

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE LA EDUCACIÓN FÍSICA



**EL USO DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA
COMUNICACIÓN EN EL TIEMPO LIBRE EN ESTUDIANTES DE LA
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LA CIUDAD DE
PUNO**

TESIS

PRESENTADO POR:

GILBER GUIDO SALAZAR QUISPE

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN
EDUCACIÓN FÍSICA**

PROMOCIÓN: 2015 – II

PUNO – PERÚ

2017

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA

**USO DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN
EN EL TIEMPO LIBRE EN ESTUDIANTES DE LA ESCUELA PROFESIONAL
DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LA CIUDAD DE PUNO**

GILBER GUIDO SALAZAR QUISPE

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN
EDUCACIÓN FÍSICA**



APROBADA POR EL SIGUIENTE JURADO:

25 SEP 2017

PRESIDENTE

:

Dr. Efraín Humberto Yupanqui Pino

PRIMER MIEMBRO

:

Mg. Godofredo Huamán Monroy

SEGUNDO MIEMBRO

:

M.Sc. Angel Anibal Mamani Ramos

DIRECTOR

:

M.Sc. Nelly Edith Mamani Quispe

ASESOR

:

M.Sc. Nelly Edith Mamani Quispe

Área: Educación cultural y sociedad
Tema: Uso de medios de comunicación

DEDICATORIA

Es muy alentador escuchar el apoyo diario, la exigencia su insistencia, preocupación y anhelo hacia mi persona, es por eso padre querido Gregorio SALAZAR TIPE y mi madre Juliana QUISPE PARI, que te dedico este trabajo por el esfuerzo derramado Asia mi persona un peldaño más en esta difícil competencia educativa.

Gilber G. Salazar Quispe

AGRADECIMIENTO

Es grato mencionar que he recibido el apoyo incondicional de mi padre Gregorio SALAZAR TAIPE, mi madre adorada Juliana QUISPE PARI, mi incondicional hermana Melissa Gretty SALAZAR QUISPE, familiares y amigos incondicionales al cual le doy gracias por haberme sacado adelante con esta faceta de mi vida.

Es difícil competir en este sistema educativo subir cada peldaño de cada escalón será un reto más, agradezco a la vida al destino, no cambiaría nada no que arrepiento de nada porque todo en esta vida se aprende

ÍNDICE

RESUMEN	11
ABSTRACT	12
INTRODUCCIÓN	13

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	14
1.1. Descripción del Problema	14
1.2. Definición del Problema	15
1.3. Limitación de la investigación.....	16
1.4. Delimitación del problema.....	16
1.5. Justificación del Problema	16
1.6. Objetivos de la Investigación	17
1.6.1.Objetivo General.....	17
1.6.2.Objetivos Específicos	18

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO	19
2.1. Antecedentes de la Investigación	19
2.3. Glosario de Términos Básicos	39
2.4. Hipótesis	42
2.5. Sistema de Variables	43

CAPITULO III

DISEÑO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN	45
3.1. Tipo y Diseño de la investigación	45
3.2. Población y Muestra de Investigación	45
3.3. Instrumentos	47

CAPITULO IV

4.1.ANÁLISIS DE INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA

INVESTIGACIÓN.....	49
CONCLUSIONES	84
SUGERENCIAS.....	86
BIBLIOGRAFÍA.....	87

CUADROS

Tecnologías:	Pág.
En mi tiempo libre utilizo la computadora a menudo para recrearme	50
Utilizo el teléfono móvil constantemente después de clases para comunicarme y recrearme.	51
Conozco los dispositivos móviles y los adquiero constantemente en mi tiempo libre para comunicarme y recrearme.	52
Conozco una Tablet y lo uso cuando puedo o me lo prestan para jugar constantemente.....	53
Me gusta recrearme cuando escucho música, novelas y grabaciones en mi MP3.....	54
Cuando tengo tiempo y estoy en casa escucho música constantemente mediante el equipo de sonido con la finalidad de recrearme.....	55
Concurro al cine solo, con un o unos amigos (as) cuando tengo tiempo para recrearme y no aburrirme.....	56
En mi tiempo libre, ocasionalmente utilizo el equipo de sonido con CD. Radio y USB. Para complementar mis aprendizajes y recrearme.	57
No caigo en la tentación de mi MP3 a menudo para no caer en el vicio de la música.	58
Uso a menudo la computadora después de clases para recrearme y complementar mis aprendizajes.....	59
En mi tiempo libre me dedico a averiguar celulares y adquirirlos para recrearme constantemente.....	60
En mi tiempo libre uso constantemente el teléfono móvil para comunicarme, salir a recrearme con mis amigos.....	61
Cuando me siento aburrido voy al internet a comunicarme o chatear constantemente y no controlo la noción del tiempo.	62
Cuando estoy con tiempo dentro al Facebook en mi celular para realizar comentarios en publicaciones, y así recrearme	63
Información:	Pág.
Me distraigo en el internet principalmente utilizo la página web de Google para recrearme y completar mi aprendizaje.	64
Busco apoyo y soluciones en YouTube para juegos, películas, novelas, y así complementar mi aprendizaje.	65

Constantemente chateo con dos, tres o más personas mediante la interne cuando tengo tiempo y así recrearme.....	66
Me siento aburrido y busco información no adecuada constante en Google para recrearme.....	67
Conozco y utilizo las páginas web de Google cuando voy a recrearme.	68
Comparto videos mediante la página web de YouTube en mi tiempo libre constantemente y estoy propenso al vicio.	69

Comunicación:..... Pág.

En mi tiempo libre me da la curiosidad de conocer más las funciones de Facebook y complementar mi aprendizaje.....	70
Utilizo contantemente el WhatsApp para recrearme y complementar mi aprendizaje.	71
Cuando salgo de clases me dirijo al internet para recrearme al realizar comentarios en el Facebook y complementar mi aprendizaje.	72
Se me hace más complejo comunicarme cuando dentro al Messenger en mi tiempo libre para recrearme y complementar mi aprendizaje.	73
Me siento bien cuando me recreo mediante los videojuegos con mis amigos en nuestros tiempos libres	74
Tengo el vicio de adentrar al internet a comunicarme a menudo con mis compañeros, amigos, familiares entre otros mediante el Facebook.....	75
Me comunico mediante el mensaje con dos y más amigos cuando tengo tiempo mediante el WhatsApp, y recrearme constantemente.	76
Utilizo el Twitter para comunicarme y así recrearme y complementar mi aprendizaje.	77
El Twitter me permite realizar conversaciones en mi tiempo libre constantemente para recrearme.	78
En mi tiempo libre me voy a jugar videojuegos solo y con mis amigos constantemente y estoy propenso al vicio.	79
En mi tiempo líbreme me comunico exageradamente con mis amigos familiares por en Messenger.	80
Me siento aburrido y me llama la atención los juegos (el dota y entre otros) del internet constantemente y estoy propenso al vicio.	81
Tecnología información y comunicación	82
Uso de las tecnologías de la información y comunicación	83

GRÁFICOS

Tecnologías:	Pág.
En mi tiempo libre utilizo la computadora a menudo para recrearme	50
Utilizo el teléfono móvil constantemente después de clases para comunicarme y recrearme.	51
Conozco los dispositivos móviles y los adquiero constantemente en mi tiempo libre para comunicarme y recrearme.	52
Conozco una Tablet y lo uso cuando puedo o me lo prestan para jugar constantemente.....	53
Me gusta recrearme cuando escucho música, novelas y grabaciones en mi MP3.....	54
Cuando tengo tiempo y estoy en casa escucho música constantemente mediante el equipo de sonido con la finalidad de recrearme.....	55
Concurro al cine solo, con un o unos amigos (as) cuando tengo tiempo para recrearme y no aburrirme.....	56
En mi tiempo libre, ocasionalmente utilizo el equipo de sonido con CD. Radio y USB. Para complementar mis aprendizajes y recrearme.	57
No caigo en la tentación de mi MP3 a menudo para no caer en el vicio de la música.	58
Uso a menudo la computadora después de clases para recrearme y complementar mis aprendizajes.....	59
En mi tiempo libre me dedico a averiguar celulares y adquirirlos para recrearme constantemente.....	60
En mi tiempo libre uso constantemente el teléfono móvil para comunicarme, salir a recrearme con mis amigos.....	61
Cuando me siento aburrido voy al internet a comunicarme o chatear constantemente y no controlo la noción del tiempo.	62
Cuando estoy con tiempo dentro al Facebook en mi celular para realizar comentarios en publicaciones, y así recrearme	63
Información:	Pág.
Me distraigo en el internet principalmente utilizo la página web de Google para recrearme y completar mi aprendizaje.	64
Busco apoyo y soluciones en YouTube para juegos, películas, novelas, y así complementar mi aprendizaje.	65

Constantemente chateo con dos, tres o más personas mediante la interne cuando tengo tiempo y así recrearme.....	66
Me siento aburrido y busco información no adecuada constante en Google para recrearme.....	67
Conozco y utilizo las páginas web de Google cuando voy a recrearme.	68
Comparto videos mediante la página web de YouTube en mi tiempo libre constantemente y estoy propenso al vicio.	69

Comunicación:..... Pág.

En mi tiempo libre me da la curiosidad de conocer más las funciones de Facebook y complementar mi aprendizaje.....	70
Utilizo contantemente el WhatsApp para recrearme y complementar mi aprendizaje.	71
Cuando salgo de clases me dirijo al internet para recrearme al realizar comentarios en el Facebook y complementar mi aprendizaje.	72
Se me hace más complejo comunicarme cuando dentro al Messenger en mi tiempo libre para recrearme y complementar mi aprendizaje.	73
Me siento bien cuando me recreo mediante los videojuegos con mis amigos en nuestros tiempos libres	74
Tengo el vicio de adentrar al internet a comunicarme a menudo con mis compañeros, amigos, familiares entre otros mediante el Facebook.....	75
Me comunico mediante el mensaje con dos y más amigos cuando tengo tiempo mediante el WhatsApp, y recrearme constantemente.	76
Utilizo el Twitter para comunicarme y así recrearme y complementar mi aprendizaje.	77
El Twitter me permite realizar conversaciones en mi tiempo libre constantemente para recrearme.	78
En mi tiempo libre me voy a jugar videojuegos solo y con mis amigos constantemente y estoy propenso al vicio.	79
En mi tiempo líbreme me comunico exageradamente con mis amigos familiares por en Messenger.	80
Me siento aburrido y me llama la atención los juegos (el dota y entre otros) del internet constantemente y estoy propenso al vicio.	81
Tecnología información y comunicación	82
Uso de las tecnologías de la información y comunicación	83

RESUMEN

La presente investigación tiene como objetivo determinar el uso de las tecnologías de la información y la comunicación en el tiempo libre de los estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física de la Universidad Nacional del Altiplano de la ciudad de Puno en el año 2015. Metodología: la población total está compuesta 256 estudiantes del I al X semestre, muestra evaluada 160 estudiantes con un promedio de edad de 17 años a 28 años. Para el tratamiento estadístico se utilizó solo el análisis estadístico descriptivo (análisis porcentual, número de casos, mínimo, máximo, desviación típica y gráficos). Resultados: lo obtenido en la investigación por tendencia central es de 12.5% se identifica que usan los medios de comunicación muy favorable, el 18.3% se identificó en el uso y manipulación de aparatos tecnológicos es de manera favorable, el 34.6% se determinó que el uso de las TIC es ni favorable ni desfavorable y el 21.9% se identificó el alto porcentaje en el mal uso de la información del buscador Google es desfavorable y el 12.7% es muy desfavorable en el uso de la información. En conclusión los resultados obtenidos de la investigación valida la hipótesis que es desfavorable en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación.

Palabras claves: Tecnología, información, comunicación, estudiantes, uso, tic, tiempo libre, educación.

ABSTRACT

The present research aims to determine the use of information and communication technologies in the free time of the students of the Professional School of Physical Education of the National University of the Altiplano of the city of Puno in 2015. Methodology: the total population is composed of 256 students from I to X semester, sample evaluated 160 students with an average age of 17 years to 28 years. For the statistical treatment, only the descriptive statistical analysis (percentage analysis, number of cases, minimum, maximum, standard deviation and graphs) was used. Results: what was obtained in the research by central tendency is 12.5% is identified that use the media very favorable, 18.3% was identified in the use and manipulation of technological devices is favorably, 34.6% was determined that the use of ICT is neither favorable nor unfavorable and 21.9% identified the high percentage in the misuse of information from the Google search engine is unfavorable and 12.7% is very unfavorable in the use of information. In conclusion the results obtained from the research validated the hypothesis that is unfavorable in the use of information and communication technologies.

Keywords: Technology, information, communication, students, use, tic, free time, education.

INTRODUCCIÓN

El trabajo de investigación denominado. “Uso de las tecnologías de la información y la comunicación en estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física de la Ciudad de Puno – 2015” comprende los siguientes capítulos:

En el capítulo I del planteamiento del problema de investigación, se presenta la descripción, definición, delimitación, justificación y objetivos de la investigación que se ha planteado para luego evaluar al final de toda la investigación.

En el capítulo II del marco teórico, se presentan los antecedentes, el sustento teórico, glosario de términos, hipótesis y sistema de variables.

En el capítulo III de metodología de la investigación, se presenta el tipo y diseño de investigación, población y muestra de la investigación, ubicación y descripción de la población, técnicas e instrumentos de recolección de datos, plan de tratamiento estadístico y diseño estadístico.

Finalmente, en el capítulo IV, se presenta los resultados de la investigación, el cual se realizó a través de un análisis descriptivo.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Descripción del Problema

Las tecnologías de la información y la comunicación en el tiempo libre de los estudiantes es una preocupación de la sociedad actual que se viene implementándose en todas las instituciones de formación, (instituciones educativas, universidades u organizaciones).

Al respecto Taylor (2009) precisa que son dos las instituciones que controlan la vida de los adolescentes: las TIC y la escuela, dichas instituciones llevan a los adolescentes a dos futuros muy distintos. Es así que se observa el incremento por la adicción del uso desfavorable de las tecnologías de la información y la comunicación.

Generalmente los adolescentes solían utilizar el tiempo libre para descansar o bien para llevar a cabo algunas actividades de entretenimiento, recreación, placer. Sin embargo los estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física lo llevan al uso desfavorable de las TIC.

En ese sentido las TIC vienen ocasionando vicios, adicciones que sufren los estudiantes mediante el desarrollo de la ciencia, las tecnologías de la información y comunicación abarca diferentes aspectos tales como la adicción

al celular, el internet, los videojuegos, la televisión, el mp3 (músicas), entre otros.

La Escuela Profesional de Educación Física es una de las instituciones públicas donde concurren estudiantes de distintas clases sociales, principalmente de condiciones económicas, sin control de sus padres, que están expuestos al uso de las diferentes tecnologías de la información y la comunicación.

De seguir esta problemática, del uso de las tecnologías de la información y la comunicación los adolescentes presentarán problemas perjudiciales en el desarrollo psicológico, social y educativo.

Con la siguiente investigación se conocerá de manera objetiva las tecnologías de la información y la comunicación en el uso del tiempo libre en estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física de la ciudad de Puno. A partir de dicho tema se debe tomar las medidas correspondientes de acuerdo a las sugerencias y resultados emitidos en esta tesis.

1.2. Definición del Problema

Dado el sustento en el apartado anterior, queda evidenciado que existe una situación problemática, por lo tanto, se da las condiciones necesarias para justificar la formulación de un problema relevante de investigación, por tal razón el problema es definido por medio de la siguiente interrogante:

¿Cómo es el uso de las tecnologías de la información y la comunicación en el tiempo libre en estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física de la ciudad de Puno?

1.3. Limitación de la investigación

La investigación se realizó en la Universidad Nacional del Altiplano de la ciudad de Puno en la Facultad de Ciencias de la Educación a estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física, donde encontramos distintos retos en la evaluación de la investigación a inicios encontramos dificultades con estudiantes que no se encontraban en sus respectivos semestres, en el proceso se notó poco apoyo de los docentes para realizar esta evaluación, al culminar toda la evaluación se tuvo la dificultad del tiempo en que los docentes nos brindaron para realizar la evaluación.

1.4. Delimitación del problema

El presente trabajo de tesis se delimitó solo a estudiar el uso de las tecnologías e información y comunicación en los dispositivos electrónicos en el tiempo libre, con una hipótesis “La tecnologías de la información y la comunicación en el uso del tiempo libre en estudiantes de la escuela profesional de Educación Física de la ciudad de Puno”

1.5. Justificación del Problema

Cada vez más, la evidencia muestra que el uso de las TIC contribuye al desarrollo de la creatividad y la inventiva, habilidades que son particularmente

valoradas en el mercado laboral. Las TIC es un factor clave para el cambio social.

Es importante estudiar el uso del tiempo libre para una mejor planificación y organización de su ocio en la población de las Instituciones Educativas, universidades u organizaciones para una utilización racional de su tiempo libre.

Por otro lado la presente tesis emitió resultados al problema de la realidad de las distintas diversidades de actividades que realiza los estudiantes durante su tiempo libre, muchos de ellos provechosos y otros inadecuados y perjudiciales para la salud y el desarrollo de los estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física.

Mediante esta investigación se informará objetivamente las consecuencias del avance de la ciencia en el siglo XXI tales consecuencias reflejan en los estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física.

Objetivos de la Investigación

1.5.1. Objetivo General

Determinar el uso de las tecnologías de la información y la comunicación en el tiempo libre en estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física de la ciudad de Puno.

1.5.2. Objetivos Específicos

2. Identificar el uso de las tecnologías en los estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física.
3. Identificar el uso de las informaciones mediante la web en los en los estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física.
4. Identificar el uso de la comunicación mediante las redes sociales en los estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la Investigación

Haciendo indagaciones con referencia al tema, encontramos trabajos relacionado al tema.

De Ochoa (2013) Puno Perú, con el objetivo de determinar el uso del tiempo libre en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria José Antonio Encinas de la ciudad de puno; quien estudio a una muestra de 220 estudiantes; se concluyó que el 38% de los 220 estudiantes de la Institución Educativa Secundaria utiliza e tiempo libre en las distintas actividades físicas y/o deportivas en promedio de 2 veces por semana. Por otro lado se concluyó que el 38% de 220 estudiantes distribuyen su tiempo libre en distintas redes y actividades en el internet con un promedio de 2 veces por semana.

De Pérez (2013) “uso y abuso de tecnologías en adolescentes y su relación con algunas variables de personalidad, estilos de crianza, consumo de alcohol y autopercepción como estudiante” tesis estudiado en la universidad de Burgos en el año 2013, quien nos menciona en su investigación lo siguiente. Dado el interés comparativo que algunos de los objetivos de estos trabajos tienen con nuestra investigación, en los capítulos siguientes nos vamos a centrar en el análisis de las aportaciones más relevantes sobre los hábitos de consumo de tecnología de los adolescentes, las conductas de riesgo que

asumen, el papel que ejerce la familia y la escuela en el uso responsable de los diferentes soportes tecnológicos, etcétera.

Pérez-Amat (2007) “El consumo de tecnologías de la información y comunicación en la familia” estudio realizado en la Universidad Rey Juan Carlos, quien toma los el objetivo general de la presente investigación se orienta al conocimiento del alcance de la influencia del contexto familiar sobre la difusión y prácticas que la sociedad española, y más concretamente la población de la Comunidad de Madrid, desarrolla respecto a las tecnologías de la información y comunicación. Para ello, analizaremos diversos aspectos relativos al consumo de tecnologías de la información y comunicación en el hogar, teniendo en cuenta el contexto familiar en el 12 cual se integran estas tecnologías. Nuestro propósito es investigar las formas en que las familias integran las tecnologías en el ámbito doméstico, mediadas por la estructura y procesos que dirigen la vida diaria de la familia. Más concretamente, trataremos de determinar los diferentes modelos de prácticas desarrolladas por las familias en torno al consumo de tecnologías de la información y comunicación, vinculándolas a las diferentes posiciones que los sujetos y familias ocupan en la estructura social.

Sustento Teórico

2.1.1. Tecnologías de la información y la comunicación

Para Sánchez, Andrade y Guillen (2006) las TIC; es un término relativamente nuevo. Erróneamente se considera que las tecnologías de la

información y la comunicación o TIC, son parte de la informática, sin embargo, son tema aparte. En estas tecnologías se integran tres grandes conceptos.

- a. **La tecnología**, entendida esta como el producto de la aplicación de la ciencia al desarrollo de máquinas y procedimientos para mejorar algunos aspectos de la vida del ser humano.

- b. **La información**, se refiere al conjunto de datos presentado en un contexto y que transmiten un significado a los individuos; así, la información solo existe cuando el dato es interpretado por una persona.

- c. **La comunicación**, implica compartir un código o lenguaje entre dos o más personas y los medios de unión para expresarlos.

Carlos y Alonso (2010) distinguen los conceptos básicos que componen las tecnologías de la información y la comunicación. Por una parte tenemos el concepto de tecnología, definida como la ciencia que estudia el medio técnico y los procesos empleados en las diferentes ramas de la industria y de los negocios. Por otra la tecnología de la información también llamada informática, es la ciencia que estudia las técnicas y procesos automatizados que actúan sobre los datos y la información. La palabra “informática” proviene de la función de los términos “información” y “automática”, lo que original mente significa la realización de tareas de producción o de gestión por medios de la maquina (autómatas). La teoría de la comunicación define a esta como la forma de

trasmisión de información la puesta en contacto entre pares, es decir, el proceso por el cual se transmite un mensaje por un canal, entre un emisor y un receptor, dentro de un contexto mediante un código conocido por ambos.

Las TIC es una de las ramas de la científica muy amplia que involucra distintos conceptos, el concepto de la tecnología, que significa el uso de material tecnológico. La información, que es manejada en el material tecnológico. La comunicación mediante el material tecnológico.

Las TIC prolongan e incrementan las posibilidades de almacenar conocimiento, facilitando la accesibilidad al mismo, optimizan intercambios entre actores del proceso educativo y otros actores de la sociedad, permitiendo superar barreras de espacio y tiempo (Delgado, 1998; Quero, 2003 y Riveros, 2004, citado por Delgado, Arieta y Riveros, 2009).

2.1.2. Tiempo libre

Tiempo libre es el periodo de tiempo que nos resta tras el periodo de trabajo o estudio y el tiempo de sueño. El tiempo libre considerado como una ocupación, puede abarcar un conjunto de complejo de comportamientos, significados e ideologías social mente construido, los cuales tienen una ubicación cultural y una dimensión política y económica. Los aspectos sociológicos de género y clase social; junto a los aspectos culturales de raza y etnia son factores determinantes a la hora de tener una concepción acerca del tiempo libre de la persona. (Elizalde y Gomes, 2010, citado por Ochoa, 2012).

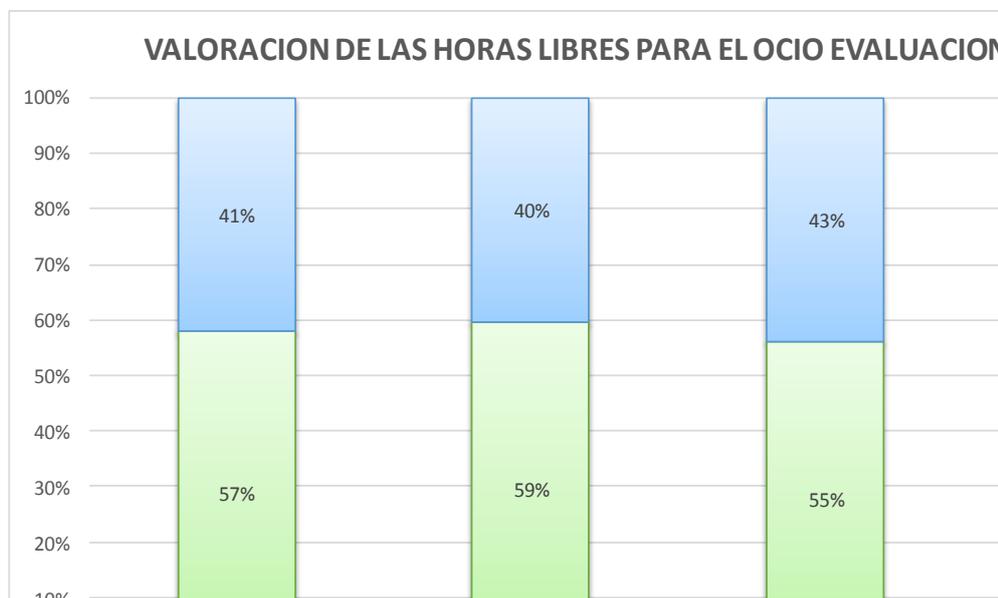
Garrido (2010), considera al tiempo libre como todo aquel espacio temporal que no viene ocupando por las obligaciones derivadas del trabajo cotidiano. En el caso de los hijos el trabajo, evidentemente, es el estudio y la asistencia a clases.

Las obligaciones cotidianas, las obligaciones laborales, obligaciones sociales, no están relacionados con el tiempo libre; tiempo libre se considera tiempo al descanso o realización de actividades recreativas tanto activas como pasivas.

2.1.3. Las tecnologías de la información y comunicación en el uso del tiempo libre

Según las encuestas realizadas por sondeo de opinión dieron como resultado (gráfico N° 1), más de la mitad de los consultados en 2007 (52%), valoran suficientemente la cantidad de tiempo libre de que disponen, mientras que en torno al 46% juzga insuficiente su tiempo de ocio y diversión.

Gráfico N°1. Ministerio de Trabajo. Sondeo de opinión y situación de la gente joven (2ª encuesta de 2007).



Como se puede observar en el cuadro los jóvenes de hoy en día tienen la insuficiencia para el tiempo libre.

2.1.4. Dimensiones de las de las tecnologías de la información y la comunicación en el uso del tiempo libre.

2.1.4.1. Tecnologías

Es un conjunto ordenado de todos los conocimientos usados en la producción, distribución y uso de bienes y servicios”, las tecnologías “amplían nuestras habilidades para cambiar el mundo para cortar, modelar y unir materiales; para mover cosas de un lugar a otro; para llegar más lejos con nuestras manos, voces y sentidos. Usan tecnologías para tratar de cambiar al mundo, para que se adapte mejor a nuestras necesidades” (Ricardo y Ferraro, 1997). En términos generales la tecnología es creada para satisfacer las

necesidades del hombre, sociedad y organización. Pero este autor divide a la tecnología en dos la tecnología dura; que se aplica a la informática la microelectrónica el láser o las actividades espaciales, y la denominada tecnología blanda, en la que su producto no es un objeto tangible pretende mejorar el funcionamiento de las instituciones u organizaciones para el cumplimiento de sus objetivos.

Gracias a la tecnología digital los servicios de comunicación tradicionales y nuevos, con independencia de que utilicen imágenes, sonidos, datos o voz, pueden ofrecerse actualmente a través de diferentes canales de distribución. Los nuevos fenómenos que el desarrollo tecnológico hace posible en las empresas y en el mercado, están modificando las relaciones tradicionales entre proveedores y consumidores. (Cabrera, 2010).

La tecnología es el conjunto sistematizado de conocimientos aplicados a diferentes áreas y unidos para la consecución de un fin que es la creación o innovación de algo, que puede ser desde la fabricación o mejora de un producto hasta la simplificación o el cambio de un determinado proceso. Nava, 1994, citado por Sánchez, 2008)

La tecnología es un conjunto de conocimiento, forma, método, instrumentos y procedimientos que permiten combinar los diferente recursos (tangibles e intangibles) y capacidades (saber hacer, talento, destreza,

creatividad) en los procesos productivos y organizativos para lograr que estos sean más eficientes. (Murillo, 1997, pp.23-24, citado por Sánchez 2008).

(Nieto Antolín 2001; citado por Sánchez, 2008): el termino tecnología se emplea para reflejar el stock de conocimientos codificados y tácitos sobre el conjunto de técnicas industriales disponibles en un momento del tiempo.

La tecnología es aquel conocimiento sistemático para la fabricación de un producto, la aplicación de un proceso, o el suministro de un servicio, si este conocimiento puede reflejarse en una inversión, un diseño industrial, un modelo de utilidad o una nueva variedad de una planta, o en información o en habilidades técnicas, o en servicios y asistencia proporcionada por expertos para el diseño, instalación, operación o mantenimiento de una planta industrial, o para la gestión de una empresa industrial o comercial o sus actividades. (Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPEI) citado por Sánchez, 2008).

2.1.4.1.1. Variedades de tecnologías

Es un conjunto ordenado de todos los conocimientos usados en la producción, distribución y uso de bienes y servicios”, las tecnologías “amplían nuestras habilidades para cambiar el mundo para cortar, modelar y unir materiales; para mover cosas de un lugar a otro; para llegar más lejos con nuestras manos, voces y sentidos. Usan tecnologías para tratar de cambiar al mundo, para que se adapte mejo a nuestras necesidades” (Ricardo y Ferraro 1997). En términos generales la tecnología es creada para satisfacer las

necesidades del hombre, sociedad y organización. Pero este autor divide a la tecnología en dos la tecnología dura; que se aplica a la informática la microelectrónica el láser o las actividades espaciales, y la denominada tecnología blanda, en la que su producto no es un objeto tangible pretende mejorar el funcionamiento de las instituciones u organizaciones para el cumplimiento de sus objetivos.

Gracias a la tecnología digital los servicios de comunicación tradicionales y nuevos, con independencia de que utilicen imágenes, sonidos, datos o voz, pueden ofrecerse actualmente a través de diferentes canales de distribución. Los nuevos fenómenos que el desarrollo tecnológico hace posible en las empresas y en el mercado, están modificando las relaciones tradicionales entre proveedores y consumidores (Cabrera 2010).

La tecnología es el conjunto sistematizado de conocimientos aplicados a diferentes áreas y unidos para la consecución de un fin que es la creación o innovación de algo, que puede ser desde la fabricación o mejora de un producto hasta la simplificación o el cambio de un determinado proceso. (Nava, 1994, citado por Sánchez, 2008)

La tecnología es un conjunto de conocimiento, forma, método, instrumentos y procedimientos que permiten combinar los diferente recursos (tangibles e intangibles) y capacidades (saber hacer, talento, destreza,

creatividad) en los procesos productivos y organizativos para lograr que estos sean más eficientes. (Murillo, 1997, pp.23-24, citado por Sánchez 2008).

(Nieto Antolín 2001, citado por Sánchez, 2008): el termino tecnología se emplea para reflejar el stock de conocimientos codificados y tácitos sobre el conjunto de técnicas industriales disponibles en un momento del tiempo.

La tecnología es aquel conocimiento sistemático para la fabricación de un producto, la aplicación de un proceso, o el suministro de un servicio, si este conocimiento puede reflejarse en una inversión, un diseño industrial, un modelo de utilidad o una nueva variedad de una planta, o en información o en habilidades técnicas, o en servicios y asistencia proporcionada por expertos para el diseño, instalación, operación o mantenimiento de una planta industrial, o para la gestión de una empresa industrial o comercial o sus actividades. (Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPEI) citado por Sánchez, 2008).

A. Computadora.

La fusión de las computadoras y la comunicación ha tenido una influencia profunda de las maneras en que están organizados los sistemas computacionales actualmente el concepto de centro de cómputo como un espacio amplio con una computadora grande a la que los usuarios llevaban su trabajo a procesar es totalmente obsoleto. (Tanenbaum, 2003)

B. Teléfono móvil

El dispositivo móvil por excelencia continúa siendo el Smartphone. Se estima que en el año 2013 se vendieron más de 1,000 millón de unidades en el mundo casi 300 millones más que en 2012. Las ventas de Smartphone se espera que siga creciendo durante los próximos años y que en el año 2017 alcance 1734 millones (crecimiento de un 71% respecto al 2013). (Telefónica, 2014).

C. Tablet

Según Cruz (2014) menciona que una tableta electrónica o Tablet PC se puede considerar en general, como un Smartphone sin las funciones de telefonía y con la pantalla grande algunos tienen la posibilidad de que se les acople un teclado con lo que se agiliza la entrada de datos. Pueden contar con algún conector USB o HDMI para conectarlos con otros periféricos como monitores, televisores impresoras proyectores unidades de almacenamiento externo, teclado ratones mandos de juego, etc. Suelen contar con cámara para videoconferencia y algunos también con cámara fotográfica.

Otros opinan que en realidad la tableta electrónica es una computadora portátil de propósito específico, con una pantalla táctil con la que se interactúa primariamente con los dedos o una pluma stylus, y donde el teclado físico y el ratón son remplazados por un teclado virtual. (Cruz, 2014)

D. La televisión

Televisión de alta definición. Se refiere tanto al aparato como a la señal de video que trabaja con alta resolución de imagen según el estándar (HDo full-HD. citado por García, 2015).

Tal como Forrester indica (2012). Desde el punto de vista de los anunciantes, se trata de un nuevo ecosistema, donde hay integrado nuevos componentes más allá del modelo televisivo tradicional, en el cual la lucha se centra en captar la atención de los espectadores en un entorno multiplataforma, de mayor competitividad y audiencia hiperconectada. Lo que de forma ingenua podría pasar por un cambio técnico sin más, debe ser tratado como lo que es un cambio profundo en la manera de consumir contenidos audiovisuales. (Citado por Francés, Gabalda, Llorca, Peris, 2014).la televisión contiene programas de farándula, realete, novelas entre otros.

E. Equipo de sonido o equipo de música

El equipo de sonido puede ir desde lo más sencillo, como es un radio casete, hasta los equipos de sondo profesionales. (Fernández, López, Moral, 2004).

Menciona que, los equipos de música donde podemos ver el amplificador y giradiscos o el reproductor de compacto como modulo interconectado por medio de cables y clavija el equipo de música siguen

funcionando perfectamente aunque haya sustituido uno de sus módulos. (Gomes 2005).

El equipo musical, o equipo de música, es el término que se usa en castellano. Consta de un reproductor de CD, un amplificador, altavoces, un sintonizador de radio, un lector de memorias USB; los equipos binen con una ventaja incluyen también una grabadora, un tocadiscos y un ecualizador.

F. Mp3

Mp3 significa MPEG audio player III y es un estándar para la comprensión de audio que hace que cualquier archivo de música con poca o ninguna pérdida de calidad de sonido. MP3 es parte de MPEG, un acromio de moving Picture Experts Group, una familia de estándar para la visualización de videos y audio con compresión con perdida. (Gómez, 2013)

G. Radio

La radio es el medio de comunicación de masa de mayor cobertura, puesto que llega prácticamente a todos los hogares. También se escucha mucho en los automóviles, oficinas y fábricas. Esta gran capacidad de cobertura incluso superior a la de la televisión, es su principal ventaja. A eso ay que añadir la trasportabilidad del receptor, lo que hace que sea un medio cuyo mensajes pueden recibirse en prácticamente cualquier lugar. (Salleras, 1990). Nos menciona dicho autor que al pasar el tiempo la radio sufrirá una

transformación tecnológica, disminuyendo su tamaño de grande a una miniatura como al tamaño de un celular según a la cobertura que tenga.

2.1.4.2. Información.

Según Caballero y Monroig (2004), menciona que. Por otra parte, oímos decir con mucha frecuencia que vivimos en un mundo cada vez complejo y que cada día contamos con nuevos elementos con nuevos elementos para enfrentarnos a él, comprenderlo y dominarlo. La irrupción y popularización de nuevas tecnologías de la información “añade a la teoría del conocimiento “una nueva dimensión que es necesaria considerar determinante: las tecnologías de la información no solo ponen a nuestro alcance de modo casi instantánea conocimientos que hasta hace poco requerían años de búsqueda, sino que lo hacen en una proporción impensable y llegan a millones de personas. Para entender exactamente a que nos referimos, detengamos un momento a considerar dos ejemplos.

- El primero de ellos se refiere al conocimiento buscado de internet “google”. Un interesante reportaje periodístico exponía algunos datos sobre el: cada día se realizan en google 150 millones de consultas, su base de datos contiene 2400 millones de páginas Web, 400 millones de imágenes y 20 millones de documentos PDF, sus datos pueden consultar en 84 idiomas, utiliza más de 10, 000 ordenadores y emplea a 500 personas. Los responsables de Google, afirma “no ocultan su vocación de ser depositarios de toda la información mundial” y, podemos

añadir, las cifras que acabamos de conocer será raquíticas, sin duda, dentro de unos pocos meses.

- Segundo ejemplo afecta a un ámbito muy sensible, la información sobre la salud. En otro reportaje publicado pocos días después por el mismo medio de comunicación se estudiaba la cantidad de información médica que es posible encontrar en internet. Al parecer existe en la actualidad unas 100.000 páginas Web de especialidades médicas y ese número se duplica cada año.

A. Google

Según Pérez (2012). Es una de las premisas más conocidas que guía el continuo sistema de desarrollo de nuevos productos de google. Es necesario equivocarse para encontrar a tiempo una solución mejor, antes de que lo haga la competencia, hasta incluso en ocasiones, la vida de las aplicaciones que la empresa desarrolla. El éxito del gigante de internet está más que demostrado. Es casi incuestionable. Sin embargo, en su fulgurante crecimiento la empresa de Mountain View ha dejado atrás algunas de sus creaciones. Mientras arrasa la red, se desprenden de los pedazos de software que un día lanzo a la web pensando en hacer de ellos un éxito seguro. No siempre es así, y google cuenta por decenas las aplicaciones que ha cerrado tan solo entre 2010 y 2011.

Larry Page y Sergei Brin se justifican: google centraliza ahora todo su esfuerzo en sacar adelante su nueva red social, Google+, antes de que

zozobre en el mar de internet frente a Facebook o Twitter, como ya lo hicieran anteriores plataformas similares. Así. El motor de búsqueda se deshace de la piel muerta y deja atrás aplicaciones que no podían seguir avanzando con él para reconducir a sus ingenieros hacia la apuesta de google. (Pérez. 2012).

Google Desktop, fue durante un tiempo un sistema eficaz para realizar búsquedas en páginas web consultadas o en el correo electrónico. Funcionaba mediante su instalación en el ordenador y había quedado ya obsoleta. (Pérez. 2012).

Fast flip: la aplicación orientada a la revisión de la actualidad, permitía leer gratuitamente fragmento de la versión digitalizadas de periódicos, principalmente publicaciones estadounidenses. (Pérez. 2012).

Google Notebook: hacia la función de bloc de notas online de google, como un embrión de lo que más adelante sería Google Docs, aplicaciones que recogió los restos del naufragio de Google notebook después de su cierre. (Pérez. 2012).

Google Sidewiki: esta aplicación de Google fue lanzada como una innovación revolucionaria en su momento. Google Sidewiki acupaba en el margen izquierdo de la página web para generar un espacio donde los usuarios podían dejar libremente sus comentarios. (Pérez. 2012).

Google Search Timeline: la aplicación mostraba el histórico de resultados para una consulta realizada. (Pérez. 2012).

Google Pack: era una caja de aplicaciones que google promociona para para una posterior instalación del ordenador. (Pérez. 2012).

B. YouTube

YouTube es el tercer espacio de internet más popular del mundo por detrás de Google y Facebook y el sitio web preferido por limitad de los adolescentes. Tiene más de mil millones de usuarios que cada día ven (vemos) cientos de millones de horas de video sumadas a los miles de millones de visualizaciones desde que se fundó en 2005. La estadística de uso supera cada mes en más del 50% a la del mismo mes del año anterior. Por otro lado, muchos de esos usuarios son (somos) al mismo tiempo productores de contenido, lo que lleva a que durante cada minuto del día se suban a YouTube 300 horas de video. Es decir, 18000 unidades de tiempo por cada unidad transcurrida. (Tomas, 2015).

YouTube es el tercer espacio de internet más popular del mundo y el segundo buscador en volumen de búsqueda, siendo además el formato de video que más está creciendo y aquel por el que esta apostado las grandes plataformas de la web social, los usuarios de internet resuelven muchas de sus necesidades consultando videos de otros usuario o de organizaciones que comparten contenidos en ese formato. En ese contexto la biblioteca tiene al

mismo tiempo una oportunidad y la obligatoriedad de responder a la situación descrita. Cada vez son más los que entran al universo del video. El texto muestra ejemplos de uso en que se está realizando y ofrece algunas propuestas de mejora. (Leiva, 2015 citado por Tomas 2015).

Es un sitio Web en el cual los usuarios pueden subir compartir videos. (Mejia.2012, citado por Ochoa, 2013).

2.1.4.3. Comunicación

Ahora la comunicación interpersonal no es una situación de un momento, sino un estado virtual permanente .representa la inmediatez por encima del aplazamiento, todo es comunicable en el momento en que sucede. Se puede improvisar las relaciones sociales sobre la marcha; la planificación. (Gil, Guarme, López, Rodríguez y Vítores, 2014).

Psicología social de la comunicación, estamos ya situados y tenemos claro que la TIC no han surgido de la nada o como hubiera dicho Batenson, comunicar es estar en la orquesta. A lo largo de la historia hemos creado y utilizado tecnologías de intelecto distintas, que son al mismo tiempo producto y motor de las diferentes sociedades, y que conviven, bien como echo o bien como posibilidad, en cada uno de los momentos. Puesto que también sabemos ya que las TIC no son una cosa inevitables y sobrehumana, sino como sociedad las hemos hecho posible y reales, y que todos estos cambios los llevamos a cabo mediante un proceso vital que se denomina comunicación, se

hace necesario profundizar en que quiere decir comunicar y como se ha estudiado este proceso social tan importante. (Gil, Guarme, López, Rodríguez y Vitores, 2014).

A. Chat

(Termino proveniente del inglés que en español equivale a charlar), también conocido como cibercharla, designa una comunicación escrita realizada de manera instantánea mediante el uso del software y a través del internet entre dos, tres o más personas de manera pública a través de los llamados chats públicos (mediante los cuales cualquier usuario puede tener acceso a la conversación) o privada, en los que se comunica 2 personas y actual mente ya es posible que se comuniquen más de dos personas a la vez. (Mejía. 2012 citado por Ochoa, 2013).

B. Facebook

La mayoría de funciones de Facebook se basa en la idea de que hay personas en tu vida con la que quieres mantener en contacto. Ya sea amigos, familiares, compañeros de trabajo o conocidos, una vez establezcas una conexión con ellos en Facebook, serán considerados tus amigos. Sin amigos, Facebook puede dar la sensación de estar vacía. Por eso se ha creado diferentes maneras en la que puedes buscarlos sin dificultades. (Faerman, 2009)

C. Messenger

Messenger fue un programa de mensajería instantánea creado por Microsoft en 1999 y discontinuado en el 2007 debido a su reemplazo por Windows Live Messenger, y reemplazado ahora por Skype.

D. WhatsApp

WhatsApp es un fenómeno digno de estudio aparte de la conversación cara a cara de toda la vida, ha suprimido otros aspectos de nuestra cotidianidad tradicional, como los recados presenciales o la humilde nota de papel, antes era usual dejarse notas entre los miembros de la familia o entre compañeros de piso o de trabajo, las novedades diarias se modificaban por ese medio tan simple y arraigado entre la gente, avisos de no venir a comer, de esperarse unos a otros en tal o cual lugar o de tenerse que quedar alguna hora extra en el trabajo eran habituales ase un tiempo antes. Al igual que una mayoría de ciudadanos. (Castañón, 2014)

E. Twitter

Según Vega, Merino (2011), quien se realiza la siguiente pregunta, Entonces, ¿qué es twitter? Nosotros diríamos que es una conversación masiva entre entes privados que se lleva a cabo en un espacio público. Es una conversación en la que, además, se intercambia información y se delibera intensamente.

F. Juegos en red

Son aquellos videojuegos jugados vía internet independientemente de la plataforma. Puede trazarse de juegos multijugador, en los que se juegan con otras personas o juegos en red que se descargan desde la web y ejecuta en el navegador. (Mejia, 2012, citado por Ochoa en 2013)

2.2. Glosario de Términos Básicos

2.2.1. Tecnología

Es el avance tecnológico de la ciencia la cual pertenece a los aparatos tecnológicos

2.2.2. Información

Se refiere al conjunto de datos, códigos y que trasmite un significado a los individuos.

2.2.3. Comunicación

Compartir es un código o lenguaje entre dos o más personas mediante una conexión de la tecnología.

2.2.4. Tiempo libre

Tiempo que la gente le dedica a aquellas actividades que no corresponden a su trabajo formal ni a tareas domésticas esenciales. Su rasgo diferencial es que se trata de un tiempo recreativo.

2.2.5. Ocio

Es el sinónimo de tiempo libre tiempo en el que se dedica para realizar actividades recreativas activas y pasivas.

2.2.6. Computadora

Es una máquina que posee, al menos, una unidad central de procesamiento. Los dispositivos de entrada permiten el ingreso de datos, la CPU se encarga de su procesamiento (operaciones aritmético-lógicas) y los dispositivos de salida los comunican a otros medios. Es así, que la computadora recibe datos, los procesa y emite la información resultante.

2.2.7. Teléfono móvil

Es la comunicación a través de dispositivos que no están conectados mediante cables. El medio de transmisión es el aire y el mensaje se envía por medio de ondas electromagnéticas. Para la comunicación se utiliza el teléfono móvil que es un dispositivo inalámbrico electrónico que se usa para acceder y utilizar los servicios de la red de telefonía móvil.

2.2.8. Tablet

Una Tablet es una computadora con forma de tabla, sin teclado y con una gran pantalla sensible al tacto.

2.2.9. La televisión

Es un sistema de transmisión de imágenes y sonido a distancia a través de ondas hercianas. En el caso de la televisión por cable, la transmisión se concreta a través de una red especializada.

2.2.10. Equipo de sonido

Un equipo de sonido es un sistema de audio debidamente equilibrado en watts, los cuales han sido debidamente distribuidos desde los powers hacia las bocinas para lograr el máximo rendimiento posible del sistema.

2.2.11. Mp3

El Mp3 digital player, es un dispositivo trasmisor de música. Es un formato de compresión digital de audio; popularmente se le llama mp3 a las canciones mismas o grabaciones que emplean este formato,

2.2.12. Google

Google como buscador es su facilidad de uso. La página principal se limita a presentar el logotipo de la empresa. Un cuadro de búsqueda (para introducir los términos a buscar).

2.2.13. YouTube

Es un portal del Internet que permite a sus usuarios descargar, subir y visualizar videos. Que nos permitan soluciones en red, así como también nos brinda muchos beneficios

2.2.14. Facebook

Es un sitio web formado por muchas redes sociales relacionadas con una escuela, universidad, trabajo, región, etc. Dicha red nos permite comunicarnos rápidamente mediante conversaciones privadas y conversaciones en grupo, así como realizar publicaciones de imágenes frases sentimientos entre otros. Para realizar comentarios en las publicaciones

2.2.15. Messenger

Es un sitio web formado por muchas redes sociales relacionadas con una escuela, universidad, trabajo, región, etc. Para la comunicación directamente, mensajería.

2.2.16. WhatsApp

Es una aplicación de chat para teléfonos móviles de última generación, los llamados Smartphone. Permite el envío de mensajes de texto a través de sus usuarios. Su funcionamiento es idéntico al de los programas de mensajería instantánea para ordenador más comunes.

2.2.17. Chat

Comunicación en tiempo real que se realiza entre varios usuarios cuyas computadoras están conectadas a una red, generalmente Internet; los usuarios escriben mensajes en su teclado, y el texto aparece automáticamente y al instante en el monitor de todos los participantes.

2.3. Hipótesis

La tecnologías de la información y la comunicación en el uso del tiempo libre en estudiantes de la escuela profesional de Educación Física de la ciudad de Puno es desfavorable.

2.4. Sistema de Variables

2.4.1. Variable única

Predisposición por aprender

Cuadro N° 02. Operacionalización de variables

Variable	Dimensiones	Indicadores	Medición
Las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el Uso del Tiempo Libre	Tecnologías	<ul style="list-style-type: none"> ✓ utilización de la computadora en el tiempo libre. (-) ✓ Complemento mi aprendizaje accediendo a la computadora (+) ➤ Utilización del teléfono móvil para recrearse (+) ➤ Investigar los teléfonos móviles en el tiempo libre (-) ➤ Conocer los dispositivos móviles para adquirir y comunicarme (-) ✓ Conocer y manejar la Tablet para recrearme (-) ✓ Utilización de la Tablet para complementar mi aprendizaje recreándome (+) ➤ Visualización la televisión en el tiempo libre (+) ➤ Concurrir al cine en el tiempo libre (+) ✓ Escucho en un equipo de sonido para recrearme (+) ✓ Utilización del equipo de sonido para complementar mi aprendizaje (+) ➤ Recreación mediante Mp3 en el tiempo libre(+) ➤ Tentación del mp3 en el vicio de la música (+) ✓ Utilización de la radio para la recreación (+) ✓ Complementando el aprendizaje escuchando la radio en el tiempo libre (+) 	Muy favorable (142 – 160)
	Información	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Búsqueda de la información no adecuada en la página web de Google para en mi tiempo libre (-) ✓ Utilización de la página web de Google para recrearme (+) ✓ Conociendo mediante la 	Favorable (115 – 141)

		utilización de la página web de Google (+) ➤ Visualización de videos en la página web de YouTube en el tiempo recreacional (-) ➤ Complementado el aprendizaje buscando soluciones en YouTube (+) ➤ Compartir videos en YouTube (-)	Ni favorable ni desfavorable (83 – 114)
	Comunicación	✓ Conociendo funciones del Facebook en el tiempo libre ✓ Vicio ala comunicación del Facebook en el tiempo recreacional (-) ✓ Publicaciones y comentarios en Facebook móvil en el tiempo recreacional (+) ➤ Complejidad de comunicación en Messenger en el tiempo recreacional (+) ➤ Comunicación frecuentemente con familiares por el Messenger en el tiempo libre (+) ✓ Utilización del WhatsApp en el tiempo recreacional (-) ✓ Comunicación por el WhatsApp con conocidos en el tiempo recreacional + ➤ Utilización del Twitter para comunicarse en el tiempo recreacional (-) ✓ Recreación Juegos en red en el tiempo libre (+) ✓ Vicio del Juegos en red de la internet en el tiempo libre (-) ✓ Utilización de los videojuegos en el tiempo recreacional (-)	Desfavorable (56 – 82) Muy desfavorable (0 – 55)

(-): Negativo (+): Positivo; en el instrumento de evaluación

CAPÍTULO III

DISEÑO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo y Diseño de la investigación

El presente trabajo de investigación es de tipo descriptivo, se determina en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación en el tiempo libre que poseen los estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física de la Universidad Nacional del Altiplano de la ciudad de Puno.

El presente estudio responde al diseño descriptivo diagnóstico. Porque realizamos una encuesta para conocer el uso de las tecnologías de la información y la comunicación en el tiempo libre que poseen los estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física de la Universidad Nacional del Altiplano de la ciudad de Puno.

3.2. Población y Muestra de Investigación

La población de estudio está constituida por la totalidad de estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional del Altiplano matriculado en el año 2015-II, con una totalidad de 256 estudiantes del primer semestre matriculados correspondientemente.

Tabla N° 1

Población y muestra de la investigación

semestre	Frecuencia	%
I	38	15
II	35	14
III	30	12
IV	26	10
V	20	8
VI	26	10
VII	23	9
VIII	27	11
IX	18	7
X	13	5
TOTAL	256	100

Fuente: Reporte de matrículas 2015 – II, coordinación académica.

La muestra de estudio, responde a un muestreo probabilístico y, desde esa perspectiva se determinó la muestra considerando lo siguiente:

- a) Tamaño del universo: 256
- b) Error máximo aceptable: 5%
- c) Porcentaje estimado de la muestra: 160%
- d) Nivel deseado de confianza: 95%

De acuerdo el cálculo del software estadístico Decisión Analyst STATSTM 2.0, la muestra quedo representada por 160 estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional del Altiplano de la ciudad de Puno

Ubicación y Descripción de la Población

Los sujetos de estudio se encuentran en la ciudad de Puno, la misma que es capital de la Provincia y Región Puno, ubicada a 3827 msnm, comprendido desde la orilla oeste del lago Titicaca, en la bahía interior de Puno (antes Paucarcolla), sobre una superficie ligeramente ondulada (la parte céntrica), rodeada por cerros; la parte alta de la ciudad tiene una superficie semiplana (Comunidad Mi Perú, Yanamayo).

La población de estudio provienen es su mayoría de las zonas rurales quienes son de distintas clases sociales y niveles económicos distintos, del departamento de puno de distintas provincias y distritos, para acudir a su centro de estudio universitario de la carrera de la Escuela Profesional de Educación Física, así como también del Perú. Se podría decir que la mayoría provienes de nuestro departamento de puno.

3.3. Instrumentos

La presente investigación está desarrollada con la escala tipo Liker; cuyo creador es Rensis Likert, un enfoque que desarrollo en los años treinta; las actitudes de los estudiantes se relacionan directamente con el comportamiento que tenemos en torno a las tecnologías de la información y la comunicación.

Las actitudes tienen dos propiedades dirección (positiva o negativa) intensidad (alta o baja).

La forma más conocida para medir actitudes son escalas la que tomaremos como referencia la escala de Liker; solo que en esta oportunidad cambiaremos los valores del cuestionario invirtiendo los valores para sacar los resultados finales.

Confiabilidad

En ese sentido, la confiabilidad del cuestionario del uso de las tecnologías de la información y la comunicación en el tiempo libre de os estudiantes universitarios se dio por medio del Coeficiente Alpha de Cronbach, realizado en el programa SPS versión 22 legando aun resultado de 86.

CAPÍTULO IV

4.1. ANÁLISIS DE INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

En el presente trabajo de investigación logramos los resultados obtenidos de la muestra investigación, los estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física, Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional del Altiplano.

Dando a conocer mediante el cuadro estadístico los resultados de la encuesta realizadas a los alumnos de dicha Escuela Profesional.

El uso de las tecnologías

CUADRO N° 01

En mi tiempo libre utilizo la computadora a menudo para recrearme

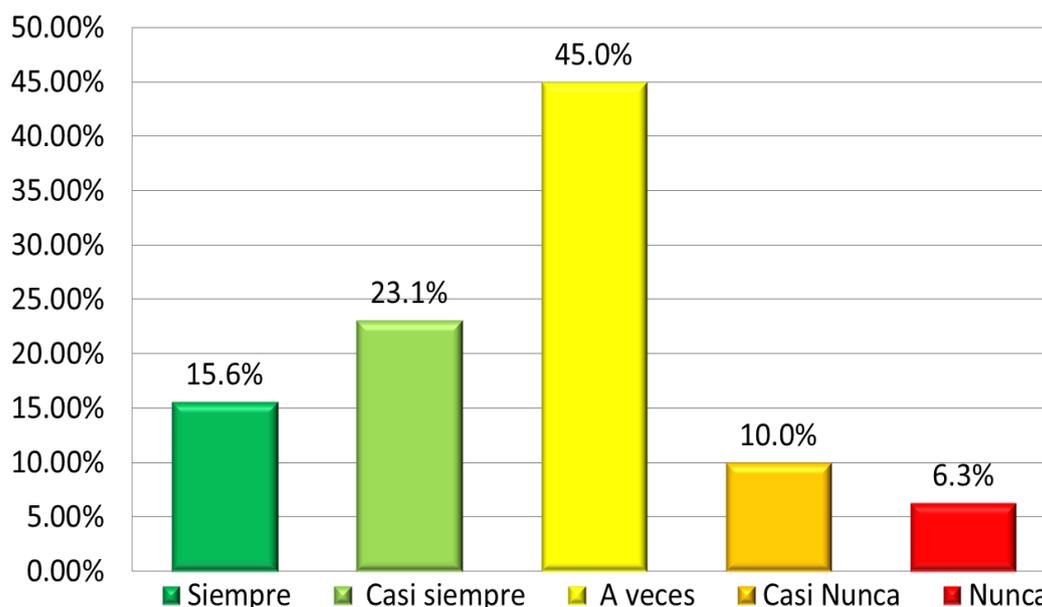
	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	25	15,6
Casi siempre	37	23,1
A veces	72	45,0
Casi nunca	16	10,0
Nunca	10	6,3
Total	160	100,0

FUENTE: Encuesta aplicada estudiantes de la E.P.E.F. de la UNA. Puno

ELABORADO: Por el investigador.

GRÁFICO N° 01

En mi tiempo libre utilizo la computadora a menudo para recrearme



FUENTE: Cuadro N°1

ELABORADO: Por el Investigador.

INTERPRETACIÓN: El 45.0% de los estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física **a veces** en su tiempo libre utiliza la computadora a menudo para recrearse, el 23.1% **casi siempre**, el 15.6% **siempre**, el 10.0% **casi nunca** y el 6.3% **nunca**.

CUADRO Nº 02

Utilizo el teléfono móvil constantemente después de clases para comunicarme y recrearme.

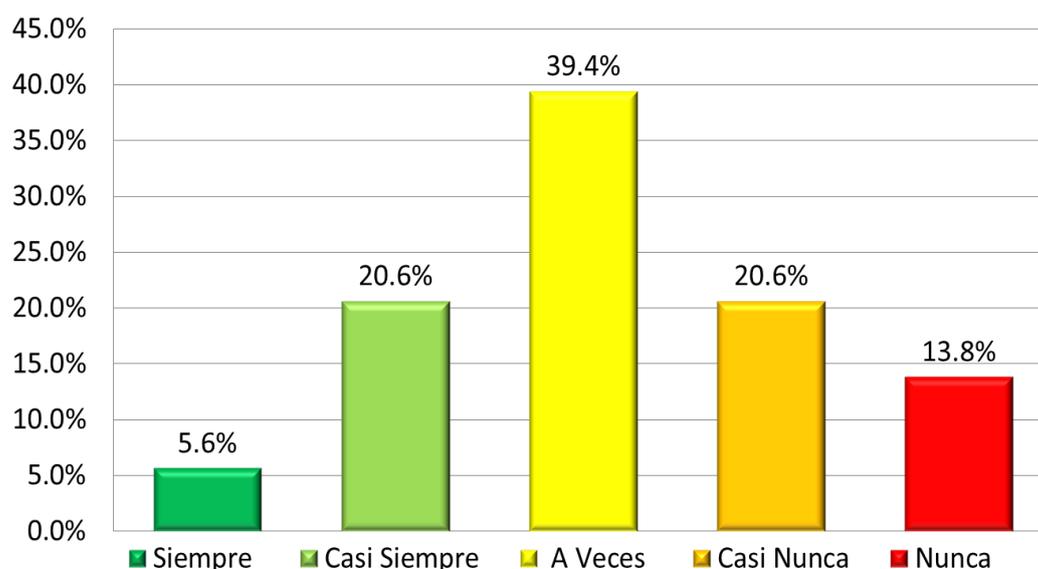
	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	9	5,6
Casi siempre	33	20,6
A veces	63	39,4
Casi nunca	33	20,6
Nunca	22	13,8
Total	160	100,0

FUENTE: Encuesta aplicada estudiantes de la E.P.E.F. de la UNA. Puno

ELABORADO: Por el investigador.

GRÁFICO Nº 02

Utilizo el teléfono móvil constantemente después de clases para comunicarme y recrearme.



FUENTE: Cuadro Nº2

ELABORADO: Por el Investigador.

INTERPRETACIÓN: El 39.4% de los estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física Utilizo el teléfono móvil constantemente después de clases para comunicarse y recrearse a veces, el 20.6% casi siempre, el 20.6% casi nunca, el 13.8% nunca y el 5.6% siempre.

CUADRO Nº 03

Conozco los dispositivos móviles y los adquiero constantemente en mi tiempo libre para comunicarme y recrearme.

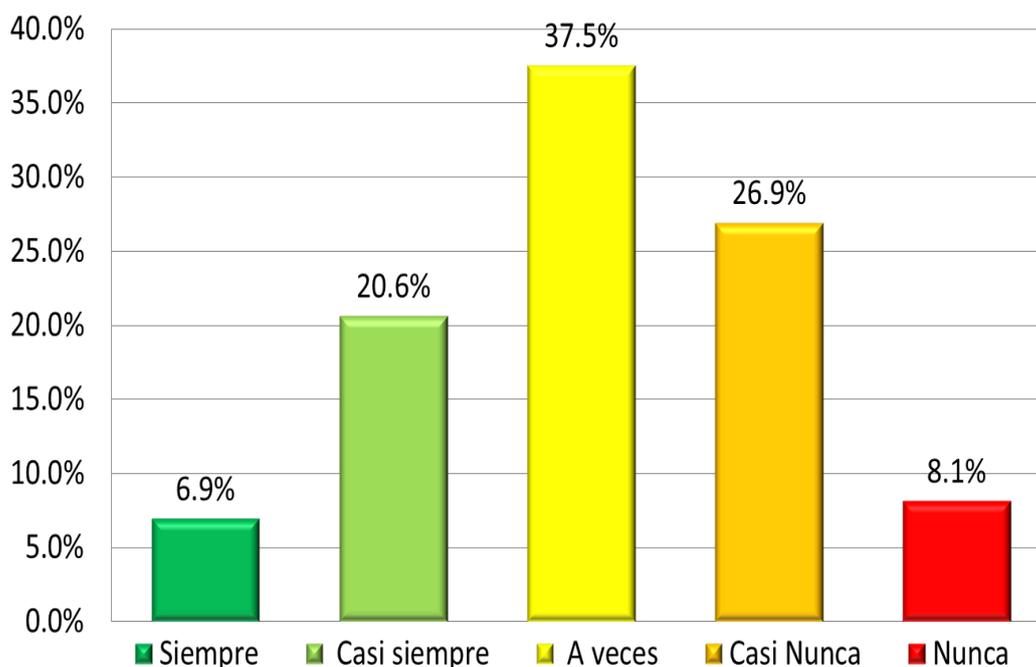
Rotulo de fila	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	11	6,9
Casi siempre	33	20,6
A veces	60	37,5
Casi nunca	43	26,9
Nunca	13	8,1
Total	160	100,0

FUENTE: Encuesta aplicada estudiantes de la E.P.E.F. de la UNA. Puno

ELABORADO: Por el investigador.

GRÁFICO Nº 03

Conozco los dispositivos móviles y los adquiero constantemente en mi tiempo libre para comunicarme y recrearme.



FUENTE: Cuadro N°3

ELABORADO: Por el Investigador.

INTERPRETACIÓN: El 37.5% de estudiantes a veces adquiere dispositivos móviles constantemente, el 26.9% casi nunca, el 20.6% casi siempre, el 8.1% nunca, y el 6.9% siempre.

CUADRO N° 04

Conozco una Tablet y lo uso cuando puedo o me lo prestan para jugar constantemente.

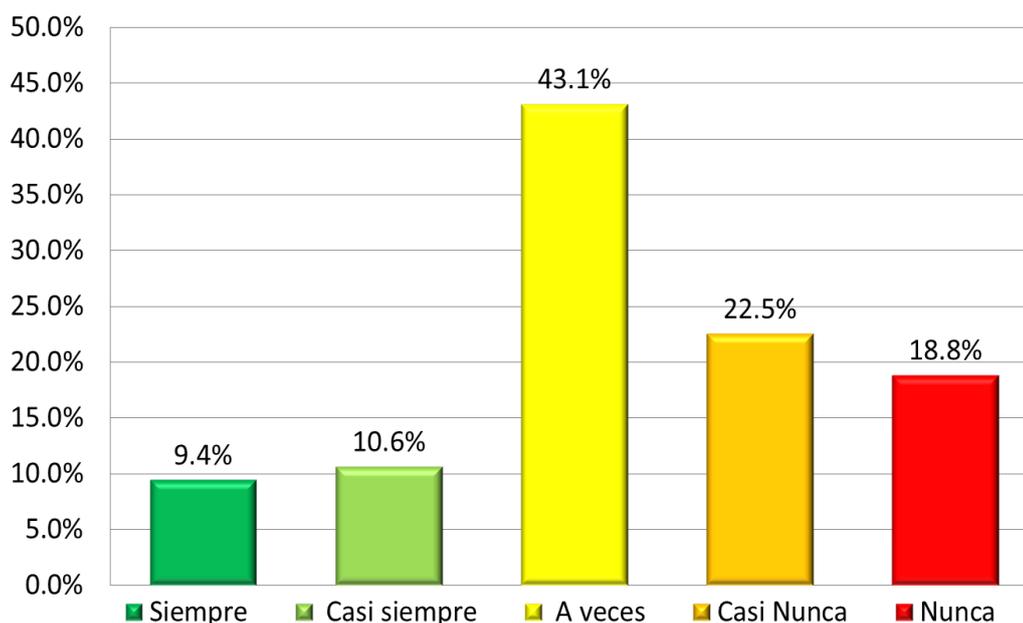
	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	15	9,4
Casi siempre	16	10,0
A veces	39	24,4
Casi nunca	50	31,3
Nunca	40	25,0
Total	160	100,0

FUENTE: Encuesta aplicada estudiantes de la E.P.E.F. de la UNA. Puno

ELABORADO: Por el investigador.

GRÁFICO N° 04

Conozco una Tablet y lo uso cuando puedo o me lo prestan para jugar constantemente.



FUENTE: Cuadro N°4

ELABORADO: Por el Investigador.

INTERPRETACIÓN: El 43.1% de estudiantes a veces usa la Tablet para jugar constantemente, el 22.5% casi nunca, el 18.8% nunca, el 10.6% casi siempre y el 9.4% siempre.

CUADRO Nº 05

Me gusta recrearme cuando escucho música, novelas y grabaciones en mi MP3.

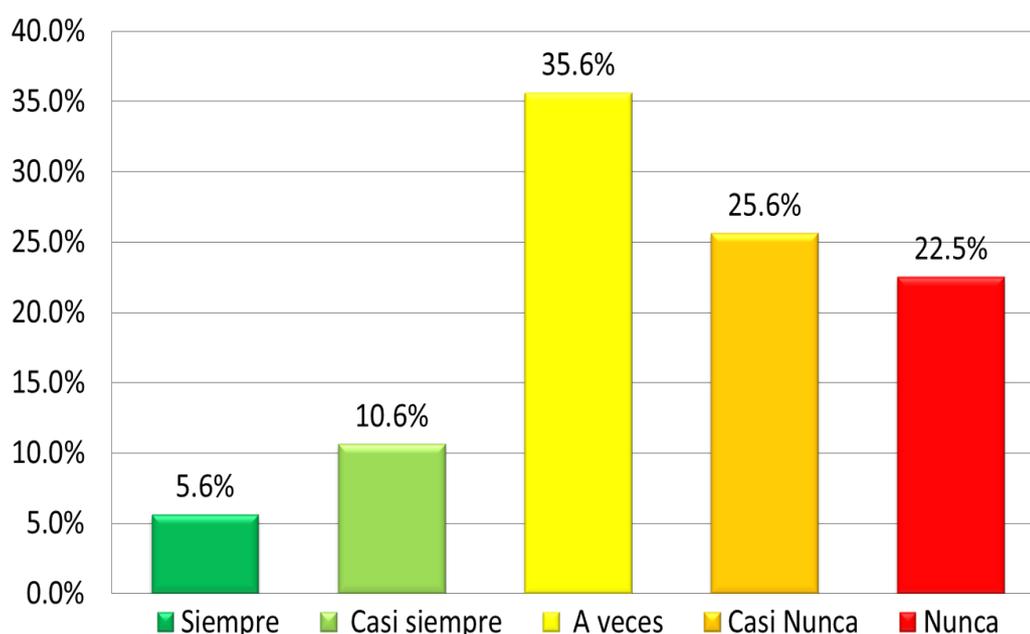
	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	9	5,6
Casi siempre	17	10,6
A veces	57	35,6
Casi nunca	41	25,6
Nunca	36	22,5
Total	160	100,0

FUENTE: Encuesta aplicada estudiantes de la E.P.E.F. de la UNA. Puno

ELABORADO: Por el investigador.

GRÁFICO Nº 05

Me gusta recrearme cuando escucho música, novelas y grabaciones en mi MP3.



FUENTE: Cuadro N°5

ELABORADO: Por el Investigador.

INTERPRETACIÓN: El 35.6%, de estudiantes a veces les gusta escuchar músicas novelas o grabaciones de su MP3 portátil, el 25.6% casi nunca, el 22.5% nunca, el 10.6% casi siempre y el 5.6% siempre

CUADRO Nº 06

Cuando tengo tiempo y estoy en casa escucho música constantemente mediante el equipo de sonido con la finalidad de recrearme.

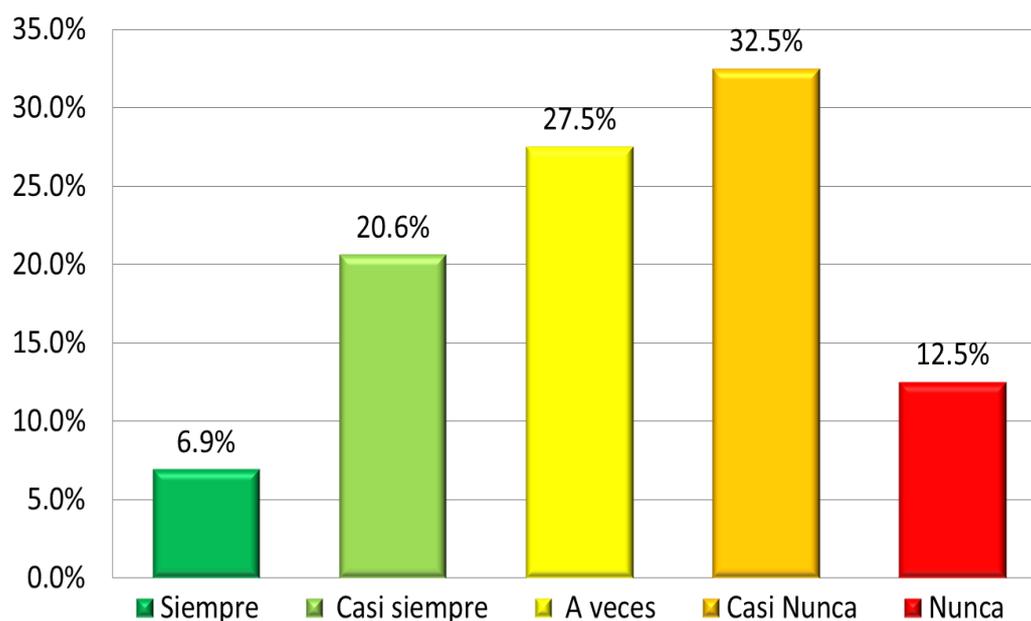
	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	11	6,9
Casi siempre	33	20,6
A veces	44	27,5
Casi nunca	52	32,5
Nunca	20	12,5
Total	160	100,0

FUENTE: Encuesta aplicada estudiantes de la E.P.E.F. de la UNA. Puno

ELABORADO: Por el investigador.

GRÁFICO Nº 06

Cuando tengo tiempo y estoy en casa escucho música constantemente mediante el equipo de sonido con la finalidad de recrearme.



FUEN

TE: Cuadro N°6

ELABORADO: Por el Investigador.

INTERPRETACIÓN: El 32.5%, casi nunca escucha música del equipo de sonido, en su tiempo libre con la finalidad de recrearse, el 27.5% a veces, el 20.6% casi siempre, el 12.5% nunca y el 6.9% siempre.

CUADRO Nº 07

Concurro al cine solo, con un o unos amigos (as) cuando tengo tiempo para recrearme y no aburrirme.

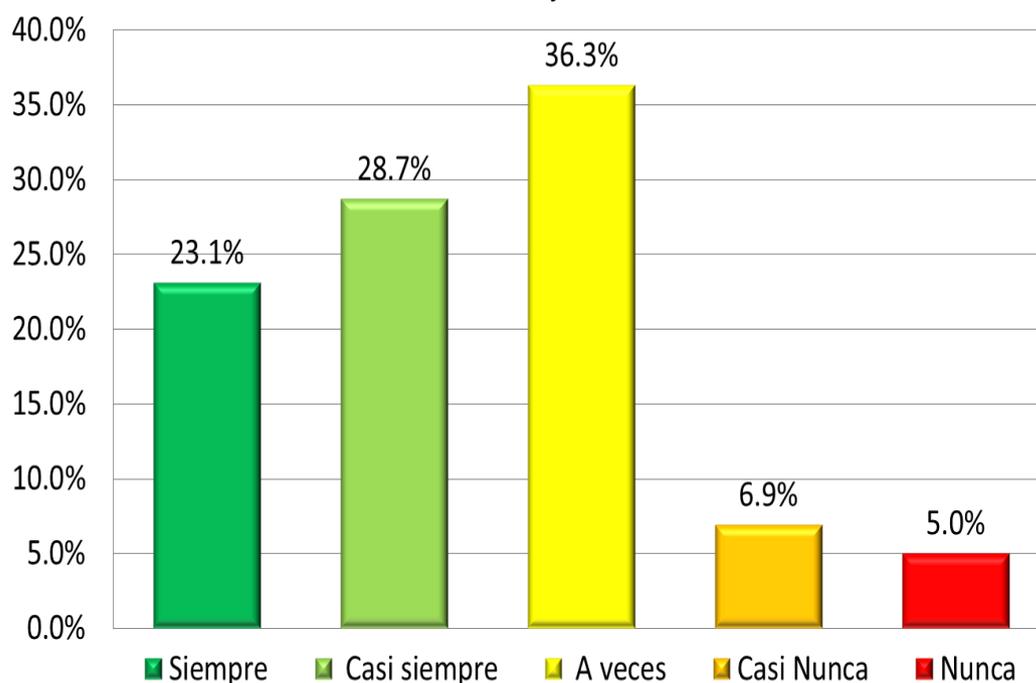
	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	37	23,1
Casi siempre	46	28,7
A veces	58	36,3
Casi nunca	11	6,9
Nunca	8	5,0
Total	160	100,0

FUENTE: Encuesta aplicada estudiantes de la E.P.E.F. de la UNA. Puno

ELABORADO: Por el investigador.

GRÁFICO Nº 07

Concurro al cine solo, con un o unos amigos (as) cuando tengo tiempo para recrearme y no aburrirme.



FUENTE: Cuadro N°7

ELABORADO: Por el Investigador.

INTERPRETACIÓN: El 23.1%, muy favorable, el 28.8% favorable, el 36.3% ni favorable ni desfavorable, el 6.9% desfavorable y el 5% muy desfavorable, concurre al cine para recrearse.

CUADRO Nº 08

En mi tiempo libre, ocasionalmente utilizo el equipo de sonido con CD. Radio y USB. Para complementar mis aprendizajes y recrearme.

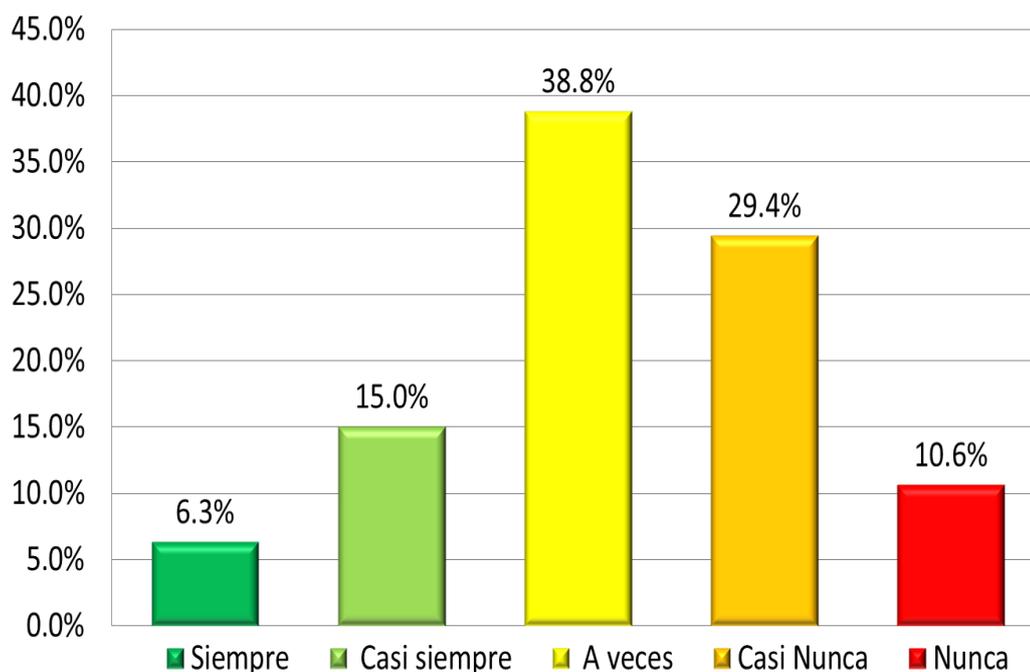
	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	10	6,3
Casi siempre	24	15,0
A veces	62	38,8
Casi nunca	47	29,4
Nunca	17	10,6
Total	160	100,0

FUENTE: Encuesta aplicada estudiantes de la E.P.E.F. de la UNA. Puno

ELABORADO: Por el investigador.

GRÁFICO Nº 08

En mi tiempo libre, ocasionalmente utilizo el equipo de sonido con CD. Radio y USB. Para complementar mis aprendizajes y recrearme.



FUENTE: Cuadro N°8

ELABORADO: Por el Investigador

INTERPRETACIÓN: El 38.8%, de estudiante a veces u ocasionalmente utiliza el equipo de sonido con CD. Radio y USB para complementar su aprendizaje y recrearse en su tiempo libre, el 29.4% casi nunca, el 15% casi siempre, el 10.6%nunca y el 6.3% siempre.

CUADRO Nº 09

No caigo en la tentación de mi MP3 a menudo para no caer en el vicio de la música.

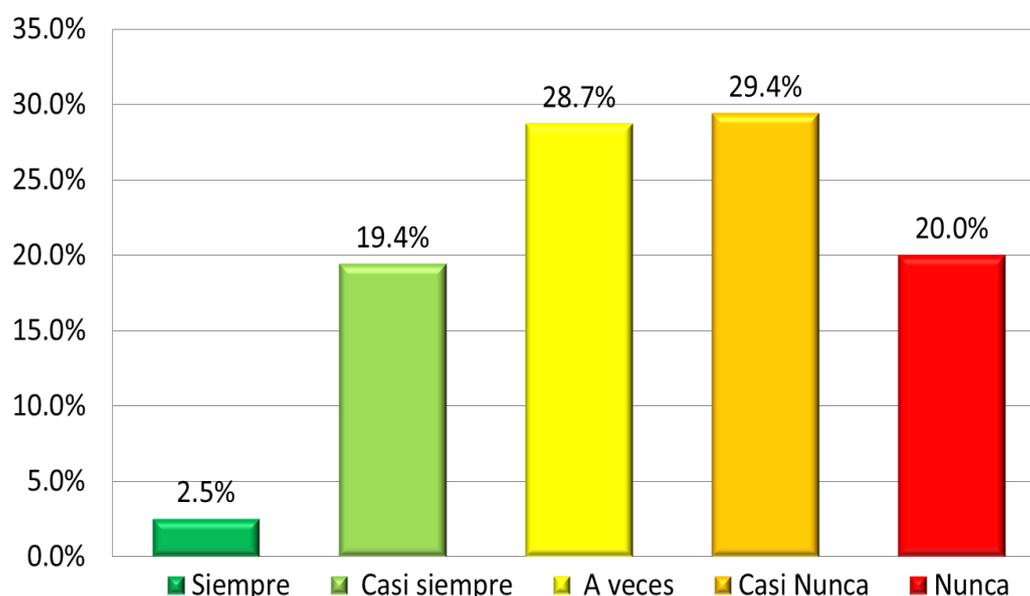
	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	4	2,5
Casi siempre	31	19,4
A veces	46	28,7
Casi nunca	47	29,4
Nunca	32	20,0
Total	160	100,0

FUENTE: Encuesta aplicada estudiantes de la E.P.E.F. de la UNA. Puno

ELABORADO: Por el investigador.

GRÁFICO Nº 09

No caigo en la tentación de mi MP3 a menudo para no caer en el vicio de la música.



FUENTE: Cuadro N°9

ELABORADO: Por el Investigador

INTERPRETACIÓN: El 29.4% de estudiantes casi nunca cae en la tentación del vicio de la música del MP3 portátil, el 28.7% a veces, el 20% nunca, el 19.4% casi siempre y el 2.5% siempre.

CUADRO N° 10

Uso a menudo la computadora después de clases para recrearme y complementar mis aprendizajes.

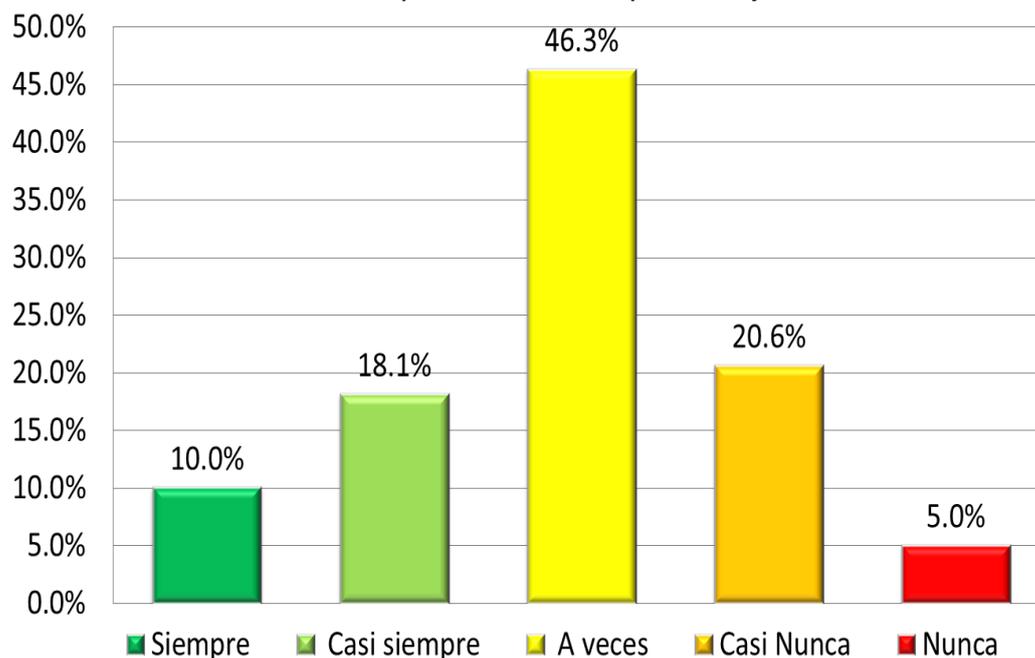
	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	16	10,0
Casi siempre	29	18,1
A veces	74	46,3
Casi nunca	33	20,6
Nunca	8	5,0
Total	160	100,0

FUENTE: Encuesta aplicada estudiantes de la E.P.E.F. de la UNA. Puno

ELABORADO: Por el investigador.

GRÁFICO N° 10

Uso a menudo la computadora después de clases para recrearme y complementar mis aprendizajes.



FUEN

TE: Cuadro N°10

ELABORADO: Por el Investigador

INTERPRETACIÓN: El 46.3%, de los estudiantes a veces usan la computadora después de clases para recrearse y complementar sus aprendizajes, el 20.6% casi nunca, el 18.1% casi siempre, el 10% siempre y el 5% nunca.

CUADRO N° 11

En mi tiempo libre me dedico a averiguar celulares y adquirirlos para recrearme constantemente.

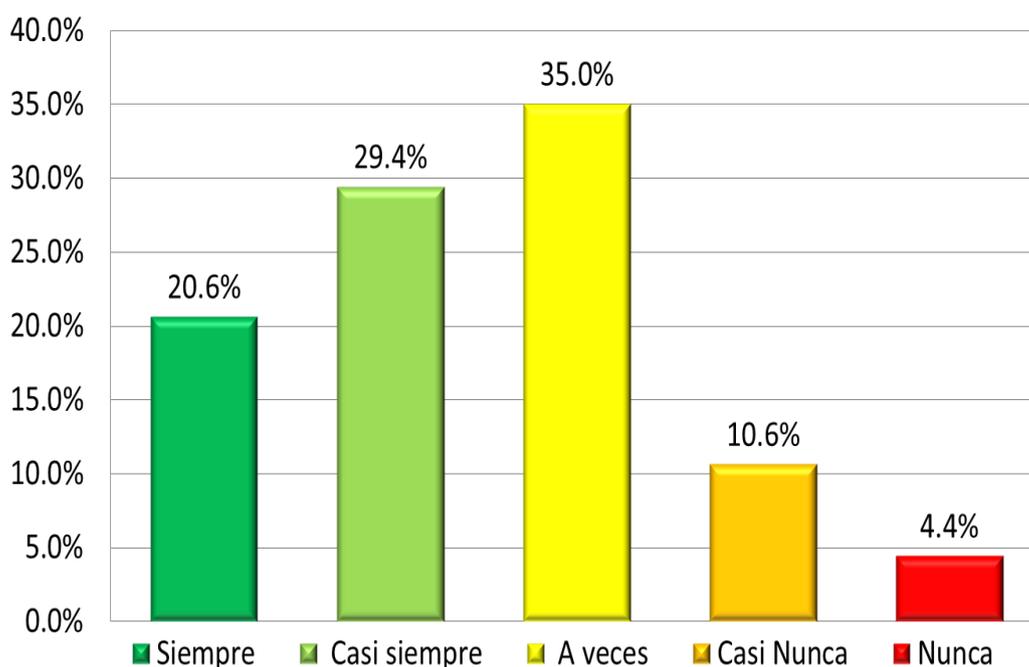
	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	33	20,6
Casi siempre	47	29,4
A veces	56	35,0
Casi nunca	17	10,6
Nunca	7	4,4
Total	160	100,0

FUENTE: Encuesta aplicada estudiantes de la E.P.E.F. de la UNA. Puno

ELABORADO: Por el investigador.

GRÁFICO N° 11

En mi tiempo libre me dedico a averiguar celulares y adquirirlos para recrearme constantemente.



FUENTE: Cuadro N°11

ELABORADO: Por el Investigador

INTERPRETACIÓN: El 35% de los estudiantes a veces dedica su tiempo libre a averiguar celulares y adquirirlos para recrearse constantemente, el 29.4% casi siempre, el 20.6% siempre, el 10.6% casi nunca y el 4.4% nunca.

CUADRO Nº 12

En mi tiempo libre uso constantemente el teléfono móvil para comunicarme, salir a recrearme con mis amigos.

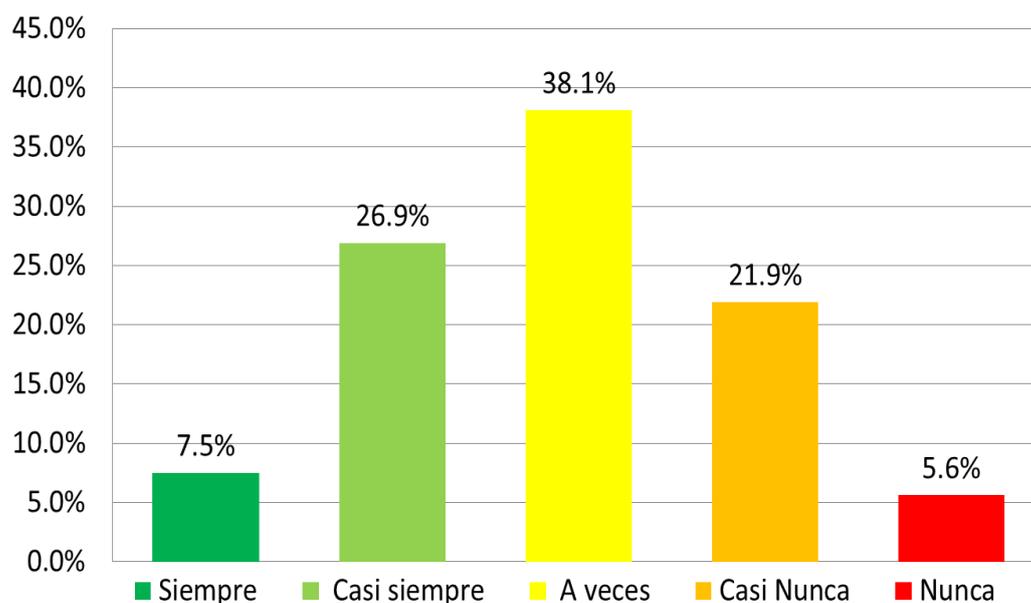
	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	12	7,5
Casi siempre	43	26,9
A veces	61	38,1
Casi nunca	35	21,9
Nunca	9	5,6
Total	160	100,0

FUENTE: Encuesta aplicada estudiantes de la E.P.E.F. de la UNA. Puno

ELABORADO: Por el investigador.

GRÁFICO Nº 12

En mi tiempo libre uso constantemente el teléfono móvil para comunicarme, salir a recrearme con mis amigos.



FUEN

TE: Cuadro Nº12

ELABORADO: Por el Investigador

INTERPRETACIÓN: El 38.1% de los estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física a veces usa el teléfono móvil para comunicarse en su tiempo libre con sus amigos, el 26.9% casi siempre, el 21.9% casi nunca, el 7.5% siempre y el 5.6% nunca.

CUADRO Nº 13

Quando me siento aburrido voy al internet a comunicarme o chatear constantemente y no controlo la noción del tiempo.

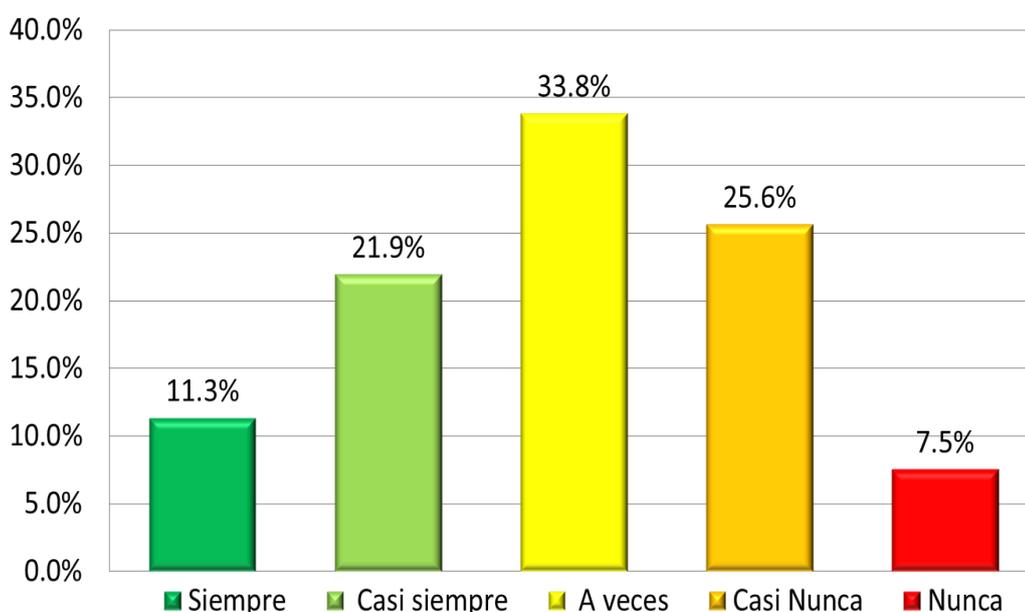
	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	18	11,3
Casi siempre	35	21,9
A veces	54	33,8
Casi nunca	41	25,6
Nunca	12	7,5
Total	160	100,0

FUENTE: Encuesta aplicada estudiantes de la E.P.E.F. de la UNA. Puno

ELABORADO: Por el investigador.

GRÁFICO Nº 13

Quando me siento aburrido voy al internet a comunicarme o chatear constantemente y no controlo la noción del tiempo.



FUENTE: Cuadro N°13

ELABORADO: Por el Investigador

INTERPRETACIÓN: El 33.8% de estudiantes de la Escuela Profesional de Educación física a veces se dirige al internet a comunicarse constantemente y no controla la noción de su tiempo, el 25.6% casi nunca, el 21.9% casi siempre, el 11.3% siempre y el 7.5% nunca.

CUADRO Nº 14

Quando estoy con tiempo dentro al Facebook en mi celular para realizar comentarios en publicaciones, y así recrearme

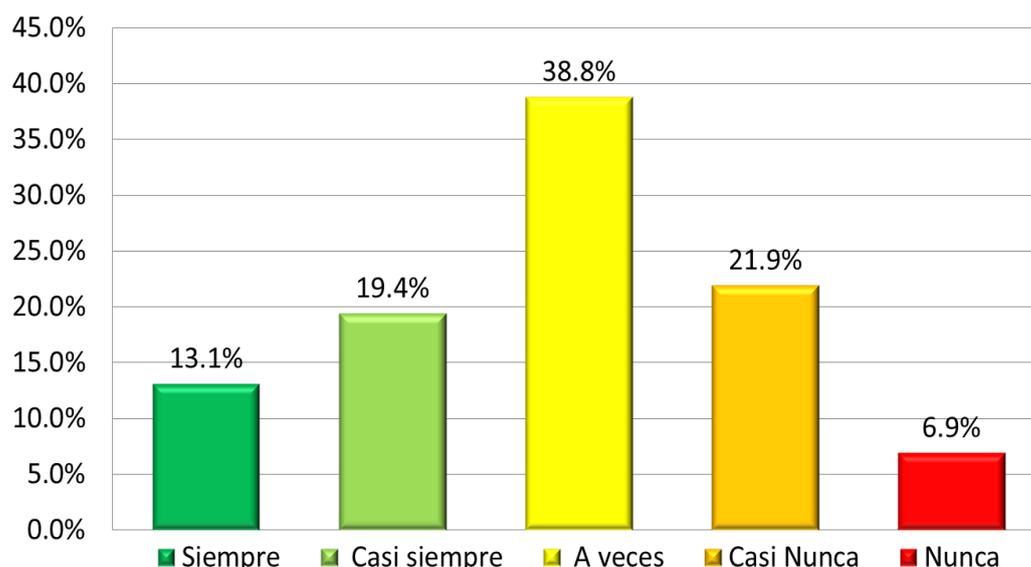
	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	21	13,1
Casi siempre	31	19,4
A veces	62	38,8
Casi nunca	35	21,9
Nunca	11	6,9
Total	160	100,0

FUENTE: Encuesta aplicada estudiantes de la E.P.E.F. de la UNA. Puno

ELABORADO: Por el investigador.

GRÁFICO Nº 14

Quando estoy con tiempo dentro al Facebook en mi celular para realizar comentarios en publicaciones, y así recrearme



FUENTE: Cuadro N°14

ELABORADO: Por el Investigador

INTERPRETACIÓN: El 38.8% de los estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física a veces en su tiempo libre utiliza su celular para ingresar a la página Web del Facebook para realizar comentarios y publicaciones, el 21.9% casi nunca, el 19.4% casi siempre, el 13.1% siempre y el 6.9% nunca.

- El uso de la información

CUADRO Nº 15

Me distraigo en el internet principalmente utilizo la página web de Google para recrearme y completar mi aprendizaje.

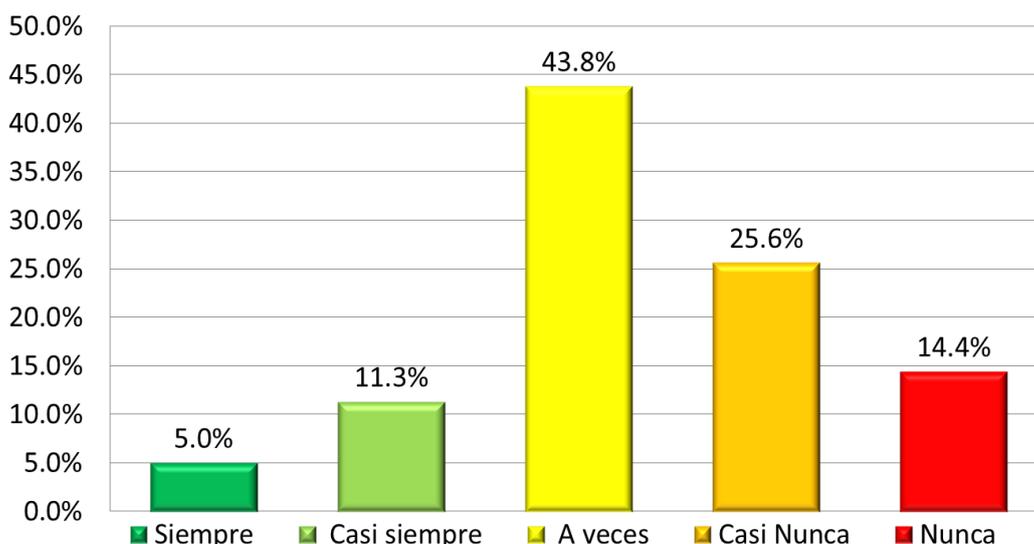
	Frecuencia	Porcentaje
siempre	8	5,0
Casi siempre	18	11,3
A veces	70	43,8
Casi nunca	41	25,6
Nunca	23	14,4
Total	160	100,0

FUENTE: Encuesta aplicada estudiantes de la E.P.E.F. de la UNA. Puno

ELABORADO: Por el investigador.

GRÁFICO Nº 15

Me distraigo en el internet principalmente utilizo la página web de Google para recrearme y completar mi aprendizaje.



FUE

NTE: Cuadro Nº15

ELABORADO: Por el Investigador.

INTERPRETACIÓN: El 43.8% de los estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física se distrae en el internet principalmente utiliza la página web de Google para recrearse y completar su aprendizaje a veces, el 25,6% casi nunca, el 14, 4% nunca, el 11.3% casi siempre y el 5.0% siempre.

CUADRO Nº 16

Busco apoyo y soluciones en YouTube para juegos, películas, novelas, y así complementar mi aprendizaje.

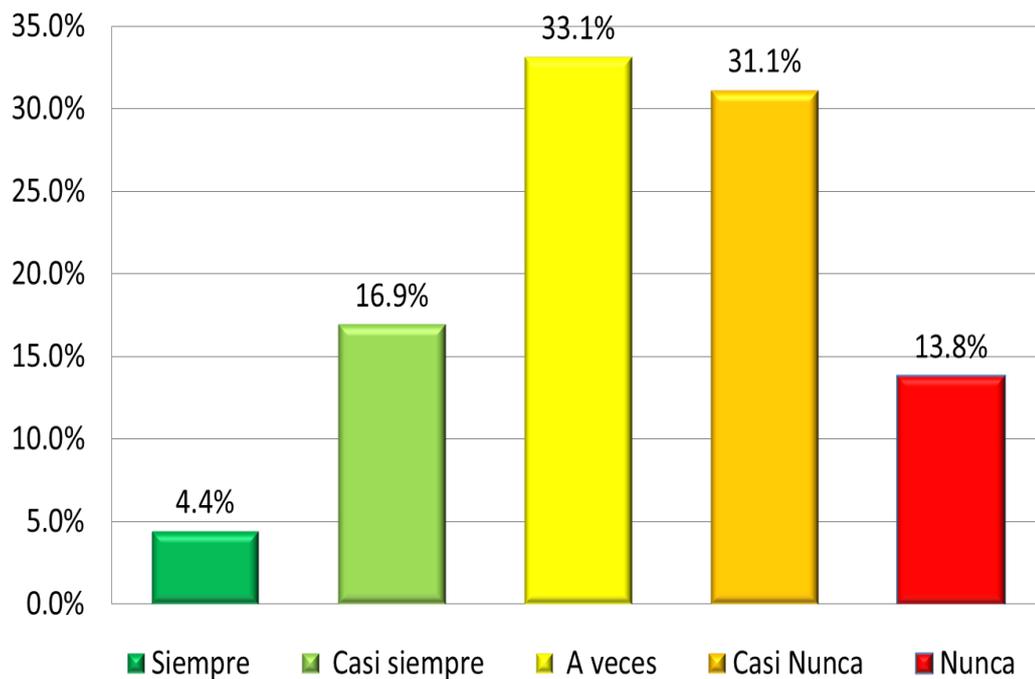
	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	7	4,4
Casi siempre	27	16,9
A veces	53	33,1
Casi nunca	51	31,9
Nunca	22	13,8
Siempre	160	100,0

FUENTE: Encuesta aplicada estudiantes de la E.P.E.F. de la UNA. Puno

ELABORADO: Por el investigador.

GRÁFICO Nº 16

Busco apoyo y soluciones en YouTube para juegos, películas, novelas, y así complementar mi aprendizaje.



FUENTE: Cuadro Nº16

ELABORADO: Por el Investigador.

INTERPRETACIÓN: el 33.1% de los estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física a veces busca apoyo en y soluciones en YouTube para juegos películas novelas y así complementar sus aprendizajes, el 31.1% casi nunca, el 16.9% casi siempre, el 13.8% nunca y el 4.4% siempre.

CUADRO Nº 17

Constantemente chateo con dos, tres o más personas mediante la interne cuando tengo tiempo y así recrearme.

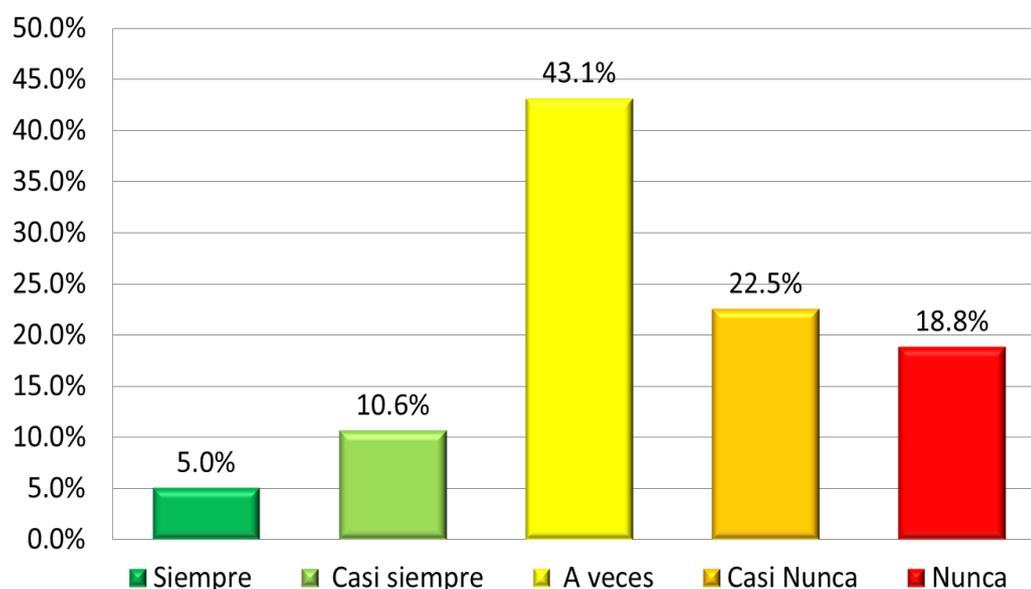
	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	8	5,0
Casi siempre	17	10,6
A veces	69	43,1
Casi nunca	36	22,5
Nunca	30	18,8
Total	160	100,0

FUENTE: Encuesta aplicada estudiantes de la E.P.E.F. de la UNA. Puno

ELABORADO: Por el investigador.

GRÁFICO Nº 17

Constantemente chateo con dos, tres o más personas mediante el internet cuando tengo tiempo y así recrearme.



FUENTE: Cuadro N°17

ELABORADO: Por el Investigador.

INTERPRETACIÓN: El 43.1%, de los estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física a veces se comunica mediante el internet cuando tiene tiempo, el 22.5% casi nunca, el 18.8% nunca, el 10.6% casi siempre y el 5% siempre.

CUADRO N° 18

Me siento aburrido y busco información no adecuada constante en Google para recrearme.

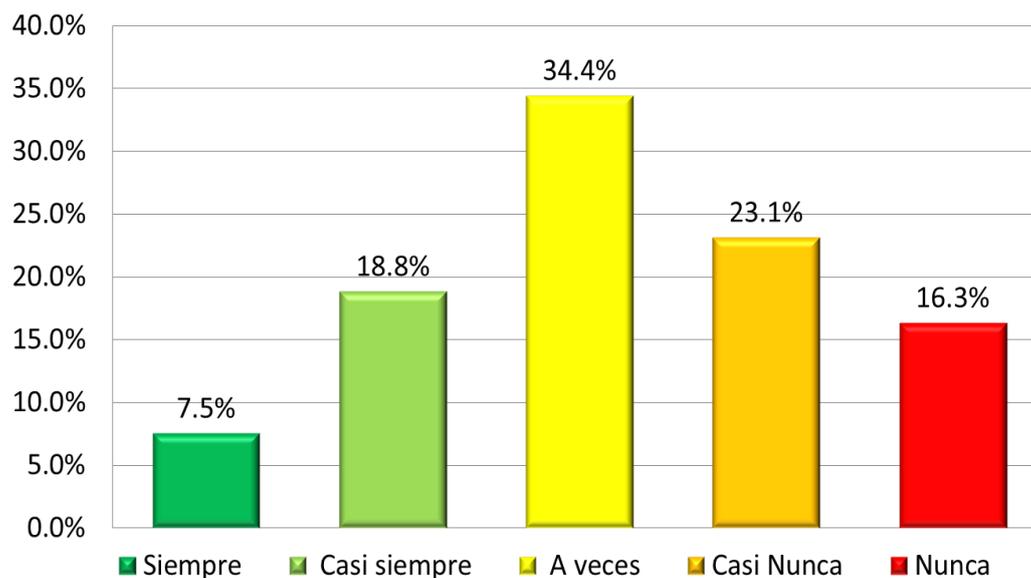
	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	12	7,5
Casi siempre	30	18,8
A veces	55	34,4
Casi nunca	37	23,1
Nunca	26	16,3
Total	160	100,0

FUENTE: Encuesta aplicada estudiantes de la E.P.E.F. de la UNA. Puno

ELABORADO: Por el investigador.

GRÁFICO N° 18

Me siento aburrido y busco información no adecuada constante en Google para recrearme.



FUENTE: Cuadro N°18

ELABORADO: Por el Investigador.

INTERPRETACIÓN: El 34.4% de los estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física a veces busca información no adecuada en la página Web de Google para recrearse, el 23.1% casi nunca, el 18.8% casi siempre, el 16.3% nunca y el 7.5% siempre.

CUADRO Nº 19

Conozco y utilizo las páginas web de Google cuando voy a recrearme.

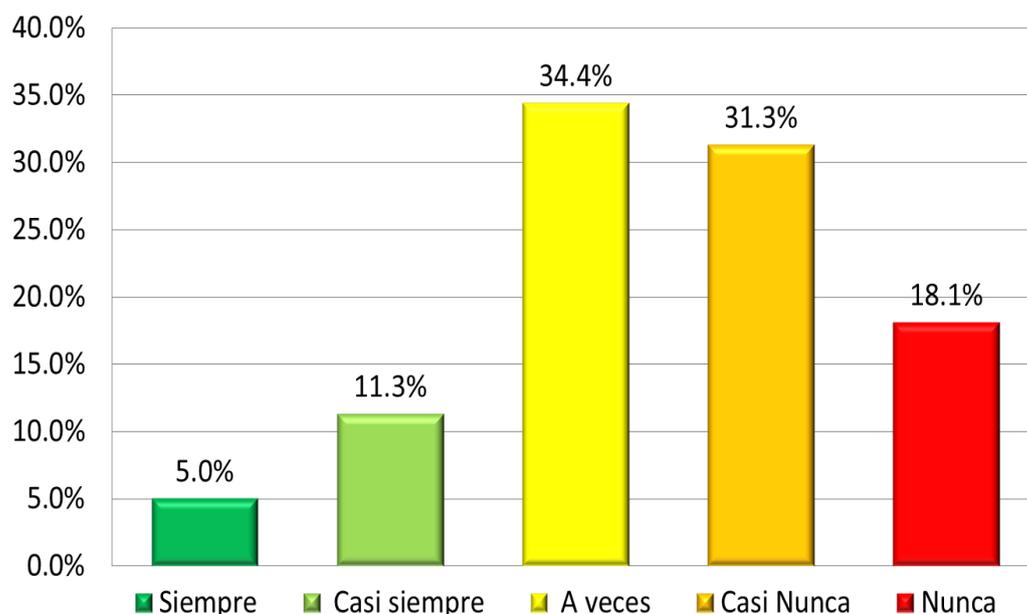
	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	8	5,0
Casi siempre	18	11,3
A veces	55	34,4
Casi nunca	50	31,3
Nunca	29	18,1
Total	160	100,0

FUENTE: Encuesta aplicada estudiantes de la E.P.E.F. de la UNA. Puno

ELABORADO: Por el investigador.

GRÁFICO Nº 19

Conozco y utilizo las páginas web de Google cuando voy a recrearme.



FUENTE: Cuadro Nº19

ELABORADO: Por el Investigador.

INTERPRETACIÓN: El 34.4% de los estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física a veces utiliza y conoce la página Web de Google, el 31.3% casi nunca, el 18.1% nunca, el 11.3% casi siempre y el 5% siempre.

CUADRO N° 20

Comparto videos mediante la página web de YouTube en mi tiempo libre constantemente y estoy propenso al vicio.

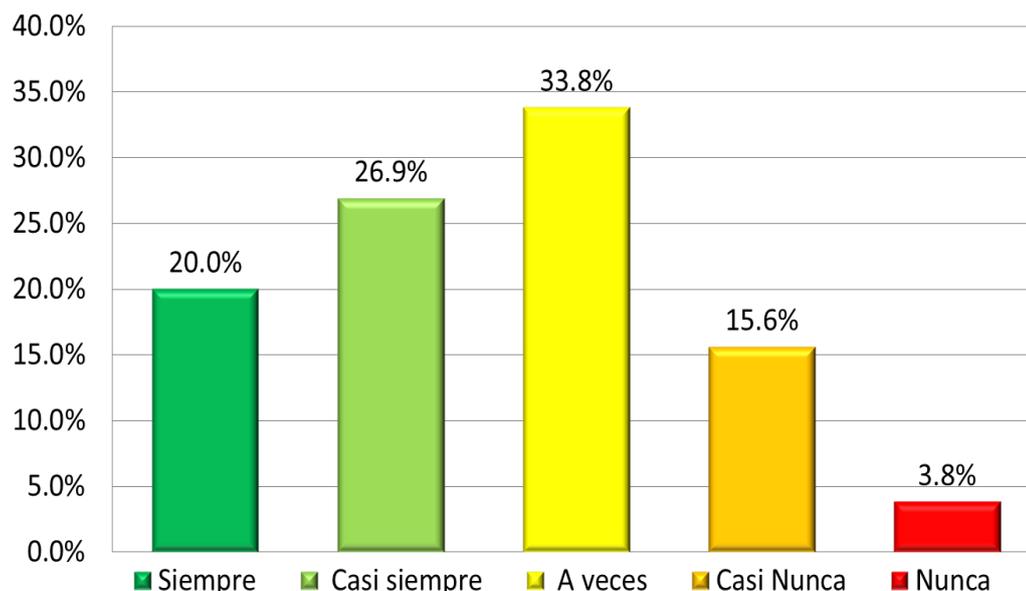
	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	32	20,0
Casi siempre	43	26,9
A veces	54	33,8
Casi nunca	25	15,6
Nunca	6	3,8
Total	160	100,0

FUENTE: Encuesta aplicada estudiantes de la E.P.E.F. de la UNA. Puno

ELABORADO: Por el investigador.

GRÁFICO N° 20

Comparto videos mediante la página web de YouTube en mi tiempo libre constantemente y estoy propenso al vicio.



FUENTE: Cuadro N°20

ELABORADO: Por el Investigador.

INTERPRETACIÓN: El 33.8%, de los estudiantes encuestados de la Escuela Profesional de Educación Física a veces utiliza y comparte videos mediante la página Web de YouTube en su tiempo libre constantemente y esta propenso al vicio, el 26.9% casi siempre, el 20% siempre, el 15.6% casi nunca y el 3.8% nunca.

El uso de la comunicación

CUADRO N° 21

En mi tiempo libre me da la curiosidad de conocer más las funciones de Facebook y complementar mi aprendizaje.

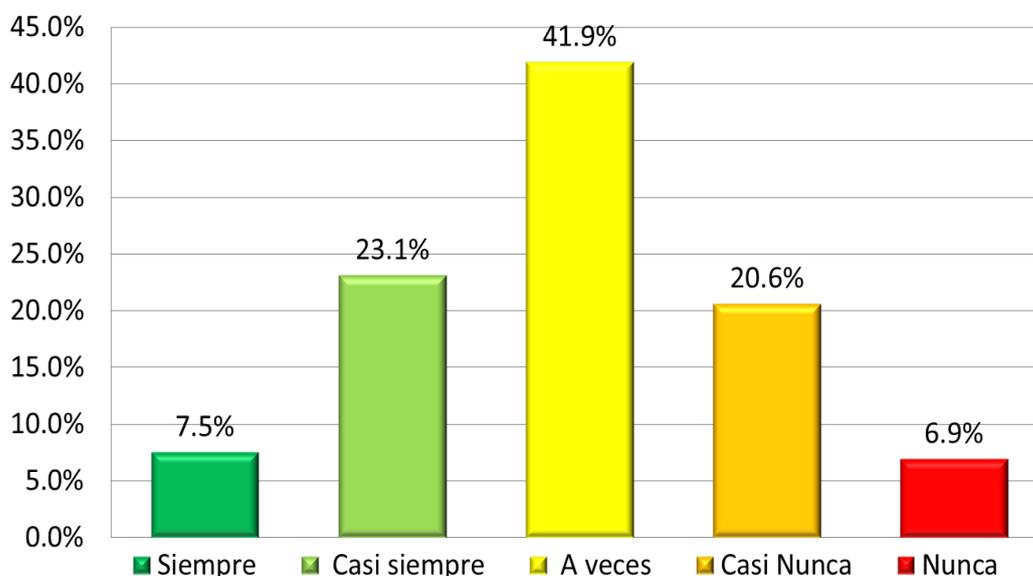
	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	12	7,5
Casi siempre	37	23,1
A veces	67	41,9
Casi nunca	33	20,6
Nunca	11	6,9
Total	160	100,0

FUENTE: Encuesta aplicada estudiantes de la E.P.E.F. de la UNA. Puno

ELABORADO: Por el investigador.

GRÁFICO N° 21

En mi tiempo libre me da la curiosidad de conocer más las funciones de Facebook y complementar mi aprendizaje.



FUENTE: Cuadro N°21

ELABORADO: Por el Investigador.

INTERPRETACIÓN: El 41.9% de los estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física a veces utiliza su tiempo libre para conocer las funciones de Facebook, el 23.1% casi siempre, el 20.6% casi nunca, el 7.5% siempre y el 6.9% nunca.

CUADRO Nº 22

Utilizo contantemente el WhatsApp para recrearme y complementar mi aprendizaje.

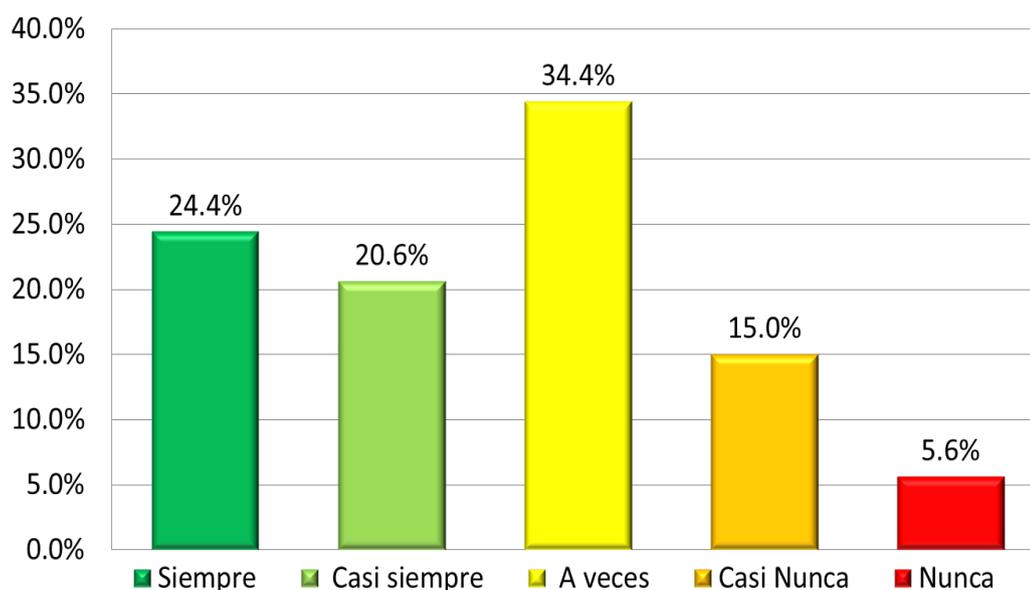
	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	39	24,4
Casi siempre	33	20,6
A veces	55	34,4
Casi nunca	24	15,0
Nunca	9	5,6
Total	160	100,0

FUENTE: Encuesta aplicada estudiantes de la E.P.E.F. de la UNA. Puno

ELABORADO: Por el investigador.

GRÁFICO Nº 22

Utilizo contantemente el WhatsApp para recrearme y complementar mi aprendizaje.



FUENTE: Cuadro N°22

ELABORADO: Por el Investigador.

INTERPRETACIÓN: El 34.4%, de los estudiantes a veces el usa el WhatsApp para recrearse y complementar su aprendizaje, el 24.4% siempre, el 20.6% casi siempre, el 15% casi nunca y el 5.6% nunca.

CUADRO Nº 23

Cuando salgo de clases me dirijo al internet para recrearme al realizar comentarios en el Facebook y complementar mi aprendizaje.

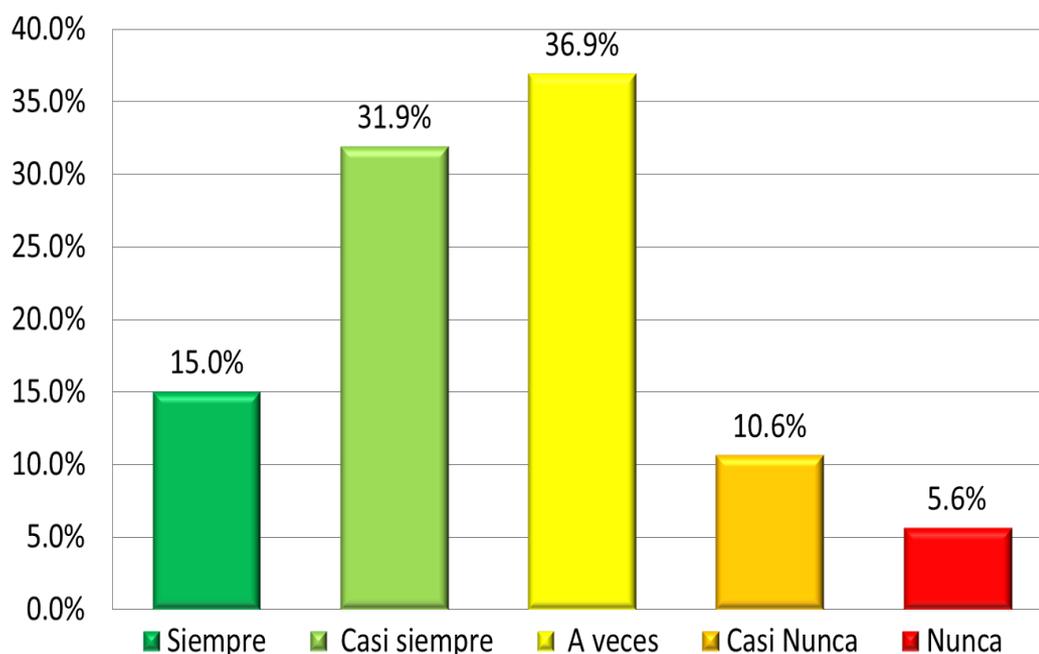
	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	24	15,0
Casi siempre	51	31,9
A veces	59	36,9
Casi nunca	17	10,6
Nunca	9	5,6
Total	160	100,0

FUENTE: Encuesta aplicada estudiantes de la E.P.E.F. de la UNA. Puno

ELABORADO: Por el investigador.

GRÁFICO Nº 23

Cuando salgo de clases me dirijo al internet para recrearme al realizar comentarios en el Facebook y complementar mi aprendizaje.



FUENTE: Cuadro N°23

ELABORADO: Por el Investigador.

INTERPRETACIÓN: El 36.9% de los estudiantes a veces cuando sle de clases se dirige al internet para realizar comentarios en Facebook, el 31.9% casi siempre, el 15% siempre, el 10.6% casi nunca y el 5.6% nunca.

CUADRO Nº 24

Se me hace más complejo comunicarme cuando dentro al Messenger en mi tiempo libre para recrearme y complementar mi aprendizaje.

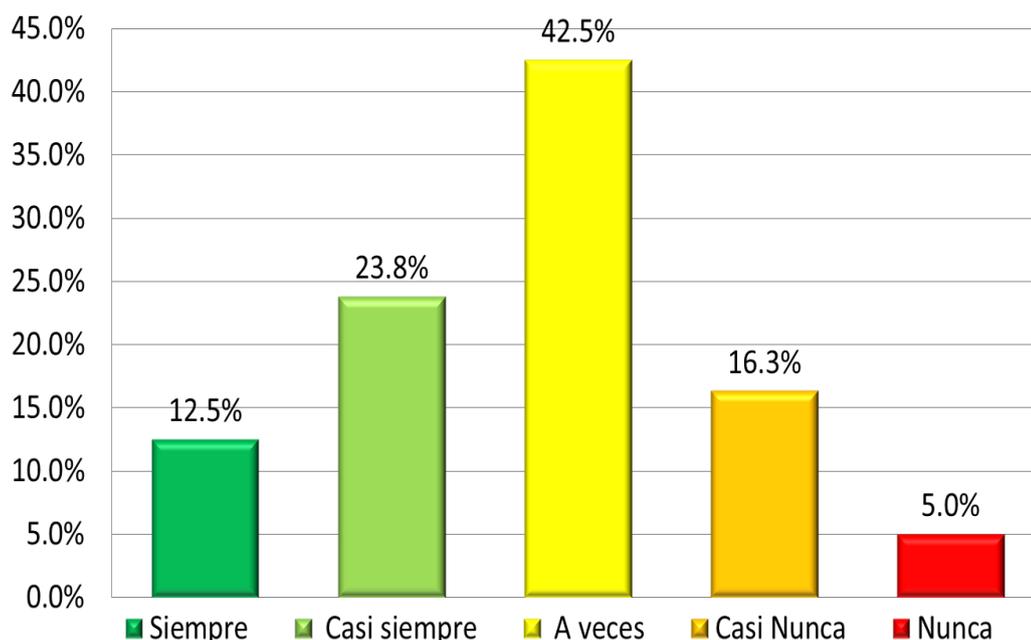
	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	20	12,5
Casi siempre	38	23,8
A veces	68	42,5
Casi nunca	26	16,3
Nunca	8	5,0
Total	160	100,0

FUENTE: Encuesta aplicada estudiantes de la E.P.E.F. de la UNA. Puno

ELABORADO: Por el investigador.

GRÁFICO Nº 24

Se me hace más complejo comunicarme cuando dentro al Messenger en mi tiempo libre para recrearme y complementar mi aprendizaje.



FUENTE: Cuadro Nº24

ELABORADO: Por el Investigador.

INTERPRETACIÓN: El 42.5% de los estudiantes a veces se les hace más complejo comunicarse mediante el Messenger, el 23.8% casi siempre, el 16.3% casi nunca, el 12.5% siempre y el 5% nunca.

CUADRO Nº 25

Me siento bien cuando me recreo mediante los videojuegos con mis amigos en nuestros tiempos libres

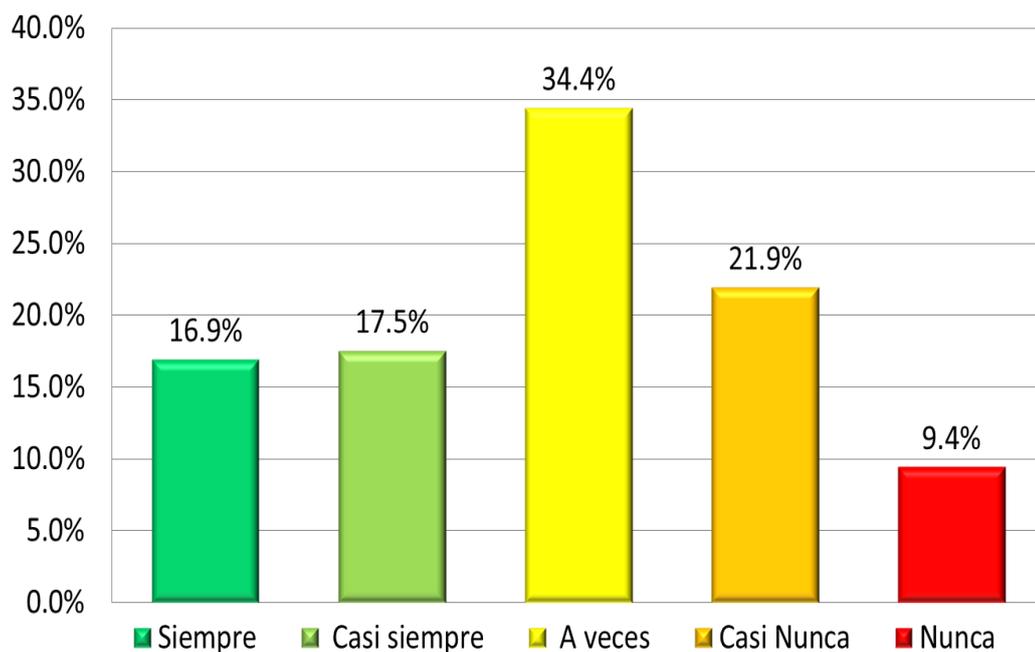
	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	27	16,9
Casi siempre	28	17,5
A veces	55	34,4
Casi nunca	35	21,9
Nunca	15	9,4
Total	160	100,0

FUENTE: Encuesta aplicada estudiantes de la E.P.E.F. de la UNA. Puno

ELABORADO: Por el investigador.

GRÁFICO Nº 25

Me siento bien cuando me recreo mediante los videojuegos con mis amigos en nuestros tiempos libres



FUENTE: Cuadro N°25

ELABORADO: Por el Investigador.

INTERPRETACIÓN: El 34.4%, de los estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física a veces se distrae mediante el videojuego con sus amigos en su tiempo libre, el 21.9% casi nunca, el 17.5% casi siempre, el 16.9% siempre y el 9.4% nunca.

CUADRO Nº 26

Tengo el vicio de entrar al internet a comunicarme a menudo con mis compañeros, amigos, familiares entre otros mediante el Facebook

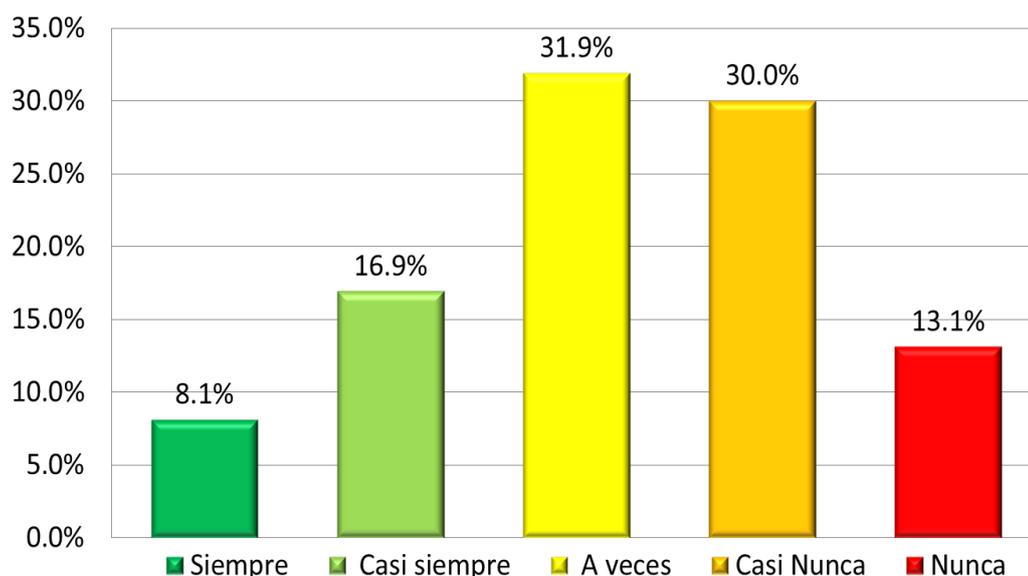
	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	13	8,1
Casi siempre	27	16,9
A veces	51	31,9
Casi nunca	48	30,0
Nunca	21	13,1
Total	160	100,0

FUENTE: Encuesta aplicada estudiantes de la E.P.E.F. de la UNA. Puno

ELABORADO: Por el investigador.

GRÁFICO Nº 26

Tengo el vicio de entrar al internet a comunicarme a menudo con mis compañeros, amigos, familiares entre otros mediante el Facebook



FUENTE: Cuadro N°26

ELABORADO: Por el Investigador.

INTERPRETACIÓN: El 31.9% de los estudiantes a veces están propenso al vicio de la internet mediante el Facebook, el 30% casi nunca, el 16.9% casi siempre, el 13.1% nunca y el 8.1% siempre.

CUADRO Nº 27

Me comunico mediante el mensaje con dos y más amigos cuando tengo tiempo mediante el WhatsApp, y recrearme constantemente.

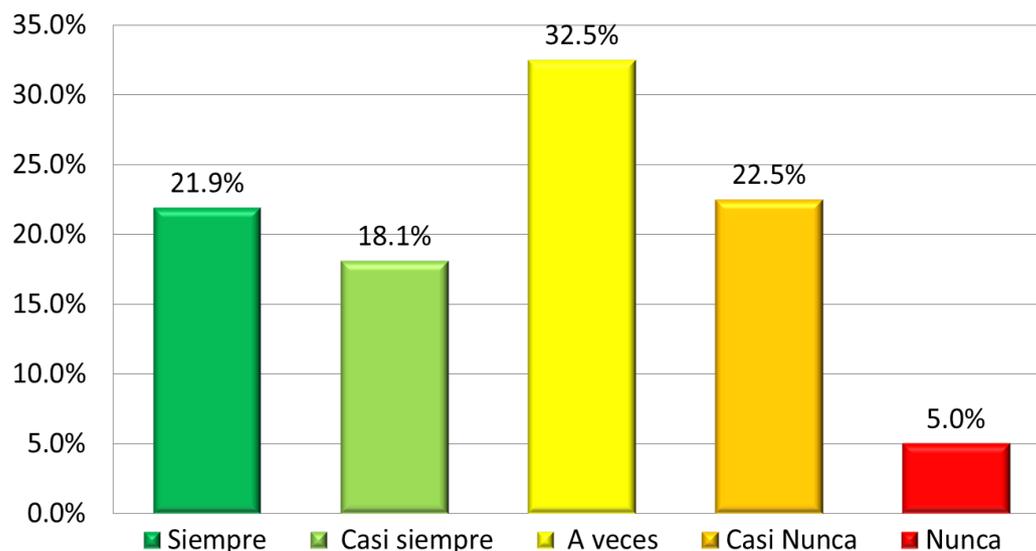
	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	35	21,9
Casi siempre	29	18,1
A veces	52	32,5
Casi nunca	36	22,5
Nunca	8	5,0
Total	160	100,0

FUENTE: Encuesta aplicada estudiantes de la E.P.E.F. de la UNA. Puno

ELABORADO: Por el investigador.

GRÁFICO Nº 27

Me comunico mediante el mensaje con dos y más amigos cuando tengo tiempo mediante el WhatsApp, y recrearme constantemente.



FUENTE: Cuadro Nº27

ELABORADO: Por el Investigador.

INTERPRETACIÓN: El 32.5% de los estudiantes encuestados de la Escuela Profesional de Educación Física a veces se comunican mediante WhatsApp en su tiempo libre., el 22.5% casi nunca, el 21.9% siempre, el 18.1% casi siempre y el 5% nunca.

CUADRO Nº 28

Utilizo el Twitter para comunicarme y así recrearme y complementar mi aprendizaje.

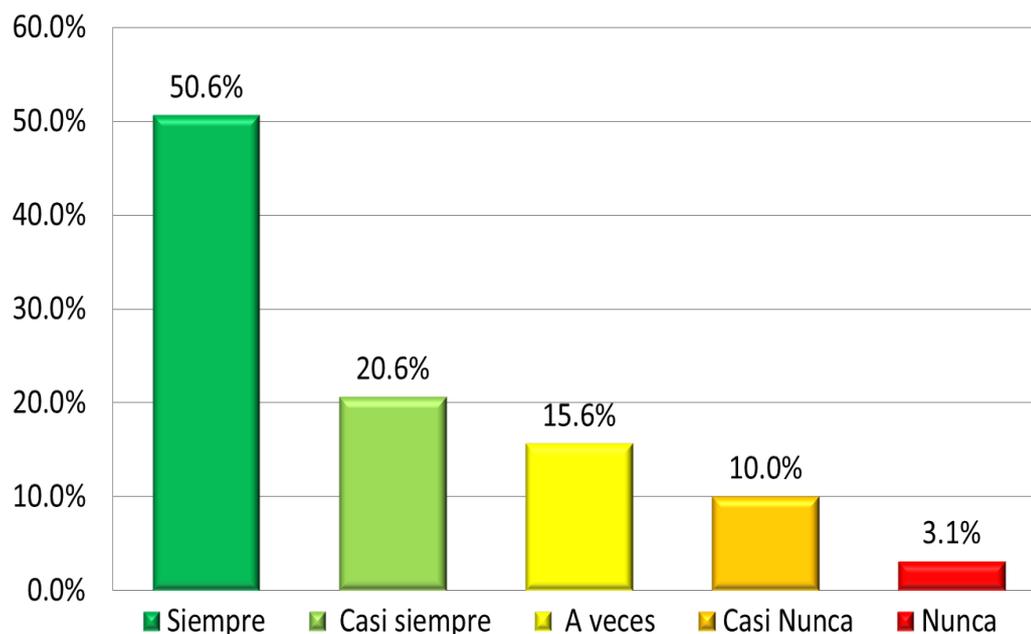
	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	81	50,6
Casi siempre	33	20,6
A veces	25	15,6
Casi nunca	16	10,0
Nunca	5	3,1
Total	160	100,0

FUENTE: Encuesta aplicada estudiantes de la E.P.E.F. de la UNA. Puno

ELABORADO: Por el investigador.

GRÁFICO Nº 28

Utilizo el Twitter para comunicarme y así recrearme y complementar mi aprendizaje.



FUENTE: Cuadro Nº28

ELABORADO: Por el Investigador.

INTERPRETACIÓN: El 50.6% de estudiantes encuestados siempre utilizan el Twitter para comunicarse, el 20.6% casi siempre, el 15.6% a veces, el 10% casi nunca y el 3.1% nunca.

CUADRO Nº 29

El Twitter me permite realizar conversaciones en mi tiempo libre constantemente para recrearme.

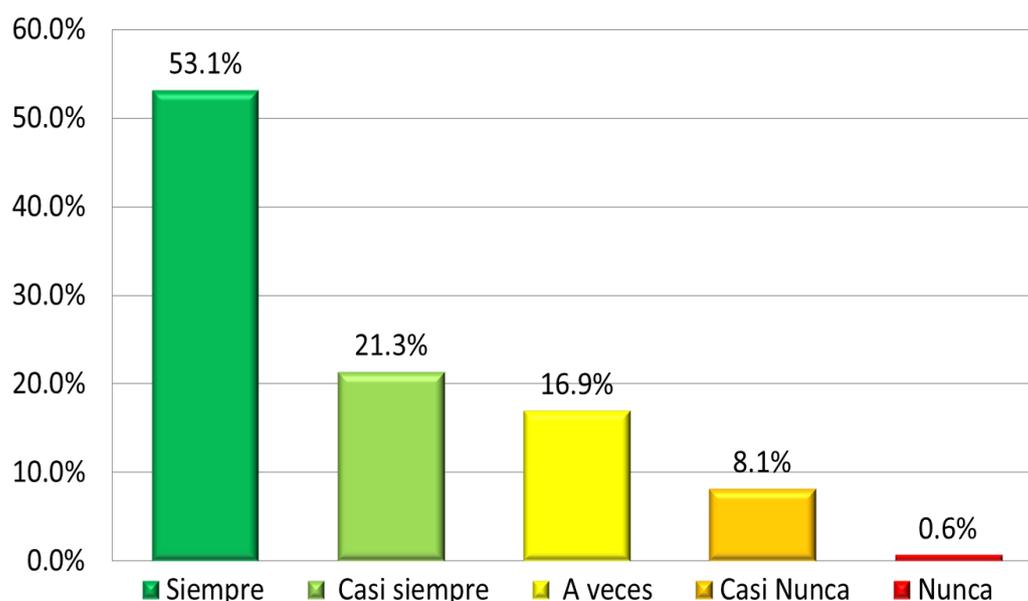
Rotulo de fila	Frecuencia	Porcentaje
Muy Favorable	85	53,1
Favorable	34	21,3
Ni Favorable Ni desfavorable	27	16,9
Desfavorable	13	8,1
Muy desfavorable	1	,6
Total	160	100,0

FUENTE: Encuesta aplicada estudiantes de la E.P.E.F. de la UNA. Puno

ELABORADO: Por el investigador.

GRÁFICO Nº 29

El Twitter me permite realizar conversaciones en mi tiempo libre constantemente para recrearme.



FUENTE: Cuadro N°29

ELABORADO: Por el Investigador.

INTERPRETACIÓN: El 53.1%de estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física siempre se comunica mediante Twitter para comunicarse en su tiempo libre, el 21.3% casi siempre, el 16.9% a veces, el 8.1% casi nunca y el 6% nunca.

CUADRO N° 30

En mi tiempo libre me voy a jugar videojuegos solo y con mis amigos constantemente y estoy propenso al vicio.

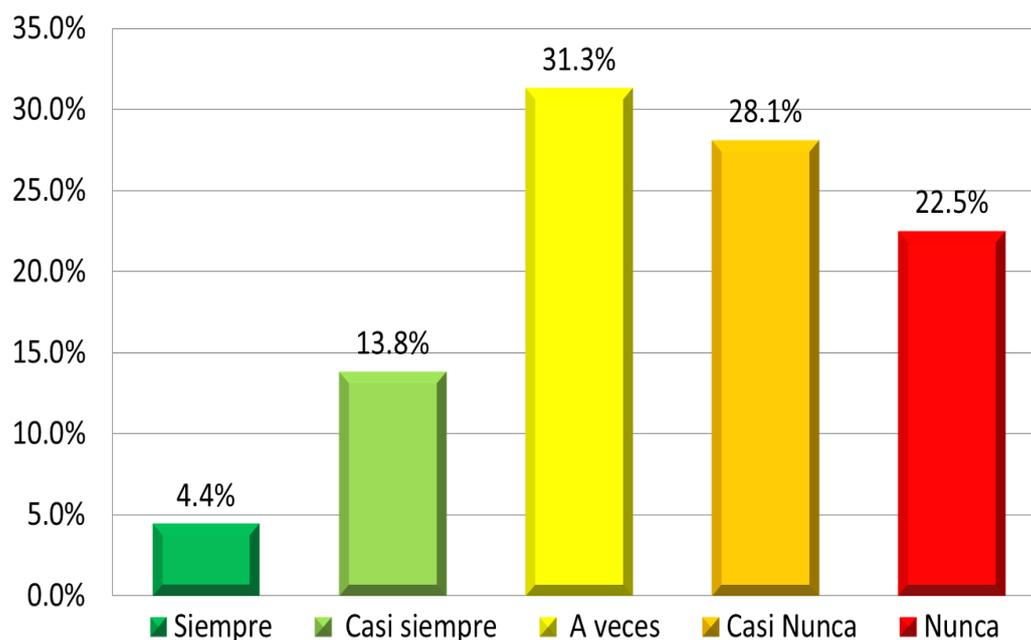
	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	7	4,4
Casi siempre	22	13,8
A veces	50	31,3
Casi nunca	45	28,1
Nunca	36	22,5
Total	160	100,0

FUENTE: Encuesta aplicada estudiantes de la E.P.E.F. de la UNA. Puno

ELABORADO: Por el investigador.

GRÁFICO N° 30

En mi tiempo libre me voy a jugar videojuegos solo y con mis amigos constantemente y estoy propenso al vicio.



FUENTE: Cuadro N°30

ELABORADO: Por el Investigador.

INTERPRETACIÓN: El 31.3% de los estudiantes encuestados a veces en su tiempo libre juegan videojuegos con sus amigos costantemente, el 28.1% casi nunca, el 22.5% nunca, el 13.8% casi siempre y el 4.4% siempre.

CUADRO N° 31

En mi tiempo libre me comunico exageradamente con mis amigos familiares por en Messenger.

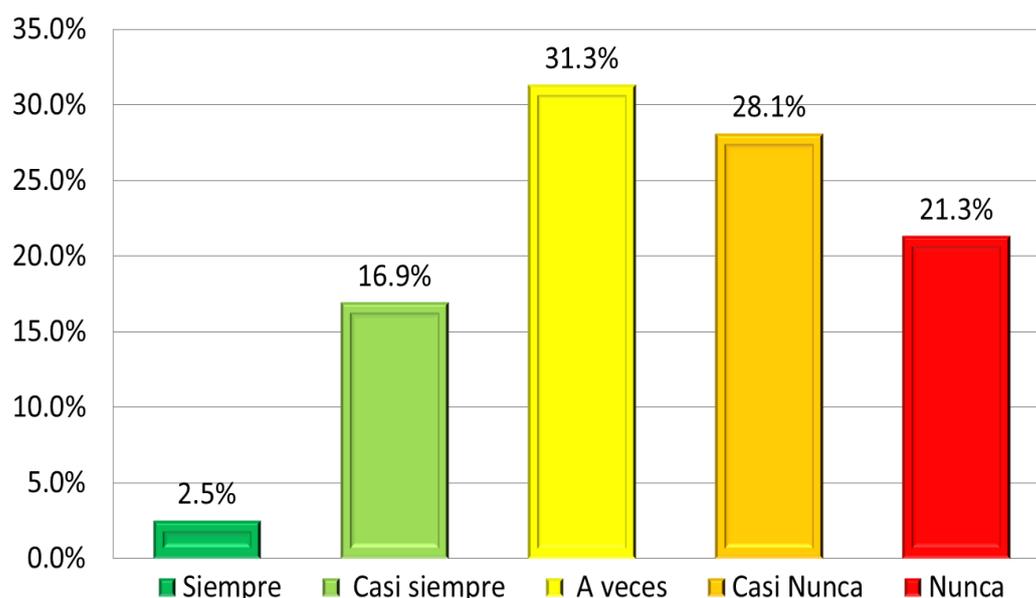
	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	4	2,5
Casi siempre	27	16,9
A veces	50	31,3
Casi nunca	45	28,1
Nunca	34	21,3
Total	160	100,0

FUENTE: Encuesta aplicada estudiantes de la E.P.E.F. de la UNA. Puno

ELABORADO: Por el investigador.

GRÁFICO N° 31

En mi tiempo libre me comunico exageradamente con mis amigos familiares por en Messenger.



FUENTE: Cuadro N°31

ELABORADO: Por el Investigador.

INTERPRETACIÓN: El 31.3% del total de los encuestados a veces se comunican exageradamente con sus amigos y familiares mediante el Messenger en su tiempo libre, el 28.1% casi nunca, el 21.3% nunca, el 16.9% casi siempre y el 2.5% siempre.

CUADRO N° 32

Me siento aburrido y me llama la atención los juegos (el dota y entre otros) del internet constantemente y estoy propenso al vicio.

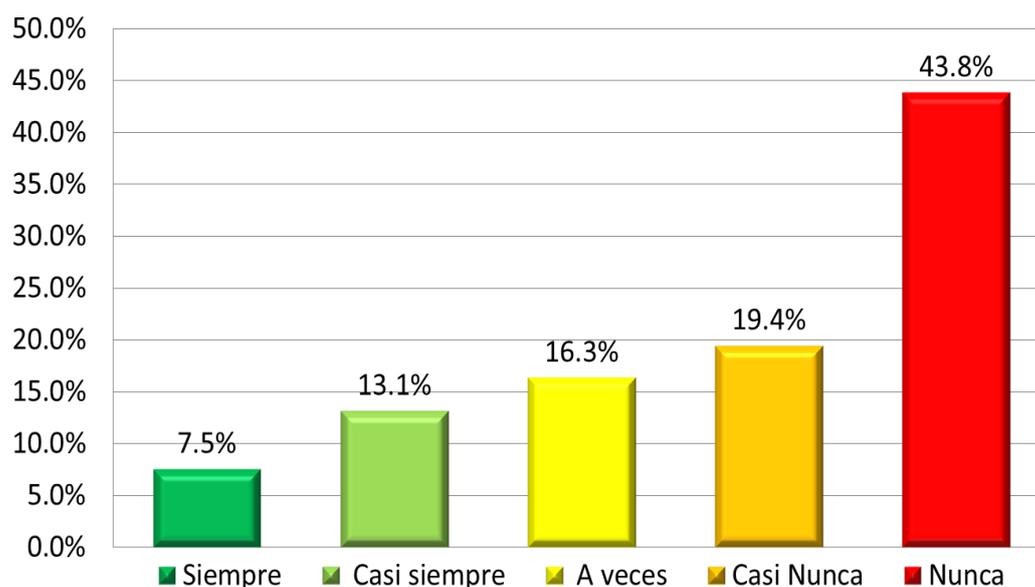
	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	12	7,5
Casi siempre	21	13,1
A veces	26	16,3
Casi nunca	31	19,4
Nunca	70	43,8
Total	160	100,0

FUENTE: Encuesta aplicada estudiantes de la E.P.E.F. de la UNA. Puno

ELABORADO: Por el investigador.

GRÁFICO N° 32

Me siento aburrido y me llama la atención los juegos (el dota y entre otros) del internet constantemente y estoy propenso al vicio.



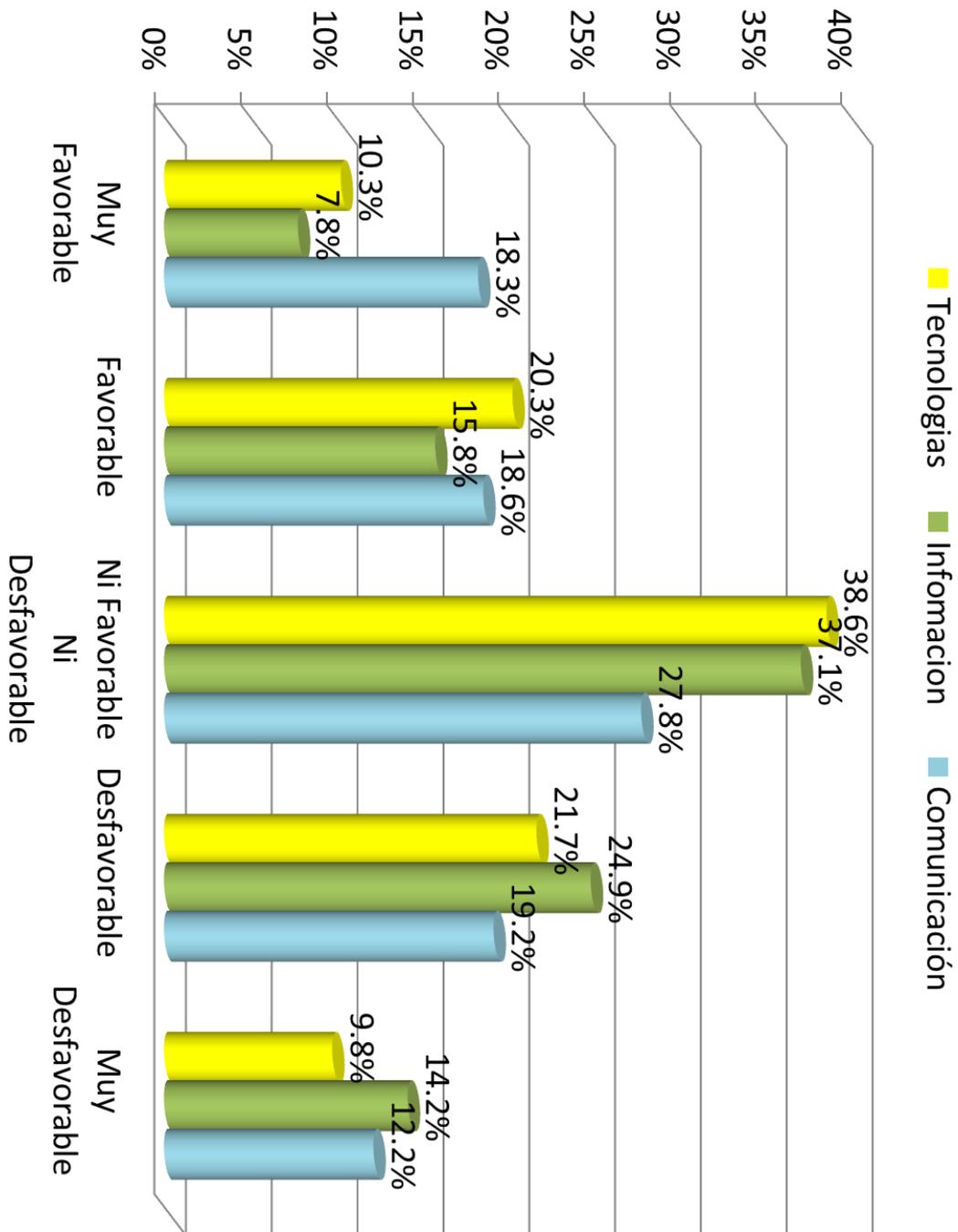
FUENTE: Cuadro N°32

ELABORADO: Por el Investigador.

INTERPRETACIÓN: El 43.8% de los estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física nunca ha estado propenso al vicio de los juegos del internet como el dota, el 19.4% casi nunca, el 16.3% a veces, el 13.1% casi siempre y el 7.5% siempre.

Tecnología información y comunicación

GRÁFICO N°33



FUENTE: Cuadro N°33

ELABORADO: Por el Investigador.

**El uso de las tecnologías de la información y la comunicación
Cuadro estadístico general N°33**

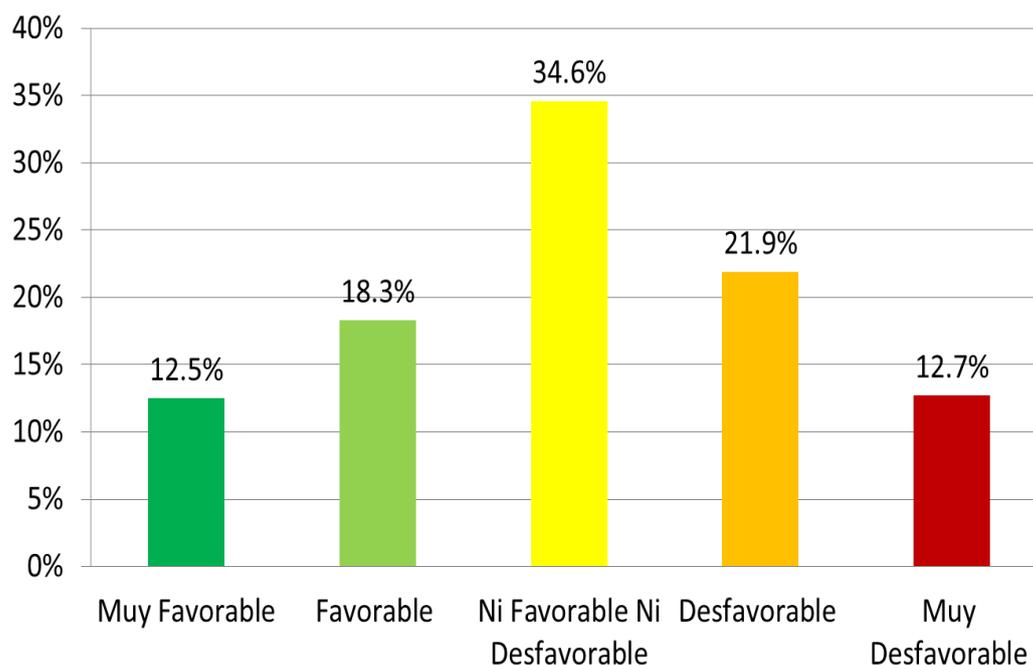
Uso de las tecnologías de la información y comunicación

Rotulo de fila	Porcentaje
Muy favorable	12.5
Favorable	18.3
Ni Favorable Ni desfavorable	34.6
Desfavorable	21.9
Muy desfavorable	12.7
Total	100,0

FUENTE: Estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física de la Universidad nacional del altiplano

ELABORADO: Por el investigador.

GRÁFICO N°34



FUENTE: Cuadro N°33

ELABORADO: Por el Investigador.

INTERPRETACIÓN: El 34.6% de los estudiantes encuestados de la Escuela Profesional de Educación Física precisa que es ni favorable ni desfavorable el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el tiempo libre, el 21.9%, desfavorable el 18.% favorable, 12.5% es muy desfavorable y la mínima cantidad 12.5% muy favorable.

CONCLUSIONES:

PRIMERA: Se determinó en conclusión general que el uso de las tecnologías de la información y comunicación se llegó a los siguientes resultados el 92.5% a veces utiliza las TIC, en la complementación del aprendizaje resalta que la televisión y la adquisición de teléfonos móviles son factores negativos para el aprendizaje de los estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física de la Universidad Nacional del Altiplano.

SEGUNDA: Se identificó que el uso de las tecnologías en su tiempo libre en estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física de la Universidad Nacional del Altiplano que una mencionada mayoría 38.6% a veces los estudiantes no caen en las tentaciones de los aparatos tecnológicos, el 21.7% de estudiantes usan las tecnologías de manera desfavorable, pero el 20.3% es favorable, cabe mencionar que el porcentaje más bajo es de 9.84% un bajo porcentaje de estudiantes, por otro lado se puede ver que el 10.3% es muy favorable del uso de las tecnologías en los estudiantes para complementan sus aprendizajes.

TERCERA: Se nota la gran incidencia de la página web de Google YouTube en un 24.8% es de manera desfavorable en el uso de la información en el 15.8% de manera favorable, es una preocupación que incide en un alto porcentaje de 14.2% es muy desfavorable, u la mínima cantidad de 7.8% es muy favorable del uso y manejo de la

información en los estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física de la Universidad Nacional del Altiplano.

CUARTA: De acuerdo a los resultados obtenidos nos muestra que el 18.3% es muy favorable y el 18.6% favorable en el uso de medios de comunicación mediante las redes virtuales llegando a la conclusión que no están propenso al vicio, en una contra parte el 19.2% es desfavorable y el 12.2% muy desfavorable quienes si están propenso al vicio de las redes sociales en los estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física de la Universidad Nacional del Altiplano.

SUGERENCIAS

PRIMERA: Se sugiere a los estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física de la Universidad Nacional del Altiplano, que el uso excesivo de las tecnologías de la información y comunicación es desfavorable para la complementación de nuestros aprendizajes.

SEGUNDA: La recomendación acerca del uso de las tecnologías lo utilice para complementar sus aprendizajes de los estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física de la Universidad Nacional del Altiplano.

TERCERA: La información recolectada por los buscadores de Google, YouTube entre otros es de manera desfavorable, por lo tanto evitar la mala alimentación de la información para complementar sus aprendizajes.

CUARTA: En los últimos años la incidencia de los juegos ha invadido nuestra sociedad tal como menciona Taylor, por lo tanto es una preocupación de la sociedad al saber que la comunicación está siendo distorsionada por lo cual sería conveniente el cese del uso de las constantes de los juegos y la comunicación.

BIBLIOGRAFÍA

- Alonzo, G. (2013). *Mondex PC i tu imaginación al máximo*. Nueva York: Editorial Ebook:.
- Cabrera, A. (2010). *Evolución tecnológica y cibermedios. Comunicación social* España: Ediciones y Publicaciones.
- Carlos, R. Alonso. (2010). *Tecnologías de la información y la comunicación* (Modulo). Indeaspropias. Recuperado el 11 de junio del 2015 de: https://books.google.com.pe/books?id=oPRegn3QhpgC&printsec=frontcover&dq=que+es+la+tecnologias+dela+informacion+y+la+comunicacion+en+libros+en+pdf&hl=es&sa=X&ved=0CD8Q6AEwBGoVChMI1lqfmq6KxgIViNSACh0_gABT#v=onepage&q&f=false
- Castañón, R. (2014). *Territorio WhatsApp: lo que de otra forma nunca podrías leer*. Recuperado en el 25 de julio del 2015 de https://books.google.com.pe/books?id=QqwXBgAAQBAJ&pg=PA60&dq=QUE+ES+EL+E.%09WASAP&hl=es&sa=X&ved=0CCAQ6AEwAWoVChMI8K2Qm_KxwIVRCweCh1KjwB5#v=onepage&q=QUE%20ES%20EL%20E.%09WASAP&f=false
- Cruz, J. (2014). *Los ojos manipuladores del dragón*. Estados Unidos: Editorial Palibrio.
- Delgado, M. Arieta, X. Riveros, V. (2009). *Uso de las tic. en educación, una propuesta para su opinión*. Recuperado el 13 de junio del 2015 en: <file:///C:/Users/dXTO/Downloads/7291-7448-1-PB.pdf>
- Faerman, J. (2009) *Facebook el nuevo fenómeno de masa*. España Editorial Alienta.

- Fernández, I. López, B. Mora, S. (2004), *manual de aeróbic y step*. Barcelona: Editorial Paidotribo.
- Frances, M. Gabalda, J. Llorca, G. Peris, A. (2014). *La televisión de la crisis ante el abismo digital*. España: Editorial Edisa.
- García, A. (2015). *Pequeño diccionario de diseño gráfico y fotografía: draft2digital*. Recuperado el 17 de junio del 2015 de: https://books.google.com.pe/books?id=T26dBgAAQBAJ&pg=PT33&dq=definicion+de+la+televisi%C3%B3n+en+el+2015&hl=es&sa=X&ei=C6KBVbbgHMmggwTw_62gDg&ved=0CCUQ6AEwAg#v=onepage&q=definicion%20de%20la%20televisi%C3%B3n%20en%20el%202015&f=false
- Garrido, P. (2010). *Educación en el ocio del tiempo libre*. España: Ediciones palabra.
- Gil, A. Guarme, B. Lopez, D. Rodrigues, I. Vitores, A. (2014). *Tecnologías sociales de la comunicación*. Barcelona: Editorial OUA.
- Gomes, D. (2005), *Manual del auxiliar administrativo de instituciones sanitarias*. Ebook. España: Editorial MAD.
- Ochoa, S. (2013). *Uso del tiempo libre en estudiantes de la institución educativa secundaria José Antonio Encinas de la ciudad de Puno*. Tesis de la Facultad de Ciencias de la Educación. Universidad Nacional del Altiplano de la ciudad de Puno.
- Pérez, M. (2012) *Google como construir la mayor bases de datos del mundo*. España: Editorial profit.

- Ricardo, A. Ferraro, C. (1997). *¿Qué es que en tecnología? Manual de uso*. Granica. Argentina: Editorial Edisa.
- Salleras, L. (1990). *Educación sanitaria: principios, métodos y aplicaciones*. Madrid: Editorial Días de Santos.
- Sánchez, L. Andrade, R. Guillen, L. (2006). *El uso de las TIC's. tecnologías de la información y comunicación*. México: Editorial Litografica Ingramex.
- Sánchez, M. (2008). *El proceso innovador y tecnológico: estratégico y apoyo público*. Editorial Netbiblo: España.
- Sondeo de opinión y situación de la gente joven (2ª encuesta de 2007) Uso de TIC, ocio y tiempo libre, información (2007). Ministerio de trabajo y asuntos sociales.
- Tanenbau, A. (2003). *Redes de computadoras*. México: Editorial Pearson:
- Taylor, J. (2009), *¿por qué la escuela no educa? discurso de John Taylor Gatto*, Maestro del Año en Nueva York durante 3 años: recuperado el 10 de enero del 2015 de: <http://gaudiraprenent.blogspot.com/2010/08/por-que-la-escuela-noeducadiscurso-de.html>
- Telefónica, (2014). *La sociedad de la información en España*. España: Editorial Arial.
- Tomas, B. (2015) *Anuario ThinkEPI2015 análisis de tendencia en información y documentación*. Universidad Oberta de Catalunya de Barcelona.
- Vega, A. Merino, J. (2011). *Ciudadanos. Mx, Twitter y el cambio político en México*. México: Editorial debolsillo.

Zanoni, L. (2014). *Futuro inteligente*. Recursos editoriales. Recuperado el 14 de junio del 2015 de: <https://books.google.com.pe/books?id=pjSiBQAAQBAJ&pg=T33&dq=tecnologias+portatiles+a%C3%B1o+2014&hl=es&sa=X&ved=0CBsQ6AEwAGoVChMItfKh2fiLxgIVSJINCh12eABc#v=onepage&q=tecnologias%20portatiles%20a%C3%B1o%202014&f=false>

ANEXOS

Universidad Nacional del Altiplano Puno
 Facultad de Ciencias de la Educación
 Escuela Profesional de Educación Física

CUESTIONARIO DE USO DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN EN EL TIEMPO LIBRE PARA ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS

Datos personales:			
Semestre de estudios:			
Edad (cuántos años tienes):			
Sexo:			
Fecha de aplicación:	Fecha.....	Mes.....	Año.....

Este cuestionario busca conocer si tu uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TICs) es favorable o desfavorable

Para conocer el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TICs) se presentan 37 ítems para que las leas atentamente y las respondas con sinceridad.

Para ello encierra dentro de un círculo a lado de cada ítem el número que más se acerque a tu opción la escala va del 1 al 5

No se trata de un examen solo es un cuestionario para ver si el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TICs) es favorable o desfavorable.

Recuerde que todo lo que se exprese en este cuestionario será tratado de forma privada y confidencial.

GRACIAS POR TU COLABORACIÓN

1 Nunca	2 casi nunca	3 A veces	4 Casi siempre	5 siempre
1)	En mi tiempo libre utilizo la computadora a menudo para recrearme.			
2)	Uso a menudo la computadora después de clases para recrearme y complementar mis aprendizajes.			
3)	Utilizo el teléfono móvil constantemente después de clases para comunicarme y recrearme.			
4)	En mi tiempo libre me dedico a averiguar celulares y adquirirlos para recrearme constantemente			
5)	Conozco los dispositivos móviles y los adquiero constantemente para comunicarme, recrearme.			
6)	En mi tiempo libre uso constantemente el teléfono móvil para comunicarme, salir a recrearme con mis amigos.			
7)	Conozco una Tablet y lo uso cuando puedo o me lo prestan para jugar constantemente.			
8)	En mi tiempo libre utilizo la Tablet para recrearme y complementar mi aprendizaje.			
9)	Constantemente veo la televisión cuando estoy en casa después de clases.			
10)	Concurro al cine solo, con un amigo (a) cuando tengo tiempo para recrearme y no aburrirme.			
11)	Cuando tengo tiempo y estoy en casa escucho música mediante el equipo de sonido con la finalidad de recrearme.			
12)	En mi tiempo libre, ocasionalmente utilizo el equipo de sonido con CD. Radio y USB. Para complementar mis aprendizajes y recrearme.			
13)	Me gusta recrearme cuando escucho música, novelas y grabaciones en mi MP3.			
14)	No caigo en la tentación de mi MP3 a menudo para no caer en el vicio de la música.			

15)	Cuando tengo tiempo escucho la radio para oír música, noticias, novelas, propagandas entre otros.	1	2	3	4	5
16)	Cuando me voy de paseo recreacional utilizo la radio para dejar de recrearme.	1	2	3	4	5
17)	Me siento aburrido y busco información constante en google para recrearme.	1	2	3	4	5
18)	Me distraigo en el internet principalmente utilizo la página web de google para recrearme i complementar mi aprendizaje.	1	2	3	4	5
19)	Conozco y utilizo las páginas web de google cuando voy a recrearme.	1	2	3	4	5
20)	Utilizo la página web de YouTube para ver videos en mi tiempo recreacional.	1	2	3	4	5
21)	Busco apoyo y soluciones en YouTube para juegos, películas, novelas, y así complementar mi aprendizaje.	1	2	3	4	5
22)	Comparto videos mediante la página web de YouTube en mi tiempo libre constantemente y estoy propenso al vicio.	1	2	3	4	5
23)	Constantemente chateo con dos, tres o más personas mediante la interne cuando tengo tiempo y así recrearme.	1	2	3	4	5
24)	Cuando me siento aburrido voy al internet a comunicarme o chatear constantemente y no controlo la noción del tiempo.	1	2	3	4	5
25)	En mi tiempo libre me da la curiosidad de conocer más las funciones de Facebook y complementar mi aprendizaje.	1	2	3	4	5
26)	Tengo el vicio de adentrar al internet a comunicarme a menudo con mis compañeros, amigos, familiares entre otros mediante el Facebook	1	2	3	4	5
27)	Cuando estoy con tiempo dentro al Facebook en mi celular para realizar comentarios en publicaciones, y así recrearme	1	2	3	4	5
28)	Cuando salgo de clases me dirijo al internet para recrearme al realizar comentarios en el Facebook y complementar mi aprendizaje.	1	2	3	4	5
29)	Se me hace más complejo comunicarme cuando dentro al Messenger en mi tiempo libre para recrearme y complementar mi aprendizaje.	1	2	3	4	5
30)	Me recreo en mi tiempo libre y se me hace más complejo comunicarme con mis amigos familiares por en Messenger.	1	2	3	4	5
31)	Utilizo contantemente el WhatsApp para recrearme y complementar mi aprendizaje.	1	2	3	4	5
32)	Me comunico mediante el mensaje con dos y más amigos cuando tengo tiempo mediante el WhatsApp, y recrearme constantemente.	1	2	3	4	5
33)	Utilizo el Twitter para comunicarme y así recrearme y complementar mi aprendizaje.	1	2	3	4	5
34)	El Twitter me permite realizar conversaciones en mi tiempo libre constantemente para recrearme.	1	2	3	4	5
35)	En mi tiempo libre me voy a jugar videojuegos solo y con mis amigos constantemente y estoy propenso al vicio.	1	2	3	4	5
36)	Me siento bien cuando me recreo mediante el videojuegos con mis amigos en nuestros tiempos libres	1	2	3	4	5
37)	Me siento aburrido y me llama la atención los juegos del internet constantemente y estoy propenso al vicio.	1	2	3	4	5

"AÑO DE LA DIVERSIFICACIÓN PRODUCTIVA Y DEL FORTALECIMIENTO DE LA EDUCACIÓN"

Puno, 11 de Noviembre del 2015.

Señor(a):

Lic. Maguin MORANN PERCA

ESPECIALISTA EN ESTADÍSTICA Y RACIONALIZACIÓN DE LA UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA
LOCAL CHUCUITO JULI**CIUDAD.-** CHUCUITO JULI**ASUNTO:** Validación de instrumento de proyecto de investigación

De mi mayor consideración:

Previo y atento saludo, me dirijo a usted para manifestarle que vengo desarrollando la investigación: **"El uso de las tecnologías de la información y la comunicación en el tiempo libre en estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física de la ciudad de Puno"**; por lo que, conocedor de su trayectoria profesional, solicito su colaboración en emitir su **JUICIO DE EXPERTO**, para la validación del instrumento CUESTIONARIO DE USO DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN EN EL TIEMPO LIBRE PARA ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS". Para dicha validación se anexan los siguientes insumos:

- Tabla de operacionalización de variables
- Instrumento de investigación
- Matriz de validación
- Formato de validación

Conocedor de su espíritu por el desarrollo de la ciencia, agradezco anticipadamente por su gentil colaboración.



Gilbert Guido SALAZAR QUISPE
DNI N° 710065040

RECIBIDO 11 NOV 2015



Universidad Nacional del Altiplano Puno
Escuela Profesional de Educación Física
Ejecución y Redacción de la Investigación Educativa

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Investigador: Gilber Guido Salazar Quispe

Título del trabajo de investigación: "El uso de las tecnologías de información y la comunicación en el tiempo libre en estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física de la ciudad de Puno"

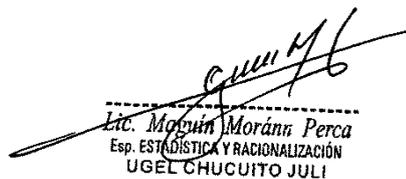
Nombre del instrumento: "Cuestionario de uso de las tecnologías de la información y la comunicación en el tiempo libre para estudiantes universitarios."

Nombres y apellidos: Maquín Morann Perca

Grado académico: Licenciado

Institución donde labora: UGEL Chucuito Juli - Sede Administrativa

Mediante el presente hago constar, que el instrumento de investigación para recolección de datos, reúne los requisitos suficientes y necesarios para ser válido, por tanto, está apto para ser aplicado en el logro de objetivos que se plantea en la investigación.



Lic. Maquín Morann Perca
Esp. ESTADÍSTICA Y RACIONALIZACIÓN
UGEL CHUCUITO JULI

Firma y post firma del experto

