



TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

“Medios digitales y su influencia en el comportamiento y desarrollo de los estudiantes del colegio Juan Espinoza Medrano del distrito de Santa Anita, 2024”

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE
Bachiller en Comunicación Estratégica

PRESENTADO POR:

Barboza García, Katherine Carolina - Comunicación Estratégica

ASESOR

Albarracin Aparicio, Roxana Alexandra

LIMA, PERÚ

2024

ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO

ASESOR:

Albarracin Aparicio, Roxana Alexandra

MIEMBROS DEL JURADO

Núñez Da Silva, Etsy Almendra

Pera Fronda, Carla Cristina

Godoy Fuente, Luis Arnaldo

DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

Yo, Katherine Carolina Barboza García Identificado con DNI N° 75440377 perteneciente al Programa de Comunicación Estratégica, siendo mi asesora la Dra. Roxana Alexandra Albarracin Aparicio, identificada con DNI N° 41981490, y cuyo código ORCID es 0000-0002-6930-3718.

DECLARAMOS BAJO JURAMENTO QUE:

- a) Soy la autora del documento académico titulado: “Medios digitales y su influencia en el comportamiento y desarrollo de los estudiantes del colegio Juan Espinoza Medrano del distrito de Santa Anita 2024”.
- b) El trabajo de investigación es original y no ha sido difundido en ningún medio académico; por lo tanto, sus resultados son veraces y no es copia de ningún otro.
- c) El trabajo de investigación cumplió con el análisis del sistema TURNITIN, el cual no excede del 25% de similitud. Se ha respetado el uso de las normas internacionales en cuanto a citas y referencias.
- d) Declaro conocer las consecuencias legales y/o administrativas que puedan derivar si se verifica la falsedad total o parcial de la presente declaración, de acuerdo con lo previsto en el artículo 411 del código penal y el numeral 34.3 del artículo 34 del Texto Único Ordenado de la Ley del Procedimiento Administrativo General, aprobado por Decreto Supremo 004-2019-JUS.

Fecha: 16 diciembre de 2024



Firma del autor



Huella



Firma del asesor



Huella

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación está dedicado a mi familia, por su gran amor incondicional; a mí “pinguiamor”, quien estuvo a mi lado en cada paso de este proyecto y mi Nyjahlino, quien fue mi principal inspiración para realizar este estudio.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a mi asesora, la profesora Roxana

Albarracín por su gran apoyo y dedicación a lo largo de esta investigación. Su asesoramiento y compromiso fueron una guía fundamental para realizar este proyecto.

ÍNDICE

DEDICATORIA	4
AGRADECIMIENTOS	5
CAPÍTULO I: INFORMACIÓN GENERAL	14
1.1 Título del Proyecto	14
1.2 Área estratégica de desarrollo prioritario	14
1.3 Actividad económica en la que se aplicaría la investigación	15
1.4 Alcance de la solución	15
CAPÍTULO II: DESCRIPCIÓN DE LA INVESTIGACIÓN APLICADA	16
2.1 Descripción de la realidad problemática	16
2.2 Formulación del problema	19
2.2.1 Problema general	19
2.2.2 Problemas específicos	19
2.3 Objetivos de investigación	20
2.3.1 Objetivo general	20
2.3.2 Objetivos específicos	20
2.4 Justificación de la investigación	21
2.4.1 Justificación social	21
2.4.2 Justificación metodológica	21
2.4.3 Justificación teórica	22
2.4.4 Justificación práctica	22
2.5 Limitaciones de la investigación	23
2.6 Viabilidad de la investigación	23
CAPÍTULO III: MARCO REFERENCIAL	25
3.1. Antecedentes de la investigación	25
3.1.1. Antecedentes nacionales	25
3.1.2. Antecedentes internacionales	26
3.2. Marco teórico	28
3.2.1. Medios digitales	28
3.2.2. Influencia en el comportamiento y desarrollo	36
3.3. Definición de términos básicos	50
CAPÍTULO IV: HIPOTESIS Y VARIABLES	52
4.1. Formulación de hipótesis principales y derivadas	52
4.1.1. Hipótesis principal	52
4.1.2. Hipótesis específicas	52

4.2. Operacionalización de variables	52
CAPÍTULO V: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	55
5.1. Diseño metodológico	55
5.2. Diseño muestral	56
5.2.1. Población	56
5.2.2. Muestra	56
5.3. Técnica de recolección de datos	57
5.4. Técnica de procesamiento de la información	59
5.5. Resultados	61
5.5.1. Análisis descriptivo	61
5.5.2. Análisis ligados a las hipótesis	77
CAPÍTULO VI: DESARROLLO DE LA PROPUESTA DE INNOVACIÓN	85
6.1. Alcance esperado	85
6.2. Descripción de la propuesta de innovación	86
6.3. Diagnóstico situacional	87
6.4. Procedimiento para la propuesta de mejora	89
6.4.1. Desarrollo del proyecto de innovación	89
6.5. Presupuesto	94
CONCLUSIONES	97
RECOMENDACIONES	99
BIBLIOGRAFÍA	100
ANEXOS	105

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Confiabilidad de datos (Medios digitales)	61
Tabla 2: Confiabilidad de datos (Comportamiento y Desarrollo Infantil).....	62
Tabla 3: Frecuencias de medios digitales	65
Tabla 4: Frecuencia de beneficios y riesgo de estar en línea	67
Tabla 5: Frecuencia de consumo del contenido digital	68
Tabla 6: Frecuencia del comportamiento y desarrollo infantil	70
Tabla 7: Frecuencia de adaptabilidad social en redes	71
Tabla 8: Frecuencia de habilidades interpersonales y empatía	73
Tabla 9: Frecuencias de cambios en la conducta y desarrollo del aprendizaje.....	74
Tabla 10: Frecuencia de alimentación y bienestar físico	75
Tabla 11: Correlación de la hipótesis general	80
Tabla 12: Correlación de la hipótesis 1	81
Tabla 13: Correlación de la hipótesis 2	82
Tabla 14: Correlación de la hipótesis 3	84
Tabla 15: Correlación de la hipótesis 4	85
Tabla 16: Estimación de costo del proyecto: Implementación de una plataforma digital ..	96

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Evaluación de los medios digitales	64
Figura 2: Evaluación de los beneficios y riesgos de estar en línea	66
Figura 3: Evaluación del consumo de contenido digital	67
Figura 4: Evaluación del comportamiento y desarrollo infantil	69
Figura 5: Evaluación de la adaptabilidad en redes sociales	70
Figura 6: Evaluación de habilidades interpersonales y empatía	72
Figura 7: Evaluación de cambios en la conducta y desarrollo del aprendizaje	73
Figura 8: Evaluación de la alimentación y bienestar físico	75
Figura 9: Árbol de problemas Causa-Efecto	83
Figura 10: Procesos de análisis y diseño del proyecto	85
Figura 11: Procesos de desarrollo del proyecto	90
Figura 12: Procesos de implementación del proyecto	91
Figura 13: Procesos de evaluación del proyecto	92

RESUMEN

Los medios digitales son considerados una herramienta fundamental para la formación educativa, impactando en el desarrollo integral, conductual y académico de los estudiantes. Esto genera la necesidad de analizar cómo las nuevas tecnologías impactan en el ámbito social, interpersonal y bienestar de los alumnos. El objetivo del proyecto de investigación es determinar cómo los medios digitales se relacionan con el comportamiento y desarrollo de los estudiantes del colegio Juan Espinoza Medrano del distrito de Santa Anita, 2024.

El presente proyecto tiene una investigación de tipo aplicada con un enfoque mixto, que abarca tanto el análisis y recolección de datos cualitativos como cuantitativos, maneja un diseño correlacional, donde se trabajó con una muestra de 80 estudiantes del colegio en cuestión. A los cuales se les aplicó un cuestionario de 24 preguntas con la finalidad de determinar la relación existente entre los medios digitales y el comportamiento y desarrollo de los estudiantes.

Los resultados obtenidos en la investigación, muestran un 0.60 (60%) y un valor significancia de Sig=0.00 reflejando que existe una relación estadística significativa debido a que se encuentra por debajo del umbral 0.05, finalmente se determina que la creación de una plataforma digital puede aportar positivamente en el comportamiento y desarrollo, contribuyendo a sus habilidades sociales y bienestar general.

Palabras claves: Medios digitales, Comportamiento y desarrollo infantil, plataforma educativa, colegio Juan Espinoza Medrano.

ABSTRACT

Digital media are considered a fundamental tool for educational training, impacting the integral, behavioral and academic development of students. This generates the need to analyze how new technologies impact the social, interpersonal and well-being of students. The objective of the research project is to determine how digital media relate to the behavior and development of students at the Juan Espinoza Medrano school in the Santa Anita district, 2024.

This project has an applied type of research with a mixed approach, which covers both the analysis and collection of qualitative and quantitative data, it handles a correlational design, where a sample of 80 students from the school in question was worked with. A 24-question questionnaire was applied to them in order to determine the relationship between digital media and the behavior and development of students.

The results obtained in the research show a 0.60 (60%) and a significance value of Sig=0.00 reflecting that there is a significant statistical relationship because it is below the 0.05 threshold. Finally, it is determined that the creation of a digital platform can positively contribute to behavior and development, contributing to their social skills and general well-being.

Keywords: Digital media, Child behavior and development, educational platform, Juan Espinoza Medrano school.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación tiene como título: “Medios digitales y su influencia en el comportamiento y desarrollo de los estudiantes del colegio Juan Espinoza Medrano del distrito de Santa Anita, 2024”, cuya finalidad es fomentar el uso responsable y consciente de los medios digitales, reforzando sus capacidades emocionales, sociales y conductuales. La iniciativa del proyecto es incorporar herramientas digitales que aporten en una educación personalizada, por lo cual los alumnos podrán fortalecer sus habilidades dentro de un ambiente seguro y monitoreado.

La investigación abordará conceptos claves sobre el impacto de las redes, habilidades socioemocionales, ciberseguridad y entre otras variables en el contexto educativo. En esta, se visualiza la importancia de contar con herramientas digitales que mejoren el proceso académico de aprendizaje y disminuyan los riesgos sobre el uso excesivo e inadecuado de los medios digitales.

La justificación del proyecto se basa en la sobreexposición digital, el uso desmedido de redes sociales y la falta de recursos educativos que respondan a la necesidad específica de los estudiantes. La viabilidad es fundamentada mediante la accesibilidad tecnológica, apoyo brindado por la institución y accesibilidad a recursos claves para la orientación en alumnos, docentes y padres de familia.

El primer capítulo menciona el contexto y la problemática del proyecto. En el segundo capítulo se visualiza la formulación de la problemática y se plantean las principales metas. Por otro lado, en el tercer capítulo se desarrolla el marco teórico con antecedentes y bases teóricas importantes que ayudan a comprender el impacto de los medios digitales en el entorno escolar. Para el cuarto capítulo se formulan las hipótesis y detectan las variables de la investigación.

Para el quinto capítulo se describe la metodología de la investigación que será útil para analizar la influencia de los medios digitales en el comportamiento y desarrollo de los alumnos. Finalmente, en el sexto capítulo se presenta la propuesta de implementar la

plataforma digital educativa, describiendo sus características, funcionalidades y cómo aplicarla en el entorno educativo del colegio Juan Espinoza Medrano.

CAPÍTULO I: INFORMACIÓN GENERAL

1.1 Título del Proyecto

Medios digitales y su influencia en el comportamiento y desarrollo de los estudiantes del colegio Juan Espinoza Medrano del distrito de Santa Anita, 2024.

1.2 Área estratégica de desarrollo prioritario

Para la presente investigación se eligió la línea de investigación de análisis en comunicación, sociedad y cultural, que permitirá evaluar la determinada realidad que tiene la sociedad ante la influencia de los medios digitales. Se busca identificar cómo esta influye de manera positiva y negativa en los niños y lograr optimizar soluciones para una mejora en el estilo de vida y conflictos de información.

La influencia de los medios digitales en niños es un área de interés, debido a que juega un papel muy importante en la formación de hábitos saludables, valores y conocimiento desde una edad temprana. Esta línea de investigación permitirá reconocer cómo la tecnología digital se integra en la vida cotidiana y cómo cambia su manera de comunicarse y aprender, sino también el impacto que genera en su desarrollo emocional y social, por lo cual entender estas influencias logrará generar aportes significativos en la mejora del estilo de vida.

1.3 Actividad económica en la que se aplicaría la investigación

La actividad en la cual se desarrollará la investigación es de tipo social, debido a que se buscará medir el impacto que tienen los medios digitales en la sociedad y cómo estos afectan el comportamiento de los niños.... “Al ser un medio masivo, tiene el potencial de crear valores sociales y ejercer influencia en las personas porque ofrece definiciones, presenta modelos, promueve estereotipos y puede ser un exponente de cambios” (EUROINNOVA,2022).

“El uso excesivo de los medios digitales por parte de los niños durante largas horas diarias, perjudica a su desarrollo normal ocasionando problemas de conducta, trastorno de sueño e incluso problemas de depresión infantil y ansiedad con riesgo de causar adicción en caso extremo. Uno de cada once personas entre 8 a 18 años es adicto a las nuevas tecnologías” (INSM, 2021). Se buscará mejoras para una estabilidad emocional y un correcto desarrollo personal.

1.4 Alcance de la solución

Brindar campañas de salud mental, promoviendo la comunicación abierta sobre el tema y cuáles son las consecuencias por el exceso de no poner límites adecuados. Fomentar el equilibrio social en las escuelas, informando sobre la importancia de otras actividades para el buen desarrollo implementando una enseñanza dinámica mediante juegos, actividades en familia y recursos recreativos. Realizar talleres de concientización sobre el acoso en línea y cómo prevenirlos facilitando la información a los usuarios

CAPÍTULO II: DESCRIPCIÓN DE LA INVESTIGACIÓN APLICADA

2.1 Descripción de la realidad problemática

Según la Organización Mundial de la Salud (OMS) son al menos 350 millones de personas en todo el mundo que viven con depresión y ansiedad. La Encuesta Nacional de Salud de Brasil 2013 mostró una prevalencia de depresión en un 7,6%. Brasil es el segundo país donde se presenta la mayor cantidad de tiempo en red por día. El tipo de contenido publicado y consumido por los usuarios es impactante para la salud mental, muchas publicaciones refuerzan narcisismo que han contribuido a trastornos psiquiátricos, incluyendo síntomas como depresión, ansiedad y baja autoestima.

El incremento de tasas de depresión y ansiedad relacionadas al uso excesivo del internet y redes sociales creció significativamente con el pasar de los años, en Estados Unidos y Australia se muestra que un 5.9% de la población sufre depresión, mientras que en España se identificó un 5.2%. En el país de India se representa un 4.5%, esto se traduce en una cifra de millones de personas afectadas. Estas cifras reflejan un panorama global de cómo el uso del internet se relaciona con la salud mental en jóvenes, incrementando el trastorno de ansiedad, la baja autoestima y depresión según informes de World Population Review (WPR, 2024).

El estudio de Royal Society for Public Health (RSPH, 2018), identificó que el uso intensivo de redes sociales aumentó en un 70% los síntomas de depresión y ansiedad en los jóvenes de 14 a 24 años en el país de Reino Unido. La permanencia de horas excesivas en redes como Instagram y Snapchat contribuye a la comparación social y pensamientos de insuficiencia en los usuarios, afectando la autoestima y estabilidad emocional de los adolescentes.

La salud física y emocional de los niños es cada vez más preocupante, y existen pruebas que sugieren que pasar más tiempo en internet conlleva realizar menos actividades al aire libre, reduce la calidad del sueño, aumenta los síntomas de ansiedad y fomenta hábitos de alimentación poco saludables (UNIFE, 2020). Se logró identificar que en el Perú existe un 84.2% de adolescentes entre el rango de 12 a 17 años y un 59.7% de niños entre 6 a 11 años que contaron con acceso a internet, estas cifras aumentan el riesgo de exposición de contenido inapropiado por las largas horas de navegación en línea sin supervisión adulta. (INEI, 2022)

Además, se observó que la exposición constante en las redes sociales afecta la autoestima y el bienestar emocional de los menores, sobre todo cuando se encuentran en situaciones vulnerables como ciberacoso. Por lo cual será fundamental fomentar el uso responsable de las tecnologías para prevenir daños en la salud física y emocional. (US New Updates, 2022) En este contexto, se identificó que el uso excesivo de los medios digitales causa daños físicos y alteraciones emocionales cuando no se lleva un control adecuado del tiempo de uso.

Se identificó que la exposición temprana y sin supervisión de los alumnos del colegio Juan Espinoza Medrano puede afectar el desarrollo de los niños, limitando su capacidad de expresarse, interactuar socialmente y generar problemas en su conducta. Actualmente el colegio carece de herramientas adecuadas para orientar a los estudiantes y padres de familia sobre el uso responsable de las plataformas digitales, incrementando los riesgos de desarrollo social y emocional en los alumnos.

El uso excesivo de plataformas sin supervisión afecta las habilidades de concentración, socialización y capacidad de expresar emociones de manera saludable. Esta situación

genera así la necesidad de implementar una plataforma educativa que no solo favorezca al aprendizaje académico, sino refuerce el desarrollo social y emocional de los alumnos, brindando herramientas necesarias para enfrentar los retos de la interacción con los medios digitales en su día a día.

El diagnóstico

El uso excesivo de los medios digitales causa una variación en nuestro entorno, siendo que esta afecta de una manera negativa el desarrollo social. Se debe considerar que estos problemas se presentan por la fomentación de hábitos poco saludables durante los días.

El pronóstico

Se proyecta una solución con ayuda de la sociedad ante esta problemática, fortaleciendo el entorno social de manera productiva para evitar desequilibrio emocional en las personas.

El control del problema

Realización de talleres informativos de manera abierta para la prevención de enfermedades físicas y mentales por el mal uso de los medios digitales, aplicándolo en las escuelas para una captación dinámica por parte de los infantes y de manera práctica para los adultos, llevando un monitoreo continuo para analizar el impacto de la información brindada.

La creación de una plataforma digital dirigida para la sociedad buscará promover charlas con profesionales capacitados para hablar sobre el tema, blogs donde se compartirá soluciones de cómo prevenir el impacto negativo de los medios digitales en la vida diaria. Contará con juegos educativos para que los niños puedan aprender jugando y una asesoría personalizada con seguimiento previa inscripción para un mejor apoyo en estos temas.

2.2 Formulación del problema

2.2.1 Problema general

¿De qué manera los medios digitales se relacionan con el comportamiento y desarrollo de los estudiantes del colegio Juan Espinoza Medrano del distrito de Santa Anita, 2024?

2.2.2 Problemas específicos

¿De qué manera los medios digitales se relacionan con la adaptabilidad social en redes de los estudiantes del colegio Juan Espinoza Medrano del distrito de Santa Anita, 2024?

¿De qué manera los medios digitales se relacionan con las habilidades interpersonales y empatía de los estudiantes del colegio Juan Espinoza Medrano del distrito de Santa Anita, 2024?

¿De qué manera los medios digitales se relacionan con los cambios en la conducta y desarrollo del aprendizaje de los estudiantes del colegio Juan Espinoza Medrano del distrito de Santa Anita, 2024?

¿De qué manera los medios digitales se relacionan con la alimentación y bienestar físico de los estudiantes del colegio Juan Espinoza Medrano del distrito de Santa Anita, 2024?

2.3 Objetivos de investigación

2.3.1 Objetivo general

Determinar de qué manera los medios digitales se relacionan con la influencia en el comportamiento y desarrollo de los estudiantes del colegio Juan Espinoza Medrano del distrito de Santa Anita, 2024.

2.3.2 Objetivos específicos

Determinar de qué manera los medios digitales se relacionan con la adaptabilidad social en redes de los estudiantes del colegio Juan Espinoza Medrano del distrito de Santa Anita, 2024.

Determinar de qué manera los medios digitales se relacionan con las habilidades interpersonales y empatía de los estudiantes del colegio Juan Espinoza Medrano del distrito de Santa Anita, 2024.

Determinar de qué manera los medios digitales se relacionan con los cambios en la conducta y desarrollo del aprendizaje de los estudiantes del colegio Juan Espinoza Medrano del distrito de Santa Anita, 2024.

Determinar de qué manera los medios digitales se relacionan con la alimentación y bienestar físico de los estudiantes del colegio Juan Espinoza Medrano del distrito de Santa Anita, 2024.

2.4 Justificación de la investigación

2.4.1 Justificación social

El presente trabajo de investigación es importante debido a que en el campo social muchas personas se verán beneficiadas por el fácil acceso de un nuevo conocimiento, aumentando la concientización pública e informada que llevará a decisiones adecuadas para un mejor desarrollo infantil. Mediante el desarrollo de la plataforma web, se plantea prevenir problemas de salud física y mental de los niños, frenar el impacto que tiene en el desarrollo académico para lograr un cambio y mejorar la calidad de educación. Brindar el apoyo adecuado a padres y docentes donde obtendrán información valiosa sobre educación, salud, cultura y sociedad en la era de los medios digitales y podrá ser utilizada para la mejorar la calidad de vida en niños y beneficiar un correcto desarrollo para la sociedad, equilibrando respeto y evitando los posibles efectos negativos del comportamiento por la adicción del internet.

2.4.2 Justificación metodológica

El presente trabajo de investigación cuenta con la justificación metodológica porque emplea un enfoque mixto al combinar métodos cuantitativos y cualitativos para una completa comprensión del impacto de medios digitales en el comportamiento y desarrollo de los niños. La aplicación de encuestas ayudará a recolectar datos cuantitativos sobre los cambios en el comportamiento de los niños en línea. Mientras que la recolección de datos cualitativos sobre las distintas influencias digitales en dicha etapa aportase en la investigación para obtener un análisis más detallado y profundo del tema. La combinación de ambos métodos aportará con una visión más completa y amplia, fortaleciendo la validez

de los resultados facilitando recomendaciones concretas y aplicables para los centros educativos.

2.4.3 Justificación teórica

El proyecto de investigación presenta justificación teórica porque se guía en estudios y bases teóricas que explican cómo el uso de los medios digitales influencia en el comportamiento y desarrollo de los niños, analiza aspectos como el ciberacoso, contenido inapropiado y posibles *fake news* reforzando la necesidad de proteger a los menores cuando se encuentren navegando en la red. Basándose en teorías como el constructivismo donde se menciona que el aprendizaje de los niños es mejor al interactuar de una manera dinámica con herramientas adecuadas. El resultado de dicha investigación influenciará en estudios posteriores contribuyendo a la exploración del manejo seguro y supervisado de las nuevas herramientas tecnológicas aportando significativamente a posibles soluciones, disminuyendo el acoso virtual, la información sesgada y el contenido inapropiado. La investigación también podrá aportar en los planes de estudios y recursos pedagógicos, explorando profundamente y contribuir en el comportamiento y desarrollo de los niños.

2.4.4 Justificación practica

El proyecto de investigación presenta justificación práctica porque brindará soluciones para mejorar la seguridad al navegar en línea de los niños y fomentar el uso responsable de las nuevas tecnologías. La implementación de la plataforma digital educativa aportará en la guía de padres, docentes y alumnos con recursos y asesoramiento del manejo adecuado de la tecnología, los resultados ayudarán a poder desarrollar políticas educativas responsables sobre la protección y bienestar infantil de los niños en línea. Estas prácticas

ayudarán significativamente a mejorar la protección y mejorar el uso de recursos educativos digitales, específicamente en los alumnos del colegio Juan Espinoza Medrano del distrito de Santa Anita. Esta iniciativa podrá aplicarse en distintos centros educativos, fortaleciendo un ambiente seguro y saludable para aprender en línea, mejorando así el entorno académico y social de los infantes.

2.5 Limitaciones de la investigación

Para la investigación del estudio se puede presentar que los participantes del Colegio Juan Espinoza Medrano (Santa Anita) no respondan con sinceridad las preguntas que se les presente en la recolección de datos, se puede identificar respuestas confusas al no manejar una comunicación sencilla afectará la comprensión de los estudiantes.

También una falta de aceptación de los padres para la realización de encuestas o charlas informativas con especialistas sobre temas de influencia de los medios en el comportamiento y desarrollo de los niños. Pueden presentarse limitaciones en recursos financieros y tecnológicos para el correcto desarrollo del análisis.

2.6 Viabilidad de la investigación

Para la presente investigación se logrará acceder a las sedes del Colegio Juan Espinoza Medrano para la realización de estudios, mediante conocidos que brindarán el acceso fácilmente. Antes de cualquier investigación se realizará un documento de consentimiento informado, respetando la privacidad y confidencialidad de los datos recolectados para un mayor análisis en el estudio.

Se aplicará cada estudio mediante el apoyo del área de psicología del colegio, para una mayor diversidad de opinión, también se dispondrá de usos secundarios de datos para reducir el costo financiero del estudio. Finalmente se contará con un asesor para la implementación de la plataforma informativa y su desarrollo a largo plazo para una mejor adaptación de los temas propuestos en la investigación.

CAPÍTULO III: MARCO REFERENCIAL

3.1. Antecedentes de la investigación

3.1.1. Antecedentes nacionales

Fung et al (2020), Desarrolló una investigación de título: “Impacto del tiempo de pantalla en la salud de niños y adolescentes”. Cuyo objetivo fue: “Medir la influencia del tiempo de pantalla excesivo en el desarrollo de niños y adolescentes en términos de actividad física, obesidad y bienestar psicológico”. El estudio analizó cómo la tecnología influye en la población con efectos negativos en el uso excesivo de pantallas en el comportamiento de los niños. En cuanto a la metodología se utilizaron: Tipo de enfoque mixto, la técnica empleada fue la observación directa y la herramienta fueron cuestionarios aplicados a niños y adolescentes y revisión de estudios previos. A una población compuesta por: Niños y adolescentes de 5 a 17 años que utilizan dispositivos digitales todos los días. Una muestra de 60 niños y adolescentes seleccionados aleatoriamente y recolección de datos de 20 estudios realizados por doctores especialistas en el tema. Los resultados mostraron que: El tiempo excesivo en las pantallas genera efectos negativos significativos en la salud física y emocional que perjudican el correcto desarrollo y crecimiento de los niños colaboradores del año 2020.

Fore (2021), Desarrolló una investigación de título: “Aumento de la preocupación por el bienestar de los niños, niñas y adolescentes ante el incremento del tiempo que pasan frente a las pantallas”. Cuyo objetivo fue: “Concientizar sobre los efectos perjudiciales del contenido inapropiado y el uso prolongado de los dispositivos digitales”. El incremento de tiempo de pantalla puede generar síntomas como ansiedad, depresión y soledad, así misma influencia negativamente en el entorno familiar y sobre la salud mental. En cuanto a la metodología se utilizaron: Tipo de enfoque cualitativo, con observación directa del uso de recolección de datos mediante entrevista y análisis previos. A una población compuesta por: Niños y adolescentes expuestos a un exceso de medios digitales. Una muestra de 40

familias. Los resultados mostraron que: Se detectó que el exceso de tiempo que se navega en línea afecta significativamente síntomas emocionales, agravar el entorno familiar y causar problemas alimenticios.

Cifuentes y Zambrano (2019), Desarrolló una investigación de título: “La influencia de las plataformas digitales en los niños y adolescentes entre 7 a 18 años”. Cuyo objetivo fue: Identificar cómo el uso de las plataformas digitales afecta el comportamiento en la vida diaria de niños y adolescentes. En cuanto a la metodología se utilizaron: Tipo de enfoque cualitativo, con revisión de datos basados en la recolección de 100 documentos relevantes para una mayor comprensión del tema. A una población compuesta por: Niños y adolescentes de 7 a 18 años. Una muestra de análisis de documentos y estudios previos sobre el uso de las plataformas digitales en jóvenes. médicos. Los resultados mostraron que: El uso inadecuado de las diversas plataformas digitales puede causar comportamientos violentos, desobediencia, aislamiento social y dificultades en la interacción social, así mismo el estudio identificó que este exceso provoca falta de retención en el ámbito académico.

3.1.2. Antecedentes internacionales

Solano (2023), Desarrolló una investigación de título: “Influencia del uso del celular en el desarrollo social en niños y niñas de primero de básica de la Unidad Educativa Teodoro Gómez de la Torre del cantón Ibarra durante el año lectivo 2021-2022”. Cuyo objetivo fue: “Medir el impacto del uso excesivo del celular en el desarrollo social de los niños y cómo evoluciona su rendimiento académico y la relación con sus familiares” En cuanto a la metodología se utilizaron: Un enfoque mixto con documentación y estadística, la técnica empleada fue aplicación directa de exámenes y tuvo como herramienta principal un test para medir el impacto y entrevistas con padres y profesores de la institución. A una población compuesta por: Niños y niñas de primero de básica de la Unidad Educativa

Teodoro Gómez de la Torre. Una muestra de 60 niños seleccionados al azar. Los resultados mostraron que: El análisis recolectado indica un bajo rendimiento escolar y dificultades para desarrollarse socialmente con normalidad, lo cual indicaría que la propuesta para mejorar estas áreas sea efectiva.

Rodríguez y Estrada (2021), Desarrolló una investigación de título: “La influencia en los incidentes del uso de pantallas en niños y niñas menores de 2 años”. Cuyo objetivo fue: “Identificar cómo el uso inadecuado de la tecnología de información y comunicación afecta la neuroplasticidad cerebral de los infantes” En cuanto a la metodología se utilizaron: Tipo de enfoque cuantitativo con una técnica de recolección de datos y análisis para identificar los problemas relacionados al uso de la tecnología. A una población compuesta por: Infantes que tienen acceso a la tecnología de información y comunicación. Una muestra de 80 niños. Los resultados mostraron que: El uso inadecuado de la tecnología se relaciona con una baja autoestima y problemas en la conducta afectando el desarrollo de habilidades asociativas, por lo que se identificó que es necesario el acompañamiento de un adulto para la selección de contenido y establecer límites apropiados para su edad.

Falcón y Elizabeth (2022), Desarrolló una investigación de título: “La influencia de los medios de comunicación en la conducta de los niños y adolescentes en México”. Cuyo objetivo fue: “Identificar de qué manera el contenido violento y sexualizado puede llegar a influenciar en la conducta y desarrollo de los niños afectando significativamente su salud mental” “La exposición a contenido inapropiado o violento logra influir en el desarrollo académico y social del afectado” En cuanto a la metodología se utilizaron: Un tipo de enfoque cualitativo, con recolección de datos como técnica principal. A una población compuesta por: Niños expuestos a contenido inapropiado o violento. Una muestra de 50 casos. Los resultados mostraron que: Al estar expuestos a contenido inapropiado o violento

se logró influir en el desarrollo académico y social del afectado, por lo que se identificó la creación de estrategias para concientizar a la población del uso responsable de las tecnologías y herramientas de apoyo estudiantil.

3.2. Marco teórico

3.2.1. Medios digitales

Redes sociales

Los medios digitales aportan a la interacción del intercambio de la comunicación, logrando acceder a información en cualquier parte del mundo, esto se debe a las diversas plataformas digitales que se encuentran en internet. En su mayoría se presentan con un contenido de imágenes, videos, bases de datos y sonidos, cabe resaltar que las nuevas tecnologías están en una evolucionan constantemente por lo cual se adaptó como un nuevo medio de comunicación, permitiendo la conexión entre los cibernautas y aportando a la inmediatez de información de una manera directa, según nos menciona Palomino (2023).

El crecimiento de nuevas tecnologías está presente en el día a día de la sociedad, principalmente en jóvenes, estos avances conllevan al uso de las redes sociales. A través las redes pueden relacionar de diversas maneras, siendo también un medio de diversión para ciertas personas, facilitando interacciones y brindando el contacto con personas que tienen los mismos intereses, generando un diálogo virtual sin la necesidad de estar frente a frente.

Las redes cuentan con un lado positivo y negativo, con el tiempo estas generan una influencia en el comportamiento de los jóvenes, cortando ciertas interacciones físicas para

decidir llevar una vida conectados a la red. Existe un porcentaje de personas que dejan de lado sus responsabilidades, contacto humano, recreación y tiempo de calidad en familia por estar excesivamente en línea. Estas influencias se ven presentes sobre todo en jóvenes que llevan una personalidad más vulnerable o no cuentan con un ambiente familiar favorable y llevan una menor interacción social con las personas que lo rodean, es la definición que brinda el investigador Sarmiento (2020).

La principal razón por la cual las redes sociales son las favoritas de los jóvenes es porque pueden expresar sus pensamientos libremente sin ninguna restricción, volviéndose importante para ellos porque es un ambiente donde se sienten el centro de atención, fortaleciendo así su comodidad y control sobre su propio espacio. Esto genera que quieran excluirse del contacto con otra persona, lo que los rodea y su realidad. El investigador Blasco (2021), comenta que los denominados *influencers* generan un mayor impacto en una población susceptible y con menor pensamiento crítico, a eso se le acompaña un excesivo uso inadecuado de las redes sociales. El problema identificado fue que estos influenciadores no solo buscan influenciar en decisiones de compra, sino en su pensamientos, comportamientos y valores.

Publicidad y el consumismo en la sociedad

La influencia de las nuevas tecnologías tiene a las personas fascinadas por la gran estimulación que encuentran en la publicidad (comerciales, post, videos, mensajes, etc.) y a otros consumidores no tan conforme por el sentimiento de sentirse manipulados, menciona Ortega (2021). La publicidad nos crea tendencia y su contenido no bombardea con palabras claves que intentan convencernos de adquirir ciertas cosas que quizás no necesitemos o no estaban planeadas buscar, esta acción se vuelve tan poderoso que puede llegar a cambiar la manera en cómo pensamos y nos expresamos, facilitando la

aceptabilidad de nuestras decisiones para comprar cosas por mantenernos con una imagen de status o poder.

También se demostró que existen otros factores para que las personas se vean influenciada por lo que perciben en línea, como estímulos irracionales o psicológicas que tienen un efecto en el consumidor, se sienten vulnerables emocionalmente al hacerse partícipe del papel como protagonista en lo que visualiza o encuentra en línea, aumentando así el deseo de formar parte de ese círculo que lo ayuda a generar más seguridad en sus actitudes y decisiones, es lo que nos comenta el investigador, Martínez (2021).

La sociedad vive en una era digital con sus constantes avances, sin embargo, las personas que aceptan e identifican cómo estos influyen en su comportamiento son muy pocas. Nadie se siente cómodo o feliz aceptando que son dirigidos por alguna otra persona y prefieren aceptar que son libres de acceder y decidir sus propios actos de consumo, cabe resaltar que no todos se verán influenciados por la publicidad. Se logra identificar que quienes se ven más afectados son las personas más vulnerables emocionalmente y los menores al no tener un control sobre temas de comprar y contenidos que encuentran en línea. Pariona (2021), nos define que la publicidad de las redes sociales es una nueva forma que tienen las empresas de comunicarse con sus usuarios, esto para promocionar productos o servicios con la finalidad de guiar a los consumidores a sitios web para aumentar las posibilidades de compra debido a la influencia brindada en la publicidad.

Impacto de las redes sociales en el comportamiento personal

Este mundo en el que vivimos está siendo modificado completamente mediante los avances de la tecnología, transformando la manera de comportarnos e influenciando en

las decisiones de consumo. Dicho avance es tan impactante y grande que se percibieron más cambios radicales en los últimos 10 años, esta es una sociedad activamente digitalizada que manipula todo a través de su celular obteniendo diversión, relación social, entre otros beneficios que logran encontrar en la red.

Cabe resaltar que cada vez es más el número de personas que se encuentran activamente en línea llegando a un 60% de la población mundial. Cada vez es mayor el tiempo que las personas pasan en internet, según estudios realizados por Global Overview Report recaudando un tiempo de seis horas con 37 minutos diarios (2022). Los datos demuestran el exceso de tiempo que las personas pasan metidos en el mundo digital, este aumento de tiempo en línea tiende a presentar efectos en nuestros comportamientos y hábitos de vida diaria.

No se puede negar que los avances tecnológicos aportaron en la mejora de nuestra calidad de vida mediante herramientas digitales para facilitar aspectos de nuestras decisiones de compra e interacciones sociales, sin embargo, están causando patrones negativos en nuestro comportamiento humano como depender de la tecnología, al contar con el uso excesivo de estos aparatos algunas personas demostraron comportamientos dependientes a ellos y sentimientos de soledad.

El aumento excesivo de este medio genera que se redujera una mayor capacidad de atención en los seres humanos, los usuarios enfocan su atención inmediata en lo que perciben, pero esta no les dura mucho debido a saben que inmediatamente vendrán cosas nuevas en donde deberán expresar sus emociones haciendo olvidar lo anterior. El exceso de información y contenido audiovisual que logran visualizar han afectado a la concentración de las personas, prestando menos atención al contenido que supere los 7

segundos. Tienden a compartir esa atención entre otros dispositivos móviles haciendo que su concentración no sea adecuada dejando de lado hábitos saludables como la lectura que refuerza la concentración y desarrollo intelectual.

Este nuevo ritmo ajetreado de vida fue reduciendo el tiempo de reflexión acompañado con el silencio que es ideal para afrontar esta situación en nuestra vida diaria. Nos mantenemos cada vez más conectados a los medios digitales que se pierde el balance ideal que debemos manejar con una necesaria desconexión del internet para apreciar lo importante de la vida disfrutando de un ambiente más físico y no digital.

El medio en que ahora nos comunicamos fue cambiando, llevando a una comunicación instantánea y con una mayor cantidad de personas en cualquier parte del mundo volviéndose más directas, sin embargo, se refuerza que es mayor el número de personas que se sienten solas y no comprendidas, es el análisis que nos deja el investigador García (2022).

Este constante cambio por el que pasan las personas con los avances tecnológicos puede causar ansiedad por los diferentes cambios que se atraviesa en tan corto tiempo, se ve que algunos usuarios tienen la necesidad de estar conectados a la red todo el día y no acceder a esto provoca un pánico y ataques de ansiedad, esto se puede ir solucionando mediante una desconexión frecuente pero llevado paso a paso para que la persona afectada pueda reforzar sus capacidades y estas no se vean afectadas por emociones negativas adaptándose a las diversas situaciones que se puedan presentar día a día.

Armanza (2023), explica que el nuevo ritmo de vida del que hablamos nos llevó a exponernos a un contenido excesivo del consumismo, cada vez existen más canales de comunicación por donde las personas logran interactuar con un contenido donde se le da mayor valor a lo novedoso de manera visual volviendo más vulnerable al consumidor para

una fácil manipulación guiándose de lo primero que leen y no entrando más a fondo sobre algún tema o duda presentada, buscando constantemente la inmediatez.

Desinformación y *Fake News* en línea

Otro factor que se logra encontrar en la red es la información falsa o también conocidas como *Fake News*, estas contienen diversos contenidos cargados de desinformación donde presentan novedades o noticias falsas de odio o hasta incluso ofensivos y racistas. Pérez y Velasco (2020) mencionan que un porcentaje de los usuarios se dejan influenciar por estas noticias erróneas afectando su pensamiento, comprensión y empatía hacia los demás, esto se convierte en una barrera y evita que las personas busquen la veracidad de estos hechos.

La falta de iniciativa de los usuarios por validar los hechos reales en alguna fuente oficial genera que no logren retarse intelectualmente y prefieran dejarse llevar por lo primero que ven en internet. Actualmente no se controla lo que se llega a publicar en redes y esto puede llevar a que las personas que navegan en línea encuentren publicaciones poco confiables como fraudes disfrazados de oportunidad y usuarios que suplantan la identidad de otra persona con la finalidad de perjudicar a sus víctimas, es el análisis que nos deja el investigador Gonzales (2019).

Los medios digitales recopilan información específica de las personas como gustos, pasatiempos, motivaciones, dolores, tristezas, etc., mediante las constantes interacciones que se presentan con el tiempo de uso. Estos factores logran influenciar la manera en que las personas perciben las cosas y forman hábitos de apego a la tecnología y consumismo cada vez más grandes porque los usuarios se sienten bien con dichas interacciones que

buscan permanecer en ese círculo por más tiempo. Gadillo (2019), describe que las denominadas noticias falsas generan un ambiente de desinformación que también es conocido como “desorden informacional” que tiene como objetivo difundir noticias falsas en los distintos medios digitales.

El estrés de las redes y su impacto en la salud mental

Suelen surgir problemas de identidad, los usuarios necesitan la constante necesidad de atención en la red online que algunos suelen llevar una doble vida en donde su vida digital es perfecta, repleta de momentos felices y hacen cosas extraordinarias para captar una aceptación con el resto de cibernautas, este accionar influye mucho sobre todo en las personas más jóvenes con menos experiencias personales logrando producir un problema de identidad y problemáticas en su salud mental.

Dichas redes sociales permiten expresarse abiertamente sobre diversos temas como sociales, económicos y religiosos, estudios en el comportamiento humano demostraron que al acceder a un mundo digital mediante el anonimato las personas tienden a compartir opiniones de una manera ofensiva y desconsiderada por los demás, a tal punto que piensan que sus acciones no tienen alguna consecuencia hacia las personas.

Sánchez (2021), nos comenta que el número de adolescentes y niños que cuentan con un dispositivo móvil propio es cada vez mayor, esto genera que puedan comunicarse con cualquier persona en línea, sin embargo, disminuye la capacidad de conocerse a sí mismos y desarrollar su identidad base a ese conocimiento de exploración. Se presencia cada vez más el poco control que los padres ejercen sobre sus hijos ante las excesivas horas que pasan frente al celular, a una corta edad se necesita una previa supervisión para evitar complicaciones en la salud mental y sentimientos ocasionales de soledad que pueden experimentar los más jóvenes afectando su desarrollo emocional y social.

La falta de supervisión adecuada tiende a generar una mayor probabilidad de adicción en línea a los adolescentes y niños, esto tendría un efecto positivo porque brinda la posibilidad de conectar amistades en diversas partes del mundo, pero un efecto negativo debido a que disminuiría las conexiones reales con las personas y afectar su comportamiento haciendo que se encierren en una burbuja donde aislaron sus emociones y sentimientos con una gran soledad, también se veía afectado su rendimiento académico y podría presentarse falta de sueño y baja autoestima.

Los jóvenes tienden a usar las plataformas digitales de una manera adictiva para encontrar refugio o una forma de aliviar la ansiedad del entorno que los rodea y las situaciones que viven a esa edad. Los problemas presentados en la salud mental suelen ser generados por cambios del pensamiento en los usuarios, logrando afectar su estado emocional mediante la influencia de su entorno social, es lo que consideran Leira et al (2020).

Problemas como ansiedad y depresión son muy comunes en la sociedad actual debido a sus actividades diarias y la continua interacción de las redes sociales, según los estudios realizados por la Organización Mundial de la Salud (OMS) el número de personas que viven con depresión en el mundo llega a la cantidad de 350 millones. El hábito actual que manejan las personas es el uso activo de las redes sociales, el aumento de tiempo en estas se relaciona a la sensación de aislamiento del mundo que los rodea, en red se puede encontrar una variedad extensa de contenido y este consumo suele tener un impacto en la salud mental.

Cabe mencionar que otro factor que altera nuestra salud mental es el ya conocido ciberacoso, la exposición tan abierta que tienen los usuarios en internet refuerza el anonimato que las personas pueden encontrar en diversas redes, este acto suele generar

un resultado negativo en donde las personas pueden hacerse pasar por otras, también se identifica la falta de seguridad y privacidad en muchas plataformas digitales que agravan los efectos de la violencia logrando alterar la estabilidad emocional y mental del usuario.

Un intento que algunas redes sociales plantean para minimizar ese impacto en las personas es generar barreras con los *hashtags*, cuando los usuarios busquen palabras como ansiedad, depresión y soledad sean dirigidos a contenido como imágenes, videos e información de ayuda sobre dichos temas, esta iniciativa intenta reducir el riesgo de problemas mentales en los usuarios, si bien aún no todas las redes manejan este pensamiento esta ayuda es importante para la salud mental. La preocupación de los problemas mentales en la sociedad tuvo un aumento con el paso de los años, generando una población un poco más consciente de lo que consume en redes y más interesada por cómo calmar síntomas comunes de estos problemas.

3.2.2. Influencia en el comportamiento y desarrollo

Nutrición y salud física

Cada vez son más los jóvenes y niños que usan los teléfonos digitales y permanecen en línea por horas, siendo las generaciones más jóvenes quienes no manejan un control adecuado del tiempo de uso y no miden las consecuencias que estos actos traen a su salud mental y física. Existen padres con el pensamiento que, al regalar consolas digitales, celulares de última generación y accesorios tecnológicos ayudan a que sus hijos no sean excluidos de sus círculos sociales, sin embargo, esta acción refuerza todo lo contrario a lo que ellos buscan.

Incentivar que el niño estas horas frente a esos artefactos genera que ellos mismos logren aislarse de los sucesos que pasan a su alrededor, como también genera un alejamiento en sus relaciones familiares y amicales, es lo que nos planteó el investigador Ces (2023). El cerebro es un órgano que está en constante aprendizaje, los niños a diferencia de los adultos tienden a tener una mayor facilidad en aprender cosas nuevas, la manera en cómo percibe las cosas determina cómo se logra identificar en el cerebro, se ha visto que existe una violencia excesiva en el mundo virtual que genera una gran desensibilización de la violencia vivida en forma real y falta de interés por las personas afectadas, los adultos a diferencias de ellos fortalecen sus conocimientos mediante conexiones y tienden a diferenciar la realidad de la ficción.

Los medios digitales tienden a tener ventajas muy notables pero una desventaja que se presenta es en las personas más jóvenes, los niños que suelen tener acceso a estos medios en una edad temprana tienden a presentar problemas en su desarrollo infantil como trastornos de atención y de lectura. Existen padres que intentan aumentar las habilidades y desarrollos de sus hijos a temprana edad mediante los aparatos inteligentes, usándolos como niñeras al permitir que los más pequeños pasen horas y horas tras esos aparatos, pero estos actos suelen influenciar en el retraso del desarrollo intelectual y lingüísticos de los infantes.

Se logra visualizar diariamente en las redes sociales contenido enfocado a los alimentos, este tiende a tener un efecto en el comportamiento de los hábitos de alimentación de las personas, debido a que conduce a un mayor exceso de hambre. Es cierto que se puede ver en los medios digitales información que motiva a las personas a manejar una vida más saludable y activa, pero también fomenta un consumo excesivo de las comidas.

Los alimentos son parte de nuestra vida diaria y las prácticas de alimentación que mantiene cada persona está relacionado su círculo familiar, social o espiritual, se reveló que existe un tipo de hambre conocida como alimentación externa que se genera por los estímulos que podemos percibir relacionados a los alimentos ya sea mediante olores, visualizaciones o gustos, que están completamente fuera de la típica hambre que se nos presenta por fisiología guiada por el cuerpo, es lo que menciona Motta (2019).

El uso de las redes sociales es esencial en la comunicación de las personas y la influencia que estas toman en nuestros círculos social, cultural y alimenticio está generando una mayor importancia. Actualmente el 10% del contenido que se sube diario a las plataformas digitales corresponde o está relacionado a temas de alimentación. La visualización de estos suele desencadenar comportamientos relacionados al mayor exceso de hambre que puede generar en una persona y conducirla a hábitos no muy favorables para la salud y alimentación, como también ocasionar que tengan pensamientos negativos sobre su imagen corporal y sus alimentos.

Se logró apreciar que las redes sociales cada vez brindan más información a favor de hábitos saludables, esto con la finalidad que las personas que visualizan su contenido logren comprender mejor sobre este tema, sin embargo, algunos usuarios suelen percibir con dichos mensajes expectativas de salud poco realistas, idealizando todo lo que ven con respecto al bienestar físico y estilo de vida saludable. Logran tener comportamientos peligrosos y pocos saludables con los alimentos para alcanzar dichos estándares superficiales que aprecian en internet, teniendo un pensamiento erróneo de lo que verdaderamente es saludable y beneficioso para su cuerpo.

Uno de los problemas de salud más frecuentes que se fue presentando con el uso excesivo de los medios digitales es la obesidad en los niños, la cifra que se maneja de la problemática es que 1 de cada 5 niños tiene problemas de sobrepeso. El ambiente en el que están creciendo tiene una exposición muy grande a publicidad relacionada con alimentos altos en grasa y azúcar, estos productos normalmente vienen en un empaque que contiene una mayor cantidad de porciones que recomiendan los especialistas nutricionales.

El exceso de tiempo que pasan en los aparatos digitales tiende a incentivar una vida sedentaria que a largo plazo generaría problemas en la salud. Cuando los niños frecuentemente consumen más calorías de las que necesitan en su cuerpo necesitarán una mayor actividad física para el correcto desarrollo de su crecimiento en el día a día. La obesidad infantil se presenta por el alto consumo de alimentos grasos y una falta de alimentos ricos en nutrientes para un balance adecuado en la alimentación, fue lo que analizo Camacho (2021)

Algunos de los síntomas que se presentan ante este problema de salud son físicos y psicológicos como trastornos de sueño y alimentación, aislamiento del círculo social y depresión. Estos problemas se pueden lograr prevenir mediante la intervención de los padres al plantear límites sanos para la salud de sus hijos, fortaleciendo el consumo de verduras y frutas como también disminuir el exceso de azúcares y reemplazarlos por opciones más saludable y finalmente incentivar a las actividades físicas diarias para llevar un correcto balance en su desarrollo tanto físico como social.

Entorno escolar, aprendizaje y rendimiento académico

Los medios digitales tomaron un rol importante en la educación de las personas, debido a que brinda facilidades en la búsqueda de información para crear conocimiento y

aprendizaje en la sociedad, por tal motivo esta población se encuentra cada vez más activa en los medios digitales por los constantes avances tecnológicos que van surgiendo con el tiempo. Estos avances permitieron que se reemplazan algunas búsquedas tradicionales que se hacían para obtener información (libros, láminas, periódicos, etc.) ofreciendo una manera más fácil de recolección de datos para los usuarios estudiantiles.

Euroinnova (2021), menciona que la sociedad estudiantil está compuesta por niños, jóvenes y adultos que logran adaptarse a las nuevas tecnologías con mayor rapidez, siendo la tecnología un aliado para investigar y reforzar aprendizaje, como también es utilizada para el uso del entretenimiento diario. Se aprecia que algunos docentes deciden utilizar herramientas digitales para reforzar lo aprendido académicamente mediante películas, series, documentales y juegos didácticos, este accionar quiere reforzar la retención de los conocimientos en los estudiantes más jóvenes mediante prácticas innovadoras.

Estos medios digitales cuentan con aspectos positivos como también desafíos en su proceso de aprendizaje, los estudiantes logran obtener información concisa y sencilla en cada una de sus búsquedas, sin embargo, en internet se encuentra excesiva información poco confiable lo cual produce una desinformación en las personas que puede afectar el estado de ánimo y reducir la credibilidad de personajes, marcas o empresas, por lo cual es esencial realizar las búsquedas de una manera consciente y verificar las fuentes de los temas solicitados.

Entre los aspectos positivos de la influencia que ha tenido el internet con la educación es la variedad de herramientas que se pueden encontrar en línea para la formación de habilidades y destrezas de los temas académicos mediante un aprendizaje constante, la instantaneidad para la recolección de información sobre sucesos ocurridos en los distintos

siglos y la facilidad de accesos mediante los distintos aparatos digitales que tenemos en la actualidad, siendo muy positivo debido a que podremos estar conectados para recibir la formación académica desde cualquier lugar del que nos encontremos. Favorece al análisis crítico que las personas pueden manejar y se logra que puedan comparar datos.

Algunos aspectos negativos que se pueden encontrar en las distintas plataformas debido a la influencia que tiene la tecnológica con la educación es la constante distracción que los usuarios encuentran a la hora de realizar su responsabilidad, es lo que comenta Jara (2018) debido a que el internet es muy extenso con la información que maneja las personas, tienden a distraerse con facilidad mediante publicidad o redes sociales que genera que pierdan el tiempo y enfoquen su atención en otros asuntos.

El internet cuenta con una libre opinión, esto hace que sea un espacio donde las personas se expresan abiertamente y comparten sus pensamientos positivos y negativos, los usuarios se encuentran con mensajes o publicaciones que fomentan el odio, esto junto con el contenido inapropiado que suele verse en redes sociales que fomenta a la incitación de bebidas alcohólicas, sustancias ilícitas y promueve la violencia. El contenido violento que algunos niños encuentran en la red puede ocasionar problemas en la conducta, ya sea mediante un aislamiento por la impresión, susto que ese contenido le transmitió o intentar imitar acciones arriesgadas por retos, concursos o personajes que sigan en los distintos medios digitales.

Se suele encuentra información errónea sobre temas de sexualidad, lo cual genera problemas en los jóvenes debido a que al no ser conscientes de que en línea existe la información poco confiable deciden creer ciegamente en lo que leen, ocasionando problemas sobre sus conocimientos de sexo. Se pudo presenciar que los avances tecnológicos son esenciales para el desarrollo de las habilidades humanas, sin embargo, la sociedad tiende a dejarse llevar por lo primero que ve, en el caso de los más jóvenes los medios digitales son una oportunidad de aprendizaje, pero requerirá de la supervisión

responsable de los padres pues deben estar al tanto de lo que visualmente consumen sus hijos y no perjudique o afecte su oportunidad de aprendizaje.

Alcibar y Yáñez (2021), plantean que el rendimiento académico de los alumnos se verá afectado por el mayor tiempo de pantalla que ejerzan en su día a día, debido a que se convierte en un mayor distractor de sus pendientes diarios, haciendo que su atención se centre en lo que aprecian en internet y pongan de lado sus actividades académicas, hacer varias cosas al mismo tiempo puede causar efectos negativos en la educación. Las redes sociales se convirtieron en herramientas muy importantes y útiles para la sociedad, por facilidad de acceso que encuentran en ella y tranquilidad de expresar lo que piensan, sin embargo, el mal uso que los estudiantes pueden aplicar en estas tiende a generar problemas en la concentración en el aula, falta de motivación para realizar actividades escolares y problemas de sueño.

El principal reto que enfrenta la sociedad en la educación actual es la dificultad de aplicar de manera responsable los cambios sociales, culturales y tecnológicos. Lo ideal es comprender el propósito y porque fueron creadas las redes sociales para emplear las ventajas que estas ofrecen al proceso académico de los estudiantes. Estas pueden influenciar de manera positiva si se lleva el correcto manejo, favorece a los usuarios a trabajar de manera participativa, al ser dinámico puede generar un mayor deseo de aprender y desafiar sus mentes para mejorar el rendimiento académico. Con el correcto uso de la red, el aprendizaje se presenta de una manera más interactiva favoreciendo a los más jóvenes impulsando su curiosidad.

Privacidad y seguridad

Desde la llegada de la pandemia Covid-19 el uso del internet incrementó a pasos agigantados, convirtiéndose en algo esencial para los niños y adolescentes que permanecen cada vez más activos en la red. Esta conexión en línea les genera grandes oportunidades como la búsqueda de información o encontrando una nueva manera de educarse, pueden mantener contacto con seres queridos y siendo también un escape de sus actividades diarias para encontrar distracción, menciona la organización UNICEF (2022).

Lamentablemente, el internet conlleva a un riesgo para la infancia y la adolescencia, los datos nacionales indican que el 25% de menores experimentan algún tipo de acoso en línea. Se ha visto un incremento en los delitos digitales, violencia en línea y tráfico de pornografía infantil, en particular los niños y adolescentes son más vulnerables a la violencia ejercida por los medios digitales, estas experiencias desagradables tienden a generar consecuencias en el desarrollo personal y salud mental.

Es fundamental que el apoderado tome medidas para la protección de los infantes y mantengan una comunicación clara y abierta sobre todos los peligros que existen en línea, programar filtros de seguridad en sus dispositivos aporta al cuidado de su información para reducir algunos riesgos. Uno de los efectos negativos que se puede visualizar diariamente es el ciberacoso, esta acción se centra en acosar, intimidar, enfadar o humillar a las personas a través de internet, puede visualizarse en redes sociales, mensajes de distintas plataformas y teléfonos digitales.

Los acosadores difunden contenido vergonzoso como videos y mensajes abusivos ya sea por cuentas falsas que están creadas para tener un anonimato, pero impactar negativamente de igual manera a la víctima, el acoso presencial suele estar ligado con el ciberacoso, ambos generan efectos de frustración a corto y largo plazo. El ciberacoso deja una marca digital que puede ser de utilidad para la búsqueda en la detención del abuso.

Cuando el abuso es producido por línea la víctima experimenta la sensación de ser atacado en diversos ambientes, provocando que no se sienta seguro en ningún lado y no tenga donde refugiarse. Las repercusiones de los actos negativos que definen el ciberacoso se mantienen durante un extenso periodo y afecta a la víctima en múltiples aspectos de su vida. La repercusión que provoca en la salud mental es la generación de patrones de aislamiento como también la falta de confianza en sí mismos, debido a que suelen sentirse ansiosos y culpables por las cosas que están pasando, Cárdenas et al (2020).

Emocional, genera la falta de motivación para realizar sus actividades diarias y pérdida de interés en las cosas que le apasionan afectando su bienestar al cargarse de pensamientos negativos. Con respecto a su estado físico, siente agotamiento lo cual generaría una pérdida de sueño y dolores de cabeza constantes por el sobre pensamiento de los abusos que recibe. Otro factor que es muy común en niños que sufren de ciberacoso es la decisión de no asistir a su centro educativo, este acoso genera una intranquilidad a la salud mental, que desencadenaría comportamientos a la defensiva para enfrentar el dolor psicológico.

En algunas situaciones el ciberacoso es tanto que las víctimas no soportar ser objetivos de burlas o acoso, al no encontrar una escapatoria de esas emociones y la falta de apoyo en casa o en la escuela, esto hace que se sientan solos por lo que deciden buscar alguna escapatoria de su dolor realizando actos que los lleva a quitarse la vida. El ciberacoso

afecta de muchas maneras la vida de las personas, sin embargo, se puede recuperar la confianza para buscar ayuda y recuperar la tranquilidad en la salud mental y física.

Es importante comprender que el ciberacoso es un delito virtual y como tal puede ser denunciado en las distintas páginas para buscar un resultado eficiente y que brinde apoyo a la víctima. Los padres deben mantener una constante comunicación abierta con sus hijos, exponiendo lo bueno y malo del internet para que puedan estar preparados ante alguna problemática e inmediatamente acudir con ellos por ayuda. De igual manera las escuelas deben fomentar charlas informativas sobre el tema y así explicar que la víctima no estará solo en situaciones desagradables.

El análisis que menciona Barranco (2018), es que el estado emocional cambia con la presencia del ciberacoso, dando lugar a síntomas como depresión, ansiedad y un bajo rendimiento en las áreas escolares, los menores se aíslan socialmente y evitar asistir a clases para no encontrarse con sus agresores que en la mayoría de veces suelen ser sus propios compañeros. La violencia escolar y el ciberacoso genera problemas socioemocionales en conductas de riesgo en la persona, que se pueden mantener hasta la edad adulta influenciando mucho en su comportamiento y desenvolvimiento.

Mantener una comunicación clara sobre estos peligros ayudará a que los niños sean más conscientes de la importancia de la privacidad y los posibles riesgos que pueden encontrar en internet. Existe una práctica llamada “*sexting*” que implica la difusión de contenido de imágenes inapropiadas que no pueden ser eliminadas por completo una vez que se encuentran en línea. Es fundamental que los niños y adolescentes sean conscientes de que mantener la privacidad en las cuentas de redes sociales puede prevenir a usuarios

abusivos con malas intenciones que suelen hacerse pasar por personas de su misma edad para entrar en confianza y conseguir fotos de estos menores para explotarlas sexualmente.

Las personas son organismos muy complejos, realizan funciones apropiadas y se esfuerzan en tomar decisiones saludables para generar un buen bienestar físico, se mantienen activos físicamente pero también deben considerar esencial la salud socioemocional y mental en la vida. A pesar de que no las pueden visualizar físicamente son indispensables para el bienestar general. El desarrollo de la salud mental y socioemocional de los niños es fundamental durante su crecimiento por lo cual los padres deben ser responsables y estar atentos con una comunicación constante y apoyo cuando sea requerido.

Desarrollo socioemocional

La mejor manera en que se puede desarrollar saludablemente el aspecto socioemocional, es mediante la práctica de relaciones positivas que ayuden a gestionar y expresar emociones, pensamientos y comportamiento en las personas, como también la exploración y relación de su entorno. Las habilidades socioemocionales bien aplicadas en los niños se muestran a través de la conciencia que estos tienen en sí mismo, un mayor aumento en sus habilidades sociales y una mejor toma de decisión responsable. También se debe mencionar la confianza en sí mismos, la capacidad de identificación de sus emociones, controlar impulsos, mayor empatía con los demás, altas habilidades de comunicación y un buen desenvolvimiento en los trabajos de equipo, esta habilidad se presenta cuando se tiene padres presentes y responsables por la salud mental de sus hijos. ADET (2019)

La salud mental está relacionada al bienestar emocional, psicológico y social, que impacta nuestra manera de percibir, sentir y actuar. Nos ayuda a manejar correctamente situaciones como estrés y cómo se logra relacionarse con los demás, llevar una salud mental positiva ayuda a enfrentar situaciones desagradables, enfocarse en trabajar de una manera más productiva y aportando con la comunidad.

Los medios digitales pueden influir en el desarrollo socioemocional de los niños y adolescentes, estos aspectos se presentan mediante el mal uso del internet que coloca en peligro la salud emocional de las personas. Navarro (2021) comenta que frecuentemente se puede visualizar en las distintas redes sociales contenido realizado por influencers. “La Real Academia Española, define el término influencers como una persona con capacidad de generar influencia en otra sobre distintos temas, productos y emociones a través de las redes sociales” (RAE)

Actualmente las redes más utilizadas por los niños y jóvenes son YouTube, Instagram y Tiktok, en estas redes pueden visualizar contenido para su entretenimiento, también se apreció videos de los influencers y sus estilos de vida, siendo los usuarios más jóvenes quienes se dejan influencia por lo que ven a tal punto de considerarlo como su futuro trabajo ideal. La vida que reflejan estos personajes denominados influencers crea una idea deformada de la realidad, que alienta a diversos estándares de conducta, moda e ideas vinculadas a la superficialidad.

Algunos de estos personajes mandan mensajes equivocados sobre la salud física que puede distorsionar mucho el pensamiento de estos niños, a tal punto de generar una desconformidad en su cuerpo por lo que aprecian en redes, también se presentaron casos donde los influencers muestran dietas estrictas para mantener su estado físico, esta acción

genera una problemática sobre todo en las niñas que sin un previo chequeo con el nutricionista se dejan llevar por el fanatismo de su influencers favorito para arriesgarse a realizar estas prácticas alimenticias.

La aceptación en las redes sociales se dice que es medida por las interacciones generadas por los distintos usuarios, esto significa que entra mayor cantidad de me gustas, comentarios y compartidos obtenidos en una publicación esta es mejor, lo mismo pasa con contenido personal. Esto influencia en el pensamiento de los niños de una manera inconsciente se relaciona que ante mayor cantidad de likes obtenidos es mayor la aceptación social que se está recibiendo a través de internet. De esta manera las personas y los niños perciben que éxito y su autoestima se debe medir mediante las interacciones que reciban, generando ansiedad o tendencias a modificar su realidad para hacerla más llamativa y que generó un mayor interés de los demás todo con la finalidad de obtener más reacciones y adaptarse a los perfiles influyentes que siguen.

Otro enfoque que se aprecia en redes sociales es la constante adición de la exposición de la rutina diaria, ya sea mediante fotografías de sus comidas, hábitos, entrenamientos o sucesos que atraviesan diariamente, las personas tienden a dejar de lado su privacidad y seguridad, esto provoca que el desarrollo socioemocional se vea afectado con sensaciones de pertenencia en las redes y creando amistades con las simples visualizaciones que encuentran en línea, aislando y perjudicando al usuario en su entorno social.

El uso de los medios digitales tiende a generar secuelas negativas, sin embargo, aplicar una reducción responsable de esta dosis lograría disminuir altamente los peligros que conlleva su uso, convirtiéndola así en un apoyo para encontrar conexiones sociales,

búsqueda de aprendizajes y entretenimiento sin dañar la salud mental y física de los usuarios.

Ces (2023), indica que el internet se volvió una de las herramientas más primordiales en la actualidad, convirtiéndose en un apoyo significativo para la educación, permite que los niños logren aprender de una manera más rápida y puedan mantenerse conectados desde cualquier parte del mundo, sin importar el entorno social o problema mundial por el que atraviesan. Sin embargo, es recomendable mantener cierto alejamiento de estos medios para disminuir los posibles efectos negativos que podrían ocasionar en los niños.

Se debe instruir a las nuevas generaciones de cómo se debe llevar el uso adecuado de los medios digitales, fomentar un estilo más sano de llevar la vida, disfrutando de alimentos saludables, expresando sus emociones libremente, ser más participativos y no temer al contacto social, valorar el presente estableciendo metas claras y realistas sobre qué tipo de persona se desea ser, comprendiendo que los momentos de felicidad se encuentran más allá de una pantalla o cosas materiales, permitirse estar más activos físicamente evitando problemas en la salud y finalmente evitar caer en el uso excesivo de los medios digitales, llevando un balance adecuado se aprovechará al máximo las herramientas del internet pero sin dejar de la el contacto humano con los demás.

Los medios de comunicación digitales han transformado de manera significativa la sociedad, ayudan en la búsqueda de información y facilitan relaciones intrapersonales hasta algún punto, sin embargo, se pueden presentar grandes efectos negativos como la pérdida de la intimidad y privacidad de los usuarios, según Montenegro (2019). Actualmente todo queda registrado y esto puede influenciar en que las personas sean observadas con mayor facilidad. Por lo cual es importante saber usar los medios digitales

con responsabilidad, reconociendo las ventajas que presenta y los riesgos a los cuales estamos expuestos como sociedad, llevar un control sobre estos medios aportará a nuestro desarrollo personal y social.

3.3. Definición de términos básicos

Aislamiento social: Ausencia de interacción con otras personas, generada por alguna enfermedad o experiencia traumática. Esto hace que la persona evite el contacto social y busque lugares para permanecer en soledad. (Domínguez, 2019)

Ciberacoso: También conocido como Ciberbullying, es el daño e intención de acosar a través de los medios digitales realizado por un grupo o individuo contra una persona que no puede defenderse por sí misma. (Boldú, 2014)

Depresión: Se caracteriza por un estado emocional de tristeza, en compañía se sienten sentimientos de desesperanza y disminución de autoestima. Se aprecia un impacto negativo en todos los aspectos de la vida. (Mackinnon y Michels, 1971)

Desinformación: Propagación de información inexacta con el propósito de socavar la confianza pública, distorsionando hechos para influir en la realidad y aprovechar la vulnerabilidad. (Olmo, 2019)

Influencia: Acción y efecto de influenciar, se define como la autoridad que ejerce una persona sobre otra. La influencia implica la capacidad de controlar y modificar las percepciones de los demás. (Pérez y Gardey, 2021)

Medios digitales: Los medios digitales son cualquier comunicación realizada a través de internet, cuenta con estrategias atractivas como publicaciones para atraer a los usuarios. Algunas de las redes más destacadas son Facebook e Instagram. (Hotmart, 2023)

Redes sociales: Considerado como lugares en línea donde los usuarios pueden publicar y compartir diversa información personal y profesional de ellos mismos conocidos y completos desconocidos. (Celaya, 2008)

Salud mental: Se define como un estado de bienestar en el que la persona es consciente de sus habilidades y puede manejar tensiones habituales de la vida para trabajar productivamente y contribuir con la población. (OMS)

Socioemocional: Comportamientos aprendidos para aplicar durante la interacción con otras personas, volviéndose en herramientas importantes para expresar sentimientos, actitudes, opiniones y defender los derechos. (Montagud, 2021)

Supervisión: Medio por el cual se controla las actividades de un trabajo, consiste en vigilar y guiar para garantizar que se realicen adecuadamente las cosas. (Galindo, 1991).

CAPÍTULO IV: HIPOTESIS Y VARIABLES

4.1. Formulación de hipótesis principales y derivadas

4.1.1. Hipótesis principal

Hipótesis general: ¿Los medios digitales se relacionan con la influencia en el comportamiento y desarrollo de los estudiantes del colegio Juan Espinoza Medrano del distrito de Santa Anita, 2024?

4.1.2. Hipótesis específicas

Hipótesis 1: Los medios digitales se relacionan con la adaptabilidad social en redes de los estudiantes del colegio Juan Espinoza Medrano del distrito de Santa Anita, 2024.

Hipótesis 2: Los medios digitales se relacionan con las habilidades interpersonales y empatía de los estudiantes del colegio Juan Espinoza Medrano del distrito de Santa Anita, 2024

Hipótesis 3: Los medios digitales se relacionan con los cambios en la conducta y desarrollo de los estudiantes del colegio Juan Espinoza Medrano del distrito de Santa Anita, 2024

Hipótesis 4: Los medios digitales se relacionan con la alimentación y bienestar físico de los estudiantes del colegio Juan Espinoza Medrano del distrito de Santa Anita, 2024

4.2. Operacionalización de variables

Variable 1: Medios digital

Definición conceptual: Los medios digitales son cualquier comunicación realizada a través de internet, cuenta con estrategias atractivas como publicaciones para atraer a los usuarios. Algunas de las redes más destacadas son Facebook e Instagram. Hotmart (2023)

Definición operacional: Operacionalmente se entiende como formas de comunicación mediante internet que utilizan estrategias atractivas y llamativas para captar la atención de los usuarios con el propósito de cautivarlos y hacerlos partícipes de una interacción en línea.

Operacionalmente se define en dos dimensiones:

D1: Beneficios y riesgos de estar en línea

D2: Consumo del contenido digital

Variable 2: Comportamiento y Desarrollo infantil

Definición conceptual: Se define como el conjunto de disposiciones conductuales influenciadas por la interacción social, acciones y comportamiento de un individuo en diferentes situaciones. Carrillo, (2018). En cuanto al desarrollo infantil se define como el proceso interactivo de maduración que surge de una secuencia organizada de desarrollo de habilidades perceptivas, motoras, cognitivas, lingüísticas, socioemocionales y de autocontrol. (Ponce, 2016)

Definición operacional: Operacionalmente se define como la alteración en el comportamiento de una persona, moldeada por interacciones sociales que experimentan. Estas alteraciones muestran cómo las prácticas sociales en línea impactan en la conducta de personas y niños. El desarrollo infantil se define como el proceso en que un infante aprende y mejora sus habilidades, incluyendo la comprensión de emociones, a medida que crece con el tiempo. Busca examinar cómo la experiencia del aprendizaje y las interacciones del colegio contribuyen al desarrollo del niño.

Operacionalmente se define en 4 dimensiones:

D1: Adaptabilidad social en las redes

D2: Habilidades interpersonales y empatía

D3: Cambios en la conducta y desarrollo del aprendizaje

D4: Alimentación y bienestar físico

CAPÍTULO V: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

5.1. Diseño metodológico

Tipo: Aplicada

El presente trabajo de investigación es de tipo aplicada, debido a que busca crear soluciones para la mejora del entorno educativo, mediante la implementación de una plataforma digital en el Colegio Juan Espinoza Medrano del distrito de Santa Anita. Según Rodríguez (2020), las investigaciones aplicadas están enfocadas en la resolución de problemas para generar una mejor calidad de vida.

Enfoque: Mixto

El trabajo emplea un enfoque mixto, debido a que combina estudios cuantitativos a través de encuestas realizadas en el colegio Juan Espinoza Medrano y datos cualitativos mediante datos secundarios como artículos de investigación y estudios previos, este resultado de este enfoque nos permitirá abordar mejor la investigación del tema. La combinación de estos enfoques permite una comprensión más amplia de ambas metodologías consiguiendo una mejor vista de los resultados, es lo que nos menciona Alaya (2020).

Diseño: Descriptivo

El diseño manejado es el descriptivo, porque permite analizar los hechos presentados sin alguna manipulación. Este diseño permitirá describir detalladamente los cambios en el comportamiento de los alumnos al realizar la investigación y analizar los resultados de encuestas junto con los estudios secundarios. Muguiera (2022), explica que el diseño

descriptivo sirve para describir características de un determinado fenómeno, descubriendo patrones que aportaran significativamente a cualquier investigación.

Nivel: Correlacional

Este estudio presenta un nivel correlacional, debido a que se lograra explorar la relación que tienen las variables entre sí, analizando patrones significativos que aportaran en la resolución de hipótesis a lo largo de la investigación. La investigación de nivel correlacional tiene como finalidad medir la relación que existe en las variables a través de la observación y análisis es lo que nos señala Kiss (2024).

5.2. Diseño muestral

5.2.1. Población

Para la investigación se realizará un muestreo aleatorio, la población del presente estudio abarcará 90 alumnos de la institución “Juan Espinoza Medrano” ubicado en el distrito de Santa Anita, cuyas edades oscilan entre los 9 y los 13 años.

5.2.2. Muestra

Para el enfoque cuantitativo se realizaría mediante la selección al azar de la población de niños del colegio “Juan Espinoza Medrano” que se encuentren en el rango de edad de 9 a 13 años, posteriormente se elegirá una cantidad de estos niños para la presente investigación.

Dentro del estudio se aplicará la fórmula de población infinita, por lo cual se tiene los siguientes datos:

$$n = \frac{N \cdot Z_{\alpha}^2 \cdot p \cdot q}{d^2 \cdot (N - 1) + Z_{\alpha}^2 \cdot p \cdot q}$$

N: Total de población (90 alumnos)

Z: 1.96 al cuadrado (nivel de confianza del 95%)

p: Proporción esperada (0.5)

q: 1-p (0.5)

d: precisión (05%=0.05)

Donde se obtiene un resultado de 80 participantes para la realización del estudio para la medición del enfoque cuantitativo. En cuanto al enfoque cualitativa de la investigación, se determinará el muestreo por conveniencia del investigador. Reforzando los conocimientos obtenidos con datos y análisis de diversos artículos científicos y estudios significativos del tema abarcado.

5.3 Técnica de recolección de datos

Para la presente investigación, en el enfoque cuantitativo se utilizará la técnica aplicada, construyendo una encuesta basada en la escala estructurada de Likert. La primera herramienta será el cuestionario que apoyara en medir la interacción que tienen los alumnos con los medios digitales, compuesta por 8 preguntas utilizando la escala mencionada. Para la siguiente variable se construyó de la misma característica que la primera, la cual permitirá medir el comportamiento social y el desarrollo infantil, En esta segunda variable se dividió en dos bloques de 8 preguntas cada uno, con la finalidad de obtener la mayor cantidad de información posible sobre cada aspecto.

Validez

La validez externa del presente trabajo de investigación se da a través del juicio de expertos, donde un experto en el área de estudio dio su opinión sobre las preguntas planteadas en el formulario. Donde se pudo verificar la autenticidad de estas para su uso en el presente estudio, obteniendo una calificación del 85% de validez.

Confiabilidad

La investigación demostró una alta confiabilidad en sus herramientas, a través de la aplicación del estadístico alfa Cronbach. Logrando así obtener un grado adecuado de confiabilidad para la data de cada una de las respectivas variables, donde:

Tabla 1:

Confiabilidad de datos (Medios Digitales)

ESTADÍSTICA DE FIABILIDAD

ALFA DE CRONBACH 0.73	Nº de elementos 8
--	------------------------------------

Nota: Interpretación propia

Interpretación de confiabilidad para la primera variable

Se logró obtener un valor de 0.73, equivaliendo a un 73% de confianza a través del uso del procesamiento estadístico de alfa de Cronbach usando el SPSS 25, donde se identificó que la data obtenida cuenta con alta solidez interna.

Tabla 2:

Confiabilidad de datos (Comportamiento y Desarrollo Infantil)

ESTADÍSTICA DE FIABILIDAD

ALFA DE CRONBACH 0.80	Nº de elementos 16
---------------------------------	------------------------------

Nota: Interpretación propia

Interpretación de confiabilidad para la segunda variable

Se obtuvo un valor de 0.80, que equivale a un 80% de confianza mediante el uso del procesamiento estadístico de alfa Cronbach usando el SPSS 25. Se logró identificar que la data de la herramienta diseñada cuenta con una alta solidez interna.

Para el enfoque cualitativo, se utiliza la técnica de revisión documental. La primera herramienta será la ficha de revisión documental, que nos permitirá recopilar y analizar información relevante obtenida en trabajos de investigaciones similares, artículos académicos, informes y otros documentos, esta técnica aportará en el estudio y nos permitirá identificar patrones que respalden los resultados obtenidos en los análisis.

5.4 Técnicas de procesamiento de la información

Para el estudio de la presente investigación, la técnica empleada para el enfoque cuantitativo será un análisis estadístico descriptivo, que permitirá mostrar de manera más clara los resultados del cuestionario. Esta técnica nos permitirá identificar los distintos patrones y variaciones en las respuestas, facilitando la interpretación de datos numéricos. Para el procesamiento de información en esta investigación se distribuirá el cuestionario impreso entre los estudiantes del Colegio Juan Espinoza Medrano de Santa Anita,

manejando un lenguaje claro para su edad. Los cuestionarios serán recogidos, clasificados y registrados manualmente en un formato digital para su análisis.

Para el enfoque cualitativo se utilizará la técnica de análisis de contenido documental, identificando temas relevantes para la investigación. Esta técnica aportará en obtener un análisis más profundo de los fenómenos estudiados y situar los resultados en el contexto del marco teórico.

El procesamiento de información de datos utilizado fue el software Jamovi (versión 26)

La información obtenida en la investigación pasó por un procesamiento automático mediante un software estadístico que facilitó la creación de una base de datos, permitiendo gestionar la información de manera más eficiente y precisa. Se aplicaron técnicas de estadística descriptiva, como el análisis de frecuencia, cálculos de medida de tendencia central y dispersión de desviación estándar.

Los investigadores, Hernán y Mendoza mencionan que:

Escalamiento Likert: Conjunto de ítems en forma de afirmación para analizar el grado de acuerdo o reacción del encuestado, utilizando una escala de tres, cinco o siete categorías ordenadas de mayor a menor, o viceversa. Todos los ítems ofrecen las mismas respuestas en forma verbal y numérica. (2018)

El método utilizado en el trabajo de investigación, fue el cuantitativo, mediante un análisis de datos numéricos para ver la asociación entre la variable dependiente y la variable independiente, por medio de encuestas, diseñadas para ser medido en la escala de Likert, estas escalas fueron de 1 a 5, mostrándose como:

1= totalmente en desacuerdo

2= en desacuerdo

3= ni de acuerdo ni en desacuerdo

4= de acuerdo

5= totalmente de acuerdo

Para el procesamiento de nivel descriptivo, se identificaron los estadísticos de tendencia central y se organizaron según las variables demográficas.

5.5 Resultados

5.5.1 Análisis descriptivo

Variable 1: Medios Digitales

Tabla 3:

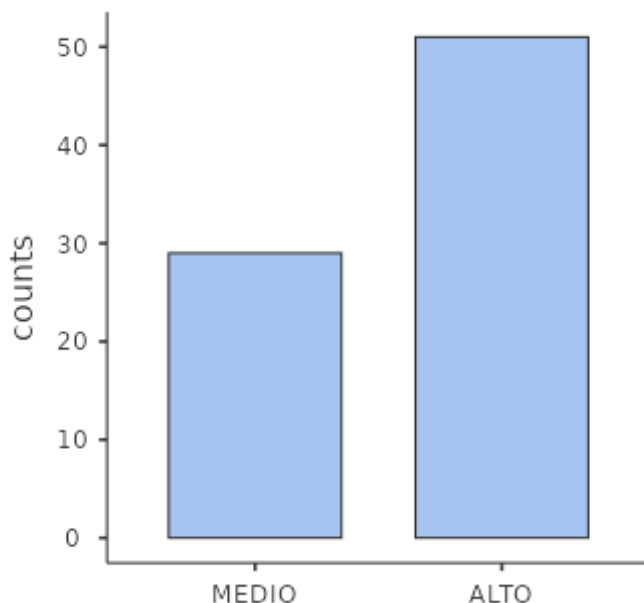
Frecuencias de MEDIOS DIGITALES

MEDIOS DIGITALES	Frecuencias	% del Total	% Acumulado
MEDIO	29	36.3%	36.3%
ALTO	51	63.7%	100.0%

Nota: Interpretación propia

Figura 1:

Evaluación de los medios digitales



Nota: Interpretación propia

Análisis interpretativo:

Según el gráfico y la tabla presentada, se visualiza que el 36.3% de los alumnos encuestados clasifican su uso de los Medios Digitales como “Medio”, mientras que un 63.7% indica que el uso que tienen es “Alto”. Estos resultados sugieren que la gran parte de los alumnos del colegio Juan Espinoza Medrano cuentan con un nivel considerable de interacción con los medios digitales. El porcentaje alto de los alumnos sugiere que cuentan con un acceso frecuente y continuo a las diversas plataformas digitales, sin embargo, este nivel elevado podría generar preocupación por la sobreexposición de los medios digitales, afectando su bienestar emocional, social y académico. Por lo cual sería beneficioso implementar estrategias que promuevan su uso moderado.

V1D1: Beneficios y riesgo de estar en línea

Tabla 4:

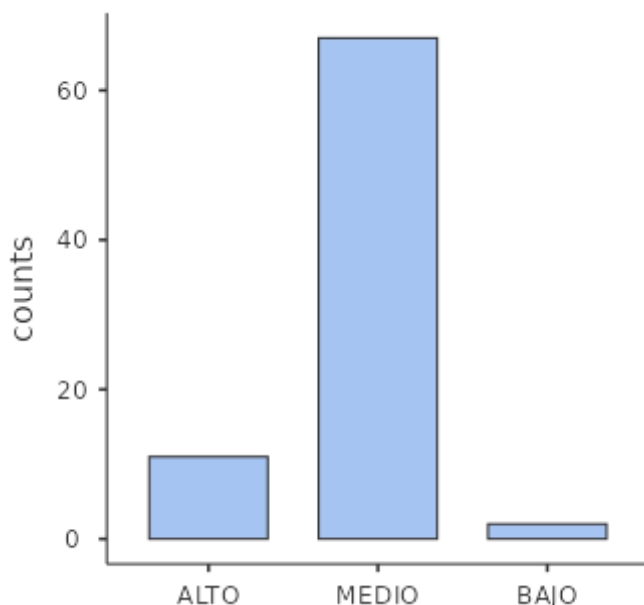
Frecuencias de BENEFICIOS Y RIESGO DE ESTAR EN LÍNEA

BENEFICIOS Y RIESGO DE ESTAR EN LÍNEA	Frecuencias	% del Total	% Acumulado
ALTO	11	13.8%	13.8%
MEDIO	67	83.8%	97.5%
BAJO	2	2.5%	100.0%

Nota: Interpretación propia

Figura 2:

Evaluación de los beneficios y riesgos de estar en línea



Nota: Interpretación propia

Análisis interpretativo:

Según el gráfico y tabla presentada, se visualiza un 13.8% de los alumnos encuestados que perciben los beneficios y riesgos de estar en línea como “Alto”, mientras que un 83.8% los clasifica como “Medio” y un 2.5% lo considera “Bajo”. Los datos recolectados sugieren que la mayoría de los estudiantes del colegio Juan Espinoza Medrano tienen una percepción moderada, reflejando un nivel de conciencia entre las ventajas y desventajas del internet. Sin embargo, una menor cantidad de alumnos lo perciben como “Alto y Bajo”, reflejando una falta de comprensión sobre el impacto de los medios digitales, resaltando así la importancia de implementar programas educativos para fomentar el uso consciente y responsable.

V1D2: Consumo del contenido digital

Tabla 5:

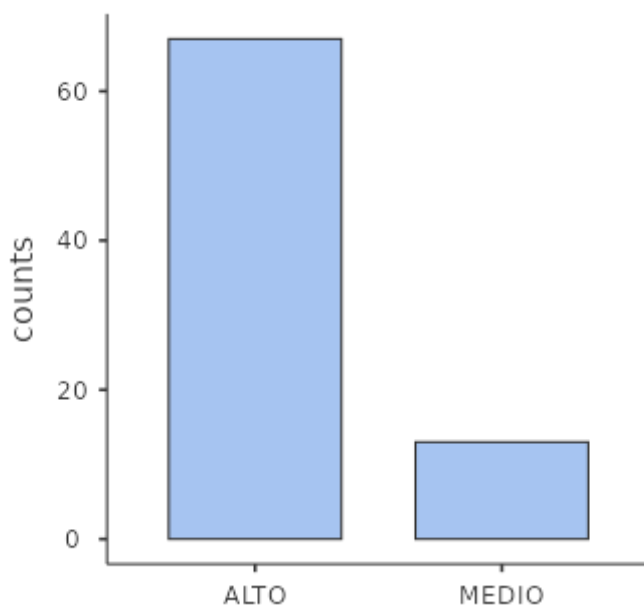
Frecuencias de CONSUMO DEL CONTENIDO DIGITAL

CONSUMO DEL CONTENIDO DIGITAL	Frecuencias	% del Total	% Acumulado
ALTO	67	83.8%	83.8%
MEDIO	13	16.3%	100.0%

Nota: Interpretación propia

Figura 3:

Evaluación del consumo del contenido digital



Nota: Interpretación propia

Análisis interpretativo:

Según el gráfico y tabla presentada, muestra que un 83.8% de los alumnos encuestados reporta un consumo “Alto” de contenido digital, mientras que un 16.3% está ubicada en el nivel “Medio”. Los resultados obtenidos demuestran que existe una elevada exposición de consumo digital en los alumnos del colegio Juan Espinoza Medrano, lo cual sugiere que existe una mayor interacción con las plataformas digitales, brindando un alto nivel de entretenimiento e información. Sin embargo, también se exponen a riesgos por la sobreexposición de datos poco confiables. El nivel alto de alumnos plantea la necesidad de fomentar el uso crítico de selección de contenido, promoviendo prácticas para mitigar los riesgos potenciales al navegar en redes.

Variable 2: Comportamiento y Desarrollo Infantil

Tabla 6:

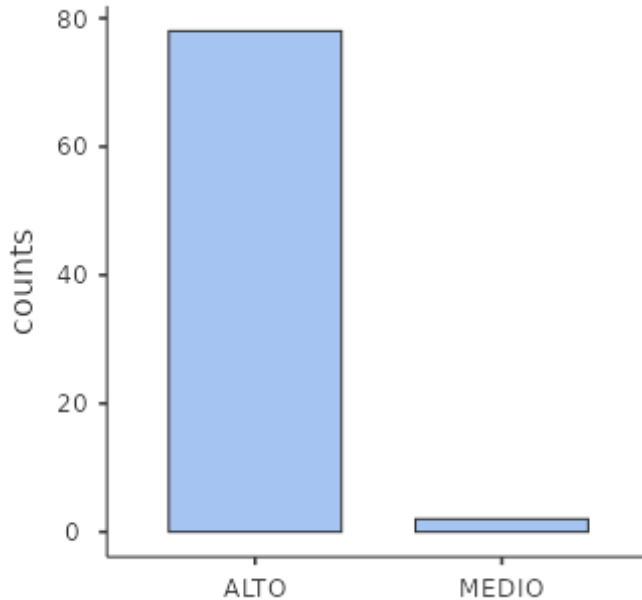
Frecuencias de COMPORTAMIENTO Y DESARROLLO INFANTIL

COMPORTAMIENTO Y DESARROLLO INFANTIL	Frecuencias	% del Total	% Acumulado
ALTO	78	97.5%	97.5%
MEDIO	2	2.5%	100.0%

Nota: Interpretación propia

Figura 4:

Evaluación del comportamiento y desarrollo infantil



Nota: Interpretación propia

Análisis interpretativo:

Según el gráfico y tabla presentada, el 97.5% de alumnos encuestados presentan un nivel “Alto” en el comportamiento y desarrollo infantil, mientras que un 2.5% se posiciona en el nivel “Medio”. Los resultados obtenidos indican que casi todos los alumnos del colegio Juan Espinoza Medrano presentan un alto nivel de comportamiento y desarrollo con los aspectos evaluados, esto sugiere que cuentan con niveles adecuados en su desarrollo social, emocional y conductual. Sin embargo, el pequeño porcentaje brinda la posibilidad de plantear estrategias para fortalecer aún más el desarrollo saludable y abordar posibles dificultades de ser requeridas.

V2D1: Adaptabilidad social en redes

Tabla 7:

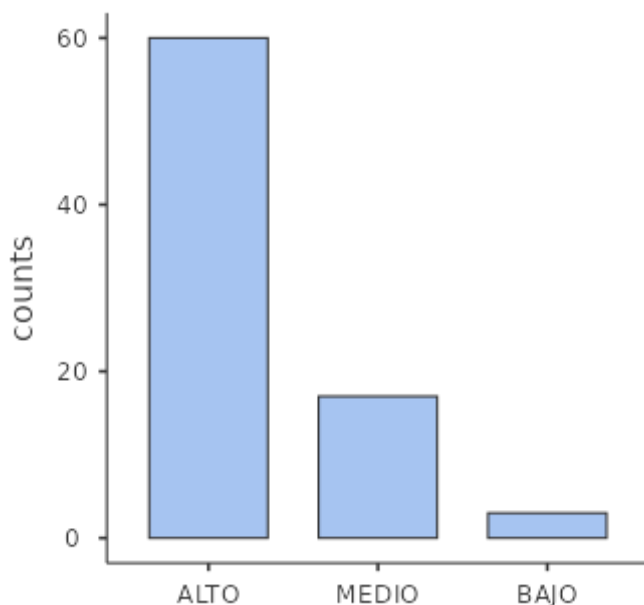
Frecuencias de ADAPTABILIDAD SOCIAL EN REDES

ADAPTABILIDAD SOCIAL EN REDES	Frecuencias	% del Total	% Acumulado
ALTO	60	75.0%	75.0%
MEDIO	17	21.3%	96.3%
BAJO	3	3.8%	100.0%

Nota: Interpretación propia

Figura 5:

Evaluación de la adaptabilidad social en redes



Nota: Interpretación propia

Análisis interpretativo:

Según el gráfico y tabla presentada, un 75% de los alumnos encuestados presenta un nivel “Alto” de adaptabilidad en redes sociales, mientras que el 21.3% se encuentra ubicado en el nivel “Medio” y un 3.8% en el nivel “Bajo”. Los resultados sugieren que la mayoría de alumnos del colegio Juan Espinoza Medrano cuenta con una buena capacidad para interactuar con las redes sociales, siendo un indicador positivo para sus habilidades sociales. Sin embargo, el porcentaje de alumnos que se encuentran ubicados en los niveles “Medios y Bajos” podrían ser beneficiados con estrategias para mejorar su adaptabilidad y relaciones intrapersonales en el entorno digital, subrayando la importancia de brindar educación digital para promover experiencias positivas en internet.

V2D2: Habilidades interpersonales y empatía

Tabla 8:

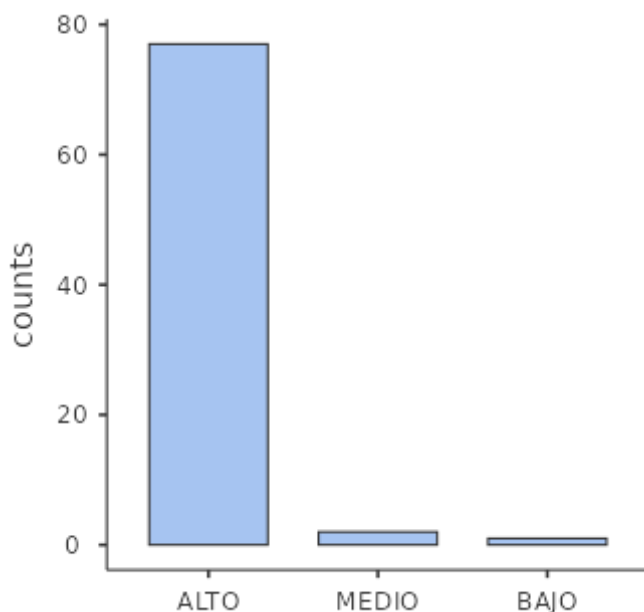
Frecuencias de HABILIDADES INTERPERSONALES Y EMPATÍA

HABILIDADES INTERPERSONALES Y EMPATÍA	Frecuencias	% del Total	% Acumulado
ALTO	77	96.3%	96.3%
MEDIO	2	2.5%	98.8%
BAJO	1	1.3%	100.0%

Nota: Interpretación propia

Figura 6:

Evaluación de habilidades interpersonales y empatía



Nota: Interpretación propia

Análisis interpretativo:

Según el gráfico y tabla presentada, el 96.3% de alumnos encuestados muestran un nivel “Alto” de habilidades interpersonales y empatía, un 2.5% se ubica en el nivel “Medio” y un 1.3% en el nivel “Bajo”. Los resultados obtenidos sugieren que la mayoría de los estudiantes del colegio Juan Espinoza Medrano cuentan con alto nivel para relacionarse y comprender a los demás, este sería un indicador positivo para el desarrollo social de los estudiantes, debido a que muestran empatía lo que favorece a sus habilidades interpersonales logrando así un ambiente bienestar favorable. Los alumnos con niveles inferiores pueden verse beneficiados a través de programas o actividades para desarrollar la habilidad empática fortaleciendo un entorno de respeto y colaborativo.

V2D3: Cambios en la conducta y desarrollo del aprendizaje

Tabla 9:

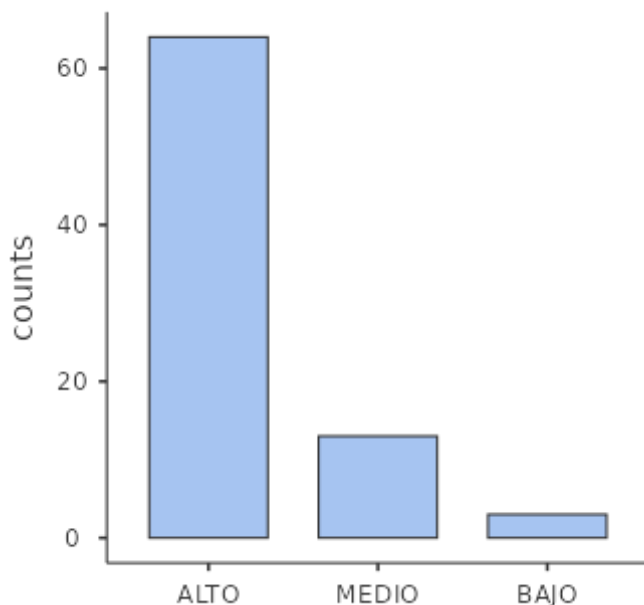
Frecuencias de CAMBIOS EN LA CONDUCTA Y DESARROLLO DEL APRENDIZAJE

CAMBIOS EN LA CONDUCTA Y DESARROLLO DEL APRENDIZAJE	Frecuencias	% del Total	% Acumulado
ALTO	64	80.0%	80.0%
MEDIO	13	16.3%	96.3%
BAJO	3	3.8%	100.0%

Nota: Interpretación propia

Figura 7:

Evaluación de cambios en la conducta y desarrollo del aprendizaje



Nota: Interpretación propia

Análisis interpretativo:

Según el gráfico y tabla presentada, el 80% de alumnos encuestados presentan un nivel “Alto” con respecto a cambios en la conducta y desarrollo del aprendizaje, un 16.3% ubicado en el nivel “Medio” y un 3.8% en el nivel “Bajo”. Los resultados obtenidos sugieren que la mayoría de estudiantes del colegio Juan Espinoza Medrano experimentan cambios significativos en su conducta y desarrollo del aprendizaje, mostrando un indicador positivo para la adaptación y proceso educativo, reflejando un estímulo a los recursos digitales favoreciendo al crecimiento académico. Sin embargo, los alumnos con niveles inferiores podrán verse beneficiados con estrategias que fortalezcan su desarrollo.

V2D4: Alimentación y bienestar físico

Tabla 10:

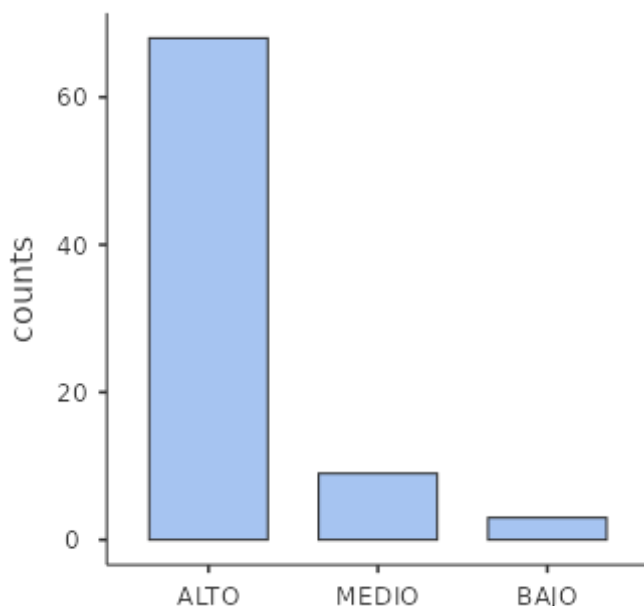
Frecuencias de ALIMENTACIÓN Y BIENESTAR FÍSICO

ALIMENTACIÓN Y BIENESTAR FÍSICO	Frecuencias	% del Total	% Acumulado
ALTO	68	85.0%	85.0%
MEDIO	9	11.3%	96.3%
BAJO	3	3.8%	100.0%

Nota: Interpretación propia

Figura 8:

Evaluación de la alimentación y bienestar físico



Nota: Interpretación propia

Análisis interpretativo:

Según el gráfico y tabla presentada, muestra que el 85% de alumnos encuestados presenta un nivel “Alto” con respecto a la alimentación y bienestar físico, mientras que un 11.3% se encuentra en el nivel “Medio” y el 3.8% en nivel “Bajo”. Los resultados obtenidos demuestran que la mayor parte de alumnos del colegio Juan Espinoza Medrano mantiene un buen nivel de bienestar físico y alimentación, aportando a una buena salud y rendimiento académico, reflejando positivamente hábitos saludables y cuidados físicos entre los estudiantes. No obstante, el 15.1% de alumnos con niveles inferiores crea la oportunidad de promover hábitos saludables y asesoramiento para aquellos estudiantes que no tengan información necesaria o están en riesgo de no llevar una alimentación adecuada y experimentar problemas en su bienestar físico.

Resultados cualitativos

Impacto de los medios digitales en el desarrollo infantil

Los resultados de la presente investigación fueron comparados con estudios previos, donde se logró observar que el exceso de uso en los medios digitales afecta negativamente en el comportamiento social y emocional de los niños, reflejándose en las respuestas obtenidas en el centro educativo Juan Espinoza Medrano. Similar a lo indicado por los investigadores Garrido y García (2020), donde indican que pasar más de 4 horas en dispositivos electrónicos aumenta los signos de aislamiento y comportamiento antisocial en el entorno escolar.

Cambios en el comportamiento

Se observó que los alumnos con mayor acceso a los medios digitales muestran comportamiento impulsivo y menos tolerantes a situaciones de frustración o estrés, esto se alinea con la investigación de Fun et al (2020), quienes destacaron que la exposición excesiva de pantallas puede interferir en el desarrollo socioemocional, afectando así la capacidad de gestionar emociones saludablemente. Este análisis muestra la necesidad de implementar asesorías sobre el uso responsable de la tecnología tanto para alumnos, padres de familia y docentes de la institución educativa, como también incluir programas enfocados en la inteligencia emocional, reduciendo favorablemente el impacto negativo del uso excesivo de los medios digitales.

Interacción de padres y docentes

Según investigaciones similares Perret (2023), la familia juega el rol más importante en el control del uso de los medios digitales. En el presente proyecto de investigación se identificó que existe una falta de conocimiento sobre los principales riesgos digitales en

padres de familia y docentes de la institución, fomentando una supervisión inadecuada en los infantes. Este resultado coincide con estudios realizados por Tecnología Educativa (2021), donde destacan que la capacitación en adultos sobre la importancia del uso responsable de la tecnología será esencial para prevenir conductas problemáticas en los alumnos, así mismo mencionan que el manejo adecuado de la tecnología logra potenciar el aprendizaje.

Visión estudiantil sobre la tecnología

Se detectó que el uso de los medios digitales se da principalmente para actividades recreativas, coincidiendo con la investigación de Ramírez (2023). Se observó que los alumnos ven a la tecnología como un medio de entretenimiento, disminuyendo así su valor educativo. La investigación de Giraldo et al (2020), resalta la necesidad de implementar el uso de la tecnología hacia fines educativos mediante plataformas educativas, alineándose con los hallazgos recolectados en la presente investigación.

La presente investigación tiene como objetivo analizar el uso de los medios digitales en los estudiantes del Colegio Juan Espinoza Medrano y entender cómo su uso se relaciona con el cambio en su comportamiento y desarrollo en las diversas áreas, identificando patrones repetitivos o posibles problemas a largo plazo. Los principales resultados de la encuesta demostraron que un 42.5% de los encuestados suelen permanecer en ocasiones un rango de 2 a 4 horas frente a una pantalla, mientras que un 32.5% supera las 4 horas diarias. Esto muestra que los estudiantes tienen un alto grado de exposición a las redes sociales, que podría influir en su bienestar emocional y percepción de ellos mismos.

Adaptabilidad Social: Se detectó que la mayoría de estudiantes suele comunicarse con sus amigos mediante redes sociales con regularidad, lo que indicaría que los medios digitales es un canal importante para que ellos establezcan sus relaciones sociales.

Habilidades Interpersonales y Empatía: En los resultados obtenidos se demostró que los alumnos expresan empatía hacia sus compañeros, sin embargo, una gran cantidad afirmó que no suele buscar apoyo de la familia o amigos para discutir temas emocionales. Esto brinda una oportunidad de brindar un apoyo emocional y motivar las conversaciones profundas.

El análisis descriptivo demuestra que el porcentaje de alumnos que usa con frecuencia los medios digitales lo hace con fines recreativos, se identificó que existe un porcentaje significativo de padres que no cuentan con estrategias adecuadas para guiar responsablemente sobre el uso del internet, lo que indicaría la necesidad de brindar una guía educativa para el correcto uso de los nuevos medios, dirigido para padres, docentes y alumnos, facilitando una orientación responsable ante situaciones de vulnerabilidad.

5.5.2 Análisis ligados a las hipótesis

Hipótesis general:

Los medios digitales se relacionan con la influencia en el comportamiento y desarrollo de los estudiantes del colegio Juan Espinoza Medrano del distrito de Santa Anita, 2024

Tabla 11:

Correlación de la hipótesis general

		Medios Digitales	Comportamiento y Desarrollo Infantil
Medios Digitales	R de Pearson	—	0.603
	valor p	—	0.00
Comportamiento y Desarrollo Infantil	R de Pearson	0.6031	—
	valor p	0.00	—

Nota: Interpretación propia

La hipótesis general sobre los Medios Digitales y el Comportamiento y Desarrollo infantil, obtuvo un resultado de 0.6031, lo que indica una correlación de 60.3% y una significancia bilateral de Sig=0.00. Tomando en cuenta la escala de coeficiente de correlación, se determina lo siguiente:

0.00 - 0.20: Relación muy baja

0.21 - 0.40: Relación baja

0.41 - 0.60: Relación moderada

0.61 - 0.80: Relación significativa

0.81 - 1.00: Relación muy significativa

Los rangos, demuestran que existe una relación moderada entre los medios digitales y el comportamiento y desarrollo infantil, esto se debe a que el resultado obtenido fue 0.6031 encontrándose dentro de los límites 0.00 - 0.60. El valor significativo (Sig=0.00) indica que existe una relación estadística significativa entre dichas variables, ya que es inferior al umbral 0.05.

Hipótesis 1:

Los medios digitales se relacionan con la adaptabilidad social en redes de los estudiantes del colegio Juan Espinoza Medrano del distrito de Santa Anita, 2024

Tabla 12:

Correlación de la hipótesis 1

		Medios Digitales	Adaptabilidad social en las redes
Medios Digitales	R de Pearson	—	0.229
	valor p	—	0.041
Adaptabilidad social en las redes	R de Pearson	0.229	—
	valor p	0.041	—

Nota: Interpretación propia

La hipótesis específica 1 sobre la relación entre los Medios Digitales y Adaptabilidad social en las redes, obtuvo un resultado de 0.229 lo que indica un 22.9% y una significancia bilateral de Sig=0.041. Tomando en cuenta la escala del coeficiente de correlación, se determinó lo siguiente:

0.00 - 0.20: Relación muy baja

0.21 - 0.40: Relación baja

0.41 - 0.60: Relación moderada

0.61 - 0.80: Relación significativa

0.81 - 1.00: Relación muy significativa

Los rangos demuestran que existe una relación baja entre los medios digitales y adaptabilidad social en redes, debido a que el resultado de 0.229 se encuentra dentro del límite 0.21 - 0.40. El valor significativo bilateral (Sig=0.041) indica que esta relación es estadísticamente significativa ya que es inferior al umbral de 0.05.

Hipótesis 2:

Los medios digitales se relacionan con las habilidades interpersonales y empatía de los estudiantes del colegio Juan Espinoza Medrano del distrito de Santa Anita, 2024

Tabla 13:

Correlación de la hipótesis 2

Medios Digitales	Habilidades interpersonales y empatía
------------------	---------------------------------------

Medios Digitales	R de Pearson	—	0.500
	valor p	—	0.00
Habilidades interpersonales y empatía	R de Pearson	0.500	—
	valor p	0.00	—

Nota: Interpretación propia

Para la hipótesis específica 2, sobre los Medios Digitales y las Habilidades interpersonales y empatía, se obtuvo el resultado de 0.500 lo que indicaría una correlación de 50% y una significancia bilateral del Sig=0.00. Tomando en cuenta la escala de coeficiente de correlación podemos determinar lo siguiente:

0.00 - 0.20: Relación muy baja

0.21 - 0.40: Relación baja

0.41 - 0.60: Relación moderada

0.61 - 0.80: Relación significativa

0.81 - 1.00: Relación muy significativa

Este rango demuestra que existe una relación moderada entre los medios digitales y las habilidades interpersonales y empatía, debido a que se obtuvo un resultado de 0.500, ubicada en el límite de 0.41 - 0.60 y una significancia bilateral de (Sig=0.00), indicando que existe una relación estadística entre variables dado que es inferior al umbral 0.05.

Hipótesis 3:

Los medios digitales se relacionan con los cambios en la conducta y desarrollo de los estudiantes del colegio Juan Espinoza Medrano del distrito de Santa Anita, 2024.

Tabla 14:

Correlación de la hipótesis 3

		Medios Digitales	Cambios en la conducta y desarrollo del aprendizaje
Medios Digitales	R de Pearson	—	0.730
	valor p	—	0.00
Cambios en la conducta y desarrollo del aprendizaje	R de Pearson	0.730	—
	valor p	0.00	—

Nota: Interpretación propia

Para la hipótesis específica 3 sobre la relación entre los Medios Digitales y el Cambio en la Conducta y Desarrollo del aprendizaje, se obtuvo un resultado de 0.730, lo que indicaría una correlación del 73% y una significancia bilateral del Sig =0.00. Tomando en cuenta la escala del coeficiente de correlación se determina lo siguiente:

0.00 - 0.20: Relación muy baja

0.21 - 0.40: Relación baja

0.41 - 0.60: Relación moderada

0.61 - 0.80: Relación significativa

0.81 - 1.00: Relación muy significativa

Los rangos demuestran que existe una relación significativa entre los medios digitales y el cambio en la conducta y desarrollo del aprendizaje, debido a que el resultado demuestra un 0.730 encontrándose en el límite de 0.61 - 0.80. El valor significativo bilateral (Sig=0.00) sugiere que mantienen una relación estadísticamente significativa debido a que se encuentra por debajo del umbral 0.05.

Hipótesis 4:

Los medios digitales se relacionan con la alimentación y bienestar físico de los estudiantes del colegio Juan Espinoza Medrano del distrito de Santa Anita, 2024

Tabla 15:

Correlación de la hipótesis 4

		Medios Digitales	Alimentación y bienestar físico
Medios Digitales	R de Pearson	—	0.730
	valor p	—	0.00
Alimentación y bienestar físico	R de Pearson	0.730	—
	valor p	0.00	—

Nota: Interpretación propia

La hipótesis específica 4 sobre la relación entre los Medios Digitales y la Alimentación y Bienestar físico, obtuvo un resultado de 0.730, lo que demuestra un porcentaje de 73% de correlación y una significancia bilateral de Sig=0.00. Tomando en cuenta la escala de coeficiente de correlación, se determina lo siguiente:

0.00 - 0.20: Relación muy baja

0.21 - 0.40: Relación baja

0.41 - 0.60: Relación moderada

0.61 - 0.80: Relación significativa

0.81 - 1.00: Relación muy significativa

Los rangos demuestran que existe una relación significativa, debido al resultado de 0.730, ubicándose en los límites de 0.061 - 0.80. El valor significativo bilateral (Sig= 0.00.) indica que existe una relación estadística entre ambas variables.

CAPÍTULO VI: DESARROLLO DE LA PROPUESTA DE INNOVACIÓN

6.1. Alcance esperado

El objetivo del proyecto de investigación es implementar una plataforma digital en el colegio Juan Espinoza Medrano del distrito de Santa Anita para evaluar sus necesidades y educar a los alumnos, padres y maestros sobre la influencia de los medios digitales en el comportamiento y desarrollo de los niños.

Necesidad específica: El impacto que tienen los medios digitales en el comportamiento y desarrollo de los niños causa una preocupación entre los padres y educadores que carecen de información y herramientas necesarias para orientar a sus hijos sobre el uso responsable de los medios digitales. El presente proyecto de investigación busca abordar esa necesidad proporcionando una plataforma digital que ofrezca diversos recursos educativos, charlas informativas, talleres interactivos y asesoría en línea con expertos del tema dirigida para padres y estudiantes.

Resultados a corto plazo: Aumentar el conocimiento de los padres y estudiantes sobre los efectos de los medios digitales en el desarrollo infantil es esencial, por lo cual será crucial informar y sensibilizar sobre este tema. Proporcionando accesos a recursos educativos mediante materiales y talleres sobre el correcto uso de la tecnología para fomentar un entorno de aprendizaje saludable que promoverá la participación activa de los padres de familia en actividades y discusiones sobre los temas digitales ayudando a crear una comunidad más consciente y comprometida con el bienestar de sus niños.

Resultados a largo plazo: A largo plazo se espera visualizar cambios positivos en el comportamiento de los estudiantes con un uso más consciente y responsable de la tecnología. Logrando mejorar sus habilidades digitales y tecnológicas mediante la

información escolar brindada sobre el entorno digital y el uso seguro que deben tener en la red. Finalmente se espera evaluar el impacto del proyecto y sus estrategias para aumentar al máximo los beneficios que aportarán a la sociedad.

6.2. Descripción de la propuesta de innovación

El trabajo de investigación tiene como propuesta el diseño, desarrollo e implementación de una Plataforma Educativa en el Colegio Juan Espinoza Medrano, cuyo objetivo será educar sobre el uso responsable de los medios digitales. En la plataforma los alumnos podrán visualizar recursos interactivos lúdicos, módulos educativos y una sección de apoyo ante el ciberacoso, así mismo se les brindará un curso en línea sobre ciberseguridad, comportamiento en línea y cómo equilibrar el uso de la tecnología con sus actividades sociales diarias. La innovación se implementará al integrar esta educación digital a la malla educativa del colegio, utilizando herramientas tecnológicas y contenido personalizado.

El presente proyecto incluirá asesorías virtuales con expertos y profesionales de la salud mental, sesiones interactivas en línea enfocadas en los riesgos y beneficios de los medios digitales y videos instructivos sobre cómo detectar el bullying cibernético en los infantes fomentando una participación activa por parte de los padres y docentes de la institución. La plataforma podrá ser personalizada para informar sobre una necesidad específica, buscando generar un impacto positivo en toda la institución educativa Juan Espinoza Medrano.

6.3. Diagnóstico situacional

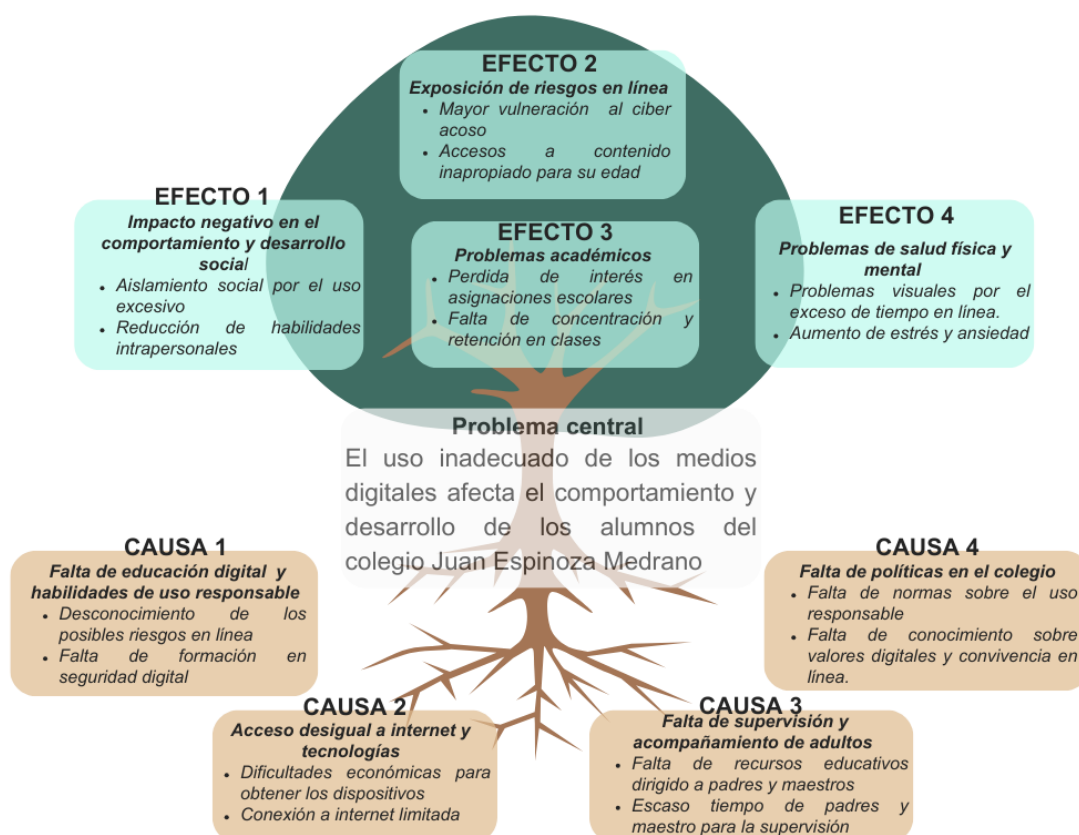
Problema principal:

Para analizar el diagnóstico situacional se desarrolló una herramienta de causa - efecto, mejor conocida como Árbol de problemas. Esta herramienta nos permite identificar las principales causas que afectan el comportamiento y desarrollo de los alumnos a través del uso de los medios digitales y los posibles efectos que pueden ocasionar en su entorno social y escolar.

Este análisis está enfocado en los efectos relacionados al desarrollo social, entorno académico y cambios en la salud mental y física de los estudiantes del colegio Juan Espinoza Medrano del distrito de Santa Anita, mostrando así una visión más amplia del impacto de los medios digitales en su bienestar diario.

Figura 9:

Árbol de problemas (Causa-Efecto)



Nota: La figura presentada muestra el Árbol de problemas, donde se podrá observar como principal problema el impacto negativo de llevar un uso inadecuado de los medios digitales y cómo afecta el comportamiento y desarrollo de los alumnos.

La aplicación de la herramienta del Árbol causa-efecto nos permitirá comprender de manera más profunda los efectos derivados de causas como falta de educación digital, ausencia de supervisión y el acceso desigual de los medios digitales. La presente figura facilita una mejor toma de decisiones para la implementación de estrategias que promuevan el uso adecuado de los medios digitales en el entorno escolar, contribuyendo así al desarrollo saludable y equilibrado de los estudiantes.

6.4. Procedimiento para la propuesta de mejora

6.4.1. Desarrollo del proyecto de innovación

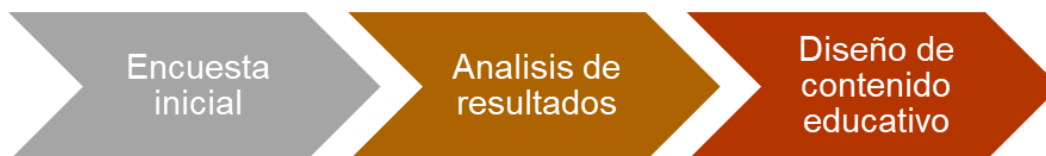
La presente propuesta de mejora, cuenta con recopilación de datos, procedimientos y necesidades para analizar correctamente la información. Incluye una evaluación continua que garantizara analizar y procesar los resultados con la finalidad de mejorar la plataforma digital según las necesidades del colegio.

Fase 1: Análisis y diseño

Realizar una encuesta inicial dirigida a padres, docentes y alumnos de la institución, con la finalidad de identificar las principales preocupaciones y necesidades educativas relacionadas con el uso de los medios digitales. Mediante los datos obtenidos se desarrollará el diseño exclusivo del contenido educativo de la plataforma digital, incluyendo módulos interactivos de aprendizaje para cada segmento (Estudiantes, profesores y padres de familia).

Figura 10:

Procesos de análisis y diseño del proyecto



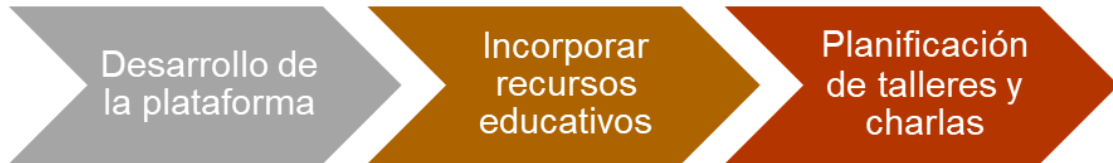
Fase 2: Desarrollo

Desarrollar la plataforma digital con interfaces accesibles y amigables para el uso del alumnado, docentes y padres de familia de la institución educativa. Integrar recursos educativos variados, como cuestionarios, videos interactivos, sección de apoyo y actividades prácticas facilitando así la comprensión, así mismos recursos adicionales para aclarar dudas y brindar soporte técnico. Se organizará un calendario de talleres y charlas con especialistas sobre el uso responsable y saludable de los medios digitales.

- Compatibilidad multiplataformas: Funcional para distintos dispositivos electrónicos como computadoras, tablets y celulares con sistemas de Android e IOS.
- Interfaces accesibles y amigables: Adaptado a un diseño simple y fácil para facilitar su manejo, incluyendo variedad de opciones como modo oscuridad, texto a voz y cambio de tamaño de letra para la accesibilidad de la información.
- Diversidad de recursos educativos: Recursos lúdicos, videos educativos y tutoriales, cuestionarios, actividades prácticas y blog académico con formato de descarga PDF.
- Sección de apoyo: chat en vivo, asesoría en línea, área de psicología y pedagogía.
- Herramientas adicionales: Notificaciones y recordatorios personalizadas, calendario educativo para registrar charlas y talleres, guía de procesos y avances del estudiante.
- Seguridad y privacidad: Protección de datos personales y control total del apoderado.
- Panel administrativo: Contenido exclusivo para docentes y apoderados, guías para detección de bullying y ciberacoso, reportes y estadísticas del uso frecuente, administración de usuarios para alumnos, profesores y padres de la institución.

Figura 11:

Procesos de desarrollo del proyecto

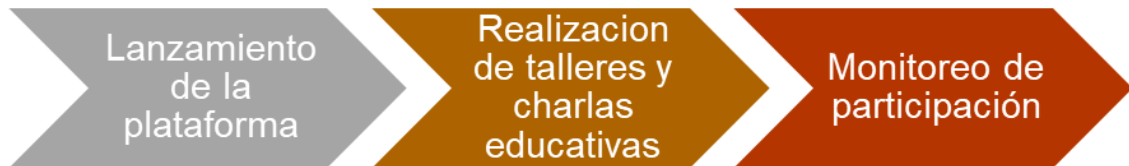


Fase 3: Implementación

Lanzar una campaña de sensibilización para introducir la plataforma digital en el colegio Juan Espinoza Medrano, integrándose a la malla escolar para motivar la participación activa del entorno escolar. Organizar talleres y charlas educativas dirigidas a cada grupo objetivo, involucrando a la participación de docentes y padres. Llevando un monitoreo continuo del uso de la plataforma y el nivel de participación de cada segmento.

Figura 12:

Procesos de la implementación del proyecto

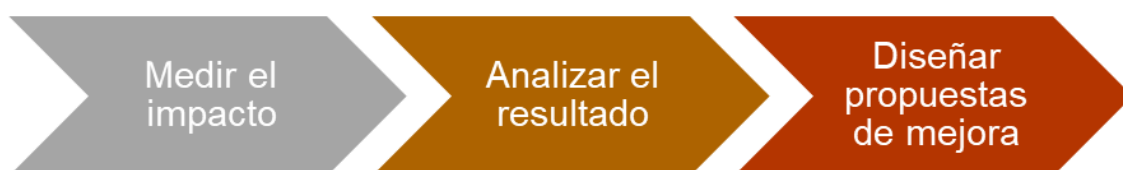


Fase 4: Evaluación

Evaluar el impacto de la plataforma digital educativa a través de seguimiento continuo, análisis de la participación y evaluación de comportamiento de cada segmentación. Este análisis de datos nos permitirá identificar las áreas que se deben mejorar en cuanto a la plataforma y talleres dictados, ajustando y optimizando el contenido según los resultados de la evaluación.

Figura 13:

Procesos de evaluación del proyecto



Lo descrito en la propuesta de mejora fue diseñado en base a un análisis detallado de las necesidades educativas y el uso de los medios digitales en el colegio Juan Espinoza Medrano. Se identificará las principales preocupaciones de los alumnos, docentes y padres de familia de la institución educativa, lo que facilitará la creación de estrategias para optimizar el uso de la plataforma digital. Las fases de la propuesta de innovación del presente proyecto de investigación se dividen en análisis y diseño, desarrollo, implementación y evaluación. Las encuestas y datos obtenidos permitirán ajustar el contenido y recursos claves de la plataforma a las necesidades específicas que surjan en la institución.

El plan mejora tiene la intención de obtener información relevante que permitirá brindar soluciones disponibles en el colegio, la evaluación continua y análisis apoyaran en la toma de decisiones futuras, garantizando una mejora constante en la plataforma digital.

6.5. Presupuesto

La representación del presupuesto está basada en los principales gastos que se requerirán en la implementación del presente proyecto de investigación, a través de ellos se detalla un formato donde se visualiza el gasto detallado y el gasto total.

Tabla 16

Recursos	Costos estimados	Tiempo estimado
Desarrollo de plataforma digital	S/5,000	12 meses (único)
Recursos educativos (materiales y audiovisuales)	S/3,000	6 meses
Talleres y charlas dirigida por especialistas	S/1,750	4 meses
Evaluación del proyecto		
Gastos administrativos	S/1,500	1 mes (único)
Mantenimiento de la plataforma digital	S/1,000	6 meses
Asistentes virtuales	S/500	12 meses (recurrente)
Diseñador Gráfico	S/500	6 meses
Licencia de software	S/1,200	4 meses
Equipos tecnológicos	S/500	12 meses
Evaluación extendida y monitoreo	Propios (0)	N/A
	S/1,500	6 meses
Total estimado	S/16,450	

Estimación de costo del proyecto: Implementación de una plataforma digital

Nota: Para reducir el costo se buscará financiamiento mediante fondos educativos, patrocinadores y asociaciones comprometidas con la educación digital.

La inversión total que se realiza por la implementación de una plataforma digital está alineada a mejorar las condiciones de aprendizaje y enseñanza del colegio Juan Espinoza Medrano. Mediante el impacto significativo que existe entre los medios digitales y el crecimiento académico y social de los estudiantes, esta inversión busca brindar recursos innovadores y accesibles para guiar el desarrollo integral de los alumnos. Asimismo, la

incorporación de esta plataforma digital aporta significativamente en el comportamiento y bienestar de los infantes, quienes son las piezas claves para el crecimiento y avance académico dentro de la institución educativa.



Zona para padres

- Actividades familiares
- Recursos y guías
- Seguridad y bienestar en línea
- Talleres y eventos para padres

Zona de Ayuda

Volver al inicio



Charlas y talleres con especialistas



Nombre:
Especialidad:



Nombre:
Especialidad:

Detectando mentiras en internet: ¿Qué es información falsa?



Cómo proteger tu privacidad en internet.



¿Qué hacer si alguien te molesta en internet?



Cómo usar internet para aprender cosas nuevas y divertidas.



Blog estudiantil

Zona de Aventuras

Volver al inicio

CONCLUSIONES

Los alcances obtenidos con las hipótesis fueron los siguientes:

Relacionado a la hipótesis principal, que sugiere que los medios digitales se relacionan con el comportamiento y desarrollo de los estudiantes del colegio Juan Espinoza Medrano, se concluye que la implementación de una plataforma digital sería beneficioso para la institución. Esto según el valor obtenido de 0.60% equivalente a un 60%, que determinó una existe de relación moderada entre los medios digitales y el comportamiento y desarrollo infantil. El resultado obtenido respalda la hipótesis principal que indica que los medios digitales pueden influir en el desarrollo emocional y social de los alumnos, sin embargo, se debe considerar que existen factores externos que influyen como la supervisión familiar juega un rol importante en el desarrollo de los estudiantes.

Para la hipótesis específica 1, que menciona que los medios digitales se relacionan con la adaptabilidad social en redes de los estudiantes, se obtuvo un valor de 0.229 lo que equivale a un 22.9%, indicando que existe una relación baja. Estos resultados muestran que los alumnos del colegio Juan Espinoza Medrano no priorizan las redes sociales para adaptarse socialmente, lo que demuestra una preferencia por interacciones fuera del ámbito digital o posibles influencias externas que se relacionan a su desarrollo social.

Para la hipótesis específica 2, que plantea sobre los medios digitales y su relación con las habilidades interpersonales y empatía, se obtuvo un valor de 0.500, es decir un 50%, indicando que existe una relación moderada. El resultado obtenido demuestra que los medios digitales pueden contribuir de manera efectiva en el desarrollo de habilidades sociales y empatía cuando son empleadas de manera adecuada. Será esencial llevar a

cabo estrategias educativas que promuevan interacciones sociales directas para potenciar el impacto positivo en toda la institución educativa.

Respecto a la hipótesis específica 3, que sugiere que los medios digitales se relacionan con los cambios en la conducta y desarrollo de los estudiantes, se obtuvo el valor de 0.730, es decir un 73%, con el cual se determinó que existe una relación significativa. Dicho resultado respalda que los medios digitales cuentan con un impacto importante en la conducta y desarrollo de los alumnos. Por lo cual, se destaca la importancia de llevar una supervisión adecuada para garantizar los beneficios de los medios digitales y prevenir los efectos negativos en el desarrollo de cada infante.

Por último, la hipótesis específica 4 plantea que, los medios digitales se relacionan con la alimentación y bienestar físico, obteniendo el valor de 0.730, equivalente a un 73% indicando una relación significativa. El resultado obtenido demuestra que los medios digitales pueden influir tanto positivamente como negativamente en los hábitos alimenticios y bienestar físico de los alumnos. Los estudiantes podrán verse motivados a llevar una alimentación saludable como también a llevar una vida sedentaria sin actividad física. Esto resalta la necesidad de agregar estrategias que motiven al uso consciente y educativo de los medios digitales, sobre todo en campañas de salud y bienestar físico dirigidas a los alumnos de la institución.

La presente investigación concluye que los medios digitales influyen de diversas maneras en el desarrollo de los estudiantes. Estos resultados refuerzan la necesidad de implementar una plataforma digital educativa, acompañadas y guiadas por supervisión adecuada, garantizando un impacto positivo en el desarrollo de los estudiantes del colegio Juan Espinoza Medrano del distrito de Santa Anita.

RECOMENDACIONES

En primer lugar, se recomienda al colegio Juan Espinoza Medrano implementar programas educativos didácticos que ayuden a comprender los beneficios y riesgos sobre el uso de los medios digitales. Estos programas deben fomentar el uso consciente y moderado de las plataformas virtuales, ayudando a reducir los riesgos en el impacto emocional, social y académico de los alumnos.

Se sugiere la implementación de un programa de formación dirigido para profesores y alumnos de la institución, donde podrán ser orientados con estrategias que ayuden a la selección de contenido digital de manera crítica y disminuir la exposición a información poco confiable.

Además, se sugiere mantener un monitoreo periódico que permita evaluar la efectividad de la plataforma. El monitoreo deberá analizar indicadores como la adaptabilidad social, habilidades interpersonales y el bienestar físico y emocional, sirviendo como base a realizar futuras mejoras y ajustes.

Se recomienda fomentar las actividades educativas y un asesoramiento sobre bienestar físico y hábitos saludables. Estas estrategias serán importantes porque se logrará combatir los riesgos relacionados con la salud.

Así mismo, se sugiere organizar talleres y charlas dirigidas a docentes y padres de familia para el conocimiento del uso responsable de los medios digitales en casa y entorno escolar, fortaleciendo el impacto positivo de la plataforma en el entorno familiar y académico.

Finalmente, para futuras investigaciones se sugiere maximizar el alcance hacia otras instituciones educativas, validando los resultados obtenidos y mejorar la funcionalidad de la plataforma digital en distintos escenarios.

BIBLIOGRAFÍA

- Ashland Decisions Org. (2018). (Prevención por medio de la paternidad): La salud socioemocional y la salud mental - Como apoyar a su hijo durante los años escolares. [ARCHIVO PDF]. https://eadn-wc01-3361090.nxedge.io/wp-content/uploads/2018/10/ADET-Social-Emotional-Mental-Health_SPA-JAN2018-019-MAPA.pdf
- Blew, J., Safir, A., McHugh, E., Steel, J., & Adams, B. (2021). Guía de aprendizaje digital para padres y familias. Oficina de tecnología educativa. [FOLLETO]. <https://tech.ed.gov/files/2020/12/Parent-and-Family-Digital-Learning-Guide-ES.pdf>
- Cárdenas, D., Silva, E., López, K., Mojica, K., Castro, S., & Ramírez, J. (2020). Vulnerabilidad en la seguridad del internet de las cosas. *Mundo Fesc*, 10(19), 162-179. <https://repositorio.ufps.edu.co/bitstream/handle/ufps/940/Vulnerabilidad%20en%20la%20seguridad%20del%20internet%20de%20las%20cosas.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Castillo, S., & Marilyn, N. (2023). Influencia del uso de celular en el desarrollo social en niños y niñas de primero de básica de la Unidad Educativa Teodoro Gómez de la Torre del cantón Ibarra en el año lectivo 2021-2022. [Tesis de pregrado, Universidad Tecnológica del Norte]. Repositorio digital Universidad Tecnológica del Norte. <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/13496>
- Cifuentes, D., & Zambrano, K. (2019). Influencia de las plataformas digitales en niños y adolescentes entre 7 a 18 años en América Latina. *Revista en tecnología en diseño, artes filmicas y comunicación visual*. <https://repository.ucc.edu.co/server/api/core/bitstreams/74f9c58e-144b-4f4f-83ea-7755aa43c7ae/content>
- Ciprian, P. (2021). Publicidad alimentaria televisiva y en redes sociales sobre el consumo de alimentos ultra procesados y estado nutricional en escolares, Santa Anita. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Mayor de San Marcos].

https://catedraalimentacioninstitucional.wordpress.com/wp-content/uploads/2021/02/ciprian_pa.pdf

Cortez, A. (2018). El uso de las redes sociales y su relación con el rendimiento académico de los alumnos del cuarto grado del nivel secundario de la institución educativa N°88036 Mariano Melgar- 2015. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional del Santa]. Repositorio digital Universidad Nacional del Santa.

<https://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14278/3082/47060.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Chumpitaz, O. (2022 setiembre 19). El 98% de niñas, niños y adolescentes tienen acceso a internet más de 5 veces a la semana. Diario La República.

<https://larepublica.pe/sociedad/2022/09/19/peru-el-98-de-ninas-ninos-y-adolescentes-tienen-acceso-a-internet-mas-de-5-veces-a-la-semana-explotacion-sexual-trata-de-mujeres-redes-sociales>

Domínguez, P., & Fernández, C. (2023). Percepción de la familia de niños de educación parvularia frente al aprendizaje mediado con tecnología de información y comunicación (TIC) en tiempos de COVID-19. Scielo Información Tecnológica, 34(2), 2-7.

https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-07642023000200125&script=sci_arttext

EUROINNOVA. (2021 julio). Cómo influyen los medios de comunicación en la educación.

<https://www.euroinnova.pe/blog/como-influyen-los-medios-de-comunicacion-en-la-educacion>

Anaya Falcón, L. E (2022). Influencia de los medios de comunicación en la conducta de niños y adolescentes en México. Revista de investigación médica *Sin Frontera*, 37, 42-58.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8535289>

Fung, M., Rojas, M., & Delgado, C. (junio-2020). Impacto del tiempo de pantalla en la salud de niños y adolescentes. *Revista Médica Sinergia*. 5(6) 1-10.

<https://www.medigraphic.com/cgi-bin/new/resumen.cgi?IDARTICULO=94279/amp/>

- García, A., & Garrido, M. (2022). El impacto de las tecnologías de información y la comunicación en la educación: La importancia de la formación, la información y la sensibilización. *Revista Tecnología, Ciencia y Educación*, 21, 155-182. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8228576>
- García, R. (2022, abril 19). ¿Está modificando la revolución digital nuestra forma de ser?. LinkedIn. <https://es.linkedin.com/pulse/est%C3%A1-modificando-la-tecnolog%C3%ADa-nuestra-forma-de-ser-ra%C3%BAI-garc%C3%ADa-l%C3%B3pez>
- Giraldo, O., Zuluga, I., & Naranjo, D. (2020). La proyección social una apuesta desde el acompañamiento pedagógico. *Praxis*, 16(1), 77 - 84. <https://revistas.unimagdalena.edu.co/index.php/praxis/article/view/3033>
- Gómez, C., González, L., Rodríguez, A., Castro, S., & Ponce, M. (2024). Investigación mixta: ¿Qué es y qué no es? *Revista Española de Documentación Científica*, 77(2), 1-12. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0034745024000362>
- González, A. (2019). Fake News: desinformación en la era de la sociedad de la información Ámbitos. *Revista Internacional de Comunicación*, (45), 29-52. <https://revistascientificas.us.es/index.php/Ambitos/article/view/8399>
- Instituto Nacional de Estadística e Información, (INEI). (2022, 8 de junio). El 74.2% de la población de 6 a 17 años de edad accedió a internet. VCNEC <https://m.inei.gob.pe/prensa/noticias/el-724-de-la-poblacion-de-6-a-17-anos-de-edad-accedio-a-internet-13723/>
- Kiss, T. (2024, noviembre 15). "Investigación correlacional". Enciclopedia Concepto. Recuperado el 18 de noviembre de 2024. <https://concepto.de/investigacion-correlacional/>
- Leira, R., Barboza, O., Pereira, L. & Rodrigues, S. (2020, diciembre 17). ¿Cómo influyen las redes sociales en la salud mental? *Revista electrónica de salud mental y drogas*, 16(1), 1-3.

http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S180669762020000100001&script=sci_arttext&tlng=es

Manfred, D. (2020, 01 de diciembre). Demencia Digital: El peligro de las nuevas tecnologías. FORUM. <https://www.forumterapeutico.com/2020/12/01/el-peligro-de-las-nuevas-tecnologias/>

Navarro, M. (2021). La influencia de las redes en la salud emocional de los niños. <https://www.hacerfamilia.com/psicologia/influencia-redes-salud-emocional-ninos-20210421093633.html>

Navarro, J. (2021, abril 21) Cómo nos influye la publicidad. Hacer Familia. <https://www.mheducation.es/blog/como-nos-influye-la-publicidad>

Palomino, K. (2023, noviembre 15). Medios digitales: ¿Que son y cuáles son los tipos?. Southern New Hampshire University. <https://es.snhu.edu/blog/cuales-son-los-tipos-de-medios-digitales>

Perret, J. (2023, mayo 25). El rol de los padres en la educación digital de los niños y niñas. Brave Up!. <https://blog.braveup.com/el-rol-de-los-padres-en-la-educacion-digital-de-los-ninos-y-ninas/>

Ramírez, M., & Freire, E. (2023). La influencia de los medios audiovisuales en la Educación General Básica. *Revista Ciencia & Sociedad*, 3(1), 85-96. <https://www.cienciaysociedaduatf.com/index.php/ciesocieuatf/article/view/61>

Rodríguez, N. (2021, 24 de marzo). La publicidad y el nacimiento de la sociedad de consumo España 1900- 1936. Universidad Complutense Madrid. <https://docta.ucm.es/entities/publication/601ac100-262c-4609-831a-7a8217cb0324>

Rodríguez, O., & Estrada, C. (2023). Incidencia del uso de pantallas en niños menores de 2 años. *Revista de Psicología - Segunda y Tercera época*. 22(1), 1 - 16. <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/158538>

Sarmiento, E. (2020). Influencia de las redes sociales en el comportamiento de los adolescentes. [Tesis de pregrado, Universidad Peruana Unión] Repositorio

institucional

Upeu.

<https://repositorio.upeu.edu.pe/server/api/core/bitstreams/fd308ff7-fd9d-453d-a023-a996e2f11525/content>

UNICEF. (2022, 17 de junio). Mantener seguros a niñas, niños y adolescentes. UNICEF

México - Para cada infancia. <https://www.unicef.org/mexico/mantener-seguros-ni%C3%B1as-ni%C3%B1os-y-adolescentes-en-internet>

Wiegold. M. (2021, 15 de febrero). Aumenta la preocupación por el bienestar de los niños, niñas y adolescentes ante el incremento del tiempo que pasan frente a las pantallas.

UNICEF Perú. <https://www.unicef.org/peru/comunicados-prensa/preocupaci%C3%B3n-bienestar-ninos-ninas-adolescentes-tiemp-frente-pantalla-internet-seguro>

World Population Review. (2024, enero). Depression Rates by Country 2024.

<https://worldpopulationreview.com/country-rankings/depression-rates-by-country>

ANEXOS

INFORME DE TURNITIN

KATHERINE CAROLINA BARBOZA GARCIA

MEDIOS DIGITALES Y SU INFLUENCIA EN EL COMPORTAMIENTO DE LOS ESTUDIANTES DEL COLEGIO JU...

Instituto San Ignacio de Loyola - ISIL

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::30163:413122329

Fecha de entrega

5 dic 2024, 8:25 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

6 dic 2024, 9:11 p.m. GMT-5

Nombre de archivo

MEDIOS DIGITALES Y SU INFLUENCIA EN EL COMPORTAMIENTO DE LOS ESTUDIANTES DEL COLE....docx

Tamaño de archivo

9.7 MB

130 Páginas

19,521 Palabras

108,057 Caracteres

14% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado

Fuentes principales

10% Fuentes de Internet

1% Publicaciones

9% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Katherine Carolina Barboza García (Autora)

Firma del asesor

Nombres	Apellidos	DNI	Firma
Roxana Alexandra	Albarracin Aparicio,	41981490,	

Registro de impacto y resultados

Tipo de documento: Trabajo de investigación

Título del Trabajo de Investigación o Tesis

Medios digitales y su influencia en el comportamiento y desarrollo de los estudiantes del colegio Juan Espinoza Medrano del distrito de Santa Anita, 2024

Integrante:

1. Katherine Carolina Barboza García

Asesor: Roxana Alexandra Albarracin Aparicio

Impacto de la investigación

El impacto de una investigación se refiere a los efectos, tanto esperados como inesperados, que esta puede generar, abarcando aspectos económicos, políticos, culturales, ambientales, tecnológicos, sociales, entre otros.

El presente proyecto de investigación contribuye al aspecto social porque aporta a la prevención de salud, mediante información valiosa que se obtendrá de la plataforma digital educativa, estos nuevos conocimientos brindaran mejorar la calidad de vida. Así mismo favorece en el aspecto educativo al brindar herramientas innovadoras que promuevan una educación dinámica y participativa, fortaleciendo el aprendizaje de los estudiantes.

Resultado del proceso de investigación

Los resultados de un proyecto de investigación son los descubrimientos o conclusiones alcanzadas después de realizar el estudio. Estos reflejan los datos obtenidos durante el proceso investigativo y responden a las preguntas o hipótesis formuladas al comienzo del proyecto. Los resultados son fundamentales para evaluar, interpretar y comprender los efectos o la validez de lo investigado.

La presente investigación determinó que la implementación de una plataforma digital educativa, beneficiaría significativamente al concientizar el uso responsable de los medios digitales, fomentando un aprendizaje dinámico y favoreciendo el bienestar emocional y social de los alumnos del colegio Juan Espinoza Medrano.

MATRIZ DE CONSISTENCIA

MATRIZ DE CONSISTENCIA						
Título: Medios digitales y su influencia en el comportamiento y desarrollo de los estudiantes del colegio Juan Espinoza Medrano del distrito de Santa Anita, 2024						
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	MEDIOS DIGITALES			
Problema principal	Objetivo principal	Hipótesis principal	Dimensiones	Indicadores	Preguntas	Item
¿DE QUÉ MANERA LOS Medios digitales SE RELACIONAN CON LA influencia en el comportamiento y desarrollo de los estudiantes del colegio Juan Espinoza Medrano del	¿DETERMINAR DE QUÉ MANERA LOS Medios digitales SE RELACIONAN CON LA influencia en el comportamiento y desarrollo de los estudiantes del colegio Juan Espinoza	¿Los Medios digitales SE RELACIONAN CON LA influencia en el comportamiento y desarrollo de los estudiantes del colegio Juan Espinoza Medrano del distrito de	Beneficios y riesgos de estar en línea	Influencia de las plataformas digitales	¿Uso de redes sociales (como Facebook, Instagram y TikTok) más de 2 horas al día?	1
					¿Influencia de las redes sociales en la percepción del mundo?	2
				Peligros de navegar en la red	¿Experiencias negativas en internet?	3
					¿Usos de programas de protección en internet?	4
			Consumo del contenido	Preferencias del contenido	¿Preferencia por videojuegos, tutoriales o videos animados en internet?	5

distrito de Santa Anita, 2024?	Medrano del distrito de Santa Anita, 2024?	Santa Anita, 2024?	digital	digital	¿Tienes una aplicación o sitio web favorito para usar internet?	6
				Horas semanales dedicadas a estar en línea	¿Uso de internet para entretenimiento durante la semana?	7
					¿Uso de internet para hacer tareas escolares?	8
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	COMPORTAMIENTO Y DESARROLLO INFANTIL			
Problema principal	Objetivo principal	Hipótesis principal	Dimensiones	Indicadores	Preguntas	
¿De qué manera los medios digitales se relacionan con la adaptabilidad social en redes de los estudiantes del colegio Juan	¿Determinar de qué manera los medios digitales se relacionan con la adaptabilidad social en redes de los estudiantes del colegio	¿Los Medios digitales se relacionan con la adaptabilidad social en redes de los estudiantes del colegio Juan Espinoza	Adaptabilidad social en las redes	Participación en línea	¿Interacción diaria con amigos en redes sociales?	9
					¿Creación y compartición de contenido en redes sociales? (Dibujos, videos, memes, etc.)	10
				Percepción social	¿Importancia de los "me gusta" o comentarios en publicaciones de redes sociales?	11

<p>Espinoza Medrano del distrito de Santa Anita, 2024?</p>	<p>Juan Espinoza Medrano del distrito de Santa Anita, 2024?</p>	<p>Medrano del distrito de Santa Anita, 2024?</p>			<p>¿Influencia de las redes sociales en la autoestima?</p>	<p>12</p>
<p>¿De qué manera los medios digitales se relacionan con las habilidades interpersonales y empatía de los estudiantes del colegio Juan Espinoza Medrano del distrito de Santa Anita, 2024?</p>	<p>¿Determinar de qué manera los medios digitales se relacionan con las habilidades interpersonales y empatía de los estudiantes del colegio Juan Espinoza Medrano del distrito de Santa Anita, 2024?</p>	<p>¿Los Medios digitales se relacionan con las habilidades interpersonales y empatía de los estudiantes del colegio Juan Espinoza Medrano del distrito de Santa Anita, 2024?</p>	<p>Habilidades interpersonales y empatía</p>	<p>Empatía hacia los demás</p>	<p>¿Apoyo a amigos en momentos difíciles?</p>	<p>13</p>
					<p>¿Expresión de empatía hacia los amigos?</p>	<p>14</p>
				<p>Manejo de estrés y frustraciones</p>	<p>¿Estrategias para manejar el estrés?</p>	<p>15</p>
					<p>¿Comunicación con adultos o amigos sobre el estrés?</p>	<p>16</p>
<p>¿De qué manera los medios</p>	<p>¿Determinar de qué manera los</p>	<p>¿Los Medios digitales se</p>	<p>Cambios en la conducta y desarrollo del</p>	<p>Habilidades socioemocionales</p>	<p>¿Disfrute de trabajos grupales en clase?</p>	<p>17</p>

digitales se relacionan con los cambios en la conducta y desarrollo del aprendizaje de los estudiantes del colegio Juan Espinoza Medrano del distrito de Santa Anita, 2024?	medios digitales se relacionan con los cambios en la conducta y desarrollo del aprendizaje de los estudiantes del colegio Juan Espinoza Medrano del distrito de Santa Anita, 2024?	relacionan con los cambios en la conducta y desarrollo de los estudiantes del colegio Juan Espinoza Medrano del distrito de Santa Anita, 2024?	aprendizaje		¿Comodidad al compartir ideas y sentimientos?	18
				Efectos del bullying en la salud mental	¿Sentimientos negativos por parte del colegio o internet?	19
					¿Comunicación con adultos sobre sentimientos negativos?	20
¿De qué manera los medios digitales se relacionan con la alimentación y bienestar físico de los estudiantes del colegio Juan	¿Determinar de qué manera los medios digitales se relacionan con la alimentación y bienestar físico de los estudiantes del colegio	¿Los Medios digitales se relacionan con la alimentación y bienestar físico de los estudiantes del colegio Juan Espinoza	Alimentación y bienestar físico	Participación de los familiares	¿Charlas con padres sobre alimentación saludable?	21
					¿Frecuencia de comidas en familia?	22
				Problemas con la imagen	¿Impacto de comentarios sobre apariencia física?	23

Espinoza Medrano del distrito de Santa Anita, 2024?	Juan Espinoza Medrano del distrito de Santa Anita, 2024?	Medrano del distrito de Santa Anita, 2024?		corporal	¿Influencia de imágenes en internet sobre la autoimagen?	24
---	---	---	--	----------	---	----

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES					
CATEGORÍAS	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	INDICADORES	PREGUNTAS	ITEMS	INST
Variable 1: Medios digital	Operacionalmente se entiende como formas de comunicación mediante internet que utilizan estrategias atractivas y llamativas para captar la atención de los usuarios con el propósito de cautivarlos y hacerlos partícipes de una interacción en línea.	Influencia de las plataformas digitales	¿Usas las redes sociales (como Facebook, Instagram y TikTok) más de 2 horas al día?	1	Cuestionario
			¿Crees que las cosas que ves en redes sociales cambian cómo piensas sobre el mundo?	2	
		Peligros de navegar en la red	¿Has tenido momentos malos en internet?	3	
			¿Usas programas para proteger tu computadora o celular de virus?	4	
		Preferencias del contenido digital	¿Te gustan más los videojuegos, tutoriales o videos animados cuando usas internet?	5	
			¿Tienes una aplicación o página web favorita para usar internet?	6	

		Horas semanales dedicadas a estar en línea	¿Te gusta usar internet para divertirte durante la semana?	7	
			¿Usas internet para hacer tus tareas del colegio?	8	
		Participación en línea	¿Hablas todos los días con tus amigos en redes sociales?	9	
			¿Te gusta hacer y compartir cosas como dibujos, videos o memes en redes sociales?	10	
		Percepción social	¿Te importan los "me gusta" o comentarios en tus publicaciones de redes sociales?	11	
			¿Piensas que las redes sociales afectan cómo te sientes contigo mismo?	12	
		Empatía hacia los demás	¿Te gusta ayudar a tus amigos cuando tienen problemas?	13	
			¿Crees que muestras cariño o comprensión hacia tus amigos?	14	

Variable 2: Comportamiento y Desarrollo infantil	Operacionalmente se define como la alteración en el comportamiento de una persona, moldeada por interacciones sociales que experimentan. Estas alteraciones muestran cómo las prácticas sociales en línea impactan en la conducta de personas y niños. El desarrollo infantil se define como el proceso en que un infante aprende y mejora sus habilidades, incluyendo la comprensión de emociones, a medida que crece con el tiempo. Busca examinar cómo la experiencia del aprendizaje y las interacciones del colegio contribuyen al desarrollo del niño.	Manejo de estrés y frustraciones	¿Sabes qué hacer cuando te sientes estresado?	15	
			¿Hablas con un adulto o amigo cuando te sientes estresado?	16	
		Habilidades socioemocionales	¿Te gusta hacer trabajos grupales en clase?	17	
			¿Te sientes cómodo compartiendo tus ideas y sentimientos con los demás?	18	
		Efecto del bullying en la salud mental	¿A veces sientes cosas malas por el colegio o por lo que ves en internet?	19	
			¿Hablas con un adulto cuando te sientes mal?	20	
		Participación de los familiares	¿Hablas con tus padres sobre comer de manera saludable?	21	
			¿Sueles comer con tu familia seguido?	22	
		Problemas con la imagen corporal	¿Te afectan los comentarios sobre tu apariencia física?	23	

			¿Las imágenes que ves en internet cambian lo que piensas sobre tu apariencia?	24	
--	--	--	---	----	--

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

MODELO DE ENCUESTA

IMPLEMENTACIÓN DE UNA PLATAFORMA DIGITAL Y SU INFLUENCIA EN EL COMPORTAMIENTO Y DESARROLLO DE LOS ESTUDIANTES DEL COLEGIO JUAN ESPINOZA MEDRANO DEL DISTRITO DE SANTA ANITA

Esta encuesta está dirigida para los alumnos del colegio Juan Espinoza Medrano del distrito de Santa Anita que tengan las edades de 9 a 13 años, y la finalidad es obtener información relevante para analizar la influencia de las plataformas digitales en el comportamiento y desarrollo diarias. La encuesta es de carácter confidencial y está dividida en 3 secciones para cada de las variables que analizaremos: Uso de los medios digitales, Relaciones en el entorno social e Impacto emocional.

Presentación:

¡Hola! Soy Katherine Barboza, alumna de la Escuela Superior San Ignacio de Loyola. El propósito de esta encuesta es conocer su opinión sobre el uso de los medios digitales y su influencia en la vida diaria. Además, es trabajo de mi curso de Técnicas y Herramientas de Investigación.

Instrucciones:

La duración de esta encuesta es de menos de 10 minutos y contiene 24 preguntas que podrás responder marcando la opción que mejor te representa. La encuesta es anónima, por lo que no será necesario proporcionar tus datos personales. Las respuestas serán utilizadas únicamente para el análisis de la investigación y en total confidencialidad. Por eso, te pido la mayor sinceridad al contestar.

¡Muchas gracias por tu apoyo y tu tiempo!

Ítem 1: Medios digitales						
El objetivo de esta sección es obtener información sobre el uso de medios digitales.						
N°	Preguntas	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo ni desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1	¿Usas las redes sociales (como Facebook, Instagram y TikTok) más de 2 horas al día?					
2	¿Crees que las cosas que ves en redes sociales cambian cómo piensas sobre el mundo?					
3	¿Has tenido momentos malos en internet?					
4	¿Usas programas para proteger tu computadora o celular de virus?					
5	¿Te gustan más los videojuegos, tutoriales o videos animados cuando usas internet?					
6	¿Tienes una aplicación o página web favorita para usar internet?					
7	¿Te gusta usar internet para divertirte durante la semana?					
8	¿Usas internet para hacer tus tareas del colegio?					
Ítem 2: Comportamiento social y desarrollo infantil						
Comportamiento Social						
El objetivo de esta sección es obtener información sobre el desenvolvimiento en las relaciones en su entorno social .						
9	¿Hablas todos los días con tus amigos en redes sociales?					

10	¿Te gusta hacer y compartir cosas como dibujos, videos o memes en redes sociales?					
11	¿Te importan los "me gusta" o comentarios en tus publicaciones de redes sociales?					
12	¿Piensas que las redes sociales afectan cómo te sientes contigo mismo?					
13	¿Te gusta ayudar a tus amigos cuando tienen problemas?					
14	¿Crees que muestras cariño o comprensión hacia tus amigos?					
15	¿Sabes qué hacer cuando te sientes estresado?					
16	¿Hablas con un adulto o amigo cuando te sientes estresado?					
<p>Desarrollo infantil El objetivo de esta sección es obtener información acerca del impacto emocional que podría experimentar.</p>						
17	¿Te gusta hacer trabajos grupales en clase?					
18	¿Te sientes cómodo compartiendo tus ideas y sentimientos con los demás?					
19	¿A veces sientes cosas malas por el colegio o por lo que ves en internet?					

20	¿Hablas con un adulto cuando te sientes mal?					
21	¿Hablas con tus padres sobre comer de manera saludable?					
22	¿Sueles comer con tu familia seguido?					
23	¿Te afectan los comentarios sobre tu apariencia física?					
24	¿Las imágenes que ves en internet cambian lo que piensas sobre tu apariencia?					

VALIDACIÓN DE EXPERTOS

INFORME DE JUICIO DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN VARIABLE 1

INFORME DE JUICIO DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE

1.1. Apellidos y Nombres del experto:	Albarracín Aparicio Roxana
1.2. Cargo e institución del experto:	Docente ISIL
1.3. Nombre del instrumento:	Encuesta
1.4. Autor del instrumento:	Barboza García, Katherine Carolina
1.5. Título de la investigación	Medios Digitales y su influencia en el comportamiento y desarrollo de los estudiantes del Colegio Juan Espinoza Medrano del distrito de Santa Anita, 2024.

I. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

CRITERIOS	INDICADORES	Deficiente	Regular	Buena	Muy buena	Excelente
		00-20%	21-40%	41-60%	61-80%	81-100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado y específico.					X
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.					X
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología.					X
4. ORGANIZACIÓN	Existe organización lógica					X
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.					X
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.					X
7. CONSISTENCIA	Basados en aspectos teóricos-científicos					X
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y dimensiones.					X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.					X
10. PERTINENCIA	El instrumento es funcional para el propósito de la investigación.					X
PROMEDIO DE VALIDACIÓN						85%

PERTINENCIA DE LOS ÍTEMS O REACTIVOS DEL INSTRUMENTO

INSTRUMENTO	SUFICIENTE	MEDIANAMENTE SUFICIENTE	INSUFICIENTE
Ítem 1	X		
Ítem 2	X		
Ítem 3	X		
Ítem 4	X		
Ítem 5	X		
Ítem 6	X		
Ítem 7	X		
Ítem 8	X		

II. **PROMEDIO DE VALORACIÓN:**

III. 85 %. V: **OPINIÓN DE APLICABILIDAD:**

El instrumento puede ser aplicado, tal como está elaborado

El instrumento debe ser mejorado antes de ser aplicado



Firma del experto:

Lugar y fecha: Lima, 21/10/2024

DNI N° 41981490

ORCID 0000-0002-6930-3718

INFORME DE JUCIO DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN VARIABLE 2

1.1. Apellidos y Nombres del experto:	Albarracin Aparicio Roxana
1.2. Cargo e institución del experto:	Docente ISIL
1.3. Nombre del instrumento:	Encuesta
1.4. Autor del instrumento:	Barboza Garcia, Katherine Carolina
1.5. Título de la investigación	Medios Digitales y su influencia en el comportamiento y desarrollo de los estudiantes del Colegio Juan Espinoza Medrano del distrito de Santa Anita, 2024.

I. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

CRITERIOS	INDICADORES	Deficiente	Regular	Buena	Muy buena	Excelente
		00-20%	21-40%	41-60%	61-80%	81-100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado y específico.					X
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.					X
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología.					X
4. ORGANIZACIÓN	Existe organización lógica					X
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.					X
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.					X
7. CONSISTENCIA	Basados en aspectos teóricos-científicos					X
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y dimensiones.					X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.					X
10. PERTINENCIA	El instrumento es funcional para el propósito de la investigación.					X
PROMEDIO DE VALIDACIÓN						85%

PERTINENCIA DE LOS ÍTEMS O REACTIVOS DEL INSTRUMENTO

INSTRUMENTO	SUFICIENTE	MEDIANAMENTE SUFICIENTE	INSUFICIENTE
Ítem 1	X		
Ítem 2	X		
Ítem 3	X		
Ítem 4	X		
Ítem 5	X		
Ítem 6	X		
Ítem 7	X		
Ítem 8	X		
Ítem 9	X		
Ítem 10	X		
Ítem 11	X		
Ítem 12	X		
Ítem 13	X		
Ítem 14	X		
Ítem 15	X		
Ítem 16	X		

II. **PROMEDIO DE VALORACIÓN:**

III. 85 %. V: **OPINIÓN DE APLICABILIDAD:**

(X) El instrumento puede ser aplicado, tal como está elaborado

() El instrumento debe ser mejorado antes de ser aplicado.



Firma del experto:

Lugar y fecha: Lima, 21/10/2024

DNI N.º 41981490

ORCID 0000-0002-6930-3718