentes sin adicción y los adolescentes con adicción leve presentan un nivel promedio de asertividad y los que presenta adicción severa también tienen un nivel promedio de asertividad, por lo que no se asemeja al estudio realizado en la Institución Educativa Comercial Número 39 "Gerardo Patiño López" de la Provincia de Pasco, dicha diferencia podría ser por el tiempo transcurrido y la dinámica social constante.

De lo expuesto en la investigación, se concluye que el acceso al servicio de las redes sociales influye en la dimensión de asertividad de los estudiantes de la Institución Educativa Comercial Número 39 "Gerardo Patiño López" de la Provincia de Pasco, donde los estudiantes con un nivel bajo en el desarrollo de esta dimensión no logran expresar conductas asertivas frente a las diferentes situaciones en defensa de sus propios derechos, reclamando muchas veces de forma agresiva, y otros estudiantes para evitar conflictos con los docentes y sus demás compañeros prefieren callar cuando algo les molesta; no piden ayuda adecuadamente y cuando sienten tristeza evitan contarlo, aislándose de su entorno por el poco interrelacionamiento y por no ser asertivos en la elección de su tiempo de conexión, en el que las redes sociales se vuelven importantes llegando a dominar sus pensamientos, sentimientos y acciones.

**Tabla 13**

*Redes sociales y la dimensión comunicación*

**Nota:** “Elaborado por el equipo de trabajo”

<b>Acceso a redes sociales</b>		<b>Dimensión de habilidad social – comunicación</b>			
		Bajo	Medio	Alto	<b>TOTAL</b>
Siempre	N°	<b>43</b>	18	0	61
	%	<b>20,3%</b>	8,5%	0,0%	28,8%
A menudo	N°	19	28	1	48
	%	9,0%	13,2%	0,5%	22,6%
A veces	N°	22	26	0	48
	%	10,4%	12,3%	0,0%	22,6%
Raras veces	N°	3	9	5	17
	%	1,4%	4,2%	2,4%	8,0%
Nunca	N°	1	23	<b>14</b>	38
	%	0,5%	10,8%	<b>6,6%</b>	17,9%
<b>TOTAL</b>	N°	88	104	20	212
	%	41,5%	49,1%	9,4%	100,0%

Analizando la tabla 13, podemos apreciar que el 20,3% del total de estudiantes siempre accede a las redes sociales presentando un nivel bajo en comunicación y el 6,6% nunca accede al servicio presentando un nivel alto en comunicación. La comunicación es un medio esencial para interrelacionarse con los demás, ya sea para conocer intereses, opiniones, preocupaciones, ideas y sentimientos, y para que esta comunicación sea efectiva se debe dar con un tono de voz y gestos adecuados.

Por lo tanto, los resultados nos muestran que, el acceso constante por parte de los estudiantes a las redes sociales afecta en el desarrollo adecuado de la comunicación, porque son estudiantes que no se comunican apropiadamente, utilizando tonos de voz y gestos que comunican lo contrario de lo que desean expresar, no se dejan entender con facilidad y les cuesta expresar su opinión en grupo y cuando están en interacción con sus

compañeros y entorno. Por otro lado, están los estudiantes que no acceden a las redes sociales y prefieren una comunicación más directa con sus familiares y amigos para intercambiar opiniones, lo que sienten y piensan. Socializando con sus conocidos a través de actividades como el deporte y círculo de estudios. Ante ello, se coincide con Ccopa & Turpo (2019) en su trabajo de investigación "adicción a las redes sociales y habilidades sociales en adolescentes de la Institución Educativa Politécnico Huáscar de Puno, 2019" donde el 20.0% presentó una adicción media y un promedio bajo en comunicación; el 14.6% una adicción alta y un promedio bajo en dicha dimensión, también un 8.5% tuvo una adicción alta y un nivel bajo en comunicación.

A su vez, discrepa con la investigación de Damas & Escobedo (2017) dado que sus resultados muestran que el 46,4% de los adolescentes presentó una comunicación promedio, y los adolescentes con adicción severa un 54.7% presentan una comunicación de nivel promedio y el 18,9% un nivel bajo en comunicación, indicándonos que el uso de las redes no afecta en las habilidades sociales de los adolescentes; diferencia que podría deberse por el tiempo en el que se realizó la investigación. La comunicación es el interrelacionamiento con los otros para conocer sus opiniones, intereses, y sentimientos, los cuales solo son observables cuando entablas una conversación de manera no virtual. Por lo mismo, los estudiantes de la Institución Educativa Comercial Número 39 "Gerardo Patiño López" de la Provincia de Pasco que siempre están conectados a las redes sociales se ven disminuidas su nivel de comunicación, les cuesta expresar su opinión en el aula y en reuniones grupales, cuando hablan no se dejan entender con facilidad, y tienen dificultad para iniciar una conversación con personas desconocidas.

A partir de los resultados del estudio concluimos que, el acceso al servicio de las redes sociales influye en el desarrollo de la dimensión de la comunicación, donde el acceso constante a las redes sociales conlleva a los



estudiantes, perder el interés por comunicarse de manera no virtual; estableciendo a través de este medio el intercambio de opiniones e ideas con otros adolescentes conectados, acerca de intereses comunes, logrando sentirse comprendidas y aceptadas mediante las redes sociales, y su habilidad de comunicación se ve disminuida, porque no saben cómo intercambiar, intereses, ideas e información por medio de la comunicación directa o frente a frente, presentando dificultades a la hora de entablar una conversación con las demás personas de su entorno, porque el medio de comunicación que más utilizan son a través de las redes sociales, aislándose de su entorno para adentrarse más a un estilo de comunicación digital.

**Tabla 14**

*Redes sociales y la dimensión autoestima*

<b>Acceso a redes sociales</b>		<b>Dimensión de habilidad social – autoestima</b>			
		<b>Bajo</b>	Medio	Alto	<b>TOTAL</b>
Siempre	N°	<b>39</b>	19	3	61
	%	<b>18,4%</b>	9,0%	1,4%	28,8%
A menudo	N°	17	27	4	48
	%	8,0%	12,7%	1,9%	22,6%
A veces	N°	9	34	5	48
	%	4,2%	16,0%	2,4%	22,6%
Raras veces	N°	3	10	4	17
	%	1,4%	4,7%	1,9%	8,0%
Nunca	N°	0	13	<b>25</b>	38
	%	0,0%	6,1%	<b>11,8%</b>	17,9%
<b>TOTAL</b>	N°	68	103	41	212
	%	32,1%	48,6%	19,3%	100,0%

**Nota :** “Elaborado por el equipo de trabajo”

En la tabla 14, se identifica que el 18,4% siempre accede al servicio de las redes sociales presentando un nivel bajo en autoestima; el 11,8% nunca

accede al servicio presentando un nivel alto en autoestima. Se entiende por autoestima, la capacidad de auto valorarse, auto conocerse y auto aceptarse, la fuerza innata que impulsa al ser humano para realizar las diversas acciones, donde operan los componentes de nivel cognitivo, afectivo y conductual, respetando nuestras convicciones.

Por tanto, los estudiantes que están en constante uso de las redes sociales, presentan problemas de inseguridad y miedo; no logran aceptarse tal cual son, y no valoran sus otras capacidades; teniendo problemas a la hora de interactuar con sus compañeros y entorno por la inseguridad que sienten de sí mismos; es por ello que se conectan a las redes sociales para sentirse bien, con los likes que obtienen por las fotos que suben o por el número de seguidores que les hacen sentir equivocadamente valorados. Por otro lado, los estudiantes que no acceden a este servicio, son estudiantes que se sienten seguros, valorados y se aceptan a sí mismos con sus aspectos negativos y positivos, sin depender de las redes sociales para lograr sentirse bien consigo mismo.

En referencia a la investigación, nos lleva a diferir con el antecedente local de Ccopa & Turpo (2019) en su trabajo de investigación “adicción a las redes sociales y habilidades sociales en adolescentes de la Institución Educativa Politécnico Huáscar de Puno, 2019” donde el 19.2% tiene una adicción media a las redes sociales y nivel promedio en autoestima, el 13.8% una adicción alta y autoestima a nivel promedio y un 7.7% adicción media y promedio bajo en autoestima. Entendiendo que autoestima es la autovaloración que se tiene de uno mismo, tanto físico y mental que se construye y reconstruye en el transcurso de la vida, en ese sentido los estudiantes de la Institución Educativa Comercial Número 39 "Gerardo Patiño López" de la Provincia de Pasco, están en el proceso de construcción de su autoestima, si la frecuencia del acceso a los servicios de internet es constante corren el riesgo de seguir disminuyendo su habilidad social de autoestima, mostrando una autoestima deteriorada, tanto de

su físico y mental; un autoconcepto débil de sí mismos.

En contraposición también se tienen los resultados de Damas & Escobedo (2017) titulado "adicción a las redes por internet y habilidades sociales en adolescentes, Trujillo-2016", donde el 50,0% de adolescentes sin adicción a las redes presentó un nivel promedio de autoestima, el 19,6% un nivel bajo; el 49,1% con adicción severa presentó autoestima alta y el 9,4% autoestima baja. Siendo sus resultados en la misma medida, ya que los estudiantes con adicción severa y sin adicción presentan un nivel promedio, lo que indica que no afecta el uso de las redes sociales en la autoestima de los adolescentes. Con referencia a la investigación desarrollada en la Institución Educativa Comercial Número 39 "Gerardo Patiño López" de la Provincia de Pasco, existe influencia, es decir, que si acceden siempre al servicio de las redes sociales su nivel de autoestima disminuye, y los que nunca acceden a dicho servicio no se ven afectados su nivel de autoestima; por lo tanto, los estudiantes están buscando la aprobación de sí mismos mediante las redes sociales, y el no recibir comentarios, notificaciones de un me encanta o gusta por parte de sus seguidores puede causarles frustración, depresión, tristeza, afectando de manera notable su nivel de autoestima. Entonces, podemos concluir que el acceso a las redes sociales influye en el desarrollo de la dimensión de la habilidad social autoestima; rescatando de la investigación que un 16,0% de estudiantes accede a veces a las redes sociales y su nivel de autoestima es medio. La dependencia a las redes sociales puede generar que el adolescente se vuelva inseguro de sí mismo, y se aísla por encontrar en las redes formas de sentir que los demás lo aceptan, basando su autoestima en la opinión de alguien más, buscando la aprobación de otros por medio de las redes sociales, llenando ese vacío que sienten con los comentarios y seguidores, quedando frustrado si fuera lo contrario, causando efectos negativos en el adolescente.

En ese entender, podemos señalar que un buen desarrollo de autoestima le permite al adolescente auto valorarse, auto conocerse, y auto aceptarse, construyendo a diario su estima; el adolescente está en una etapa vulnerable por lo que una autoestima saludable sería lo ideal para construir su personalidad, contribuyendo a ello el ambiente sociofamiliar y educativo en el que se desenvuelve.

**Tabla 15**

*Redes sociales y toma de decisiones*

Acceso a redes sociales		Dimensión de habilidad social – toma de decisiones			
		Bajo	Medio	Alto	TOTAL
Siempre	Nº	<b>44</b>	16	1	61
	%	<b>20,8%</b>	7,5%	0,5%	28,8%
A menudo	Nº	23	23	2	48
	%	10,8%	10,8%	0,9%	22,6%
A veces	Nº	24	21	3	48
	%	11,3%	9,9%	1,4%	22,6%
Raras veces	Nº	3	11	3	17
	%	1,4%	5,2%	1,4%	8,0%
Nunca	Nº	1	12	<b>25</b>	38
	%	0,5%	5,7%	<b>11,8%</b>	17,9%
<b>TOTAL</b>	Nº	95	83	34	212
	%	44,8%	39,2%	16,0%	100,0%

**Nota:** “Elaborado por el equipo de trabajo”

En la tabla 15, observamos que el 20,8% de los estudiantes siempre accede al servicio de las redes sociales presentando un nivel bajo en toma de decisiones y el 11,8% nunca accede al servicio presentando un nivel alto en toma de decisiones. La toma de decisiones es la capacidad de elegir la mejor opción entre las diversas alternativas que se pueden presentar en la cotidianidad, ya sea, como una forma de resolver los conflictos o problemas, o la elección de

preferir una alternativa que beneficie al individuo en lo personal, social o laboral, para lo cual, el plantearse un plan o proyecto de vida es esencial para ir cumpliendo en el transcurso de la vida lo establecidos en ella.

Entonces, significa que los estudiantes al estar en el uso constante de las redes sociales no logran desarrollar sus habilidades sociales de toma de decisiones adecuadamente; como adolescentes son de fácil influencia por otros que están conectados a la red, son vulnerables a decidir lo que otros de sus mismos intereses o edad deciden y creen que es la decisión adecuada, son estudiantes que demuestran aislamiento emocional y presentan carencia de relaciones u objetivos; no poseen control sobre las decisiones y las redes se vuelven importantes, llegando a dominarlos.

Así mismo los estudiantes que no acceden a dicho servicio y sus espacios de interrelación no es por medio de las redes sociales, porque interactúan con su entorno de pares, amigos cercanos y la familia en forma no virtual; ayudando a que los estudiantes desarrollen sus habilidades y tomen decisiones adecuadamente, estableciéndose un proyecto de vida, motivados a cumplirlos, y antes de tomar alguna decisión optan por pensar primero en las consecuencias de sus decisiones.

Los resultados arribados difieren con los estudios de Damas & Escobedo (2017) mostrando que el 80,4% de adolescentes sin adicción presento toma de decisiones promedio, el 5,4% toma de decisiones baja: el 71,7% de adolescentes con adicción severa presento toma de decisiones promedio, y el 5,7% toma de decisiones alta. Los estudiantes de la Institución Educativa Comercial Número 39 "Gerardo Patiño López" de la Provincia de Pasco, debido a su caracterización como población vulnerable y/o influenciable, buscan en su mayoría realizar actividades que satisfagan sus necesidades e iguales al de sus pares, abandonando otras actividades que podrían aportar a su vida futura como la lectura, el deporte y la interrelación con su entorno; no presentan un

proyecto o plan de vida; donde el uso del servicio de las redes sociales ha influido en el nivel de toma de decisiones de los adolescentes.

Por otro lado, la investigación desarrollada, también discrepa con la investigación de Ccopa & Turpo (2019) mostrando que el 12.3% de la población total tiene una adicción media y un nivel promedio en toma de decisiones, el 9.2% presenta una adicción baja y promedio en toma de decisiones. El rechazo de la hipótesis planteada por el autor, difiere de nuestra investigación, ya que la toma de decisiones es esencial en esta etapa de la vida, donde se van presentando diversas alternativas las cuales están a la disposición del adolescente, donde la influencia del entorno está presente, tal es, las redes sociales y los servicios que ofrece internet, donde el adolescente debería decidir el que mayor beneficio tenga en su vida posterior, y estar preparado para asumir las consecuencias de sus decisiones, por lo que es importante que el adolescente se plantee un proyecto de vida, así como el prepararse para enfrentar las situaciones de la vida.

Es por ello que, afirmamos la existencia de la relación de influencia del acceso al servicio de las redes sociales y la habilidad social de toma de decisiones de los estudiantes; donde se evidencia que los estudiantes que acceden siempre a las redes sociales no toman decisiones adecuadamente, dejándose influenciar por su entorno virtual, sin pensar en las consecuencias que acarrearán sus decisiones en su vida futura en lo personal y social, así como el abandono de otras actividades rutinarias, como lo académico y las interrelaciones. Por ello se recomienda la presencia de los padres en el control del uso de internet, viendo el proceso de desarrollo de las habilidades sociales de los adolescentes, para que las decisiones de ahora no repercutan en su vida futura de los adolescentes de manera negativa.

Es así, que, a partir de los resultados presentados en las tablas anteriores, concluimos que el acceso al servicio de las redes sociales influye en

las habilidades sociales de los estudiantes, resaltando que la población adolescente es vulnerable a los cambios, sean positivos o negativos, por lo mismo es que en la adolescencia se debe poner más énfasis en el desarrollo adecuado de las habilidades sociales, ya que estas repercutirán y trascenderán, tanto en su vida presente y futura. Tomando en cuenta que las habilidades sociales son un conjunto de repertorios que constan de acciones y conductas que harán posible que las personas puedan desenvolverse eficazmente en su medio o entorno.

Al margen de su vulnerabilidad psicológica, los adolescentes, al estar constantemente en las redes sociales, puede provocarles la pérdida de habilidades para interrelacionarse, causando el aislamiento social, adoptando la construcción de relaciones simuladas en las redes sociales, perjudicando sus estudios y provocando el desinterés o abandono de otras actividades importantes para su edad, como el interrelacionamiento, el deporte y otras actividades que contribuirán al adolescente, sea en lo social, familiar o personal.

**Tabla 16**

*Prueba de Chi-Cuadrado ( $\chi^2$ ) del acceso al servicio de redes sociales de internet y desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes*

		Desarrollo de habilidades sociales				Resultado general
		Asertividad	Comunicación	Autoestima	Toma de decisiones	
<b>Acceso al servicio de redes sociales</b>	Chi cuadrado	38,304	100,781	86,175	<b>109,279</b>	<b>164,489</b>
	gl	8	8	8	8	8
	Sig. (bilateral)	,000	,000	,000	,000	,000

**Nota:** “Elaborado por el equipo de trabajo”

Los resultados en el programa estadístico SPSS nos muestra el coeficiente de Chi cuadrado tomando un valor de:  $\chi^2(164,489) > \chi^2(15,51)$  con 8 grados de libertad, con una significación alta de (0,00) puesto que esta probabilidad es menor a ( $\alpha = 0,05$ ) por lo que se afirma que el acceso al servicio de redes sociales influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de la Institución Educativa Comercial Número 39 "Gerardo Patiño López" de la Provincia de Pasco, con un nivel de confianza de 95%.

A su vez, cabe mencionar que existe mayor influencia del acceso al servicio de las redes sociales y el desarrollo de la habilidad social toma de decisiones con evidencia estadística de un  $\chi^2(109,279) > \chi^2(15,51)$  con una significación alta de (0,00) menor a ( $\alpha = 0,05$ ) con una confiabilidad del 95%.

- a) Acceso al servicio de redes sociales y desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes.



**Tabla 17**

*Videojuegos y la dimensión asertividad*

Acceso a videojuegos		Dimensión de habilidad social – asertividad			
		Bajo	Medio	Alto	TOTAL
Siempre	N°	11	19	5	35
	%	5,2%	9,0%	2,4%	16,5%
A menudo	N°	17	31	2	50
	%	8,0%	14,6%	0,9%	23,6%
A veces	N°	27	<b>42</b>	3	72
	%	12,7%	<b>19,8%</b>	1,4%	34,0%
Raras veces	N°	14	7	3	24
	%	6,6%	3,3%	1,4%	11,3%
Nunca	N°	14	6	<b>11</b>	31
	%	6,6%	2,8%	<b>5,2%</b>	14,6%
<b>TOTAL</b>	N°	83	105	24	212
	%	39,2%	49,5%	11,3%	100,0%

**Fuente:** “Elaborado por el equipo de trabajo”

De la tabla 17, observamos que el 19,8% de los estudiantes accede a veces al servicio de los videojuegos (online) presentando un nivel medio en asertividad; el 5,2% nunca accede al servicio presentando un nivel alto en asertividad y el 8,0% siempre accede al servicio presentando un nivel bajo en asertividad.

Los resultados nos muestran que los estudiantes que tienen un nivel medio en asertividad, no están en un nivel adecuado de esta habilidad y a pesar de combinar esta afición con otras actividades, no están exentos a ser influenciados por este servicio de acuerdo al tiempo y tipo de juego, el cual podría influir de manera positiva o negativa en el adolescente. Y los que presentan un nivel alto en asertividad son los que tienen interés por aquellas actividades como el deporte, la lectura y la socialización, lo que les permite ser

asertivos al manifestar sus deseos, de una manera abierta y directa respetando los derechos de la persona con las que interactúa.

Así mismo, los estudiantes que están en el acceso constante a los videojuegos, son agresivos y no tienen la habilidad de decir lo que sienten o de pedir ayuda adecuadamente, y esta actitud lo aísla de su entorno, donde los servicios de videojuegos se vuelven importantes, influyendo en el desarrollo de su habilidad social de asertividad, por el contenido violento, y la frecuencia del uso que el adolescente le da al servicio.

En comparación con los antecedentes locales, existe semejanza con la investigación realizada por los autores Challco & Guzman (2018) "uso de videojuegos y su relación con las habilidades sociales en estudiantes del área de ingenierías de la UNSA", donde en el factor II defensa de los propios derechos como consumidor, el mayor porcentaje 59.2% se ubica en un nivel medio lo que indica que pueden lograr expresar conductas asertivas frente a desconocidos en defensa de los propios derechos en situaciones de consumo y un 30% se ubica en un nivel bajo, es decir que cuando van en contra de sus derechos en situaciones de consumo no se expresan asertivamente, finalmente un porcentaje menor 10,7% se ubica en un nivel alto. Los estudiantes de la Institución Educativa Comercial Número 39 "Gerardo Patiño López" de la Provincia de Pasco, que siempre acceden a los videojuegos presentan un nivel bajo en asertividad y no controlan sus emociones al momento de interrelacionarse, presentando dificultades en la interacción con sus compañeros, manifestándose todo ello en constantes conflictos dentro del aula. Al contrario de aquellos que acceden solo a veces o nunca, donde dichos estudiantes piden ayuda de buena manera y son agradecidos cuando un amigo o compañero les hace algún favor.

Teniendo en cuenta que asertividad es una habilidad social comunicativa que se sitúa en el punto intermedio de entre una comunicación pasiva y

agresiva, que consiste en la capacidad o habilidad de defender los derechos de uno sin afectar la de los demás, llegando a expresar los deseos, sentimientos y opiniones de manera adecuada o asertiva.

Entonces, precisamos que, el acceso al servicio de videojuegos puede influir en la dimensión de la asertividad de los estudiantes de la Institución Educativa Comercial Número 39 "Gerardo Patiño López" de la Provincia de Pasco, de acuerdo a la frecuencia de uso y contenido del videojuego, los estudiantes en su mayoría no acceden al servicio, pero aquellos que acceden a los videojuegos, no logran expresar conductas asertivas frente a diferentes situaciones en defensa de sus propios derechos, reclamando muchas veces de forma agresiva y para evitar conflictos con los docentes y sus demás compañeros prefieren callar cuando algo les molesta, y no piden ayuda si lo necesitan, algunos deciden aislarse de su entorno, tomando la elección de pasar su tiempo conectado al servicio de los videojuegos en la internet.

**Tabla 18**

*Videojuegos y la dimensión comunicación*

Acceso a Videojuegos		Dimensión de habilidad social – comunicación			
		Bajo	Medio	Alto	TOTAL
Siempre	N°	22	12	1	35
	%	10,4%	5,7%	0,5%	16,5%
A menudo	N°	33	17	0	50
	%	15,6%	8,0%	0,0%	23,6%
A veces	N°	34	<b>36</b>	2	72
	%	16,0%	<b>17,0%</b>	0,9%	34,0%
Raras veces	N°	17	5	2	24
	%	8,0%	2,4%	0,9%	11,3%
Nunca	N°	14	2	<b>15</b>	31
	%	6,6%	0,9%	<b>7,1%</b>	14,6%
<b>TOTAL</b>	N°	104	88	20	212
	%	49,1%	41,5%	9,4%	100,0%

**Nota:** "Elaborado por el equipo de trabajo"

En la tabla 18, observamos que el 17,0% del total de estudiantes accede a veces al servicio de videojuegos (online) presentando un nivel medio en comunicación; el 10,4% accede siempre a los videojuegos presentando un nivel bajo en comunicación y el 7,1% nunca accede al servicio de los videojuegos presentando un nivel alto en comunicación.

Entonces, podemos decir que, los estudiantes que acceden a veces son los que combinan la afición de este entretenimiento con otras actividades que facilitan la interacción con sus demás compañeros y entorno, y están en ese proceso de desarrollo de su habilidad de comunicación, dependiendo del tipo de juego al que accede. Por otro lado, los que siempre están conectados en los videojuegos(online), no se comunican adecuadamente, hablando con jergas y tono de voz no adecuados cuando están en interacción con los demás, relacionándose de forma agresiva con sus demás compañeros y entorno. También están los que nunca acceden a dicho servicio, estudiantes que socializan con sus amigos de manera no virtual lo que les permite desarrollar sus habilidades sociales de comunicación, interactuando sin dificultades, dejándose comprender; ordenan sus ideas antes de opinar, y para ellos es fácil poder entablar una conversación con un desconocido.

Los resultados, referente al acceso de los videojuegos y la dimensión de la habilidad social de comunicación, se asemeja con la investigación de Huanca (2011) artículo "Influencia de los juegos de internet en el comportamiento de los adolescentes de la ciudad de Puno - 2010" el 31.2 % visita siempre permanentemente internet, debido a que están acostumbrados y la cercanía de la ubicación de las cabinas de internet. Los factores que influyen en los adolescentes de la ciudad de Puno a entrar a internet, son principalmente los factores personales, el 52.5 % de los adolescentes manifiestan así. Otro sector importante de los adolescentes concurre al internet por falta de afecto fraternal, incomprensión y por la influencia de los amigos. La participación constante de los

adolescentes en los juegos de internet genera efectos y cambios negativos en su forma de hablar conlleva al uso de jergas y palabras indecentes, en su forma de escribir abreviaturas populares no oficiales, en la forma de vestir atuendos de otro contexto.

Si antes se hablaba de los mismos efectos, al presente ha trascendido en mayor magnitud afectando a las habilidades sociales de comunicación de los adolescentes, entendiendo por comunicación como un medio por el que se interactúa con los otros, por medio del habla, gestos y tono de voz adecuados.

Entonces, con respecto al acceso del servicio de los videojuegos y el desarrollo de la habilidad social en la dimensión de comunicación; a pesar que los estudiantes de la Institución Educativa Comercial Número 39 "Gerardo Patiño López" de la Provincia de Pasco en su mayoría acceden a veces a este servicio; no están libres de ser influenciados por el contexto y la dinámica social actual, donde lo que podría afectarles es el uso constante de este servicio, implicando la disminución de sus habilidades sociales. Evidenciándose en el estudio que el acceso constante a los videojuegos conlleva a los adolescentes, perder el interés por comunicarse de manera no virtual, y su nivel de comunicación se verá disminuida; teniendo de conocimiento que los videojuegos que más pueden influir en el desarrollo de las habilidades sociales, son los de contenido violento, y de simulación, así como la frecuencia de su uso.

Es por ello que se recomienda a los padres, para que los estudiantes puedan cambiar su conducta, por estar aún en el pleno desarrollo de sus habilidades sociales, como una forma de hacer el uso adecuado de este servicio y mejorar las habilidades sociales, puedan limitar el tiempo de acceso a este servicio, donde sean de tipo educativo, y prosocial, aportando de esa forma a su nivel de inteligencia y desarrollo de habilidades sociales; logrando que sean estudiantes capaces de combinar esta afición con el resto de sus actividades y deberes sin perjudicar su vida cotidiana.

**Tabla 19**

*Videojuegos y la dimensión autoestima*

Acceso a videojuegos		Dimensión de habilidad social – autoestima			
		Bajo	Medio	Alto	TOTAL
Siempre	N°	6	20	9	35
	%	2,8%	9,4%	4,2%	16,5%
A menudo	N°	28	20	2	50
	%	13,2%	9,4%	0,9%	23,6%
A veces	N°	31	<b>37</b>	4	72
	%	14,6%	<b>17,5%</b>	1,9%	34,0%
Raras veces	N°	2	17	5	24
	%	0,9%	8,0%	2,4%	11,3%
Nunca	N°	1	9	<b>21</b>	31
	%	0,5%	4,2%	<b>9,9%</b>	14,6%
<b>TOTAL</b>	N°	68	103	41	212
	%	32,1%	48,6%	19,3%	100,0%

**Nota:** “Elaborado por el equipo de trabajo”

En la tabla 19, se identifica que el 17,5% del total de estudiantes accede a veces al servicio de los videojuegos (online) presentando un nivel medio en la dimensión de autoestima; el 14,6% accede a menudo al servicio presentando un nivel bajo en autoestima y el 9,9% nunca accede al servicio presentando un nivel alto en autoestima.

Entonces, los estudiantes que acceden a veces corren el riesgo de disminuir su autoestima conforme al tiempo y tipo de contenido del juego al que accedan. Y aquellos que acceden a menudo a este servicio, son estudiantes que presentan inseguridad, tienen problemas a la hora de interactuar con sus compañeros y su entorno; se conectan a los videojuegos para sentirse bien, y aislarse de los problemas que le aquejan en su entorno más cercano, utilizando

los videojuegos como factor de defensa para no sentirse tristes y solos, para llenar ese vacío emocional que sienten; descuidando incluso las horas de sueño, por estar entretenidos en el juego, hasta llegar a descuidar su salud física y mental. Por otro lado, lo que nunca acceden a este servicio de entretenimiento y ocio y prefieren realizar actividades deportivas, son estudiantes que se sienten seguros, valorados y se valoran y aceptan a sí mismos con sus aspectos negativos y positivos (virtudes y defectos).

En relación al acceso a los videojuegos del internet y la habilidad social de autoestima, no se encontraron investigaciones que puedan ser comparados con los resultados de la investigación; sin embargo, se encontraron resultados parecidos, pero referidos a las habilidades sociales en general donde Chalco & Guzman (2018) encontraron que existe una relación estadísticamente significativa entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales de los estudiantes evaluados ( $r = -.139$ ;  $p = .001$ ), la relación es inversamente proporcional, lo que nos indica que un mayor uso de videojuegos está asociado con bajas habilidades sociales. Sin embargo, la relación es débil, dándonos a entender que el uso de videojuegos no tiene relación directa con un alto o bajo nivel de habilidades sociales, ya que la mayoría de estudiantes que hace uso de videojuegos se ubicó en un nivel medio de habilidades sociales. En la Institución Educativa Comercial Número 39 "Gerardo Patiño López" de la Provincia de Pasco, los que acceden a veces su nivel de autoestima es medio y lo que acceden a menudo su nivel de autoestima disminuye, y los que nunca acceden a dicho servicio presentan un nivel alto en autoestima. Entonces, podemos decir que el acceso a los videojuegos influye de acuerdo a la frecuencia de uso y contenido en la dimensión de la habilidad social de autoestima de los estudiantes, donde se podría deducir que los estudiantes que acceden a veces a los juegos online, son de tipo educativo, estratégico y/o prosocial, que podrían estar ayudando en el desarrollo de su autoestima,

porque le permite desarrollar otras capacidades intelectuales. También es preciso mencionar que los estudiantes que están a menudo en los videojuegos son los que buscan la aprobación de sí mismos mediante los puntos que obtienen y los niveles que pasan en los juegos, así como las recompensas vía online; el no ganar un juego les frustra y les hace desarrollar hábitos de querer seguir jugando hasta ganar, perdiendo horas de sueño, bajando el rendimiento académico, descuidando su salud personal, física y mental, donde la depresión, la soledad emocional y la tristeza van afectando de manera notable su nivel de autoestima.

En ese entender podemos señalar que un buen nivel de autoestima le permite al adolescente auto valorarse, auto conocerse, y auto aceptarse, llevándolos a fortalecer sus demás capacidades y/o habilidades

**Tabla 20**

*Videojuegos y la dimensión toma de decisiones*

Acceso a videojuegos		Dimensión de habilidad social – toma de decisiones			
		Bajo	Medio	Alto	TOTAL
Siempre	Nº	16	17	2	35
	%	7,5%	8,0%	0,9%	16,5%
A menudo	Nº	13	<b>37</b>	0	50
	%	6,1%	<b>17,5%</b>	0,0%	23,6%
A veces	Nº	31	35	6	72
	%	14,6%	16,5%	2,8%	34,0%
Raras veces	Nº	14	6	4	24
	%	6,6%	2,8%	1,9%	11,3%
Nunca	Nº	9	0	<b>22</b>	31
	%	4,2%	0,0%	<b>10,4%</b>	14,6%
<b>TOTAL</b>	Nº	83	95	34	212
	%	39,2%	44,8%	16,0%	100,0%

**Nota:** “Elaborado por el equipo de trabajo”



En la tabla 20, apreciamos que el 17,5% de los estudiantes accede a menudo al servicio de los videojuegos del internet presentando un nivel medio en toma de decisiones; el 14,6% accede a veces al servicio presentando un nivel bajo en toma de decisiones y el 10,4% nunca accede al servicio presentando un nivel alto en toma de decisiones.

Lo cual significa que, los estudiantes de acuerdo al tiempo de uso de los videojuegos no logran desarrollar sus habilidades sociales de toma de decisiones adecuadamente, encontrándose en un nivel medio influyendo en ellos el tipo de juego al que acceden, viéndose influenciados por sus pares e interés en común o presión de grupo y no poseen todo el control sobre sus decisiones. Y los que acceden a veces por diversos factores, se ven afectados su nivel de toma de decisiones porque no han sabido combinar este entretenimiento con otras actividades y los videojuegos han llegado a dominarlos emocionalmente, por lo que son agresivos y siempre están ansiosos por seguir jugando para distraerse de sus problemas.

Por otro lado, los estudiantes que nunca acceden a los videojuegos y tienen un nivel alto en toma de decisiones, no son fáciles de influenciar y toman sus propias decisiones, donde la interacción con su entorno más cercano como la familia le permite generar vínculos afectivos de confianza, y esto ayuda a que los estudiantes desarrollen sus habilidades y tomen decisiones adecuadamente, porque antes de decidir algo ordenan sus ideas y piensan en las consecuencias del mismo.

Respecto a los resultados arribados no se encontraron investigaciones reportadas a nivel nacional, ni local sobre el tema en específico de acceso a videojuegos y toma de decisiones, que puedan ser comparados con los resultados de la investigación; sin embargo, existe investigaciones referidas a los videojuegos y habilidades sociales en general en adolescentes, donde Huanca (2011) en su resultados muestra que los juegos de internet tienen un

fuerte impacto en los adolescentes de la ciudad de Puno, el 41.3 % de los adolescentes manifiestan el juego que tiene mayor impacto es Counter Strike, es el juego que tiene mayor credibilidad y aceptación debido a que es un juego muy popular y accesible, la mayoría de los que juegan son adolescentes y jóvenes de todas las condiciones sociales.

Con referencia a la investigación desarrollada en la Institución Educativa Comercial Número 39 "Gerardo Patiño López" de la Provincia de Pasco, los estudiantes son influidos por sus pares, lo que los lleva a tomar decisiones equivocadas que podrían repercutir en su vida presente y futura; también, por el entorno donde se desenvuelven, las decisiones que toman se ven afectadas por los factores sociales como presión del grupo, deciden lo mismo que otros con sus mismos intereses, para caerle bien a alguien, para ser aceptados socialmente, incluso para encontrar una forma de distracción de sus problemas personales o familiares, escapando del mundo real al mundo virtual. Se entiende que la toma de decisiones en esta etapa es imprescindible para su vida futura tanto en lo personal y social.

Por lo mostrado en las tablas, concluimos que el acceso al servicio de los videojuegos influye en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de acuerdo al contenido y tiempo de acceso, resaltando que la población adolescente es vulnerable a los cambios sean positivos o negativos, por lo mismo se recomienda la presencia de los padres en el control del uso adecuado de los servicios de internet, recomendando y viendo el proceso de desarrollo de las habilidades sociales de los adolescentes, fortaleciendo su identidad para que no puedan ser influidos fácilmente por actitudes y comportamientos negativos, enseñándoles acciones y conductas positivas que hagan posible, que los adolescentes puedan desenvolverse eficazmente en su medio, dando a entender la importancia de la comunicación asertiva y las interrelaciones con su entorno, para que las decisiones de ahora no repercutan

en su vida futura de los adolescentes de manera negativa.

**Tabla 21**

*Prueba de Chi-Cuadrado ( $\chi^2$ ) del acceso al servicio de los videojuegos de internet y desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes.*

		Desarrollo de habilidades sociales				Resultado general
		Asertividad	Comunicación	Autoestima	Toma de decisiones	
<b>Acceso al servicio de videojuegos</b>	Chi	35,940	48,482	39,221	<b>70,686</b>	<b>73,606</b>
	gl	8	8	8	8	8
	Sig. (bilateral)	,000	,000	,000	,000	,000

**Nota :** “Elaborado por el equipo de trabajo”

Los resultados en el programa estadístico SPSS nos muestra el coeficiente de Chi cuadrado tomando un valor de:  $\chi^2(73,606) > \chi^2(15,51)$  con 8 grados de libertad, con una significación alta de (0,00) puesto que esta probabilidad es menor a ( $\alpha = 0,05$ ) por lo que se afirma que el acceso al servicio de los videojuegos del internet influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de la Institución Educativa Comercial Número 39 "Gerardo Patiño López" de la Provincia de Pasco, con un nivel de confianza de un 95%.

Así mismo, es preciso mencionar que existe mayor influencia del acceso al servicio de los videojuegos y el desarrollo de la habilidad social toma de decisiones con evidencia estadística de un  $\chi^2(70,686) > \chi^2(15,51)$  con una significación alta de (0,00) menor a ( $\alpha = 0,05$ ) con una confiabilidad del 95%.

**a) Acceso al servicio de información académica, almacenamiento virtual**

### y desarrollo de habilidades sociales.

El acceso a internet por parte de los adolescentes, no necesariamente implica que esté buscando información académica o investigando sobre una tarea, pueda ser que haya ingresado con ese objetivo, pero a medida que va navegando se va encontrando con otros contenidos que le van llevando a otras páginas, desviando su atención; terminando perdido en el chat o jugando en la red, influyendo de esa manera al desarrollo de sus habilidades sociales.

**Tabla 22**

*Información académica, almacenamiento virtual y la dimensión asertividad*

Acceso a información académica		Dimensión de habilidad social – toma de decisiones			TOTAL
		Bajo	Medio	Alto	
Siempre	N°	24	18	3	45
	%	11,3%	8,5%	1,4%	21,2%
A menudo	N°	18	12	3	33
	%	8,5%	5,7%	1,4%	15,6%
A veces	N°	16	14	6	36
	%	7,5%	6,6%	2,8%	17,0%
Raras veces	N°	5	4	3	12
	%	2,4%	1,9%	1,4%	5,7%
Nunca	N°	<b>42</b>	35	<b>9</b>	86
	%	<b>19,8%</b>	16,5%	<b>4,2%</b>	40,6%
<b>TOTAL</b>	N°	105	83	24	212
	%	49,5%	39,2%	11,3%	100,0%

**Nota:** “Elaborado por el equipo de trabajo”

De la tabla 22, al analizar observamos que el 19,8% de los estudiantes nunca accede al servicio de información académica y almacenamiento virtual presentando un nivel bajo en la dimensión de asertividad; el 11,3% de los estudiantes siempre accede al servicio presentando un nivel bajo en asertividad y el 4,2% nunca accede al servicio fuera del horario de las TICS presentando un

nivel alto en asertividad.

Los resultados nos muestran que, los estudiantes que presentan un nivel bajo en asertividad, no acceden al servicio de información académica porque acceden al servicio de las redes sociales y videojuegos. Además, los estudiantes que siempre acceden al servicio y presentan un nivel bajo en asertividad, son los que ingresan a la internet para desarrollar actividades académicas, pero al ingresar a la página de internet, aparecen otras páginas distractoras que están en internet, lo cual desvía su interés principal. Por otro lado, existen estudiantes que se han convertido en investigadores dependientes, están siempre buscando información, acerca de tareas interesantes, que le aporten satisfacción y retos a su medida, generando que se quede atrapado en la web descuidando el interrelacionamiento, descuidando el desarrollo de su habilidad de asertividad por el poco contacto con su entorno social. A diferencia de aquellos que no acceden al servicio y su interés es la lectura, el deporte y otras actividades que suman en el desenvolvimiento social e intelectual, y la socialización es con amigos cercanos y la familia de forma presencial, el cual, les permite ser asertivos a la hora de interrelacionarse con su entorno.

Cabe mencionar que, no se encontraron investigaciones para comparar los resultados de la investigación; sin embargo, acerca del acceso a los servicios de internet de uso académico se encontró en el antecedente local del autor Quecaño (2017) donde el 66,7% accede a internet para consultar y profundizar información académica. El proceso de búsqueda, lectura, selección, organización de documentos de estudio se hace cada vez más común en algunos estudiantes de la Institución Educativa. El 20% copia (ctrl C) y pega (ctrl V) documentos de trabajo de información sin previo análisis y explicación, es un camino fácil, que ahorra tiempo y esfuerzo. Y, por último, el 13,3% hace uso de internet para conversar en línea, buscan video conferencias y formar círculos de estudios virtuales indicador del interés que tiene el estudiante de

ilustrar, profundizar y ampliar sus conocimientos y competencias. En la Institución Educativa Comercial Número 39 "Gerardo Patiño López" de la Provincia de Pasco, solo el 8,5% de estudiantes accede a la información académica y almacenamiento virtual para realizar las tareas académicas y su nivel de desarrollo de habilidades sociales de asertividad es medio; notando diferencia entre la investigación desarrollada y comparada en la edad de los investigados, lo que nos lleva a decir que los estudiantes universitarios necesariamente deben acceder a este servicio para realizar sus tareas académicas. Por lo tanto, afirmamos que no se encontró la relación de influencia del acceso al servicio de información académica y almacenamiento virtual y la habilidad social de asertividad de los estudiantes. El acceso constante por parte de los estudiantes no siempre implica que sea al servicio de información académica y almacenamiento virtual, el mayor interés de los adolescentes son otros contenidos que están en internet (entretenimiento y ocio) y ha ocasionado el abandono de otras actividades saludables, como el deporte y las interrelaciones, así como las actividades académicas.

**Tabla 23***Información académica, almacenamiento virtual y la dimensión comunicación*

Acceso a información académica		Dimensión de habilidad social – toma de decisiones			
		Bajo	Medio	Alto	TOTAL
Siempre	Nº	18	23	4	45
	%	8,5%	10,8%	1,9%	21,2%
A menudo	Nº	11	20	2	33
	%	5,2%	9,4%	0,9%	15,6%
A veces	Nº	17	14	5	36
	%	8,0%	6,6%	2,4%	17,0%
Raras veces	Nº	7	4	1	12
	%	3,3%	1,9%	0,5%	5,7%
Nunca	Nº	35	<b>43</b>	<b>8</b>	86
	%	16,5%	<b>20,3%</b>	<b>3,8%</b>	40,6%
<b>TOTAL</b>	Nº	88	104	20	212
	%	41,5%	49,1%	9,4%	100,0%

**Nota:** “Elaborado por el equipo de trabajo”

En la tabla 23, observamos que el 20,3% del total de estudiantes nunca accede al servicio de información académica y almacenamiento virtual presentando un nivel medio en comunicación; el 10,8% siempre accede al servicio presentando un nivel medio en comunicación y el 3,8% nunca accede al servicio fuera del horario de las TICs presentando un nivel alto en comunicación.

Es por ello que deducimos que, dichos estudiantes acceden a otros servicios de entretenimiento, sin afectar su interrelacionamiento con su entorno y al estar en el proceso de desarrollo de sus habilidades sociales, corren el riesgo de caer en las influencias del contexto actual. Así mismo los que indican acceder siempre a este servicio, son los que hacen el uso adecuado del internet, para la realización de tareas académicas y así alimentar sus

conocimientos.

Por otro lado, los que no acceden a este servicio fuera del horario de las TICs, y los medios de realización de tareas académicas, son los textos y separatas que el docente les brinda; estudiantes que tienen comunicación con sus familiares, y para ellos socializar con sus amigos de manera no virtual les permite desarrollar su habilidad de comunicación, porque interactúan sin dificultades, dejándose comprender; ordenan sus ideas antes de opinar y para ellos es fácil poder entablar una conversación y realizar trabajos grupales, donde al exponer un tema se desenvuelven adecuadamente, haciendo llegar la información a sus compañeros de aula de manera efectiva. Aquellos estudiantes si accedieran a este servicio podrían hacer el uso adecuado del mismo, por la capacidad y habilidad de desarrollo adecuado que presentan.

Con referente al estudio realizado, no se encontraron antecedentes para la discusión sobre el tema en sí; sin embargo, el estudio sobre el acceso a la información académica difiere con la investigación de Quecaño (2017) donde el 53,3% de estudiantes accede a videos virtuales de contenidos académicos, el 35% accede a internet para formar círculos de estudios fundamentalmente para compartir información académica en la web; finalmente un 11,7% acceden a aulas virtuales que les brinda la posibilidad de realizar su proceso de aprendizaje y administrar su proceso educativo de este sistema de comunicación mediado por computadoras.

Cuyos resultados de la investigación difieren en la población de estudio, porque la población consta de universitarios entre 17 a 25 años o más, y por el mismo contexto ellos acceden a internet para poder desarrollar sus actividades académicas (trabajos, exposiciones, etc.), nuestra investigación es de la población adolescentes entre 12 a 17 años, población que no necesariamente debe acceder a internet para realizar sus actividades académicas, pero que si son necesarias para poder incrementar su conocimiento e investigar acerca de



los temas que tratan en el aula. Se rescata de la investigación que el 10,8% de estudiantes siempre accede a los servicios de información académica y almacenamiento virtual y su nivel de desarrollo de habilidades sociales es medio, podemos decir que son aquellos que les gusta investigar y aprender más, utilizando internet (contenido, videos, imágenes acerca de un tema), en un tiempo establecido que no sobrepasa el tiempo límite de acceso, sin afectar sus demás actividades, pero no implica que ello sea siempre de esa forma, porque por su edad sigue siendo susceptible a los cambios ya sea de forma positiva o negativa.

Entonces, precisamos que no se encontró relación de influencia del acceso al servicio de información académica y almacenamiento virtual y la habilidad social de comunicación de los estudiantes. El acceso constante a internet por parte de los estudiantes es por otros contenidos que están en la web, donde se pueden encontrar infinidad de contenidos al alcance del usuario, generando que el adolescente se centre en esa actividad y disminuya su interrelacionamiento con los demás, amigos compañeros y familia.

**Tabla 24***Información académica, almacenamiento virtual y la dimensión de autoestima*

Acceso a información académica, almacenamiento virtual		Dimensión de habilidad social – autoestima			
		Bajo	Medio	Alto	TOTAL
Siempre	N°	15	21	9	45
	%	7,1%	9,9%	4,2%	21,2%
A menudo	N°	14	12	7	33
	%	6,6%	5,7%	3,3%	15,6%
A veces	N°	7	22	7	36
	%	3,3%	10,4%	3,3%	17,0%
Raras veces	N°	3	6	3	12
	%	1,4%	2,8%	1,4%	5,7%
Nunca	N°	29	<b>42</b>	<b>15</b>	86
	%	13,7%	<b>19,8%</b>	<b>7,1%</b>	40,6%
<b>TOTAL</b>	N°	68	103	41	212
	%	32,1%	48,6%	19,3%	100,0%

**Nota:** “Elaborado por el equipo de trabajo”

En la tabla 24, se aprecia que el 19,8% del total de estudiantes nunca accede al servicio de información académica y almacenamiento virtual presentando un nivel bajo en autoestima; el 7,1% nunca accede al servicio fuera del horario de las TICs presentando un nivel alto en autoestima; Por lo mismo deducimos que los que presentan un nivel bajo en autoestima son estudiantes que acceden a otros servicios (redes sociales y videojuegos), y aquellos que no acceden a este servicio, es porque prefieren realizar actividades académicas mediante el uso de textos y consultan a sus familiares sobre las dudas de las actividades académicas; son estudiantes que se sienten seguros, se valoran y se aceptan a sí mismos, y no dejan que los problemas los intimiden.

Ante ello, no se encontraron antecedentes para poder comparar los resultados; pero, el estudio sobre el acceso a la información académica difiere

de la investigación de Quecaño (2017) donde el 70% de alumnos afirmó que a veces confronta y analiza las clases; el 20% siempre confrontan y analizan las clases y finalmente el porcentaje más bajo el 10% raramente confronta y analiza las clases. En la investigación desarrollada en la Institución Educativa Comercial Número 39 "Gerardo Patiño López" de la Provincia de Pasco, solo el 9,9% de estudiantes accede siempre al servicio de información académica y su nivel de autoestima es medio, lo que nos lleva a manifestar que ellos están en la búsqueda de información para poder corroborar lo que su docente les da a conocer, así como otras veces se preparan para poder refutar al docente cuando se equivocan, aunque, cabe mencionar que no siempre se puede realizar dicho acto porque existen docentes que no facilitan que el estudiante se exprese y dé a conocer su punto de vista, bajándoles la autoestima y causándoles miedo con su ponderado de notas, un factor que influye en el desarrollo de su autoestima, ya que el adolescente está en un proceso de vulnerabilidad a sufrir cambios que repercuten en sus habilidades sociales, tal es la autoestima. Considerando los resultados obtenidos afirmamos que no se encontró relación de influencia del acceso al servicio de información académica y almacenamiento virtual y la dimensión autoestima de los estudiantes. El acceso frecuente a los servicios de internet por parte de los estudiantes adolescentes puede ocasionar que disminuya su autoestima, por los contenidos que vayan a encontrar, como los de entretenimiento, dejando que los amigos o grupo social los presiones a hacer cualquier cosa en la web para pertenecer a dicho grupo, afectando al nivel de su autoestima. Ante ello es preciso mencionar que el acceso al servicio de información académica y almacenamiento virtual por los estudiantes es escaso, es un servicio que los adolescentes no han considerado importante para su labor académica, es por ello que no podemos mostrar la influencia de dicho servicio en las habilidades sociales.

**Tabla 25***Información académica, almacenamiento virtual y la dimensión toma de decisiones*

Acceso a información académica, almacenamiento virtual		Dimensión de habilidad social – toma de decisiones			
		Bajo	Medio	Alto	TOTAL
Siempre	N°	23	17	5	45
	%	10,8%	8,0%	2,4%	21,2%
A menudo	N°	16	12	5	33
	%	7,5%	5,7%	2,4%	15,6%
A veces	N°	17	13	6	36
	%	8,0%	6,1%	2,8%	17,0%
Raras veces	N°	4	5	3	12
	%	1,9%	2,4%	1,4%	5,7%
Nunca	N°	35	<b>36</b>	<b>15</b>	86
	%	16,5%	<b>17,0%</b>	<b>7,1%</b>	40,6%
<b>TOTAL</b>	N°	95	83	34	212
	%	44,8%	39,2%	16,0%	100,0%

**Nota :** “Elaborado por el equipo de trabajo”

En la tabla 25, se observa que el 17,0% de los estudiantes nunca accede al servicio de información académica y almacenamiento virtual presentando un nivel medio en toma de decisiones; el 10,8% siempre accede al servicio presentando un nivel bajo en toma de decisiones y el 7,1% nunca accede al servicio fuera del horario de las TICs presentando un nivel alto en toma de decisiones; significa que en su mayoría los estudiantes acceden a otros servicios de entretenimiento y de interés para su edad, no logran desarrollar sus habilidades sociales de toma de decisiones, porque se ven influenciados por sus pares con los mismos intereses.

Además, aquellos que presentan un nivel alto en toma de decisiones son estudiantes que realizan sus actividades académicas mediante textos y no por vía internet fuera del horario de las TICs, les gusta leer en un texto e investigar

acerca de la tarea o actividad académica del colegio, algunas veces van consultando a sus padres o familiares que puedan apoyarlos con dichas actividades. Su nivel de desarrollo de habilidades sociales es adecuado porque se comunican con su entorno de manera física y no a través de las redes, practican el deporte y otras actividades que no involucran el acceso a internet. Son estudiantes que expresan sin temor sus ideas, y confían en sus capacidades y toman decisiones asertivamente.

A su vez, existen estudiantes que se han convertido en investigadores dependientes, están siempre buscando información, acerca de tareas interesantes, que le aporten satisfacción y retos a su medida. El nivel bajo de desarrollo de habilidades sociales que dichos estudiantes presentan, es porque están siempre en la búsqueda de información acerca de un tema que les cause interés, perdiendo las ganas por el interrelacionamiento y se muestran agresivos, poco sociables, por estar cautivos de la web, para saber más y más acerca de un tema, descuidando su vida social.

Los resultados nos muestran que, no existe relación de influencia del acceso a la información académica y almacenamiento virtual y el desarrollo de la habilidad social de toma de decisiones, a partir de ello podemos señalar que pueda que el acceso a internet por parte de los adolescentes haya sido para buscar información académica; pero, a medida que va navegando por la internet se va encontrando con otros contenidos que le van llevando a otras páginas que no son de información académica, como el chat o videojuegos, desviando su interés principal.

Así mismo, cabe mencionar que no se han reportado y/o realizado investigaciones específicamente sobre el acceso al servicio de información académica y almacenamiento virtual y la habilidad social de toma de decisiones en adolescentes que pueda ser comparado con los resultados de la investigación.

A partir de los resultados mostrados en las tablas anteriores, podemos afirmar que no se encontró la influencia del acceso a la información académica y almacenamiento virtual y el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes; porque los estudiantes en mayor porcentaje indicaron no acceder a este servicio por no ser importante para ellos. Ante ello podemos mencionar que el acceso a la información académica por parte de los estudiantes debe ser para potenciar su aprendizaje con herramientas de estudio necesarios que faciliten su rendimiento y mejora a nivel académico, los mismos que podría facilitarle al estudiante a expresarse con teorías, y ganar confianza en sí mismos, tomando las mejores decisiones para así atender las exigencias que se van presentando a nivel educativo y social.

**Tabla 26**

*Prueba de Chi-Cuadrado ( $\chi^2$ ) del acceso al servicio de información académica, almacenamiento virtual y desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes*

		Desarrollo de habilidades sociales				Resultado general
		Asertividad	Comunicación	Autoestima	Toma de decisiones	
<b>Acceso al servicio de información académica almacenamiento virtual</b>	Chi cuadrado	4,830	5,173	5,821	2,988	<b>5,200</b>
	gl	8	8	8	8	8
	Sig. (bilateral)	,776	,739	,667	,935	<b>,736</b>

**Nota :** “Elaborado por el equipo de trabajo”

Los resultados en el programa estadístico SPSS nos muestra el coeficiente de Chi cuadrado tomando un valor de:  $\chi^2(5,200) < \chi^2(15,51)$  con 8 grados de libertad, con una significación de (0,736) puesto que esta probabilidad es mayor a ( $\alpha = 0,05$ ) por lo que se afirma que el acceso al servicio de

información académica y almacenamiento virtual no influye en el nivel de desarrollo de habilidades sociales de los estudiantes de la Institución Educativa Comercial Número 39 "Gerardo Patiño López" de la Provincia de Pasco.

**A. Resultados de la prueba de hipótesis específica N° 2:**

Los servicios de internet como redes sociales, videojuegos, información académica y almacenamiento virtual al que acceden influyen significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de la Institución Educativa Comercial Número 39 "Gerardo Patiño López" de la Provincia de Pasco.

**Tabla 27**

*Prueba de Chi-Cuadrado ( $\chi^2$ ) servicios de internet como redes sociales, videojuegos, información académica y almacenamiento virtual al que acceden y habilidades sociales de los estudiantes*

<b>Acceso a los servicios de internet</b>		<b>Desarrollo de habilidades sociales</b>
	Chi cuadrado	<b>164,489</b>
Acceso al servicio de redes sociales	GI	8
	Sig. (bilateral)	,000
	Chi cuadrado	<b>73,606</b>
Acceso al servicio de los videojuegos	GI	8
	Sig. (bilateral)	,000
	Chi cuadrado	<b>5,200</b>
Acceso al servicio de información académica y almacenamiento virtual	GI	8
	Sig. (bilateral)	,736
<b>Resultado general</b>	Chi cuadrado	<b>185,143</b>
	GI	8
	Sig. (bilateral)	,000

**Nota:** “Elaborado por el equipo de trabajo”

Los resultados obtenidos en el programa estadístico del SPSS nos muestran el coeficiente del Chi cuadrado tomando un valor de:  $\chi^2(185,143) > \chi^2(15,51)$  con 8 grados de libertad, con una significancia de (0,00) puesto que esta probabilidad es menor a ( $\alpha = 0,05$ ) por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna concluyendo que los servicios de internet como redes sociales y videojuegos al que acceden influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de la Institución



Educativa Comercial Número 39 "Gerardo Patiño López" de la Provincia de Pasco, con una confiabilidad del 95%.

Así mismo, cabe mencionar que existe mayor influencia del acceso al servicio de redes sociales y el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes, con evidencia estadística de un  $\chi^2(164,489) > \chi^2(15,51)$  con una significación alta de (0,00) menor a  $(\alpha = 0,05)$ , con una confiabilidad del 95%.

También es preciso aclarar que el acceso a la información académica no influye en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes con evidencia estadística tomando un valor de:  $\chi^2(5,200) < \chi^2(15,51)$  con una significación de (0,736) mayor a  $(\alpha = 0,05)$ , con una confiabilidad del 95%.

#### **4.2.3. Uso del Internet y desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes.**

El uso adecuado del internet es cuando no se dejan de lado el resto de las actividades propias de la vida (compartir con la familia, relacionarse con el entorno, salir con los amigos, viajar, leer, realizar deporte, etc.). Para los adolescentes, el atractivo del internet se debea que brinda la interactividad con los múltiples servicios, páginas de entretenimiento y relacionamiento virtual. Sin embargo, el abuso de la tecnología provoca el aislamiento social, afecta a la autoestima y la capacidad de control de su uso, influyendo en el desarrollo de las habilidades sociales de los adolescentes; siendo, muy importante desarrollarlos para ejecutar eficazmente una tarea interpersonal, y evitar conflictos en el interrelacionamiento con los demás, permitiéndoles una comunicación asertiva, facilitando la expresión emocional, la toma de decisiones adecuadas y la resolución de problemas de forma asertiva.

**Objetivo general:** El uso del internet influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de la Institución Educativa Comercial Número 39 "Gerardo Patiño López" de la Provincia de

Pasco.

#### 4.3. Prueba de hipótesis.

El uso del internet influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de la Institución Educativa Comercial Número 39 "Gerardo Patiño López" de la Provincia de Pasco.

**Tabla 28**

*Prueba de Chi-Cuadrado ( $\chi^2$ ) uso del internet y desarrollo de habilidades sociales de los estudiantes*

<b>Uso de internet</b>		<b>Desarrollo de habilidades sociales</b>
	Chi cuadrado	<b>191,07</b>
Frecuencia del uso de internet	gl	8
	Sig. (bilateral)	,000
	Chi cuadrado	<b>182.70</b>
Acceso a los servicios de internet	gl	8
	Sig. (bilateral)	,000
<b>Resultado general</b>	Chi cuadrado	<b>211,922</b>
	gl	8
	Sig. (bilateral)	,000

**Nota:** "Elaborado por el equipo de trabajo"

Los resultados obtenidos en el programa estadístico SPSS nos muestra el coeficiente del Chi cuadrado tomando un valor de  $\chi^2(211,922) > \chi^2(15,51)$  con 8 grados de libertad, con una significación de (0,00) puesto que esta probabilidad es menor a ( $\alpha = 0,05$ ) por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna concluyendo que el uso de internet influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de la Institución Educativa Comercial Número 39 "Gerardo Patiño López" de la Provincia de Pasco, con una confiabilidad del 95%.

Así mismo, consideramos relevante mencionar que existe una influencia significativa de la frecuencia del uso de internet en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes con evidencia estadística de un  $\chi^2(191,07) > \chi^2(15,51)$ , con una significación alta de (0,00) menor a ( $\alpha = 0,05$ ) con una confiabilidad del 95%.

#### **4.4. Discusión de resultados**

- Explicar la influencia de la frecuencia del uso de internet en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de la Institución Educativa Comercial Número 39 "Gerardo Patiño López" de la Provincia de Pasco.
- Demostrar si los servicios de internet como redes sociales, videojuegos, información académica y almacenamiento virtual al que acceden influyen en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de la Institución Educativa Comercial Número 39 "Gerardo Patiño López" de la Provincia de Pasco

En la observación de los resultados un 17.0% de estudiantes respondieron frecuentar todos los días en el uso del internet presentando un nivel bajo en asertividad; el 14,2% frecuenta 3 a 4 veces por semana presentando un nivel bajo en asertividad, con poca capacidad expresiva de opiniones y sentimiento encontrando estudiantes que se mantienen callados para evitarse problemas con sus compañeros, con falta de socialización. Sin embargo de acuerdo con Damas & Escobedo (2017) de un total de 210 adolescentes el 25.5% que no presentan adicción, y el 28.2% que presenta adicción leve, pueden ser asertivos en sus habilidades sociales, demostrando que el 57.3% presentó asertividad promedio, el 48.6% comunicación promedio, el 44.1% autoestima promedio y el 78.2% toma de decisiones promedio, existiendo una relación significativa entre adicción a las redes por internet y las habilidades sociales.

Se observa además que del 17.0% de estudiantes mencionados anteriormente, también presentan un nivel bajo en la dimensión de comunicación; el 16,5% accede 3 a 4 veces por semana presentando un nivel medio en comunicación. Reflejándose en la falta de expresión de sus emociones, pensamientos y sentimientos ya sean estos verbales o no verbales, lo que limita el desarrollo integral de los estudiantes. Además contrasta con la conclusión de Ccopa & Turpo (2019) en su trabajo de investigación con 130 adolescentes, presentando porcentajes de la siguiente manera el 10.8% tiene una adicción alta en redes sociales y un promedio bajo en habilidades sociales, el 24.6% de la población total presenta promedio bajo en habilidades sociales, evidencia que el 20.0% tiene una adicción media y un promedio bajo en comunicación. El 14.6% presenta una adicción alta y un promedio bajo en dicha dimensión.

Siguiendo el análisis de los estudiantes que frecuentan 3 a 4 veces por semana en el uso de internet presentaron un nivel medio de autoestima en contraposición a los que frecuentaban todos los días, del cual el 17,5% presentando un nivel bajo en la dimensión autoestima, comprometiendo la confianza en sí mismo, la capacidad de pensar, de tomar decisiones, ahora bien, Borjas & Honorio (2019) después de la aplicación del Test sobre Nivel de Uso de Tecnología Móvil y Test de Evaluación del Nivel de desarrollo de habilidades sociales para niños escolares concluyo que el desarrollo de habilidades sociales en promedio es alto en un 56.7% y solo el 6.7% es de nivel promedio bajo con respecto al uso de frecuente del internet, por lo que los alumnos con nivel de uso de tecnología móvil bajo, el nivel de desarrollo de habilidades sociales es en promedio alto. De esta manera validando los resultados de la investigación sobre las habilidades sociales en relación al uso del internet. Desde otro ángulo Chalco & Guzmán (2018) manifiesta que existe una relación negativa estadísticamente significativa entre el uso de videojuegos y las habilidades

sociales de los estudiantes, lo que nos indica que un mayor uso de videojuegos está asociado con bajas habilidades sociales

Chambi & Sucari (2017) establecen que la adicción a internet y dependencia al móvil generan impulsividad y habilidades sociales poco asertivas en preuniversitarios, encontrando que el 63.5% de los preuniversitarios evidencian un nivel promedio de adicción a internet, de igual forma el 35.7% evidencia un nivel bajo de adicción a internet, de igual manera Huanca (2011) revelando que los juegos de internet influyen y generan efectos negativos en la personalidad y en el comportamiento cotidiano de los adolescentes. Sin embargo, dentro de la investigación se ha encontrado que un 19.3% de estudiantes manifestaron frecuentar todos los días en el uso de internet presentando un nivel bajo en la dimensión toma de decisiones; el 14,2% frecuenta 3 a 4 veces por semana presentando un nivel bajo en esta dimensión, repercutiendo en los planes que tenían antes del inicio de clases en la institución educativa N° 39 Gerardo Patiño López. Lo cual describe que la frecuencia en el uso de internet influye significativamente en la toma de decisiones.

De los hallazgos de la investigación se puede afirmar que el acceso al servicio de redes sociales influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de la Institución Educativa Comercial Número 39 "Gerardo Patiño López" de la Provincia de Pasco, se observó un coeficiente de Chi cuadrado significativamente mayor (191.07) en comparación con el valor crítico (15.51) con 8 grados de libertad. La probabilidad (0.00) resultó ser inferior al nivel de significancia ( $\alpha = 0.05$ ), en esa relación se puede afirmar que existe influencia del acceso al servicio de las redes sociales y el desarrollo de la habilidad social toma de decisiones, considerando que el 19,8% de los estudiantes accede a veces al servicio de los videojuegos, ahora bien Challco & Guzman (2018) manifiesta que el 59.2% de aquellos que hacen uso del internet con frecuencia se ubica en un nivel bajo en el desarrollo de habilidades sociales

y con dificultad en la toma de decisiones, de igual manera Galindo & Reyes (2015) sostienen una correlación negativa entre el uso del internet y las habilidades sociales, confirmado por un estudio realizado por Reolid et al. (2015) que a mayor frecuencia del uso de redes sociales menor de habilidades sociales entre colegas de un mismo centro educativo. Y Borjas & Honorio (2019), quienes encontraron que el nivel de uso de tecnología móvil en escolares de quinto grado de primaria era mayoritariamente bajo (71.7%), moderado (23.3%), y alto (5%). Además, al examinar la relación entre el uso de tecnología móvil y el desarrollo de habilidades sociales, se encontró que en el grupo con un uso bajo, el desarrollo de habilidades sociales era predominantemente alto (38.3%) y moderado (33.3%). En el grupo con uso moderado, el desarrollo de habilidades sociales estaba mayormente en un nivel promedio alto (16.7%). En el grupo de uso alto, el desarrollo de habilidades sociales era mayormente a nivel promedio (3.3%). Estos resultados indican una relación altamente significativa entre ambas variables, respaldada por la prueba de Chi cuadrado ( $p=0.000 < 0.05$ ).

## CONCLUSIONES

1. El uso de internet influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de la Institución Educativa Comercial Número 39 "Gerardo Patiño López" de la Provincia de Pasco, con un valor de  $\chi^2(211,922) > \chi^2(15,51)$  con 8 grados de libertad, con una alta significación de 0,00 puesto que esta probabilidad es menor a 0,05 con un nivel de confianza de 95%, se demuestra que la frecuencia del uso de internet y el acceso a los servicios de internet (redes sociales y videojuegos) influyen significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes, presentando mayor influencia de la frecuencia del uso de internet y el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes.
2. La frecuencia del uso del internet influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de la Institución Educativa Comercial Número 39 "Gerardo Patiño López" de la Provincia de Pasco, hallando en la tabla 10, que el 19,3% frecuenta en internet todos los días, el 14,2% 3 a 4 veces por semana presentando ambos un nivel de toma de decisiones bajo y el 12,3% solo frecuenta en el horario del uso de TICs presentando un nivel alto en esta dimensión; según la prueba estadística de Chi cuadrado, existe significancia entre las dos variables con una probabilidad de error del 5% con un valor de:  $\chi^2(191,07) > \chi^2(15,51=8gl)$ , con una alta significación de 0,00 probabilidad menor a 0,05 entonces, se puede afirmar que la frecuencia del uso de internet influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes, presentando mayor influencia en la dimensión toma de decisiones.
3. Los servicios de internet como redes sociales y videojuegos al que acceden influye significativamente en el desarrollo de habilidades sociales de los estudiantes de la Institución Educativa Comercial Número 39 "Gerardo Patiño López" de la Provincia de Pasco, encontrando en la tabla 15, que el 20,8% de estudiantes

siempre accede al servicio de las redes sociales presentando un nivel bajo en toma de decisiones y el 11,8% nunca accede presentando un nivel alto en esta dimensión; por otro lado, también se halló mayor influencia del acceso a los videojuegos en internet y el desarrollo de la habilidad social toma de decisiones, encontrando en la tabla 20, que el 17,5% accede a menudo al servicio de los videojuegos y el nivel de toma de decisiones es medio y el 10,4% nunca accede y el nivel de toma de decisiones es alto. Según la prueba estadística de Chi cuadrado, existe significancia entre las dos variables que muestran una probabilidad de error del 5% con un valor de  $\chi^2(185,143) > \chi^2(15,51=8gl)$ , con una alta significación de 0,00 puesto que esta probabilidad es menor a 0,05, entonces, se puede afirmar que los servicios de internet como redes sociales y videojuegos(online) influyen significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes, presentando mayor influencia del acceso al servicio de las redes sociales y el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes.



## RECOMENDACIONES

1. A la Institución Educativa Comercial Número 39 "Gerardo Patiño López" de la Provincia de Pasco, por el contexto actual y para el aprovechamiento de la tecnología y profesionales de las TICs, se plantea crear una página web e implementar actividades de recreación con la familia "Comparto actividades con mi entorno" que involucre el interrelacionamiento (deporte, baile, teatro, arte, etc.) y así contribuir al desarrollo de las habilidades sociales de los adolescentes para hacer frente a los riesgos y emprender el buen uso del Internet, compartiendo dichas actividades en la página. Al área de TOE, conjuntamente con los tutores, y psicólogos se plantea promover micro talleres de convivencia virtual de adolescentes, aprovechando TICs., como las redes sociales o plataformas virtuales, para conformar (círculo de estudios, lectura, teatro, intereses comunes, etc.) que permitan fortalecer las relaciones interpersonales y el nivel intelectual del adolescente, para la prevención de riesgos en internet y la frecuencia del uso, a fin de que los estudiantes desarrollen buenas prácticas en el buen uso del internet con su entorno social, elevando así el nivel de desarrollo de sus habilidades sociales.
2. A la asociación de padres de familia (APAFA) y al Director de la Institución Educativa Comercial Número 39 "Gerardo Patiño López" de la Provincia de Pasco, presentar (videos motivacionales, conferencias, charlas, etc.) mediante la página institucional, con temas referidos a la adolescencia, dinámica social e internet, posibilitando la participación de los padres de familia en general, para contribuir al fortalecimiento del entorno sociofamiliar, para concientizar a los padres sobre la importancia de brindar a los hijos apoyo emocional y afectiva en cada etapa de su vida; el considerar estar pendientes de las actividades de sus hijos, siendo uno de ellos el uso de las TICs e internet. Posibilitar el buen nivel de desarrollo de las habilidades sociales, como ejes

fundamentales para el desarrollo eficaz del individuo en su entorno.

3. Reforzar las prácticas preprofesionales en los centros educativos, donde se pueda demostrar que nuestra carrera es una parte fundamental para el desarrollo humano, en la orientación y apoyo socio afectivo de los estudiantes. También que a través de las funciones de educación y promoción se planteen propuestas y/o proyectos de intervención para el ambiente social y familiar, fortaleciendo así las próximas intervenciones de nuestra profesión. Así mismo impulsar a través de la función de investigación sobre las problemáticas sociales en los centros educativos que van repercutiendo en el entorno social, por último, socializar o sistematizar estrategias para el entrenamiento de habilidades sociales en los centros educativos.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Acuña , I., Castillo, D., Bechara , A., & Godoy, J. ( 2013) Toma de decisiones en adolescentes: rendimiento bajo diferentes condiciones de información e intoxicación alcohólica. *Revista International Journal of Psychology and Psychological Therapy*, vol. 13 N° 2, pp. 195-214. Almería, España.

Arias, F. (2012) El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica. Caracas - República Bolivariana de Venezuela. 6ta. Edición ampliada y corregida. Editorial Episteme, C.A.

Betina, A., & Contini de G., N. (2011) Las habilidades sociales en niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos. *Revista Fundamentos en Humanidades*, vol. XII(23), pp.159-182.

Borjas, L., & Honorio, A. Y. (2019) *Uso de la tecnología móvil y su relación con el desarrollo de habilidades sociales en escolares*. (Tesis para optar el título profesional de Licenciada en Enfermería. Universidad Nacional de Trujillo)

Bravo, N. M., & Terrones, G. (2017) *Eficacia de un programa de habilidades sociales en adolescentes de un Albergue de Cajamarca*. (Tesis para optar el grado de Licenciatura en Psicología Universidad Privada Antonio Guillermo Urrello - Facultad de psicología, Cajamarca -Perú.)

Caballo, V. E. (1983) Asertividad: definiciones y dimensiones. Madrid: Universidad Autónoma de Madrid. Estudios de psicología N° 13.

Caballo, V. E. (2007) Manual de Evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales. Madrid: séptima edición, SIGLO XXI DE ESPAÑA EDITORES, S. A.

Cahuana, K. (2019) *Desarrollo de habilidades sociales en adolescentes dela institución educativa secundaria Mañazo 2018*. (Tesis para optar el título profesional de Licenciada en enfermería. Universidad Nacional del Altiplano, Puno, Perú)

- Carrasco, S. (2005) *Metodología de la Investigación Científica. Pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación. Aplicaciones en educación y otras ciencias sociales. Primera edición, vol. 01.* Lima, Perú: San Marcos. A. P. Galván, Ed.
- Castells, M. (2000) *La era de la información, economía, sociedad y cultura. Vol. I.* Madrid: cast.: Alianza Editorial, S. A.
- Castells, M. (2001) *Internet y la sociedad red. Lección inaugural del programa de doctorado sobre la sociedad de la información y el conocimiento (UOC). Revista la factoría revista social.* Consultado el 12 de marzo del 2020.
- Castells, M. (2000) *La era de la información: economía, sociedad y cultura - LA SOCIEDAD RED / Título original: The Information Age: Economy, Society and Culture. 2da edición: Vol. I (1997) V. c. Alborés, Trad. Cambridge, Massachusetts, Madrid: Alianza Editorial, S. A.*
- Challco, S., & Guzman, K. A. (2018) *Uso de Videojuegos y su relación con las habilidades sociales en estudiantes del área de Ingenierías de laUNSA.* (Tesis para optar el título profesional de Psicólogas. Universidad Nacional de San Agustín, Arequipa).
- Damas, F. K., & Escobedo, L. M.(2017) *Adicción a las redes por internet y habilidades sociales en adolescentes, Trujillo-2016.* (Tesis para optar el título de Licenciada en Enfermería. Universidad Nacional de Trujillo - Perú).
- Echeburúa, E., & De Corral, P. (2010) *Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto. Revista Adicciones/, vol. 22 N° 02, pp. 91-95.* Palma de Mallorca, España. Consultado el día 21 de diciembre del 2019.
- Gaete, V. (2015) *Desarrollo psicosocial del adolescente / Adolescent psychosocial development. Revista Chilena de Pediatría. 86, 436- 443.* Consultado el 14 de agosto del 2020.
- Galarza, C. B. (2012) *Relación entre el nivel de habilidades sociales y el clima social familiar de los adolescentes de la I.E.N Fe y Alegría 11, Comas-2012.* (Tesis para optar el título profesional de Licenciada en Enfermería. Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Lima)
- Galindo, A. E., & Reyes, Y. A. (2015) *Uso De Internet Y Habilidades Sociales En Un Grupo De Estudiantes De Los Programas De Psicología Y Comunicación Social*

*Y Periodismo De La Fundación Universitaria Los Libertadores De Bogotá*(tesis para optar el título profesional en psicología).

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014) *Metodología de la investigación* Madrid: 6ta Edición.. Mac Graw Hill.

Rodríguez, A. R., & Pérez, A. O (2017) *Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento. Revista EAN, 82*, pp.179-200.

Kelly, J. A. (2002) *Entrenamiento de las habilidades sociales. Biblioteca de Psicología Desclee de Brouwer*. Bilbao: 8° Edición D.D.B.

Lam, N., Contreras, H., Mori, E., Nizama, M., Gutiérrez, C., Hinostroza Camposanto, W., y otros. ( 2011) *Adicción a Internet: Desarrollo y Validación de un Instrumento en escolares adolescentes de Lima. Rev. Perú Med, Exp. Salud Publica 2011; 28(3)* , 462 - 469. Perú. Consultado el día 23 de febrero del 2019.

Lorenzo, J. M. (2007) *Cieza: Charla-Coloquio "Autoconcepto y Autoestima.Conocer su Construcción"*.

Medina, T. B. (2016) *Adicción a Internet y habilidades sociales en los estudiantes del nivel secundario de una institución educativa privada de Lima Sur, 2015*. (Tesis para optar el título profesional de psicóloga. Universidad Peruana Unión, Lima, Perú)

Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables. (2012) *Manual de intervención en centros de atención residencial de niños, niñas y adolescentes sin cuidados parentales*.

Orellana, L. M. (2012) *Uso de internet por jóvenes universitarios de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional Federico Villareal*.(Tesis para optar el Grado Académico de Magíster en Comunicación Social con mención en Investigación en Comunicación. UNMSM, Lima, Perú)

Pacheco, B. M., Lozano, J. L., & González, N. (2018) *Diagnóstico de utilización de Redes sociales: factor de riesgo. RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo* ,vol. 08, N° 16, pp. 1-20., Guadalajara. Consultado el 16 de abril del 2019.

Peñafiel, E., & Serrano García, C. (2010) *Habilidades Sociales. Servicios Socioculturales y a la Comunidad*. Madrid - España: Editorial: Editex.

- Psicología-online. (2018) Taller de Habilidades Sociales y Asertividad. Consultado 22 de julio del 2019. Recuperado de: <https://www.psicologia-online.com/taller-dehabilidades-sociales-y- asertividad-definicion-2347.html>.
- Reolid, R. E., López, M., Ayuso, M. C., Flores, M., Alcantud, P., & Escobar, F. (2015) Frecuencia y características de uso de Internet por adolescentes españoles. Un estudio transversal (Frequency and characteristics of Internet use by Spanish teenagers. A cross- sectional study). *Centro de Salud Universitario Zona IV de Albacete, Albacete, España. Arch Argent Pediatric* 2016;114 N° 1 pp 6-13.
- Romo, D. S. (2018) *Adicción a internet y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de la institución educativa Internacional Elim de Villa El Salvador - 2017*. (Tesis para optar el grado académico de maestro en educación. Universidad Cesar Vallejo).
- Sánchez, L.; Crespo, G.; Aguilar, R.; Bueno, F. J.; Aleixandre, R.; Valderrama, J. C. (2015) Los adolescentes y las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) guía para padres - ayudándoles a evitar riesgos. Ed.: Plan Municipal de Drogodependencias, Concejalía de Sanidad. Valencia: UPCCA.
- Vicente, M. (3 de mayo de 2018) Características de las personas asertivas y empáticas, Obtenido de *Psicología-online*.
- Winocur, R. (2006) Internet en la vida cotidiana de los jóvenes. *Revista Mexicana de Sociología-Universidad Nacional Autónoma de México*, vol. 68 N° 3, pp. 551-580.

## **ANEXOS**

**INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS**  
**(cuestionario-escala Likert)**

El presente cuestionario tiene la finalidad de obtener información acerca del **“Uso del internet y desarrollo de habilidades sociales de los estudiantes de la Institución Educativa Comercial Número 39 "Gerardo Patiño López" de la Provincia de Pasco”**. Para lo cual pido su colaboración, puesto que ello servirá para la realización del trabajo de investigación, suplicamos contestar a todos los ítems con toda sinceridad, marcando con una (x) la alternativa que usted vea conveniente.

**DATOS GENERALES**

**Edad:** .....

**Sexo:** Masculino (    )      Femenino (    )

**Sección:** .....

**PARA VARIABLE INDEPENDIENTE: USO DEL INTERNET**

Lea cuidadosamente y marque con una (X) la casilla de respuesta, de acuerdo a la siguiente escala:

- Siempre (S)            =(5)  
A menudo (AM)        =(4)  
A veces (AV)            =(3)  
Raras veces (RV)      =(2)  
Nunca (N)                =(1)

ITEM	ASPECTOS	RESPUESTAS				
		S	AM	AV	RV	N
	<b>FRECUENCIA DEL USO DE INTERNET</b>	1	2	3	4	5
1	Me conecto a internet todos los días	1	2	3	4	5
2	Me conecto a internet 3 a 4 veces por semana	1	2	3	4	5
3	Me conecto a internet 2 veces por semana	1	2	3	4	5
4	Me conecto a internet 1 veces a la semana	1	2	3	4	5
5	Me conecto a internet solo en el horario pedagógico de la I.E. en el uso de TICs	1	2	3	4	5
ITEM	ASPECTO S	S	AM	AV	RV	N



6	He intentado estar menos tiempo conectado pero no he podido.	1	2	3	4	5
7	Me conecto a internet en mis horas de estudio	1	2	3	4	5

8	He perdido horas de sueño por conectarme a internet más tiempo para entrar a las redes sociales, ver series y otros contenidos	1	2	3	4	5
	<b>SERVICIO DE INTERNET AL QUE ACCEDE</b>	S	AM	AV	RV	Z
9	Interactúo con personas a través de Tinder	1	2	3	4	5
10	Accedo a paginas para adultos	1	2	3	4	5
11	Envío mensajes sobre trabajos escolares a través de correos electrónicos a mis amigos	5	4	3	2	1
12	Interactúo con mis amigos a través de WhatsApp	1	2	3	4	5
13	Chateo (Messenger, Facebook, Twitter u otras redes sociales)	1	2	3	4	5
14	Accedo a internet para buscar información en Google, Firefox/Mozilla, y Explorer.	5	4	3	2	1
15	Accedo a YouTube (ver series, películas, tutoriales)	5	4	3	2	1
16	Accedo a internet para juegos vía online por afición	1	2	3	4	5
17	Accedo a internet en el horario del uso de TICs para el desarrollo de las actividades pedagógicas de la I.E.	1	2	3	4	5
18	Elaborar mis trabajos escolares.	5	4	3	2	1
19	Accedo a las redes sociales para no sentirme aislado socialmente	1	2	3	4	5
20	Tomar cursos en línea para aprender una materia.	5	4	3	2	1
21	Descargar mi música favorita e ingresar a mis redes sociales	5	4	3	2	1
22	Ver videos y películas	5	4	3	2	1
23	Juego en red (online) para interactuar con otros	1	2	3	4	5
24	Por afición a internet/ Sube fotografías y / o videos	1	2	3	4	5

## PARA VARIABLE DEPENDIENTE: HABILIDADES SOCIALES

Lea cuidadosamente y marque con una (X) la casilla de respuesta, de acuerdo a la siguiente escala:

Siempre (S) = (5)

A menudo (AM) = (4)

A veces (AV) = (3)

Raras veces (RV) = (2)

Nunca (N) = (1)

ITEM	ASPECTOS	RESPUESTAS				
		S	AM	AV	RV	N
	<b>DIMENSIÓN DE HABILIDADES SOCIALES</b>					
	<b>Dimensión asertividad:</b>					
1	Prefiero mantenerme callado para evitarme problemas.	1	2		4	5
2	Si un amigo (a) habla mal de mi persona le insulto	1	2		4	5
3	Si necesito ayuda la pido de buena manera	5	4		2	1
4	Si un amigo (a) se saca una buena nota en el examen no le felicito.	1	2		4	5
5	Agradezco cuando alguien me ayuda.	5	4		2	1
6	Cuando me siento triste evito contar lo que me pasa.	1	2		4	5
7	Le digo a mi amigo (a) cuando hace algo que no me agrada.	5	4		2	1
8	Reclamo agresivamente con insultos, cuando alguien quiere entrar al cine sin hacer su cola.	1	2		4	5
	<b>Dimensión comunicación:</b>					
		S	AM	AV	RV	N
9	No pregunto a las personas si me he dejado comprender.	1	2		4	5
10	Me dejo entender con facilidad cuando hablo.	5	4		2	1
11	Utilizo un tono de voz con gestos apropiados para que me escuchen y me entiendan mejor.	5	4		2	1
12	Expreso mis opiniones sin calcular las consecuencias.	1	2		4	5
13	Si estoy nervioso "nervioso(a)" trato de alejarme para ordenar mis pensamientos.	5	4		2	1

14	Antes de opinar ordeno mis ideas con calma.	5	4	3	2	1
15	Me cuesta expresar mi opinión en grupos (en clase, en reuniones, etc.).	1	2	3	4	5
16	Tengo dificultad para iniciar una conversación con un extraño(a) del sexo opuesto que recién conozco	1	2	3	4	5
	<b>Dimensión autoestima:</b>	S	AM	AV	RV	Z
17	Evito hacer cosas que puedan dañar mi salud.	5	4	3	2	1
18	No me siento contento con mi aspecto físico o con mi cuerpo	1	2	3	4	5
19	Me gusta verme arreglado (a).	5	4	3	2	1
20	Puedo cambiar mi comportamiento cuando me doy cuenta que estoy equivocado (a).	5	4	3	2	1
21	Reconozco fácilmente mis cualidades positivas y negativas.	5	4	3	2	1
22	Cuando algo me sale mal no sé cómo expresar mi cólera.	1	2	3	4	5
23	Comparto mi alegría con mis amigos (as).	5	4	3	2	1
24	Puedo guardar los secretos de mis amigos(as).	5	4	3	2	1
	<b>Dimensión toma de decisiones:</b>	S	AM	AV	RV	Z
25	Pienso en varias soluciones frente a un problema	5	4	3	2	1
26	Dejo que otros decidan por mi cuando no puedo solucionar un problema.	1	2	3	4	5
27	Pienso en las posibles consecuencias de mis decisiones.	5	4	3	2	1
28	Tomo decisiones importantes para mi futuro sin el apoyo de otras personas.	1	2	3	4	5
29	Hago planes para mis vacaciones.	5	4	3	2	1
30	Realizo cosas positivas que me ayudaran en mi futuro.	5	4	3	2	1
31	Me cuesta decir no, por miedo a ser criticado.	1	2	3	4	5
32	Defiendo mi idea cuando veo que mis amigos(as) están equivocados(as).	5	4	3	2	1

### MATRIZ DE CONSISTENCIA

#### INFLUENCIA DEL USO DEL INTERNET EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA COMERCIAL NÚMERO 39 "GERARDO PATIÑO LÓPEZ" DE LA PROVINCIA DE PASCO.

TÍTULO	PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES					
				VARIABLE "X"	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO	INSTRUMENTO	METODOLOGÍA
Influencia del uso del internet en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de la Institución Educativa Comercial Número 39 "Gerardo Patiño López" de la Provincia de Pasco.	¿Cómo influye el uso del internet en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de la Institución Educativa Comercial Número 39 "Gerardo Patiño López" de la Provincia de Pasco?	Determinar la influencia del uso del internet en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de la Institución Educativa Comercial Número 39 "Gerardo Patiño López" de la Provincia de Pasco.	El uso del internet influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de la Institución Educativa Comercial Número 39 "Gerardo Patiño López" de la Provincia de Pasco	Uso de internet	- Frecuencia de uso de internet	INDICADORES -Tiempo (ítems del 1-8)	CATEGORIAS Siempre A menudo A veces Raras veces nunca	Encuesta (aplicación de cuestionario tipo escala Likert)	Método de Investigación - Hipotético Deductivo  Tipo de Investigación -No experimental  Diseño de Investigación Transeccionales correlacionales-causal  Población Total -946 estudiantes adolescentes de 12-17 años
					- Servicio de internet al que accede	- Redes sociales (ítems del 9-24) -Videojuegos (ítems del 9-24) -Información académica y almacenamiento virtual (ítems del 9-24)	Siempre A menudo A veces Raras veces nunca		
	<b>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</b>	<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>	<b>HIPÓTESIS ESPECÍFICOS</b>	<b>VARIABLE "Y"</b>	<b>DIMENSIONES</b>	<b>INDICADORES</b>			
	- ¿Qué efectos produce la frecuencia del uso del internet en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de la Institución Educativa Comercial Número 39 "Gerardo Patiño López" de la Provincia de Pasco?	- Explicar la influencia de la frecuencia del uso de internet en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de la Institución Educativa Comercial Número 39 "Gerardo Patiño López" de la Provincia de Pasco	La frecuencia del uso del internet influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de la Institución Educativa Comercial Número 39 "Gerardo Patiño López" de la Provincia de Pasco.	Habilidades sociales	Asertividad	Asertividad Ítems del 1 al 8	Alto Medio Bajo	Encuesta (aplicación de cuestionario tipo escala Likert)	Población Muestra -212 adolescentes entre varones y mujeres  Técnicas -Encuesta -Guía de cuestionario -Revisión Bibliográfica  Instrumento De Medición -SPSS -Excel
					Comunicación	Comunicación Ítems del 9 al 16	Alto Medio Bajo		
					Comunicación	Autoestima Ítems del 17 al 24	Alto Medio Bajo		
					Toma de decisiones	Toma de decisiones Ítems del 25 al 32	Alto Medio Bajo		

	<p>- ¿En qué medida los servicios de internet al que acceden influyen en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de la Institución Educativa Comercial Número 39 "Gerardo Patiño López" de la Provincia de Pasco?</p>	<p>- Demostrar si los servicios de internet como redes sociales, videojuegos, información académica y almacenamiento virtual al que acceden influyen en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de la Institución Educativa Comercial Número 39 "Gerardo Patiño López" de la Provincia de Pasco</p>	<p>Los servicios de internet como redes sociales, videojuegos, información académica y almacenamiento virtual al que acceden influyen significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de la Institución Educativa Comercial Número 39 "Gerardo Patiño López" de la Provincia de Pasco.</p>					(codificación)
--	--	--	---	--	--	--	--	----------------