

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



**USO DE LAS TICS Y PRÁCTICA DEPORTIVA EN ESTUDIANTES
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA JOSÉ CARLOS
MARIÁTEGUI ILAVE 2016**

TESIS

PRESENTADA POR:

OLEGARIO ARCE CASTILLO

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

LICENCIADO EN EDUCACIÓN FÍSICA

PROMOCIÓN 2013 - I

PUNO – PERÚ

2017

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

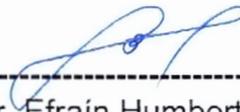
**“USO DE LAS TICS Y PRÁCTICA DEPORTIVA EN ESTUDIANTES DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI
ILAVE 2016”**

OLEGARIO ARCE CASTILLO



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

APROBADA POR EL SIGUIENTE JURADO:

PRESIDENTE : 

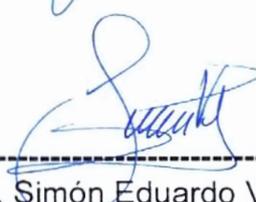
Dr. Efraín Humberto Yupanqui Pino

PRIMER MIEMBRO : 

Dr. José Damian Fuentes López

SEGUNDO MIEMBRO : 

M. Sc. Porfirio Layme Cutipa

DIRECTOR / ASESOR : 

Lic. Simón Eduardo Villasante Saravia

Área: Procesos Educativos

Tema: Tecnología para enseñanza aprendizaje

Fecha de sustentación: 28 / Dic / 2017

DEDICATORIA

La presente tesis se lo dedicamos con mucho aprecio y con singular afecto a todos los compañeros y compañeras de la Escuela Profesional de Educación Física porque con ellos compartimos Juntos esta experiencia en los momentos buenos y malos. Porque el momento en que vivimos es crítico, sino nos orientamos sabiamente estamos perdidos. También se lo dedico a mis queridos padres por el apoyo incondicional que me brindaron durante mis estudios.

OLEGARIO ARCE CASTILLO

AGRADECIMIENTO

A través de la presente tesis agradezco a nuestro creador Dios por darnos este momento de alegría que siempre vela de día y de noche por cada uno de nosotros y nos alejan de los lugares y momentos donde podemos caer en el error. Y que siempre alumbró la luz y una esperanza a esta tierra que se debate en un mundo de la ignorancia. Agradecer a la UNA-PUNO a la Escuela Profesional de EDUCACIÓN FÍSICA y a los docentes por esta oportunidad de realizarme como profesional en esta área que hoy en día es de mucha importancia para la formación integral de la persona.

“EDUCACIÓN FÍSICA PARA LA SALUD”

OLEGARIO ARCE CASTILLO

ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
ÍNDICE GENERAL	
ÍNDICE DE TABLAS	
ÍNDICE DE ACRÓNIMOS	
RESUMEN	
ABSTRACT	

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

1.1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	13
1.2. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN	13
1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	19
1.4. IMPORTANCIA Y UTILIDAD DEL ESTUDIO	20
1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	20
1.6. CARACTERIZACIÓN DEL ÁREA DE INVESTIGACIÓN.....	20

CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1. MARCO TEÓRICO.....	21
2.1.1. LAS TICS.....	21
2.1.2. APRENDER Y ENSEÑAR CON LAS TIC: EXPECTATIVAS, REALIDAD Y POTENCIALIDADES.....	23
2.1.3. LAS TIC Y LA PRÁCTICA DE ENSEÑANZA EN EL AULA	25
2.1.4. LAS TIC Y EL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO	27
2.1.5. IDENTIDAD ADOLESCENTE Y REDES SOCIALES	28
2.1.6. ASPECTOS NEGATIVOS DEL USO DE LAS REDES SOCIALES.....	28
2.1.7. ASPECTOS POSITIVOS DEL USO DE REDES SOCIALES.....	30
2.1.8. DEFINICIÓN DE DEPORTE.....	31
2.1.9. ACTIVIDAD FÍSICA	31

2.1.10. PRÁCTICA DEPORTIVA.....	32
2.1.11. CLASIFICACIÓN DEL DEPORTE PRACTICADO DE FORMA INDIVIDUAL O EN EQUIPO.....	34
2.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN.....	34
2.3.1. HIPÓTESIS GENERAL.....	34
2.3.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS.....	35
 CAPÍTULO III MATERIALES Y MÉTODOS 	
3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	36
3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA DE INVESTIGACIÓN.....	38
3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	39
3.4. PROCEDIMIENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	39
 CAPÍTULO IV RESULTADOS Y DISCUSIÓN 	
4.1. RESULTADOS.....	41
4.2. DISCUSIÓN.....	60
CONCLUSIONES.....	62
RECOMENDACIONES.....	64
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	65
ANEXOS.....	70

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Resultados de la dimensión internet y de la dimensión amistad.....	41
Tabla 2. Resultados de la dimensión video juegos y dimensión práctica deportiva	44
Tabla 3. Resultados dimensión celulares Tablet y dimensión valoración deportiva	46
Tabla 4. Resultados de la variable uso de las TIC con los resultados de la variable práctica deportiva	49
Tabla 5. Estadísticos descriptivos de las variables Uso de las TIC y práctica deportiva	53
Tabla 6. Correlaciones de las variables Uso de las TIC y práctica deportiva	53
Tabla 7. Estadísticos descriptivos.....	56
Tabla 8. Correlaciones.....	57
Tabla 9. Estadísticos descriptivos.....	58
Tabla 10. Correlaciones.....	58

ÍNDICE DE ACRÓNIMOS

(AF)	: Actividad Física
(ACSM)	: American College of Sport Medicine
(CS)	: Comportamiento sedentario
(CNICE)	: Centro Nacional de Información y Comunicación Educativa
(D)	: Diversión
(EF)	: Educación Física
(INL)	: Inactividad física en el tiempo libre
(OMS)	: Organización Mundial de la Salud
(TICS)	: Tecnologías de Información y comunicación

RESUMEN

La presente investigación comprendió un tema actual que aqueja a nuestra sociedad actual que es el uso desmesurado de las TICS y la práctica deportiva, se observó en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria José Carlos Mariátegui de Ilave un excesivo uso de las TICS y una escasa práctica deportiva se planteó como objetivo general: Determinar la relación entre el uso de las TICS con la práctica deportiva en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria José Carlos Mariátegui Ilave 2016, el tipo de investigación es básica no experimental, con diseño descriptivo correlacional, se utilizó la muestra de tipo probabilístico de 256 estudiantes del 1er al 5to grado de educación secundaria; se aplicó el método hipotético deductivo, con la técnica de la encuesta y el instrumento de la aplicación del cuestionario de uso de las TICS y el cuestionario de práctica deportiva. Concluimos que existe una correlación de Pearson positiva débil de 0,228 entre las variables uso de las TIC y práctica deportiva con una significativa bilateral de 0,000; en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria José Carlos Mariátegui de Ilave 2016. Así mismo existe una correlación de Pearson inversamente proporcional negativa débil de -0,305 entre la dimensión celulares tablet y la dimensión valoración deportiva determinándose que a mayor uso de los celulares y tablet es menor la valoración deportiva.

Palabras Claves:

- Estudiantes
- Práctica deportiva
- Uso de las TICS.

ABSTRACT

The present investigation included a real issue that afflicts our current society that is the use of ICTs and sports practice, in the students of the Secondary Educational Institution José Carlos Mariátegui de Ilave an excessive use of ICT and a scarce sport practice. The general objective was to: Determine the relationship between the use of ICT with sports practice in the students of the Secondary Educational Institution José Carlos Mariátegui Ilave 2016, the type of research in the non-experimental base, with the descriptive correlational design, using the sample of probabilistic type of 256 students from 1st to 5th grade of secondary education; the hypothetical deductive method was applied, the survey technique and the application instrument of the problem of using the ICT and the sports practice questionnaire. We conclude that there is a weak positive Pearson correlation of 0.228 between the variables ICT use and sports practice with a significant bilateral of 0.000; in the students of the Secondary Educational Institution José Carlos Mariátegui de Ilave 2016. Likewise there is an inversely proportionally weak correlation of Pearson of -0.305 between the size of the tablet of the phones and the dimension of the determination that the greater use of telephones Cell phones and tablets lower the sports rating.

Keywords: students, sports practice, use of ICT.

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

La presente pesquisa se realizó por que en la actualidad se da un excesivo uso de las TICS, y una práctica deportiva escasa en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria José Carlos Mariátegui llave 2016, además los adolescentes evidencian un escaso afecto familiar; y deficiente control de sus espacios libres es más pasan horas en el internet sin la orientación, tutela y cuidado de sus padres. La provincia de llave conforme va creciendo el desarrollo económico social y cultural además de la excesiva proliferación de cabinas de internet hace que nuestros estudiantes no dispongan de tiempo para la práctica deportiva y las plataformas deportivas de la institución y canchas deportivas se vean deshabitadas, vacías y están siendo suplidas por el uso de modernos celulares, smartphones y tables. La relación directa entre el uso d la TICS con la práctica deportiva se evidencia de manera significativa. Cómo problema general se planteó: ¿Cuál es la relación entre el uso de las TICS con la práctica deportiva en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria José Carlos Mariátegui llave 2016? El para qué de la presente investigación está en que reflexionen los estudiantes, padres de familia y profesores sobre el uso responsable de las TICS, y puedan desarrollar hábitos saludables de práctica deportiva al interior de sus sesiones de educación física y entorno familiar y comunitario que servirá en el desarrollo de su formación da estilos de vida saludable además que los padres de familia asuman con responsabilidad la educación de sus hijos siendo estos comunicativos, asertivos brindándoles afecto comunicación autoestima y sobre todo amor, por otro lado los profesores de educación física tendrán que repensar que sus enseñanzas deban pasar a espacios deportivos más dinámicos integradores y

sociabilizadores de tal manera que tengamos estudiantes predispuestos hacia la práctica deportiva, así mismos los directivos asuman políticas integrales de espacios de recreación deportiva y de salud con estudiantes, padres de familia estudiantes y comunidad educativa. Se planteó como objetivo general: “Determinar la relación entre el uso de las TICS con la práctica deportiva en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria José Carlos Mariátegui Ilave 2016.”

Y como objetivos específicos: Evaluar el uso del internet con la amistad deportiva en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria José Carlos Mariátegui Ilave 2016. Identificar el uso de los video juegos con la práctica deportiva en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria José Carlos Mariátegui Ilave 2016. Evaluar el uso de los celulares, Tablet con la valoración deportiva en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria José Carlos Mariátegui Ilave 2016. La metodología utilizada fue el método hipotético deductivo, con un tipo de investigación básica, no experimental, con diseño descriptivo correlacional, con las variables uso de las TICS, y práctica deportiva.

En el primer capítulo abordamos la revisión de la literatura en donde encontramos información relevante respecto al papel que juega la práctica deportiva frente al uso de las TICS, además de los múltiples beneficios que nos brinda la práctica deportiva sobre el organismo siendo esta de manera planificada.

En el capítulo de materiales y métodos, presentamos la metodología utilizada, que fue en base al paradigma cuantitativo, con el método hipotético deductivo, tipo de investigación básica, no experimental, con diseño descriptivo correlacional.

En el capítulo de resultados presentamos la discusión y los principales resultados en donde encontramos que a mayor práctica deportiva es menor el uso de las TICS. La investigación se ubica en el área procesos educativos y línea TICs en educación.

1.1. El problema de investigación

Se observa en la actualidad un excesivo uso de las TICS, y una práctica deportiva paupérrima en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria José Carlos Mariátegui Ilave 2016, además los adolescentes evidencian un escaso afecto familiar; y deficiente control de sus espacios de recreación libres es más pasan horas en el internet sin la orientación, tutela y cuidado de sus padres. La provincia de Ilave conforme va creciendo el desarrollo económico social y cultural de la región Puno, y además de la excesiva proliferación de cabinas de internet en la provincia de Ilave; hace que nuestros estudiantes no dispongan de tiempo para la práctica deportiva y de esa manera se vaya desarrollando adicción por el uso de las TICS, específicamente en el desmesurado uso del internet y los celulares y las plataformas deportivas de la institución y canchas deportivas aledañas se vean deshabitadas, vacías y están siendo suplidas por el uso de modernos celulares, smartphones y tables.

1.2. Antecedentes de la investigación

A nivel internacional:

De la Villa, M. y Suárez, C. (2016) en su investigación “Factores de riesgo en el uso problemático de Internet y del teléfono móvil en adolescentes españoles” arribó a las siguientes conclusiones:

En relación con la existencia de usos problemáticos en la muestra seleccionada para este estudio, se revela que no existen problemas graves de uso ni de Internet ni del teléfono móvil. Ello se afirma en base a la obtención de máximas puntuaciones en las escalas (existencia de uso desadaptativo) y a la obtención de puntuaciones más bajas (no uso problemático) siguiendo los criterios de las desviaciones típicas que establecían los estudios de los que se extrajeron las escalas. En el caso de Internet, el uso problemático que presenta

mayores diferencias es el de mentir sobre el uso de Internet. Según estos datos, solo un 1,5% de los participantes de este estudio presentarían problemas de ese tipo. El que menos diferencias muestra es el de autorregulación, ya que un 77% no presenta problemas graves frente a un 23% que los manifiesta. Cabe destacar también que un 19% de la muestra presenta problemas relacionados con los conflictos intrapersonales en uso de Internet y un 18,4% problemas con el uso compulsivo. Respecto al uso de teléfono móvil, el mayor porcentaje de uso problemático se encuentra en el factor que mide problemas relacionados con el uso relacional y comunicacional que se le da al móvil, ya que un 44,4% de los adolescentes presenta problemas. La mayor diferencia se establece en el factor mentir sobre el uso, ya que solo un 1,5% tiene problemas relacionados con este indicador. Por lo que respecta a las diferencias inter género, se confirma la existencia de diferencias estadísticamente significativas en el factor que mide problemas relacionados con el uso emocional y comunicativo del teléfono móvil ($t = -2,25$; $p < 0,05$), en el sentido de que las chicas presentan un mayor uso problemático. También se han hallado diferencias estadísticamente significativas en el factor uso comunicacional y emocional del teléfono móvil ($F = 9,93$; $p < 0,05$), siendo los adolescentes de 16 y 17 años los que presentan valores medios más altos. En el caso del factor que explora problemas relacionados con los conflictos que genera el uso del teléfono móvil ($F = 3,18$; $p < 0,05$) e intentos fallidos de dejar el uso de la escala UPNT, las diferencias se concentran en los niveles de adolescencia media respecto a los preadolescentes (12-13 años). En el resto de factores no se han encontrado diferencias significativas en función de los niveles de edad.

Arab, E, y Díaz, A. (2015) en su investigación “Impacto de las redes sociales e internet en la adolescencia: aspectos positivos y negativos” arribó a las conclusiones:

En el contexto de un cambio paradigmático respecto al concepto de comunicación, en el cual el uso y abuso de las redes sociales generan impactos positivos y/o negativos en el

desarrollo cognitivo, afectivo, social y de identidad en adolescentes y jóvenes, es necesaria la supervisión constante y sistemática de un adulto que guíe, eduque, module y controle el acceso a todas las herramientas tecnológicas que están ocupando gran parte del tiempo y del espacio “intrapsíquico” y “real” de personas en formación y desarrollo. Es indispensable que los adultos se auto eduquen y que estén constantemente adquiriendo conocimientos para poder supervisar a sus hijos en estas áreas, junto con ser un ejemplo del buen uso. La guía y la educación que puedan realizar los adultos, tanto en la generación de filtros informáticos como en el desarrollo de la capacidad de autocontrol y autodirección en la web, son aspectos indispensables que pueden llegar a determinar el cómo se utilicen estas nuevas tecnologías y con ello, el impacto positivo o negativo que tengan. El conocimiento de los rasgos de personalidad de jóvenes y adolescentes aporta una gran cantidad de información sobre la probabilidad de que usen en exceso las redes sociales e internet. Ello puede ser un elemento importantísimo en la planificación de una intervención a nivel escolar y familiar. El abuso de redes sociales ha mostrado una asociación con depresión, síndrome de déficit atencional con hiperactividad, insomnio, disminución de horas totales de sueño, disminución del rendimiento académico, repitencia y abandono escolar. También ha sido asociado a un amplio rango de problemas psicosociales, entre otros. En relación al desarrollo de personalidad se ha visto que, a mayor gravedad de la personalidad, aumenta el riesgo de adicción.

Muñoz, R, et al (2014) en su investigación “Acceso y uso de nuevas tecnologías entre los jóvenes de educación secundaria, implicaciones en salud. Estudio JOITIC” arribó a las siguientes conclusiones.

El acceso a las TIC es masivo: el 98% disponen de ordenador en casa, el 90% tienen móvil. Usan videojuegos el 54%, sin diferencias según el país de origen. Con la edad hay un descenso progresivo de jugadores, pero los que juegan > 2 h se mantienen en el tiempo. Los

chicos juegan más que las chicas (75,7% versus 31,3%; $p < 0,001$). El uso de juegos online evoluciona de manera similar a los videos juegos. Los alumnos autóctonos juegan solos más que los inmigrantes (48,3% frente al 37,6%; $p = 0,01$). El control paterno del uso de videojuegos disminuye con la edad. Respecto al ordenador, el 7,3% de los alumnos foráneos no disponen de él en casa, pero lo utilizan las mismas horas y con fines parecidos a los autóctonos. Su uso aumenta con la edad (tabla 2 y fig. 1), y el de correo electrónico y chats se mantiene estable en todos los cursos: alrededor del 70% y del 52%, respectivamente. El control paterno disminuye también con la edad. Las chicas lo usan más horas, para el correo electrónico, Internet, las redes sociales y las tareas escolares (el 51% más de 2 h frente al 38% de los chicos). Los chicos juegan más on line (fig. 2). El bajo rendimiento escolar está asociado en primero ($p < 0,001$), segundo ($p = 0,001$) y tercer curso ($p < 0,001$) tanto a un uso muy alto del ordenador (más de 3 h diarias) como a la falta de uso (tabla 3). En los alumnos que utilizan ordenador se observa un aumento lineal del fracaso escolar a medida que aumentan las horas de uso. En un uso diario menor a una hora, 146 (15,6%) alumnos presentaron bajo rendimiento escolar; con un uso de 1-2 h, 314 (17,1%); entre 2 y 3 h, 323 (19,6%), y cuando su uso era superior a 3 h, 344 (28,8%) (tendencia lineal, $p < 0,001$). Ni el uso de video-juegos ni el número de horas de juego se asocia al fracaso escolar. Los chicos/as con mayor control paterno del uso de video juegos u ordenador tienen mejor rendimiento escolar.

González, A. (2009) "Uso y abuso de las nuevas tecnologías" arribó a las conclusiones:

Los resultados mostraron que un 10,6% de los pacientes presentaba conductas de riesgo con los juegos de azar y con otras adicciones comportamentales. En cuanto al tipo de conducta de riesgo, un 3,9% de los usuarios tenía una conducta de riesgo con los juegos de apuestas, y un 6,7%, en relación con otras conductas no tóxicas. En general, el tipo de conductas no

tóxicas más asociadas a una situación de riesgo fueron: internet (54,5%), seguido de las compras (27,3%), el móvil (24,2%) y los videos juegos (21,2%).

Rojas, V. (2008) Influencia de la televisión y videojuegos en el aprendizaje y conducta infanto-juvenil. Arribo a las siguientes conclusiones:

Las Tecnologías de la Información y Comunicación han transformado la vida cotidiana de los niños y sus familias. Pertenece a una cultura que no puede entenderse ni existe al margen de los medios de comunicación. Es necesario por lo tanto “preparar” al niño a comprender la cultura mediática, a tener un análisis crítico y a participar en ella propositivamente. La incorporación de un currículo de Educación en Medios en el sistema educativo, en los distintos niveles y bajo diversas modalidades, sería un paso muy importante para avanzar en esta preparación. Es necesario también que se establezcan ciertas normas mínimas de carácter ético para la publicidad; hay que impulsar políticas, planes y programas relativos al rol de la familia ante los medios, al mismo tiempo que formular políticas públicas que garanticen la calidad de los programas dirigidos a los niños. Como pediatras y trabajadores de la salud debemos involucrarnos en promover cambios educacionales y legales que aseguren el sano desarrollo físico y mental de nuestros niños y adolescentes.

Escartí, A, y García A. (2003) en su investigación “Factores de los iguales relacionados con la práctica y la motivación deportiva en la adolescencia” arribó a las siguientes conclusiones:

Al factor 1 se le ha denominado «Práctica Deportiva», es el que mayor porcentaje de varianza explica. Se refiere a la percepción que tiene el sujeto de lo que valoran y practican deporte sus amigos. Para obtener la puntuación directa de cada deportista en este factor se ha procedido considerar que a mayor puntuación en el factor mayor percepción de motivación deportiva de los iguales invirtiendo, para obtener este resultado, los ítems

negativos. En el segundo factor de la escala se incluyen cuatro variables que explican el 14.897% de la varianza total. A este factor se le ha denominado «Relación» Esta dimensión recoge ítems relacionados con la percepción que el sujeto tiene del deporte como elemento que puede favorecer sus relaciones sociales. Para obtener la puntuación directa de cada sujeto en este factor se han asignado las puntuaciones como en el factor 1. En el factor 3 se agrupan tres ítems que explican el 14.747% de la varianza total. El contenido de los ítems de este factor recoge aspectos de la práctica deportiva relacionados con el reconocimiento social entre el grupo de iguales. A este factor se le ha denominado «Reconocimiento».

Ponseti, F, et al (2003) Intereses, motivos y actitudes hacia el deporte en adolescentes: diferencias en función del nivel de práctica. Arribó a las siguientes conclusiones:

De los 1999 sujetos que fueron entrevistados, 639 jóvenes manifestaron no practicar deporte alguno fuera de las clases de Educación Física que se imparten en sus centros. Por tanto, los análisis realizados en función del nivel de práctica (Bajo, medio, alto) hacen referencia a las respuestas ofrecidas por los 1360 jóvenes que manifestaron realizar algún tipo de deporte. Se presentan los resultados relativos a la práctica deportiva en función de diferentes variables sociodemográficas. Como puede observarse, las variables que establecen diferencias significativas son el sexo, esto es el nivel de práctica deportiva de los hombres es significativamente superior al de las mujeres y los hábitos deportivos de los padres, de tal manera que los jóvenes cuyos padres practican o han practicado algún deporte presentan tasas más elevadas de práctica. Se observa los resultados obtenidos en relación a las motivaciones manifestadas por los jóvenes para iniciarse y mantenerse en la práctica deportiva. La frecuencia de la misma no establece diferencias significativas al analizar los motivos por los cuales estos jóvenes comenzaron a practicar deporte, aunque sí existen diferencias entre los tres grupos si se analizan en función de las motivaciones por las cuales mantienen su actividad deportiva. También existen diferencias entre los tres grupos

cuando se analiza la intención de estos jóvenes de continuar con el deporte. Como cabía esperar los adolescentes que integran los niveles más elevados de práctica deportiva manifiestan en mayor medida su deseo de no abandonarla, mientras que un número elevado de personas que tienen intención de abandonar la práctica deportiva pertenecen al grupo de jóvenes con un nivel bajo de práctica. Finalmente, se analizan las actitudes hacia el deporte en la muestra estudiada. En cuatro de los siete ítems analizados para medir actitudes pueden observarse diferencias significativas. A medida que aumenta el nivel de práctica de los jóvenes aumenta significativamente el acuerdo con las afirmaciones el deporte es básicamente espectáculo, el deporte de competición es el motor básico del deporte para todos, el deporte es básicamente una fuente de salud y bienestar físico y psíquico, y disminuye también significativamente el acuerdo con la afirmación el deporte de competición fomenta la violencia y la competitividad presentes en la sociedad actual.

1.3. Formulación del problema

¿Cuál es la relación entre el uso de las TICS con la práctica deportiva en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria José Carlos Mariátegui Ilave 2016?

1.3.1. Formulación de problemas específicos

¿Cuál es la relación que existe entre el uso del internet con la amistad deportiva en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria José Carlos Mariátegui Ilave 2016?

¿Cuál es la relación que existe entre el uso de los video juegos con la práctica deportiva en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria José Carlos Mariátegui Ilave 2016?

¿Cuál es la relación que existe entre el uso de los celulares tablet con la valoración deportiva en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria José Carlos Mariátegui Ilave 2016?

1.4. Importancia y utilidad del estudio

La importancia y utilidad de la presente investigación está en el abordaje de este problema social y actual que pasan los estudiantes adolescentes respecto al uso de las TICS y la práctica deportiva, los resultados nos llevaron a conocer el uso excesivo que le dan los estudiantes al uso de las TICS y los niveles bajos de práctica deportiva que tienen.

1.5. Objetivos de la investigación

1.5.1. Objetivo general

Determinar la relación entre el uso de las TICS con la práctica deportiva en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria José Carlos Mariátegui Ilave 2016.

1.5.2. Objetivos específicos

Evaluar el uso del internet con la amistad deportiva en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria José Carlos Mariátegui Ilave 2016.

Identificar el uso de los video juegos con la práctica deportiva en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria José Carlos Mariátegui Ilave 2016.

Evaluar el uso de los celulares, Tablet con la valoración deportiva en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria José Carlos Mariátegui Ilave 2016.

1.6. Caracterización del área de investigación

La presente investigación Uso de las TICS y práctica deportiva en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria José Carlos Mariátegui Ilave 2016. Se ubican dentro del área de procesos educativos y línea TICS en educación.

CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1. Marco teórico

2.1.1. Las TICS

Cabero, (2007) define a las TIC, que independientemente de su potencial instrumental y estético, son solamente medios y recursos didácticos, que deben ser movilizados por el profesor cuando les puedan resolver un problema comunicativo o le ayuden a crear un entorno diferente y propicio para el aprendizaje. No son por tanto la panacea que van a resolver los problemas educativos, es más, algunas veces incluso los aumentan, cuando como por ejemplo el profesorado abandona su práctica educativa a las TIC. En la presente investigación se abordó como dimensiones a los siguientes tópicos:

a) Internet

Internet se ha posicionado como una herramienta útil, global e inevitable; y es debido a estas características que toda persona, de uno u otro modo, llega a desarrollar una interrelación con el mundo virtual, lo que conlleva el establecimiento de estados de dependencia (no necesariamente patológicos) a Internet. Con relación a la AI, una persona primero desarrolla un “estado de involucramiento a Internet”, es decir, un estado de uso de los servicios que se brindan a través de Internet; y que según las necesidades en las que se vea envuelta la persona será menor o mayor, o lo que Charlton define como bajo o alto involucramiento así lo refiere Charlton JD. (2007). Como resultado de esta dinámica de/en la persona (en la que entran a tallar sus condiciones económicas y de desarrollo moral, sus actitudes como medios para plantearse retos en

la vida, objetivos a lograrse en el corto y largo plazo) se podrían desarrollar conductas mal adaptativas (es decir, de uso patológico de Internet) con repercusiones directas en la vida cotidiana de la persona; a todo ello, en conjunto, llamamos 'Adicción a Internet', cuyo problema no es posible negar así como lo señalan (Young, K. 2010, Douglas, et al. 2008, Kraut, et al. 1998, & Yellowlees, 2007).

b) Video juegos

Etxeberria, (2009) define a los video juegos como un tema que está adquiriendo una importancia creciente como objeto de estudio por parte de educadores, psicólogos, sociólogos y médicos, principalmente. En el marco concreto de la educación podemos distinguir diversos efectos de los videojuegos. Hay algunos rasgos que tienen carácter negativo, y hay otros en los que incluso se puede detectar influencias positivas o usos constructivos y beneficiosos. Por otro lado ¿Cuánto tiempo juegan los usuarios en los video juegos? Es un tema de constante estudio es el de la medición del número de horas que los jugadores le dedican a los Video Juegos y las posibles repercusiones que para la vida diaria y los estudios puedan tener dichas horas. Esta cuestión es relativamente fácil de resolver, puesto que son constantes las encuestas al respecto y la contabilización de las mismas no deja lugar a dudas de interpretación. Los constantes sondeos que se realizan indican una tendencia creciente en el número de horas que se dedican a los Video Juegos y a la televisión en general. De año en año, el tiempo que los niños y adolescentes dedican a la pantalla sigue en aumento. Así como lo señala Funk (1993)

c) Celulares Tablet

La palabra celular es modernamente aplicada a los teléfonos móviles, que son dispositivos electrónicos inalámbricos, y a la telefonía celular móvil, que permite el funcionamiento de esos aparatos o celulares, para poder alcanzar el propósito comunicacional para el que han sido creados. Si bien existen redes telefónicas satelitales móviles, el nombre celular proviene de la red de antenas repetidoras organizadas en red, donde cada antena es una célula interconectada en forma de malla, que realizan el enlace entre los aparatos y las estaciones de base. Las estaciones reciben las frecuencias y las transmiten de unas células o estaciones a otras, hasta llegar al destino requerido. Las redes de telefonía móvil pueden ser analógicas o digitales. Por otro lado, una Tablet es un dispositivo electrónico que tiene un tamaño intermedio entre el ordenador y el móvil. Sus características principales son las siguientes: su ligereza, su manejo intuitivo utilizando las manos, su elevada autonomía de uso y la no dependencia de otros accesorios complementarios. Desde el punto pedagógico se observa un excesivo uso de estos dispositivos por parte de la generación de escolares de este siglo.

2.1.2. Aprender y enseñar con las TIC: expectativas, realidad y potencialidades

Coll, (2008) señala que el objetivo de este capítulo es analizar el impacto de las TIC en la educación escolar a partir de una revisión de los estudios sobre la incorporación de estas tecnologías (ordenadores, dispositivos y redes digitales) a la educación y de sus efectos sobre los procesos de enseñanza y aprendizaje. El énfasis recae en el desfase existente entre, por una parte, las elevadas expectativas de cambio y mejora de la educación escolar generadas por estas tecnologías y, por otra, los limitados avances conseguidos hasta el momento. Nuestro argumento principal, sin embargo, es que este desfase no

debe llevarnos a rebajar las expectativas depositadas en la capacidad de las TIC para transformar la enseñanza y mejorar el aprendizaje. Al contrario, las expectativas están, a nuestro juicio, plenamente justificadas. Lo que sucede es que la capacidad de transformación y mejora de la educación de las TIC debe entenderse más bien como un potencial que puede o no hacerse realidad, y hacerse en mayor o menor medida, en función del contexto en el que estas tecnologías son efectivamente utilizadas. Son, pues, los contextos de uso, y en el marco de estos contextos la finalidad que se persigue con la incorporación de las TIC, los que determinan su capacidad para transformar la enseñanza y mejorar el aprendizaje. Con el fin de argumentar y desarrollar este planteamiento, hemos organizado el capítulo en cuatro apartados. En el primero se revisan algunas afirmaciones habituales relativas al impacto de las TIC sobre la educación formal y escolar. Son afirmaciones que se sitúan a medio camino entre la descripción de procesos de cambio (supuestos o reales), la manifestación de expectativas y la formulación de predicciones. En el segundo, tomando como referencia los resultados de algunos estudios recientes de seguimiento y evaluación de la incorporación y el uso de las TIC en la educación primaria y secundaria en diferentes países, se aportan algunos datos que ponen de manifiesto un claro desfase entre expectativas y realidad. En el tercero, apoyándonos en la idea vygotskiana de las TIC como instrumentos psicológicos, se argumenta por qué este desfase no debe llevarnos a rebajar las expectativas puestas en la capacidad de estas tecnologías para transformar la enseñanza y mejorar el aprendizaje. Partiendo de estos argumentos se propone además un esquema para la identificación y análisis de los usos educativos de las TIC que puede ayudar a valorar y ponderar su potencial transformador. Finalmente, en el cuarto apartado se propone ampliar el foco de análisis situando el tema abordado en el

marco de una reflexión más amplia sobre el alcance y la finalidad de la incorporación de estas tecnologías a la educación escolar y su presencia e impacto en el currículo.

2.1.3. Las TIC y la práctica de enseñanza en el aula

Area, (2009) señala que las TIC y la práctica de enseñanza en el aula deben ir de la mano y señal los siguientes aspectos a tener en cuenta:

- En las aulas Medusa observadas los alumnos generalmente disponen de un ordenador para uso individual, y solo en algunos casos tienen que realizar las actividades en parejas. Es decir, el modelo de agrupamiento de los estudiantes en las tareas que realizan con TIC es de corte individual y en contadas ocasiones el pequeño grupo. Ello es indicador de que la mayor parte de las actividades están planificadas para ser realizadas por cada estudiante de forma aislada y no de forma colaborativa. En las prácticas pedagógicas de las aulas observadas llama la atención la escasa utilización de los recursos digitales ofrecidos tanto por el Proyecto Medusa a través de su portal web, así como la casi nula existencia de los discos CD-ROM publicados por la Dirección General de Ordenación Educativa de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes de Canarias. La mayor parte de los materiales didácticos digitales que utiliza el profesorado de los centros educativos son los recursos disponibles en el portal web del CNICE (Centro Nacional de Información y Comunicación Educativa) del MEC, así como los recursos web de editoriales como SM o Santillana. Creemos que esto ocurre por el desconocimiento o ignorancia de la existencia de los recursos de los servidores de Canarias, por lo que recomendamos a los responsables del

Proyecto Medusa difundir y dar a conocer el portal existente entre el profesorado.

- Generalmente las actividades planificadas y desarrolladas con las TIC suelen plantearse como un complemento de la materia/asignatura que se está trabajando en el aula ordinaria o como refuerzo. Sin embargo, existen diferencias por etapas educativas. De este modo en los centros de Infantil y Primaria se planifican actividades diversas: de búsqueda de información en Internet, actividades de publicación en los blogs de los centros (biblioteca y huerto escolar), navegar por Internet de forma libre, utilización del Messenger-correo electrónico para actualizarse en las tareas, «actividades de Jclíc», etc. Por el contrario, en el centro de secundaria estudiado se tiende a organizar microactividades que se desarrollan a través de software específico de distintas materias, muy similares a las actividades que se plantean en el libro de texto.
- El profesorado de Educación Infantil y Primaria no generan materiales didácticos multimedia propios, aunque hemos encontrado que los docentes tienden a redefinir los materiales web con usos diferentes de los previstos por los autores originales de los mismos. En secundaria existen iniciativas puntuales de creación de materiales por parte del profesorado. El centro dispone de una web informativa donde además se proponen actividades por departamentos. Nos ha llamado la atención de que en un caso de Educación Primaria destaca la creación de blogs educativos, donde los alumnos tienen la posibilidad de publicar en Internet sus trabajos. Por otro lado, en ninguno de los niveles educativos, hemos encontrado que no existen materiales adaptados al alumnado con Necesidades Educativas Especiales (NEE), como es el caso de alumnos emigrantes o con

dificultades de aprendizaje, por lo que en algunas ocasiones estos alumnos se ven apartados del proceso que tiene lugar en el aula Medusa. Lo cual es un dato preocupante desde un punto de vista pedagógico.

- Casi todos los centros analizados cuentan con recursos on line propios sea en formato de página web o de blog en los que se publica información para toda la comunidad educativa sobre los proyectos de los que participa el centro, las actividades que se desarrollan, se cuelgan fotos de las mismas, etc. Estos recursos suelen ser de naturaleza informativa destinado a las familias y el alumnado.

2.1.4. Las TIC y el aprendizaje del alumnado

En este apartado es importante reflexionar sobre estos aspectos que el alumno debe desarrollar que a continuación mencionamos:

- Los alumnos están altamente motivados con las actividades que se desarrollan en el aula Medusa. Han entrado en contacto con un medio de aprendizaje, que tiene la peculiaridad de combinar la imagen, el texto y el sonido, lo cual ofrece nuevas posibilidades. Para utilizar los ordenadores es necesario cambiar de espacio físico, es decir, ir del aula habitual de clase al aula Medusa lo que puede ser causa de la motivación de los alumnos, dada la novedad del espacio y el medio con el que trabajan.
- Sin embargo, el profesorado ha expresado su preocupación por que el alumnado pueda perder esta alta motivación hacia el trabajo con las TIC, dado que existen recursos digitales inadecuados a las características de sus estudiantes, así como que empiezan a darse un sobre uso o abuso de la utilización de los ordenadores

por parte de los estudiantes. Desde nuestro punto de vista creemos que el factor fundamental para mantener la motivación hacia el aprendizaje depende no tanto del tiempo de uso de las TIC, sino de la calidad y naturaleza de las actividades de aprendizaje que se desarrollan con las mismas.

2.1.5. Identidad adolescente y redes sociales

La etapa de la adolescencia es medular entenderla, así como lo señalan Israellashvili, (2012) y <http://www.eunetadb.eu/es/> en donde refieren que la identidad es un aspecto esencial en el desarrollo de los adolescentes y su construcción finaliza con la configuración de una personalidad sólida y estable en el tiempo, que aspira a un buen acoplamiento entre el ideal de vida para el individuo y la sociedad en la que vive. Los adolescentes se encuentran en un proceso que les permitirá acceder a una identidad personal sólida, a un sentido de seguridad respecto a quiénes son y a lo que desean ser y a un sentido de la intimidad. También forma parte de este proceso de construcción adolescente, el desarrollo de la sexualidad. De acuerdo a su desarrollo, cada adolescente generará estrategias adaptativas o desadaptativas en el manejo de las redes sociales que favorecerán o dificultarán la construcción de su identidad. Entre las primeras destacan el autocontrol, la priorización por actividades saludables y la exploración de variadas alternativas offline. Entre las segundas, figuran evitar el control parental, la normalización y legitimación del uso abusivo.

2.1.6. Aspectos negativos del uso de las redes sociales

A partir de los estudios que muestran las altas cifras de uso y abuso de las redes sociales en adolescentes y jóvenes, se desprende la gran atracción que ejercen

en este grupo etario tan vulnerable por sus procesos neuropsicobiológicos y sociales. Por eso, se hace necesario revisar los efectos negativos que pueden producir estos nuevos estilos de comunicación y de conexión permanente. El abuso de redes sociales ha mostrado una asociación con depresión, síndrome de déficit atencional con hiperactividad, insomnio, disminución de horas total de sueño, disminución del rendimiento académico, repitencia y abandono escolar. También ha sido asociado con un amplio rango de problemas psicosociales. Estudios han revelado falla en la toma de decisiones en los adictos a juegos online. Los adolescentes que juegan de forma excesiva tienen menos capacidad de procesar el feedback frente a las decisiones, así como lo señala el Committee on Publication Education (2001), no considerándolo a la hora de tomarlas. Se ha visto, además, fallas en los procesos de aprendizaje En relación al desarrollo de personalidad, se ha registrado que, a mayor gravedad de la personalidad, mayor es el riesgo de adicción. El Trastorno de Personalidad Borderline aumenta el riesgo de ciberadicción así lo refieren Müller, et al. (2014), Yao, et al. (2014), y Dalbudak, et al. (2014). En relación a los aspectos negativos del uso de redes sociales en particular y de objetos tecnológicos en general, sabemos que la exposición a violencia en los medios de comunicación, internet, videojuegos y redes sociales, aumenta las interacciones agresivas en niños y adolescentes en encuadres sociales inestructurados Browne (2005). Se produce, además, un alto grado de exposición deseada y no deseada a pornografía en usuarios de internet como lo señala Wolak (2007) y existe una mayor exposición en individuos vulnerables (con tendencia a la delincuencia, con depresión y/o que han sido victimizados) Bergquist, et al. (2009). Se genera una baja capacidad de lectura

facial y de habilidades sociales directas. Los videojuegos tienen la capacidad de inducir a corto plazo comportamientos violentos, neutrales y/o prosociales en los niños, independiente de variables temperamentales (especialmente en menores de siete años). La evidencia es menos consistente cuando se considera a los adolescentes. El pronóstico a largo plazo para todas las edades es incierto. Internet y las redes sociales pueden estimular fácilmente conductas inadecuadas debido a la existencia de anonimato y falseamiento de identidad, como exhibicionismo, agresividad, engaño, entre otros.

2.1.7. Aspectos positivos del uso de redes sociales

El uso controlado y supervisado de redes sociales muestra beneficios en pacientes con trauma cerebral que reciben rehabilitación Bennett, (2014), quienes desarrollan mejores estrategias compensatorias en comparación aquellos pacientes que son rehabilitados tradicionalmente. Se ha mostrado que internet estimula un mayor número de regiones cerebrales, aumenta la memoria de trabajo, produce una mayor capacidad de aprendizaje perceptual y permite hacer frente a varios estímulos de manera simultánea. Los nativos digitales tienen mejor habilidad para tomar decisiones rápidas. También se ha asociado a un mayor desarrollo del polo frontal, de la región temporal anterior, del cíngulo anterior y posterior y del hipocampo Small, et al. (2009). También genera beneficios en discapacitados auditivos. El grado de atención que alcanzan los gamers permite distraerlos del dolor. En algunos reportes de casos se han utilizado consolas de videojuegos portátiles en pacientes oncológicos, quemados y con patología dermatológica (prurito). Presentan menos náuseas, menores

presiones sistólicas y menos uso de analgésicos. Internet ha sido utilizado también en la rehabilitación de niños con parálisis cerebral, distrofias musculares y trastornos de aprendizaje como lo señala Griffiths (2005).

El uso de redes sociales muestra otros múltiples aspectos positivos: creación de blogs, videos y páginas web que pueden desarrollar sentimientos de competencia, generación de elementos educativos, reforzamiento de relaciones creadas offline, educación sexual, promoción y prevención en salud (tabaco, alcohol, drogas, hábitos alimentarios, conductas sexuales), apoyo en logros académicos (un 84% plantea que son útiles en tareas; un 81% plantea que son útiles en aprendizajes y un 68% ve una desventaja en esta área el no tener internet).

2.1.8. Definición de Deporte

El deporte es una actividad física que se promueve como un factor importante para la recreación, mejora de la salud, renovación y desarrollo de las potencialidades físicas y mentales del ser humano, mediante la participación y sana competencia en todas sus disciplinas deportivas, recreativas y de educación física premiando a los que triunfan en una contienda leal, de acuerdo con sus aptitudes y esfuerzos. Ley de promoción y desarrollo del deporte N° 28036.

2.1.9. Actividad física

La actividad física es cualquier movimiento corporal producido por los músculos esqueléticos que tiene como resultado un gasto de energía. OMS. (2017)

2.1.10. Práctica deportiva

Según Pérez, (2008) La práctica deportiva consiste en la realización de una actividad física que se concreta con afán competitivo y en la cual se deben respetar una serie de reglas. Se diferencia de la mera actividad física en que ésta es una simple práctica, mientras que en el deporte siempre hay una competencia que arroja un resultado.

Nuviala, & Casajúas (2005) refieren que en la actualidad el concepto de deporte ha evolucionado, el deporte en el siglo XXI significa, entre otras cosas, satisfacción de necesidades personales. Por ello, desde una perspectiva global entenderemos el servicio deportivo en la edad escolar como todas aquellas actuaciones encaminadas a la realización de prácticas físico deportivas (recreativas, competitivas o recreativo-competitivas) por los niños y niñas en edad escolar, que tienen como fin el desarrollo integral de éstos, constituyendo las actividades competitivas una parte de éstas. Los objetivos del servicio deportivo escolar deben venir encuadrados dentro de esta concepción educativa. Por ello pensamos que deberían ser:

- Facilitar la práctica de actividad físico deportiva del mayor número posible de niños y niñas.
- Favorecer la creación de hábitos deportivos duraderos.
- Establecer y consolidar nuevas y positivas relaciones sociales.
- Mejorar la salud y la condición física de la población en edad escolar.
- Ayudar al desarrollo deportivo de los escolares independientemente de su nivel.

El deporte como fenómeno social y como fórmula para la mejora de la calidad de vida de la población, en nuestro caso los niños en edad escolar, ha tenido su eclosión en las últimas décadas del siglo pasado e incluso podríamos afirmar que en los últimos quince

años (esta afirmación es relativa, puesto que los índices de práctica física son diferentes en función del territorio). En la presente investigación utilizamos las siguientes dimensiones:

a) Amistad deportiva

La amistad deportiva entendida como la conexión y reciprocidad mutua entre dos o más personas que comparten objetivos comunes de experiencias de éxito y fracaso deportivo, así como lo señala Marsh y Kleitman (2003) realizaron una investigación con estudiantes anglosajones en la que encontraron que la práctica deportiva puede tener efectos positivos sobre el ámbito escolar y sobre la amistad.

b) Práctica deportiva

La práctica deportiva entendida como la realización espontánea de la práctica por placer y satisfacción además los motivos de práctica podríamos conocer entre otras cosas lo que le llevaba al adolescente a practicar deporte (esto es, si era la competición o el hacer amigos el principal motivo para practicar deporte) y ello permitirá a padres y entrenadores organizar las actividades procurando que los niños tuviesen lo que buscaban; sin embargo, este tipo de estudios no nos permiten conocer el proceso motivacional, es decir, qué es lo que el niño o adolescente busca en la práctica deportiva. Así lo refiere Castillo, et al. (2000).

c) Valoración deportiva

La valoración deportiva debe estar al servicio deportivo dirigido a los niños en pleno proceso de formación física, social y emocional, debe estar más cerca de la educación, de la satisfacción de esas necesidades de segundo orden que, de la obtención de un

rendimiento deportivo, de la consecución de unos resultados o unas victorias. Es un hecho, mayoritariamente aceptado, que la actividad física y el deporte contribuyen a la mejora física (Sallis J.F. y Patrick, K.,1994; Biddle, S., Sallis, J.F., y Cavill, N.,1998; Cantera, M. A. y Devís, J., 2002) y a la socialización (Bracht, 1996; Puig, 1996; Asenjo y Maiztegui, 2000), de los niños, razón por la que han sido incluidos en los currículos escolares y además son defendidos como actividades extraescolares.

2.1.11. Clasificación del deporte practicado de forma individual o en equipo.

Deporte Individual: el deportista compite por sí sólo, aunque lo haga dentro de la organización de un club o federación, y la consecución del resultado es de forma individual sin la colaboración directa de ningún otro deportista, por ejemplo, un atleta, un luchador de judo, un nadador.

Deporte en equipo: diversos deportistas formarán parte de un mismo equipo y, con su actividad conjunta, pretenderán lograr el mejor resultado para todo el grupo como, por ejemplo, en el fútbol, rugby, baloncesto. La principal distinción con la práctica individual es que en este supuesto a pesar de buscar cada deportista su mejor actuación, el objetivo principal es lograr el mejor resultado en conjunto Jofré, (2014).

2.3. Hipótesis de la investigación

2.3.1. Hipótesis general

Existe relación directa entre el uso de las TICS con la práctica deportiva en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria José Carlos Mariátegui llave 2016.

2.3.2. Hipótesis específicas

Existe relación entre el uso del internet con la amistad deportiva en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria José Carlos Mariátegui Ilave 2016.

Existe relación entre el uso de los video juegos con la práctica deportiva en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria José Carlos Mariátegui Ilave 2016.

Existe relación entre el uso de los celulares, Tablet con la valoración deportiva en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria José Carlos Mariátegui Ilave 2016.

CAPÍTULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. Tipo de investigación

La presente investigación se enfocó bajo el paradigma cuantitativo

Método: Hipotético deductivo.

La técnica empleada fue la observación

El instrumento utilizado es el cuestionario de Uso de las TICS y el cuestionario de Práctica Deportiva

ANÁLISIS DE ÍTEMS Y FIABILIDAD DEL INSTRUMENTO

En la presente investigación el análisis de las propiedades psicométricas y estadísticas de los ítems y el estudio de la fiabilidad de la escala total se presenta de los 12 ítems. Para el cálculo de la fiabilidad total de la escala se utilizó el procedimiento clásico propuesto por Cronbach Martínez, A (1995) y que implementa el paquete SPSS versión 24. El coeficiente \forall debe interpretarse como un indicador de la consistencia interna de los ítems puesto que se calcula a partir de la covarianza entre ellos. Nos informa del límite inferior de la fiabilidad de la prueba, obteniendo estadísticas de fiabilidad de Alfa de Cronbach de 0,897 Y un alfa de Cronbach basado en elementos estandarizados de 0,897 de un total de 12 ítems (elementos) tal como lo demuestra el siguiente cuadro.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,879	,897	12

Coefficiente de correlación intraclase

	Correlación intraclase ^b	95% de intervalo de confianza		Prueba F con valor verdadero 0			
		Límite inferior	Límite superior	Valor	gl1	gl2	Sig
Medidas únicas	,378 ^a	,255	,543	8,295	29	319	,000
Medidas promedio	,879 ^c	,804	,934	8,295	29	319	,000

Modelo de dos factores de efectos mixtos donde los efectos de personas son aleatorios y los efectos de medidas son fijos.

- a. El estimador es el mismo, esté presente o no el efecto de interacción.
- b. Coeficientes de correlaciones entre clases del tipo C que utilizan una definición de coherencia. La varianza de medida intermedia se excluye de la varianza del denominador.
- c. Esta estimación se calcula suponiendo que el efecto de interacción está ausente, porque de lo contrario no se puede estimar.

Podemos afirmar, con un nivel de confianza del 95%, que la fiabilidad obtenida resulta estadísticamente significativa. Por lo tanto, la fiabilidad de la prueba resulta aceptablemente alta y significativa desde un punto de vista estadístico.

Tipo de investigación: Básica

Diseño de investigación, es el descriptivo correlacional

En la presente investigación se asumió el diseño: Descriptivo correlacional

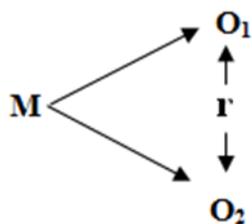
Donde

M = Muestra

O1 = Variable 1 Uso de las TICS

O2 = Variable 2 Práctica Deportiva

r = Relación de las variables de estudio.



3.2. Población y muestra de investigación

Población:

N°	GRADOS	NÚMERO DE ESTUDIANTES	TOTAL
01	Primero	162	162
02	Segundo	159	159
03	Tercero	167	167
04	Cuarto	137	136
05	Quinto	142	142
	TOTAL	766	766

Población conformada por un total de 766 estudiantes de la Institución educativa secundaria

José Carlos Mariátegui llave 2016.

Muestra de tipo probabilística se trabajó con 256 estudiantes de la Institución educativa

secundaria José Carlos Mariátegui llave 2016.

N-1	765	
N	766	
P	0,5	
Q	0,5	
Z	1,96	3,8416
e	0,05	0,0025
735,6664	= 256,0710084 se trabajó con una muestra de 256 estudiantes	
2,8729		

3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

En la presente investigación se utilizó el instrumento del cuestionario de uso de la TIC. La técnica utilizada fue la encuesta y los instrumentos fueron el cuestionario de TICS Y el cuestionario de práctica deportiva, contextualizado y modificado por el investigador.

3.4. Procedimiento de recolección de datos

En la presente investigación para la recolección de datos se procedió de la siguiente manera: Se aplicó los cuestionarios de uso de las TIC y el cuestionario de práctica deportiva en estudiantes de la Institución educativa secundaria José Carlos Mariátegui llave 2016.

3.5. Procesamiento y análisis de datos

Las medidas de tendencia central:

$$\bar{X} = \frac{x_1 + x_2 + \dots + x_i + \dots + x_n}{n} = \frac{\sum_1^n x_i}{n}$$

Media aritmética

$$Me = \frac{x_{\left(\frac{n}{2}\right)} + x_{\left(\frac{n}{2}+1\right)}}{2}$$

Mediana:

$$Mo = Ll + \frac{f_m - f_{(m-1)}}{2f_m - f_{(m-1)} - f_{(m+1)}} A$$

Moda:

Medidas de dispersión:

$$S^2 = \frac{\sum_1^m (x_i - \bar{X})^2 f_i}{n}$$

La varianza:

$$DM = \frac{\sum_1^m |x_i - \bar{X}| f_i}{n}$$

Desviación Media:

$$CV = \frac{S}{\bar{X}} 100$$

Coeficiente de variabilidad:

$$K = \frac{Q}{P_{90} - P_{10}}$$

Kurtosis:

$$r = \frac{n \sum xy - \sum x \sum y}{\sqrt{[n \sum x^2 - (\sum x)^2] [n \sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

La r de Pearson:

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Resultados

Tabla 1. Resultados de la dimensión internet con los resultados de la dimensión amistad

			Resultados de la dimensión amistad				Total
			Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	
Resultados de la dimensión internet	Nunca	Recuento	52	0	0	1	53
		% dentro de Resultados de la dimensión internet	98,1%	0,0%	0,0%	1,9%	100,0%
		% dentro de Resultados de la dimensión amistad	74,3%	0,0%	0,0%	1,4%	20,7%
	A veces	Recuento	16	1	0	36	53
		% dentro de Resultados de la dimensión internet	30,2%	1,9%	0,0%	67,9%	100,0%
		% dentro de Resultados de la dimensión amistad	22,9%	1,6%	0,0%	48,6%	20,7%
	Siempre	Recuento	2	61	50	37	150
		% dentro de Resultados de la dimensión internet	1,3%	40,7%	33,3%	24,7%	100,0%
		% dentro de Resultados de la dimensión amistad	2,9%	98,4%	100,0%	50,0%	58,6%
Total	Recuento	70	62	50	74	256	
	% dentro de Resultados de la dimensión internet	27,3%	24,2%	19,5%	28,9%	100,0%	
	% dentro de Resultados de la dimensión amistad	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	

Fuente: Aplicación del anexo A y B

Elaboración: El investigador

Análisis e interpretación

En la tabla 1 respecto a los resultados de las dimensiones internet y amistad, 61 estudiantes indican Siempre usar el internet representando el 40,7% estos estudiantes

a su vez refieren estar en Desacuerdo con la dimensión amistad representando el 98,4%. 50 estudiantes indican Siempre usar el internet representando el 33,3%, estos estudiantes a su vez refieren estar De acuerdo con la dimensión amistad representando el 100%. 37 estudiantes indican Siempre usar el internet representando el 24,7%, estos estudiantes a su vez indican estar totalmente de acuerdo con la dimensión amistad representando el 50%. por otro lado, encontramos a 52 estudiantes que indican Nunca utilizar el internet representando el 98,1% estos estudiantes indican a su vez estar Totalmente en desacuerdo en la dimensión amistad representando el 74,3%, 36 estudiantes indican A veces utilizar el internet representando el 67,9% estos mismos estudiantes refieren a su vez estar Totalmente de acuerdo con la dimensión amistad representando el 48,6%.

Realizando el análisis encontramos a 150 estudiantes que siempre hacen uso del internet de un total de 256 estudiantes lo que nos lleva a una preocupación latente ya que están en un nivel de formación, si va en esa tendencia se generaría adicción ya que factores como los de familias disfuncionales, monoparentales y la escasa comunicación asertiva al interior de las familias y la relación profesor y estudiante no es la adecuada generaría dicha adicción; por otro lado 74 estudiantes indican estar totalmente de acuerdo con la dimensión amistad como mecanismo de escape para la práctica deportiva cabe señalar que no necesariamente existen buenos amigos hacia la práctica deportiva razón por la cual necesitamos conocer las amistades y el vínculo y entorno que concurren los estudiantes.

Por otro lado, corroboramos con lo que plantea Arab, E, y Díaz, A. (2015) en su investigación "Impacto de las redes sociales e internet en la adolescencia: aspectos positivos y negativos", señala que es necesaria la supervisión constante y sistemática de

un adulto que guíe, eduque, module y controle el acceso a todas las herramientas tecnológicas que están ocupando gran parte del tiempo y del espacio “intrapsíquico” y “real” de personas en formación y desarrollo. Es indispensable que los adultos se auto eduquen y que estén constantemente adquiriendo conocimientos para poder supervisar a sus hijos en estas áreas, junto con ser un ejemplo del buen uso. La guía y la educación que puedan realizar los adultos, tanto en la generación de filtros informáticos como en el desarrollo de la capacidad de autocontrol y autodirección en la web, son aspectos indispensables que pueden llegar a determinar el cómo se utilicen estas nuevas tecnologías y con ello, el impacto positivo o negativo que tengan. El abuso de redes sociales ha mostrado una asociación con depresión, síndrome de déficit atencional con hiperactividad, insomnio, disminución de horas totales de sueño, disminución del rendimiento académico, repitencia y abandono escolar. También ha sido asociado a un amplio rango de problemas psicosociales, entre otros. En relación al desarrollo de personalidad se ha visto que, a mayor gravedad de la personalidad, aumenta el riesgo de adicción.

Tabla 2. Resultados de la dimensión video juegos con los resultados dimensión práctica deportiva

			Resultados dimensión práctica deportiva		Total
			En desacuerdo	De acuerdo	
Resultados de la dimensión video juegos	A veces	Recuento	69	37	106
		% dentro de Resultados de la dimensión video juegos	65,1%	34,9%	100,0%
		% dentro de Resultados dimensión práctica deportiva	52,3%	29,8%	41,4%
	Siempre	Recuento	63	87	150
		% dentro de Resultados de la dimensión video juegos	42,0%	58,0%	100,0%
		% dentro de Resultados dimensión práctica deportiva	47,7%	70,2%	58,6%
Total	Recuento	132	124	256	
	% dentro de Resultados de la dimensión video juegos	51,6%	48,4%	100,0%	
	% dentro de Resultados dimensión práctica deportiva	100,0%	100,0%	100,0%	

Fuente: Aplicación del anexo A y B
 Elaboración: El investigador

Análisis e interpretación

En la tabla 2 respecto a los resultados de las dimensiones video juegos y práctica deportiva 87 estudiantes que refieren Siempre jugar en los video juegos representando el 58% estos a estudiantes a su vez indican estar en De acuerdo con la dimensión práctica deportiva representando el 70,2%. 63 estudiantes indican Siempre jugar en los video juegos representando el 42% estos mismos refieren a su vez estar En desacuerdo con la práctica deportiva representando el 47,7%. Por otro lado, 69 estudiantes que indican A veces jugar en los video juegos representando el 65,1% estos mismos estudiantes indican a su vez estar En desacuerdo con la práctica deportiva representando el 52,3%,

así mismo 37 estudiantes que indican A veces jugar en los video juegos representando el 34,9% estos a su vez refieren estar De acuerdo con la práctica deportiva representando el 29,8% del total.

Realizando la evaluación 150 estudiantes Siempre juegan en los videos juegos lo que se trasluce en una problemática de adicción que están propensas nuestros estudiantes por otro lado, 106 estudiantes refieren A veces jugar en los videos juegos lo que refleja la predisposición hacia los videos juegos. 124 estudiantes refieren estar de acuerdo con la práctica deportiva y 132 estudiantes refieren estar en desacuerdo con la práctica deportiva, lo que llama poderosamente la atención ya que nuestros estudiantes prefieren estar en los videos juegos que realizar prácticas deportivas lo que nos llevaría a establecer un dialogo más comunicativo entre profesores de educación física, padres de familia y estudiantes para reorientar el desarrollo de sesiones tradicionales a actividades más inclusivas, significativas y dinámicas desarrollando el gusto por la práctica deportiva de manera pertinente.

Coincidimos con Rojas, V. (2008) en su investigación “Influencia de la televisión y videojuegos en el aprendizaje y conducta infanto-juvenil”. Refiere que las Tecnologías de la Información y Comunicación han transformado la vida cotidiana de los niños y sus familias. Pertenece a una cultura que no puede entenderse ni existe al margen de los medios de comunicación. Es necesario por lo tanto “preparar” al niño a comprender la cultura mediática, a tener un análisis crítico y a participar en ella propositivamente. La incorporación de un currículo de Educación en Medios en el sistema educativo, en los distintos niveles y bajo diversas modalidades, sería un paso muy importante para avanzar en esta preparación. Es necesario también que se establezcan ciertas normas mínimas de carácter ético para la publicidad; hay que impulsar políticas, planes y

programas relativos al rol de la familia ante los medios, al mismo tiempo que formular políticas públicas que garanticen la calidad de los programas dirigidos a los niños. Como pediatras y trabajadores de la salud debemos involucrarnos en promover cambios educacionales y legales que aseguren el sano desarrollo físico y mental de nuestros niños y adolescentes.

Tabla 3. Resultados de la dimensión celulares Tablet con los resultados de la dimensión valoración deportiva

			Resultados dimensión valoración deportiva		Total
			Indeciso	De acuerdo	
Resultados dimensión celulares tablet	A veces	Recuento	130	73	203
		% dentro de Resultados dimensión celulares tablet	64,0%	36,0%	100,0%
		% dentro de Resultados dimensión valoración deportiva	71,4%	98,6%	79,3%
	Siempre	Recuento	52	1	53
		% dentro de Resultados dimensión celulares tablet	98,1%	1,9%	100,0%
		% dentro de Resultados dimensión valoración deportiva	28,6%	1,4%	20,7%
Total	Recuento	182	74	256	
	% dentro de Resultados dimensión celulares tablet	71,1%	28,9%	100,0%	
	% dentro de Resultados dimensión valoración deportiva	100,0%	100,0%	100,0%	

Fuente: Aplicación del anexo A y B
 Elaboración: El investigador

Análisis e interpretación

En la tabla 3 respecto a los resultados de las dimensiones celulares Tablet y valoración deportiva 130 estudiantes refieren A veces usar celulares y Tablet representando el 64% estos estudiantes a su vez indican estar Indeciso con la valoración deportiva representando el 71,4%. 73 estudiantes indican A veces usar los celulares y Tablet representando el 36%, estos mismos refieren a su vez estar De acuerdo con la valoración deportiva representando el 98,6%. Por otro lado, 52 estudiantes indican Siempre usar celulares y Tablet representando el 98,1% estos estudiantes indican a su vez estar Indeciso con la valoración deportiva representando el 28,6%, Así mismo, un estudiante indica Siempre usar los celulares y Tablet representando el 1,9% este a su vez refiere estar De acuerdo con la valoración deportiva representando el 1,4% del total.

Los datos nos reflejan que 203 estudiantes refieren a veces usar el celular y Tablet siendo un dato preocupante así mismo 53 estudiantes refieren siempre usar el celular y Tablet, lo preocupante está en que 182 estudiantes se encuentran Indecisos respecto a la valoración deportiva representando el 100%, frente a 74 estudiantes que si están de acuerdo con la práctica deportiva lo que refleja que esta generación de estudiantes no valoran la práctica deportiva lo que nos debe llevar a replantear la enseñanza de la educación física y articular el trabajo con el trinomio educativo de incluir a los padres de familia en la formación de práctica deportiva en sus hijos que es en el hogar donde se debe formar y fortalecer el hábito hacia la práctica de actividad física.

Concordamos con Escartí, A, y García A. (2003) en su investigación "Factores de los iguales relacionados con la práctica y la motivación deportiva en la adolescencia" Al factor 1 se le ha denominado «Práctica Deportiva», es el que mayor porcentaje de varianza explica. Se refiere a la percepción que tiene el sujeto de lo que valoran y

practican deporte sus amigos. En el segundo factor de la escala se incluyen cuatro variables que explican el 14.897% de la varianza total. A este factor se le ha denominado «Relación» Esta dimensión recoge ítems relacionados con la percepción que el sujeto tiene del deporte como elemento que puede favorecer sus relaciones sociales. Para obtener la puntuación directa de cada sujeto en este factor se han asignado las puntuaciones como en el factor 1. En el factor 3 se agrupan tres ítems que explican el 14.747% de la varianza total. El contenido de los ítems de este factor recoge aspectos de la práctica deportiva relacionados con el reconocimiento social entre el grupo de iguales. A este factor se le ha denominado «Reconocimiento».

Por otro lado, coincidimos con Ponseti, F, et al (2003) Intereses, motivos y actitudes hacia el deporte en adolescentes: diferencias en función del nivel de práctica. De los 1999 sujetos que fueron entrevistados, 639 jóvenes manifestaron no practicar deporte alguno fuera de las clases de Educación Física que se imparten en sus centros. Por tanto, los análisis realizados en función del nivel de práctica (Bajo, medio, alto) hacen referencia a las respuestas ofrecidas por los 1360 jóvenes que manifestaron realizar algún tipo de deporte. Se presentan los resultados relativos a la práctica deportiva en función de diferentes variables sociodemográficas.

Tabla 4. Resultados de la variable uso de las TIC con los resultados de la variable práctica deportiva

			Resultados de la variable práctica deportiva		Total
			En desacuerdo	De acuerdo	
Resultados de la variable uso de las TIC	A veces	Recuento	69	37	106
		% dentro de Resultados de la variable uso de las TIC	65,1%	34,9%	100,0%
		% dentro de Resultados de la variable práctica deportiva	52,3%	29,8%	41,4%
	Siempre	Recuento	63	87	150
		% dentro de Resultados de la variable uso de las TIC	42,0%	58,0%	100,0%
		% dentro de Resultados de la variable práctica deportiva	47,7%	70,2%	58,6%
Total	Recuento	132	124	256	
	% dentro de Resultados de la variable uso de las TIC	51,6%	48,4%	100,0%	
	% dentro de Resultados de la variable práctica deportiva	100,0%	100,0%	100,0%	

Fuente: Aplicación del anexo A y B

Elaboración: El investigador

Análisis e interpretación

En la tabla 4 respecto a los resultados de las variables uso de las TICS y práctica deportiva 87 estudiantes que refieren Siempre usar las TICS representando el 58% estos a su vez indican estar De acuerdo con la variable práctica deportiva representando el 70,2%, 63 estudiantes indican Siempre utilizar las TICS representando el 42% estos mismos refieren a su vez estar De acuerdo con la variable práctica deportiva representando el 47,7%. 69 estudiantes indican A veces usar las TICS representando el 65,1% estos

estudiantes indican a su vez estar En desacuerdo con la variable práctica deportiva representando el 52,3%. 37 estudiantes indican A veces utilizar las TICS representando el 34,9% estos a su vez refieren estar De acuerdo con la variable práctica deportiva representando el 29,8% del total.

Los datos reflejan respecto a la muestra de 256 estudiantes 150 estudiantes indican Siempre usar las TICS, representando el 100%, lo que nos lleva a reflexionar sobre el papel que están desempeñando nuestros padres de familia frente a la formación de sus hijos y cuál es el papel que están desempeñando el profesor de educación física y cuáles son las políticas institucionales del colegio para promover prácticas de actividades deportivas inclusivas y dinámicas en la prevención y promoción de actividades deportivas inclusivas, recreativas y satisfactorias para los estudiantes.

Por otro lado, Gonzáles, A. (2009) en su investigación “Uso y abuso de las nuevas tecnologías” Los resultados mostraron que un 10,6% de los pacientes presentaba conductas de riesgo con los juegos de azar y con otras adicciones comportamentales. En cuanto al tipo de conducta de riesgo, un 3,9% de los usuarios tenía una conducta de riesgo con los juegos de apuestas, y un 6,7%, en relación con otras conductas no tóxicas. En general, el tipo de conductas no tóxicas más asociadas a una situación de riesgo fueron: internet (54,5%), seguido de las compras (27,3%), el móvil (24,2%) y los videos juegos (21,2%).

Por otro lado, coincidimos De la Villa, M. y Suárez, C. (2016) en su investigación “Factores de riesgo en el uso problemático de Internet y del teléfono móvil en adolescentes españoles” señala que no existen problemas graves de uso ni de Internet ni del teléfono móvil. Ello se afirma en base a la obtención de máximas puntuaciones en las escalas (existencia de uso desadaptativo) y a la obtención de puntuaciones más bajas (no uso

problemático) siguiendo los criterios de las desviaciones típicas que establecían los estudios de los que se extrajeron las escalas. En el caso de Internet, el uso problemático que presenta mayores diferencias es el de mentir sobre el uso de Internet. Según estos datos, solo un 1,5% de los participantes de este estudio presentarían problemas de ese tipo. El que menos diferencias muestra es el de autorregulación, ya que un 77% no presenta problemas graves frente a un 23% que los manifiesta. Cabe destacar también que un 19% de la muestra presenta problemas relacionados con los conflictos intrapersonales en uso de Internet y un 18,4% problemas con el uso compulsivo. Respecto al uso de teléfono móvil, el mayor porcentaje de uso problemático se encuentra en el factor que mide problemas relacionados con el uso relacional y comunicacional que se le da al móvil, ya que un 44,4% de los adolescentes presenta problemas. La mayor diferencia se establece en el factor mentir sobre el uso, ya que solo un 1,5% tiene problemas relacionados con este indicador. Por lo que respecta a las diferencias inter género, se confirma la existencia de diferencias estadísticamente significativas en el factor que mide problemas relacionados con el uso emocional y comunicativo del teléfono móvil ($t = -2,25$; $p < 0,05$), en el sentido de que las chicas presentan un mayor uso problemático. También se han hallado diferencias estadísticamente significativas en el factor uso comunicacional y emocional del teléfono móvil ($F = 9,93$; $p < 0,05$), siendo los adolescentes de 16 y 17 años los que presentan valores medios más altos. En el caso del factor que explora problemas relacionados con los conflictos que genera el uso del teléfono móvil ($F = 3,18$; $p < 0,05$) e intentos fallidos de dejar el uso de la escala UPNT, las diferencias se concentran en los niveles de adolescencia media respecto a los preadolescentes (12-13 años). En el resto de factores no se han encontrado diferencias significativas en función de los niveles de edad.

Así mismo es importante lo que señala Arab, E, y Díaz, A. (2015) en su investigación “Impacto de las redes sociales e internet en la adolescencia: aspectos positivos y negativos” señala que es necesaria la supervisión constante y sistemática de un adulto que guíe, eduque, module y controle el acceso a todas las herramientas tecnológicas que están ocupando gran parte del tiempo y del espacio “intrapsíquico” y “real” de personas en formación y desarrollo. Es indispensable que los adultos se auto eduquen y que estén constantemente adquiriendo conocimientos para poder supervisar a sus hijos en estas áreas, junto con ser un ejemplo del buen uso. La guía y la educación que puedan realizar los adultos, tanto en la generación de filtros informáticos como en el desarrollo de la capacidad de autocontrol y autodirección en la web, son aspectos indispensables que pueden llegar a determinar el cómo se utilicen estas nuevas tecnologías y con ello, el impacto positivo o negativo que tengan. El abuso de redes sociales ha mostrado una asociación con depresión, síndrome de déficit atencional con hiperactividad, insomnio, disminución de horas totales de sueño, disminución del rendimiento académico, repitencia y abandono escolar. También ha sido asociado a un amplio rango de problemas psicosociales, entre otros. En relación al desarrollo de personalidad se ha visto que, a mayor gravedad de la personalidad, aumenta el riesgo de adicción.

Muñoz, R, et al (2014) en su investigación “Acceso y uso de nuevas tecnologías entre los jóvenes de educación secundaria, implicaciones en salud. Estudio JOITIC” El acceso a las TIC es masivo: el 98% disponen de ordenador en casa, el 90% tienen móvil. Usan videojuegos el 54%, sin diferencias según el país de origen. Con la edad hay un descenso progresivo de jugadores, pero los que juegan > 2 h se mantienen en el tiempo. Los chicos juegan más que las chicas (75,7% versus 31,3%; $p < 0,001$). El uso de juegos online evoluciona de manera similar a los videos juegos. Los alumnos autóctonos juegan solos

más que los inmigrantes (48,3% frente al 37,6%; $p = 0,01$). El control paterno del uso de videojuegos disminuye con la edad. Respecto al ordenador, el 7,3% de los alumnos foráneos no disponen de él en casa, pero lo utilizan las mismas horas y con fines parecidos a los autóctonos.

PRUEBA DE HIPÓTESIS GENERAL

Tabla 5. Estadísticos descriptivos de las variables Uso de las TIC y práctica deportiva

	Media	Desviación estándar	N
Resultados de la variable uso de las TIC	2,5859	,49352	256
Resultados de la variable práctica deportiva	2,9688	1,00147	256

Tabla 6. Correlaciones de las variables Uso de las TIC y práctica deportiva

		Resultados de la variable uso de las TIC	Resultados de la variable práctica deportiva
Resultados de la variable uso de las TIC	Correlación de Pearson	1	,228**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	256	256
Resultados de la variable práctica deportiva	Correlación de Pearson	,228**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	256	256

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

Concluimos que existe una correlación de Pearson positiva débil de 0,228 ubicada entre los valores de $0 < r \leq 0,5$ entre las variables uso de las TIC y práctica deportiva con una significativa bilateral de 0,000; en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria José Carlos Mariátegui de Ilave 2016. Con una correlación de significatividad en el nivel de 0,01 (bilateral).

Formulación de la hipótesis

H₀: Hipótesis nula No existe relación directa entre el uso de las TICS con la práctica deportiva en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria José Carlos Mariátegui Ilave 2016.

H1: Hipótesis de investigación Existe relación directa entre el uso de las TICS con la práctica deportiva en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria José Carlos Mariátegui Ilave 2016.

1. Nivel de significancia =5%= 0,05
2. Elección de la prueba estadística
3. Estimación del p-valor
4. Toma de decisión: $p < 0,05$ entonces rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis de investigación.
5. Concluyendo una correlación de Pearson positiva débil de 0,228 entre las variables uso de las TICS y práctica deportiva. Determinándose a mayor uso de las TICS es también mayor la práctica deportiva.

Factores De Medición Para El Coeficiente De Correlación de Pearson

Valores de r	Tipo y grado de correlación
- 1	Negativa perfecta
$-1 < r \leq -0,8$	Negativa fuerte
$-0,8 < r \leq -0,5$	Negativa moderada
$-0,5 \leq r < 0$	Negativa débil
0	No existe
$0 < r \leq 0,5$	Positiva débil

$0,5 < r < 0,8$	Positiva moderada
$0,8 \leq r < 1$	Positiva fuerte
1	Positiva perfecta

PRUEBA DE HIPÓTESIS 1

Existe relación entre el uso del internet con la amistad deportiva en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria José Carlos Mariátegui Ilave 2016.

Tabla 5. Estadísticos descriptivos

	Media	Desviación estándar	N
Resultados de la dimensión uso del internet	2,3789	,80743	256
Resultados de la dimensión amistad deportiva	2,9844	1,64250	256

Tabla 6. Correlaciones

		Resultados de la dimensión internet	Resultados de la dimensión amistad
Resultados de la dimensión uso del internet	Correlación de Pearson	1	,481**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	256	256
Resultados de la dimensión amistad deportiva	Correlación de Pearson	,481**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	256	256

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

Concluimos que existe una correlación de Pearson positiva débil de 0,481 entre la dimensión uso del internet y la dimensión amistad deportiva con una significativa bilateral de 0,000; en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria José Carlos Mariátegui Ilave 2016. Concluyendo que la correlación es significativa en el nivel de 0,01 (bilateral)

Formulación de la hipótesis

H_0 : Hipótesis nula No existe relación directa entre el uso de las TICS con la práctica deportiva en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria José Carlos Mariátegui Ilave 2016.

H_1 : Hipótesis de investigación Existe relación directa entre el uso de las TICS con la práctica deportiva en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria José Carlos Mariátegui Ilave 2016.

1. Nivel de significancia =5%= 0,05
2. Elección de la prueba estadística
3. Estimación del p-valor
4. Toma de decisión: $p < 0,05$ entonces rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis de investigación.
5. Concluyendo una correlación de Pearson positiva débil de 0,481 entre las dimensiones uso del internet y amistad deportiva. Determinándose que a mayor uso del internet es mayor la dimensión amistad deportiva.

PRUEBA DE HIPÓTESIS 2

Existe relación entre el uso de los video juegos con la práctica deportiva en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria José Carlos Mariátegui Ilave 2016

Tabla 7. Estadísticos descriptivos

	Media	Desviación estándar	N
Resultados de la dimensión video juegos	2,5859	,49352	256
Resultados dimensión práctica deportiva	2,9688	1,00147	256

Tabla 8. **Correlaciones**

		Resultados de la dimensión video juegos	Resultados dimensión práctica deportiva
Resultados de la dimensión video juegos	Correlación de Pearson	1	,228**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	256	256
Resultados dimensión práctica deportiva	Correlación de Pearson	,228**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	256	256

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

Concluimos que existe una correlación de Pearson positiva débil de 0,228 entre la dimensión video juegos y la dimensión práctica deportiva con una significativa bilateral de 0,000; en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria José Carlos Mariátegui Ilave 2016. Concluyendo que la correlación es significativa en el nivel de 0,01 (bilateral).

Formulación de la hipótesis

H₀: Hipótesis nula No Existe relación entre el uso de los video juegos con la práctica deportiva en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria José Carlos Mariátegui Ilave 2016

H₁: Hipótesis de investigación Existe relación directa entre el uso de las TICS con la práctica deportiva en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria José Carlos Mariátegui Ilave 2016.

1. Nivel de significancia =5%= 0,05
2. Elección de la prueba estadística
3. Estimación del p-valor

4. Toma de decisión: $p < 0,05$ entonces rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis de investigación.
5. Concluyendo una correlación de Pearson positiva débil de 0,228 entre las dimensiones video juegos y práctica deportiva. Determinándose que a mayor uso de los videos juegos es mayor la práctica deportiva.

PRUEBA DE HIPÓTESIS 3.

Existe relación entre el uso de los celulares, Tablet con la práctica deportiva en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria José Carlos Mariátegui llave 2016

Tabla 9. Estadísticos descriptivos

	Media	Desviación estándar	N
Resultados dimensión celulares Tablet	2,2070	,40597	256
Resultados dimensión valoración deportiva	3,2891	,45422	256

Tabla 10. Correlaciones

		Resultados dimensión celulares Tablet	Resultados dimensión valoración deportiva
Resultados dimensión celulares Tablet	Correlación de Pearson	1	-,305**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	256	256
Resultados dimensión valoración deportiva	Correlación de Pearson	-,305**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	256	256

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

Concluimos que existe una correlación de Pearson inversamente proporcional negativa débil de -0,305 entre las dimensiones celulares tablet y valoración deportiva con una significativa bilateral de 0,000; en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria José Carlos Mariátegui llave 2016. Concluyendo que a menor uso de los celulares y tablet

es mayor la valoración deportiva además la correlación es significativa en el nivel de 0,01 (bilateral).

Formulación de la hipótesis

H₀: Hipótesis nula No Existe relación entre el uso de los celulares, Tablet con la práctica deportiva en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria José Carlos Mariátegui Ilave 2016

H₁: Hipótesis de investigación Existe relación entre el uso de los celulares, Tablet con la práctica deportiva en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria José Carlos Mariátegui Ilave 2016

1. Nivel de significancia =5%= 0,05
2. Elección de la prueba estadística
3. Estimación del p-valor
4. Toma de decisión: $p < 0,05$ entonces rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis de investigación.
5. Concluyendo una correlación de Pearson inversamente proporcional negativa débil de -0,305 entre las dimensiones celulares Tablet y valoración deportiva determinándose que a menor uso de las TICS es mayor la valoración deportiva.

4.2. Discusión

Concluimos que existe una correlación de Pearson positiva débil de 0,228 ubicada entre los valores de $0 < r \leq 0,5$ entre las variables uso de las TICS y práctica deportiva cuna significativa bilateral de 0,000; en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria José Carlos Mariátegui de llave 2016. Concluyendo que la correlación es significatividad en el nivel de 0,01 (bilateral). Determinándose a mayor uso de las TICS es también mayor la práctica deportiva.

Por otro lado, corroboramos con lo que señala Arab, E, y Díaz, A. (2015) en su investigación “Impacto de las redes sociales e internet en la adolescencia: aspectos positivos y negativos”, señala que es necesaria la supervisión constante y sistemática de un adulto que guíe, eduque, module y controle el acceso a todas las herramientas tecnológicas que están ocupando gran parte del tiempo y del espacio “intrapésquico” y “real” de personas en formación y desarrollo. Es indispensable que los adultos se auto eduquen y que estén constantemente adquiriendo conocimientos para poder supervisar a sus hijos en estas áreas, junto con ser un ejemplo del buen uso. La guía y la educación que puedan realizar los adultos, tanto en la generación de filtros informáticos como en el desarrollo de la capacidad de autocontrol y autodirección en la web, son aspectos indispensables que pueden llegar a determinar el cómo se utilicen estas nuevas tecnologías y con ello, el impacto positivo o negativo que tengan.

Es medular lo que señala Muñoz, R, et al (2014) en su investigación “Acceso y uso de nuevas tecnologías entre los jóvenes de educación secundaria, implicaciones en salud. Estudio JOITIC” El acceso a las TIC es masivo: el 98% disponen de ordenador en casa, el 90% tienen móvil. Usan videojuegos el 54%, sin diferencias según el país de origen. Con

la edad hay un descenso progresivo de jugadores, pero los que juegan > 2 h se mantienen en el tiempo. Los chicos juegan más que las chicas (75,7% versus 31,3%; $p < 0,001$). El uso de juegos online evoluciona de manera similar a los videos juegos. Los alumnos autóctonos juegan solos más que los inmigrantes (48,3% frente al 37,6%; $p = 0,01$). El control paterno del uso de videojuegos disminuye con la edad. Respecto al ordenador, el 7,3% de los alumnos foráneos no disponen de él en casa, pero lo utilizan las mismas horas y con fines parecidos a los autóctonos.

Por otro lado, Gonzáles, A. (2009) en su investigación "Uso y abuso de las nuevas tecnologías" Los resultados mostraron que un 10,6% de los pacientes presentaba conductas de riesgo con los juegos de azar y con otras adicciones comportamentales. En cuanto al tipo de conducta de riesgo, un 3,9% de los usuarios tenía una conducta de riesgo con los juegos de apuestas, y un 6,7%, en relación con otras conductas no tóxicas. Coincidimos con Rojas, V. (2008) en su investigación "Influencia de la televisión y videojuegos en el aprendizaje y conducta infanto-juvenil". Refiere que las Tecnologías de la Información y Comunicación han transformado la vida cotidiana de los niños y sus familias. Pertenece a una cultura que no puede entenderse ni existe al margen de los medios de comunicación. Es necesario por lo tanto "preparar" al niño a comprender la cultura mediática, a tener un análisis crítico y a participar en ella propositivamente.

CONCLUSIONES

PRIMERA: Concluimos que existe una correlación de Pearson positiva débil de 0,228 entre las variables uso de las TICS y práctica deportiva con una significativa bilateral de 0,000; en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria José Carlos Mariátegui de Ilave 2016. Determinándose a mayor uso de las TICS es también mayor la práctica deportiva.

SEGUNDA: Concluimos que existe una correlación de Pearson positiva débil de 0,481 entre la dimensión uso del internet y la dimensión amistad deportiva con una significativa bilateral de 0,000; en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria José Carlos Mariátegui Ilave 2016. Determinándose que a mayor uso del internet es mayor la dimensión amistad deportiva.

TERCERA: Concluimos que existe una correlación de Pearson positiva débil de 0,228 entre la dimensión video juegos y la dimensión práctica deportiva con una significativa bilateral de 0,000; en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria José Carlos Mariátegui Ilave 2016. Determinándose que a mayor uso de los videos juegos es mayor la práctica deportiva.

CUARTA: Concluimos que existe una correlación de Pearson inversamente proporcional negativa débil de $-0,305$ entre la dimensión celulares tablet y la dimensión valoración deportiva con una significativa bilateral de $0,000$; en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria José Carlos Mariátegui Ilave 2016. Concluyendo que a mayor uso de los celulares y tablet es menor la valoración deportiva además la correlación es significativa en el nivel de $0,01$ (bilateral).

RECOMENDACIONES

PRIMERA: A los directivos de la Institución Educativa Secundaria José Carlos Mariátegui Ilave, desarrollar, orientaciones y charlas de escuelas de padres de familia referida al uso responsable de las TICS con apoyo de los padres de familia y estudiantes en el uso responsable de las TICS en la prevención de la adicción al internet y otros juegos virtuales.

SEGUNDA: A los padres de familia de la Institución Educativa Secundaria José Carlos Mariátegui de Ilave asumir con responsabilidad la formación de sus hijos de manera responsable en el uso consciente de las TICS a través de la comunicación asertiva expresándoles amor y sobre todo fortaleciendo su autoestima y personalidad.

TERCERA: A los profesores de educación física desarrollar sesiones de educación física de manera lúdica, dinámica y atractiva desarrollando hábitos hacia la práctica deportiva continua de manera sistemática y continúa y promocionando estilos de vida saludable en las sesiones de educación física a través de la práctica deportiva de manera continua de tres veces por semana.

CUARTA: A los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria José Carlos Mariátegui de Ilave; desarrollar hábitos saludables de práctica deportiva de manera continua y sistemática practicando su deporte favorito e interactuando con sus compañeros como medio de interrelación mutua y desarrollo personal.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Area-Moreira, M. (2009) El proceso de integración y uso pedagógico de las TIC en los centros educativos. Un estudio de casos. *Revista de educación*. 352. Mayo-Agosto, pp. 77-79.
- Arab, E., y Díaz, A. (2015). Impacto de las redes sociales e internet en la adolescencia: aspectos positivos y negativo. *Revista médica clínica CONDES*, 26(1), 07-13.
- Asenjo, F. y Maiztegui, C. (2000). La interrelación entre los distintos agentes implicados en el deporte escolar. Un análisis de sus demandas desde el punto de vista de los educadores deportivos. En Maiztegui, C. y Pereda, V. (cords.). *Ocio y deporte escolar*. (pp. 41-64) Bilibao: Universidad de Deusto.
- Bennett N, O'Donohue W. The Construct of Grooming in Child Sexual Abuse: Conceptual and Measurement Issues. *J Child Sex Abus.* (2014) Sep 25. [Epub ahead of print] PubMed PMID: 25258355
- Biddle, S., Sallis, J.F., y Cavill, N. (1998). *Young and active? Young people and health-enhancing physical activity: evidence and implications*. London: Health Education Authority.
- Bracht, V. (1996). *Educación física y aprendizaje social*. Córdoba (Argentina): Vélez Sársfield.
- Browne KD, Hamilton-Giachritsis C. The influence of violent media on children and adolescents:a public-health approach. *Lancet.* (2005) Feb1925;365(9460):702-10. Review. PubMed PMID: 15721477
- Cabero-Almenara, J. (2007). Las necesidades de las TIC en el ámbito educativo: oportunidades, riesgos y necesidades. *Tecnología y comunicación educativas*. Año 21. N°45. Pág. 6.
- Castillo, I., Balaguer, I., & Duda, J.L. (2000). Las orientaciones de meta y los motivos de práctica deportiva en los jóvenes deportistas valencianos escolarizados. *Revista de Psicología del Deporte*. 2000. Vol.9, núm. 1-2, pp. 37-50. ISSN: 1132-239X.
- Cantera, M. A. y Devís, J. (2002). La promoción de la actividad física relacionada con la salud en el ámbito escolar. Implicaciones y propuestas a partir de un

estudio realizado con adolescentes. En Apunts. Educación Física y deportes. 67, 54-62.

Charlton JD. (2007). Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing. *Computers in Human Behavior*. 23:1531-48.

Coll, C. (2008). Enseñar y aprender con las TIC. Madrid. Editorial Morata.

Committee on Public Education. American Academy of Pediatrics. Media violence. Committee on Public Education. *Pediatrics*. (2001) Nov;108(5):1222-6. PubMed PMID:11694708.

De la Villa, M., y Suárez, C. (2016). Factores de riesgo en el uso problemático de Internet y del teléfono móvil en adolescentes españoles. *Revista Iberoamericana de Psicología y Salud*, 7, 69-78.

Dalbudak E, Evren C, Aldemir S, Evren B. The severity of Internet addiction risk and its relationship with the severity of borderline personality features, childhood traumas, dissociative experiences, depression and anxiety symptoms among Turkish university students. *Psychiatry Res*. (2014) Nov 30;219(3):577-82. doi: 10.1016/j.psychres.2014.02.032. Epub 2014 Mar 3. PubMed PMID: 25023365

Douglas AC, Mills JE, Niang M, Stepchenkova S, Byun S, Ruffini C, et al. (2008). Internet addiction: Meta-synthesis of qualitative research for the decade 1996–2006. *Computers in Human Behavior*. 24(16):3027-44.

Escartí, A., y García A. (2003). Factores de los iguales relacionados con la práctica y la motivación deportiva en la adolescencia. *Revista de Psicología del Deporte*, 35-53.

Etxeberria-Balerdi, F. (2009). Videojuegos y educación. *Revista electrónica. Teoría de la educación y cultura en la sociedad de la información*.

Funk, J.B. (1993): "Reevaluating the impact of Video Games." *Clinical Pediatrics* 32 (2, Feb): 86-90. PS 521 243)

González, A. (2009). Uso y abuso de las nuevas tecnologías. *Elsevier Doyma Atención Primaria*, 41 (9), 477-478.

Griffiths M. Video games and health. *BMJ*. (2005). Jul 16;331(7509):122-3. PubMed PMID: 16020833; PubMed Central PMCID: PMC558687.

Israelashvili M, Kim T, Bukobza G. Adolescents' over-use of the cyber worldInternet addiction or identity exploration? *J Adolesc.* (2012). Apr;35(2):417-24. doi: 10.1016/j.adolescence.2011.07.015. Epub 2011 Jul 3 PubMed PMID: 21803411. 9.

Jofré-Luna, I.A. (2014). Desarrollo de la actividad física y deportiva, fomento público y responsabilidad social empresarial. Chile.

Kuster, I., y Castillo, V. (2012). Efectos de los videojuegos en las marcas emplazadas: la transmisión de emociones. *Revista Española de Investigación de Marketing ESIC*, 16, n° 1, 29-58.

Kraut PP, Lundmark V, Kiesler S, Mukopadhyay T, Scherlis W. (1998). Internet paradox: a social technology that reduces social involvement and psychological well-being? *Am Psychol.* 53:65-77.

Ley de promoción y desarrollo del deporte N° 28036. (2004). Perú

Mayer, M. (2011). La utilización de Internet entre los adolescentes, riesgos y beneficios. *Elsevier Doyma Atención Primaria*, 43 (6), 287-288.

Marsh, H.W., y Kleitman, S. (2003). School athletic participation: mostly gain with little pain. *Journal of Sport and Exercise Psychology*, 25, 205–228.

Moreno, J., et al (2008). Importancia de la práctica físico-deportiva y del género en el autoconcepto físico de los 9 a los 23 años. *España Internacional Journal of Clinical and Health Psychology*, 8, N°1, 171-183.

Müller KW, Janikian M, Dreier M, Wölfling K, Beutel ME, Tzavara C, et al. Regular gaming behavior and internet gaming disorder in European adolescents: results from a cross-national representative survey of prevalence, predictors, and psychopathological correlates. *Eur Child Adolesc Psychiatry.* (2014) Sep 5. [Epub ahead of print] PubMed PMID: 25189795.

Muñoz, R., et al (2014). Acceso y uso de nuevas tecnologías entre los jóvenes de educación secundaria, implicaciones en salud. Estudio JOITIC. *Elsevier Doyma Atención Primaria*, 46 (2), 77-88.

Nuviala-Nuviala, A, & Casajúas-Mallén, J.A. (2005). Calidad percibida del servicio deportivo en edad escolar desde la perspectiva de los padres. El caso de la provincia de Huelva. *Revista internacional de Medicina y ciencias de la Actividad Física y del deporte. International Journal of Medicine and Science of Physical*

Activity and Sport, vol. 5, núm. 17, marzo, 2005, pp. 1-12 Universidad Autónoma de Madrid Madrid, España.

OMS. (2017). Datos sobre la actividad física, Ginebra, Suiza.

Palou, P., et al (2005). Motivos para el inicio, mantenimiento y abandono de la práctica deportiva de los preadolescentes de la isla de Mallorca. Ciencias aplicadas a la actividad física y el deporte, 81 (3), 5-11.

Pérez-Porto, J. (2008). Definición de juegos predeportivos.

Ponseti, F., et al (2003). Intereses, motivos y actitudes hacia el deporte en adolescentes: diferencias en función del nivel de práctica. Revista de Psicología del Deporte, 7 núm. 2 259-274.

Puig, N. (1996). Joves i esport. Barcelona: Generalitat de Catalunya. Sallis J.F. y Patrick, K. (1994). Physical activity guidelines for adolescents: consensus statement. Pediatric Exercise Science, 6: 302-314

Rojas, V. (2008). Influencia de la televisión y videojuegos en el aprendizaje y conducta infanto-juvenil. Revista Chilena Pediatría, 79 (1), 80-85.

Sallis J.F. y Patrick, K. (1994). Physical activity guidelines for adolescents: consensus statement. Pediatric Exercise Science, 6: 302-314.

Small GW, Moody TD, Siddarth P, Bookheimer SY. Your brain on Google: patterns of cerebral activation during internet searching. Am J Geriatr Psychiatry. (2009). Feb;17(2):116-26. doi: 10.1097/JGP.0b013e3181953a02. PubMed PMID: 19155745.

Wolak J, Mitchell K, Finkelhor D. Unwanted and wanted exposure to online pornography in a national sample of youth Internet users. Pediatrics. 2007Feb;119(2):247-57. PubMed PMID: 17272613.

Yao YW, Chen PR, Chen C, Wang LJ, Zhang JT, Xue G, et al. Failure to utilize feedback causes decision-making deficits among excessive Internet gamers. Psychiatry Res. (2014) Nov 30;219(3):583-8. doi:10.1016/j.psychres.2014.06.033. Epub 2014 Jun 28. PubMed PMID: 25024056

Yellowlees PM. (2007). Problematic Internet use or Internet addiction? Computers in Human Behavior. 23:1447-53.

Young K. (2010). Internet addiction over the decade: a personal look back. World Psychiatry. 9(2):91.

WEB GRAFÍA.

<http://www.eunetadb.eu/es/>

<http://www.unap.pe.edu>

<http://sciendirect>

<http://scieloregional>

<http://scielonacional>

ANEXOS**ANEXO A****CUESTIONARIO SOBRE EL USO DE LAS TICS EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI ILAVE 2016**

INTRODUCCIÓN: Estimado (a) estudiante, a continuación le presentamos varias preguntas, le solicitamos que frente a ello exprese su opinión personal considerando que no existe respuestas correctas ni incorrectas marcando con una (x) de acuerdo al siguiente código.

DIMENSIONES: INTERNET

- 1. Tienes necesidad de utilizar el internet**
 - a) Siempre
 - b) A veces
 - c) Nunca

- 2. ¿Te sientes ansioso, nervioso, deprimido o aburrido cuando no estás conectado a Internet?**
 - a) Siempre
 - b) A veces
 - c) Nunca

- 3. ¿Temes que tu vida sin el internet se vuelva aburrida y vacía?**
 - a) Siempre
 - b) A veces
 - c) Nunca

- 4. ¿El estar conectado a la Red te proporciona alegría y bienestar?**
 - a) Siempre
 - b) A veces
 - c) Nunca

- 5. ¿Pasas más tiempo en el chat que con tus amigos en la vida real?**
 - a) Siempre

- b) A veces
- c) Nunca

DIMENSIÓN: VIDEO JUEGOS

6. ¿Te interesa los juegos en Play station y Videos juegos?

- a) Siempre
- b) A veces
- c) Nunca

7. ¿Cuántas horas diarias pasas frente a pantalla (TV, Computadora, Consolas de Juegos?)

- a) Más de tres horas
- b) Dos horas
- c) Una hora

8. ¿Temes que tu vida sin los videos juegos se vuelva aburrida y vacía?

- a) Siempre
- b) A veces
- c) Nunca

DIMENSIÓN: CELULARES TABLET

9. ¿Cuál es el uso que le das a tu Celular y Tablet?

- a) Siempre Llamar
- b) A veces Mensajes
- c) Nunca Ver mensajes

10. ¿Sueles cambiar de celular a menudo?

- a) Siempre
- b) A veces
- c) Nunca

11. ¿Te irritas cuando ves que a lo largo del día no recibes ningún mensaje, de móvil o de e-mail?

a) Siempre

b) A veces

c) Nunca

12. ¿Te comunicas más por medio del celular?

a) Siempre

b) A veces

c) Nunca

ANEXO B**CUESTIONARIO SOBRE LA PRÁCTICA DEPORTIVA EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA JOSE CARLOS MARIÁTEGUI ILAVE 2016**

INTRODUCCIÓN: Estimado (a) estudiante, a continuación, le presentamos varias preguntas, le solicitamos que frente a ello exprese su opinión personal considerando que no existe respuestas correctas ni incorrectas marcando con una (x) de acuerdo al siguiente código.

DIMENSIÓN: AMISTAD DEPORTIVA**1. Mis mejores amigos practican deporte**

- a) Totalmente de acuerdo
- b) De acuerdo
- c) Indeciso
- d) En desacuerdo
- e) Totalmente en desacuerdo

2. El deporte me ayuda a hacer amigos

- a) Totalmente de acuerdo
- b) De acuerdo
- c) Indeciso
- d) En desacuerdo
- e) Totalmente en desacuerdo

3. El deporte me ayuda a cooperar y competir con otros compañeros

- a) Totalmente de acuerdo
- b) De acuerdo
- c) Indeciso
- d) En desacuerdo
- e) Totalmente en desacuerdo

4. El deporte fomenta mis lazos de amistad con mis compañeros

- a) Totalmente de acuerdo
- b) De acuerdo
- c) Indeciso
- d) En desacuerdo
- e) Totalmente en desacuerdo

DIMENSIÓN: PRÁCTICA DEPORTIVA**5. Practicando deporte uno es más popular**

- a) Totalmente de acuerdo
- b) De acuerdo
- c) Indeciso
- d) En desacuerdo
- e) Totalmente en desacuerdo

6. Los compañeros de mi entorno valoran la práctica deportiva

- a) Totalmente de acuerdo
- b) De acuerdo
- c) Indeciso
- d) En desacuerdo
- e) Totalmente en desacuerdo

7. El líder de mi grupo hace deporte

- a) Totalmente de acuerdo
- b) De acuerdo
- c) Indeciso
- d) En desacuerdo
- e) Totalmente en desacuerdo

8. Me gusta practicar deporte para destacar de alguna forma

- a) Totalmente de acuerdo
- b) De acuerdo
- c) Indeciso
- d) En desacuerdo
- e) Totalmente en desacuerdo

DIMENSIÓN: VALORACIÓN DEPORTIVA**9. La mayoría de mis amigos son deportistas**

- a) Totalmente de acuerdo
- b) De acuerdo
- c) Indeciso
- d) En desacuerdo
- e) Totalmente en desacuerdo

10. Creo que mis compañeros deportistas son más aceptados por el grupo

- a) Totalmente de acuerdo
- b) De acuerdo
- c) Indeciso
- d) En desacuerdo
- e) Totalmente en desacuerdo

11. El deporte me aleja de las malas compañías

- a) Totalmente de acuerdo
- b) De acuerdo
- c) Indeciso
- d) En desacuerdo
- e) Totalmente en desacuerdo

12. Mis amigos van a ver competencias deportivas

- a) Totalmente de acuerdo
- b) De acuerdo
- c) Indeciso
- d) En desacuerdo
- e) Totalmente en desacuerdo