Universidad Pedagógica Nacional

Maestría en Tecnologías de la Información Aplicadas a la Educación

Indicadores de Uso Problemático de Videojuegos, Creatividad Narrativa-Gráfica y Rendimiento Académico en Estudiantes de Grado Octavo

Bogotá - Colombia

2026

Universidad Pedagógica Nacional

Maestría en Tecnologías de la Información Aplicadas a la Educación

Indicadores de Uso Problemático de Videojuegos, Creatividad Narrativa-Gráfica y Rendimiento Académico en Estudiantes de Grado Octavo

Presentado por: Fabio González Rodríguez

Dirigido por: Eng. D. Luis Carlos Sarmiento Vela

Facultad de Ciencia y Tecnología

Bogotá - Colombia

2026

Declaración de autoría y derechos de autor

Para todos los efectos legales y académicos, declaro que el presente trabajo de grado es original y de mi autoría. En los casos en que he utilizado ideas, textos, datos, instrumentos, resultados, figuras, tablas o aportes de otros autores e investigadores, he otorgado los créditos correspondientes mediante su debida citación y referencia, de conformidad con las normas académicas aplicables y con lo establecido en el artículo 42, parágrafo 2, del Acuerdo 031 del 4 de diciembre de 2007 del Consejo Superior de la Universidad Pedagógica Nacional.

Autorizo a la Universidad Pedagógica Nacional a la consulta, conservación, reproducción con fines académicos, divulgación y puesta a disposición de este trabajo de grado en los repositorios, bases de datos, catálogos bibliográficos y demás medios institucionales, siempre que se reconozca mi autoría y se respeten los derechos morales correspondientes.

Este trabajo de grado se encuentra bajo la licencia Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported (CC BY-NC-SA 3.0), denominada en español Reconocimiento-No Comercial-Compartir Igual. En virtud de esta licencia, el documento puede ser distribuido, copiado y comunicado públicamente, siempre que se reconozca la autoría, no se utilice con fines comerciales y las obras derivadas se compartan bajo los mismos términos.

Declaración sobre el uso de herramientas de inteligencia artificial generativa

El autor sostiene que, en el desarrollo del presente trabajo de grado, utilizó ocasionalmente instrumentos de inteligencia artificial generativa para colaborar en la revisión ortotipográfica, mejorar la fluidez y la claridad sintáctica de ciertos párrafos y definir los términos empleados en el marco conceptual y en los antecedentes.

Las recomendaciones generadas por estas herramientas fueron examinadas críticamente y comparadas con el contenido del estudio. El investigador las aceptó, las modificó o las desechó. El autor es el único responsable de la formulación del problema, la elección de los métodos, la organización y análisis de los datos, la interpretación de los resultados, las conclusiones y las contribuciones del estudio.

Los instrumentos de inteligencia artificial no se utilizaron para crear o modificar datos, ni para modificar resultados estadísticos, ni para inventar citas inexistentes, ni para reemplazar el juicio académico del investigador. Con el objetivo de prevenir inexactitudes conceptuales o equivocaciones de atribución, se verificaron todas las afirmaciones teóricas, las citas y las referencias bibliográficas directamente en las fuentes pertinentes.

Los datos que facilitan la identificación de los participantes, así como su información confidencial, personal o delicada, tampoco se introdujeron en estas herramientas. Estas tecnologías se usaron conforme a los principios de transparencia, responsabilidad académica, protección de datos y respeto a la autoría.

Resumen

La investigación analizó la relación entre los indicadores de uso problemático de videojuegos, la creatividad narrativa-gráfica y el rendimiento académico en 94 estudiantes de octavo de la Institución Educativa Miguel Antonio Caro, en Funza, Cundinamarca. Se utilizaron el ADITEC-V, el PIC-J y los registros de calificaciones. El estudio fue cuantitativo, no experimental, transversal y descriptivo-correlacional; se aplicaron estadísticos descriptivos, pruebas de normalidad y correlaciones de Spearman.

Los puntajes del ADITEC-V se interpretaron como indicadores de uso problemático y no como diagnósticos clínicos. No se encontraron asociaciones significativas con las medidas de rendimiento académico. Sin embargo, se identificaron relaciones negativas de baja magnitud con las medidas narrativas del PIC-J, especialmente en la dimensión de abstinencia.

El PIC-J presentó asociaciones positivas con el rendimiento académico, especialmente en el componente narrativo. La fluidez y la flexibilidad mostraron las relaciones más consistentes con las calificaciones. El acompañamiento de padres y el comportamiento escolar se asociaron positiva y altamente con el desempeño académico, aunque cumplieron una función contextual.

En conclusión, las relaciones entre las variables fueron diferenciadas. Los indicadores de uso problemático no se vincularon con menores calificaciones, mientras que la creatividad narrativa mostró una correspondencia más amplia con el rendimiento académico. Los hallazgos requieren una interpretación prudente, sin atribuir efectos causales ni generalizados al uso de videojuegos.

Palabras clave: videojuegos, uso problemático de videojuegos, creatividad narrativa-gráfica, rendimiento académico, educación secundaria.

Abstract

The study examined the relationships among indicators of problematic video game use, narrative-graphic creativity, and academic performance in 94 eighth-grade students at Miguel Antonio Caro Educational Institution in Funza, Cundinamarca. The ADITEC-V, PIC-J, and grade records were used as instruments. The research followed a quantitative, non-experimental, cross-sectional, and descriptive-correlational design, applying descriptive statistics, normality tests, and Spearman correlations.

ADITEC-V scores were interpreted as indicators of problematic use rather than clinical diagnoses. No significant associations were found with academic performance measures. However, low-magnitude negative relationships were identified with the narrative measures of the PIC-J, particularly in the abstinence dimension.

The PIC-J showed positive associations with academic performance, especially in the narrative component. Fluency and flexibility demonstrated the most consistent relationships with grades. Parental support and school behavior were also strongly and positively associated with academic performance, although they played a contextual role.

In conclusion, the relationships among the variables were differentiated. Indicators of problematic use were not associated with lower grades, whereas narrative creativity showed a broader association with academic achievement. The findings call for cautious interpretation, avoiding causal or generalized claims about the effects of video game use.

Keywords: video games, problematic video game use, narrative-graphic creativity, academic performance, secondary education.

.

Dedicatoria

Dedico este trabajo de maestría, en primer lugar, a mis padres, María Lilia Rodríguez de González y Silvino Ignacio González González (Q. E. P. D.), cuyo ejemplo de integridad, esfuerzo y perseverancia me enseñó a valorar el conocimiento, el trabajo y la responsabilidad frente a cada compromiso familiar y personal. Sus enseñanzas, su apoyo incondicional y los valores que sembraron en mi vida han sido el pilar sobre el cual he construido mi formación personal y profesional.

Lo dedico también, con mi cariño, a mis hijos, Jeisson Alejandro y Fabio Nicolás, quienes han sido una fuente permanente de inspiración y motivación. Cada etapa de este proceso ha estado acompañada por el deseo de brindarles un ejemplo de constancia, aprendizaje y superación, recordándoles que las metas se alcanzan con disciplina y compromiso.

A mi familia, por su comprensión, paciencia y apoyo incondicional durante este camino. Este logro también les pertenece, pues fue posible gracias a su generosidad y compañía, así como a la manera silenciosa en que compartieron los esfuerzos y sacrificios que implicó alcanzar esta meta.

A todos ellos, que constituyen el fundamento de mi vida y la razón para seguir creciendo como persona y como profesional, les dedico este logro con profundo agradecimiento, cariño y admiración.

Con cariño.

Fabio González Rodríguez.

Agradecimientos

Expreso mi más sincero agradecimiento a todas las personas e instituciones que hicieron posible el desarrollo y culminación de este trabajo de investigación.

A la Institución Educativa Miguel Antonio Caro, de Funza, Cundinamarca, por permitir el desarrollo de esta investigación y facilitar las condiciones necesarias para la aplicación de los instrumentos y el acceso a la información académica requerida. Agradezco especialmente la disposición de su comunidad educativa y la confianza brindada para adelantar este estudio con los estudiantes de grado octavo.

A los profesores Fran Rodríguez y Diego Rodríguez, por su disposición, colaboración y apoyo permanente durante el desarrollo del estudio. Su gestión ante la institución educativa facilitó la recolección de la información y contribuyó de manera significativa al desarrollo de esta investigación.

Al doctor Luis Carlos Sarmiento Vela, director de este trabajo de maestría, por su orientación académica, sus valiosas observaciones y el acompañamiento brindado durante todo el proceso de investigación. Sus recomendaciones y experiencia permitieron fortalecer este trabajo desde una perspectiva metodológica y científica.

Al Departamento de Tecnología de la Universidad Pedagógica Nacional, por facilitar las condiciones académicas y el tiempo necesarios para adelantar este proceso de formación, lo que me permitió alcanzar una meta profesional que representa un importante logro en mi trayectoria.

Finalmente, agradezco a todas las personas que, de una u otra forma, aportaron su tiempo, conocimientos, apoyo y confianza para hacer posible la culminación de este proyecto de investigación.

Tabla de contenido

Declaración de autoría y derechos de autor 3

Resumen 5

Abstract 6

Lista de tablas 12

Lista de figuras 12

Lista de anexos 12

1. Planteamiento del problema 15

1.1. Contextualización y descripción del problema 15

1.2. Formulación del problema 17

1.3. Pregunta de investigación 19

1.4. Preguntas específicas 19

1.5. Justificación 20

1.6. Objetivos 24

1.6.1. Objetivo general 24

1.6.2. Objetivos específicos 24

1.7. Alcance y delimitaciones del estudio 25

2. Antecedentes y marco conceptual 26

2.1. Antecedentes de investigación 26

2.1.1. Videojuegos, uso problemático y rendimiento académico 27

2.1.2. Videojuegos y creatividad 30

2.1.3. Creatividad y rendimiento académico 33

2.1.4. Síntesis de antecedentes y pertinencia del estudio 37

2.2. Marco conceptual 38

2.2.1. Videojuegos e indicadores de uso problemático 39

2.2.2. Creatividad narrativa-gráfica y evaluación mediante el PIC-J 40
2.2.3. Rendimiento académico y registros escolares 41
2.2.4. Variables contextuales complementarias: acompañamiento familiar y comportamiento escolar 42
2.2.5. Articulación conceptual del modelo correlacional 43
3. Metodología 44
3.1. Enfoque y tipo de diseño 44
3.2. Contexto, población y muestra 45
3.3. Variables de estudio y modelo de análisis. 46
3.4. Operacionalización de las variables 48
3.5. Hipótesis 50
3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de la información 51
3.7. Procedimiento 52
3.8. Plan de análisis estadístico 53
3.9. Consideraciones éticas 58
4. Resultados 58
4.1. Preparación de la base de datos 59
4.2. Estadísticos descriptivos generales 60
4.3. Pruebas de normalidad y decisión estadística 62
4.4. Resultados correlacionales 64
4.4.1. ADITEC-V y rendimiento académico 64
4.4.2. ADITEC-V y PIC-J 65
4.4.3. Dimensiones del ADITEC-V y puntajes de síntesis del PIC-J 66
4.4.4. PIC-J y rendimiento académico 68
4.4.5. Análisis complementario de asignaturas básicas y dimensiones del PIC-J 69
4.4.6. Dimensiones específicas del PIC-J y rendimiento académico 72

4.4.7. Análisis complementario por asignaturas y PIC-J 74
4.4.8. Acompañamiento de padres, comportamiento escolar y rendimiento académico 76
4.4.9. Acompañamiento, comportamiento, ADITEC-V y PIC-J 78
4.5. Decisión frente a las hipótesis 80
4.6. Síntesis interpretativa de los resultados 82
5. Discusión, conclusiones y recomendaciones 87
5.1. Discusión de resultados 87
5.2. Limitaciones del estudio 95
5.3. Conclusiones 97
5.4. Implicaciones pedagógicas 104
5.5. Recomendaciones 106
5.6. Líneas futuras de investigación 108
Referencias 109
Anexos 112
Anexo A. Consentimiento informado 112
Anexo B. Asentimiento informado 112
Anexo D. Ficha técnica del ADITEC-V 112
Anexo E. Ficha técnica del PIC-J 112
Anexo F. Matriz de operacionalización de variables 112
Anexo G. Estructura de áreas del rendimiento académico 112
Anexo I. Resultados estadísticos ampliados 112
Anexo J. Bases de datos 112

Lista de tablas

Tabla	Título
Tabla 3.1	Operacionalización de las variables del estudio
Tabla 3.2	Criterios para interpretar el coeficiente rho de Spearman
Tabla 3.3	Síntesis del plan de análisis estadístico
Tabla 4.1	Distribución de la muestra por curso
Tabla 4.2	Casos válidos y perdidos por bloque de información
Tabla 4.3	Estadísticos descriptivos de variables principales
Tabla 4.4	Criterio utilizado para decidir la prueba correlacional
Tabla 4.5	Correlaciones entre ADITEC-V total y rendimiento académico
Tabla 4.6	Correlaciones entre ADITEC-V total y puntajes de síntesis del PIC-J
Tabla 4.7	Correlaciones entre abstinencia del ADITEC-V y puntajes del PIC-J
Tabla 4.8	Correlaciones entre puntajes de síntesis del PIC-J y rendimiento académico
Tabla 4.9	Correlaciones significativas entre asignaturas básicas y dimensiones narrativas del PIC-J
Tabla 4.10	Síntesis de correlaciones entre dimensiones del PIC-J y rendimiento académico
Tabla 4.11	Correlaciones significativas entre asignaturas seleccionadas y dimensiones del PIC-J
Tabla 4.12	Correlaciones de acompañamiento de padres y comportamiento con rendimiento académico
Tabla 4.13	Correlaciones de acompañamiento de padres y comportamiento con ADITEC-V y PIC-J
Tabla 4.14	Síntesis de decisiones frente a las hipótesis

Lista de figuras

Figura	Título
1.	Modelo conceptual del estudio
2.	Ruta metodológica y analítica
3.	Síntesis interpretativa de hallazgos

Lista de anexos

Anexo A. Consentimiento informado

Anexo B. Asentimiento informado

Anexo D. Ficha técnica del ADITEC-V

Anexo E. Ficha técnica del PIC-J

Anexo F. Matriz de operacionalización de variables

Anexo G. Estructura de áreas del rendimiento académico

Anexo I. Resultados estadísticos ampliados

Anexo J. Bases de datos

Introducción

Los videojuegos forman parte de la vida cotidiana de muchos adolescentes y ocupan un lugar importante en sus prácticas de ocio, interacción y socialización. Más allá del entretenimiento, estos entornos digitales pueden involucrar exploración, competencia, cooperación, resolución de problemas y construcción de experiencias narrativas. Al jugar, los estudiantes toman decisiones, siguen reglas, enfrentan retos, elaboran estrategias, interactúan con otros jugadores y, en algunos casos, crean mundos, personajes o soluciones. Esta presencia creciente ha generado preguntas entre las familias, los docentes y las instituciones educativas sobre su posible relación con el aprendizaje, la creatividad y el rendimiento académico.

La evidencia disponible no permite responder estas inquietudes con explicaciones generales. El uso de videojuegos no se relaciona de la misma manera con todos los estudiantes ni en todas las condiciones. Algunos estudios han encontrado que el tiempo dedicado al juego presenta asociaciones limitadas y heterogéneas con el rendimiento académico, según la intensidad, el momento de uso y las características de los jugadores (Gómez-Gonzalvo et al., 2020). Al analizar formas problemáticas de juego, se han reportado asociaciones negativas con el desempeño escolar; sin embargo, también se advierte que el predominio de diseños transversales dificulta establecer la dirección de estas relaciones y determinar si el uso problemático antecede al bajo rendimiento o si ocurre el proceso inverso (Alzahrani & Griffiths, 2025).

La relación entre los videojuegos y la creatividad presenta una complejidad similar. Las revisiones sobre el tema muestran que no todos los videojuegos ofrecen las mismas posibilidades para fomentar procesos creativos. Los entornos que favorecen la exploración, la construcción abierta, la resolución de problemas o la creación de contenidos parecen ofrecer más oportunidades para generar ideas. Aun así, los resultados varían según el género del videojuego,

sus mecánicas, la experiencia del jugador y la dimensión de creatividad que se evalúa (Rahimi & Shute, 2021). Los investigadores señalan que la imaginación y la motivación pueden influir en esta relación. Analizar únicamente el tiempo de juego ofrece una mirada limitada, pues no permite mostrar la complejidad de las dinámicas ni sus efectos en los jugadores (Cheng, 2025).

La creatividad también se ha estudiado en relación con el rendimiento académico. Los investigadores han encontrado relaciones favorables entre la creatividad y el rendimiento académico, pero la intensidad de la relación varía según el instrumento utilizado, el nivel educativo, el contexto y las asignaturas seleccionadas (Manaf et al., 2022; Ruiz-Melero et al., 2025). Estos resultados indican que no se debe tratar la creatividad como una sola dimensión. Razón por la cual, en el presente trabajo se distinguen los componentes narrativo y gráfico, como también las dimensiones de la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y la elaboración.

La revisión de antecedentes evidenció una brecha, por cuanto algunas investigaciones analizan por separado la relación entre videojuegos y rendimiento académico, así como la relación entre videojuegos y la creatividad; situación similar ocurre con la creatividad y el rendimiento académico. Son pocos los trabajos que integran, en una misma población escolar, los indicadores de uso problemático de videojuegos, las medidas de creatividad y los registros del rendimiento académico. Por lo general, las investigaciones aportan evidencia sobre hábitos de juego, dependencia y dificultades escolares, pero no articulan de manera conjunta las pruebas de creatividad, los instrumentos de medición y el rendimiento académico mediante el registro de calificaciones.

La investigación se propone analizar las asociaciones entre el uso problemático de videojuegos, medido mediante el instrumento ADITEC-V, los componentes narrativos y gráficos de la creatividad, medidos mediante el instrumento PIC-J, y el rendimiento académico, medido

mediante el registro de calificaciones del periodo lectivo, en los estudiantes de grado octavo de la Institución Educativa Miguel Antonio Caro, sede principal ubicada en Funza, Cundinamarca.

Se empleó un método cuantitativo con un diseño no experimental, transversal, descriptivo y correlacional para este propósito. En este caso, las correlaciones se interpretaron como vínculos observados entre variables sin suponer que una variable es la causa de la otra. Se incluyó la conducta escolar y el apoyo de los padres para extender la interpretación del entorno en que se producen los resultados académicos.

El estudio ofrece una visión contextual del problema, sin hacer juicios generales sobre los videojuegos, sino mostrando la manera en la que los indicadores de uso problemático pueden relacionarse con el rendimiento escolar, evidenciado en las notas de un grupo concreto dentro de la institución educativa, y con la creatividad narrativa-gráfica. Los resultados ofrecen aportes para una mejor comprensión de estas relaciones y también para orientar posibles acciones pedagógicas orientadas a la autorregulación, al acompañamiento familiar y al fortalecimiento de la creatividad en la escuela.

Planteamiento del problema

1.1. Contextualización y descripción del problema

Para los jóvenes, hoy en día, jugar videojuegos forma parte de su rutina y les permite socializar en sus entornos. Pero su impacto en la vida familiar y en la escuela ha generado inquietudes acerca de cómo afecta el desempeño académico y la creatividad. Pero al revisar la investigación realizada y disponible, los resultados no muestran un consenso claro. Si bien algunos estudios advierten sobre los inconvenientes asociados al uso problemático, otros destacan los beneficios y los aportes a la creatividad y los aspectos motivacionales asociados a la experiencia de juego, al tipo de videojuego y a las situaciones de uso.

En el aula y en la escuela, los resultados muestran que es necesario distinguir entre el uso común de los videojuegos y la aparición de conductas problemáticas. Jugar con frecuencia no implica que tenga un efecto negativo en la vida escolar. El verdadero problema surge cuando el tiempo de juego supera los límites. El joven empieza a dejar de lado sus responsabilidades familiares y escolares, dedica menos tiempo a otras actividades importantes o siente ansiedad al tener que dejar de jugar. Hacer esta distinción permite mirar el fenómeno sin poner una etiqueta negativa a una práctica propia de la cultura digital juvenil, pero, a la vez, reconoce las situaciones en las que puede afectar la vida diaria.

Las preocupaciones familiares y escolares suelen llevar a pensar en una posible disminución del rendimiento académico. Sin embargo, los resultados académicos dependen de varios factores personales, familiares, pedagógicos e institucionales. Por eso, no es correcto culpar al uso de los videojuegos por un bajo rendimiento académico. Para determinar si existe una relación entre ambos, es necesario comparar los indicadores de uso problemático con los registros académicos. También hay que determinar si las asociaciones encontradas tienen suficiente valor estadístico, dirección y tamaño como para considerarlas importantes.

Otra dimensión de interés es la relacionada con la creatividad, la cual, se entiende como la capacidad de generar ideas, elaborar y formular propuestas, generar variaciones en las respuestas y representar soluciones de manera verbal o gráfica. Al examinar por separado la creatividad narrativa y la gráfica, se puede identificar si ambos componentes se asocian o relacionan de manera distinta con los indicadores de uso problemático de videojuegos y con el rendimiento académico.

En la Institución Educativa Miguel Antonio Caro, sede principal, ubicada en Funza, Cundinamarca, se realizó el levantamiento de información con los estudiantes de grado octavo,

proveniente de tres fuentes. El ADITEC-V aporta puntajes en indicadores de uso problemático de videojuegos; el PIC-J permite valorar componentes narrativos y gráficos de la creatividad; y los registros académicos organizados por promedio general, áreas y asignaturas. Adicionalmente, se cuenta con valoraciones del acompañamiento de los padres y del comportamiento escolar, incorporadas como variables complementarias para contextualizar el rendimiento académico.

El problema no radica en la ausencia de información, sino en que estas fuentes han sido consideradas de forma aislada. Los puntajes del ADITEC-V, los resultados del PIC-J y las calificaciones escolares, por sí solos, no permiten comprender cómo se relacionan entre sí las variables en el grupo estudiado. Fue necesario consolidar los datos de los cursos 805, 806 y 807, homologar los registros y establecer una ruta de análisis que permitiera contrastarlos mediante procedimientos estadísticos.

De este modo, el problema de investigación se centra en determinar cómo se relacionan los indicadores de uso problemático de las dimensiones identificadas en los videojuegos con la dimensiones del PIC J; creatividad narrativa y gráfica, y cómo estas variables se asocian con el rendimiento académico de los estudiantes de grado octavo. El interés no consiste en atribuir efectos generales a los videojuegos, sino en examinar las asociaciones observadas en una población escolar definida, a partir de los instrumentos aplicados y de los registros académicos disponibles de la muestra suministrada por la institución.

1.2. Formulación del problema

Una preocupación de las familias y de las instituciones educativas es la posibilidad de que los videojuegos interfieran con las responsabilidades de estudio de los adolescentes. Tanto las familias como las instituciones de educación ven el tiempo que los adolescentes dedican al juego, la dificultad que los adolescentes tienen para detenerse, y la procrastinación en las tareas y

actividades escolares como señales de riesgo. Las apreciaciones de las familias y de las instituciones educativas han reforzado una visión que critica los videojuegos, pero no siempre hay evidencia de cómo se da la relación en un grupo de estudiantes.

La experiencia de juego, no se reduce necesariamente al entretenimiento o al incumplimiento de obligaciones. Algunos videojuegos involucran exploración, toma de decisiones, construcción de estrategias, resolución de problemas y elaboración de narrativas. Esta variedad abre una segunda inquietud: ¿pueden determinadas experiencias de juego relacionarse con procesos creativos? Se observa el fenómeno como una tensión entre las dificultades que pueden acompañar un uso problemático y las oportunidades cognitivas o creativas que algunas formas de juego podrían ofrecer.

Al revisar los antecedentes, no es posible resolver esta tensión con una única respuesta. Alzahrani y Griffiths (2025) encontraron que varias investigaciones reportaban asociaciones negativas entre el juego problemático y el desempeño académico, pero también señalaron diferencias en los diseños, las poblaciones y las medidas utilizadas. Drummond y Sauer (2014) no identificaron un bajo rendimiento académico asociado a la frecuencia de juego, mientras que Gómez y Gonzalvo et al. (2020) observaron que los resultados podían variar según la intensidad y el momento en que se desarrollaba esta actividad. En general, estas investigaciones muestran que no basta con determinar si los estudiantes juegan, sino que es necesario precisar cómo se relacionan con los videojuegos y los criterios empleados para valorar su rendimiento.

El problema no radica en la ausencia de información, sino en que estas fuentes habían sido consideradas por separado. Los puntajes del ADITEC-V, los resultados del PIC-J y las calificaciones escolares, por sí solos, no permiten comprender cómo se relacionan entre sí las variables en el grupo estudiado. Se hace necesario preparar y consolidar los datos de los cursos

de grado octavo 805, 806 y 807, homologar los registros y establecer una estrategia de análisis para facilitar el procedimiento estadístico al contrastarlos.

En este sentido, el problema de investigación se concreta en la falta de un análisis conjunto de los indicadores de uso problemático de videojuegos, de la creatividad narrativa-gráfica y del rendimiento académico en una misma muestra escolar. Para responder a esta necesidad, se plantea un estudio cuantitativo, descriptivo y correlacional orientado a identificar la presencia, la dirección y la magnitud de las asociaciones entre dichas variables.

Así, con el presente trabajo de investigación se busca entender cómo se relacionan los indicadores de uso problemático de videojuegos con la creatividad narrativa y gráfica, y cómo estas variables se vinculan con el rendimiento académico de los estudiantes de octavo grado.

1.3. Pregunta de investigación

¿Cuál es la relación entre los indicadores de uso problemático de videojuegos evaluados mediante ADITEC-V, la creatividad narrativa-gráfica evaluada mediante PIC-J y el rendimiento académico de los estudiantes de grado octavo de la Institución Educativa Miguel Antonio Caro?

1.4. Preguntas específicas

1. ¿Cómo se caracterizan los indicadores de uso problemático de videojuegos, la creatividad narrativa-gráfica y el rendimiento académico de los estudiantes de grado octavo?
2. ¿Qué relación existe entre los indicadores de uso problemático de videojuegos evaluados mediante el ADITEC-V y la creatividad narrativa evaluada mediante el PIC-J?
3. ¿Qué relación existe entre los indicadores de uso problemático de videojuegos evaluados mediante el ADITEC-V y la creatividad gráfica evaluada mediante el PIC-J?
4. ¿Qué relación existe entre los indicadores de uso problemático de videojuegos evaluados mediante ADITEC-V y el rendimiento académico general y por áreas?

5. ¿Qué relación existe entre la creatividad narrativa, evaluada mediante el PIC-J, y el rendimiento académico de los estudiantes?
6. ¿Qué relación existe entre la creatividad gráfica, evaluada mediante el PIC-J, y el rendimiento académico de los estudiantes?
7. ¿Qué relación presentan el acompañamiento de padres y el comportamiento escolar con el rendimiento académico como variables complementarias del contexto escolar?

1.5. Justificación

Los videojuegos forman parte de las actividades cotidianas de muchos adolescentes y, al mismo tiempo, constituyen una preocupación frecuente para las familias y las instituciones educativas. Las inquietudes suelen centrarse en el tiempo dedicado al juego, en la posible interferencia con las responsabilidades escolares y en cómo ello incide en el rendimiento académico. Sin embargo, estas preguntas no admiten una respuesta general. Jugar videojuegos no implica necesariamente una dificultad académica, del mismo modo que la presencia de indicadores de uso problemático no permite, por sí sola, anticipar cómo se comportarán las calificaciones o las capacidades creativas de un estudiante. Esta incertidumbre hizo necesario examinar el fenómeno en una población concreta y a partir de la información obtenida en su propio contexto escolar.

En la Institución Educativa Miguel Antonio Caro ya se había desarrollado una investigación sobre las relaciones entre el uso problemático de dispositivos móviles, la creatividad narrativa y gráfica y la motivación en estudiantes de secundaria. Rodríguez Camacho y Rodríguez Sánchez (2025) encontraron que dichas relaciones no se presentaban de manera uniforme y señalaron la conveniencia de continuar estudiando estas problemáticas desde las condiciones propias del contexto educativo, mediante la incorporación de otras variables. Esta

experiencia constituyó un antecedente para el presente trabajo, pues permitió ampliar la inquietud, desde el uso del teléfono móvil, hacia los videojuegos y vincularla con el rendimiento académico, una dimensión que no había sido abordada en la investigación anterior. De este modo, el nuevo estudio dio continuidad a una pregunta presente en la institución, pero la orientó hacia otras relaciones relevantes para comprender las prácticas digitales y la experiencia escolar de los estudiantes.

Esta ampliación era necesaria porque la evidencia disponible no permitía sostener una conclusión única sobre la relación entre los videojuegos y el desempeño escolar. Alzahrani y Griffiths (2025) encontraron que varios estudios asociaban el juego problemático con resultados académicos desfavorables, aunque advirtieron las limitaciones de los diseños transversales para establecer la dirección de dicha relación. En contraste, Drummond y Sauer (2014) no hallaron un deterioro generalizado del rendimiento en ciencias, matemáticas o lectura, mientras que Gómez-Gonzalvo et al. (2020) mostraron que los resultados podían variar según la intensidad y las condiciones de uso. La diferencia entre estos hallazgos evidenciaba que no bastaba con preguntar si los adolescentes jugaban videojuegos. La diferencia entre estos hallazgos evidenciaba que no bastaba con preguntar si los adolescentes jugaban videojuegos de manera habitual, sino que era necesario distinguir aquellas formas de uso que podían interferir con las responsabilidades escolares. Esta precisión permitía evitar conclusiones apresuradas y comprender el fenómeno con mayor equilibrio.

El rendimiento académico, por sí solo, tampoco permitía comprender todo lo que ocurre en torno a la experiencia de juego. Los videojuegos pueden involucrar exploración, toma de decisiones, resolución de problemas, construcción de estrategias e interacción con narrativas y representaciones visuales. Granic et al. (2014) señalan que algunas experiencias de juego se

relacionan con procesos cognitivos, motivacionales, emocionales y sociales. No obstante, estas posibilidades no se presentan de la misma manera en todos los videojuegos ni en todos los jugadores. Rahimi y Shute (2021) encontraron que su relación con la creatividad depende, entre otros aspectos, de las mecánicas de juego, de las oportunidades de exploración y construcción y de la forma en que participa el jugador. Al incorporar la creatividad, se permitía entonces reconocer que sus manifestaciones narrativas y gráficas podían relacionarse de manera distinta con los indicadores de uso problemático.

Los antecedentes revisados mostraban, además, que estas relaciones se habían estudiado principalmente de forma aislada. Algunos trabajos analizaban el vínculo entre el juego problemático y el rendimiento académico (Alzahrani & Griffiths, 2025); otros se ocupaban de las posibilidades creativas asociadas a determinadas experiencias de juego (Rahimi & Shute, 2021), mientras que una línea distinta examinaba la relación entre la creatividad y el logro escolar (Manaf et al., 2022; Ruiz-Melero et al., 2025). Esta estrategia de manejo de variables dejaba incompleta la comprensión del uso de los videojuegos que, en la vida escolar, articula prácticas digitales, capacidades creativas y resultados académicos. Al considerar conjuntamente las dimensiones de los instrumentos, se podrá establecer si sus relaciones siguen una misma tendencia o si presentan comportamientos diferenciados entre los estudiantes.

Al acoger el rendimiento académico en la investigación, se permite llevar el debate adonde la preocupación por los videojuegos cobra mayor relevancia para las familias y la escuela. Las calificaciones suelen tomarse como un referente para valorar si una práctica digital favorece o dificulta la experiencia escolar; sin embargo, al atribuirlas a una sola causa, se reduce el proceso en el que intervienen condiciones personales, familiares y educativas. Ruiz-Melero et al. (2025) observan la importancia del contexto familiar y escolar, en la comprensión de las

relaciones entre creatividad y desempeño académico. Desde esta perspectiva, resulta pertinente revisar si los indicadores de uso problemático guardan alguna relación con el rendimiento académico, sin perder de vista el acompañamiento de los padres y el comportamiento escolar como elementos del contexto. De ahí la necesidad de examinar la posible relación entre los indicadores de uso problemático y los resultados escolares, sin perder de vista el acompañamiento familiar y el comportamiento como elementos del contexto.

Contar con evidencia del propio contexto escolar podría contribuir a comprender el lugar de los videojuegos en la vida de los estudiantes. En vez de apoyar las decisiones pedagógicas en casos aislados o en explicaciones generales, el estudio permitía reconocer que no toda práctica de juego supone una dificultad y que ciertas formas de uso pueden requerir un mayor acompañamiento. También aportaba elementos para comprender el papel de la creatividad, del comportamiento escolar y del apoyo familiar en una realidad que no depende de una sola variable. Con ello, las acciones formativas relacionadas con la autorregulación, los hábitos escolares y el uso responsable de las tecnologías podían responder mejor a las condiciones de la comunidad educativa.

Por las razones expuestas, el estudio cobra relevancia tanto para la institución educativa como para el ámbito educativo. El trabajo de investigación presenta una propuesta que puede contribuir al conocimiento sobre los estudiantes colombianos en un ámbito donde son escasos los trabajos de investigación, por cuanto abordan de forma articulada y conjunta los videojuegos, la creatividad y el rendimiento académico. Más que tomar una postura previa frente al juego, buscaba ofrecer una comprensión situada de estas relaciones y un referente para futuras investigaciones y decisiones educativas sobre las prácticas digitales de los adolescentes.

1.6. Objetivos

Los hábitos digitales de los jóvenes en el entorno escolar suscitan preguntas sobre su impacto en la creatividad y el desempeño académico. El estudio tiene como objetivo examinar simultáneamente tres dimensiones: la creatividad gráfica y narrativa, el rendimiento académico y los indicadores de uso problemático de videojuegos en alumnos de octavo grado del Colegio Miguel Antonio Caro.

1.6.1. *Objetivo general*

Analizar la relación entre los indicadores de uso problemático de videojuegos evaluados mediante ADITEC-V, la creatividad narrativa-gráfica evaluada mediante PIC-J y el rendimiento académico en estudiantes de grado octavo de la Institución Educativa Miguel Antonio Caro.

1.6.2. *Objetivos específicos*

1. Caracterizar los indicadores de uso problemático de videojuegos, la creatividad narrativa-gráfica y el rendimiento académico de los estudiantes de grado octavo, a partir de los resultados del ADITEC-V, el PIC-J y los registros académicos institucionales.
2. Analizar la correlación entre los indicadores de uso problemático de videojuegos, evaluados mediante el ADITEC-V, y la creatividad narrativa, evaluada mediante el PIC-J.
3. Establecer la correlación entre los indicadores de uso problemático de videojuegos evaluados mediante el ADITEC-V y la creatividad gráfica evaluada mediante el PIC-J.
4. Analizar la correlación entre los indicadores de uso problemático de videojuegos evaluados mediante el ADITEC-V y el rendimiento académico general y por áreas.
5. Establecer la correlación entre la creatividad narrativa, evaluada mediante el PIC-J, y el rendimiento académico general y por áreas.

6. Analizar la correlación entre la creatividad gráfica, evaluada mediante el PIC-J, y el rendimiento académico general y por áreas.
7. Explorar la relación entre el acompañamiento de padres, el comportamiento escolar y el rendimiento académico como variables complementarias del contexto escolar.

1.7. Alcance y delimitaciones del estudio

El estudio se orientó a describir los indicadores de uso problemático de videojuegos, la creatividad narrativa y gráfica y el rendimiento académico, así como a examinar las relaciones observadas entre estas variables. Su alcance correlacional permitió establecer la existencia o ausencia de asociaciones y reconocer su dirección y magnitud, sin atribuir a una variable la capacidad de producir cambios en otra.

La investigación se circunscribió a 94 estudiantes de grado octavo de la Institución Educativa Miguel Antonio Caro, sede principal, ubicada en Funza, Cundinamarca. La muestra estuvo conformada por estudiantes de los cursos 805, 806 y 807, quienes contaban con información disponible en los instrumentos aplicados y en los registros académicos institucionales. Los hallazgos, por consiguiente, corresponden a este grupo y deben comprenderse a la luz de las condiciones del contexto escolar en el que se desarrolló el estudio.

La interpretación de las variables también quedó condicionada por la información recopilada. Los puntajes del ADITEC-V se consideraron indicadores cuantitativos del uso problemático de videojuegos y no un diagnóstico clínico individual. El PIC-J permitió examinar manifestaciones específicas de la creatividad narrativa y gráfica, sin pretender abarcar la totalidad de la capacidad creativa de los estudiantes. Por su parte, el rendimiento académico se abordó mediante el promedio general y los promedios por áreas, complementados con el análisis de algunas asignaturas. El acompañamiento de padres y el comportamiento escolar aportaron

elementos del contexto para interpretar los resultados académicos, pero no se asumieron como explicaciones únicas de estos.

El estudio no contó con información sistemática sobre las características particulares de la práctica de juego, como su duración, género, modalidad o finalidad. Tampoco incluyó otras condiciones que podrían relacionarse con la experiencia escolar, entre ellas los hábitos de sueño, los procesos ejecutivos y espaciales, la motivación académica o las condiciones socioeconómicas. Debido al carácter no experimental y transversal de la investigación, los resultados permiten identificar asociaciones en un momento determinado, pero no establecer su dirección temporal, demostrar relaciones causales ni generalizar los hallazgos a otras poblaciones escolares.

Antecedentes y marco conceptual

2.1. Antecedentes de investigación

Jugar videojuegos puede constituir una práctica recreativa, un espacio de interacción y una experiencia que involucra decisiones, estrategias, resolución de problemas y construcción narrativa. También puede entrar en tensión con las responsabilidades escolares cuando surgen dificultades para regular su uso. Esta doble posibilidad explica por qué no basta con preguntar si los adolescentes juegan o cuánto tiempo dedican a esta actividad. Sus relaciones con la creatividad y el rendimiento académico varían según la experiencia de juego, las condiciones en que ocurre y la manera en que se integra con la vida familiar, escolar y personal (Granic et al., 2014; Gómez-Gonzalvo et al., 2020; Rahimi & Shute, 2021).

Los antecedentes revisados no conducen a una respuesta única. Una parte de la literatura se ha ocupado de las posibles relaciones entre el uso problemático de los videojuegos y el desempeño escolar, mientras que otros estudios han explorado las oportunidades creativas

asociadas al juego. A estas perspectivas se suman las investigaciones que examinan la creatividad en relación con el rendimiento académico. Al poner en diálogo estos trabajos, surgen coincidencias, resultados divergentes y preguntas que aún permanecen abiertas. La revisión que sigue se organiza en torno a esas tensiones para reconocer qué se sabe sobre cada relación y qué elementos justifican su análisis conjunto en estudiantes adolescentes.

2.1.1. *Videojuegos, uso problemático y rendimiento académico*

El panorama ofrecido por la literatura no es uniforme. Alzahrani y Griffiths (2025) examinaron la relación entre el juego problemático y el rendimiento académico mediante una revisión sistemática realizada de acuerdo con las orientaciones PRISMA. Incluyeron 27 estudios empíricos en los que el juego problemático se evaluó mediante instrumentos de detección y el desempeño académico mediante calificaciones o promedios. Aunque 24 investigaciones reportaron asociaciones negativas entre ambas variables, los resultados variaron según el diseño, la población estudiada y la dirección considerada en los análisis. Los trabajos más antiguos tendían a presentar el juego problemático como predictor de un menor rendimiento, mientras que varios estudios recientes no confirmaron esa dirección o indicaron que un bajo desempeño podía anteceder a las dificultades relacionadas con el juego. La revisión muestra, entonces, una asociación frecuente, pero aún insuficiente para determinar cuál de las dos condiciones aparece primero o si una explica directamente a la otra.

Una de las claves para comprender esta diversidad radica en el fenómeno que evalúa cada investigación. Algunos estudios se centran en indicadores de juego problemático, mientras que otros consideran únicamente la frecuencia con la que los adolescentes juegan. Ambas aproximaciones no son equivalentes: jugar de manera habitual o incluso diaria no supone necesariamente dificultades para regular la actividad ni interferencias en otros ámbitos de la vida.

Drummond y Sauer (2014) ya habían señalado que las asociaciones desfavorables observadas en formas problemáticas de juego no necesariamente se mantenían al analizar el uso no problemático. Antes de comparar los resultados, es necesario, por tanto, reconocer qué forma de vinculación con los videojuegos fue examinada en cada estudio.

Esta diferencia se aprecia al contrastar los trabajos sobre el uso habitual. Drummond y Sauer (2014) reanalizaron los datos de PISA 2009 correspondientes a más de 192.000 estudiantes de aproximadamente 15 años, procedentes de 7.423 escuelas de 22 países. La frecuencia de juego en modalidades individuales y multijugador se comparó con las puntuaciones en pruebas estandarizadas de ciencias, matemáticas y lectura mediante modelos multinivel que consideraron las diferencias entre escuelas y países. Las variaciones en el desempeño fueron mínimas y no evidenciaron un descenso académico generalizado a medida que aumentaba la frecuencia de juego. Gómez-Gonzalvo et al. (2020), en cambio, estudiaron a 1.502 alumnos de educación secundaria de la Comunidad Valenciana mediante un diseño transversal ex post facto y un cuestionario validado. Encontraron que quienes dedicaban más tiempo a jugar durante los días escolares suspendían un mayor número de asignaturas, mientras que el uso moderado y una mayor concentración del juego durante el fin de semana se asociaban con resultados más favorables. La diferencia entre ambos trabajos no implica que uno invalide al otro. Drummond y Sauer utilizaron pruebas estandarizadas y una muestra internacional; Gómez-Gonzalvo et al. examinaron la distribución semanal del tiempo de juego y la contrastaron con indicadores escolares. Sus hallazgos muestran que la asociación puede cambiar según la intensidad, el momento de uso, el contexto y la manera como se evalúa el desempeño.

En Colombia, Fuentes Fuentes y Pérez Castro (2015) abordaron esta problemática con 480 estudiantes varones, usuarios de videojuegos, pertenecientes a los grados sexto a undécimo

de cinco instituciones educativas públicas de Sincelejo. Mediante una encuesta con preguntas abiertas y cerradas y un análisis descriptivo, indagaron por el tiempo destinado al juego, las actividades que podían ser desplazadas y los cambios percibidos en el rendimiento y el comportamiento. El 81,8 % de los participantes se ubicó en la categoría de bajo rendimiento académico. Además, los autores indicaron que se presentaban alteraciones en las rutinas de alimentación y sueño, así como conductas agresivas e aislamiento, junto con el desarrollo de ciertas habilidades y estrategias de pensamiento.

Este antecedente es de valor porque está más cercano a la población escolar colombiana, aunque sus resultados se deben leer de acuerdo con la alcance del estudio. La investigación contó sólo con estudiantes que ya utilizaban videojuegos y recogió la información académica a través de una encuesta elaborada para ese trabajo, sin contrastarla con los registros institucionales, ni utilizar un instrumento estandarizado que diferencie el uso frecuente del problemático. Sus hallazgos permiten reconocer una preocupación presente en las instituciones educativas del país, pero dejan pendiente establecer si los indicadores de uso problemático se asocian con el desempeño académico y cuál podría ser la magnitud de esa relación.

La revisión de estos antecedentes deja una conclusión provisional: jugar videojuegos no se relaciona de manera uniforme con un menor rendimiento académico. Las asociaciones desfavorables son más frecuentes cuando se estudia un patrón de juego problemático o intensivo, mientras que los trabajos que se centran en el uso habitual muestran resultados pequeños, variables o inexistentes (Alzahrani & Griffiths, 2025; Drummond & Sauer, 2014; Gómez-Gonzalvo et al., 2020). En el contexto colombiano todavía es limitada la evidencia que contrasta indicadores diferenciados de uso problemático con calificaciones institucionales. Allí se encuentra el vacío que orienta el presente estudio: examinar esa posible asociación en una

población escolar concreta, sin asumir que los videojuegos explican por sí solos las dificultades académicas.

2.1.2. *Videojuegos y creatividad*

Un videojuego puede exigir que el jugador tome decisiones, encuentre soluciones a situaciones cambiantes y explore y desarrolle estrategias. Según Granic et al. (2014), estas prácticas podrían estar relacionadas con procesos de motivación, cognitivos, emocionales y sociales; por lo tanto, se podría sostener que algunos contextos de juego promueven formas creativas de pensar. Esta alternativa posibilita que el punto de vista sobre los videojuegos se extienda más allá del riesgo, pero no permite darles el mismo potencial en cualquier circunstancia. Lo que es significativo se encuentra en el contexto de la experiencia: qué acciones están permitidas en el juego, de qué forma participa el jugador y qué tipo de creatividad se toma en cuenta.

El análisis de Rahimi y Shute (2021) facilita la comprensión de la gama de resultados existentes. Los autores analizaron 16 estudios realizados entre 2006 y 2019 con personas desde preescolar hasta la universidad. Estos estudios se realizaron mediante diseños observacionales, experimentales, perceptivos, correlacionales y cuasiexperimentales. Los hallazgos mostraron mayor consistencia al analizar experiencias específicas. Las experiencias específicas incluyeron videojuegos de construcción abierta, rompecabezas y simulaciones. Los videojuegos de construcción abierta, los rompecabezas y la simulación ofrecieron más oportunidades para explorar, diseñar y buscar soluciones. Las soluciones no surgieron de forma automática. Los participantes no recibieron las soluciones. En contraste, al considerar solo la duración del tiempo de juego, algunos estudios reportaron asociaciones positivas. Otros estudios no hallaron relación. Otros estudios señalaron efectos desfavorables. En conjunto, la revisión mostró que las

conclusiones cambiaban. Cambiaban según el diseño de los estudios y la forma en que se evaluaba la creatividad.

La manera de entender y medir la creatividad aporta otra explicación a las diferencias observadas. El experimento de Moffat y cols. (2017) se realizó con 21 estudiantes universitarios de entre 18 y 30 años, quienes fueron divididos en 3 grupos que jugaron a *Minecraft, Portal 2* o *Serious Sam*. Los participantes realizaron pruebas de pensamiento divergente centradas en evaluar la fluidez, la originalidad y la flexibilidad, antes y después de una sesión de 30 minutos. No se registraron cambios significativos en las dos primeras dimensiones. La flexibilidad, por su parte, aumentó tras jugar a *Portal 2* y a *Serious Sam*, mientras que en *Minecraft* no se observó una diferencia estadísticamente significativa. El resultado indica que una misma experiencia no modifica necesariamente la creatividad en su conjunto: algunos componentes pueden variar y otros permanecer inalterados.

Estos resultados tienen un alcance limitado. La muestra estuvo compuesta únicamente por siete participantes en cada condición; la exposición duró 30 minutos y las respuestas pudieron verse afectadas por la familiaridad o por lo que disfrutaban de los videojuegos. Además, los autores admitieron que los cambios detectados eran temporales y que necesitaban ser replicados. El estudio reveló la necesidad de especificar qué expresión creativa se investiga y de no tratarla como una capacidad única y homogénea, más que confirmar que un género estimula la creatividad.

Los resultados fueron más consistentes al examinar experiencias concretas. Entre las experiencias concretas estaban los videojuegos de simulación, los de construcción abierta y los rompecabezas. Se brindó más oportunidad de explorar, diseñar y buscar soluciones gracias a los juegos de simulación, los rompecabezas y los videojuegos de construcción abierta. Las

soluciones no se generaron automáticamente. Las soluciones no fueron entregadas a los participantes. Por otro lado, al considerar únicamente el tiempo de juego, algunas investigaciones señalaron vínculos positivos. Otras investigaciones no encontraron ningún vínculo. Otros estudios indicaron consecuencias adversas. En resumen, la revisión reveló que las conclusiones variaban. Varían según el diseño de los estudios y la manera en que se evalúa la creatividad.

El trabajo de Cheng (2025) aportó motivación y fantasía al debate sobre los videojuegos y la creatividad. La motivación para jugar, la imaginación basada en la experiencia y la creatividad se relacionaron positivamente, a partir de una encuesta aplicada a 202 estudiantes universitarios taiwaneses y de una fase experimental con 12 participantes que jugaron a *Genshin Impact* o *Roblox* durante cuatro semanas. La imaginación, además, mediaba entre la motivación y los resultados creativos, lo que indicaba que la implicación del jugador y la actividad imaginativa desarrollada en el juego influyen en los logros creativos. Sin embargo, sus conclusiones deben tomarse con pinzas, ya que en la fase experimental se trabajó con un número reducido de sujetos, sólo se utilizaron dos videojuegos y no se controlaron del todo las actividades digitales realizadas fuera de las sesiones.

Así, la evidencia examinada ofrece una respuesta detallada. Si bien los videojuegos pueden fomentar la exploración, la resolución de problemas y el desarrollo de respuestas creativas, estas posibilidades no se dan únicamente con la exposición. Según Cheng (2025), Moffat et al. (2017), Rahimi y Shute (2021) y Vázquez-Martín et al. (2025), la relación depende de las acciones posibles, del nivel de participación, de la imaginación, del contexto y de la escala creativa que se evalúa. Por lo tanto, al hablar de videojuegos y creatividad, es necesario reconocer tanto las particularidades del entorno digital como las disparidades entre sus participantes.

Los antecedentes se han centrado principalmente en la frecuencia de juego, los géneros utilizados, las características de experiencias concretas y su potencial creativo. El vacío se produce cuando la pregunta se vuelve hacia los problemas que plantea el control del uso y su posible relación con manifestaciones diferenciadas de la creatividad. Tampoco se puede suponer que los resultados obtenidos en las pruebas de fluidez, originalidad o flexibilidad representen de la misma manera la producción narrativa y gráfica de los adolescentes. Este estudio se sitúa en este punto: analiza la posible relación entre los indicadores de uso problemático y estos dos componentes creativos en una población escolar, sin asumir de antemano que la práctica de juego los favorece o perjudica.

2.1.3. *Creatividad y rendimiento académico*

La evidencia acumulada sugiere que la creatividad y el rendimiento académico tienden a asociarse positivamente, aunque dicha asociación varía según el nivel educativo y el tipo de evaluación. Manaf y Cols. (2022) abordaron esta cuestión mediante un metaanálisis de 41 estudios con 9.675 participantes. De los estudios incluidos, 28 pertenecían a estudiantes de primaria y secundaria, y 13 a población universitaria. El análisis incluyó las correlaciones reportadas y ajustó los efectos por los tamaños de muestra y los errores de medición. La estimación conjunta reveló una asociación positiva de magnitud moderada, que se mantuvo al diferenciar entre educación escolar y superior, siendo algo mayor en el primer grupo. Este resultado permite reconocer una tendencia consistente, pero no permite establecer que la creatividad sea la que determine las calificaciones. También deja pendiente una pregunta importante: qué manifestaciones creativas participan de manera más clara en esa relación, dado que los estudios emplearon diferentes instrumentos y medidas de desempeño.

El trabajo de González Moreno y Molero Jurado (2023) se realizó con una muestra de 743 estudiantes de secundaria de entre 14 y 19 años, procedentes de diferentes centros educativos de la ciudad de Almería (España), y tuvo como objetivo estudiar la relación entre creatividad, autoestima, estrés y rendimiento escolar. Se representó el rendimiento a partir de dos situaciones reportadas por los participantes: haber reprobado alguna asignatura y haber repetido curso. Los resultados mostraron que quienes no habían repetido obtuvieron más puntos de creatividad que quienes sí lo habían hecho. También, la creatividad se relacionó positivamente con el autoconcepto y mediaba entre la repetición de curso y esta variable, sin embargo, no se encontró asociación significativa con el estrés.

El estudio permite ubicar la creatividad dentro de una experiencia adolescente en la que intervienen la trayectoria escolar y la valoración personal, aunque su diseño transversal no permite establecer la dirección de dichas relaciones. También deben considerarse las características de las medidas empleadas: tanto la creatividad como las demás variables personales se obtuvieron mediante autoinforme, y el rendimiento no procedía de calificaciones institucionales, sino de indicadores dicotómicos relacionados con la reprobación y la repetición.

Ruiz-Melero et al. (2025) realizaron una revisión bajo los lineamientos PRISMA, consolidando la evidencia sobre adolescentes de 11 a 18 años. Se revisaron un total de 37 estudios empíricos, publicados entre 2000 y febrero de 2024, e informaron datos de 22.590 participantes, mayoritariamente de Europa y Asia. Los trabajos fueron agrupados en tres enfoques: 21 sobre la relación entre la creatividad y el rendimiento académico, 9 sobre el papel del contexto familiar y 7 sobre los estilos parentales.

Los hallazgos mostraron mayor consistencia al analizar experiencias específicas. Las experiencias específicas incluyeron videojuegos de construcción abierta, rompecabezas y

simulaciones. Los videojuegos de construcción abierta, los rompecabezas y la simulación ofrecieron más oportunidades para explorar, diseñar y buscar soluciones. Las soluciones no surgieron de forma automática. Los participantes no recibieron las soluciones. En contraste, al considerar solo la duración del tiempo de juego, algunos estudios reportaron asociaciones positivas. Otros estudios no hallaron relación. Otros estudios señalaron efectos desfavorables. En conjunto, la revisión mostró que las conclusiones cambiaban. Cambiaban según el diseño de los estudios y la forma en que se evaluaba la creatividad.

En esta investigación, el acompañamiento de los padres puede contribuir a contextualizar los resultados, pero no se utiliza como explicación causal de las asociaciones encontradas.

Otra forma de comprender la variabilidad consiste en diferenciar entre los rasgos creativos y las áreas escolares. Sainz-Gómez et al. (2026) estudiaron a 125 estudiantes de primer curso de educación secundaria, de entre 12 y 14 años, pertenecientes a una institución pública de la Región de Murcia, España. La personalidad creativa fue evaluada mediante la Escala de Personalidad Creadora de Garaigordobil y Pérez, y el rendimiento se obtuvo de las calificaciones escolares. Las asignaturas se agruparon en áreas STEM (Biología, Tecnología y Matemáticas) y no STEM (Lengua, Geografía, Artes, Educación Física, Francés e Inglés). Se encontraron asociaciones positivas, de baja a moderada, entre algunos factores de la personalidad creativa y el desempeño en ambos grupos. La capacidad para identificar y resolver problemas mostró la relación más consistente y fue el único factor que contribuyó de manera significativa a la predicción estadística del rendimiento en STEM y no STEM. Otros rasgos, como la independencia, el autoconcepto creativo, la inventiva, el gusto por el riesgo, la construcción y el sentido del humor, no mostraron relaciones significativas con las calificaciones.

Este antecedente se relaciona con el contexto de la investigación, ya que trabaja con alumnos de los primeros grados de secundaria, emplea registros escolares y distingue el rendimiento por áreas. Sin embargo, su alcance es diferente: mientras que en la investigación se utiliza la autoinformación para evaluar comportamientos y características de la personalidad, el PIC-J evalúa producciones realizadas en tareas gráficas y narrativas. La comparación apoya la conveniencia de analizar tanto el rendimiento como la creatividad, sin embargo, no determina qué elemento examinado tendrá una mayor relación.

El vínculo entre la creatividad y el rendimiento académico suele ser positivo en términos generales, pero no implica una correlación estable entre dos competencias generales. La magnitud de su condición familiar y personal, el instrumento, el área escolar, el nivel educativo, la creatividad y el indicador académico varían (González Moreno & Molero Jurado, 2023; Manaf et al., 2022; Ruiz-Melero et al., 2025; Sainz-Gómez et al., 2026). Los resultados respaldan el análisis de la relación, pero no permiten concluir que la creatividad genere notas más altas ni que todas sus manifestaciones se vinculen con el rendimiento de la misma manera.

La diferenciación ofrecida por el PIC-J permite avanzar en esta cuestión. El instrumento proporciona puntuaciones específicas para la creatividad narrativa y gráfica (Artola et al., 2022). Las tareas narrativas valoran la generación, la variedad y la originalidad de las ideas expresadas verbalmente, mientras que las gráficas consideran la originalidad, la elaboración, los títulos y los detalles incorporados en las producciones visuales. Esta estructura permite examinar si las asociaciones con las calificaciones se presentan en uno de los componentes, en ambos o de manera distinta, sin anticipar cuál mostrará mayor consistencia.

Entre los antecedentes revisados, son menos frecuentes los estudios que contrastan producciones narrativas y gráficas diferenciadas con registros académicos institucionales en

adolescentes. El vacío no consiste, entonces, en determinar nuevamente si existe alguna relación general entre creatividad y rendimiento, sino en precisar cómo se comporta cuando ambos constructos se examinan por componentes y áreas. En este punto se sitúa la investigación: analiza por separado la creatividad narrativa y gráfica y su asociación con el rendimiento general y por áreas, incorporando el acompañamiento de los padres únicamente como información contextual.

2.1.4. *Síntesis de antecedentes y pertinencia del estudio*

Leídos en conjunto, los antecedentes convergen en una advertencia metodológica: los videojuegos, la creatividad y el rendimiento académico pierden precisión al examinarse con categorías demasiado generales. En los estudios sobre videojuegos, las conclusiones cambian al diferenciar la frecuencia de juego de los indicadores de uso problemático; en el análisis de la creatividad, al reconocer sus componentes y las condiciones de la experiencia; y en el rendimiento, al distinguir entre medidas globales y desempeño por áreas. El patrón común no consiste en una relación uniforme, sino en la sensibilidad de los hallazgos a la forma como se delimitan y evalúan los constructos (Alzahrani & Griffiths, 2025; Drummond & Sauer, 2014; Gómez-Gonzalvo et al., 2020; González Moreno & Molero Jurado, 2023; Manaf et al., 2022; Rahimi & Shute, 2021; Ruiz-Melero et al., 2025; Sainz-Gómez et al., 2026).

Esta convergencia modifica la manera de plantear el problema. Más que preguntar, en términos generales, si los videojuegos se relacionan con la creatividad o con las calificaciones, resulta necesario establecer qué indicadores se comparan, en qué población y mediante qué métodos de medición. Desde esta perspectiva, los posibles vínculos entre el uso problemático, la creatividad narrativa y gráfica y el desempeño escolar deben examinarse sin presuponer que estos mantienen la misma dirección o magnitud.

En la revisión realizada, los antecedentes correspondientes a población escolar colombiana fueron menos numerosos y se concentraron principalmente en aproximaciones descriptivas o de alcance local. Fuentes Fuentes y Pérez Castro (2015) aportaron una referencia pertinente al estudiar las implicaciones educativas y sociales de los videojuegos en escolares de Sincelejo. Su investigación, sin embargo, no integró, mediante análisis correlacionales, indicadores de uso problemático, componentes diferenciados de la creatividad y registros académicos institucionales. Esta característica no invalida los aportes de la evidencia internacional, pero sí hace necesario contrastarlos en el contexto escolar colombiano.

El presente estudio responde a ese espacio de análisis mediante la aplicación del ADITEC-V y del PIC-J, así como mediante el uso de registros académicos de estudiantes de grado octavo. Su aporte no radica únicamente en reunir las tres variables, sino en examinarlas con niveles de diferenciación compatibles: indicadores de uso problemático, componentes narrativo y gráfico de la creatividad, y rendimiento general y por áreas. Esta organización permite comparar los patrones observados en una población concreta, manteniendo el alcance correlacional del diseño y evitando interpretaciones causales o diagnósticas.

2.2. Marco conceptual

El marco conceptual precisa el sentido en que se emplean los constructos centrales del estudio y su correspondencia con las medidas utilizadas. Se centra en los indicadores de uso problemático de videojuegos, la creatividad narrativa y gráfica, y el rendimiento académico. Estas delimitaciones proporcionan las categorías necesarias para interpretar las asociaciones encontradas dentro del alcance correlacional de la investigación.

2.2.1. *Videojuegos e indicadores de uso problemático*

En este trabajo, los videojuegos se entienden como entornos digitales interactivos en los que el jugador actúa de acuerdo con reglas, objetivos y sistemas de retroalimentación. La actividad puede desarrollarse de manera individual o compartida e involucrar decisiones, retos y distintas formas de interacción visual, narrativa o social. Esta definición permite reconocer el videojuego como una práctica habitual entre adolescentes, sin atribuirle, por sí mismo, efectos favorables o desfavorables.

Para delimitar el constructo, se distingue entre el uso habitual, el intensivo y el problemático. El uso habitual forma parte de las actividades recreativas sin interferir de manera apreciable con otras responsabilidades. El intensivo implica una frecuencia o una duración elevadas, aunque esta característica no indica por sí sola la existencia de dificultades. El uso adquiere un carácter problemático cuando surgen obstáculos para regular la conducta de juego o cuando esta desplaza las actividades escolares, familiares, sociales o personales. De este modo, la frecuencia constituye una característica del uso, pero no un criterio suficiente para considerarlo problemático.

En la investigación, este constructo se mide mediante el ADITEC-V, componente del sistema ADITEC destinado a identificar posibles dificultades relacionadas con los videojuegos. El instrumento comprende cuatro dimensiones: juego compulsivo, abstinencia, tolerancia e interferencia, y problemas asociados y escape (Chóliz et al., 2016). El juego compulsivo se refiere a la dificultad para controlar o detener la actividad pese a otras obligaciones. La abstinencia comprende el malestar que puede aparecer cuando no se juega. La dimensión de tolerancia e interferencia considera la necesidad de dedicar más tiempo y de desplazar otras

responsabilidades. Por último, los problemas asociados y escape abarcan los conflictos cotidianos vinculados con la actividad y su utilización como forma de evasión.

Los puntajes obtenidos permiten distinguir diferentes manifestaciones de la relación del estudiante con los videojuegos, más allá de determinar si juega o cuánto tiempo dedica a esta actividad. En el análisis se emplean como indicadores cuantitativos para examinar su posible asociación con la creatividad narrativa y gráfica, así como con el rendimiento académico. No se interpretan como diagnósticos individuales ni permiten, por sí solos, determinar la existencia de un trastorno clínico.

2.2.2. *Creatividad narrativa-gráfica y evaluación mediante el PIC-J*

En esta investigación, la creatividad se entiende como la capacidad de generar respuestas variadas, originales y pertinentes ante una tarea o situación. En el ámbito educativo no se limita a la expresión artística, pues también interviene en la formulación de alternativas, la organización de ideas, la resolución de problemas y la comunicación de lo producido. Se reconoce, por tanto, que puede manifestarse de distintas maneras en las actividades escolares.

El estudio se centra en dos componentes: el narrativo y el gráfico. La creatividad narrativa comprende la producción verbal o escrita de ideas, la variación de enfoques y la elaboración de respuestas, relatos o explicaciones. La creatividad gráfica se manifiesta mediante producciones visuales que desarrollan y comunican una idea. La diferenciación entre ambos componentes permite examinarlos por separado, sin asumir que presenten el mismo comportamiento.

Para su evaluación se utilizó el PIC-J. En el componente narrativo, el instrumento contempla la fluidez, la flexibilidad y la originalidad. La fluidez corresponde a la cantidad de ideas o respuestas generadas; la flexibilidad, a la diversidad de categorías o enfoques empleados;

y la originalidad, al carácter novedoso o poco frecuente de las producciones. En el componente gráfico se valoran la originalidad, la elaboración, los títulos y los detalles especiales, relacionados, respectivamente, con la novedad de la representación, su nivel de desarrollo, el significado atribuido mediante un título y la incorporación de elementos que enriquecen la composición (Artola et al., 2022).

Estas dimensiones pueden examinarse individualmente o mediante los puntajes de síntesis narrativo, gráfico y narrativo-gráfico. En el trabajo, este último se interpreta como una integración de los componentes del instrumento y no como una medida de todas las formas posibles de creatividad del estudiante. Esta delimitación orienta la lectura de los resultados y su contraste con los indicadores de uso problemático de videojuegos y el rendimiento académico.

2.2.3. *Rendimiento académico y registros escolares*

En esta investigación, el rendimiento académico se entiende como el desempeño del estudiante consignado en los registros escolares. Las calificaciones constituyen una aproximación a los aprendizajes alcanzados en las asignaturas, de acuerdo con los criterios de evaluación definidos por la institución. No representan una valoración completa de las capacidades del estudiante, pues pueden estar asociadas a condiciones personales, familiares, pedagógicas e institucionales.

En la investigación, los datos académicos se clasificaron en tres categorías: promedios generales, promedios por áreas y calificaciones por materia. Esta organización posibilita la verificación de si las asociaciones con otras variables mantienen un comportamiento similar en los diversos campos de formación y permite analizar el rendimiento global. Las áreas definidas y que se tomaron en cuenta fueron la básica, la tecnocreativa, la comunicativa, la social humana y la corporal.

Las valoraciones institucionales, inicialmente expresadas en categorías cualitativas, se transformaron en una escala numérica de 2.0 a 5.0 para realizar los análisis estadísticos. Esta conversión facilita la comparación de los datos, pero no convierte las calificaciones en una prueba estandarizada ni en una medida absoluta del aprendizaje. Su interpretación permanece vinculada al sistema de evaluación de la institución y al periodo académico del que procede.

Los registros académicos se utilizan para examinar su asociación con los indicadores del ADITEC-V y los componentes narrativo y gráfico del PIC-J. Los resultados serán interpretados según la dirección, magnitud y el nivel de significancia alcanzado en las relaciones encontradas, en el análisis correlacional realizado en la investigación.

2.2.4. *Variables contextuales complementarias: acompañamiento familiar y comportamiento escolar*

Además de las variables centrales, la investigación incluyó el acompañamiento familiar y el comportamiento escolar como referentes complementarios del entorno educativo. Aunque no forman parte del núcleo del modelo correlacional, ayudan a situar las asociaciones observadas y a evitar que el rendimiento académico se interprete exclusivamente a partir de las características individuales del estudiante o de su relación con los videojuegos.

El acompañamiento familiar corresponde al seguimiento del proceso educativo realizado por padres, acudientes u otras personas responsables, de acuerdo con la valoración consignada por la institución. En el estudio se emplea como un indicador acotado del apoyo al proceso escolar; por tanto, no describe de manera integral las relaciones familiares, las prácticas de crianza ni las condiciones del hogar. Su alcance se limita al nivel de acompañamiento consignado en los registros disponibles.

El comportamiento escolar se evalúa conforme a los criterios de la institución para valorar aspectos como la convivencia, el cumplimiento de los acuerdos y la participación en la dinámica educativa. No equivale a una evaluación psicológica de la personalidad o la conducta del estudiante. Tanto este indicador como el acompañamiento familiar se incorporaron en análisis secundarios, y las relaciones encontradas se interpretan como asociaciones entre los datos escolares, sin atribuirles efectos directos sobre las calificaciones.

2.2.5. *Articulación conceptual del modelo correlacional*

El modelo conceptual reúne tres ejes previamente delimitados: los indicadores de uso problemático de videojuegos, la creatividad narrativa y gráfica y el rendimiento académico. Su organización no establece causalidad, sino asociaciones que se examinan en la población o muestra seleccionada.

El análisis vincula los indicadores del ADITEC-V con las dimensiones del componente narrativo y gráfico del PIC-J, así como con el rendimiento académico mediante el promedio general y el logrado por áreas. El acompañamiento de los padres y el comportamiento escolar se incorporan como referentes complementarios para situar los resultados en el entorno educativo de los estudiantes.

Los instrumentos y registros académicos conservan el alcance establecido en los apartados anteriores: el ADITEC-V aporta indicadores cuantitativos de posibles dificultades en la regulación del juego; el PIC-J valora producciones creativas, tanto narrativas como gráficas; y los registros académicos representan el desempeño consignado por la institución. En consecuencia, las relaciones se interpretan según su dirección y magnitud, sin convertirlas en diagnósticos individuales ni en explicaciones causales.

Esta articulación enlaza el problema, los objetivos y el análisis estadístico, y proporciona una base común para interpretar los patrones encontrados en estudiantes de grado octavo. La operacionalización de las variables y los procedimientos utilizados para contrastarlas se desarrollan en el capítulo metodológico.

Metodología

Este capítulo describe la ruta metodológica empleada para examinar las relaciones entre los indicadores de uso problemático de videojuegos, la creatividad narrativa y gráfica y el rendimiento académico de estudiantes de grado octavo. Se presentan el enfoque y el diseño de la investigación, el contexto institucional, la población y la muestra, las variables e instrumentos, el procedimiento seguido para organizar y tratar la información, el plan de análisis estadístico y las consideraciones éticas que orientaron el manejo de los datos y la participación de los estudiantes.

3.1. Enfoque y tipo de diseño

La investigación se desarrolló desde un enfoque cuantitativo, dado que se trabajó con datos numéricos obtenidos mediante instrumentos estandarizados y registros institucionales de calificaciones. Este enfoque permitió organizar la información y examinar las relaciones entre las variables mediante procedimientos estadísticos.

Se adoptó un diseño no experimental, de corte transversal y alcance descriptivo-correlacional. Las variables se observaron sin intervención ni manipulación por parte del investigador, tal como se presentaron en el contexto escolar. La información se obtuvo en un único momento de observación, correspondiente al periodo académico analizado, sin realizar seguimiento de los estudiantes a lo largo del tiempo.

El alcance descriptivo permitió establecer las características de los puntajes obtenidos en el ADITEC-V y el PIC-J, así como de las calificaciones registradas por la institución. El

componente correlacional se orientó a determinar la significación estadística, la dirección y la magnitud de las relaciones entre las medidas consideradas. Este diseño es adecuado cuando se estudian variables en un periodo definido y se examinan sus asociaciones sin modificar las condiciones en las que se manifiestan (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018).

En correspondencia con este diseño, los resultados se interpretaron como relaciones estadísticas entre los puntajes de los instrumentos y los registros académicos. Su alcance no permite determinar si las variaciones observadas en una variable producen cambios directos en otra.

3.2. Contexto, población y muestra

La investigación se realizó en la sede principal de la Institución Educativa Miguel Antonio Caro, ubicada en el municipio de Funza, Cundinamarca. La población accesible estuvo conformada por estudiantes de grado octavo pertenecientes a los cursos 805, 806 y 807 durante el periodo académico analizado.

La selección de estos grupos estuvo vinculada a un estudio previo desarrollado en la misma institución por Rodríguez Camacho y Rodríguez Sánchez (2025), en el que se aplicaron el ADITEC-M, el PIC-J y el MSLQ a estudiantes de octavo y de undécimo grado. Los cursos 805, 806 y 807 formaron parte de aquella muestra, seleccionada intencionalmente según criterios de accesibilidad y autorización institucional. Las gestiones adelantadas por los profesores y su colaboración con el colegio facilitaron la continuidad del proceso y el acceso a los datos requeridos para examinar el uso problemático de los videojuegos, así como la creatividad y el rendimiento académico.

Otra característica que motivó la investigación fue la ausencia de una restricción institucional general sobre el uso de los videojuegos. Esta condición no se consideró una

intervención ni se incorporó como variable independiente; constituyó un elemento del contexto que llevó a indagar si los indicadores de uso problemático guardaban alguna relación con las calificaciones. En consecuencia, el trabajo no evalúa el efecto de una política escolar, sino las asociaciones observadas en una población concreta.

La muestra fue no probabilística y de tipo intencional, pues se trabajó con los tres cursos vinculados al proceso anterior y con los estudiantes que disponían de datos en las fuentes consideradas. La base consolidada reunió 94 casos: 30 del curso 805, 34 del 806 y 30 del 807. La cantidad de registros válidos varió según la fuente: 94 para las variables académicas, 82 para el ADITEC-V y 91 para el PIC-J. Por esta razón, el número de estudiantes incluido en cada análisis dependió de las medidas comparadas.

Los casos con datos parciales se conservaron en la base siempre que contaran con información válida en al menos una de las fuentes. Las respuestas o registros ausentes se trataron como datos faltantes y no se reemplazaron por cero ni por valores estimados. En los análisis descriptivos se emplearon los casos disponibles para cada variable y, en las correlaciones, los que presentaban información en ambas medidas examinadas. Así se aprovecharon los datos existentes sin introducir valores artificiales.

3.3. Variables de estudio y modelo de análisis.

Las variables centrales se agruparon en tres conjuntos: indicadores de uso problemático de videojuegos, creatividad narrativa y gráfica, y rendimiento académico. Para su medición se utilizaron, respectivamente, el ADITEC-V, el PIC-J y los registros escolares.

Los indicadores de uso problemático comprendieron las dimensiones de juego compulsivo, abstinencia, tolerancia e interferencia, y problemas asociados y escape, además del puntaje total del ADITEC-V. En el componente narrativo de la creatividad se consideraron la fluidez, la

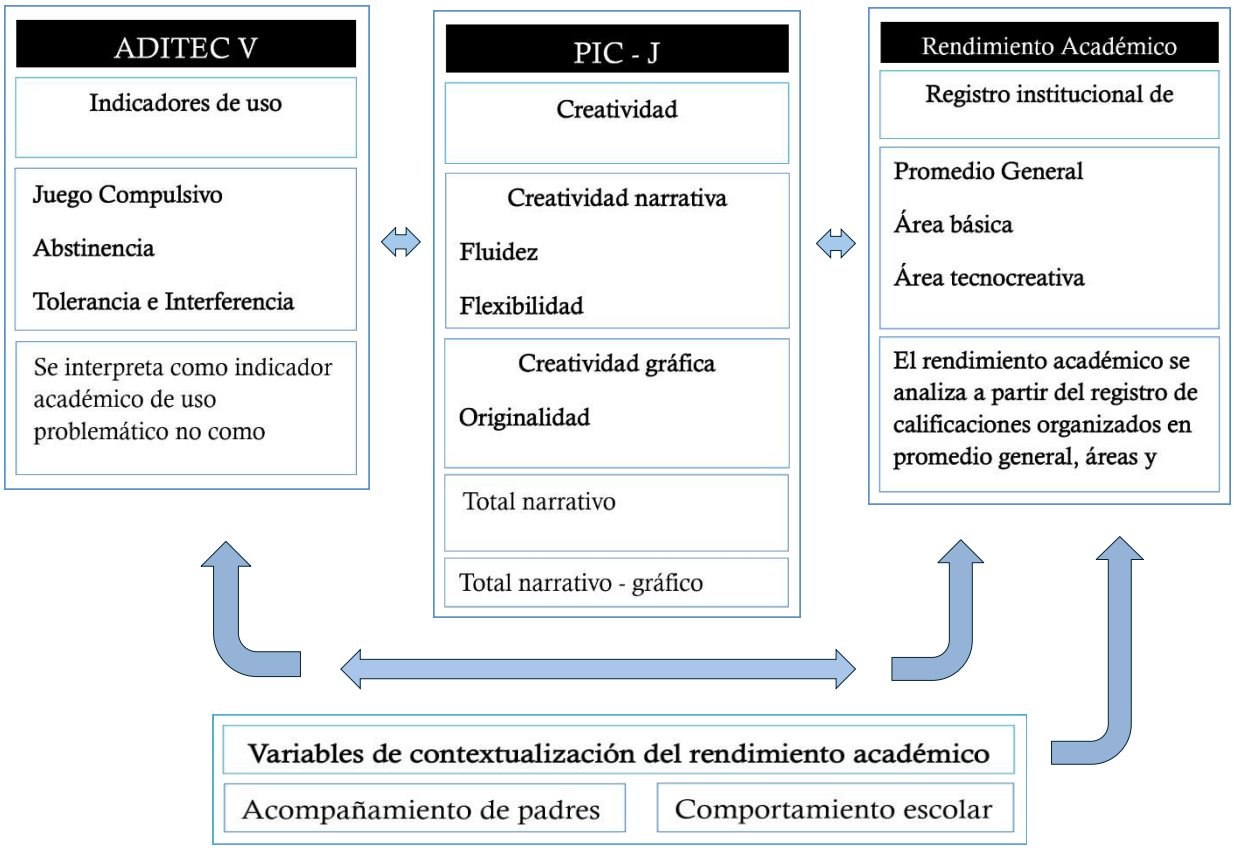
flexibilidad y la originalidad; en el gráfico, la originalidad, la elaboración, los títulos y los detalles especiales. También se incluyeron los puntajes de síntesis total narrativo, total gráfico y total narrativo-gráfico.

El rendimiento académico se examinó mediante el promedio general, los promedios por área y las calificaciones por asignatura, obtenidos a partir de los registros institucionales. Las áreas consideradas fueron básica, tecnocreativa, comunicativa, social humana y corporal. El acompañamiento familiar y el comportamiento escolar se incorporaron como variables complementarias del entorno educativo.

Con base en esta organización, el modelo de análisis contempló las relaciones entre los indicadores del ADITEC-V y los puntajes del PIC-J, entre el ADITEC-V y el rendimiento académico, y entre las medidas de creatividad y los registros escolares. Las variables contextuales se reservaron para análisis complementarios relacionados con el desempeño académico. La Figura 1 sintetiza estas rutas de análisis. Las conexiones representan relaciones estadísticas entre variables observadas y no establecen una secuencia causal.

Figura 1.

Modelo de análisis del estudio.



Nota. El propósito del modelo es representar las relaciones de correlación entre los indicadores de uso problemático de videojuegos, la creatividad narrativa-gráfica y el rendimiento académico en estudiantes de grado octavo.

3.4. Operacionalización de las variables

La operacionalización estableció la relación entre las variables del estudio, sus dimensiones y medidas, los códigos asignados en la base de datos y las fuentes de información. Esta organización facilitó la trazabilidad de los datos obtenidos mediante el ADITEC-V, el PIC-J y los registros escolares, así como su articulación con los objetivos y el plan de análisis estadístico.

Las variables centrales se representaron mediante los puntajes por dimensiones y el total del ADITEC-V, los componentes narrativo y gráfico, los puntajes de síntesis del PIC-J, y los registros académicos organizados en promedio general y promedios por áreas. Las calificaciones por asignatura se utilizaron en análisis complementarios. El acompañamiento de padres y el comportamiento escolar se incorporaron como variables contextuales, de acuerdo con las valoraciones institucionales disponibles.

Cada medida recibió un código abreviado para su procesamiento en SPSS y para conservar la trazabilidad entre la base consolidada, las tablas y los resultados estadísticos. La Tabla 3.1 presenta las variables, dimensiones e indicadores, códigos, fuentes y niveles de medición utilizados.

Tabla 3.1

Operacionalización de las variables del estudio

Variable	Indicadores / códigos	Fuente	Designación y medición
Indicadores de uso problemático de videojuegos	Juego compulsivo, abstinencia, tolerancia e interferencia, problemas asociados y escape, y puntaje total. Variables: VPCJCOM, VPCABST, VPCTOIN, VPCPAES, VPCVTOT.	ADITEC-V	Variable central asociada al ADITEC-V. Nivel: escala.
Creatividad narrativa	Fluidez, flexibilidad, originalidad narrativa y total narrativa. Variables: JPCNFLU, JPCNFLE, JPCNORI, JPCTNAR.	PIC-J	Variable central asociada al PIC-J. Nivel: escala.
Creatividad gráfica	Originalidad gráfica, elaboración, títulos, detalles y total gráfico. Variable: JPCGORI, JPCGELA, JPCGTIT, JPCGDET, JPCTGRA.	PIC-J	Variable central asociada al PIC-J. Nivel: escala.
Total narrativa-gráfica	Puntaje total narrativa-gráfica reportado por el PIC-J. Variable: JPCNGRA.	PIC-J	Variable Central asociada al PIC-J. Nivel: escala.

Rendimiento académico	Promedio general y áreas básicas, tecnocreativa, comunicativa, social, humana y corporal. Variable: APRGENE, APRBASI, APRTECR, APRCOMU, APRSOHU, APRCORP.	Registro académico institucional	Variable académica de contraste. Nivel: escala.
Acompañamiento de padres	Valoración institucional de acompañamiento familiar. Variable: APRAPAD.	Registro institucional	Variable complementaria del contexto escolar. Nivel: escala.
Comportamiento escolar	Valoración institucional del comportamiento escolar. Variable: APRCOMP.	Registro institucional	Variable complementaria del contexto escolar. Nivel: escala.

Nota. La denominación de variable central o complementaria organiza el análisis correlacional y no implica causalidad. El ADITEC-V se interpretó como un indicador de uso problemático de videojuegos, no como un diagnóstico clínico individual.

3.5. Hipótesis

Las hipótesis orientaron el contraste de las relaciones entre los indicadores del ADITEC-V, los componentes narrativo y gráfico del PIC-J y el rendimiento académico. De acuerdo con el alcance correlacional del estudio, el análisis consideró la significación estadística, la dirección y la magnitud de dichas asociaciones. El acompañamiento de los padres y el comportamiento escolar se incorporaron de manera complementaria para contextualizar el desempeño académico.

3.5.1. Hipótesis general

HG. Existen relaciones estadísticamente significativas entre los indicadores de uso problemático de videojuegos evaluados mediante el ADITEC-V, los puntajes del PIC-J y el rendimiento académico de los estudiantes de grado octavo de la Institución Educativa Miguel Antonio Caro.

3.5.2. Hipótesis específicas

H1. Existe una relación estadísticamente significativa entre los indicadores de uso problemático de videojuegos evaluados mediante el ADITEC-V y la creatividad narrativa en estudiantes de grado octavo.

H2. Existe una relación estadísticamente significativa entre los indicadores de uso problemático de videojuegos evaluados mediante el ADITEC-V y la creatividad gráfica en estudiantes de octavo grado.

H3. Existe una relación estadísticamente significativa entre los indicadores de uso problemático de videojuegos evaluados mediante el ADITEC-V y el rendimiento académico de los estudiantes de octavo grado.

H4. Existe una relación estadísticamente significativa entre la creatividad narrativa y el rendimiento académico en estudiantes de octavo grado.

H5. Existe una relación estadísticamente significativa entre la creatividad gráfica y el rendimiento académico en estudiantes de octavo grado.

H6. Existen relaciones estadísticamente significativas entre el acompañamiento de padres y el rendimiento académico, y entre el comportamiento escolar y el rendimiento académico, como variables complementarias del contexto escolar.

Las relaciones entre el acompañamiento de padres y el comportamiento escolar, y los puntajes del ADITEC-V y del PIC-J, se examinaron de manera exploratoria, pues su inclusión buscó ampliar la comprensión del contexto educativo sin presuponer vínculos teóricos directos.

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de la información

La información del estudio provino de tres fuentes principales: el ADITEC-V, el PIC-J y los registros institucionales de rendimiento académico. Estas fuentes permitieron analizar las

variables centrales del modelo a partir de instrumentos y registros previamente definidos. Además, se utilizaron las valoraciones institucionales sobre el acompañamiento de padres y el comportamiento escolar como información complementaria del contexto educativo.

El ADITEC-V se empleó para evaluar indicadores de uso problemático de videojuegos. Aunque el instrumento se relaciona con la evaluación y la prevención de la adicción a los videojuegos, en esta investigación sus puntajes fueron interpretados como indicadores cuantitativos con fines académicos y correlacionales, no como diagnósticos clínicos individuales (Chóliz et al., 2016).

El PIC-J se utilizó para analizar la creatividad narrativa-gráfica, diferenciando las dimensiones narrativas y gráficas, así como los puntajes de síntesis correlacionados con el rendimiento académico y con los indicadores del ADITEC-V (Artola et al., 2022).

Los registros de calificaciones permitieron operacionalizar el rendimiento académico. Para el análisis, las calificaciones se organizaron en promedio general, áreas académicas y asignaturas seleccionadas como análisis complementario. Por su parte, las valoraciones de acompañamiento de los padres y el comportamiento escolar se incorporaron como variables complementarias para contextualizar los resultados académicos.

3.7. Procedimiento

El procedimiento comenzó con la organización de la información proveniente del ADITEC-V, del PIC-J, de los registros de calificaciones y de las valoraciones institucionales de acompañamiento de padres y comportamiento escolar. Los datos de las distintas fuentes se cotejaron con los listados de los cursos 805, 806 y 807 para verificar su correspondencia con cada estudiante.

A continuación, se consolidó una única base de datos. Durante este proceso se revisaron los nombres y códigos de las variables, la coincidencia de los registros, la presencia de filas o columnas vacías y los valores que no correspondían a los rangos definidos para cada medida. Los estudiantes fueron identificados mediante códigos, de modo que sus nombres no aparecieran en la base de datos utilizada para el procesamiento estadístico.

Las calificaciones institucionales se organizaron en promedio general, promedios por áreas y resultados por asignatura. Las valoraciones cualitativas fueron transformadas en una escala numérica de 2.0 a 5.0, de acuerdo con la equivalencia establecida en el estudio. El acompañamiento de padres y el comportamiento escolar se mantuvieron como variables complementarias, según los registros proporcionados por la institución.

Las celdas correspondientes a instrumentos no presentados o a información no disponible se mantuvieron vacías para que SPSS las reconociera como valores perdidos del sistema. No se asignaron ceros ni se estimaron puntuaciones para completar esos registros. Una vez revisada la consistencia de la base, quedó lista para aplicar los procedimientos estadísticos descritos en el numeral siguiente.

3.8. Plan de análisis estadístico

El análisis se realizó en SPSS a partir de la base de datos previamente consolidada. En los procedimientos descriptivos se utilizaron los casos disponibles para cada variable y, en las correlaciones, la exclusión por pares. De este modo, cada contraste incluyó únicamente a los estudiantes que contaban con información válida en ambas medidas examinadas; por ello, el tamaño muestral se reportó en cada análisis.

La descripción de los datos incluyó frecuencias y porcentajes para presentar la distribución de los participantes, así como la media, la mediana, la desviación estándar, el

mínimo y el máximo para caracterizar los puntajes del ADITEC-V, el PIC-J y los registros académicos.

La distribución de las variables se examinó mediante las pruebas de Kolmogorov-Smirnov y Shapiro-Wilk. Como varias medidas no cumplieron el supuesto de normalidad y parte de los registros académicos provenía de valoraciones institucionales transformadas a una escala numérica, las relaciones se estimaron mediante el coeficiente rho de Spearman. Esta prueba permitió analizar asociaciones monotónicas sin requerir una distribución normal de los datos (Field, 2018).

El análisis correlacional se organizó en bloques, de acuerdo con los objetivos específicos. En el primero se examinó la relación entre los indicadores del ADITEC-V y el rendimiento académico general y por áreas. El segundo comprendió las asociaciones entre el ADITEC-V y los puntajes de síntesis del PIC-J, así como los contrastes entre sus dimensiones específicas y los componentes narrativo y gráfico de la creatividad. En el tercer bloque se relacionaron los resultados del PIC-J con el rendimiento académico general y con los promedios de las áreas consideradas.

El acompañamiento de los padres y el comportamiento escolar se analizaron de manera complementaria. Se examinó por separado la relación de cada una de estas variables con el rendimiento académico. Sus asociaciones con los puntajes del ADITEC-V y del PIC-J fueron exploratorias, de acuerdo con la función contextual asignada en el modelo de análisis.

También se realizaron correlaciones con las calificaciones de asignaturas específicas para determinar si los patrones observados en las medidas académicas agrupadas se mantenían al considerar registros más detallados. Estos resultados se utilizaron como apoyo interpretativo y no sustituyeron los contrastes centrales definidos en los objetivos.

Para cada correlación se reportaron el número de casos válidos (N), el coeficiente rho y el valor de p. Se adoptó un valor de $p < .05$ como criterio de significación estadística. La dirección se determinó por el signo del coeficiente y su magnitud se interpretó, de manera orientativa, a partir de los rangos presentados en la Tabla 3.2. La lectura de los resultados consideró conjuntamente la magnitud, la significación estadística, el tamaño de la muestra y la consistencia de los patrones observados.

Debido al número de correlaciones realizadas, los resultados aislados se examinaron con cautela. Los análisis por dimensiones, asignaturas y variables contextuales se emplearon principalmente para ampliar la interpretación de los hallazgos. Las relaciones se entendieron dentro del alcance transversal y correlacional del estudio, sin atribuirles efectos causales.

La Tabla 3.3 sintetiza las fases, los propósitos y los procedimientos estadísticos empleados. Por su parte, la Figura 2 presenta, de manera secuencial, la ruta seguida desde la preparación de la base hasta la organización de los bloques correlacionales.

Tabla 3.2

Criterios para interpretar el coeficiente rho de Spearman

Valor absoluto de *rho*	Interpretación de la magnitud
Menor de .10	Asociación cercana a cero
.10 a .29	Asociación de baja magnitud
.30 a .49	Asociación de magnitud moderada
.50 o superior	Asociación de magnitud alta

Nota. Los rangos se emplean como guía interpretativa y no como criterios absolutos. La interpretación de las correlaciones consideró conjuntamente la significación estadística, la dirección, la magnitud, el tamaño de la muestra y el alcance correlacional del estudio.

Tabla 3.3

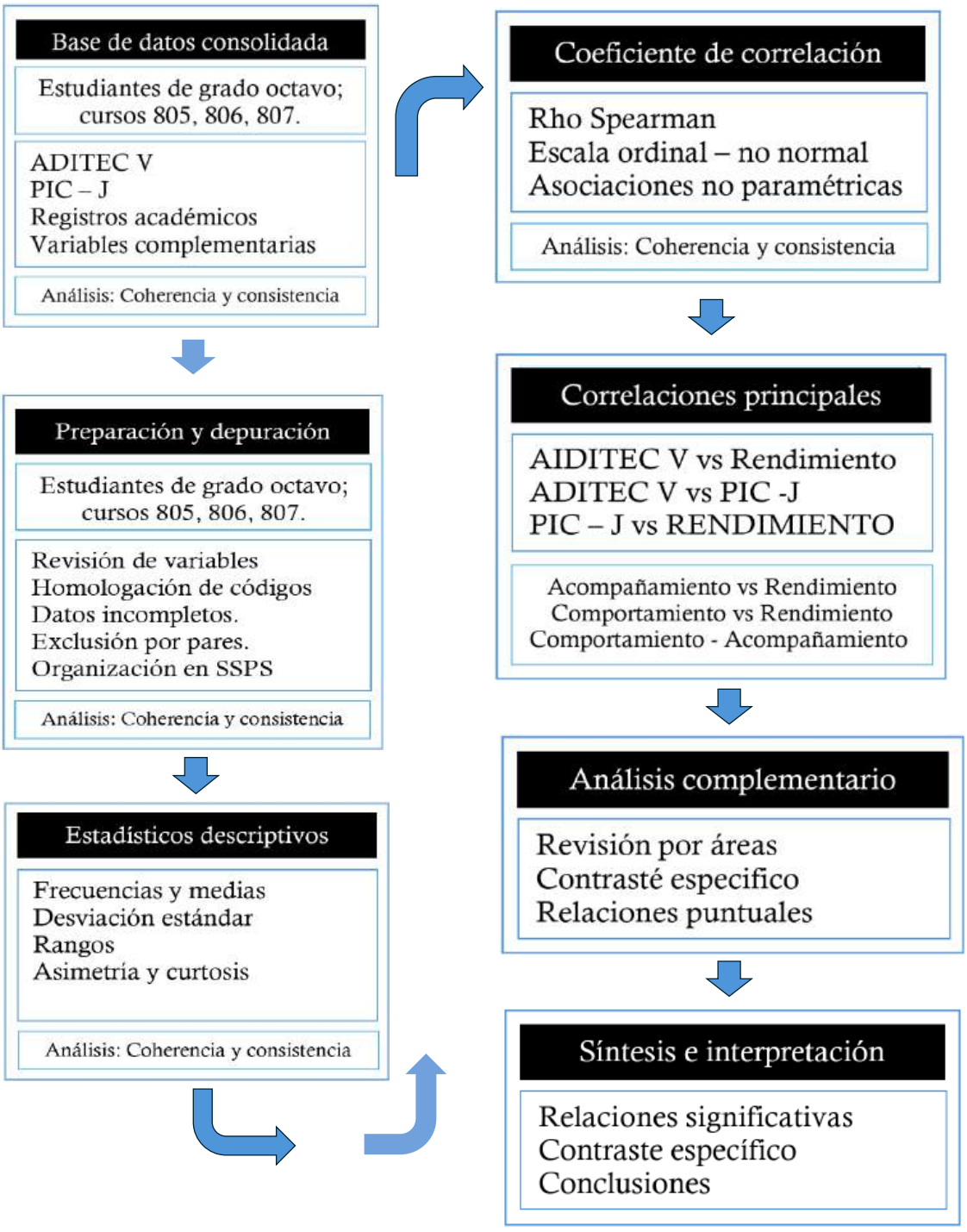
Síntesis del plan de análisis estadístico.

Fase	Propósito	Procedimiento
Gestión de casos válidos	Definir la información incluida en cada análisis	Casos disponibles en los descriptivos y exclusión por pares en las correlaciones.
Análisis descriptivo	Caracterizar las variables	Media, mediana, desviación estándar, mínimos y máximos
Normalidad	Revisar supuestos estadísticos	Kolmogorov-Smirnov y Shapiro-Wilk
Selección de prueba	Definir el estadístico de correlación	rho de Spearman
Correlaciones centrales	Responder a los objetivos del estudio	ADITEC-V vs Rendimiento académico; ADITEC-V vs PIC-J; PIC-J vs Rendimiento académico
Análisis complementario	Ampliar la interpretación	Variables contextuales y correlaciones por asignatura
Reporte e Interpretación	Presentación de resultados	N, rho, p, dirección, magnitud y alcance correlacional

Nota. Los análisis se realizaron en SPSS. Se adoptó $p < .05$ como criterio de significación estadística y se utilizó la exclusión por pares en las correlaciones.

Figura 2.

Ruta metodológica y analítica del estudio.



Nota. La figura representa el proceso de organización y depuración de los datos y destaca que el análisis principal de las relaciones entre ADITEC-V, PIC-J y el rendimiento académico.

3.9. Consideraciones éticas

La investigación se desarrolló bajo los principios de respeto, participación voluntaria, confidencialidad y uso responsable de la información. Su realización contó con la autorización institucional, el consentimiento informado de los acudientes y el asentimiento de los estudiantes. Debido a que participaron menores de edad, se prestó especial atención al tratamiento reservado de la información personal y académica, de acuerdo con las disposiciones aplicables sobre protección de datos y ética de la investigación con seres humanos (Ley 1581 de 2012; Resolución 8430 de 1993).

Los datos fueron organizados mediante códigos para evitar la identificación directa de los participantes y se analizaron de forma agregada. La base se utilizó exclusivamente con fines académicos e investigativos, sin divulgar nombres propios ni emitir valoraciones individuales. Los resultados del ADITEC-V se interpretaron como indicadores cuantitativos del uso problemático de videojuegos y no como diagnósticos clínicos. De igual manera, los registros de creatividad, rendimiento académico, acompañamiento de padres y comportamiento escolar se emplearon para examinar relaciones entre variables, no para clasificar o evaluar individualmente a los estudiantes.

Resultados

Este capítulo presenta los resultados del análisis de la base consolidada. La exposición comienza con la descripción de los casos válidos y del comportamiento de las variables, continúa con la revisión de los supuestos estadísticos y, posteriormente, se desarrollan las correlaciones entre los indicadores de uso problemático de videojuegos, la creatividad narrativa y gráfica y el rendimiento académico. Al final se presentan los análisis complementarios correspondientes al acompañamiento de padres, al comportamiento escolar y a las calificaciones por asignatura.

Los resultados se reportan mediante el número de casos válidos (N), el coeficiente *rho* de Spearman y el valor de *p*, de acuerdo con los criterios establecidos en el plan de análisis. Se consideraron estadísticamente significativas las relaciones con $p < .05$. La interpretación tuvo en cuenta la dirección y la magnitud de los coeficientes, dentro del alcance correlacional del estudio.

4.1. Preparación de la base de datos

La base consolidada integró los registros académicos institucionales, los resultados del ADITEC-V y del PIC-J, y las valoraciones de acompañamiento de padres y comportamiento escolar. Quedó conformada por 94 estudiantes de grado octavo, distribuidos en los cursos 805, 806 y 807, como se muestra en la Tabla 4.1.

Tabla 4.1

Distribución de la muestra por curso

Curso	Frecuencia	Porcentaje
805	30	31.9%
806	34	36.2%
807	30	31.9%
Total	94	100.0%

Nota. La muestra corresponde a estudiantes de octavo grado.

La revisión de la base permitió comprobar que no existían filas completamente vacías, columnas sin información, encabezados duplicados ni códigos de estudiantes repetidos. Las celdas correspondientes a instrumentos no presentados se conservaron sin valor para que SPSS las reconociera como datos perdidos del sistema.

La disponibilidad de la información varió según la fuente. Los registros académicos fueron completos para los 94 estudiantes; el ADITEC-V contó con 82 casos válidos y el PIC-J

con 91. Esta diferencia hizo que el tamaño muestral variara según las variables incluidas en cada contraste, como se muestra en la Tabla 4.2.

Tabla 4.2

Casos válidos y perdidos por bloque de información

Bloque de variables	Casos válidos	Casos perdidos	Criterio aplicado
Rendimiento académico	94	0	Registros completos para el análisis académico.
ADITEC-V	82	12	Instrumento no presentado por algunos estudiantes; se trabajó con valores perdidos del sistema.
PIC-J	91	3	Instrumento no presentado por algunos estudiantes; se trabajó con valores perdidos del sistema.

Nota. El análisis correlacional se realizó mediante exclusión por pares, de modo que cada relación conservara el mayor número posible de casos válidos.

4.2. Estadísticos descriptivos generales

Antes de examinar las relaciones entre las variables, se calcularon estadísticos descriptivos para caracterizar los puntajes obtenidos en el ADITEC-V y el PIC-J, así como el promedio general académico. Se consideraron el número de casos válidos, la media, la mediana, la desviación estándar y los valores mínimo y máximo. La Tabla 4.3 presenta los resultados correspondientes.

Tabla 4.3

Estadísticos descriptivos de variables principales

Variable	*N*	*M*	*Mdn*	*DE*	Mín.	Máx.
Promedio general académico	94	3.37	3.25	0.37	3.00	4.70
ADITEC-V total	82	59.84	70.00	24.92	20	96
PIC-J total narrativo	91	7.68	2.00	12.92	1	65
PIC-J total gráfico	91	42.57	40.00	27.71	2	99
PIC-J total narrativo-gráfico	91	8.22	4.00	13.23	1	70

Nota. N = número de casos válidos; M = media; Mdn = mediana; DE = desviación estándar.

El promedio general académico fue de 3.37 y la mediana, de 3.25, con una desviación estándar de 0.37. Los valores se ubicaron entre 3.00 y 4.70, lo que indica una concentración de las calificaciones en la parte inferior e intermedia del rango observado, junto con un grupo menor de estudiantes con promedios más altos.

En el ADITEC-V se obtuvo una media de 59.84 y una mediana de 70.00. La desviación estándar de 24.92 y el rango de 20 a 96 indican diferencias apreciables entre los estudiantes. La mediana superior a la media y la asimetría negativa reportada por SPSS indican una mayor concentración de puntajes en la parte media y alta de la escala, acompañada de algunos valores menores. Estos resultados describen la distribución de los indicadores y no constituyen una clasificación clínica de los participantes.

Los puntajes del PIC-J mostraron comportamientos distintos. En el componente narrativo, la media de 7.68 fue considerablemente superior a la mediana de 2.00, con valores comprendidos entre 1 y 65. Esta diferencia evidencia una concentración de estudiantes en los puntajes más bajos y la presencia de un grupo reducido con resultados elevados. Un comportamiento semejante se observó en el total narrativa-gráfica reportado por el PIC-J (variable JPCNGRA), cuya media fue 8.22 y su mediana 4.00, con valores entre 1 y 70. En contraste, el componente gráfico presentó una media de 42.57 y una mediana de 40.00, valores

más próximos entre sí, aunque con una amplitud considerable, desde el mínimo de 2 hasta el máximo de 99.

4.3. Pruebas de normalidad y decisión estadística

La distribución de las variables se evaluó mediante las pruebas de Kolmogorov-Smirnov, con corrección de Lilliefors, y Shapiro-Wilk. Sus resultados permitieron determinar si los datos cumplían el supuesto de normalidad y orientar la selección del coeficiente de correlación.

Como se muestra en la Tabla 4.4, todas las variables principales presentaron valores de *p* inferiores a .001 en ambas pruebas. En consecuencia, se rechazó el supuesto de normalidad para los promedios académicos, el puntaje total del ADITEC-V y los puntajes de síntesis del PIC-J.

Tabla 4.4

Pruebas de normalidad de las variables principales

Variable	*N*	Kolmogorov-Smirnov, *D*	*p*	Shapiro-Wilk, *W*	*p*	Decisión
Promedio general académico	94	.171	< .001	.863	< .001	Se rechaza normalidad
Promedio del área básica	94	.366	< .001	.668	< .001	Se rechaza normalidad
Promedio del área tecno-creativa	94	.213	< .001	.889	< .001	Se rechaza normalidad
Promedio del área comunicativa	94	.394	< .001	.619	< .001	Se rechaza normalidad
Promedio del área social humana	94	.227	< .001	.846	< .001	Se rechaza normalidad
Promedio del área corporal	94	.417	< .001	.603	< .001	Se rechaza normalidad
ADITEC-V total	82	.204	< .001	.875	< .001	Se rechaza normalidad

PIC-J total narrativo	91	.318	< .001	.576	< .001	Se rechaza normalidad
PIC-J total gráfico	91	.155	< .001	.942	< .001	Se rechaza normalidad
PIC-J total narrativa-gráfica	91	.321	< .001	.585	< .001	Se rechaza normalidad

Nota. N = número de casos válidos; D = estadístico de Kolmogorov-Smirnov con corrección de significación de Lilliefors; W = estadístico de Shapiro-Wilk. En ambas pruebas, los valores de $p < .05$ indican que las distribuciones presentan diferencias estadísticamente significativas con respecto a la distribución normal.

Las desviaciones respecto de la normalidad fueron especialmente marcadas en el total narrativo y en el total narrativa-gráfica del PIC-J, cuyos estadísticos de Shapiro-Wilk fueron .576 y .585, respectivamente. Este resultado coincide con la concentración de casos en puntajes bajos y con la presencia de un grupo reducido de valores elevados, observados en los análisis descriptivos. El total gráfico del PIC-J presentó un valor de Shapiro-Wilk más próximo a 1 ($W = .942$); sin embargo, el resultado también fue estadísticamente significativo ($p < .001$), por lo que no se asumió normalidad.

En las variables académicas también se rechazó este supuesto. Su distribución estuvo condicionada por la concentración de las calificaciones en pocos valores de la escala institucional, particularmente en las áreas básica, comunicativa y corporal. El puntaje total del ADITEC-V también mostró una distribución no normal ($W = .875$, $p < .001$).

A partir de estos resultados, se seleccionó el coeficiente rho de Spearman para examinar las relaciones entre las variables. Su uso permitió mantener un criterio uniforme en los diferentes bloques correlacionales sin exigir el cumplimiento del supuesto de normalidad

4.4. Resultados correlacionales

Los resultados correlacionales se presentan en bloques organizados según los objetivos específicos y las relaciones definidas en el modelo de análisis. Cada apartado identifica las variables comparadas y presenta, en las tablas correspondientes, el coeficiente *rho* de Spearman, el valor de significación bilateral (*p*), el número de casos válidos (N) y la clasificación de la asociación como significativa o no significativa. La interpretación considera la dirección y la magnitud de los coeficientes, dentro del alcance correlacional y del contexto educativo del estudio.

4.4.1. *ADITEC-V y rendimiento académico*

El primer bloque examinó la relación entre el puntaje total del ADITEC-V y el rendimiento académico, representado mediante el promedio general y los promedios de las áreas básica, tecnocreativa, comunicativa, social humana y corporal. La Tabla 4.5 presenta los coeficientes obtenidos en estos contrastes.

Tabla 4.5

Correlaciones entre ADITEC-V total y rendimiento académico

Relación	N	*rho*	*p*	Decisión
ADITEC-V total - Promedio general	82	-.088	.434	No significativa
ADITEC-V total - Área básica	82	-.061	.589	No significativa
ADITEC-V total - Área tecnocreativa	82	-.064	.569	No significativa
ADITEC-V total - Área comunicativa	82	-.103	.355	No significativa
ADITEC-V total - Área social humana	82	-.057	.608	No significativa
ADITEC-V total - Área corporal	82	-.046	.679	No significativa

Nota. N = número de casos válidos; rho = coeficiente de Spearman; *p* = significación bilateral. Se adoptó $p < .05$ como criterio de significación estadística.

Como se observa en la Tabla 4.5, ninguna de las relaciones alcanzó significación estadística, pues todos los valores de *p* fueron superiores a .05. Los coeficientes presentaron signo negativo y se ubicaron entre −.046 y −.103, lo que corresponde a asociaciones cercanas a cero o de baja magnitud. La relación de mayor valor se observó con el área comunicativa, aunque también resultó débil y no significativa (*rho* = −.103, p = .355).

4.4.2. *ADITEC-V y PIC-J*

El segundo bloque examinó la relación entre el puntaje total del ADITEC-V y los puntajes de síntesis del PIC-J: total narrativo, total gráfico y total narrativa-gráfica. Los coeficientes obtenidos se presentan en la Tabla 4.6.

Tabla 4.6

Correlaciones entre ADITEC-V total y puntajes de síntesis del PIC-J

Relación	*N*	*rho*	*p*	Dirección y magnitud	Decisión
ADITEC-V total vs PIC-J total narrativo	82	−.227	.040	Negativa, baja	Significativa
ADITEC-V total vs PIC-J total gráfico	82	.019	.868	Positiva, cercana a cero	No significativa
ADITEC-V total vs PIC-J total narrativa-gráfica	82	−.223	.044	Negativa, baja	Significativa

Nota. N = número de casos válidos; *rho* = coeficiente de correlación de Spearman; *p* = significación bilateral. Se adoptó $p < .05$ como criterio de significación estadística. La magnitud se interpretó de acuerdo con los criterios establecidos en la Tabla 3.2.

Los resultados mostraron correlaciones negativas estadísticamente significativas entre el puntaje total del ADITEC-V y el total narrativo del PIC-J (*rho* = −.227, *p* = .040, N = 82), así como con el total narrativa-gráfica (*rho* = −.223, *p* = .044, N = 82). En ambos casos, las asociaciones fueron de baja magnitud, lo que indica que los puntajes más altos en los indicadores

de uso problemático de videojuegos se asociaron con puntajes ligeramente menores en estas medidas de creatividad.

En contraste, la relación con el total gráfico fue prácticamente nula y no alcanzó significación estadística (rho = .019, p = .868, N = 82). Por tanto, el patrón inverso se presentó únicamente en el componente narrativo y en el total narrativa-gráfica, pero no en la producción gráfica considerada de manera independiente.

Aunque las dos primeras relaciones fueron estadísticamente significativas, sus coeficientes fueron débiles y los valores de *p* se ubicaron próximos al criterio de .05. En consecuencia, se interpretaron como asociaciones puntuales que requieren prudencia y no permiten establecer que el uso problemático de videojuegos produzca cambios en la creatividad

4.4.3. *Dimensiones del ADITEC-V y puntajes de síntesis del PIC-J*

Para precisar las relaciones encontradas entre el ADITEC-V y el PIC-J, se examinaron por separado las dimensiones de juego compulsivo, abstinencia, tolerancia e interferencia, y problemas asociados y escape. De estos contrastes, únicamente la dimensión de abstinencia presentó asociaciones estadísticamente significativas con los puntajes de síntesis del PIC-J. Los resultados correspondientes se presentan en la Tabla 4.7.

Tabla 4.7

Correlaciones entre la dimensión abstinencia del ADITEC-V y los puntajes del PIC-J

Relación	*N*	rho	*p*	Dirección y magnitud	Decisión
Abstinencia vs. PIC-J total narrativo	82	−.291	.008	Negativa, baja	Significativa
Abstinencia vs. PIC-J total narrativa-gráfica	82	−.270	.014	Negativa, baja	Significativa
Abstinencia vs. PIC-J total gráfico	82	−.088	.432	Negativa, cercana a cero	No significativa

Nota. *N = número de casos válidos; rho = coeficiente de correlación de Spearman; p = significación bilateral. La magnitud se interpretó de acuerdo con los criterios establecidos en la Tabla 3.2*.

Como se observa en la Tabla 4.7, la abstinencia presentó una correlación negativa y estadísticamente significativa con el total narrativo del PIC-J (*rho* = −.291, *p* = .008) y con el total narrativa-gráfica (*rho* = −.270, *p* = .014). Ambas asociaciones fueron de baja magnitud e indicaron que los puntajes más altos en esta dimensión se relacionaron con resultados ligeramente menores en estas medidas del PIC-J.

En cambio, la relación entre la abstinencia y el total gráfico fue cercana a cero y no alcanzó significación estadística (*rho* = −.088, *p* = .432). Tampoco se identificaron asociaciones significativas entre los puntajes de síntesis del PIC-J y las demás dimensiones del ADITEC-V: juego compulsivo, tolerancia e interferencia, y problemas asociados y escape.

Por tanto, las relaciones observadas en este bloque se localizaron en la dimensión de abstinencia y en las medidas del PIC-J que incorporan el componente narrativo. Debido a su baja

magnitud, estos resultados se interpretaron como asociaciones específicas de la muestra y no como evidencia de que la abstinencia produzca cambios en la creatividad narrativa

4.4.4. *PIC-J y rendimiento académico*

El cuarto bloque examinó la relación entre los puntajes de síntesis del PIC-J y el rendimiento académico, medido mediante el promedio general y los promedios de las cinco áreas. Los coeficientes obtenidos se presentan en la Tabla 4.8.

Tabla 4.8

Correlaciones entre los puntajes de síntesis del PIC-J y el rendimiento académico

Variable PIC-J	Prom. general	Área Básica	Área Tecnocreativa	Área Comunicativa	Área Social humana	Área Corporal
PIC-J total narrativo	.369***	.301**	.319**	.224*	.344***	.107 ns
PIC-J total gráfico	.247*	.172 ns	.199 ns	.133 ns	.238*	.100 ns
PIC-J total narrativa-gráfica	.429***	.335**	.322**	.280**	.384***	.144 ns

Nota. Los valores corresponden al coeficiente rho de Spearman. Para todas las relaciones, N = 91. $p < .05$. *$p < .01$. **$p < .001$. ns = no significativa.

En la Tabla 4.8, el total narrativa-gráfica presentó el patrón de asociaciones más consistente. Se relacionó positivamente y de manera significativa con el promedio general (rho = .429, p < .001) y con las áreas básica, tecnocreativa, comunicativa y social humana. Las asociaciones con el promedio general y con las áreas básica, tecnocreativa y social humana fueron de magnitud moderada, mientras que la relación con el área comunicativa fue de baja magnitud. No se encontró una asociación significativa con el área corporal.

El total narrativo mostró un comportamiento similar. Su relación con el promedio general fue positiva, estadísticamente significativa y de magnitud moderada (rho = .369, p < .001). También presentó asociaciones significativas con las áreas básica, tecnocreativa, comunicativa y social humana. Las relaciones con las áreas básica, tecnocreativa y social humana fueron moderadas, mientras que la correspondiente al área comunicativa fue baja. La asociación con el área corporal no alcanzó significación estadística.

El total gráfico mostró resultados más limitados. Se relacionó de manera positiva y significativa con el promedio general (rho = .247, p = .018) y con el área social humana (rho = .238, p < .05), aunque ambas asociaciones fueron de baja magnitud. Las relaciones con las demás áreas no fueron estadísticamente significativas.

En conjunto, los resultados muestran que las asociaciones entre los puntajes del PIC-J y el rendimiento académico fueron más frecuentes y de mayor magnitud en el total narrativo y en el total narrativa-gráfica. El área corporal fue la única que no presentó relaciones significativas con ninguno de los tres puntajes de síntesis

4.4.5. *Análisis complementario de asignaturas básicas y dimensiones del PIC-J*

Para precisar la asociación encontrada entre el PIC-J y el área básica, se examinaron por separado las calificaciones de Química, Biología, Física, Álgebra y Pensamiento lógico. Este análisis complementario permitió establecer si el patrón observado para el promedio del área también se presentaba en las asignaturas que la integran y reconocer los componentes del PIC-J con los que se relacionaba. La Tabla 4.9 presenta las asociaciones estadísticamente significativas entre los componentes narrativos y los puntajes de síntesis.

Tabla 4.9

Correlaciones entre asignaturas básicas y dimensiones narrativas del PIC-J

Asignatura básica	Fluidez narrativa	Flexibilidad narrativa	Total narrativo	Total narrativa-gráfica
Química	.240*	.311**	.211*	.254*
Biología	.279**	.306**	.237*	.284**
Física	.240*	.311**	.211*	.254*
Álgebra	.263*	.336**	.243*	.270**
Pensamiento lógico	.263*	.336**	.243*	.270**

Nota. Los valores corresponden al coeficiente rho de Spearman. Para todas las relaciones, N = 91. $p < .05$. *$p < .01$. La tabla presenta únicamente las correlaciones estadísticamente significativas. La coincidencia de los coeficientes de Química y Física, así como de Álgebra y Pensamiento lógico, se debe a la correlación perfecta observada entre las calificaciones de cada par de asignaturas.

Los resultados muestran que las asignaturas del área básica presentaron asociaciones positivas con la fluidez y la flexibilidad narrativa, así como con el total narrativo y el total narrativa-gráfica del PIC-J. La flexibilidad narrativa registró el patrón más consistente, con coeficientes comprendidos entre .306 y .336, correspondientes a relaciones de magnitud moderada. Las asociaciones con la fluidez narrativa se ubicaron entre .240 y .279, mientras que las correspondientes al total narrativo oscilaron entre .211 y .243 y las del total narrativa-gráfica entre .254 y .284; estas relaciones fueron de baja magnitud.

El total narrativo y el total narrativa-gráfica se relacionaron significativamente con las cinco asignaturas examinadas. En contraste, el total gráfico no mostró asociaciones estadísticamente significativas con las asignaturas del área básica. Este comportamiento indica

que el patrón identificado en el análisis por áreas se vinculó principalmente con la fluidez, la flexibilidad y los puntajes del PIC-J que incorporan el componente narrativo, más que con el componente gráfico considerado de manera independiente.

La interpretación de estos resultados debe considerar cómo se registró el rendimiento académico. Las calificaciones institucionales provenían de cuatro categorías cualitativas, a las que se asignaron valores numéricos de 2 a 5 para facilitar el análisis estadístico. Esta transformación redujo el número de puntuaciones posibles y generó un alto número de valores empatados entre los estudiantes, lo que puede influir en los coeficientes obtenidos.

En este contexto, se encontró una correlación perfecta entre las calificaciones de Química y Física, así como entre las de Álgebra y Pensamiento lógico. Esto significa que en cada par de estudiantes, conservaron el mismo orden relativo de desempeño, razón por la cual también se obtuvieron coeficientes idénticos en las dimensiones del PIC-J. Este resultado no implica que las asignaturas sean equivalentes ni que evalúen los mismos aprendizajes, sino que puede estar relacionado con la estructura común de las valoraciones institucionales y con su conversión a una escala numérica de cuatro niveles.

En consecuencia, los coeficientes repetidos de Química y Física, y de Álgebra y Pensamiento lógico, no se asumieron como evidencias independientes. El análisis por asignaturas se mantuvo como complementario y se interpretó junto con los resultados del promedio del área básica. En conjunto, los hallazgos sugieren una asociación entre el desempeño en esta área y algunos componentes narrativos de la creatividad, aunque su magnitud, baja o moderada, no permite atribuir el rendimiento académico a los puntajes obtenidos en el PIC-J.

4.4.6. *Dimensiones específicas del PIC-J y rendimiento académico*

Para identificar qué componentes específicos del PIC-J se relacionaron con el rendimiento académico, se examinaron por separado las dimensiones narrativas y gráficas frente al promedio general y los promedios por áreas. Los coeficientes obtenidos se presentan en la Tabla 4.10.

Tabla 4.10.

Síntesis de correlaciones entre dimensiones del PIC-J y rendimiento académico

Dimensión PIC-J	Prom. general	Básica	Tecnocreativa	Comunicativa	Social humana
Fluidez narrativa	.384***	.335**	.341***	.333**	.321**
Flexibilidad narrativa	.415***	.411***	.345***	.291**	.340***
Originalidad narrativa	.264*	.149 ns	.169 ns	.068 ns	.267*
Originalidad gráfica	.116 ns	.122 ns	.024 ns	.153 ns	.149 ns
Elaboración gráfica	.230*	.154 ns	.183 ns	.070 ns	.229*
Títulos gráficos	.151 ns	.197 ns	.130 ns	.100 ns	.105 ns
Detalles gráficos	.158 ns	-.062 ns	.120 ns	.068 ns	.195 ns

Nota. Los valores corresponden al coeficiente rho de Spearman. Para las relaciones presentadas, N = 91. $p < .05$. *$p < .01$. **$p < .001$. ns = no significativa. La magnitud se interpretó de acuerdo con los criterios establecidos en la Tabla 3.2.

Los resultados mostraron que la fluidez y la flexibilidad narrativa presentaron las asociaciones más consistentes con el rendimiento académico. La fluidez narrativa se relacionó positivamente y de manera significativa con el promedio general y con las áreas básica,

tecnocreativa, comunicativa y social humana. Los coeficientes se ubicaron entre .321 y .384, por lo que correspondieron a relaciones de magnitud moderada.

La flexibilidad narrativa mostró un comportamiento similar. Presentó asociaciones positivas y significativas con el promedio general y con las cuatro áreas incluidas en el análisis. Las relaciones con el promedio general, el área básica, el área tecnocreativa y el área social humana fueron de magnitud moderada, con coeficientes entre .340 y .415. La asociación con el área comunicativa fue de baja magnitud, aunque también alcanzó significación estadística (*rho* = .291, *p* = .005).

La originalidad narrativa presentó un patrón más limitado. Se relacionó positivamente y de manera significativa con el promedio general (*rho* = .264, *p* = .011) y con el área social humana (rho = .267, p = .011), ambas asociaciones de baja magnitud. No se encontraron relaciones significativas con las áreas básica, tecnocreativa y comunicativa.

Entre las dimensiones gráficas, únicamente la elaboración mostró asociaciones significativas. Su relación con el promedio general fue positiva y de baja magnitud (rho = .230, p = .028), al igual que la observada con el área social humana (rho = .229, p = .029). La originalidad gráfica, los títulos y los detalles no presentaron asociaciones estadísticamente significativas con las medidas académicas incluidas en la tabla.

En conjunto, el patrón de resultados fue más amplio y consistente en las dimensiones narrativas, en particular en la fluidez y la flexibilidad. Las dimensiones gráficas presentaron relaciones más puntuales y de menor magnitud. Esto permite precisar que la asociación previamente encontrada entre los puntajes de síntesis del PIC-J y el rendimiento académico estuvo vinculada principalmente a la producción y la variedad de respuestas narrativas, sin que ello permita atribuir a estas dimensiones un efecto sobre las calificaciones.

El área corporal no presentó asociaciones estadísticamente significativas con ninguna de las dimensiones específicas del PIC-J, lo cual se ajusta al comportamiento observado previamente con los puntajes de síntesis del instrumento.

4.4.7. *Análisis complementario por asignaturas y PIC-J*

Como complemento del análisis realizado por las áreas académicas, se exploraron las relaciones entre las dimensiones del PIC-J y las calificaciones de Pensamiento lógico, Lengua castellana, Comprensión lectora, Emprendimiento, Educación artística e Informática. Estas asignaturas fueron consideradas por su posible relación con la producción narrativa y gráfica o con procesos de organización y resolución de problemas. La Tabla 4.11 presenta únicamente las correlaciones que alcanzaron significación estadística.

Tabla 4.11

Correlaciones significativas entre asignaturas y dimensiones del PIC-J

Asignatura	Fluidez narrativa	Flexibilidad narrativa	Total narrativo	Total narrativa-gráfica	Componente gráfico significativo
Pensamiento lógico	.263*	.336**	.243*	.270*	Títulos = .238*
Lengua castellana	.290**	.250*	.208*	.258*	—
Comprensión lectora	.275**	.245*	.207*	.252*	—
Emprendimiento	.255*	.264*	.259*	.283**	Detalles = .249*
Educación artística	.246*	.230*	.235*	.243*	Elaboración = .231*; Títulos = .233*; Total gráfico = .259*
Informática	.207*	.228*	—	—	—

Nota. Los valores corresponden al coeficiente rho de Spearman. Para todas las relaciones, N = 91. $p < .05$. *$p < .01$. La tabla presenta únicamente las correlaciones estadísticamente significativas; el guion indica que no se identificó una asociación significativa. Las relaciones del componente gráfico se incluyen solo cuando alcanzan significación estadística.

Los resultados mantuvieron el patrón observado en los análisis anteriores, con una mayor presencia de asociaciones en el componente narrativo del PIC-J. La fluidez y la flexibilidad narrativa se relacionaron positivamente y de manera significativa con las seis asignaturas examinadas. Los valores de *rho* de Spearman se ubicaron entre .207 y .336. La relación entre flexibilidad narrativa y pensamiento lógico fue de magnitud moderada (*rho* = .336, *p* = .001), mientras que las demás asociaciones fueron de baja magnitud.

El total narrativo y el total narrativa-gráfica presentaron relaciones significativas con Pensamiento lógico, Lengua castellana, Comprensión lectora, Emprendimiento y Educación artística. Los coeficientes se situaron entre .207 y .283, por lo que todas estas asociaciones fueron positivas y de baja magnitud. En informática, la fluidez y la flexibilidad narrativa alcanzaron significación estadística, pero no se encontraron asociaciones con ninguno de los dos puntajes de síntesis.

Las relaciones del componente gráfico fueron menos frecuentes y se presentaron de forma puntual. Los títulos gráficos se relacionaron con Pensamiento lógico (*rho* = .238), los detalles gráficos con Emprendimiento (*rho* = .249), y la elaboración gráfica, los títulos gráficos y el total gráfico con Educación artística, con coeficientes entre .231 y .259. Aunque estas asociaciones resultan coherentes con algunas características de las actividades desarrolladas en dichas asignaturas, todas fueron de baja magnitud y no constituyeron un patrón tan amplio como el observado en las dimensiones narrativas.

En conjunto, el análisis por asignaturas amplía los resultados obtenidos por áreas y muestra que las relaciones con el PIC-J se observaron principalmente en la fluidez, la flexibilidad y los puntajes que incorporan el componente narrativo. Las asociaciones gráficas fueron más localizadas y se observaron especialmente en la educación artística. Por tratarse de

un análisis complementario compuesto por varios contrastes, estos resultados se interpretaron como apoyo para comprender el patrón general y no como evidencia independiente.

Al igual que en el análisis anterior, debe tenerse presente que las calificaciones provenían de cuatro categorías cualitativas, transformadas en valores numéricos de 2 a 5. Esta estructura produjo un número limitado de puntuaciones y numerosos empates, por lo que los coeficientes deben interpretarse considerando el carácter ordinal de los registros y la magnitud baja o moderada de las asociaciones.

4.4.8. *Acompañamiento de padres, comportamiento escolar y rendimiento académico*

El último bloque examinó las relaciones entre los registros institucionales de acompañamiento de padres y comportamiento escolar y las medidas de rendimiento académico. También se analizó la asociación entre ambas variables contextuales. Los coeficientes obtenidos se presentan en la Tabla 4.12.

Tabla 4.12

Correlaciones de acompañamiento y comportamiento con rendimiento académico

Relación	*N*	*rho*	*p*	Dirección y magnitud	Decisión
Acompañamiento de padres vs. promedio general	94	.624	< .001	Positiva, alta	Significativa
Acompañamiento de padres vs. área básica	94	.556	< .001	Positiva, alta	Significativa
Acompañamiento de padres vs. área tecnocreativa	94	.492	< .001	Positiva, moderada	Significativa
Acompañamiento de padres vs. área comunicativa	94	.401	< .001	Positiva, moderada	Significativa
Acompañamiento de padres vs. área social humana	94	.590	< .001	Positiva, alta	Significativa
Acompañamiento de padres vs. área corporal	94	.300	.003	Positiva, moderada	Significativa
Comportamiento escolar vs. promedio general	94	.659	< .001	Positiva, alta	Significativa

Comportamiento escolar vs. área básica	94	.569	< .001	Positiva, alta	Significativa
Comportamiento escolar vs. área tecnocreativa	94	.500	< .001	Positiva, alta	Significativa
Comportamiento escolar vs. área comunicativa	94	.459	< .001	Positiva, moderada	Significativa
Comportamiento escolar vs. área social humana	94	.635	< .001	Positiva, alta	Significativa
Comportamiento escolar vs. área corporal	94	.205	.047	Positiva, baja	Significativa
Acompañamiento de padres vs. comportamiento escolar	94	.856	< .001	Positiva, alta	Significativa

Nota. N = número de casos válidos; *rho* = coeficiente de correlación de Spearman; p = valor de significación bilateral. La magnitud se interpretó de acuerdo con los criterios establecidos en la Tabla 3.2. El acompañamiento de padres y el comportamiento escolar corresponden a registros institucionales complementarios y no a instrumentos psicométricos independientes.

Como se observa en la Tabla 4.12, el acompañamiento de padres presentó relaciones positivas y estadísticamente significativas con el promedio general y con las cinco áreas académicas. Las asociaciones de mayor magnitud se observaron con el promedio general (*rho* = .624), el área social humana (*rho* = .590) y el área básica (*rho* = .556), todas clasificadas como altas. Las relaciones con las áreas tecnocreativa y comunicativa fueron moderadas, al igual que la correspondiente al área corporal, cuyo coeficiente se ubicó en el límite inferior de esta categoría (*rho* = .300).

El comportamiento escolar mostró un patrón similar. Sus asociaciones con el promedio general (*rho* = .659), el área social humana (*rho* = .635), el área básica (*rho* = .569) y el área tecnocreativa (*rho* = .500) fueron positivas y de alta magnitud. La relación con el área comunicativa fue moderada, mientras que la observada con el área corporal fue de baja magnitud, aunque alcanzó significación estadística (*rho* = .205, *p* = .047).

También se encontró una asociación positiva y de magnitud alta entre el acompañamiento parental y el comportamiento escolar (*rho* = .856, $p < .001$). Este resultado muestra que ambas valoraciones tendieron a variar conjuntamente en la muestra: los estudiantes con registros de acompañamiento más favorables también solían presentar mejores valoraciones de comportamiento escolar. Debido a la elevada correlación entre estas variables, sus asociaciones con el rendimiento académico no deben interpretarse como aportes independientes.

En conjunto, las variables contextuales presentaron asociaciones más amplias y de mayor magnitud con el rendimiento académico que las observadas para el ADITEC-V y varias medidas del PIC-J. No obstante, estos resultados describen relaciones entre registros institucionales y no permiten concluir que el acompañamiento de padres o el comportamiento escolar produzcan directamente mejores calificaciones.

4.4.9. *Acompañamiento, comportamiento, ADITEC-V y PIC-J*

Para complementar el análisis de las variables contextuales, se examinó su relación con el puntaje total del ADITEC-V y con los puntajes de síntesis del PIC-J. Este análisis permitió determinar si el acompañamiento de padres y el comportamiento escolar también presentaban asociaciones con los indicadores de uso problemático de videojuegos o con las medidas de creatividad consideradas en el estudio. Los resultados se presentan en la Tabla 4.13.

Tabla 4.13

Correlaciones de acompañamiento y comportamiento con ADITEC-V y PIC-J.

Relación	*N*	*rho*	*p*	Dirección y magnitud	Decisión
Acompañamiento de padres vs. ADITEC-V total	82	−.024	.833	Negativa, cercana a cero	No significativa
Comportamiento escolar vs. ADITEC-V total	82	−.022	.842	Negativa, cercana a cero	No significativa

Acompañamiento de padres vs. PIC-J total narrativo	91	.168	.112	Positiva, baja	No significativa
Comportamiento escolar vs. PIC-J total narrativo	91	.157	.136	Positiva, baja	No significativa
Acompañamiento de padres vs. PIC-J total gráfico	91	.074	.488	Positiva, cercana a cero	No significativa
Comportamiento escolar vs. PIC-J total gráfico	91	.043	.688	Positiva, cercana a cero	No significativa
Acompañamiento de padres vs. PIC-J total narrativa-gráfica	91	.139	.189	Positiva, baja	No significativa
Comportamiento escolar vs. PIC-J total narrativa-gráfica	91	.146	.167	Positiva, baja	No significativa

Nota. *rho* = coeficiente de correlación de Spearman. En las relaciones analizadas, los valores de *p* fueron superiores a .05; por tanto, no se encontraron relaciones estadísticamente significativas entre las variables complementarias y el ADITEC-V o los puntajes de síntesis del PIC-J.

Como se observa en la Tabla 4.13, el acompañamiento de padres y el comportamiento escolar no presentaron asociaciones estadísticamente significativas con el puntaje total del ADITEC-V. En ambos casos, los coeficientes fueron negativos y cercanos a cero, lo que indica que las variaciones en estos registros institucionales no se acompañaron de un patrón consistente en los indicadores globales de uso problemático de videojuegos.

Las relaciones con los puntajes de síntesis del PIC-J tampoco alcanzaron significación estadística. Los coeficientes correspondientes al total narrativo y al total narrativa-gráfica fueron positivos y de baja magnitud, mientras que las asociaciones con el total gráfico se ubicaron cerca de cero. Aunque la dirección de algunos coeficientes fue positiva, los valores de p fueron superiores a .05, por lo que no se obtuvo evidencia estadística suficiente para sostener una asociación entre estas variables contextuales y los resultados del PIC-J.

Este comportamiento contrasta con las relaciones observadas en el apartado anterior, donde el acompañamiento de los padres y el comportamiento escolar mostraron asociaciones

positivas con el rendimiento académico. En la muestra estudiada, su vínculo estadístico se observó principalmente con las calificaciones institucionales y no con el ADITEC-V ni con los puntajes de síntesis del PIC-J. Esta diferencia respalda su tratamiento como variables contextuales complementarias y no como componentes centrales de las relaciones analizadas en el estudio.

4.5. Decisión frente a las hipótesis

Las decisiones respecto de las hipótesis se tomaron a partir de los resultados de las correlaciones de Spearman. Se consideró que una hipótesis recibía respaldo cuando la relación planteada alcanzaba la significación estadística y presentaba un patrón consistente con las variables analizadas. El respaldo se calificó como parcial cuando la asociación se observó únicamente en algunos componentes, dimensiones o medidas académicas. La dirección y la magnitud de los coeficientes se tuvieron en cuenta para interpretar el alcance de los resultados. La Tabla 4.14 presenta las decisiones correspondientes.

Tabla 4.14

Síntesis de decisiones frente a las hipótesis

Hipótesis	Relación planteada	Evidencia estadística	Decisión
H1	Existe una relación entre los indicadores de uso problemático de videojuegos evaluados mediante el ADITEC-V y la creatividad narrativa.	El puntaje total del ADITEC-V presentó únicamente una relación negativa y significativa con el total narrativo del PIC-J (*rho* = −.227, *p* = .040, *N* = 82). La dimensión de abstinencia también se relacionó con esta medida (*rho* = −.291, p = .008, *N* = 82).	**Se respalda parcialmente.** La asociación fue negativa y de baja magnitud, y se observó principalmente en la dimensión de abstinencia y en el total narrativo del PIC-J.
H2	Existe una relación entre los indicadores de uso problemático de videojuegos evaluados mediante el ADITEC-V y la creatividad gráfica.	La relación entre el puntaje total del ADITEC-V y el puntaje total gráfico del PIC-J no fue estadísticamente significativa (rho = .019, p = .868, N = 82). Tampoco se identificó un patrón significativo en las dimensiones del ADITEC-V.	**No se respalda.** No se obtuvo evidencia estadística de asociación entre el ADITEC-V y el componente gráfico del PIC-J.

H3	Existe una relación entre los indicadores de uso problemático de videojuegos evaluados mediante el ADITEC-V y el rendimiento académico.	No se encontraron relaciones significativas entre el puntaje total del ADITEC-V y el promedio general ni con los promedios por áreas. Con el promedio general se obtuvo *rho* = −.088, *p* = .434, N = 82.	**No se respalda.** Los coeficientes fueron negativos, cercanos a cero o de baja magnitud, y no alcanzaron significación estadística.
H4	Existe una relación entre el rendimiento académico y la creatividad narrativa.	El total narrativo del PIC-J se relacionó positivamente y de manera significativa con el promedio general (*rho* = .369, *p* < .001, N = 91). La fluidez y la flexibilidad narrativa también presentaron asociaciones significativas con el promedio general y con varias áreas académicas.	**Se respalda.** Se encontraron asociaciones positivas, principalmente moderadas, entre la creatividad narrativa y el rendimiento académico. El patrón más consistente se observó en la fluidez y la flexibilidad narrativa.
H5	Existe una relación entre el rendimiento académico y la creatividad gráfica.	El total gráfico del PIC-J se relacionó positivamente y de manera significativa con el promedio general (*rho* = .247, *p* = .018, N = 91) y con el área social humana. Las asociaciones de las dimensiones gráficas fueron puntuales y se centraron en la elaboración gráfica.	**Se respalda parcialmente.** Las relaciones fueron positivas y de baja magnitud, pero no se observaron de manera consistente en las distintas áreas y dimensiones gráficas.
H6	Existe una relación entre el acompañamiento de los padres, el comportamiento escolar y el rendimiento académico.	El acompañamiento de padres y el comportamiento escolar se relacionaron positivamente y de manera significativa con el promedio general (*rho* = .624 y *rho* = .659, respectivamente; *p* < .001, N = 94). También presentaron asociaciones significativas con las áreas académicas.	**Se respalda.** Se encontraron asociaciones positivas, principalmente de magnitud moderada y alta, entre las variables contextuales y el rendimiento académico. Estas relaciones se interpretaron como complementarias en el modelo del estudio.

Nota. *N* = número de casos válidos; rho = coeficiente de correlación de Spearman; *p* = valor de significación bilateral. Se adoptó *p* < .05 como criterio de significación estadística. La dirección y la magnitud se interpretaron de acuerdo con los criterios establecidos en la Tabla 3.2. El respaldo parcial indica que la asociación se observó únicamente en algunos componentes, dimensiones o medidas académicas. Las decisiones se refieren a asociaciones estadísticas en la muestra analizada y no implican relaciones causales.

Las decisiones muestran que las hipótesis no recibieron un respaldo unánime. La relación entre los indicadores del ADITEC-V y la creatividad narrativa obtuvo respaldo parcial, debido a que las asociaciones significativas fueron negativas, de baja magnitud y se localizaron principalmente en el puntaje total del instrumento y en la dimensión de abstinencia. En cambio, no se obtuvo evidencia estadística que respaldara su relación con la creatividad gráfica o con el rendimiento académico.

Las hipótesis relacionadas con el PIC-J recibieron un respaldo más amplio. La creatividad narrativa se asoció positivamente y de manera consistente con el rendimiento académico, en particular mediante la fluidez y la flexibilidad. El componente gráfico también presentó algunas relaciones significativas, aunque fueron menos frecuentes y de menor magnitud, por lo que la hipótesis correspondiente recibió un respaldo parcial. Por su parte, las relaciones entre el acompañamiento de padres y el comportamiento escolar, y el rendimiento académico, respaldaron la hipótesis contextual formulada.

En conjunto, el planteamiento general del estudio recibió un respaldo parcial. Se encontraron asociaciones entre el ADITEC-V y algunas medidas narrativas del PIC-J, así como entre el PIC-J y el rendimiento académico; sin embargo, no se identificó una relación estadísticamente significativa entre el ADITEC-V y las calificaciones. La integración y el alcance de estos resultados se presentan en el apartado 4.6.

4.6. Síntesis interpretativa de los resultados

El análisis desarrollado permitió establecer que las relaciones entre los indicadores de uso problemático de videojuegos, la creatividad narrativa-gráfica y el rendimiento académico no siguieron un patrón único. Los resultados mostraron asociaciones diferenciadas según las variables y los componentes examinados: algunas alcanzaron significación estadística, mientras

que otras se mantuvieron cercanas a cero o se observaron únicamente en dimensiones específicas. Esta configuración exige interpretar los hallazgos según su dirección y magnitud, sin atribuirles un carácter causal.

El puntaje total del ADITEC-V no mostró asociaciones estadísticamente significativas con el promedio general ni con los promedios de las áreas académicas. Los coeficientes fueron negativos y de baja magnitud o cercanos a cero, por lo que no se obtuvo evidencia suficiente para sostener que los indicadores globales de uso problemático de videojuegos estuvieran relacionados con las calificaciones de los estudiantes. En la muestra analizada, un mayor puntaje en el ADITEC-V no se acompañó de una variación consistente en el rendimiento académico.

El comportamiento fue diferente al relacionar el ADITEC-V con el PIC-J. Se encontraron asociaciones negativas y de baja magnitud entre el puntaje total del ADITEC-V y el total narrativo, así como con el total narrativa-gráfica. Al examinar sus dimensiones, la abstinencia fue la única que mantuvo relaciones significativas con dichas medidas del PIC-J. En contraste, no se identificó una asociación significativa con el total gráfico. Por tanto, la relación observada se limitó principalmente a las medidas que incorporan el componente narrativo y no constituyó un patrón general entre todos los componentes de ambos instrumentos.

Las relaciones entre el PIC-J y el rendimiento académico fueron más amplias y consistentes. El total narrativo y el total narrativa-gráfica se asociaron positivamente y significativamente con el promedio general y con varias áreas académicas. La fluidez y la flexibilidad narrativa mostraron el patrón más estable, con relaciones principalmente moderadas con el promedio general y con las áreas básica, tecnocreativa, comunicativa y social humana. La originalidad narrativa presentó asociaciones más limitadas, mientras que las dimensiones

gráficas se relacionaron puntualmente con determinadas medidas académicas. El área corporal fue la única que no mostró asociaciones significativas con los puntajes de síntesis del PIC-J.

Los análisis complementarios por asignaturas mantuvieron esta tendencia. Las asociaciones se presentaron con mayor frecuencia en la fluidez, la flexibilidad y los puntajes que integran la producción narrativa. Las relaciones gráficas fueron menos numerosas y se localizaron en asignaturas como Educación artística, donde la elaboración, los títulos y el total gráfico alcanzaron significación estadística. Estos resultados no permiten afirmar que determinadas habilidades creativas expliquen el rendimiento en una asignatura, pero sí precisan qué componentes del PIC-J mostraron una mayor correspondencia con los registros académicos.

La interpretación de los análisis por asignaturas debe considerar la estructura de las calificaciones institucionales. Los registros originales correspondían a cuatro categorías cualitativas, que se transformaron en valores numéricos de 2 a 5. Este procedimiento produjo un número limitado de puntuaciones y una alta proporción de empates. En consecuencia, algunas asignaturas conservaron el mismo orden relativo entre los estudiantes y presentaron correlaciones perfectas entre sí, como ocurrió entre Química y Física y entre Álgebra y Pensamiento lógico. Por esta razón, los resultados por asignaturas fueron tratados como complementarios y no como evidencias independientes.

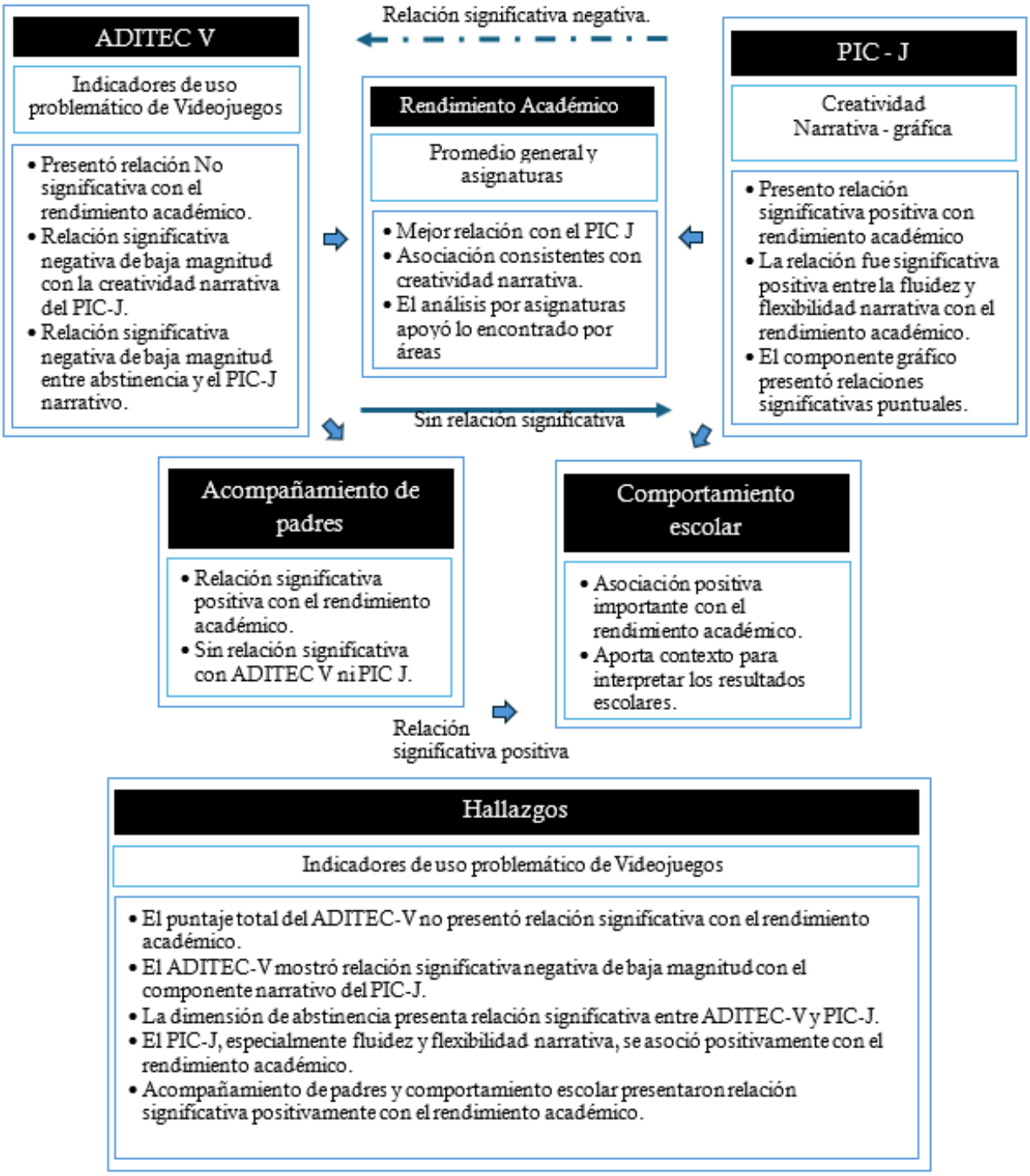
El acompañamiento de los padres y el comportamiento escolar presentaron las relaciones más fuertes con el rendimiento académico. Ambas variables se relacionaron de forma positiva y significativa con el promedio general y con las áreas académicas, especialmente con el área básica y el área social humana. También mostraron una alta correlación entre sí, lo que indica que tendieron a cambiar conjuntamente en los registros institucionales. Sin embargo, no se encontraron relaciones significativas con el ADITEC-V ni con los puntajes de síntesis del PIC-J.

Su aporte al análisis se centró en aportar contexto al rendimiento escolar y no en explicar los indicadores de uso problemático de videojuegos ni de creatividad.

Considerados en conjunto, los hallazgos muestran que el rendimiento académico se relacionó con los puntajes narrativos del PIC-J y con las variables de acompañamiento de los padres y el comportamiento escolar. Por su parte, el ADITEC-V no se asoció con el rendimiento académico y solo presentó relaciones negativas, específicas y de baja magnitud con algunas medidas narrativas del PIC-J. En consecuencia, los resultados no respaldan una lectura lineal según la cual los indicadores de uso problemático de los videojuegos se traducen directamente en un menor rendimiento académico. Más bien, evidencian una estructura de relaciones diferenciadas en la que la creatividad narrativa ocupa una posición relevante, aunque no explicativa, respecto del rendimiento académico.

Esta síntesis proporciona la base para el capítulo de discusión, en el que los hallazgos se contrastarán con los antecedentes investigativos y el marco conceptual. La Figura 3 representa de manera integrada las asociaciones encontradas, su dirección y su nivel de respaldo estadístico.

Figura 3. Síntesis interpretativa de los hallazgos



Nota. La significancia estadística se interpretó con el criterio $p < .05$. Las relaciones significativas indican asociación entre variables, pero no implican causalidad. La dirección positiva o negativa

corresponde al signo del coeficiente rho de Spearman, y la magnitud se interpreta de acuerdo con el tamaño del coeficiente.

Discusión, conclusiones y recomendaciones

5.1. Discusión de resultados

Los resultados muestran que la relación entre los indicadores de uso problemático de videojuegos, la creatividad narrativa-gráfica y el rendimiento académico no siguió una dirección única. El ADITEC-V no mostró asociaciones significativas con las calificaciones, aunque algunas de sus medidas se asociaron negativamente y de forma débil con el componente narrativo del PIC-J. En contraste, la fluidez y la flexibilidad narrativa mostraron vínculos positivos más consistentes con el desempeño escolar. Estas diferencias permiten discutir el fenómeno sin reducirlo a una valoración general de los videojuegos como favorables o perjudiciales.

La interpretación requiere distinguir entre el uso de videojuegos como práctica recreativa o experiencia potencialmente creativa de los indicadores de uso problemático evaluados mediante el ADITEC-V. También supone reconocer que la creatividad y el rendimiento académico están vinculados a condiciones personales, escolares y familiares que no se examinaron en su totalidad. Con esta delimitación, la discusión contrasta las relaciones centrales del estudio con los antecedentes investigativos y precisa el alcance de los hallazgos.

El primer resultado que orienta la discusión es la ausencia de asociaciones estadísticamente significativas entre el puntaje total del ADITEC-V y el rendimiento académico. La relación con el promedio general fue negativa y cercana a cero ($rho = -.088$, $p = .434$, $N = 82$), y esta tendencia se mantuvo en las áreas básica, tecnocreativa, comunicativa, social humana y corporal. La revisión por asignaturas tampoco modificó el comportamiento observado. En la

muestra analizada, por tanto, los puntajes más altos en los indicadores de uso problemático de videojuegos no se acompañaron de calificaciones sistemáticamente más bajas.

Este resultado difiere de algunos antecedentes que han encontrado asociaciones negativas entre el juego problemático y el desempeño escolar, pero se mantiene dentro de un campo en el que la evidencia no es uniforme. Alzahrani y Griffiths (2025), en su revisión sistemática, identificaron una tendencia desfavorable en varias investigaciones, aunque advirtieron que el predominio de diseños transversales y correlacionales impedía establecer la dirección de las relaciones. Otros estudios ofrecen una lectura más matizada. Drummond y Sauer (2014) no encontraron un deterioro generalizado en el desempeño de los adolescentes en ciencias, matemáticas y lectura, mientras que Gómez-Gonzalvo et al. (2020) observaron resultados distintos según la intensidad y los hábitos de juego. En el contexto colombiano, Fuentes Fuentes y Pérez Castro (2015) relacionaron el uso intensivo con dificultades académicas y cambios en algunos comportamientos, pero el alcance descriptivo de su estudio tampoco permite atribuir dichos resultados directamente a los videojuegos.

Parte de estas diferencias puede explicarse por la manera en que cada investigación delimita el fenómeno. El tiempo o la frecuencia de juego no es equivalente a los indicadores de uso problemático examinados mediante el ADITEC-V, entre ellos la pérdida de control, la abstinencia, la tolerancia, la interferencia y los problemas asociados. Del mismo modo, el rendimiento puede representarse mediante promedios, pruebas estandarizadas, autoinformes o registros institucionales. Estas decisiones metodológicas influyen en las relaciones encontradas y aconsejan evitar comparaciones directas entre estudios que no evalúan las mismas prácticas ni emplean criterios académicos similares.

Los hallazgos permiten, en consecuencia, matizar la idea de que el uso problemático de videojuegos se refleja necesariamente en un menor rendimiento escolar. Su ausencia de asociación en este grupo no significa que tales indicadores carezcan de relevancia educativa ni descarta que puedan interferir con el descanso, la organización del tiempo o el cumplimiento de responsabilidades en otras condiciones. Lo que muestran los datos es más específico: el puntaje global del ADITEC-V, considerado de manera aislada, no tuvo una correspondencia estadística consistente con las calificaciones disponibles. Por esta razón, la hipótesis que planteaba una relación entre ambas variables no recibió respaldo.

La relación entre el ADITEC-V y el PIC-J mostró un comportamiento distinto al observado en las calificaciones. El puntaje total del ADITEC-V se asoció de manera negativa y débil con el total narrativo (rho = −.227, p = .040, N = 82) y con el total narrativa-gráfica (rho = −.223, p = .044, N = 82). En cambio, no presentó una relación significativa con el total gráfico. Al revisar las dimensiones del instrumento, la abstinencia fue la única que mantuvo asociaciones significativas con las medidas que incorporan la producción narrativa. Esto indica que el vínculo entre ambos instrumentos fue específico y no se extendió a todas las formas de creatividad evaluadas.

Este resultado debe interpretarse teniendo en cuenta que el ADITEC-V no evalúa el uso general de los videojuegos ni las posibilidades creativas que pueden ofrecer determinadas experiencias de juego. El instrumento identifica indicadores vinculados a la pérdida de control, la abstinencia, la tolerancia, la interferencia y los problemas asociados, mientras que el PIC-J examina la producción de respuestas narrativas y gráficas mediante tareas estructuradas (Artola et al., 2022; Chóliz et al., 2016). Por ello, los puntajes más altos en abstinencia se asociaron

ligeramente con resultados narrativos más bajos, pero la escasa magnitud de los coeficientes impide hablar de un efecto sobre la creatividad.

La literatura ayuda a precisar esta diferencia. Granic et al. (2014), Rahimi y Shute (2021), Moffat et al. (2017) y Cheng (2025) han señalado que algunas experiencias de juego pueden favorecer la exploración, la imaginación, la resolución de problemas y la generación de alternativas. Sin embargo, estos posibles aportes dependen de las mecánicas, la libertad de acción, la motivación y las oportunidades de construcción que se le ofrecen al jugador. En consecuencia, el potencial creativo de ciertos videojuegos no puede equipararse a los indicadores de uso problemático evaluados en este estudio.

Los hallazgos no permiten afirmar que los videojuegos reduzcan la creatividad. Muestran, de manera más delimitada, que algunos indicadores de uso problemático presentaron relaciones negativas, débiles y concentradas en el componente narrativo del PIC-J. La hipótesis referida a la creatividad narrativa recibió un respaldo parcial, mientras que la correspondiente a la creatividad gráfica no lo recibió. El aporte de esta relación consiste en distinguir las experiencias de juego potencialmente creativas de las condiciones asociadas a un uso problemático, evitando una valoración general de los videojuegos como favorables o perjudiciales.

Los puntajes del PIC-J mostraron una correspondencia más amplia con el rendimiento académico que la observada en el ADITEC-V. El total narrativa-gráfica se asoció positivamente y moderadamente con el promedio general ($rho = .429$, $p < .001$, $N = 91$), seguido del total narrativo ($rho = .369$, $p < .001$, $N = 91$). El total gráfico también alcanzó significación estadística, aunque con una magnitud menor ($rho = .247$, $p = .018$, $N = 91$). Las medidas que incorporan la producción narrativa se vincularon además con las áreas básica, tecnocreativa,

comunicativa y social humana, mientras que ninguna de las tres puntuaciones de síntesis presentó resultados significativos frente al área corporal.

La fluidez y la flexibilidad narrativa concentraron las asociaciones más consistentes. Ambas variaron junto con el promedio general y con varias áreas académicas, principalmente mediante coeficientes moderados. La originalidad narrativa tuvo un alcance más limitado, y las dimensiones gráficas aparecieron de manera puntual. Esta diferencia resulta coherente con la estructura del PIC-J, que no representa la creatividad como una capacidad única, sino que distingue entre la cantidad de respuestas producidas, la variedad de enfoques y la singularidad de las propuestas desarrolladas por los estudiantes (Artola et al., 2022).

El comportamiento observado coincide, en términos generales, con investigaciones que han identificado vínculos favorables entre la creatividad y el logro escolar. Manaf et al. (2022) reportaron asociaciones positivas entre variables creativas y desempeño académico, mientras que González Moreno y Molero Jurado (2023) destacaron el valor de la creatividad en el desarrollo personal y educativo durante la adolescencia. La comparación, sin embargo, debe considerar que algunos trabajos recurren a escalas de autopercepción o rasgos de personalidad creativa, mientras que el PIC-J exige producir respuestas narrativas y gráficas mediante tareas estructuradas. La coincidencia se encuentra, por tanto, en la dirección de los resultados y no en una equivalencia entre los procedimientos de evaluación.

Desde el ámbito escolar, la mayor presencia de la fluidez y la flexibilidad narrativa puede comprenderse por su cercanía con actividades que requieren generar, organizar y reformular ideas. Comprender textos, explicar fenómenos, plantear alternativas, argumentar o resolver situaciones demanda respuestas que no siempre son únicas y que pueden abordarse desde distintos enfoques. Esta proximidad sugiere una posible interpretación de la variación conjunta

entre los puntajes narrativos y las calificaciones, aunque no demuestra que la creatividad haya producido un mejor rendimiento.

El análisis por asignaturas aportó mayor detalle a esta tendencia. Las medidas narrativas se vincularon con campos diversos, entre ellos Química, Biología, Física, Álgebra, Pensamiento lógico, Lengua castellana, Comprensión lectora, Emprendimiento, Educación artística e Informática. Las asociaciones gráficas fueron menos frecuentes y se concentraron en Educación artística, Emprendimiento y Pensamiento lógico. Su distribución sugiere que determinadas formas de representación visual pueden estar más relacionadas con algunas actividades escolares, pero el estudio no examinó directamente las tareas, los productos ni los criterios de evaluación de cada asignatura.

Estos análisis deben leerse a la luz de la estructura de las calificaciones. Los registros originales correspondían a cuatro categorías cualitativas, transformadas en valores entre 2 y 5, lo que dio lugar a un número limitado de puntuaciones y numerosos empates. En pares como Química y Física, y Álgebra y Pensamiento lógico, se mantuvo el mismo orden relativo entre los estudiantes y aparecieron coeficientes idénticos. Estas coincidencias no hacen equivalentes las asignaturas ni constituyen evidencias independientes; únicamente reflejan la forma en que fueron organizados los registros institucionales.

En conjunto, los resultados respaldan la hipótesis relativa a la creatividad narrativa y ofrecen un respaldo parcial para la creatividad gráfica. Los estudiantes con mayores puntajes en fluidez, flexibilidad y en las medidas que integran la producción narrativa tendieron a obtener calificaciones más favorables. El hallazgo sitúa la creatividad narrativa como una dimensión relevante en el desempeño escolar, aunque no permite considerarla ni causa ni explicación suficientes de las diferencias académicas.

Las variables complementarias mostraron algunas de las asociaciones más altas con el rendimiento académico. El acompañamiento de padres se relacionó positivamente y fuertemente con el promedio general (rho = .624, $p < .001$, N = 94), al igual que el comportamiento escolar (rho = .659, $p < .001$, N = 94). Esta tendencia también se mantuvo en las áreas académicas, aunque con menor intensidad en la área corporal. En términos descriptivos, los estudiantes con valoraciones más favorables en estas dos variables tendieron a obtener mejores calificaciones.

La relación entre el acompañamiento familiar y el desempeño escolar coincide con investigaciones que reconocen la importancia de la participación de los padres en los procesos educativos. Castro et al. (2015) identificaron una asociación positiva entre ambas variables, especialmente cuando el acompañamiento incluía expectativas académicas, comunicación y seguimiento general de las actividades escolares. Kim (2022) llegó a una conclusión semejante, aunque advirtió que la magnitud de las relaciones depende de la manera en que se define y evalúa la participación familiar.

La comparación con estos antecedentes requiere cautela. En este estudio, el acompañamiento de padres y el comportamiento escolar se obtuvieron a partir de registros institucionales y no de instrumentos aplicados directamente a los estudiantes o a sus familias. Por ello, estas variables representan valoraciones construidas en el contexto escolar y no permiten identificar qué prácticas familiares estuvieron presentes ni qué criterios específicos influyeron en la evaluación del comportamiento. Además, ambas mostraron una alta correlación entre sí (rho = .856, $p < .001$, N = 94), lo que indica que variaron conjuntamente y dificulta considerar sus aportes como independientes.

También resulta relevante que ninguna de estas variables se relacionara de manera significativa con el puntaje total del ADITEC-V ni con los puntajes de síntesis del PIC-J. Su

asociación se centró en las calificaciones institucionales, lo que permite reconocerlas como elementos contextuales del desempeño escolar, pero no como explicaciones de los indicadores de uso problemático de videojuegos ni de la creatividad narrativa-gráfica.

En este sentido, la hipótesis que planteaba una relación entre el acompañamiento de padres, el comportamiento escolar y el rendimiento académico recibió respaldo. Sin embargo, los resultados no permiten presentar estas variables como determinantes del rendimiento académico. Su principal aporte consiste en mostrar que las valoraciones del acompañamiento de los padres y el comportamiento desplegado en la institución acompañaron de manera cercana el desempeño académico durante el periodo analizado.

En conjunto, los hallazgos muestran que los indicadores de uso problemático de videojuegos, la creatividad narrativa-gráfica y el rendimiento académico no formaron una relación única ni siguieron la misma dirección. El ADITEC-V no se asoció de manera significativa con las calificaciones, aunque presentó relaciones negativas, débiles y específicas con algunas medidas narrativas del PIC-J. Por su parte, la fluidez, la flexibilidad y los puntajes que integran la producción narrativa mostraron una correspondencia positiva más amplia con el desempeño escolar. Las variables de acompañamiento de padres y comportamiento también se relacionaron estrechamente con el rendimiento académico, pero permanecieron independientes de los resultados globales del ADITEC-V y del PIC-J.

Esta configuración permite responder al propósito del estudio desde una perspectiva distinta. La hipótesis general recibió respaldo parcial, porque se identificaron asociaciones entre algunos componentes, pero no una secuencia en la que mayores indicadores de uso problemático implicaran necesariamente menor creatividad y bajo rendimiento académico. Los resultados tampoco sustentan una valoración general de los videojuegos como favorables o perjudiciales:

distinguen las posibilidades creativas que pueden ofrecer determinadas experiencias de juego de las condiciones vinculadas a la pérdida de control, la abstinencia o la interferencia.

Desde el ámbito educativo, el principal aporte consiste en mostrar que la creatividad narrativa ocupa una posición importante, aunque no explicativa, en el rendimiento escolar. Al mismo tiempo, la ausencia de relación entre el ADITEC-V y el rendimiento escolar invita a evitar interpretaciones y generalizaciones que atribuyan las dificultades académicas al uso de videojuegos. Comprender estas relaciones requiere considerar las características concretas de las prácticas de juego, las distintas formas de expresión creativa y las condiciones familiares y escolares que acompañan a los estudiantes

5.2. Limitaciones del estudio

Las delimitaciones expuestas en el apartado 1.7 establecieron el contexto, la población y las variables incluidas en la investigación. A partir del análisis, se reconocieron, además, algunas condiciones metodológicas que deben considerarse para interpretar los hallazgos dentro del alcance de los datos disponibles.

El carácter transversal y correlacional del estudio permitió identificar la dirección y magnitud de las asociaciones, pero no establecer relaciones causales ni determinar su secuencia temporal. Por ello, no puede afirmarse que los indicadores de uso problemático produzcan cambios en la creatividad o en el rendimiento académico, ni que estas variables expliquen los puntajes obtenidos en el ADITEC-V. Asimismo, los resultados corresponden a estudiantes de grado octavo de una sola institución educativa y no pueden generalizarse directamente a otros grados, establecimientos o contextos escolares.

La información válida varió según la fuente: se contó con 94 registros académicos, 91 resultados completos del PIC-J y 82 del ADITEC-V. Las correlaciones se calcularon mediante la

exclusión por pares, utilizando los casos disponibles en cada relación. A esta condición se suma que las calificaciones procedían de cuatro categorías cualitativas transformadas en valores numéricos entre 2.0 y 5.0. Aunque esta conversión permitió el análisis estadístico, redujo la variabilidad de los puntajes y generó numerosos empates. En algunas asignaturas se mantuvo el mismo orden relativo entre los estudiantes, lo que dio lugar a correlaciones perfectas y coeficientes repetidos. En consecuencia, los resultados reflejan asociaciones con los registros escolares disponibles y no con una medición externa o estandarizada del logro académico.

El alcance de los instrumentos también delimita las conclusiones. El ADITEC-V permitió evaluar indicadores de uso problemático de videojuegos, pero sus resultados no constituyen diagnósticos clínicos. El PIC-J, por su parte, evaluó componentes narrativos y gráficos mediante tareas específicas, sin abarcar todas las formas de expresión creativa de los estudiantes. De igual manera, el acompañamiento de padres y el comportamiento escolar se derivaban de registros institucionales y no de instrumentos independientes aplicados a las familias o a los estudiantes. Estas variables cumplieron, por tanto, una función contextual y no permitieron identificar prácticas concretas ni separar con precisión el aporte de cada una.

Finalmente, el estudio no incorporó información detallada sobre el tiempo y la frecuencia de juego, los géneros, las mecánicas, las modalidades de participación o las motivaciones de los estudiantes. Tampoco evaluó otros factores que podrían intervenir en las relaciones analizadas, como los hábitos de sueño y estudio, la autorregulación, la motivación académica, las condiciones socioeconómicas, las funciones ejecutivas o las estrategias de enseñanza. La ausencia de estas variables limita la posibilidad de explicar con mayor profundidad por qué algunos indicadores del ADITEC-V se relacionaron con la producción narrativa del PIC-J, mientras que no se encontraron asociaciones significativas con el rendimiento académico.

5.3. Conclusiones

La investigación permitió analizar las relaciones entre los indicadores de uso problemático de videojuegos evaluados mediante el ADITEC-V, la creatividad narrativa-gráfica medida con el PIC-J y el rendimiento académico de estudiantes de grado octavo. Los resultados muestran que estas variables no se relacionaron de manera uniforme, sino que presentaron comportamientos distintos según los componentes examinados y las medidas académicas consideradas.

El puntaje total del ADITEC-V no mostró asociaciones estadísticamente significativas con el promedio general, las áreas académicas ni las asignaturas analizadas. En esta muestra, por tanto, no se obtuvo evidencia suficiente para afirmar que los mayores indicadores de uso problemático de videojuegos estuvieran acompañados de calificaciones más bajas. Este resultado no desconoce la importancia educativa de identificar posibles dificultades relacionadas con el juego, pero impide atribuirles un efecto académico que los datos no respaldan.

La relación entre el ADITEC-V y el PIC-J fue parcial y se centró en la producción narrativa. El puntaje total del ADITEC-V se asoció de manera negativa y débil con el total narrativo y con el total narrativa-gráfica. Entre sus dimensiones, únicamente la abstinencia presentó relaciones significativas con dichas medidas. No se encontró un comportamiento similar frente al total gráfico. En consecuencia, los hallazgos no permiten afirmar que los videojuegos afecten la creatividad en general; indican que algunos indicadores de uso problemático se asociaron levemente con menores resultados en las tareas narrativas.

El PIC-J mostró una relación más clara con el rendimiento académico que el ADITEC-V. En contraste, el total narrativa-gráfica y el total narrativo mostraron asociaciones positivas con el promedio general y con varias áreas, mientras que el total gráfico tuvo una relación de menor

magnitud y alcance. En el componente narrativo, la fluidez y la flexibilidad mostraron resultados consistentes. Por tanto, los estudiantes que generaron más ideas y utilizaron enfoques variados tendieron a obtener calificaciones más favorables, sin que esta relación permitiera considerar la creatividad como causa del rendimiento académico.

El acompañamiento de los padres y el comportamiento escolar se asociaron positivamente, con una magnitud alta, con el promedio general. Sin embargo, la magnitud de las relaciones varió entre baja, moderada y alta. Dado que las variables procedían de registros institucionales, estaban entre sí relacionadas y no mostraron asociaciones significativas con el ADITEC-V ni con los puntajes de síntesis del PIC-J. Estos resultados permiten señalar que los estudiantes con valoraciones más favorables sobre el acompañamiento de los padres y el comportamiento escolar tienden a obtener mejores calificaciones. Sin embargo, permitió reconocer que el rendimiento académico varió en función de las condiciones familiares y escolares, sin establecer cuál fue la contribución independiente de cada una de ellas.

Los indicadores de uso problemático de videojuegos no mostraron una relación significativa con el rendimiento académico, aunque algunos se asociaron negativamente y de forma débil con la creatividad narrativa. En contraste, las medidas narrativas del PIC-J y las variables contextuales mostraron relaciones más consistentes con el rendimiento académico. Por tanto, el aporte del estudio consiste en evitar explicaciones lineales: ni los videojuegos pueden considerarse responsables directos del bajo rendimiento ni la creatividad explica por sí sola las diferencias académicas. Los hallazgos invitan a examinar estas relaciones desde una perspectiva educativa que atienda los posibles indicadores de riesgo, reconozca el valor de la creatividad y considere las condiciones escolares y familiares que acompañan a los estudiantes.

Las relaciones entre las variables del ADITEC-V, el PIC-J y los registros académicos no fueron uniformes ni tuvieron la misma intensidad. Así, por ejemplo, el índice ADITEC-V mostró una asociación prácticamente nula y no significativa con el promedio general ($rho = -.088$, $p = .434$). Por otra parte, el total de la narrativa gráfica del PIC-J tuvo una correlación estadísticamente significativa, positiva y moderada ($rho = .429$, $p < .001$) con esa misma medida académica. Una posible razón para esta diferencia puede estar en la naturaleza de los instrumentos, mientras que el ADITEC-V mide los problemas relacionados con la regulación del juego, el PIC-J analiza la generación, organización y desarrollo de ideas, lo cual podría estar más relacionado con algunas actividades escolares. Es importante señalar, también, que las calificaciones se concentraron en un número reducido de valores de la escala institucional y esto pudo haber limitado la diversidad de las relaciones observadas. Estas diferencias evidencian que los indicadores de rendimiento académico, de creatividad gráfico-narrativa y de uso problemático de videojuegos no siguen una secuencia lineal. Cada relación tuvo un comportamiento particular, por lo que, para interpretarlas, es necesario identificar los elementos evaluados y considerar simultáneamente la dirección, el tamaño y la importancia estadística.

Antes de analizar las relaciones entre las variables, se caracterizó el comportamiento de las tres fuentes de información, posteriormente, se examinaron las relaciones entre las variables. El rendimiento académico, información disponible para los 94 estudiantes, se agrupó en un intervalo reducido, con un promedio general de 3.37 y una desviación estándar de 0.37. Por otro lado, los puntajes del ADITEC-V, obtenidos en 82 casos, mostraron una mayor dispersión, con valores entre 20 y 96, lo que indica diferencias notables en los indicadores de uso problemático del grupo. En el PIC-J, se aplicó a 91 estudiantes, la mayoría de los resultados en el componente narrativo y el total narrativa-gráfica se concentraron en una proporción de puntajes bajos, aunque

hubo algunos valores altos, mientras que el componente gráfico mostró una distribución más equilibrada. Esta caracterización permitió observar que las variables no solo evaluaban aspectos distintos, sino que también presentaban variaciones entre los estudiantes, lo cual es una condición a considerar al interpretar las correlaciones posteriores.

El análisis entre el ADITEC-V y el rendimiento académico mostró que el puntaje total del instrumento no presentó una relación estadísticamente significativa con el promedio general ni con ninguna de las cinco áreas académicas. La relación con el promedio general fue casi inexistente (rho = −.088, p = .434), y los demás coeficientes estuvieron entre −.046 y −.103, todos con valores de p mayores a .05. En la muestra analizada, los estudiantes con mayores indicadores de uso problemático de videojuegos no obtuvieron sistemáticamente calificaciones más bajas, por lo que la hipótesis H3 no recibió respaldo. Este resultado debe entenderse considerando que las calificaciones se concentraron en pocos valores de la escala institucional y que no se incluyeron variables como el tiempo y la frecuencia de juego, los hábitos de estudio, el sueño o la autorregulación, que podrían intervenir o matizar la relación con el desempeño escolar. Por lo tanto, no se puede afirmar que las dificultades relacionadas con el juego no tengan importancia educativa, sino que el puntaje global del ADITEC-V, analizado por sí solo, no explicó las diferencias observadas en los registros académicos de este grupo.

Al comparar el ADITEC-V con las medidas del PIC-J, el patrón cambio, por cuanto, el puntaje total del ADITEC-V tuvo asociaciones negativas y de baja magnitud con el total narrativo (rho = −.227, p = .040) y con el total narrativa-gráfica (rho = −.223, p = .044), mientras que la relación con el componente gráfico fue casi nula y no significativa (rho = .019, p = .868). Al analizar las dimensiones del instrumento, la abstinencia fue la única que mantuvo este patrón, mostrando relaciones negativas con el total narrativo (rho = −.291, p = .008) y con el total

narrativa-gráfica (rho = −.270, p = .014). Estos resultados indican que la asociación no se extendió a los componentes de la creatividad evaluados, sino que se concentró en las medidas relacionadas con la producción narrativa. Una posible explicación es que las dificultades para controlar el juego y el desempeño en tareas narrativas solo comparten una parte limitada de su variabilidad, ya que la generación y organización de ideas también dependen de factores personales, escolares y contextuales que no se evaluaron en el estudio. Por eso, la hipótesis H1 obtuvo respaldo parcial y la hipótesis H2 no fue respaldada. La baja intensidad de los coeficientes tampoco permite afirmar que los indicadores de uso problemático disminuyan la creatividad; solo muestran que, en esta muestra, el puntaje total del ADITEC-V y la dimensión de abstinencia se relacionaron ligeramente con puntajes narrativos más bajos en el PIC-J.

Se observó una relación positiva y consistente entre la creatividad narrativa y el rendimiento académico. El promedio general se asoció positivamente y de manera moderada con el puntaje total narrativo del PIC-J (rho = .369, $p < .001$). Para la fluidez y la flexibilidad narrativa se encontraron relaciones aun más fuertes tanto con el promedio como con las áreas básicas, tecnocreativa, comunicativa y social-humanas (rho = .384, $p < .001$ y rho = .415, $p < .001$, respectivamente). Esto significa que los estudiantes que generaron más ideas y utilizaron enfoques más variados solían tener las calificaciones más altas. Estas capacidades se relacionan con tareas escolares que consisten en proponer alternativas, ordenar explicaciones y analizar problemas desde distintos puntos de vista. Sin embargo, esta relación no permite concluir que la creatividad narrativa cause un mejor desempeño académico, ya que ambos podrían depender de otros factores personales y educativos. Así se corroboró la hipótesis H4, según la cual la creatividad narrativa es el aspecto del PIC-J que más se relaciona con el rendimiento académico en esta muestra de la investigación.

La creatividad gráfica mostró una relación más limitada con el rendimiento académico que la creatividad narrativa. El puntaje total gráfico del PIC-J mostró una asociación positiva, baja, con el promedio general (rho = .247, p = .018) y con el área social humana (rho = .238, p < .05), pero no se encontraron relaciones significativas con las áreas básica, tecnocreativa, comunicativa y corporal. Al analizar sus dimensiones, solo la elaboración gráfica se asoció de manera significativa con el promedio general y el área social humana, mientras que la originalidad, los títulos y los detalles no mostraron un patrón consistente. Esto sugiere que la producción gráfica estuvo más estrechamente relacionada con el rendimiento académico que la creatividad narrativa. Es posible que las actividades escolares y la forma en que se registran en los registros académicos hayan otorgado más espacio a la expresión y la valoración de las habilidades verbales que a las visuales. Sin embargo, como el estudio no examinó directamente las tareas ni los criterios de cada materia, esta sigue siendo solo una interpretación posible. Por eso, la hipótesis H5 solo tuvo un respaldo parcial: se encontraron algunas asociaciones positivas, pero de baja magnitud, y no se extendieron a todas las áreas ni a la dimensión gráfica del PIC-J.

Las relaciones fuertes no vinieron del ADITEC-V ni del PIC-J. Se observaron en el registro del acompañamiento de los padres y en el comportamiento escolar. Estas variables mostraron una relación positiva y significativa con el promedio general. El acompañamiento de padres presentó un coeficiente rho de .624 ($p < .001$). El comportamiento escolar presentó un *rho* de .659 ($p < .001$). El mismo patrón se observó en las distintas áreas académicas. Esto sugiere que los estudiantes mejor evaluados en estos aspectos tienden a obtener mejores calificaciones. Además, el acompañamiento de los padres y el comportamiento escolar estuvieron muy relacionados, con un *rho* = .856 ($p < .001$). Por eso, no conviene analizar sus efectos por separado, ya que pueden reflejar aspectos similares del apoyo escolar y familiar. Por otro lado,

estas variables no mostraron una relación significativa con los puntajes globales del ADITEC-V ni con los del PIC-J. En resumen, la hipótesis H6 fue respaldada respecto del rendimiento académico. Sin embargo, los datos no permiten afirmar que el acompañamiento de los padres o el comportamiento escolar expliquen las diferencias en el uso problemático de videojuegos ni en la creatividad.

Al analizar cada una de las asignaturas, en vez de hacerlo por áreas, se observó la misma tendencia general. En las habilidades de fluidez y flexibilidad narrativa se hallaron relaciones positivas con las asignaturas de lengua castellana, comprensión lectora, pensamiento lógico, emprendimiento, educación artística e informática. A su vez, estas dimensiones, junto con el total narrativo y el total narrativa-gráfica, mostraron también asociaciones significativas con las asignaturas básicas como Química, Biología, Física, Álgebra y Pensamiento lógico, pero no con informática. En cambio, en la dimensión gráfica se observaron asociaciones puntuales entre los títulos, los detalles, la elaboración y el total gráfico, según la asignatura, sobre todo con la educación artística, el emprendimiento y el pensamiento lógico. El ejercicio de análisis permitió ver con detalle que la conexión entre el PIC-J y el rendimiento académico se concentró en la generación y la variación de ideas, sin alterar el hallazgo central. Sin embargo, cabe recordar que los resultados obtenidos deben considerarse complementarios, ya que las calificaciones se obtuvieron a partir de valoraciones institucionales adaptadas a una escala numérica de 2.0 a 5.0, lo que pudo reducir la variabilidad y provocar altas tasas de coincidencia en algunas materias. Por ello, las correlaciones realizadas mediante las asignaturas coadyuvaron a precisar la tendencia observada por áreas, pero, en sí mismas, no constituyen evidencia independiente.

En líneas generales, la hipótesis general recibió respaldo parcial, pues no se encontró un patrón único entre los indicadores de uso problemático de videojuegos, la creatividad y el

rendimiento académico. El ADITEC-V no mostró una relación clara con el rendimiento académico. Sin embargo, sí se observaron algunas conexiones, aunque débiles, con las medidas narrativas del PIC-J, especialmente en la sección sobre abstinencia. La creatividad narrativa, a diferencia de la creatividad gráfica, se relacionó de manera más estrecha con el rendimiento académico, mientras que las calificaciones se relacionaron de manera más estrecha con el comportamiento escolar y con el apoyo familiar. En conjunto, estos resultados muestran que las variables estudiadas no se relacionan de la misma manera y que ninguna de ellas, cuando se considera de forma aislada, puede explicar el rendimiento académico total de los estudiantes. Así, el mayor aporte de este estudio es la construcción de una interpretación educativa que no explica el rendimiento mediante una relación lineal con el uso de videojuegos y que reconoce la importancia de considerar los procesos creativos, escolares y contextuales que influyen en la experiencia de los jóvenes.

5.4. Implicaciones pedagógicas

En la muestra estudiada, el puntaje total del ADITEC-V no se relacionó estadísticamente ni con el promedio general (*rho* = −.088, p = .434) ni con las cinco áreas académicas, con coeficientes cercanos a cero o de baja magnitud. Esto significa que los alumnos con mayores indicadores de uso problemático no obtuvieron sistemáticamente calificaciones bajas. Desde el punto de vista pedagógico, este resultado nos indica que un alto puntaje en el ADITEC-V no basta para concluir que el estudiante presenta un bajo rendimiento académico ni para imponer medidas generales, como restringir o prohibir el uso de videojuegos. Si obtiene un puntaje alto, conviene compararlo con sus registros académicos y con las circunstancias particulares de su proceso escolar. De esta manera, la institución logra entender mejor cada situación y dar el acompañamiento correspondiente.

El estudio de dimensiones reveló que no se observó una relación generalizada entre el ADITEC-V y la creatividad. A pesar de que no hubo correlación significativa con el componente gráfico, solo la abstinencia se relacionó de manera moderada y negativa con el total del PIC-J (*rho* = −.291, *p* = .008) y con el total de la subescala narrativa-gráfica (*rho* = −.270, *p* = .014). Esto implica, desde una perspectiva pedagógica, que no basta con considerar únicamente la puntuación total del ADITEC-V, ya que algunas dimensiones pueden requerir un análisis específico. Una puntuación alta en abstinencia de un alumno puede ser útil para la dirección del curso o la orientación escolar, con el objetivo de dialogar sobre los problemas que tiene para dejar de jugar y enfocarse en sus actividades académicas. Esta información debe contrastarse con lo que observan los profesores: el cumplimiento de las tareas y la ejecución de las actividades de producción escrita. Acordar formas de seguimiento y acompañamiento con el alumno y su familia solo tendría sentido si estas dificultades también se observan en la escuela.

Es claro que la fluidez y la flexibilidad de la narración están significativa y positivamente relacionadas con los promedios generales y de las áreas básicas, tecnocreativas, comunicativas y sociales humanas. Los valores de fluidez oscilaron entre .321 y .384, y los de flexibilidad, entre .291 y .415. Esto sugiere que aquellos alumnos que aportaron más ideas y mostraron mayor flexibilidad en sus respuestas tienden a tener un rendimiento académico más alto.

Este resultado puede utilizarse en el aula para generar contextos en los que los alumnos puedan fundamentar sus decisiones, sugerir otras posibilidades, replantear explicaciones o contrastar métodos. La estrategia puede consistir en presentar sus propias explicaciones o analizar diferentes procedimientos para resolver un problema en asignaturas como las ciencias, las matemáticas o la tecnología, ofreciendo distintas soluciones a una necesidad, mientras que en el lenguaje y las ciencias sociales se presentan diferentes interpretaciones o se construyen

argumentos con estructuras diversas. Estrategias pedagógicas que se emplean conjuntamente para reforzar los procesos narrativos, estrechamente relacionados con el desempeño académico.

5.5. Recomendaciones

A pesar de que los resultados del ADITEC-V no se correlacionaron significativamente con las calificaciones, esto no quiere decir que se deban pasar por alto los problemas que algunos alumnos pueden tener para pausar el juego, gestionar su tiempo o equilibrar otras tareas. El no tener una asociación académica, en general, invita a evitar los juicios anticipados y a actuar desde la prevención. En esta línea, la institución puede fomentar el uso responsable de los videojuegos mediante sus acciones de formación y orientación digital, ayudando a los estudiantes a reflexionar sobre sus rutinas de juego, el descanso, las obligaciones escolares y los casos en los que sería apropiado pedir ayuda.

Un puntaje alto en el ADITEC-V puede dar cuenta de algunos problemas en la relación del estudiante con los videojuegos, pero no determina lo que sucede en su vida diaria, ni se debe considerar un diagnóstico. Si se toma de forma aislada, puede llevar a conclusiones precipitadas o a calificar al estudiante sin tener en cuenta las circunstancias que rodean su juego. Por eso, se sugiere usar el instrumento como punto de partida para orientar la observación y el seguimiento. La evaluación debe complementarse con conversaciones con el alumno, con la información aportada por la familia y con la observación de aspectos como el descanso, la organización del tiempo y la realización de las tareas escolares.

Aunque muchos ejercicios en las escuelas se centran en obtener una respuesta concreta, los procesos de aprendizaje también se benefician cuando el estudiante tiene la posibilidad de exponer alternativas, organizar sus ideas y explicar un hecho desde diferentes perspectivas. Según los resultados de la investigación, el rendimiento en diversas áreas académicas se

relacionó positivamente con la flexibilidad y la fluidez narrativa. Por tanto, es conveniente promover tácticas que contribuyan a la generación y reestructuración de ideas mediante el planteamiento de hipótesis, la comparación de procedimientos, la solución de problemas, la formulación de explicaciones y el desarrollo de narrativas. No se puede dar por sentado que estas medidas, por sí solas, aumentarán las notas. No obstante, pueden realizarse en el marco de las actividades habituales de cada materia.

Los estudiantes con valoraciones positivas en el registro del acompañamiento de padres tendían a obtener buenas calificaciones. Sin embargo, no se cuenta con información sobre qué prácticas familiares podrían explicar la conexión. El hallazgo respalda la necesidad de fortalecer la comunicación entre la institución, los alumnos y los padres de familia. Por tanto, se recomienda que el director de curso o la orientación escolar realice reuniones periódicas para dialogar y establecer estrategias sobre los tiempos dedicados al estudio, al descanso, a las obligaciones domésticas y al uso de los videojuegos. El diálogo familiar puede ayudar a reestructurar rutinas y a establecer apoyos si el estudiante tiene dificultades para interrumpir el juego, está cansado o no cumple con sus responsabilidades escolares.

Las sugerencias pueden servir de guía para orientar las medidas de prevención, de asistencia y de fortalecimiento pedagógico. No se trata de implementarlas todas al mismo tiempo ni de la misma manera: cada institución puede priorizarlas con base en las necesidades de sus grupos y avanzar poco a poco en áreas como la comunicación con las familias, el trabajo docente, la dirección del curso o la orientación escolar. Asimismo, es adecuado realizar un seguimiento periódico de la ejecución de estas acciones mediante observaciones breves, registros de participación y espacios de retroalimentación con los alumnos, los maestros y los cuidadores. Así, será posible determinar cuáles son las más útiles, cuáles necesitan modificaciones y cuáles

requieren un acompañamiento más detallado. En este sentido, las recomendaciones no deben interpretarse como un conjunto rígido de medidas, sino como una referencia adaptable para la toma de decisiones.

5.6. Líneas futuras de investigación

Se recomienda la realización de estudios longitudinales que permitan observar la evolución de los indicadores de uso problemático de videojuegos, de la creatividad narrativa-gráfica y del rendimiento académico a lo largo del tiempo, teniendo en cuenta los hallazgos y las limitaciones identificados. Estudios que permitan determinar si los cambios en una variable son anteriores o están relacionados con los cambios en las demás variables, de modo que el análisis no se limite a un solo momento del proceso escolar.

Se deben promover investigaciones mixtas, en las cuales los datos cuantitativos se integren con entrevistas, grupos de discusión, diarios de uso y relatos de experiencia, por cuanto, no solo enriquece la interpretación estadística, sino que también permite una comprensión sobre las motivaciones para jugar, las emociones implicadas, las estrategias de autorregulación y la manera en que los estudiantes articulan esta práctica con sus responsabilidades escolares y familiares.

Por último, resulta interesante profundizar en la relación entre los videojuegos y la creatividad narrativa. Los resultados apuntan a la necesidad de investigar si algunos géneros o experiencias (historias abiertas, construcción de mundos, toma de decisiones o resolución de problemas), se relacionan de forma específica con la fluidez, flexibilidad y creatividad gráfica. Por ello, sería pertinente incluir variables como la autorregulación, los hábitos de sueño, la motivación académica, las funciones ejecutivas, el acompañamiento familiar y el clima escolar

para construir modelos explicativos más amplios y explorar posibles efectos de mediación y moderación.

Referencias

- Acuerdo 031 de 2007 [Consejo Superior de la Universidad Pedagógica Nacional]. (2007, 4 de diciembre). Por el cual se crea el Sistema de Formación Avanzada y se reglamentan los estudios de formación avanzada en la Universidad. Universidad Pedagógica Nacional.
- Alzahrani, A. K. D., & Griffiths, M. D. (2025). Problematic gaming and students' academic performance: A systematic review. International Journal of Mental Health and Addiction, 23, 4062–4095. https://doi.org/10.1007/s11469-024-01338-5
- Artola, T., Barraca, J., Martín, C., Mosteiro, P., Ancillo, I., & Poveda, B. (2022). PIC-J. Prueba de imaginación creativa para jóvenes: Manual (2.ª ed. rev.). TEA Ediciones.
- Castro, M., Expósito-Casas, E., López-Martín, E., Lizasoain, L., Navarro-Asencio, E., & Gaviria, J. L. (2015). Parental involvement on student academic achievement: A meta-analysis. Educational Research Review, 14, 33–46. https://doi.org/10.1016/j.edurev.2015.01.002
- Cheng, Y.-H. (2025). The impact of online games on creativity and the role of imagination. Frontiers in Behavioral Neuroscience, 19, Article 1561548. https://doi.org/10.3389/fnbeh.2025.1561548
- Chóliz, M., Marco, C., & Chóliz, C. (2016). ADITEC. Evaluación y prevención de la adicción a Internet, móvil y videojuegos. TEA Ediciones.
- Cohen, J. (1988). Statistical power analysis for the behavioral sciences (2nd ed.). Lawrence Erlbaum Associates.

- Drummond, A., & Sauer, J. D. (2014). Video-games do not negatively impact adolescent academic performance in science, mathematics or reading. PLOS ONE, 9(4), Article e87943. https://doi.org/10.1371/journal.pone.0087943
- Field, A. (2018). Discovering statistics using IBM SPSS Statistics (5th ed.). SAGE.
- Fuentes Fuentes, L. S., & Pérez Castro, L. M. (2015). Los videojuegos y sus efectos en escolares de Sincelejo, Sucre (Colombia). Opción, 31(Especial 6), 318–328.
- Gómez-Gonzalvo, F., Devís-Devís, J., & Molina-Alventosa, P. (2020). Video game usage time in adolescents' academic performance. Comunicar, 28(65), 89–99. https://doi.org/10.3916/C65-2020-08
- González Moreno, A., & Molero Jurado, M. del M. (2023). Creativity as a positive factor in the adolescence stage: Relations with academic performance, stress and self-esteem. Behavioral Sciences, 13(12), Article 997. https://doi.org/10.3390/bs13120997
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. M. E. (2014). The benefits of playing video games. American Psychologist, 69(1), 66–78. https://doi.org/10.1037/a0034857
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. P. (2018). Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. McGraw-Hill.
- Kim, S. (2022). Fifty years of parental involvement and achievement research: A second-order meta-analysis. Educational Research Review, 37, Article 100463. https://doi.org/10.1016/j.edurev.2022.100463
- Ley 1581 de 2012. (2012, 17 de octubre). Por la cual se dictan disposiciones generales para la protección de datos personales. Diario Oficial, 48.587. https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=49981

- Manaf, A., Dewanti, S. S., Mam, S., Susetyawati, E., & Ernawati, I. (2022). Is there a correlation between creativity and learning achievement? A meta-analysis study. REID (Research and Evaluation in Education), 8(1), 78–89. https://doi.org/10.21831/reid.v8i1.51493
- Moffat, D. C., Crombie, W., & Shabalina, O. (2017). Some video games can increase the player's creativity. International Journal of Game-Based Learning, 7(2), 35–46. https://doi.org/10.4018/IJGBL.2017040103
- Rahimi, S., & Shute, V. J. (2021). The effects of video games on creativity: A systematic review. En S. W. Russ, J. D. Hoffmann, & J. C. Kaufman (Eds.), The Cambridge handbook of lifespan development of creativity (pp. 368–392). Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/9781108755726.021
- Resolución 8430 de 1993 [Ministerio de Salud]. (1993, 4 de octubre). Por la cual se establecen las normas científicas, técnicas y administrativas para la investigación en salud. https://www.minsalud.gov.co/sites/rid/Lists/BibliotecaDigital/RIDE/DE/DIJ/RESOLUCION-8430-DE-1993.PDF
- Rodríguez Camacho, F. D., & Rodríguez Sánchez, D. F. (2025). Estudio correlacional sobre la adicción a dispositivos móviles, creatividad narrativa y gráfica y motivación en estudiantes en etapa de operaciones formales [Trabajo de grado, Universidad Pedagógica Nacional].
- Ruiz-Melero, M. J., Sainz-Gómez, M., Bermejo, R., Chamorro-Troncos, C., Rodrigues, S. C., & Torrano, M. (2025). Creatividad, rendimiento académico y familia en la adolescencia: Una revisión sistemática. Liberabit, 31(2), e1024. https://doi.org/10.24265/liberabit.2025.v31n2.1024
- Sainz-Gómez, M., Ruiz-Melero, M. J., Lopes-Oliveira, S., & Bermejo, R. (2026). Creative Personality and academic achievement in secondary school students: Contributions to the

development of a sustainable future. Education Sciences, 16(4), Article 577. https://doi.org/10.3390/educsci16040577

- Vázquez-Martín, C., Ramírez-Hurtado, J. M., & Vázquez-Cano, E. (2025). Impact of video game use on fostering creativity in Waldorf School students. International Journal of Technology in Education, 8(1), 174–192. https://doi.org/10.46328/ijte.1020

Anexos

Anexo A. Consentimiento informado

Anexo B. Asentimiento informado

Anexo C. Ficha técnica del ADITEC-V

Anexo D. Ficha técnica del PIC-J

Anexo E. Matriz de operacionalización de variables

Anexo F. Estructura de áreas del rendimiento académico

Anexo G. Resultados estadísticos ampliados

Anexo H. Bases de datos y documentos en carpeta adjunta

Anexo A. Consentimiento informado

Consentimiento informado y asentimiento

Participación en estudio sobre videojuegos, creatividad y rendimiento académico,
Titulado "Indicadores de uso problemático de videojuegos, creatividad narrativa-gráfica y rendimiento académico en estudiantes de grado octavo"

Señores padres de familia.
IED. Miguel Antonio Caro.
Funza, Cundinamarca.

Por medio del presente documento, se informa que el estudiante ha sido invitado a participar en una investigación académica cuyo propósito es analizar la relación entre indicadores de uso problemático de videojuegos, la creatividad narrativa-gráfica y el rendimiento académico de estudiantes de grado octavo.

La participación consiste en responder instrumentos académicos relacionados con el uso de videojuegos y la creatividad, así como en autorizar el uso de los registros institucionales de rendimiento académico con fines exclusivamente investigativos. La información será analizada de manera general y estadística, sin emitir diagnósticos clínicos, psicológicos sobre los estudiantes.

La participación es voluntaria. El estudiante podrá abstenerse de participar o retirarse del estudio en cualquier momento, sin que ello genere consecuencias académicas, disciplinarias o institucionales. La información recolectada será tratada de manera confidencial y utilizada únicamente con fines académicos. En los informes, resultados, tablas o publicaciones derivadas del estudio no se utilizarán nombres propios ni datos que permitan identificar individualmente a los participantes.

Los resultados del estudio podrán aportar elementos para comprender mejor la relación entre prácticas digitales, creatividad y rendimiento académico, así como orientar reflexiones pedagógicas sobre el uso responsable de los videojuegos, la autorregulación y el acompañamiento escolar y familiar.

Declaro que he leído o me ha sido explicado el propósito del estudio, las condiciones de participación, el manejo confidencial de la información y el carácter voluntario de la participación.

Consentimiento del padre, madre o acudiente

Yo, **Juan Carlos Camelo Díaz**, identificado con documento No. **79148752** de Bogotá, en calidad de padre, o acudiente del estudiante **Juan Diego Camelo Bohorquez**, del curso 805, autorizo su participación en el estudio descrito anteriormente.

Original Firmado
Juan Carlos Camelo Diaz.

Anexo A. Consentimiento informado

Consentimiento informado y asentimiento

Participación en estudio sobre videojuegos, creatividad y rendimiento académico,
Titulado “Indicadores de uso problemático de videojuegos, creatividad narrativa-gráfica y rendimiento académico en estudiantes de grado octavo”

Bogotá, D.C., octubre de 2025.

Asentimiento del estudiante

Yo, **Juan Diego Camelo Bohorquez**, estudiante del curso 805, manifiesto que he recibido información sobre el estudio, entiendo que mi participación es voluntaria y acepto participar.

Original Firmado
Juan Diego Camelo Bohórquez
Estudiante

Investigador

Original Formado
Fabio González Rodríguez

Anexo B. Asentimiento informado

Asentimiento informado

Participación en estudio sobre videojuegos, creatividad y rendimiento académico,
Titulado “Indicadores de uso problemático de videojuegos, creatividad narrativa-gráfica y rendimiento académico en estudiantes de grado octavo”

Bogotá, D.C., octubre de 2025.

Asentimiento del estudiante

Yo, **Juan Diego Camelo Bohorquez**, estudiante del curso 805, manifiesto que he recibido información sobre el estudio, entiendo que mi participación es voluntaria y acepto participar.

Original Firmado
Juan Diego Camelo Bohórquez
Estudiante

Investigador

Original Formado
Fabio González Rodríguez

Anexo C. Ficha técnica del ADITEC-V

Nombre del instrumento: ADITEC. Evaluación y prevención de la adicción a Internet, móviles y videojuegos.
Componente utilizado: ADITEC-V, escala correspondiente a videojuegos.
Autores: Mariano Chóliz, Clara Marco y Carmen Chóliz.
Año y editorial: 2016, TEA Ediciones.

Finalidad: El ADITEC es un instrumento orientado a la evaluación y prevención de posibles problemas asociados al uso de Internet, el teléfono móvil y los videojuegos en adolescentes. En el presente estudio se empleó específicamente el componente ADITEC-V para analizar indicadores de uso problemático de videojuegos en estudiantes de grado octavo.
Población: jóvenes y adolescentes. Para este estudio, se aplicó a estudiantes de octavo grado de la Institución Educativa Miguel Antonio Caro, ubicada en Funza, Cundinamarca.
Aplicación: colectiva, acorde a las condiciones de aplicación definidas por el investigador y la institución educativa.
Variable evaluada: indicadores de uso problemático de videojuegos.

Dimensiones evaluadas por el ADITEC-V:

Dimensión	Descripción
Juego compulsivo	Se refiere a la dificultad para controlar la conducta de juego o a la tendencia a jugar pese a tener otras responsabilidades.
Abstinencia	Se relaciona con malestar, inquietud o dificultad al no poder jugar o al interrumpirse la actividad.
Tolerancia e interferencia	Alude a la necesidad de dedicar más tiempo al videojuego y a la manera en que este puede desplazar actividades escolares, familiares o personales.
Problemas asociados y escape	Se refiere a situaciones en las que el videojuego se vincula con conflictos, la evasión del malestar o afectaciones en la vida cotidiana.
Puntaje total ADITEC-V	Integra los puntajes de las dimensiones anteriores y permite obtener una medida global de los indicadores de uso problemático de videojuegos.

Uso en la investigación: El ADITEC-V se utilizó para correlacionar los indicadores de uso problemático de videojuegos con los puntajes de creatividad narrativa-gráfica del PIC-J y con el rendimiento académico registrado institucionalmente. Los análisis se realizaron a partir del puntaje total del ADITEC-V y de sus dimensiones específicas.
Alcance: Los resultados del ADITEC-V se interpretan como indicadores cuantitativos del uso problemático de videojuegos con fines académicos y correlacionales. En consecuencia, no se emplean para emitir diagnósticos clínicos ni para clasificar a los estudiantes como adictos a los videojuegos.
***Pertinencia*:** El ADITEC-V es pertinente porque permite analizar distintas manifestaciones del uso problemático de videojuegos y contrastarlas estadísticamente con la creatividad narrativa-gráfica y el rendimiento académico. Su uso favorece una lectura más precisa que la simple medición del tiempo de juego, dado que considera dimensiones asociadas al control, la abstinencia, la interferencia y los problemas vinculados al uso.

***Referencia*:** Chóliz, M., Marco, C., & Chóliz, C. (2016). *ADITEC. Evaluación y prevención de la adicción a Internet, móvil y videojuegos*. TEA Ediciones.

Anexo D. **Ficha técnica del PIC-J**

Nombre del instrumento: PIC J. Prueba de Imaginación Creativa para Jóvenes.
Componente utilizado: Creatividad narrativa y creatividad gráfica.
Autores: Teresa Artola, Jorge Barraca, Carolina Martín, Pilar Mosteiro, Isabel Ancillo y Belén Poveda.
Año y editorial: 2022, 2ª edición revisada, TEA Ediciones.

Finalidad: El PIC-J es una prueba orientada a evaluar la imaginación creativa en jóvenes a partir de tareas de producción narrativa y gráfica. En el presente estudio se empleó para analizar componentes específicos de creatividad narrativa-gráfica en estudiantes de grado octavo.
Población: Jóvenes y adolescentes. Para este estudio, se aplicó a estudiantes de grado octavo de la Institución Educativa Miguel Antonio Caro, ubicada en Funza, Cundinamarca.
Aplicación: colectiva, acorde a las condiciones de aplicación definidas por el investigador y la institución educativa.
Variable evaluada: Creatividad narrativa-gráfica.

Dimensiones evaluadas por el PIC J:

Dimensión	**Descripción**
Fluidez narrativa	Cantidad de ideas o respuestas producidas en tareas narrativas.
Flexibilidad narrativa	Variedad de enfoques, categorías o formas de respuesta narrativa.
Originalidad narrativa	Carácter novedoso o poco común de las respuestas narrativas.
Originalidad gráfica	Novedad y singularidad de la producción visual.
Elaboración gráfica	Nivel de desarrollo, organización y detalle de la imagen.
Títulos	Capacidad para nombrar y dar sentido a la producción gráfica.
Detalles especiales	Elementos adicionales que enriquecen la composición gráfica.
Puntajes de síntesis	Total narrativo, total gráfico y total narrativa-gráfica del PIC-J.

Uso en la investigación: El PIC-J se utilizó para correlacionar los puntajes de creatividad narrativa-gráfica con los indicadores de uso problemático de videojuegos del ADITEC-V y con el rendimiento académico registrado institucionalmente. Los análisis consideraron dimensiones específicas y puntajes de síntesis.
Alcance: Los resultados del PIC-J se interpretan como indicadores de creatividad narrativa y gráfica con fines académicos y correlacionales. No se asumen como una medición total de la creatividad del estudiante ni como una valoración global de todas sus formas de expresión creativa.
***Pertinencia*:** El PIC-J es pertinente porque diferencia los componentes narrativos y gráficos de la creatividad, lo que permite contrastarlos con el rendimiento académico y con los indicadores de uso problemático de los videojuegos, sin reducir la creatividad a un puntaje general indiferenciado.

***Referencia*:** Artola, T., Barraca, J., Martín, C., Mosteiro, P., Ancillo, I., & Poveda, B. (2022). PIC-J. Prueba de imaginación creativa para jóvenes: Manual (2.ª ed. rev.). TEA Ediciones

Matriz de operacionalización de variables

Estudio: Indicadores de uso problemático de videojuegos, creatividad narrativa-gráfica y rendimiento académico en estudiantes de grado octavo

Código	Tipo	Variable	Dimensión	Indicador	Definición	Definición operacional	Fuente	Medición	Nivel de análisis	Tratamiento estadístico	Objetivo asociado	Observaciones
IDECURS	Identificación	Curso	Contexto de aplicación	Grupo académico al que pertenece el estudiante	Dato de clasificación escolar que permite ubicar al participante dentro del grado octavo.	Registro del curso del estudiante: 805, 806 o 807.	Base consolidada	Nominal	Estudiante / curso	Frecuencias y control de agrupación	Caracterización de la muestra	No se usa como variable correlacional.
IDESTUD	Identificación	Estudiante	Identificación anonimizada	Código de participante	Dato de identificación usado para organizar la base sin emplear nombres propios.	Código asignado a cada estudiante para vincular instrumentos y registros académicos.	Base consolidada	Nominal	Estudiante	Control y depuración de datos	Caracterización de la muestra	Debe preservar anonimato y confidencialidad.
VPCJCOM	Independiente principal	Indicadores de uso problemático de videojuegos	Juego compulsivo	Dificultad para controlar la conducta de juego	Manifestaciones asociadas con tendencia a jugar de manera persistente o con dificultad para regular la conducta de juego.	Puntaje obtenido en la dimensión juego compulsivo del ADITEC-V.	ADITEC-V	Escala	Dimensión	Descriptivos y correlación de Spearman	Objetivos 1, 2, 3 y 4	Se interpreta como indicador de uso problemático, no como diagnóstico.
VPCABST	Independiente principal	Indicadores de uso problemático de videojuegos	Abstinencia	Malestar o dificultad cuando no se juega o se interrumpe el juego	Manifestaciones de inquietud, malestar o dificultad asociadas a la imposibilidad de jugar.	Puntaje obtenido en la dimensión abstinencia del ADITEC-V.	ADITEC-V	Escala	Dimensión	Descriptivos y correlación de Spearman	Objetivos 1, 2, 3 y 4	Fue la dimensión del ADITEC-V con asociaciones significativas frente al componente narrativo del
VPCTOIN	Independiente principal	Indicadores de uso problemático de videojuegos	Tolerancia e interferencia	Necesidad de más tiempo de juego e interferencia con otras actividades	Manifestaciones asociadas con incremento del tiempo de juego y desplazamiento de responsabilidades escolares, familiares o personales.	Puntaje obtenido en la dimensión tolerancia e interferencia del ADITEC-V.	ADITEC-V	Escala	Dimensión	Descriptivos y correlación de Spearman	Objetivos 1, 2, 3 y 4	No debe interpretarse como causalidad sobre el rendimiento académico.
VPCPAES	Independiente principal	Indicadores de uso problemático de videojuegos	Problemas asociados y escape	Uso del videojuego como evasión o asociado a dificultades cotidianas	Manifestaciones vinculadas con conflictos, escape de malestar o problemas asociados al uso de videojuegos.	Puntaje obtenido en la dimensión problemas asociados y escape del ADITEC-V.	ADITEC-V	Escala	Dimensión	Descriptivos y correlación de Spearman	Objetivos 1, 2, 3 y 4	Dimensión analizada frente a PIC-J y rendimiento académico.
VPCVTOT	Independiente principal	Indicadores de uso problemático de videojuegos	Puntaje total ADITEC-V	Síntesis de indicadores de uso problemático de videojuegos	Medida global de indicadores asociados al uso problemático de videojuegos.	Puntaje total del componente ADITEC-V calculado a partir de sus dimensiones.	ADITEC-V	Escala	Total del instrumento	Descriptivos y correlación de Spearman	Objetivos 1, 2, 3 y 4	No se usa para diagnosticar adicción a videojuegos.
JPCNFLU	Relacional central	Creatividad narrativa-gráfica	Creatividad narrativa	Fluidez narrativa	Capacidad para producir cantidad de ideas o respuestas narrativas ante una tarea.	Puntaje obtenido en la dimensión fluidez narrativa del PIC-J.	PIC-J	Escala	Dimensión narrativa	Descriptivos y correlación de Spearman	Objetivos 1, 2, 5 y 6	Fue una de las dimensiones narrativas más relacionadas con el rendimiento académico.
JPCNFLE	Relacional central	Creatividad narrativa-gráfica	Creatividad narrativa	Flexibilidad narrativa	Capacidad para variar enfoques, categorías o tipos de respuesta narrativa.	Puntaje obtenido en la dimensión flexibilidad narrativa del PIC-J.	PIC-J	Escala	Dimensión narrativa	Descriptivos y correlación de Spearman	Objetivos 1, 2, 5 y 6	Junto con fluidez, presentó asociaciones consistentes con rendimiento académico.
JPCNORI	Relacional central	Creatividad narrativa-gráfica	Creatividad narrativa	Originalidad narrativa	Capacidad para producir respuestas narrativas novedosas o poco frecuentes.	Puntaje obtenido en la dimensión originalidad narrativa del PIC-J.	PIC-J	Escala	Dimensión narrativa	Descriptivos y correlación de Spearman	Objetivos 1, 2, 5 y 6	Presentó asociaciones más limitadas que fluidez y flexibilidad.
JPCTNAR	Relacional central	Creatividad narrativa-gráfica	Creatividad narrativa	Total narrativo	Síntesis de los componentes narrativos evaluados por el PIC-J.	Puntaje total narrativo del PIC-J.	PIC-J	Escala	Total narrativo	Descriptivos y correlación de Spearman	Objetivos 2 y 5	Se relacionó negativamente con ADITEC-V total y positivamente con
JPCGORI	Relacional central	Creatividad narrativa-gráfica	Creatividad gráfica	Originalidad gráfica	Capacidad para producir representaciones gráficas novedosas o poco comunes.	Puntaje obtenido en la dimensión originalidad gráfica del PIC-J.	PIC-J	Escala	Dimensión gráfica	Descriptivos y correlación de Spearman	Objetivos 1, 3 y 6	Su relación con rendimiento académico fue menos consistente.
JPCGELA	Relacional central	Creatividad narrativa-gráfica	Creatividad gráfica	Elaboración gráfica	Nivel de desarrollo, complejidad o enriquecimiento de la producción gráfica.	Puntaje obtenido en la dimensión elaboración gráfica del PIC-J.	PIC-J	Escala	Dimensión gráfica	Descriptivos y correlación de Spearman	Objetivos 1, 3 y 6	Presentó asociaciones puntuales con algunas asignaturas.
JPCGTIT	Relacional central	Creatividad narrativa-gráfica	Creatividad gráfica	Títulos	Capacidad de nombrar o dar sentido a la producción gráfica mediante títulos.	Puntaje obtenido en la dimensión títulos del PIC-J.	PIC-J	Escala	Dimensión gráfica	Descriptivos y correlación de Spearman	Objetivos 1, 3 y 6	Dimensión gráfica analizada frente al rendimiento académico.
JPCGDET	Relacional central	Creatividad narrativa-gráfica	Creatividad gráfica	Detalles especiales	Elementos adicionales que enriquecen o complejizan la producción gráfica.	Puntaje obtenido en la dimensión detalles del PIC-J.	PIC-J	Escala	Dimensión gráfica	Descriptivos y correlación de Spearman	Objetivos 1, 3 y 6	Dimensión gráfica con asociaciones puntuales en el análisis complementario.
JPCTGRA	Relacional central	Creatividad narrativa-gráfica	Creatividad gráfica	Total gráfico	Síntesis de los componentes gráficos evaluados por el PIC-J.	Puntaje total gráfico del PIC-J.	PIC-J	Escala	Total gráfico	Descriptivos y correlación de Spearman	Objetivos 3 y 6	No se relacionó significativamente con ADITEC-V total; relación limitada con rendimiento
JPCNGRA	Relacional central	Creatividad narrativa-gráfica	Total narrativa-gráfica	Síntesis de componentes narrativos y gráficos	Integración de los componentes narrativo y gráfico evaluados por el PIC-J.	Puntaje total narrativa-gráfica del PIC-J.	PIC-J	Escala	Puntaje de síntesis	Descriptivos y correlación de Spearman	Objetivos 1, 2, 3, 5 y 6	No se denomina creatividad total; corresponde al total narrativo-gráfico del PIC-J
APRGENE	Criterio académico	Rendimiento académico	Promedio general	Rendimiento académico global	Resultado escolar registrado institucionalmente a partir de las calificaciones.	Promedio general de las calificaciones de los estudiantes.	Registros académico	Numérico	Promedio general	Descriptivos y correlación de Spearman	Objetivos 1, 4, 5 y 6	Las calificaciones provienen de valoraciones cualitativas transformadas a valores numéricos.
APRBASI	Criterio académico	Rendimiento académico	Área básica	Promedio del área básica	Rendimiento académico en asignaturas relacionadas con ciencias y pensamiento matemático.	Promedio de asignaturas del área básica definidas para el estudio.	Registros académico	Numérico	Área académica	Descriptivos y correlación de Spearman	Objetivos 4, 5 y 6	Incluye asignaturas especificadas en la hoja de códigos.
APRTECR	Criterio académico	Rendimiento académico	Área tecnocreativa	Promedio del área tecnocreativa	Rendimiento académico en asignaturas vinculadas con tecnología, creatividad y producción.	Promedio de asignaturas del área tecnocreativa definidas para el estudio.	Registros académico	Numérico	Área académica	Descriptivos y correlación de Spearman	Objetivos 4, 5 y 6	Agrupación creada para el análisis correlacional.
APRCOMU	Criterio académico	Rendimiento académico	Área comunicativa	Promedio del área comunicativa	Rendimiento académico en asignaturas relacionadas con lenguaje, lectura y comunicación.	Promedio de asignaturas comunicativas definidas para el estudio.	Registros académico	Numérico	Área académica	Descriptivos y correlación de Spearman	Objetivos 4, 5 y 6	Agrupación creada para el análisis correlacional.
APRSOHU	Criterio académico	Rendimiento académico	Área social humana	Promedio del área social humana	Rendimiento académico en asignaturas sociales, ciudadanas, éticas y humanas.	Promedio de asignaturas del área social humana definidas para el estudio.	Registros académico	Numérico	Área académica	Descriptivos y correlación de Spearman	Objetivos 4, 5 y 6	Agrupación creada para el análisis correlacional.
APRCORP	Criterio académico	Rendimiento académico	Área corporal	Promedio del área corporal	Rendimiento académico en educación física, recreación y deportes.	Promedio del área corporal definido para el estudio.	Registros académico	Numérico	Área académica	Descriptivos y correlación de Spearman	Objetivos 4, 5 y 6	Área con comportamiento diferenciado frente a PIC-J en los análisis.
ACA*	Criterio académico	Rendimiento académico	Asignaturas	Calificaciones por asignatura	Resultados escolares específicos por asignatura.	Calificaciones institucionales por asignatura usadas en análisis complementario.	Registros académico	Numérico	Asignatura	Correlación de Spearman complementaria	Apoyo interpretativo Objetivos 4, 5 y 6	El análisis por asignaturas apoya lo observado por áreas; no desplaza el modelo central.
APRAPAD	Complementaria	Contexto escolar	Acompañamiento de padres	Seguimiento familiar o del acudiente	Variable institucional relacionada con el acompañamiento familiar al proceso escolar.	Registro institucional de acompañamiento de padres organizado como variable complementaria.	Registros académico	Numérico	Variable complementaria	Descriptivos y correlación de Spearman	Objetivo 7	Se relacionó fuertemente con rendimiento académico; no es eje central del modelo.
APRCOMP	Complementaria	Contexto escolar	Comportamiento escolar	Participación, convivencia y disposición escolar	Variable institucional relacionada con comportamiento, cumplimiento de normas y convivencia escolar.	Registro institucional de comportamiento escolar organizado como variable complementaria.	Registros académico	Numérico	Variable complementaria	Descriptivos y correlación de Spearman	Objetivo 7	Se interpreta como variable escolar contextual, no como prueba psicológica.

Anexo F

Estructura de áreas de rendimiento académico

Estructura de áreas del rendimiento académico

Organización de áreas, asignaturas y códigos utilizados en el estudio

Área	Código	Asignaturas incluidas	Códigos de asignaturas	Tipo de análisis	Observaciones metodológicas
Promedio general	APRGENE	Integra el conjunto de asignaturas académicas consideradas en el registro institucional.	Promedio global de asignaturas	Variable principal	Se utilizó como indicador global del rendimiento académico registrado institucionalmente.
Área básica	APRBASI	Química; Biología; Física; Álgebra; Pensamiento lógico	ACAQUIM; ACABIOL; ACAFISI; ACAALGE; ACAPLOG	Área principal	Agrupa asignaturas asociadas con ciencias naturales, pensamiento matemático y lógico. Fue contrastada
Área tecnocreativa	APRTECR	Informática; Educación artística; Emprendimiento	ACAINFO; ACAARTS; ACAEMPR	Área principal	Permite observar relaciones con asignaturas vinculadas a tecnología, producción creativa y proyectos
Área comunicativa	APRCOMU	Lengua castellana; Idioma extranjero; Comprensión lectora	ACALCAS; ACAIEXT; ACALECT	Área principal	Agrupa asignaturas relacionadas con lectura, lenguaje, comunicación y producción verbal.
Área social humana	APRSOHU	Sociales; Competencias ciudadanas; Educación religiosa; Ética y valores humanos	ACASOCI; ACACCIU; ACARELI; ACAETIC	Área principal	Integra asignaturas asociadas con formación social, ciudadana, ética y humanística.
Área corporal	APRCORP	Educación física, recreación y deportes	ACAEDFI	Área principal	Se analizó como área específica del rendimiento académico institucional.
Acompañamiento de padres	APRAPAD	Acompañamiento de padres	ACAAPAD	Variable complementaria	No se integró al promedio académico general. Se utilizó para contextualizar el rendimiento académico.
Comportamiento escolar	APRCOMP	Comportamiento escolar	ACACOMP	Variable complementaria	No se integró al promedio académico general. Se utilizó como variable contextual del entorno escolar.
Asignaturas seleccionadas para análisis	No aplica	Química; Biología; Física; Álgebra; Pensamiento lógico; Lengua castellana; Comprensión lectora;	ACAQUIM; ACABIOL; ACAFISI; ACAALGE; ACAPLOG; ACALCAS;	Análisis complementario	Sirvió para precisar y apoyar lo observado en las áreas académicas, sin desplazar el modelo central por áreas.

Nota metodológica

El rendimiento académico se operacionalizó a partir de registros de calificaciones organizados en promedio general, áreas académicas y asignaturas.
Las áreas constituyen el eje principal del análisis correlacional.
Las asignaturas se utilizaron como análisis complementario para precisar y apoyar la interpretación de lo observado por áreas.
Las variables de acompañamiento de padres y comportamiento escolar se trataron como complementarias y no como parte del promedio académico general.

Anexo G Resultados estadísticos ampliados

Análisis complementario entre dimensiones del ADITEC-V y asignaturas

Este anexo presenta una lectura ampliada del análisis complementario realizado entre las dimensiones del ADITEC-V y las asignaturas académicas. Su finalidad es documentar con mayor detalle los resultados estadísticos que respaldan la interpretación presentada en el capítulo de resultados, especialmente en relación con la asociación entre indicadores de uso problemático de videojuegos y el rendimiento académico por asignatura.

El análisis se realizó mediante el coeficiente rho de Spearman, en coherencia con la decisión del estudio. Las correlaciones con ADITEC-V se calcularon con N = 82 casos válidos. El criterio de significación estadística utilizado fue $p < .05$. Los valores se presentan como rho y, entre paréntesis, el valor de significación bilateral.

Es importante precisar que los puntajes del ADITEC-V se interpretan como indicadores del uso problemático de videojuegos con fines académicos y correlacionales.

Tabla A1. *Síntesis interpretativa del análisis complementario entre ADITEC-V y asignaturas*

Eje revisado	Resultado	Interpretación para el estudio
ADITEC-V total con asignaturas	No se encontraron correlaciones estadísticamente significativas.	El resultado confirma la ausencia de asociación directa con el rendimiento académico por asignaturas.
Dimensiones del ADITEC-V con asignaturas	Ninguna dimensión alcanzó significación estadística en las asignaturas revisadas.	El hallazgo respalda lo observado en el análisis por áreas académicas.
Valores más cercanos a la significación	Abstinencia con Emprendimiento: rho = -.194, p = .081; abstinencia con Educación física: rho = -.183, p = .099.	Se reportan como tendencias no significativas; no deben interpretarse como relaciones confirmadas.
Patrón general	Los coeficientes fueron bajos y oscilaron entre -.194 y .076.	No se observa un patrón consistente que vincule el ADITEC-V con las calificaciones por asignatura.

La síntesis muestra que el análisis por asignaturas no modificó la interpretación central del estudio. Por el contrario, la fortaleció, porque al revisar las calificaciones de manera más específica tampoco se encontraron asociaciones significativas con el ADITEC-V. Esto permite afirmar, con prudencia, que la ausencia de relación entre los indicadores de uso problemático de videojuegos y el rendimiento académico no se debió únicamente al uso de promedios generales o de áreas agrupadas.

Anexo G **Resultados estadísticos ampliados**

Tabla A2

Correlaciones de Spearman entre asignaturas académicas y dimensiones del ADITEC-V

Asignatura	Juego compulsivo	Abstinencia	Tolerancia e interferencia	Problemas asociados y escape	ADITEC-V total
Química	-.017 (.879)	-.131 (.242)	-.049 (.663)	-.026 (.813)	-.060 (.594)
Biología	-.016 (.889)	-.077 (.490)	-.041 (.716)	.004 (.974)	-.053 (.636)
Física	-.017 (.879)	-.131 (.242)	-.049 (.663)	-.026 (.813)	-.060 (.594)
Sociales	.010 (.926)	-.102 (.363)	-.050 (.654)	.053 (.639)	-.035 (.754)
Competencias ciudadanas	.012 (.912)	-.101 (.369)	-.043 (.701)	.050 (.655)	-.030 (.787)
Álgebra	.069 (.539)	.021 (.852)	-.088 (.434)	.076 (.497)	.010 (.926)
Pensamiento lógico	.069 (.539)	.021 (.852)	-.088 (.434)	.076 (.497)	.010 (.926)
Lengua castellana	.000 (.999)	-.054 (.633)	-.033 (.766)	.013 (.911)	-.047 (.675)
Idioma extranjero	-.075 (.504)	-.119 (.289)	-.138 (.215)	-.114 (.306)	-.126 (.261)
Comprensión lectora	.039 (.725)	-.018 (.875)	-.003 (.976)	.043 (.701)	-.007 (.949)
Emprendimiento	-.100 (.372)	-.194 (.081)	-.016 (.886)	.016 (.887)	-.080 (.473)
Educación artística	.019 (.866)	-.104 (.351)	-.010 (.929)	.025 (.825)	-.008 (.944)
Ética y valores humanos	-.018 (.872)	-.120 (.284)	.024 (.833)	-.051 (.647)	-.074 (.512)
Educación física, recreación y deportes	-.046 (.683)	-.183 (.099)	-.009 (.936)	-.031 (.779)	-.046 (.679)
Informática	-.058 (.606)	-.110 (.326)	-.131 (.242)	-.116 (.297)	-.089 (.427)

Nota. Los valores corresponden al coeficiente rho de Spearman y, entre paréntesis, al valor de significación bilateral. N = 82 para las correlaciones con ADITEC-V. No se encontraron correlaciones estadísticamente significativas entre las asignaturas y las dimensiones del ADITEC-V ni con el puntaje total, considerando $p < .05$.

Anexo G Resultados estadísticos ampliados

Lectura de los hallazgos

Los resultados ampliados evidencian que las correlaciones entre las asignaturas académicas y el ADITEC-V fueron bajas y no significativas. Ninguna de las dimensiones del instrumento (juego compulsivo, abstinencia, tolerancia e interferencia, y problemas asociados y escape) alcanzó significación estadística con las asignaturas revisadas. Tampoco se encontraron relaciones significativas entre el puntaje total del ADITEC-V y las calificaciones por asignatura.

El valor cercano a la significación fue entre abstinencia y Emprendimiento, rho = -.194, p = .081, seguido de abstinencia y Educación física, recreación y deportes, rho = -.183, p = .099. Estos resultados no alcanzan el criterio de significación establecido, por lo que deben entenderse únicamente como tendencias no confirmadas. En consecuencia, no son adecuados estos valores como evidencia de relación entre uso problemático de videojuegos y rendimiento académico.

La importancia de este análisis radica en que permite contrastar los resultados obtenidos por áreas académicas. En el análisis principal ya se había observado que el ADITEC-V no se relacionó significativamente con el rendimiento académico general ni con las áreas. Al revisar las asignaturas de manera individual, el patrón se mantuvo. Por tanto, el análisis complementario por asignaturas respalda la interpretación de que, en esta muestra, los indicadores de uso problemático de videojuegos no se asociaron directamente con las calificaciones escolares.

Este hallazgo es relevante para la discusión del estudio, porque evita atribuir al uso problemático de videojuegos una relación directa con el rendimiento académico cuando los datos no lo respaldan. La lectura más prudente es señalar que el ADITEC-V permitió descartar una asociación significativa con las calificaciones, al menos en los niveles de análisis considerados: promedio general, áreas y asignaturas. Esta conclusión fortalece la necesidad de analizar el fenómeno de manera diferenciada y no lineal.

En términos metodológicos, este resultado también justifica mantener el análisis por asignaturas como complementario. Su función no fue sustituir el análisis por áreas, sino comprobar si la ausencia de relación observada en los promedios agrupados se mantenía al revisar desempeños académicos específicos. Al no aparecer asociaciones significativas en las asignaturas, el ejercicio complementario brinda mayor consistencia al argumento central del estudio.

Anexo G Resultados estadísticos ampliados

Finalmente, estos resultados deben interpretarse considerando la naturaleza de los datos académicos. Las calificaciones provienen de registros que fueron organizadas para el análisis estadístico. Por ello, las correlaciones deben leerse como asociaciones entre puntajes del ADITEC-V y calificaciones escolares disponibles, no como una medición causal del impacto de los videojuegos sobre el aprendizaje.

Tabla A3. *Conclusión del análisis estadístico ampliado*

Aspecto	**Conclusión**
Relación ADITEC-V y asignaturas	No se observaron correlaciones estadísticamente significativas.
Coherencia con análisis por áreas	El análisis complementario confirma la ausencia de relación directa entre ADITEC-V y rendimiento académico.
Alcance interpretativo	Los hallazgos se interpretan como asociaciones estadísticas y no como relaciones causales.
Valor para el trabajo	Este anexo respalda la conclusión de que el rendimiento académico se relacionó más claramente con el PIC-J y las variables contextuales que con el ADITEC-V.

Matriz de variables con siete (7) caracteres

1. Variable de identificación

Código	Var. Extendida	Descripción
IDECURS	Curso	Identifica el curso del estudiante: 805, 806 o 807

2. Variables académicas por asignatura

Código	Var. Extendida	Descripción
ACAQUIM	Química	Nota final en Química
ACABIOL	Biología	Nota final en Biología
ACAFISI	Física	Nota final en Física
ACASOCI	Sociales	Nota final en Ciencias Sociales
ACACCIU	Competencias Ciudadanas	Nota final en Competencias Ciudadanas
ACAALGE	Álgebra	Nota final en Álgebra
ACAPLOG	Pensamiento Lógico	Nota final en Pensamiento Lógico
ACALCAS	Lengua Castellana	Nota final en Lengua Castellana
ACAIEXT	Idioma Extranjero	Nota final en Idioma Extranjero
ACALECT	Comprensión Lectora	Nota final en Comprensión Lectora
ACAEMPR	Emprendimiento	Nota final en Emprendimiento
ACAARTS	Educación Artística	Nota final en Educación Artística
ACARELI	Educación Religiosa	Nota final en Educación Religiosa
ACAETIC	Ética y Valores Humanos	Nota final en Ética y Valores Humanos
ACAEDFI	Educación Física	Nota final en Edu. Física, Recreación y Deportes
ACAINFO	Informática	Nota final en Informática

3. Variables académicas agrupadas

Código	Var. Extendida	Promedios
APRGENE	Promedio General	General de las asignaturas académicas
APRBASI	Área Básica	Química, Biología, Física, Álgebra y Pensamiento Lógico
APRTECR	Área Tecnocreativa	Emprendimiento, Educación Artística e Informática
APRCOMU	Área Comunicativa	Lengua Castellana, Idioma Extranjero y Comunicación
APRSOHU	Área Social Humana	Sociales, Competencias Ciudadanas, Religión y Ética
APRCORP	Área Corporal	Educación Física

4. Variables Complementarias

Código	Var. Extendida	Promedios
APRAPAD	Acompañamiento de Padres	Variable agregada de acompañamiento familiar
APRCOMP	Comportamiento	Variable agregada de comportamiento escolar

5. Variables ADITEC Videojuegos

Código	Var. Extendida	Dimensión
VPCJCOM	Juego Compulsivo	Uso compulsivo de videojuegos
VPCABST	Abstinencia	Síntomas de abstinencia frente al videojuego
VPCTOIN	Tolerancia e Interferencia	Aumento del uso e interf. en actividades cotidianas
VPCPAES	Probl. Asociados y Escape	Problemas asociados y el videojuego como escape
VPCVTOT	Videojuegos Total	Puntaje total de ADITEC Videojuegos

6. Variables PIC-J Creatividad

Código	Var. Extendida	Descripción
JPCNFLU	Narrativa - Fluidez	Puntaje de fluidez narrativa
JPCNFLE	Narrativa - Flexibilidad	Puntaje de flexibilidad narrativa
JPCNORI	Narrativa - Originalidad	Puntaje de originalidad narrativa
JPCGORI	Gráfica - Originalidad	Puntaje de originalidad gráfica
JPCGELA	Gráfica - Elaboración	Puntaje de elaboración gráfica
JPCGTIT	Gráfica - Títulos	Puntaje por títulos en producción gráfica
JPCGDET	Gráfica - Detalles	Puntaje por detalles en producción gráfica
JPCTNAR	Total Narrativo	Puntaje total del componente narrativo
JPCTGRA	Total Gráfico	Puntaje total del componente gráfico
JPCTCRE	Total Creatividad PIC-J	Puntaje total de creatividad, Narrativa + Gráfica

7. Variables ADITEC Móvil

Código	Var. Extendida	Dimensión
MPCTOAB	Tolerancia y Abstinencia	Tolerancia y abstinencia en el uso del móvil
MPCCTIM	Control del Impulso	Dificultad para controlar el uso del móvil
MPCPRGA	Problemas y Gasto	Problemas derivados del uso y gasto
MPCABUS	Abuso	Uso abusivo del móvil
MPCTOTA	Móvil Total	Puntaje total de ADITEC Móvil

8. Matriz Completa

Código	Var. Extendida	Descripción
CURSO	IDECURS	Curso
ACAQUI	ACAQUIM	Química
ACABIO	ACABIOL	Biología

ACAFIS	ACAFISI	Física
ACASOC	ACASOCI	Sociales
ACACCI	ACACCIU	Competencias Ciudadanas
ACAALG	ACAALGE	Álgebra
ACAPLO	ACAPLOG	Pensamiento Lógico
ACALEN	ACALCAS	Lengua Castellana
ACAIEX	ACAIEXT	Idioma Extranjero
ACACLE	ACALECT	Comprensión Lectora
ACAEMP	ACAEMPR	Emprendimiento
ACAART	ACAARTS	Educación Artística
ACAREL	ACARELI	Educación Religiosa
ACAETI	ACAETIC	Ética y Valores Humanos
ACAEDF	ACAEDFI	Educación Física
ACAINF	ACAINFO	Informática
ACAAPA	ACAAPAD	Acompañamiento de Padres
ACACOM	ACACOMP	Comportamiento
APROGEN	APRGENE	Promedio General
ABASICA	APRBASI	Área Básica
ATECREA	APRTECR	Área Tecnocreativa
ACOMUNI	APRCOMU	Área Comunicativa
ASOCHUM	APRSOHU	Área Social Humana
ACORPOR	APRCORP	Área Corporal
AACOMPA	APRAPAD	Acompañamiento de Padres
ACOMPOR	APRCOMP	Comportamiento
VPCJUECOM	VPCJCOM	Juego Compulsivo
VPCABSTIN	VPCABST	Abstinencia

VPCTOLINTER	VPCTOIN	Tolerancia e Interferencia
VPCPASOES	VPCPAES	Problemas Asociados y Escape
VPCVTOTAL	VPCVTOT	Videojuegos Total
JPCNARFLU	JPCNFLU	Narrativa - Fluidez
JPCNARFLEX	JPCNFLE	Narrativa - Flexibilidad
JPCNARORI	JPCNORI	Narrativa - Originalidad
JPCGRAORI	JPCGORI	Gráfica - Originalidad
JPCGRAELA	JPCGELA	Gráfica - Elaboración
JPCGRATIT	JPCGTIT	Gráfica - Títulos
JPCGRADET	JPCGDET	Gráfica - Detalles
JPCTOTNAR	JPCTNAR	Total Narrativo
JPCTOTGRA	JPCTGRA	Total Gráfico
JPCTNAGRA	JPCTCRE	Total Creatividad PIC-J
MPCTOLABS	MPCTOAB	Móvil - Tolerancia y Abstinencia
MPCCTI	MPCCTIM	Móvil - Control del Impulso
MPCPBGAS	MPCPRGA	Móvil - Problemas y Gasto
MPCABU	MPCABUS	Móvil - Abuso
MPCTOT	MPCTOTA	Móvil Total

Matriz de variables con siete (7) caracteres

1. Variable de identificación

Código	Var. Extendida
IDECURS	Curso

2. Variables académicas por asignatura

Código	Var. Extendida
ACAQUIM	Química
ACABIOL	Biología
ACAFISI	Física
ACASOCI	Sociales
ACACCIU	Competencias Ciudadanas
ACAALGE	Álgebra
ACAPLOG	Pensamiento Lógico
ACALCAS	Lengua Castellana
ACAIEXT	Idioma Extranjero
ACALECT	Comprensión Lectora
ACAEMPR	Emprendimiento
ACAARTS	Educación Artística
ACARELI	Educación Religiosa
ACAETIC	Ética y Valores Humanos
ACAEDFI	Educación Física
ACAINFO	Informática

3. Variables académicas agrupadas

Código	Var. Extendida
APRGENE	Promedio General
APRBASI	Área Básica
APRTECR	Área Tecnocreativa
APRCOMU	Área Comunicativa
APRSOHU	Área Social Humana
APRCORP	Área Corporal

4. Variables Complementarias

Código	Var. Extendida
APRAPAD	Acompañamiento de Padres
APRCOMP	Comportamiento

5. Variables ADITEC Videojuegos

Código	Var. Extendida

VPCJCOM	Juego Compulsivo
VPCABST	Abstinencia
VPCTOIN	Tolerancia e Interferencia
VPCPAES	Probl. Asociados y Escape
VPCVTOT	Videojuegos Total

6. Variables PIC-J Creatividad

Código	**Var. Extendida**
JPCNFLU	Narrativa - Fluidez
JPCNFLE	Narrativa - Flexibilidad
JPCNORI	Narrativa - Originalidad
JPCGORI	Gráfica - Originalidad
JPCGELA	Gráfica - Elaboración
JPCGTIT	Gráfica - Títulos
JPCGDET	Gráfica - Detalles
JPCTNAR	Total Narrativo
JPCTGRA	Total Gráfico
JPCTCRE	Total Creatividad PIC-J

7. Variables ADITEC Móvil

Código	**Var. Extendida**
MPCTOAB	Tolerancia y Abstinencia
MPCCTIM	Control del Impulso
MPCPRGA	Problemas y Gasto
MPCABUS	Abuso
MPCTOTA	Móvil Total

8. Matriz Completa

Código	**Var. Extendida**
CURSO	IDECURS
ACAQUI	ACAQUIM
ACABIO	ACABIOL
ACAFIS	ACAFISI
ACASOC	ACASOCI
ACACCI	ACACCIU
ACAALG	ACAALGE
ACAPLO	ACAPLOG
ACALEN	ACALCAS
ACAIEX	ACAIEXT
ACACLE	ACALECT

ACAEMP	ACAEMPR
ACAART	ACAARTS
ACAREL	ACARELI
ACAETI	ACAETIC
ACAEDF	ACAEDFI
ACAINF	ACAINFO
ACAAPA	ACAAPAD
ACACOM	ACACOMP
APROGEN	APRGENE
ABASICA	APRBASI
ATECREA	APRTECR
ACOMUNI	APRCOMU
ASOCHUM	APRSOHU
ACORPOR	APRCORP
AACOMPA	APRAPAD
ACOMPOR	APRCOMP
VPCJUECOM	VPCJCOM
VPCABSTIN	VPCABST
VPCTOLINTER	VPCTOIN
VPCPASOES	VPCPAES
VPCVTOTAL	VPCVTOT
JPCNARFLU	JPCNFLU
JPCNARFLEX	JPCNFLE
JPCNARORI	JPCNORI
JPCGRAORI	JPCGORI
JPCGRAELA	JPCGELA
JPCGRATIT	JPCGTIT
JPCGRADET	JPCGDET
JPCTOTNAR	JPCTNAR
JPCTOTGRA	JPCTGRA
JPCTNAGRA	JPCTCRE
MPCTOLABS	MPCTOAB
MPCCTI	MPCCTIM
MPCPBGAS	MPCPRGA
MPCABU	MPCABUS
MPCTOT	MPCTOTA

Descripción
Identifica el curso del estudiante: 805, 806 o 807

Descripción
Nota final en Química
Nota final en Biología
Nota final en Física
Nota final en Ciencias Sociales
Nota final en Competencias Ciudadanas
Nota final en Álgebra
Nota final en Pensamiento Lógico
Nota final en Lengua Castellana
Nota final en Idioma Extranjero
Nota final en Comprensión Lectora
Nota final en Emprendimiento
Nota final en Educación Artística
Nota final en Educación Religiosa
Nota final en Ética y Valores Humanos
Nota final en Edu. Física, Recreación y Deportes
Nota final en Informática

Promedios
General de las asignaturas académicas
Química, Biología, Física, Álgebra y Pensamiento Lógico
Emprendimiento, Educación Artística e Informática
Lengua Castellana, Idioma Extranjero y Comprensión Lectora
Sociales, Competencias Ciudadanas, Religión y Ética
Educación Física

Promedios
Variable agregada de acompañamiento familiar
Variable agregada de comportamiento escolar

Dimensión

Uso compulsivo de videojuegos
Síntomas de abstinencia frente al videojuego
Aumento del uso e interf. en actividades cotidianas
Problemas asociados y el videojuego como escape
Puntaje total de ADITEC Videojuegos

Descripción
Puntaje de fluidez narrativa
Puntaje de flexibilidad narrativa
Puntaje de originalidad narrativa
Puntaje de originalidad gráfica
Puntaje de elaboración gráfica
Puntaje por títulos en producción gráfica
Puntaje por detalles en producción gráfica
Puntaje total del componente narrativo
Puntaje total del componente gráfico
Puntaje total de creatividad, Narrativa + Gráfica

Dimensión
Tolerancia y abstinencia en el uso del móvil
Dificultad para controlar el uso del móvil
Problemas derivados del uso y gasto
Uso abusivo del móvil
Puntaje total de ADITEC Móvil

Descripción
Curso
Química
Biología
Física
Sociales
Competencias Ciudadanas
Álgebra
Pensamiento Lógico
Lengua Castellana
Idioma Extranjero
Comprensión Lectora

Emprendimiento
Educación Artística
Educación Religiosa
Ética y Valores Humanos
Educación Física
Informática
Acompañamiento de Padres
Comportamiento
Promedio General
Área Básica
Área Tecnocreativa
Área Comunicativa
Área Social Humana
Área Corporal
Acompañamiento de Padres
Comportamiento
Juego Compulsivo
Abstinencia
Tolerancia e Interferencia
Problemas Asociados y Escape
Videojuegos Total
Narrativa - Fluidez
Narrativa - Flexibilidad
Narrativa - Originalidad
Gráfica - Originalidad
Gráfica - Elaboración
Gráfica - Títulos
Gráfica - Detalles
Total Narrativo
Total Gráfico
Total Creatividad PIC-J
Móvil - Tolerancia y Abstinencia
Móvil - Control del Impulso
Móvil - Problemas y Gasto
Móvil - Abuso
Móvil Total

Frecuencias

Notas

Salida creada		22-JUN-2026 12:49:42
Comentarios		
Entrada	Datos	D:\Maestria 2026-1\Base de Datos Inicial.sav
	Conjunto de datos activo	ConjuntoDatos1
	Filtro	<ninguno>
	Ponderación	<ninguno>
	Segmentar archivo	<ninguno>
	N de filas en el archivo de datos de trabajo	94
Manejo de valores perdidos	Definición de perdidos	Los valores perdidos definidos por el usuario se tratan como perdidos.
	Casos utilizados	Las estadísticas se basan en todos los casos con datos válidos.
Sintaxis		FREQUENCIES VARIABLES=IDECURS IDESTUD /ORDER=ANALYSIS.
Recursos	Tiempo de procesador	00:00:00,00
	Tiempo transcurrido	00:00:00,00

```
[ConjuntoDatos1] D:\Maestria 2026-1\Base de Datos Inicial.sav
```

Estadísticos

		Identificación del Curso	Identificación del Estudiante
N	Válido	94	94
	Perdidos	0	0

Tabla de frecuencia Identificación del Curso

	N	%
805	30	31,9%
806	34	36,2%
807	30	31,9%

Identificación del Estudiante

	N	%
805001	1	1,1%
805002	1	1,1%
805003	1	1,1%
805004	1	1,1%
805005	1	1,1%
805006	1	1,1%
805007	1	1,1%
805008	1	1,1%
805009	1	1,1%
805010	1	1,1%
805011	1	1,1%
805012	1	1,1%
805013	1	1,1%
805014	1	1,1%
805015	1	1,1%
805016	1	1,1%
805017	1	1,1%
805018	1	1,1%
805019	1	1,1%
805020	1	1,1%
805021	1	1,1%
805022	1	1,1%
805023	1	1,1%
805024	1	1,1%
805025	1	1,1%
805026	1	1,1%
805027	1	1,1%
805028	1	1,1%
805029	1	1,1%

805030	1	1,1%
806031	1	1,1%
806032	1	1,1%
806033	1	1,1%
806034	1	1,1%
806035	1	1,1%
806036	1	1,1%
806037	1	1,1%
806038	1	1,1%
806039	1	1,1%
806040	1	1,1%
806041	1	1,1%
806042	1	1,1%
806043	1	1,1%
806044	1	1,1%
806045	1	1,1%
806046	1	1,1%
806047	1	1,1%
806048	1	1,1%
806049	1	1,1%
806050	1	1,1%
806051	1	1,1%
806052	1	1,1%
806053	1	1,1%
806054	1	1,1%
806055	1	1,1%
806056	1	1,1%
806057	1	1,1%
806058	1	1,1%
806059	1	1,1%
806060	1	1,1%
806061	1	1,1%
806062	1	1,1%
806063	1	1,1%
806064	1	1,1%
807065	1	1,1%
807066	1	1,1%
807067	1	1,1%
807068	1	1,1%
807069	1	1,1%

807070	1	1,1%
807071	1	1,1%
807072	1	1,1%
807073	1	1,1%
807074	1	1,1%
807075	1	1,1%
807076	1	1,1%
807077	1	1,1%
807078	1	1,1%
807079	1	1,1%
807080	1	1,1%
807081	1	1,1%
807082	1	1,1%
807083	1	1,1%
807084	1	1,1%
807085	1	1,1%
807086	1	1,1%
807087	1	1,1%
807088	1	1,1%
807089	1	1,1%
807090	1	1,1%
807091	1	1,1%
807092	1	1,1%
807093	1	1,1%
807094	1	1,1%

Frecuencias

Notas

Salida creada		22-JUN-2026 12:55:54
Comentarios		
Entrada	Datos	D:\Maestria 2026-1\Base de Datos Inicial.sav
	Conjunto de datos activo	ConjuntoDatos1
	Filtro	<ninguno>
	Ponderación	<ninguno>
	Segmentar archivo	<ninguno>
	N de filas en el archivo de datos de trabajo	94

Manejo de valores perdidos	Definición de perdidos	Los valores perdidos definidos por el usuario se tratan como perdidos.
	Casos utilizados	Las estadísticas se basan en todos los casos con datos válidos.
Sintaxis		FREQUENCIES VARIABLES=VPCJCOM VPCABST VPCTOIN VPCPAES VPCVTOT JPCNFLU JPCNFLE JPCNORI JPCGORI JPCGELA JPCGTIT JPCGDET JPCTNAR JPCTGRA JPCTCRE MPCTOAB MPCCTIM MPCPRGA MPCABUS MPCTOTA /STATISTICS=STDDEV MINIMUM MAXIMUM MEAN /ORDER=ANALYSIS.
Recursos	Tiempo de procesador	00:00:00,00
	Tiempo transcurrido	00:00:00,02

Estadísticos

		ADITEC V - Juego compulsivo	ADITEC V - Abstinencia	ADITEC V - Tolerancia e interferencia	ADITEC V - Problemas asociados y escape
N	Válido	82	82	82	82
	Perdidos	12	12	12	12
Media		58,00	60,49	60,51	68,21
Desv. estándar		25,023	21,853	20,675	19,992
Mínimo		10	20	20	15
Máximo		96	95	97	99

Estadísticos

		ADITEC V - Puntaje total	PIC-J - Narrativa fluidez	PIC-J - Narrativa flexibilidad	PIC-J - Narrativa originalidad
N	Válido	82	91	91	91
	Perdidos	12	3	3	3
Media		59,84	4,32	21,38	4,85
Desv. estándar		24,923	7,441	28,574	8,015
Mínimo		20	1	1	1
Máximo		96	45	99	45

Estadísticos

		PIC-J - Gráfica originalidad	PIC-J - Gráfica elaboración	PIC-J - Gráfica títulos	PIC-J - Gráfica detalles
N	Válido	91	91	91	91
	Perdidos	3	3	3	3
Media		53,60	46,97	27,73	42,64
Desv. estándar		27,547	26,462	25,443	22,539
Mínimo		2	15	10	30
Máximo		99	99	97	99

Estadísticos

		PIC-J - Total narrativo	PIC-J - Total gráfico	PIC-J - Total creatividad	ADITEC M - Tolerancia y abstinencia
N	Válido	91	91	91	90
	Perdidos	3	3	3	4
Media		7,68	42,57	8,22	56,06
Desv. estándar		12,924	27,712	13,226	22,741
Mínimo		1	2	1	15
Máximo		65	99	70	95

Estadísticos

		ADITEC M - Control del impulso	ADITEC M - Problemas y gasto	ADITEC M - Abuso	ADITEC M - Puntaje total
N	Válido	90	90	90	90
	Perdidos	4	4	4	4
Media		56,44	65,93	59,60	56,89
Desv. estándar		23,913	17,066	22,974	24,859
Mínimo		4	40	5	3
Máximo		95	97	97	95

Tabla de frecuencia

ADITEC V - Juego compulsivo

	N	%	%	%
10	2	2,1%	2,4%	2,4%
20	15	16,0%	18,3%	20,7%
25	1	1,1%	1,2%	22,0%
30	2	2,1%	2,4%	24,4%
35	1	1,1%	1,2%	25,6%
45	6	6,4%	7,3%	32,9%
50	3	3,2%	3,7%	36,6%
55	1	1,1%	1,2%	37,8%
60	1	1,1%	1,2%	39,0%
65	13	13,8%	15,9%	54,9%
70	11	11,7%	13,4%	68,3%
75	8	8,5%	9,8%	78,0%
80	4	4,3%	4,9%	82,9%
85	4	4,3%	4,9%	87,8%
90	9	9,6%	11,0%	98,8%
96	1	1,1%	1,2%	100,0%
Perdidos Sistema	12	12,8%		

ADITEC V - Abstinencia

	N	%	%	%
20	1	1,1%	1,2%	1,2%
25	2	2,1%	2,4%	3,7%
30	16	17,0%	19,5%	23,2%
35	2	2,1%	2,4%	25,6%
40	1	1,1%	1,2%	26,8%
45	4	4,3%	4,9%	31,7%
50	1	1,1%	1,2%	32,9%
55	4	4,3%	4,9%	37,8%
60	3	3,2%	3,7%	41,5%
65	10	10,6%	12,2%	53,7%
70	12	12,8%	14,6%	68,3%
75	7	7,4%	8,5%	76,8%
80	4	4,3%	4,9%	81,7%
85	7	7,4%	8,5%	90,2%
90	4	4,3%	4,9%	95,1%
95	4	4,3%	4,9%	100,0%
Perdidos Sistema	12	12,8%		

ADITEC V - Tolerancia e interferencia

	N	%	%	%
20	1	1,1%	1,2%	1,2%
30	3	3,2%	3,7%	4,9%
35	5	5,3%	6,1%	11,0%
40	15	16,0%	18,3%	29,3%
45	3	3,2%	3,7%	32,9%
50	12	12,8%	14,6%	47,6%
55	2	2,1%	2,4%	50,0%
60	4	4,3%	4,9%	54,9%
65	6	6,4%	7,3%	62,2%
75	8	8,5%	9,8%	72,0%
80	5	5,3%	6,1%	78,0%
85	6	6,4%	7,3%	85,4%
90	10	10,6%	12,2%	97,6%
95	1	1,1%	1,2%	98,8%
97	1	1,1%	1,2%	100,0%
Perdidos Sistema	12	12,8%		

ADITEC V - Problemas asociados y escape

	N	%	%	%
15	2	2,1%	2,4%	2,4%
25	1	1,1%	1,2%	3,7%
35	2	2,1%	2,4%	6,1%
45	3	3,2%	3,7%	9,8%
50	19	20,2%	23,2%	32,9%
60	9	9,6%	11,0%	43,9%
65	2	2,1%	2,4%	46,3%
75	11	11,7%	13,4%	59,8%
80	10	10,6%	12,2%	72,0%
85	6	6,4%	7,3%	79,3%
90	10	10,6%	12,2%	91,5%
96	5	5,3%	6,1%	97,6%
99	2	2,1%	2,4%	100,0%
Perdidos Sistema	12	12,8%		

ADITEC V - Puntaje total

	N	%	%	%
20	17	18,1%	20,7%	20,7%
30	2	2,1%	2,4%	23,2%
35	1	1,1%	1,2%	24,4%
40	2	2,1%	2,4%	26,8%
45	1	1,1%	1,2%	28,0%
50	5	5,3%	6,1%	34,1%
55	1	1,1%	1,2%	35,4%
60	2	2,1%	2,4%	37,8%
65	9	9,6%	11,0%	48,8%
70	10	10,6%	12,2%	61,0%
75	13	13,8%	15,9%	76,8%
80	4	4,3%	4,9%	81,7%
85	8	8,5%	9,8%	91,5%
90	1	1,1%	1,2%	92,7%
95	4	4,3%	4,9%	97,6%
96	2	2,1%	2,4%	100,0%
Perdidos Sistema	12	12,8%		

PIC-J - Narrativa fluidez

	N	%	%	%
1	55	58,5%	60,4%	60,4%
2	6	6,4%	6,6%	67,0%
3	4	4,3%	4,4%	71,4%
4	1	1,1%	1,1%	72,5%
5	14	14,9%	15,4%	87,9%
10	2	2,1%	2,2%	90,1%
15	2	2,1%	2,2%	92,3%
20	1	1,1%	1,1%	93,4%
25	5	5,3%	5,5%	98,9%
45	1	1,1%	1,1%	100,0%
Perdidos Sistema	3	3,2%		

PIC-J - Narrativa flexibilidad

	N	%	%	%
1	21	22,3%	23,1%	23,1%
2	5	5,3%	5,5%	28,6%
3	5	5,3%	5,5%	34,1%
4	2	2,1%	2,2%	36,3%
5	17	18,1%	18,7%	54,9%
10	8	8,5%	8,8%	63,7%
15	1	1,1%	1,1%	64,8%
20	5	5,3%	5,5%	70,3%
25	1	1,1%	1,1%	71,4%
30	2	2,1%	2,2%	73,6%
35	2	2,1%	2,2%	75,8%
40	5	5,3%	5,5%	81,3%
50	2	2,1%	2,2%	83,5%
55	5	5,3%	5,5%	89,0%
70	1	1,1%	1,1%	90,1%
80	1	1,1%	1,1%	91,2%
85	3	3,2%	3,3%	94,5%
90	1	1,1%	1,1%	95,6%
95	2	2,1%	2,2%	97,8%
98	1	1,1%	1,1%	98,9%
99	1	1,1%	1,1%	100,0%
Perdidos Sistema	3	3,2%		

PIC-J - Narrativa originalidad

	N	%	%	%
1	43	45,7%	47,3%	47,3%
2	9	9,6%	9,9%	57,1%
3	15	16,0%	16,5%	73,6%
4	5	5,3%	5,5%	79,1%
5	5	5,3%	5,5%	84,6%
10	3	3,2%	3,3%	87,9%
15	4	4,3%	4,4%	92,3%
20	3	3,2%	3,3%	95,6%
25	1	1,1%	1,1%	96,7%
35	2	2,1%	2,2%	98,9%
45	1	1,1%	1,1%	100,0%
Perdidos Sistema	3	3,2%		

PIC-J - Gráfica originalidad

	N	%	%	%
2	3	3,2%	3,3%	3,3%
10	3	3,2%	3,3%	6,6%
20	13	13,8%	14,3%	20,9%
35	14	14,9%	15,4%	36,3%
45	11	11,7%	12,1%	48,4%
60	16	17,0%	17,6%	65,9%
75	13	13,8%	14,3%	80,2%
85	7	7,4%	7,7%	87,9%
95	5	5,3%	5,5%	93,4%
97	1	1,1%	1,1%	94,5%
99	5	5,3%	5,5%	100,0%
Perdidos Sistema	3	3,2%		

PIC-J - Gráfica elaboración

	N	%	%	%
15	23	24,5%	25,3%	25,3%
35	20	21,3%	22,0%	47,3%
50	22	23,4%	24,2%	71,4%
65	9	9,6%	9,9%	81,3%
80	4	4,3%	4,4%	85,7%
90	6	6,4%	6,6%	92,3%
95	2	2,1%	2,2%	94,5%

98	1	1,1%	1,1%	95,6%
99	4	4,3%	4,4%	100,0%
Perdidos Sistema	3	3,2%		

PIC-J - Gráfica títulos

	N	%	%	%
10	41	43,6%	45,1%	45,1%
15	16	17,0%	17,6%	62,6%
30	10	10,6%	11,0%	73,6%
45	7	7,4%	7,7%	81,3%
60	9	9,6%	9,9%	91,2%
80	3	3,2%	3,3%	94,5%
90	1	1,1%	1,1%	95,6%
97	4	4,3%	4,4%	100,0%
Perdidos Sistema	3	3,2%		

PIC-J - Gráfica detalles

	N	%	%	%
30	66	70,2%	72,5%	72,5%
60	13	13,8%	14,3%	86,8%
85	4	4,3%	4,4%	91,2%
97	5	5,3%	5,5%	96,7%
98	2	2,1%	2,2%	98,9%
99	1	1,1%	1,1%	100,0%
Perdidos Sistema	3	3,2%		

PIC-J - Total narrativo

	N	%	%	%
1	44	46,8%	48,4%	48,4%
2	4	4,3%	4,4%	52,7%
3	5	5,3%	5,5%	58,2%
4	3	3,2%	3,3%	61,5%
5	11	11,7%	12,1%	73,6%
10	9	9,6%	9,9%	83,5%
15	4	4,3%	4,4%	87,9%
20	3	3,2%	3,3%	91,2%
25	1	1,1%	1,1%	92,3%
35	1	1,1%	1,1%	93,4%

40	3	3,2%	3,3%	96,7%
50	1	1,1%	1,1%	97,8%
60	1	1,1%	1,1%	98,9%
65	1	1,1%	1,1%	100,0%
Perdidos Sistema	3	3,2%		

PIC-J - Total gráfico

	N	%	%	%
2	1	1,1%	1,1%	1,1%
3	3	3,2%	3,3%	4,4%
5	5	5,3%	5,5%	9,9%
10	4	4,3%	4,4%	14,3%
15	8	8,5%	8,8%	23,1%
20	12	12,8%	13,2%	36,3%
30	5	5,3%	5,5%	41,8%
40	9	9,6%	9,9%	51,6%
45	7	7,4%	7,7%	59,3%
55	13	13,8%	14,3%	73,6%
65	8	8,5%	8,8%	82,4%
70	4	4,3%	4,4%	86,8%
80	2	2,1%	2,2%	89,0%
85	2	2,1%	2,2%	91,2%
90	2	2,1%	2,2%	93,4%
96	1	1,1%	1,1%	94,5%
98	3	3,2%	3,3%	97,8%
99	2	2,1%	2,2%	100,0%
Perdidos Sistema	3	3,2%		

PIC-J - Total creatividad

	N	%	%	%
1	37	39,4%	40,7%	40,7%
2	3	3,2%	3,3%	44,0%
3	4	4,3%	4,4%	48,4%
4	2	2,1%	2,2%	50,5%
5	20	21,3%	22,0%	72,5%
10	11	11,7%	12,1%	84,6%
15	2	2,1%	2,2%	86,8%
20	3	3,2%	3,3%	90,1%
25	2	2,1%	2,2%	92,3%

30	1	1,1%	1,1%	93,4%
35	1	1,1%	1,1%	94,5%
40	1	1,1%	1,1%	95,6%
45	1	1,1%	1,1%	96,7%
55	1	1,1%	1,1%	97,8%
60	1	1,1%	1,1%	98,9%
70	1	1,1%	1,1%	100,0%
Perdidos Sistema	3	3,2%		

ADITEC M - Tolerancia y abstinencia

	N	%	%	%
15	8	8,5%	8,9%	8,9%
20	2	2,1%	2,2%	11,1%
25	3	3,2%	3,3%	14,4%
30	3	3,2%	3,3%	17,8%
35	4	4,3%	4,4%	22,2%
40	1	1,1%	1,1%	23,3%
45	18	19,1%	20,0%	43,3%
50	2	2,1%	2,2%	45,6%
60	12	12,8%	13,3%	58,9%
70	8	8,5%	8,9%	67,8%
75	8	8,5%	8,9%	76,7%
80	13	13,8%	14,4%	91,1%
85	3	3,2%	3,3%	94,4%
90	4	4,3%	4,4%	98,9%
95	1	1,1%	1,1%	100,0%
Perdidos Sistema	4	4,3%		

ADITEC M - Control del impulso

	N	%	%	%
4	5	5,3%	5,6%	5,6%
5	5	5,3%	5,6%	11,1%
25	2	2,1%	2,2%	13,3%
35	6	6,4%	6,7%	20,0%
40	2	2,1%	2,2%	22,2%
50	10	10,6%	11,1%	33,3%
55	8	8,5%	8,9%	42,2%
60	8	8,5%	8,9%	51,1%
65	16	17,0%	17,8%	68,9%

70	7	7,4%	7,8%	76,7%
75	4	4,3%	4,4%	81,1%
80	7	7,4%	7,8%	88,9%
85	4	4,3%	4,4%	93,3%
90	5	5,3%	5,6%	98,9%
95	1	1,1%	1,1%	100,0%
Perdidos Sistema	4	4,3%		

ADITEC M - Problemas y gasto

	N	%	%	%
40	2	2,1%	2,2%	2,2%
45	16	17,0%	17,8%	20,0%
50	12	12,8%	13,3%	33,3%
55	1	1,1%	1,1%	34,4%
60	13	13,8%	14,4%	48,9%
70	16	17,0%	17,8%	66,7%
75	6	6,4%	6,7%	73,3%
80	5	5,3%	5,6%	78,9%
85	3	3,2%	3,3%	82,2%
90	10	10,6%	11,1%	93,3%
95	4	4,3%	4,4%	97,8%
97	2	2,1%	2,2%	100,0%
Perdidos Sistema	4	4,3%		

ADITEC M - Abuso

	N	%	%	%
5	5	5,3%	5,6%	5,6%
10	3	3,2%	3,3%	8,9%
40	6	6,4%	6,7%	15,6%
45	4	4,3%	4,4%	20,0%
50	14	14,9%	15,6%	35,6%
55	7	7,4%	7,8%	43,3%
60	18	19,1%	20,0%	63,3%
65	4	4,3%	4,4%	67,8%
75	4	4,3%	4,4%	72,2%
80	8	8,5%	8,9%	81,1%
85	7	7,4%	7,8%	88,9%
90	5	5,3%	5,6%	94,4%
95	3	3,2%	3,3%	97,8%

97	2	2,1%	2,2%	100,0%
Perdidos Sistema	4	4,3%		

ADITEC M - Puntaje total

	N	%	%	%
3	5	5,3%	5,6%	5,6%
5	2	2,1%	2,2%	7,8%
10	3	3,2%	3,3%	11,1%
30	2	2,1%	2,2%	13,3%
35	1	1,1%	1,1%	14,4%
40	7	7,4%	7,8%	22,2%
45	9	9,6%	10,0%	32,2%
50	7	7,4%	7,8%	40,0%
55	10	10,6%	11,1%	51,1%
60	8	8,5%	8,9%	60,0%
65	5	5,3%	5,6%	65,6%
75	4	4,3%	4,4%	70,0%
80	14	14,9%	15,6%	85,6%
85	4	4,3%	4,4%	90,0%
90	7	7,4%	7,8%	97,8%
95	2	2,1%	2,2%	100,0%
Perdidos Sistema	4	4,3%		

Frecuencias

Notas

Salida creada		22-JUN-2026 12:58:19
Comentarios		
Entrada	Datos	D:\Maestria 2026-1\Base de Datos Inicial.sav
	Conjunto de datos activo	ConjuntoDatos1
	Filtro	<ninguno>
	Ponderación	<ninguno>
	Segmentar archivo	<ninguno>
	N de filas en el archivo de datos de trabajo	94
Manejo de valores	Definición de perdidos	Los valores perdidos definidos por el usuario

perdidos		se tratan como perdidos.
	Casos utilizados	Las estadísticas se basan en todos los casos con datos válidos.
Sintaxis		FREQUENCIES VARIABLES=VPCJCOM VPCABST VPCTOIN VPCPAES VPCVTOT /STATISTICS=STDDEV MINIMUM MAXIMUM MEAN /ORDER=ANALYSIS.
Recursos	Tiempo de procesador	00:00:00,02
	Tiempo transcurrido	00:00:00,00

Estadísticos

		ADITEC V - Juego compulsivo	ADITEC V - Abstinencia	ADITEC V - Tolerancia e interferencia	ADITEC V - Problemas asociados y escape
N	Válido	82	82	82	82
	Perdidos	12	12	12	12
Media		58,00	60,49	60,51	68,21
Desv. estándar		25,023	21,853	20,675	19,992
Mínimo		10	20	20	15
Máximo		96	95	97	99

Estadísticos

		ADITEC V - Puntaje total
N	Válido	82
	Perdidos	12
Media		59,84
Desv. estándar		24,923
Mínimo		20
Máximo		96

Tabla de frecuencia

ADITEC V - Juego compulsivo

	N	%	%	%
10	2	2,1%	2,4%	2,4%
20	15	16,0%	18,3%	20,7%
25	1	1,1%	1,2%	22,0%
30	2	2,1%	2,4%	24,4%
35	1	1,1%	1,2%	25,6%
45	6	6,4%	7,3%	32,9%
50	3	3,2%	3,7%	36,6%
55	1	1,1%	1,2%	37,8%
60	1	1,1%	1,2%	39,0%
65	13	13,8%	15,9%	54,9%
70	11	11,7%	13,4%	68,3%
75	8	8,5%	9,8%	78,0%
80	4	4,3%	4,9%	82,9%
85	4	4,3%	4,9%	87,8%
90	9	9,6%	11,0%	98,8%
96	1	1,1%	1,2%	100,0%
Perdidos Sistema	12	12,8%		

ADITEC V - Abstinencia

	N	%	%	%
20	1	1,1%	1,2%	1,2%
25	2	2,1%	2,4%	3,7%
30	16	17,0%	19,5%	23,2%
35	2	2,1%	2,4%	25,6%
40	1	1,1%	1,2%	26,8%
45	4	4,3%	4,9%	31,7%
50	1	1,1%	1,2%	32,9%
55	4	4,3%	4,9%	37,8%
60	3	3,2%	3,7%	41,5%
65	10	10,6%	12,2%	53,7%
70	12	12,8%	14,6%	68,3%
75	7	7,4%	8,5%	76,8%
80	4	4,3%	4,9%	81,7%
85	7	7,4%	8,5%	90,2%
90	4	4,3%	4,9%	95,1%
95	4	4,3%	4,9%	100,0%
Perdidos Sistema	12	12,8%		

ADITEC V - Tolerancia e interferencia

	N	%	%	%
20	1	1,1%	1,2%	1,2%
30	3	3,2%	3,7%	4,9%
35	5	5,3%	6,1%	11,0%
40	15	16,0%	18,3%	29,3%
45	3	3,2%	3,7%	32,9%
50	12	12,8%	14,6%	47,6%
55	2	2,1%	2,4%	50,0%
60	4	4,3%	4,9%	54,9%
65	6	6,4%	7,3%	62,2%
75	8	8,5%	9,8%	72,0%
80	5	5,3%	6,1%	78,0%
85	6	6,4%	7,3%	85,4%
90	10	10,6%	12,2%	97,6%
95	1	1,1%	1,2%	98,8%
97	1	1,1%	1,2%	100,0%
Perdidos Sistema	12	12,8%		

ADITEC V - Problemas asociados y escape

	N	%	%	%
15	2	2,1%	2,4%	2,4%
25	1	1,1%	1,2%	3,7%
35	2	2,1%	2,4%	6,1%
45	3	3,2%	3,7%	9,8%
50	19	20,2%	23,2%	32,9%
60	9	9,6%	11,0%	43,9%
65	2	2,1%	2,4%	46,3%
75	11	11,7%	13,4%	59,8%
80	10	10,6%	12,2%	72,0%
85	6	6,4%	7,3%	79,3%
90	10	10,6%	12,2%	91,5%
96	5	5,3%	6,1%	97,6%
99	2	2,1%	2,4%	100,0%
Perdidos Sistema	12	12,8%		

ADITEC V - Puntaje total

	N	%	%	%
20	17	18,1%	20,7%	20,7%
30	2	2,1%	2,4%	23,2%
35	1	1,1%	1,2%	24,4%
40	2	2,1%	2,4%	26,8%
45	1	1,1%	1,2%	28,0%
50	5	5,3%	6,1%	34,1%
55	1	1,1%	1,2%	35,4%
60	2	2,1%	2,4%	37,8%
65	9	9,6%	11,0%	48,8%
70	10	10,6%	12,2%	61,0%
75	13	13,8%	15,9%	76,8%
80	4	4,3%	4,9%	81,7%
85	8	8,5%	9,8%	91,5%
90	1	1,1%	1,2%	92,7%
95	4	4,3%	4,9%	97,6%
96	2	2,1%	2,4%	100,0%
Perdidos Sistema	12	12,8%		

Frecuencias

Notas

Salida creada		22-JUN-2026 12:59:53
Comentarios		
Entrada	Datos	D:\Maestria 2026-1\Base de Datos Inicial.sav
	Conjunto de datos activo	ConjuntoDatos1
	Filtro	<ninguno>
	Ponderación	<ninguno>
	Segmentar archivo	<ninguno>
	N de filas en el archivo de datos de trabajo	94
Manejo de valores perdidos	Definición de perdidos	Los valores perdidos definidos por el usuario se tratan como perdidos.
	Casos utilizados	Las estadísticas se basan en todos los casos con datos válidos.

Sintaxis		FREQUENCIES VARIABLES=JPCNFLU JPCNFLE JPCNORI JPCGORI JPCGELA JPCGTIT JPCGDET JPCTNAR JPCTGRA JPCTCRE /STATISTICS=STDDEV MINIMUM MAXIMUM MEAN /ORDER=ANALYSIS.
Recursos	Tiempo de procesador	00:00:00,02
	Tiempo transcurrido	00:00:00,01

Estadísticos

		PIC-J - Narrativa fluidez	PIC-J - Narrativa flexibilidad	PIC-J - Narrativa originalidad	PIC-J - Gráfica originalidad
N	Válido	91	91	91	91
	Perdidos	3	3	3	3
Media		4,32	21,38	4,85	53,60
Desv. estándar		7,441	28,574	8,015	27,547
Mínimo		1	1	1	2
Máximo		45	99	45	99

Estadísticos

		PIC-J - Gráfica elaboración	PIC-J - Gráfica títulos	PIC-J - Gráfica detalles	PIC-J - Total narrativo
N	Válido	91	91	91	91
	Perdidos	3	3	3	3
Media		46,97	27,73	42,64	7,68
Desv. estándar		26,462	25,443	22,539	12,924
Mínimo		15	10	30	1
Máximo		99	97	99	65

Estadísticos

	PIC-J - Total	PIC-J - Total

		gráfico	creatividad
N	Válido	91	91
	Perdidos	3	3
Media		42,57	8,22
Desv. estándar		27,712	13,226
Mínimo		2	1
Máximo		99	70

Tabla de frecuencia

PIC-J - Narrativa fluidez

	N	%	%	%
1	55	58,5%	60,4%	60,4%
2	6	6,4%	6,6%	67,0%
3	4	4,3%	4,4%	71,4%
4	1	1,1%	1,1%	72,5%
5	14	14,9%	15,4%	87,9%
10	2	2,1%	2,2%	90,1%
15	2	2,1%	2,2%	92,3%
20	1	1,1%	1,1%	93,4%
25	5	5,3%	5,5%	98,9%
45	1	1,1%	1,1%	100,0%
Perdidos Sistema	3	3,2%		

PIC-J - Narrativa flexibilidad

	N	%	%	%
1	21	22,3%	23,1%	23,1%
2	5	5,3%	5,5%	28,6%
3	5	5,3%	5,5%	34,1%
4	2	2,1%	2,2%	36,3%
5	17	18,1%	18,7%	54,9%
10	8	8,5%	8,8%	63,7%
15	1	1,1%	1,1%	64,8%
20	5	5,3%	5,5%	70,3%
25	1	1,1%	1,1%	71,4%
30	2	2,1%	2,2%	73,6%
35	2	2,1%	2,2%	75,8%
40	5	5,3%	5,5%	81,3%

50	2	2,1%	2,2%	83,5%
55	5	5,3%	5,5%	89,0%
70	1	1,1%	1,1%	90,1%
80	1	1,1%	1,1%	91,2%
85	3	3,2%	3,3%	94,5%
90	1	1,1%	1,1%	95,6%
95	2	2,1%	2,2%	97,8%
98	1	1,1%	1,1%	98,9%
99	1	1,1%	1,1%	100,0%
Perdidos Sistema	3	3,2%		

PIC-J - Narrativa originalidad

	N	%	%	%
1	43	45,7%	47,3%	47,3%
2	9	9,6%	9,9%	57,1%
3	15	16,0%	16,5%	73,6%
4	5	5,3%	5,5%	79,1%
5	5	5,3%	5,5%	84,6%
10	3	3,2%	3,3%	87,9%
15	4	4,3%	4,4%	92,3%
20	3	3,2%	3,3%	95,6%
25	1	1,1%	1,1%	96,7%
35	2	2,1%	2,2%	98,9%
45	1	1,1%	1,1%	100,0%
Perdidos Sistema	3	3,2%		

PIC-J - Gráfica originalidad

	N	%	%	%
2	3	3,2%	3,3%	3,3%
10	3	3,2%	3,3%	6,6%
20	13	13,8%	14,3%	20,9%
35	14	14,9%	15,4%	36,3%
45	11	11,7%	12,1%	48,4%
60	16	17,0%	17,6%	65,9%
75	13	13,8%	14,3%	80,2%
85	7	7,4%	7,7%	87,9%
95	5	5,3%	5,5%	93,4%
97	1	1,1%	1,1%	94,5%

99	5	5,3%	5,5%	100,0%
Perdidos Sistema	3	3,2%		

PIC-J - Gráfica elaboración

	N	%	%	%
15	23	24,5%	25,3%	25,3%
35	20	21,3%	22,0%	47,3%
50	22	23,4%	24,2%	71,4%
65	9	9,6%	9,9%	81,3%
80	4	4,3%	4,4%	85,7%
90	6	6,4%	6,6%	92,3%
95	2	2,1%	2,2%	94,5%
98	1	1,1%	1,1%	95,6%
99	4	4,3%	4,4%	100,0%
Perdidos Sistema	3	3,2%		

PIC-J - Gráfica títulos

	N	%	%	%
10	41	43,6%	45,1%	45,1%
15	16	17,0%	17,6%	62,6%
30	10	10,6%	11,0%	73,6%
45	7	7,4%	7,7%	81,3%
60	9	9,6%	9,9%	91,2%
80	3	3,2%	3,3%	94,5%
90	1	1,1%	1,1%	95,6%
97	4	4,3%	4,4%	100,0%
Perdidos Sistema	3	3,2%		

PIC-J - Gráfica detalles

	N	%	%	%
30	66	70,2%	72,5%	72,5%
60	13	13,8%	14,3%	86,8%
85	4	4,3%	4,4%	91,2%
97	5	5,3%	5,5%	96,7%
98	2	2,1%	2,2%	98,9%
99	1	1,1%	1,1%	100,0%
Perdidos Sistema	3	3,2%		

PIC-J - Total narrativo

	N	%	%	%
1	44	46,8%	48,4%	48,4%
2	4	4,3%	4,4%	52,7%
3	5	5,3%	5,5%	58,2%
4	3	3,2%	3,3%	61,5%
5	11	11,7%	12,1%	73,6%
10	9	9,6%	9,9%	83,5%
15	4	4,3%	4,4%	87,9%
20	3	3,2%	3,3%	91,2%
25	1	1,1%	1,1%	92,3%
35	1	1,1%	1,1%	93,4%
40	3	3,2%	3,3%	96,7%
50	1	1,1%	1,1%	97,8%
60	1	1,1%	1,1%	98,9%
65	1	1,1%	1,1%	100,0%
Perdidos Sistema	3	3,2%		

PIC-J - Total gráfico

	N	%	%	%
2	1	1,1%	1,1%	1,1%
3	3	3,2%	3,3%	4,4%
5	5	5,3%	5,5%	9,9%
10	4	4,3%	4,4%	14,3%

15	8	8,5%	8,8%	23,1%
20	12	12,8%	13,2%	36,3%
30	5	5,3%	5,5%	41,8%
40	9	9,6%	9,9%	51,6%
45	7	7,4%	7,7%	59,3%
55	13	13,8%	14,3%	73,6%
65	8	8,5%	8,8%	82,4%
70	4	4,3%	4,4%	86,8%
80	2	2,1%	2,2%	89,0%
85	2	2,1%	2,2%	91,2%
90	2	2,1%	2,2%	93,4%
96	1	1,1%	1,1%	94,5%
98	3	3,2%	3,3%	97,8%
99	2	2,1%	2,2%	100,0%
Perdidos Sistema	3	3,2%		

PIC-J - Total creatividad

	N	%	%	%
1	37	39,4%	40,7%	40,7%
2	3	3,2%	3,3%	44,0%
3	4	4,3%	4,4%	48,4%
4	2	2,1%	2,2%	50,5%
5	20	21,3%	22,0%	72,5%
10	11	11,7%	12,1%	84,6%
15	2	2,1%	2,2%	86,8%
20	3	3,2%	3,3%	90,1%
25	2	2,1%	2,2%	92,3%
30	1	1,1%	1,1%	93,4%
35	1	1,1%	1,1%	94,5%
40	1	1,1%	1,1%	95,6%
45	1	1,1%	1,1%	96,7%
55	1	1,1%	1,1%	97,8%
60	1	1,1%	1,1%	98,9%
70	1	1,1%	1,1%	100,0%
Perdidos Sistema	3	3,2%		

Frecuencias

Notas

Salida creada		22-JUN-2026 13:00:59
Comentarios		
Entrada	Datos	D:\Maestria 2026-1\Base de Datos Inicial.sav
	Conjunto de datos activo	ConjuntoDatos1
	Filtro	<ninguno>
	Ponderación	<ninguno>
	Segmentar archivo	<ninguno>
	N de filas en el archivo de datos de trabajo	94
Manejo de valores perdidos	Definición de perdidos	Los valores perdidos definidos por el usuario se tratan como perdidos.
	Casos utilizados	Las estadísticas se basan en todos los casos con datos válidos.
Sintaxis		FREQUENCIES VARIABLES=MPCTOAB MPCCTIM MPCPRGA MPCABUS MPCTOTA /STATISTICS=STDDEV MINIMUM MAXIMUM MEAN /ORDER=ANALYSIS.
Recursos	Tiempo de procesador	00:00:00,00
	Tiempo transcurrido	00:00:00,01

Estadísticos

	ADITEC M - Tolerancia y	ADITEC M - Control del	ADITEC M - Problemas y	ADITEC M - Abuso

		abstinencia	impulso	gasto	
N	Válido	90	90	90	90
	Perdidos	4	4	4	4
Media		56,06	56,44	65,93	59,60
Desv. estándar		22,741	23,913	17,066	22,974
Mínimo		15	4	40	5
Máximo		95	95	97	97

Estadísticos

		ADITEC M - Puntaje total
N	Válido	90
	Perdidos	4
Media		56,89
Desv. estándar		24,859
Mínimo		3
Máximo		95

Tabla de frecuencia

ADITEC M - Tolerancia y abstinencia

	N	%	%	%
15	8	8,5%	8,9%	8,9%
20	2	2,1%	2,2%	11,1%
25	3	3,2%	3,3%	14,4%
30	3	3,2%	3,3%	17,8%
35	4	4,3%	4,4%	22,2%
40	1	1,1%	1,1%	23,3%
45	18	19,1%	20,0%	43,3%
50	2	2,1%	2,2%	45,6%
60	12	12,8%	13,3%	58,9%
70	8	8,5%	8,9%	67,8%
75	8	8,5%	8,9%	76,7%
80	13	13,8%	14,4%	91,1%
85	3	3,2%	3,3%	94,4%

90	4	4,3%	4,4%	98,9%
95	1	1,1%	1,1%	100,0%
Perdidos Sistema	4	4,3%		

ADITEC M - Control del impulso

	N	%	%	%
4	5	5,3%	5,6%	5,6%
5	5	5,3%	5,6%	11,1%
25	2	2,1%	2,2%	13,3%
35	6	6,4%	6,7%	20,0%
40	2	2,1%	2,2%	22,2%
50	10	10,6%	11,1%	33,3%
55	8	8,5%	8,9%	42,2%
60	8	8,5%	8,9%	51,1%
65	16	17,0%	17,8%	68,9%
70	7	7,4%	7,8%	76,7%
75	4	4,3%	4,4%	81,1%
80	7	7,4%	7,8%	88,9%
85	4	4,3%	4,4%	93,3%
90	5	5,3%	5,6%	98,9%
95	1	1,1%	1,1%	100,0%
Perdidos Sistema	4	4,3%		

ADITEC M - Problemas y gasto

	N	%	%	%
40	2	2,1%	2,2%	2,2%
45	16	17,0%	17,8%	20,0%
50	12	12,8%	13,3%	33,3%
55	1	1,1%	1,1%	34,4%
60	13	13,8%	14,4%	48,9%
70	16	17,0%	17,8%	66,7%
75	6	6,4%	6,7%	73,3%
80	5	5,3%	5,6%	78,9%

85	3	3,2%	3,3%	82,2%
90	10	10,6%	11,1%	93,3%
95	4	4,3%	4,4%	97,8%
97	2	2,1%	2,2%	100,0%
Perdidos Sistema	4	4,3%		

ADITEC M - Abuso

	N	%	%	%
5	5	5,3%	5,6%	5,6%
10	3	3,2%	3,3%	8,9%
40	6	6,4%	6,7%	15,6%
45	4	4,3%	4,4%	20,0%
50	14	14,9%	15,6%	35,6%
55	7	7,4%	7,8%	43,3%
60	18	19,1%	20,0%	63,3%
65	4	4,3%	4,4%	67,8%
75	4	4,3%	4,4%	72,2%
80	8	8,5%	8,9%	81,1%
85	7	7,4%	7,8%	88,9%
90	5	5,3%	5,6%	94,4%
95	3	3,2%	3,3%	97,8%
97	2	2,1%	2,2%	100,0%
Perdidos Sistema	4	4,3%		

ADITEC M - Puntaje total

	N	%	%	%
3	5	5,3%	5,6%	5,6%
5	2	2,1%	2,2%	7,8%
10	3	3,2%	3,3%	11,1%
30	2	2,1%	2,2%	13,3%
35	1	1,1%	1,1%	14,4%
40	7	7,4%	7,8%	22,2%
45	9	9,6%	10,0%	32,2%

50	7	7,4%	7,8%	40,0%
55	10	10,6%	11,1%	51,1%
60	8	8,5%	8,9%	60,0%
65	5	5,3%	5,6%	65,6%
75	4	4,3%	4,4%	70,0%
80	14	14,9%	15,6%	85,6%
85	4	4,3%	4,4%	90,0%
90	7	7,4%	7,8%	97,8%
95	2	2,1%	2,2%	100,0%
Perdidos Sistema	4	4,3%		

Frecuencias

Notas

Salida creada		22-JUN-2026 13:02:46
Comentarios		
Entrada	Datos	D:\Maestria 2026-1\Base de Datos Inicial.sav
	Conjunto de datos activo	ConjuntoDatos1
	Filtro	<ninguno>
	Ponderación	<ninguno>
	Segmentar archivo	<ninguno>
	N de filas en el archivo de datos de trabajo	94
Manejo de valores perdidos	Definición de perdidos	Los valores perdidos definidos por el usuario se tratan como perdidos.
	Casos utilizados	Las estadísticas se basan en todos los casos con datos válidos.
Sintaxis		FREQUENCIES VARIABLES=ACAQUIM ACABIOL ACAFISI ACASOCI ACACCIU

		ACAALGE ACAPLOG ACALCAS ACAIEXT ACALECT ACAEMPR ACAARTS ACARELI ACAETIC ACAEDFI ACAINFO /STATISTICS=STDDEV MINIMUM MAXIMUM MEAN /ORDER=ANALYSIS.
Recursos	Tiempo de procesador	00:00:00,00
	Tiempo transcurrido	00:00:00,00

Estadísticos

		A - Química	A - Biología	A - Física	A - Sociales	A - Competencias ciudadanas	A - Álgebra
N	Válido	94	94	94	94	94	94
	Perdidos	0	0	0	0	0	0
Media		3,266	3,255	3,266	3,404	3,394	3,340
Desv. estándar		,5117	,5066	,5117	,6103	,6085	,6144
Mínimo		3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0
Máximo		5,0	5,0	5,0	5,0	5,0	5,0

Estadísticos

		A - Pensamiento lógico	A - Lengua castellana	A - Idioma extranjero	A - Comprensión lectora
N	Válido	94	94	94	94
	Perdidos	0	0	0	0
Media		3,340	3,234	3,351	3,223
Desv. estándar		,6144	,4957	,5429	,4898
Mínimo		3,0	3,0	3,0	3,0
Máximo		5,0	5,0	5,0	5,0

Estadísticos

	A - Emprendimien	A - Educación artística	A - Educación religiosa	A - Ética y valores

		to			humanos
N	Válido	94	94	94	94
	Perdidos	0	0	0	0
Media		3,734	3,404	3,574	3,585
Desv. estándar		,4678	,4934	,5386	,5370
Mínimo		3,0	3,0	3,0	3,0
Máximo		5,0	4,0	5,0	5,0

Estadísticos

		A - Educación física, recreación y deportes	A - Informática
N	Válido	94	94
	Perdidos	0	0
Media		3,351	3,213
Desv. estándar		,4799	,5261
Mínimo		3,0	3,0
Máximo		4,0	5,0

Tabla de frecuencia

A - Química

	N	%
3,0	72	76,6%
4,0	19	20,2%
5,0	3	3,2%

A - Biología

	N	%
3,0	73	77,7%
4,0	18	19,1%
5,0	3	3,2%

A - Física

	N	%
3,0	72	76,6%
4,0	19	20,2%
5,0	3	3,2%

A - Sociales

	N	%
3,0	62	66,0%
4,0	26	27,7%
5,0	6	6,4%

A - Competencias ciudadanas

	N	%
3,0	63	67,0%
4,0	25	26,6%
5,0	6	6,4%

A - Álgebra

	N	%
3,0	69	73,4%
4,0	18	19,1%
5,0	7	7,4%

A - Pensamiento lógico

	N	%
3,0	69	73,4%

4,0	18	19,1%
5,0	7	7,4%

A - Lengua castellana

	N	%
3,0	75	79,8%
4,0	16	17,0%
5,0	3	3,2%

A - Idioma extranjero

	N	%
3,0	64	68,1%
4,0	27	28,7%
5,0	3	3,2%

A - Comprensión lectora

	N	%
3,0	76	80,9%
4,0	15	16,0%
5,0	3	3,2%

A - Emprendimiento

	N	%
3,0	26	27,7%
4,0	67	71,3%
5,0	1	1,1%

A - Educación artística

	N	%

3,0	56	59,6%
4,0	38	40,4%

A - Educación religiosa

	N	%
3,0	42	44,7%
4,0	50	53,2%
5,0	2	2,1%

A - Ética y valores humanos

	N	%
3,0	41	43,6%
4,0	51	54,3%
5,0	2	2,1%

A - Educación física, recreación y deportes

	N	%
3,0	61	64,9%
4,0	33	35,1%

A - Informática

	N	%
3,0	79	84,0%
4,0	10	10,6%
5,0	5	5,3%

Explorar

Notas

Salida creada		22-JUN-2026 13:35:35
Comentarios		
Entrada	Datos	D:\Maestria 2026-1\Base de Datos Inicial1.sav
	Conjunto de datos activo	ConjuntoDatos1
	Filtro	<ninguno>
	Ponderación	<ninguno>
	Segmentar archivo	<ninguno>
	N de filas en el archivo de datos de trabajo	94
Manejo de valores perdidos	Definición de perdidos	Los valores perdidos definidos por el usuario para variables dependientes se tratan como perdidos.
	Casos utilizados	Los estadísticos se basan en casos sin valores perdidos para ninguna de la variable dependiente o factor utilizado.
Sintaxis		EXAMINE VARIABLES=APRGENE APRBASI APRTECR APRCOMU APRSOHU APRCORP VPCVTOT JPCTNAR JPCTGRA JPCNGRA MPCTOTA /PLOT BOXPLOT STEMLEAF HISTOGRAM NPPLOT /COMPARE GROUPS /STATISTICS DESCRIPTIVES

		/CINTERVAL 95 /MISSING LISTWISE /NOTOTAL.
Recursos	Tiempo de procesador	00:00:06,00
	Tiempo transcurrido	00:00:04,20

[ConjuntoDatos1] D:\Maestria 2026-1\Base de Datos Inicial1.sav

Resumen de procesamiento de casos

	Casos					
	Válido		Perdidos		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
A - Promedio general	82	87,2%	12	12,8%	94	100,0%
A - Promedio área básica	82	87,2%	12	12,8%	94	100,0%
A - Promedio área tecnocreativa	82	87,2%	12	12,8%	94	100,0%
A - Promedio área comunicativa	82	87,2%	12	12,8%	94	100,0%
A - Promedio área social humana	82	87,2%	12	12,8%	94	100,0%
A - Promedio área corporal	82	87,2%	12	12,8%	94	100,0%
ADITEC V - Puntaje total	82	87,2%	12	12,8%	94	100,0%
PIC-J - Total narrativo	82	87,2%	12	12,8%	94	100,0%
PIC-J - Total gráfico	82	87,2%	12	12,8%	94	100,0%
PIC-J - Total narrativa y gráfica	82	87,2%	12	12,8%	94	100,0%
ADITEC M - Puntaje total	82	87,2%	12	12,8%	94	100,0%

Descriptivos

			Estadístico	Error estándar
A - Promedio general	Media		3,405	,0416
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,323	
		Límite superior	3,488	

	Media recortada al 5%		3,375	
	Mediana		3,281	
	Varianza		,142	
	Desv. estándar		,3768	
	Mínimo		3,0	
	Máximo		4,7	
	Rango		1,7	
	Rango intercuartil		,5	
	Asimetría		1,178	,266
	Curtosis		,951	,526
A - Promedio área básica	Media		3,337	,0558
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,225	
		Límite superior	3,448	
	Media recortada al 5%		3,277	
	Mediana		3,000	
	Varianza		,256	
	Desv. estándar		,5057	
	Mínimo		3,0	
	Máximo		5,0	
	Rango		2,0	
	Rango intercuartil		,6	
	Asimetría		1,594	,266
	Curtosis		1,945	,526
A - Promedio área tecnocreativa	Media		3,472	,0383
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,395	
		Límite superior	3,548	
	Media recortada al 5%		3,459	
	Mediana		3,333	
	Varianza		,121	

	Desv. estándar		,3472	
	Mínimo		3,0	
	Máximo		4,3	
	Rango		1,3	
	Rango intercuartil		,3	
	Asimetría		,367	,266
	Curtosis		-,512	,526
A - Promedio área comunicativa	Media		3,285	,0543
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,177	
		Límite superior	3,393	
	Media recortada al 5%		3,220	
	Mediana		3,000	
	Varianza		,242	
	Desv. estándar		,4917	
	Mínimo		3,0	
	Máximo		5,0	
	Rango		2,0	
	Rango intercuartil		,3	
	Asimetría		1,820	,266
	Curtosis		2,731	,526
A - Promedio área social humana	Media		3,537	,0537
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,430	
		Límite superior	3,643	
	Media recortada al 5%		3,506	
	Mediana		3,500	
	Varianza		,236	
	Desv. estándar		,4861	
	Mínimo		3,0	
	Máximo		5,0	

	Rango		2,0	
	Rango intercuartil		1,0	
	Asimetría		,594	,266
	Curtosis		-,240	,526
A - Promedio área corporal	Media		3,390	,0542
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,282	
		Límite superior	3,498	
	Media recortada al 5%		3,378	
	Mediana		3,000	
	Varianza		,241	
	Desv. estándar		,4908	
	Mínimo		3,0	
	Máximo		4,0	
	Rango		1,0	
	Rango intercuartil		1,0	
	Asimetría		,458	,266
	Curtosis		-1,835	,526
ADITEC V - Puntaje total	Media		59,84	2,752
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	54,37	
		Límite superior	65,32	
	Media recortada al 5%		60,07	
	Mediana		70,00	
	Varianza		621,172	
	Desv. estándar		24,923	
	Mínimo		20	
	Máximo		96	
	Rango		76	
	Rango intercuartil		36	
	Asimetría		-,535	,266

	Curtosis		-1,039	,526
PIC-J - Total narrativo	Media		8,33	1,486
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	5,37	
		Límite superior	11,29	
	Media recortada al 5%		6,23	
	Mediana		2,00	
	Varianza		181,162	
	Desv. estándar		13,460	
	Mínimo		1	
	Máximo		65	
	Rango		64	
	Rango intercuartil		9	
	Asimetría		2,596	,266
	Curtosis		6,706	,526
PIC-J - Total gráfico	Media		43,65	3,156
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	37,37	
		Límite superior	49,93	
	Media recortada al 5%		42,87	
	Mediana		45,00	
	Varianza		816,676	
	Desv. estándar		28,578	
	Mínimo		2	
	Máximo		99	
	Rango		97	
	Rango intercuartil		46	
	Asimetría		,312	,266
	Curtosis		-,943	,526
PIC-J - Total narrativa y gráfica	Media		8,89	1,520
	95% de intervalo de	Límite inferior	5,87	

	confianza para la media	Límite superior	11,91	
	Media recortada al 5%		6,65	
	Mediana		5,00	
	Varianza		189,457	
	Desv. estándar		13,764	
	Mínimo		1	
	Máximo		70	
	Rango		69	
	Rango intercuartil		9	
	Asimetría		2,713	,266
	Curtosis		7,593	,526
ADITEC M - Puntaje total	Media		55,06	2,759
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	49,57	
		Límite superior	60,55	
	Media recortada al 5%		55,88	
	Mediana		55,00	
	Varianza		624,009	
	Desv. estándar		24,980	
	Mínimo		3	
	Máximo		95	
	Rango		92	
	Rango intercuartil		36	
	Asimetría		-,536	,266
	Curtosis		-,266	,526

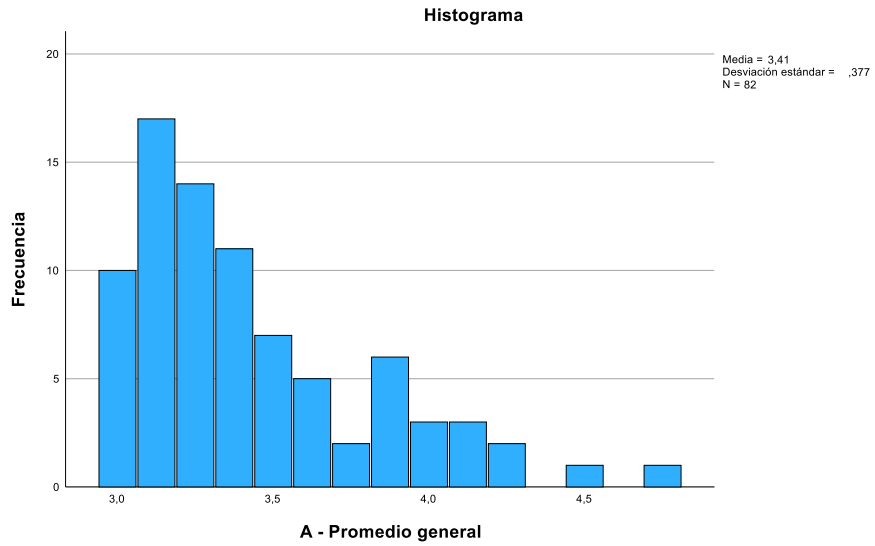
Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
A - Promedio general	,171	82	<,001	,878	82	<,001
A - Promedio área básica	,333	82	<,001	,713	82	<,001

A - Promedio área tecnocreativa	,216	82	<,001	,896	82	<,001
A - Promedio área comunicativa	,377	82	<,001	,636	82	<,001
A - Promedio área social humana	,194	82	<,001	,867	82	<,001
A - Promedio área corporal	,396	82	<,001	,619	82	<,001
ADITEC V - Puntaje total	,204	82	<,001	,875	82	<,001
PIC-J - Total narrativo	,305	82	<,001	,602	82	<,001
PIC-J - Total gráfico	,174	82	<,001	,936	82	<,001
PIC-J - Total narrativa y gráfica	,306	82	<,001	,609	82	<,001
ADITEC M - Puntaje total	,121	82	,004	,931	82	<,001

a. Corrección de significación de Lilliefors

A - Promedio general

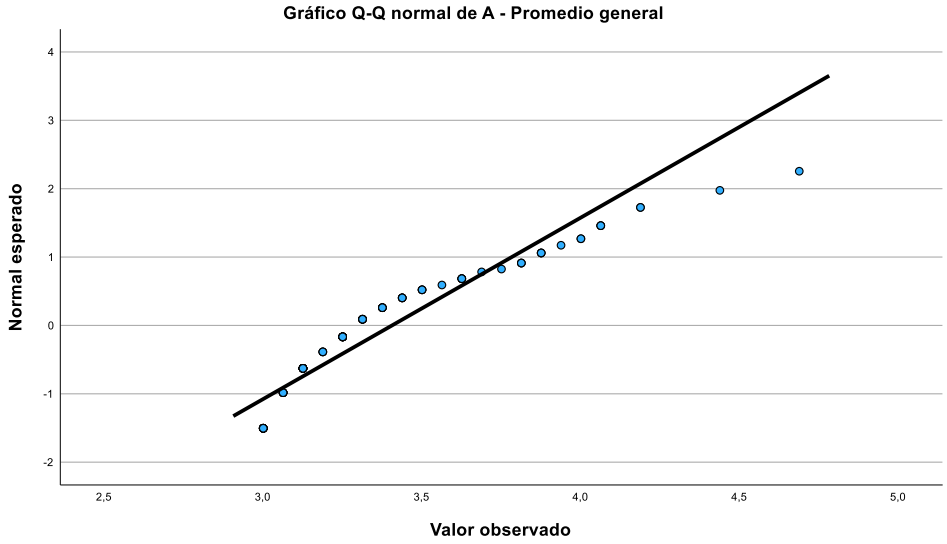


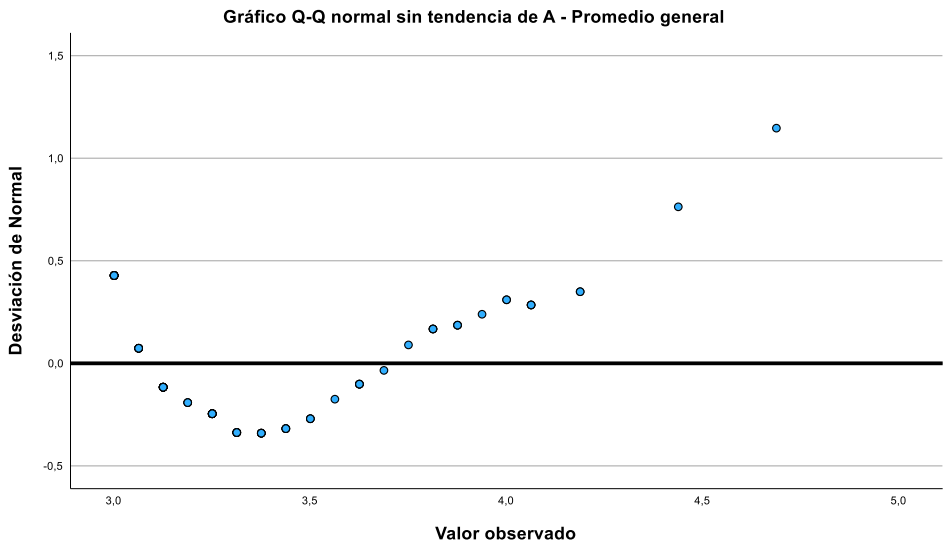
A - Promedio general Gráfico de tallo y hojas

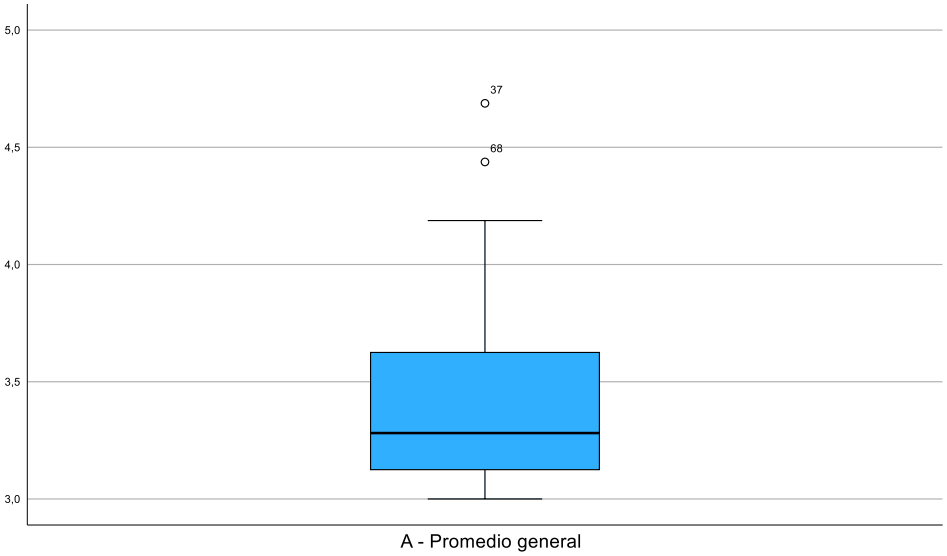
```
Frecuencia    Stem &  Hoja

   30,00        3 .  000000000000000011111111111111
   22,00        3 .  2222222222233333333333
    8,00        3 .  44445555
    6,00        3 .  666667
    7,00        3 .  8888889
    7,00        4 .  0000011
    2,00 Extremos    (>=4,4)

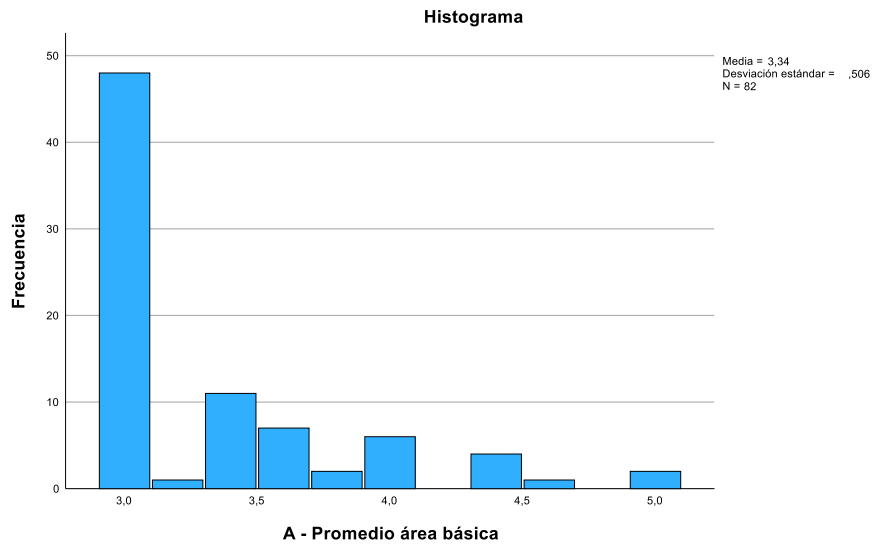
Ancho del tallo:   1,0
Cada hoja:        1 caso(s)
```







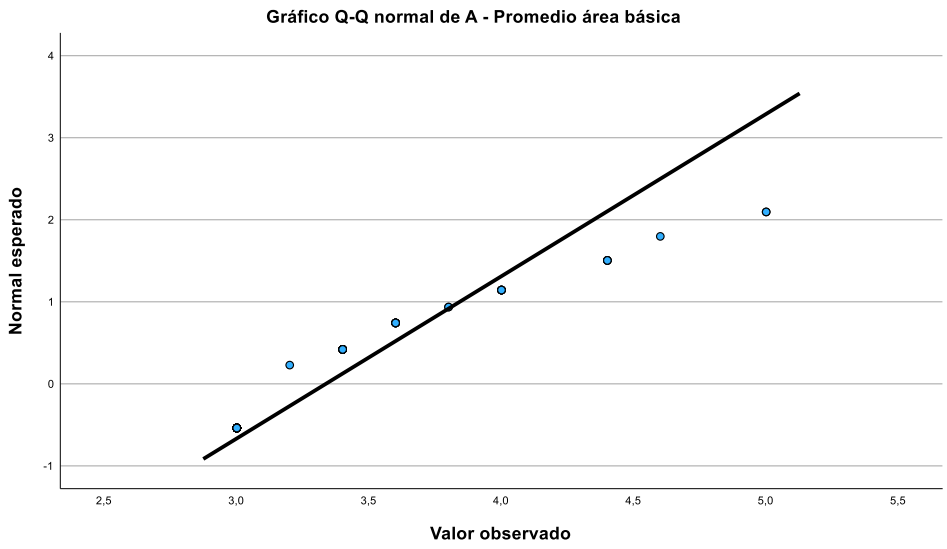
A - Promedio área básica

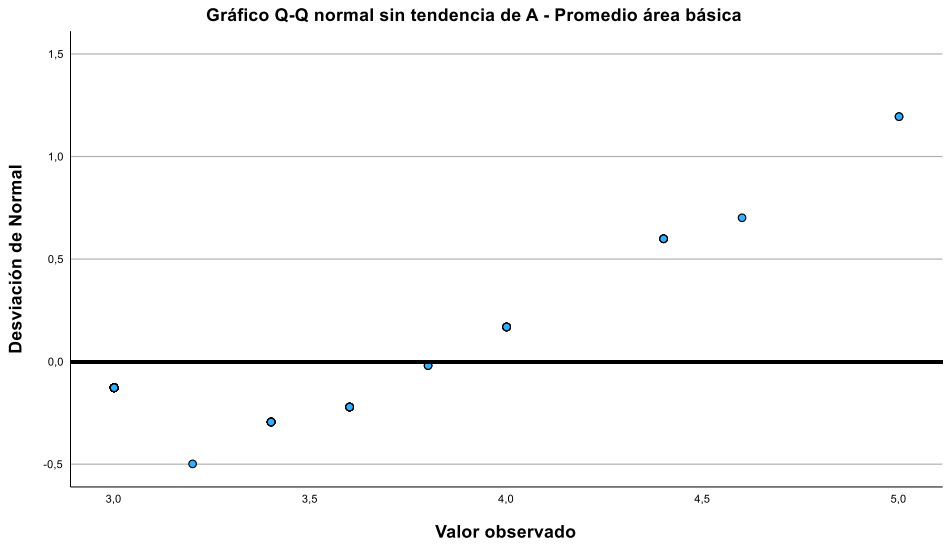


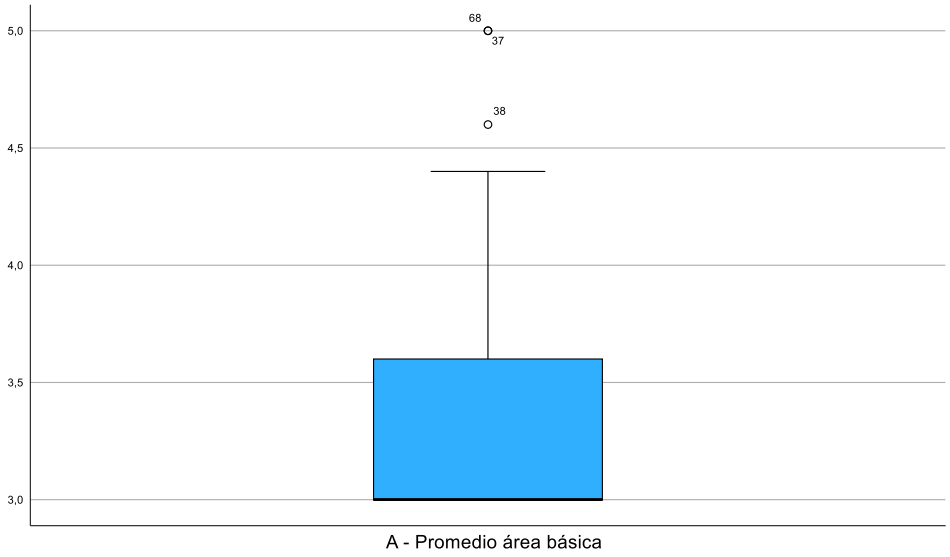
A - Promedio área básica Gráfico de tallo y hojas

Frecuencia	Stem &	Hoja
48,00	3 .	000000000000000000000000000000000000000000000000
1,00	3 .	2
11,00	3 .	44444444444
7,00	3 .	6666666
2,00	3 .	88
6,00	4 .	000000
,00	4 .	
4,00	4 .	4444
3,00	Extremos	(>=4,6)

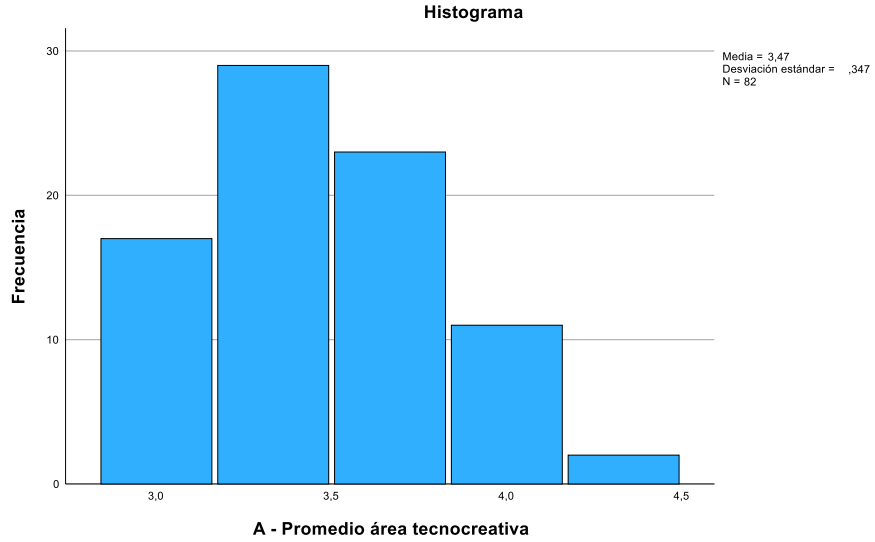
Ancho del tallo: 1,0
Cada hoja: 1 caso(s)


Gráfico Q-Q normal de A - Promedio área básica
Normal esperado
4
3
2
1
0
-1
2,5
3,0
3,5
4,0
4,5
5,0
5,5
Valor observado


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de A - Promedio área básica
Desviación de Normal
1,5
1,0
0,5
0,0
-0,5
3,0
3,5
4,0
4,5
5,0
Valor observado



A - Promedio área tecnocreativa

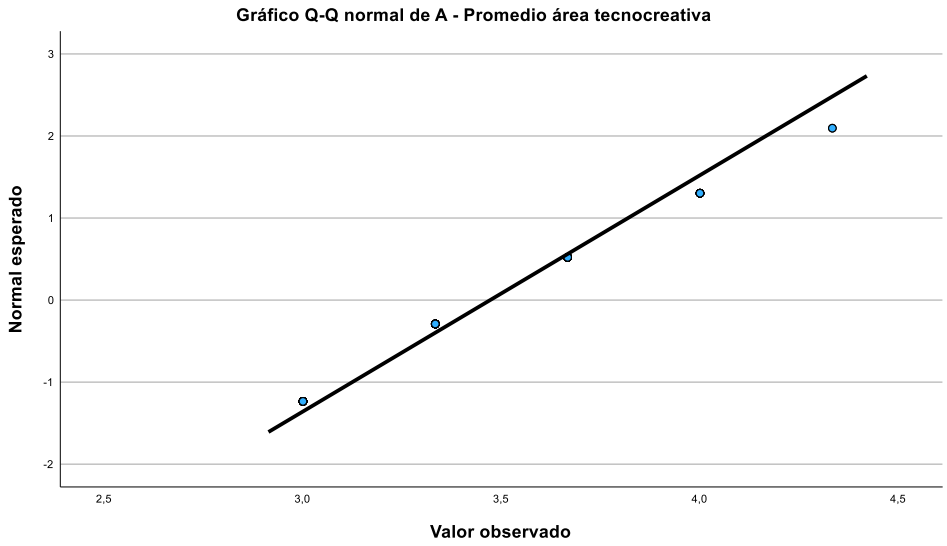


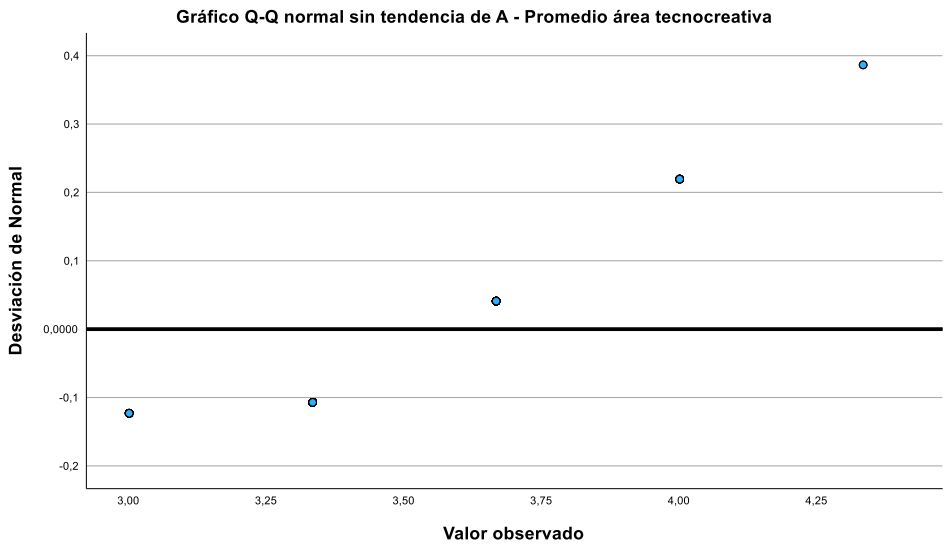
A - Promedio área tecnocreativa Gráfico de tallo y hojas

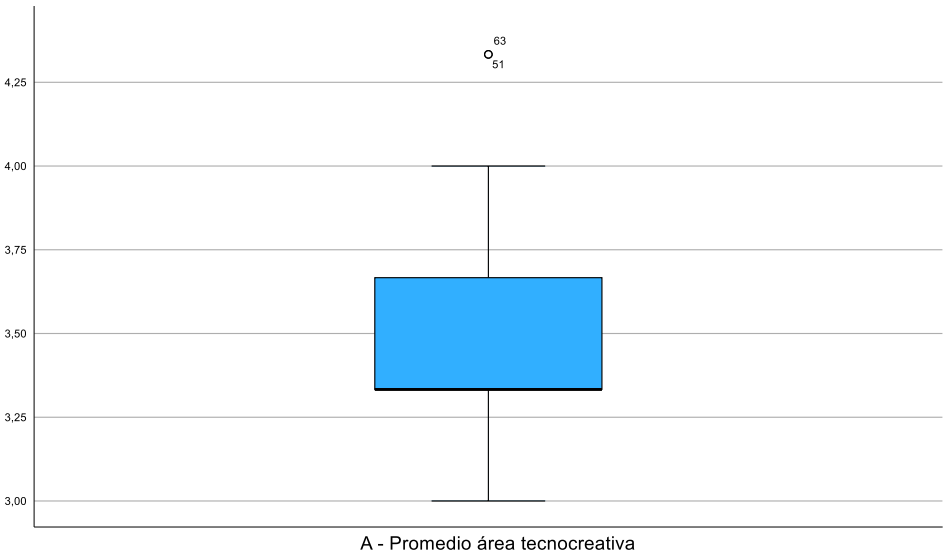
```
Frecuencia    Stem &  Hoja

   17,00        3 .  00000000000000000
   29,00        3 .  33333333333333333333333333333
     ,00        3 .
   23,00        3 .  66666666666666666666666
     ,00        3 .
   11,00        4 .  00000000000
    2,00 Extremos    (>=4,3)

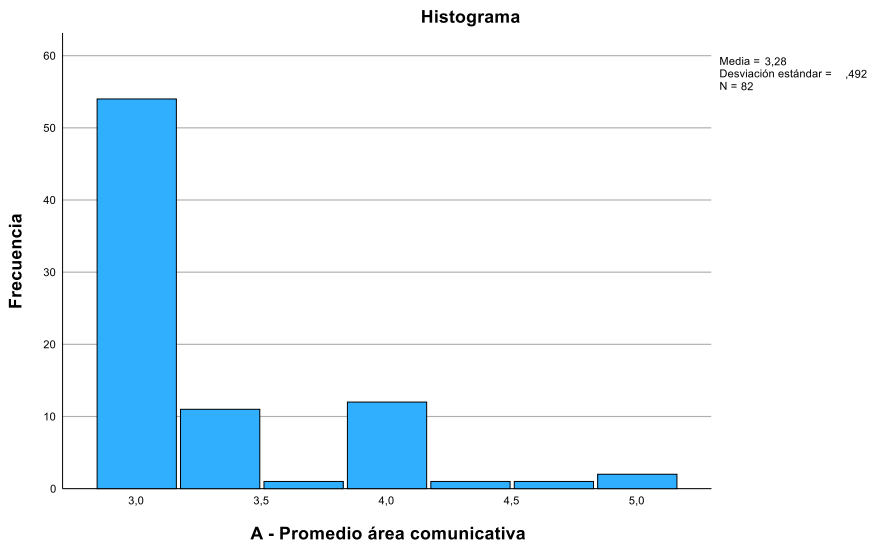
Ancho del tallo:   1,0
Cada hoja:        1 caso(s)
```







A - Promedio área comunicativa

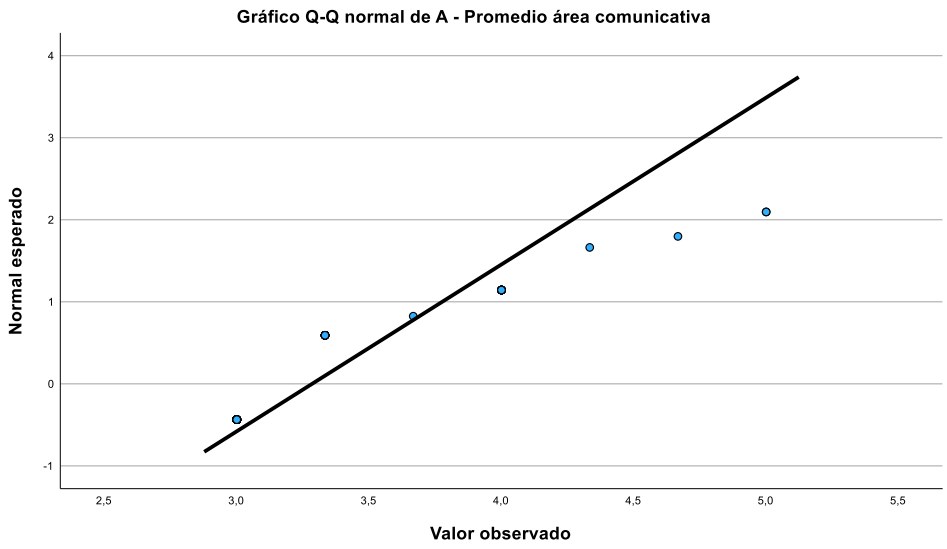


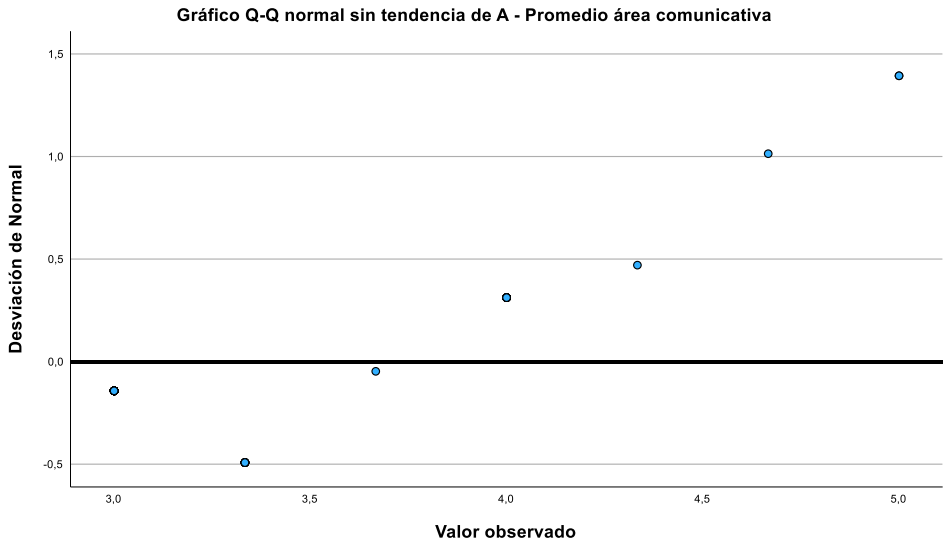
A - Promedio área comunicativa Gráfico de tallo y hojas

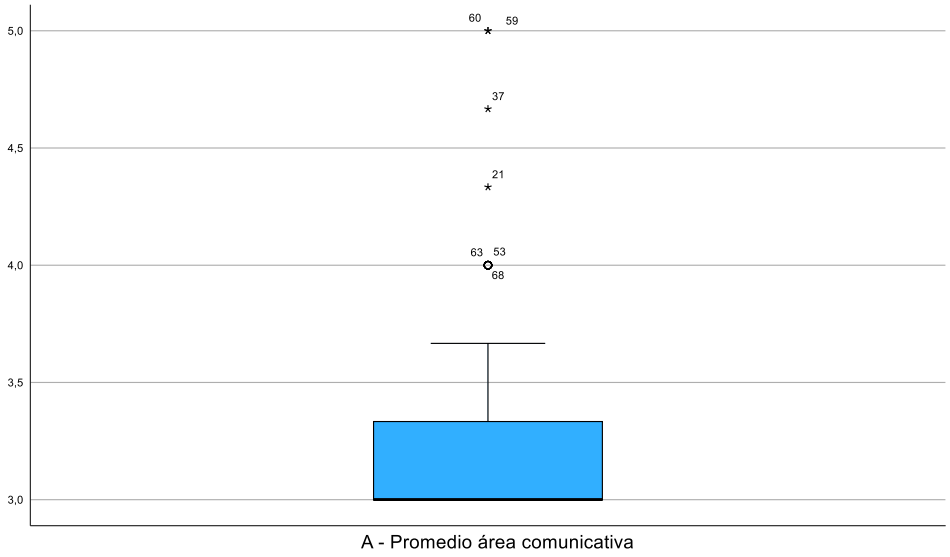
```
 Frecuencia    Stem &  Hoja

    54,00       30 .
000000000000000000000000000000000000000000000000000000
      ,00       31 .
      ,00       32 .
    11,00       33 .  33333333333
      ,00       34 .
      ,00       35 .
     1,00       36 .  6
    16,00 Extremos    (>=4,00)

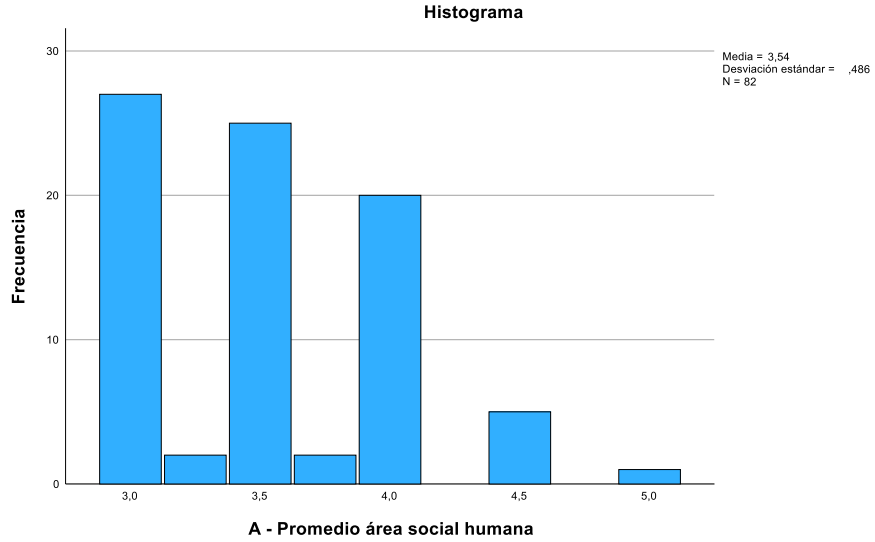
 Ancho del tallo:    ,1
 Cada hoja:        1 caso(s)
```


Gráfico Q-Q normal de A - Promedio área comunicativa
Normal esperado
4
3
2
1
0
-1
2,5
3,0
3,5
4,0
4,5
5,0
5,5
Valor observado


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de A - Promedio área comunicativa
Desviación de Normal
1,5
1,0
0,5
0,0
-0,5
3,0
3,5
4,0
4,5
5,0
Valor observado



A - Promedio área social humana

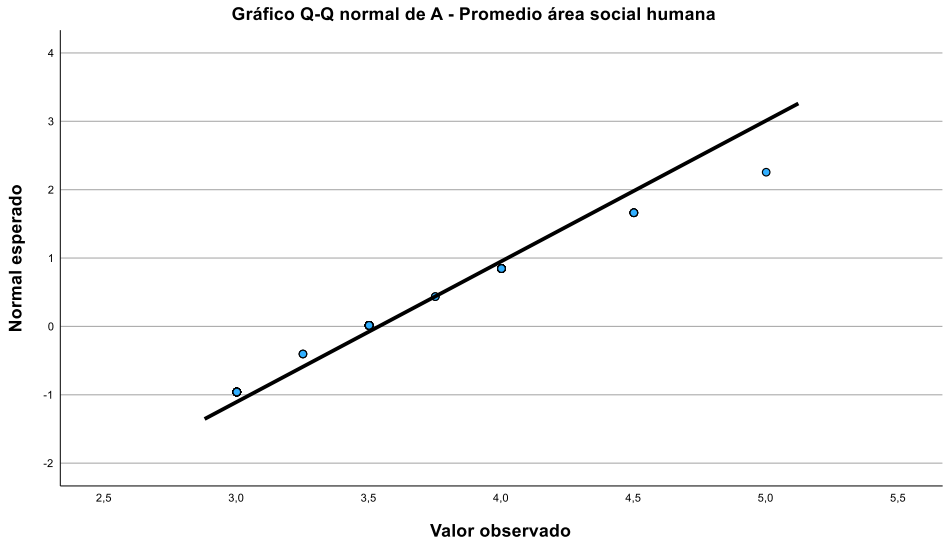


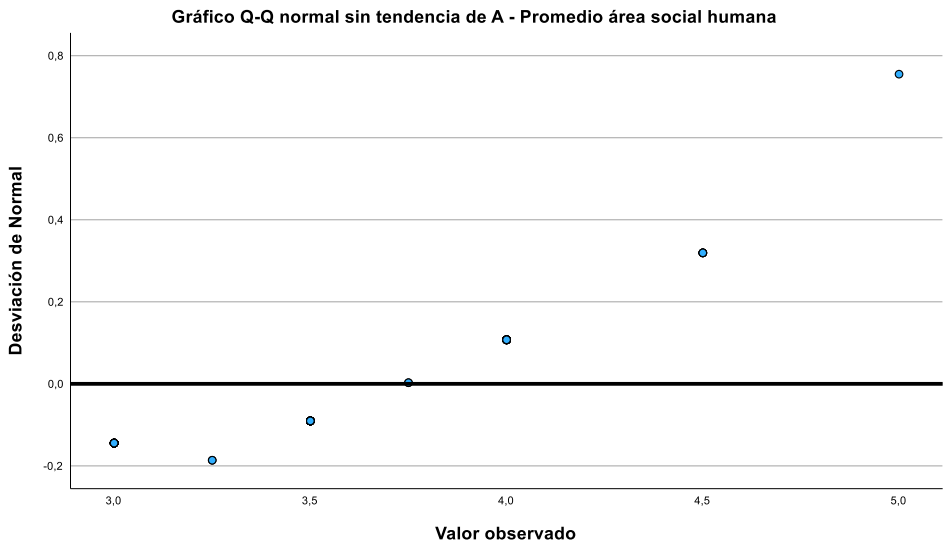
A - Promedio área social humana Gráfico de tallo y hojas

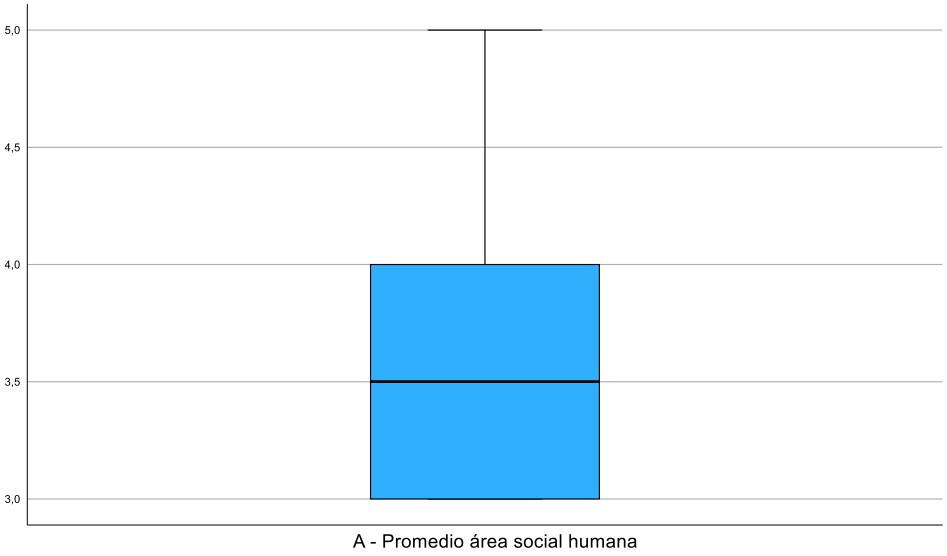
```
Frecuencia    Stem &  Hoja

   29,00        3 .  00000000000000000000000000022
   27,00        3 .  55555555555555555555555555577
   20,00        4 .  00000000000000000000
    5,00        4 .  55555
    1,00        5 .  0

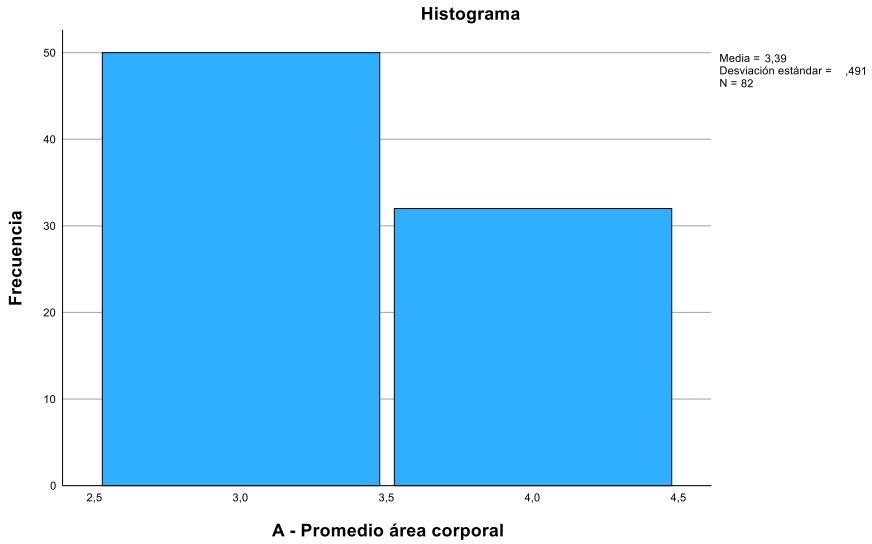
Ancho del tallo:   1,0
Cada hoja:        1 caso(s)
```







A - Promedio área corporal

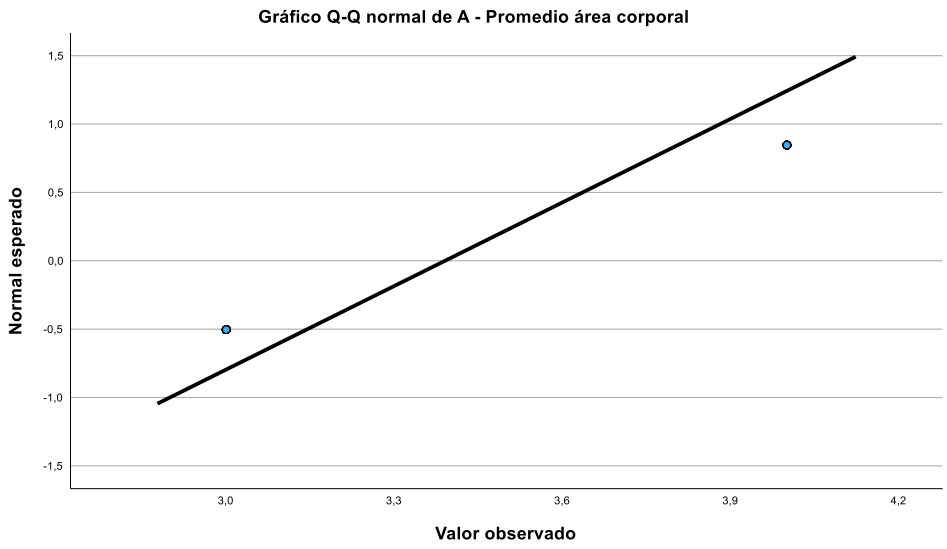


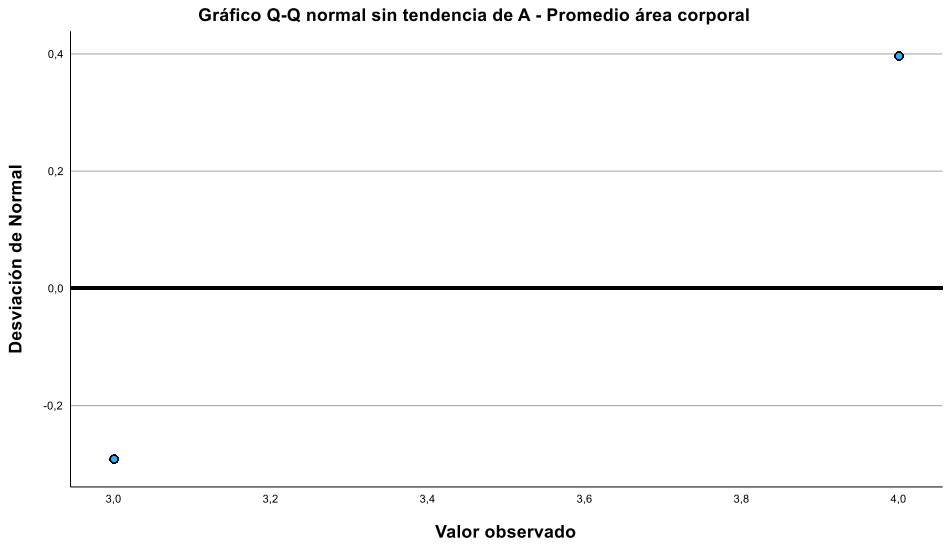
A - Promedio área corporal Gráfico de tallo y hojas

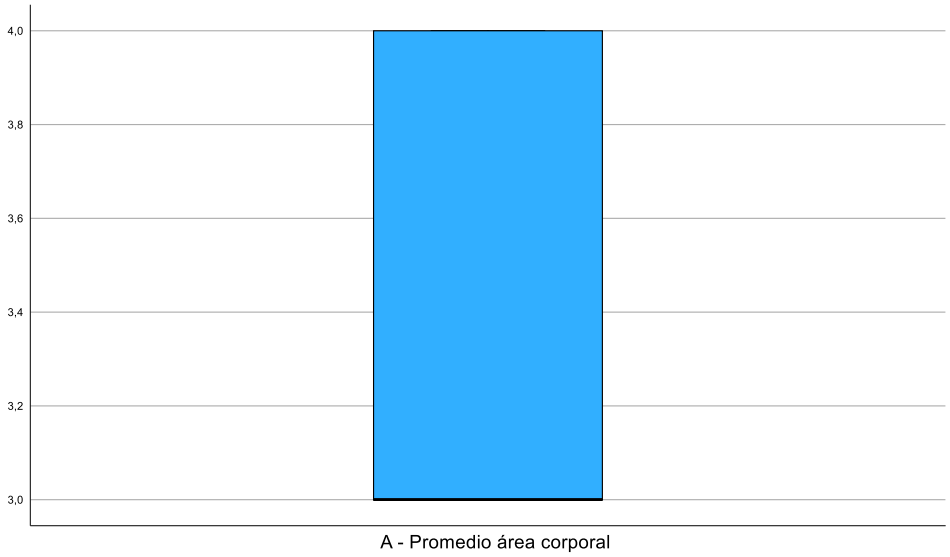
```
 Frecuencia    Stem &  Hoja

    50,00        3 .
00000000000000000000000000000000000000000000000000
      ,00        3 .
      ,00        3 .
      ,00        3 .
      ,00        3 .
    32,00        4 .  00000000000000000000000000000000

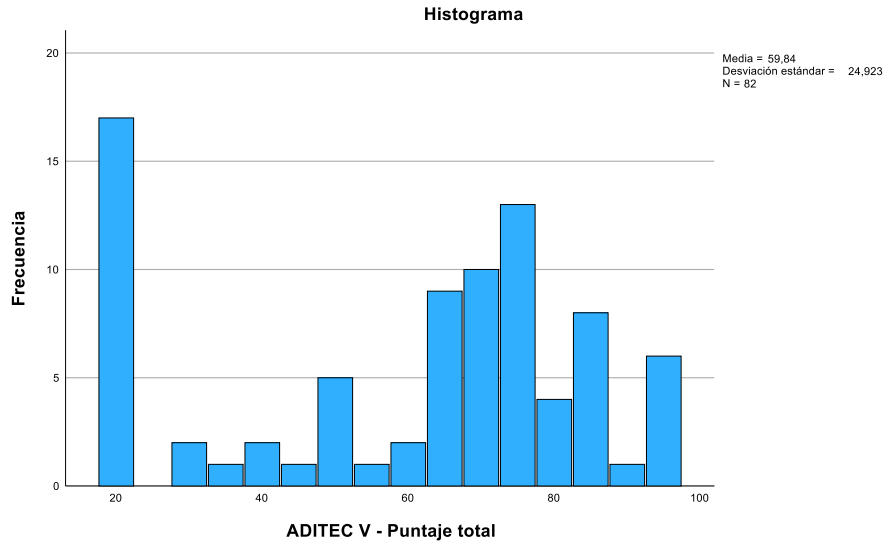
 Ancho del tallo:   1,0
 Cada hoja:        1 caso(s)
```


Gráfico Q-Q normal de A - Promedio área corporal
Normal esperado
1,5
1,0
0,5
0,0
-0,5
-1,0
-1,5
3,0
3,3
3,6
3,9
4,2
Valor observado


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de A - Promedio área corporal
Desviación de Normal
0,4
0,2
0,0
-0,2
3,0
3,2
3,4
3,6
3,8
4,0
Valor observado



ADITEC V - Puntaje total

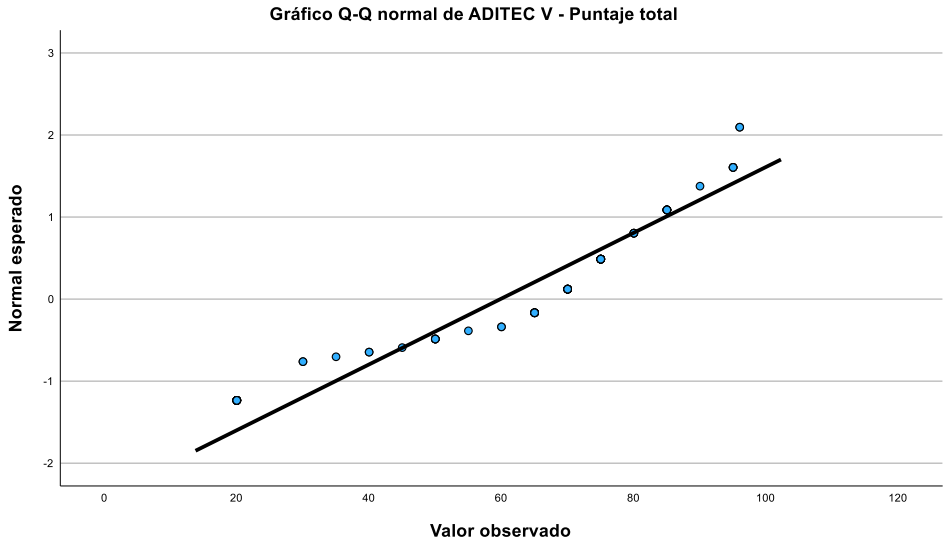


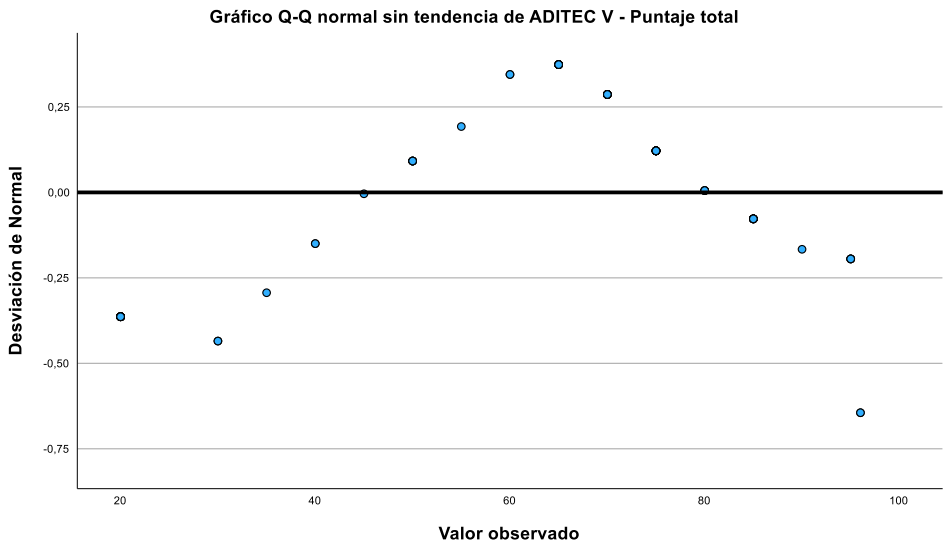
ADITEC V - Puntaje total Gráfico de tallo y hojas

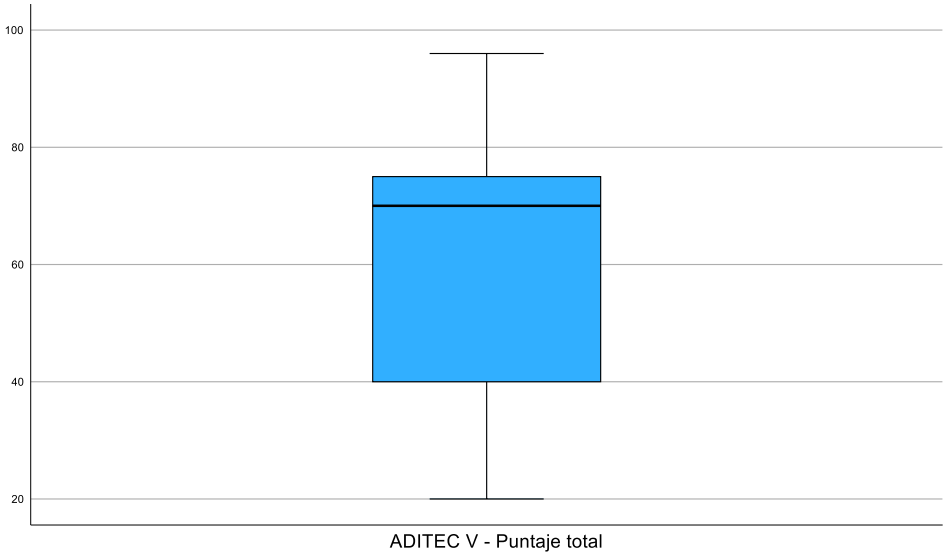
```
Frecuencia    Stem &  Hoja

   17,00        2 .  00000000000000000
    3,00        3 .  005
    3,00        4 .  005
    6,00        5 .  000005
   11,00        6 .  00555555555
   23,00        7 .  00000000005555555555555
   12,00        8 .  000055555555
    7,00        9 .  0555566

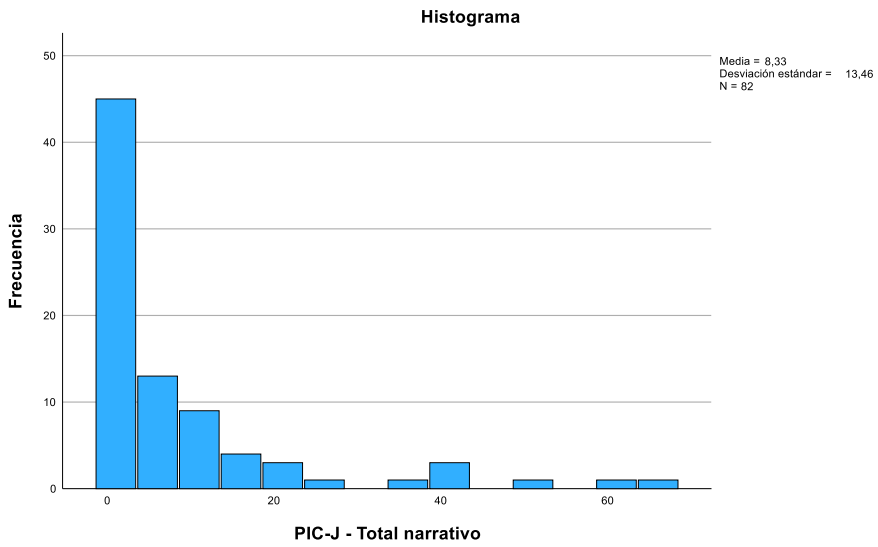
Ancho del tallo:     10
Cada hoja:        1 caso(s)
```







PIC-J - Total narrativo

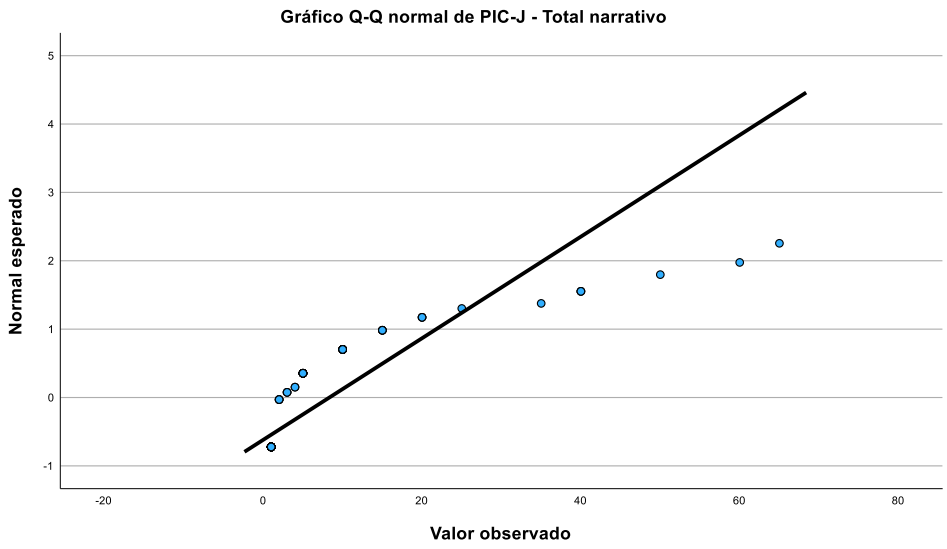


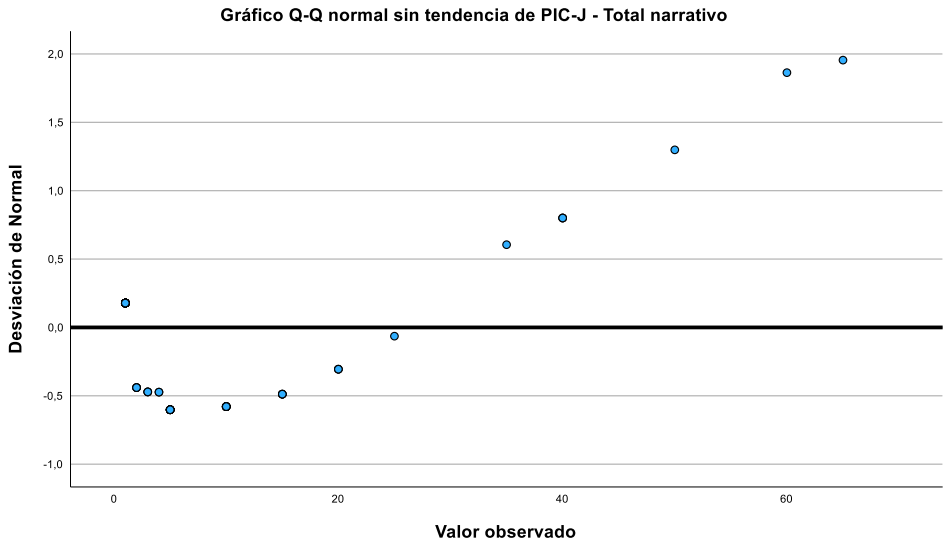
PIC-J - Total narrativo Gráfico de tallo y hojas

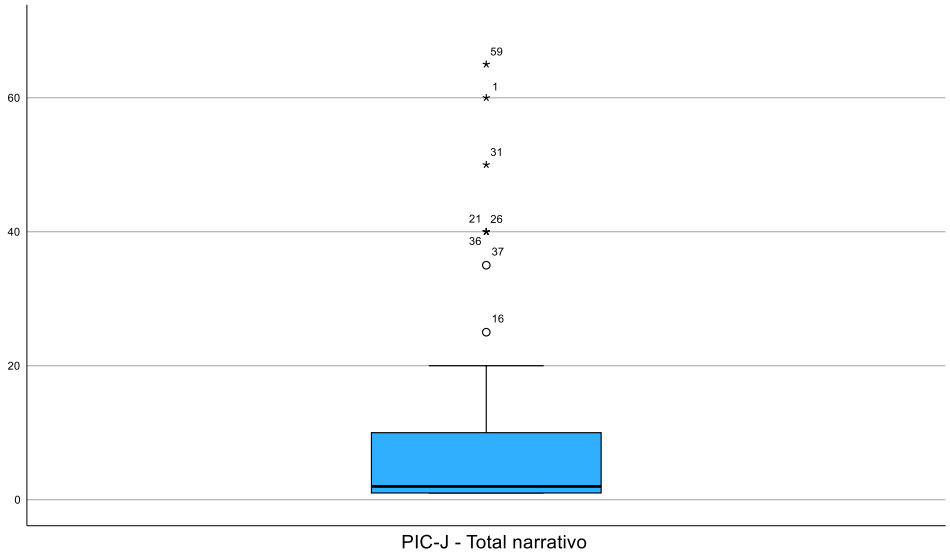
```
 Frecuencia    Stem &  Hoja

    47,00        0 .
11111111111111111111111111111111111111222233344
    11,00        0 .  55555555555
     9,00        1 .  000000000
     4,00        1 .  5555
     3,00        2 .  000
     8,00 Extremos    (>=25)

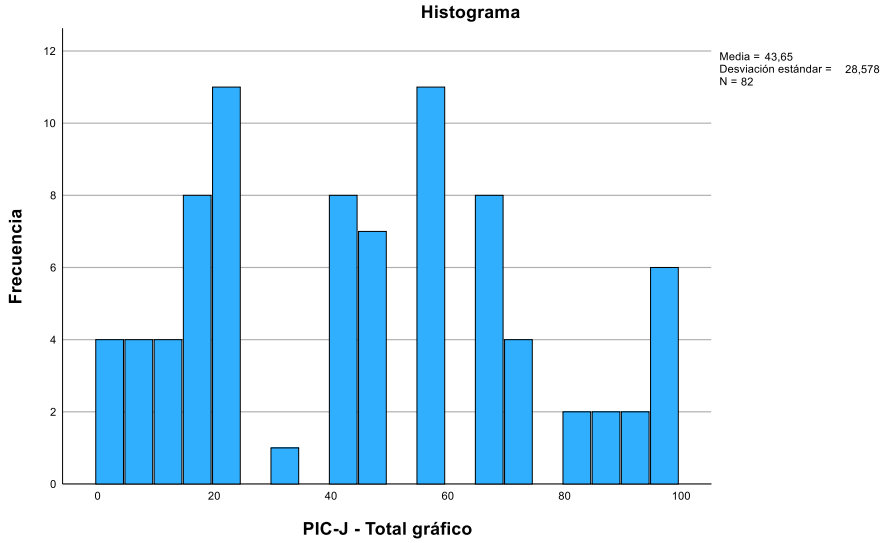
 Ancho del tallo:    10
 Cada hoja:        1 caso(s)
```


Gráfico Q-Q normal de PIC-J - Total narrativo
Normal esperado
5
4
3
2
1
0
-1
-20
0
20
40
60
80
Valor observado


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de PIC-J - Total narrativo
Desviación de Normal
2,0
1,5
1,0
0,5
0,0
-0,5
-1,0
0
20
40
60
Valor observado



PIC-J - Total gráfico

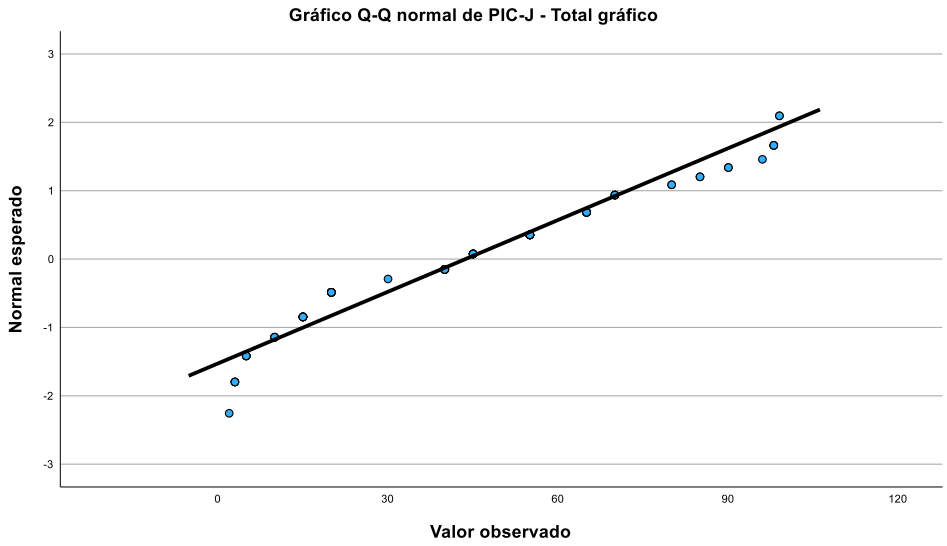


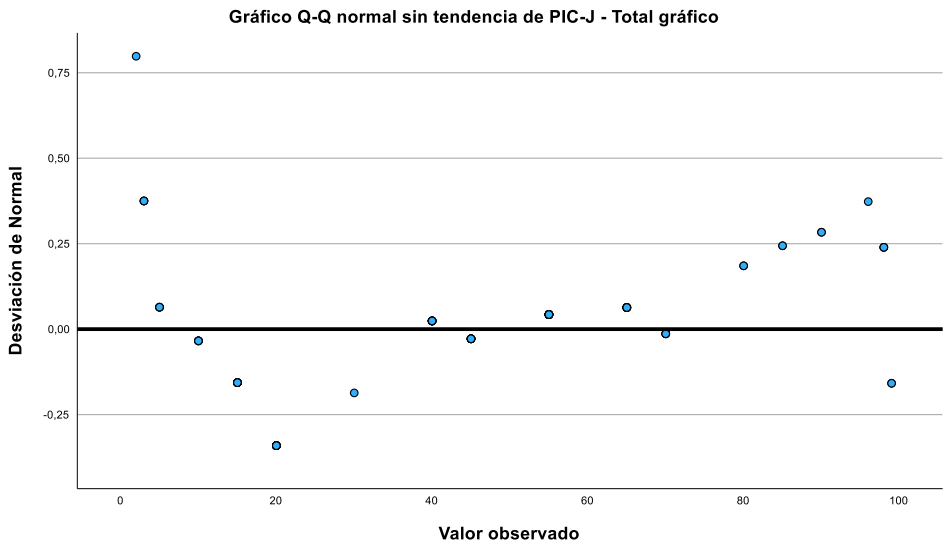
PIC-J - Total gráfico Gráfico de tallo y hojas

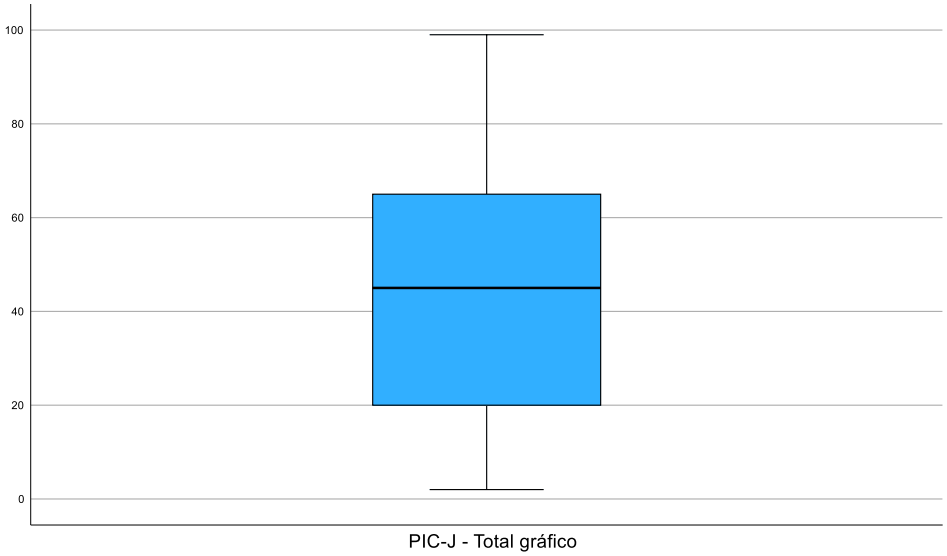
```
Frecuencia    Stem &  Hoja

     8,00        0 .  23335555
    12,00        1 .  000055555555
    11,00        2 .  00000000000
     1,00        3 .  0
    15,00        4 .  000000005555555
    11,00        5 .  55555555555
     8,00        6 .  55555555
     4,00        7 .  0000
     4,00        8 .  0055
     8,00        9 .  00688899

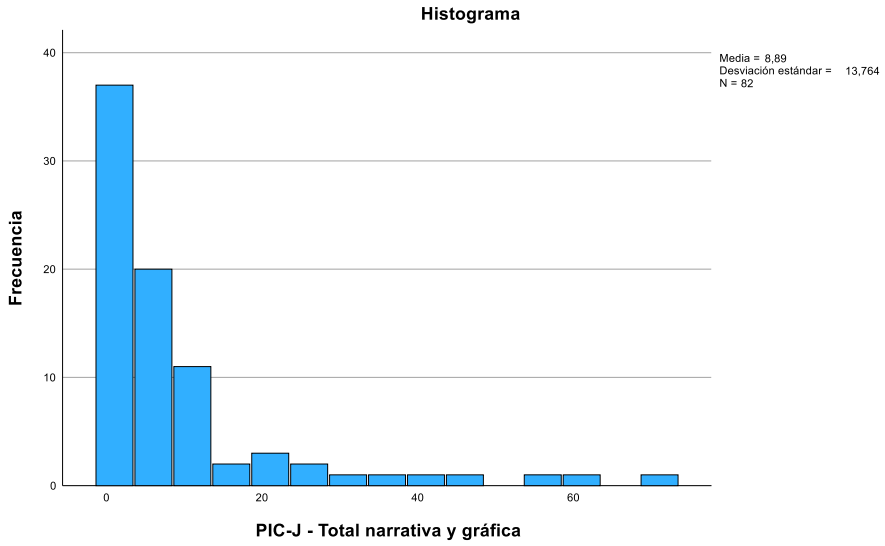
Ancho del tallo:     10
Cada hoja:        1 caso(s)
```







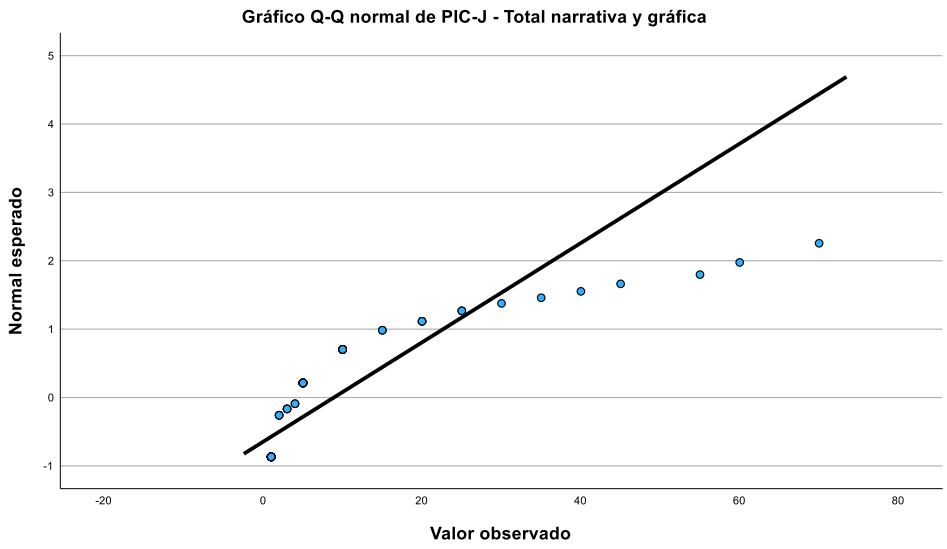
PIC-J - Total narrativa y gráfica

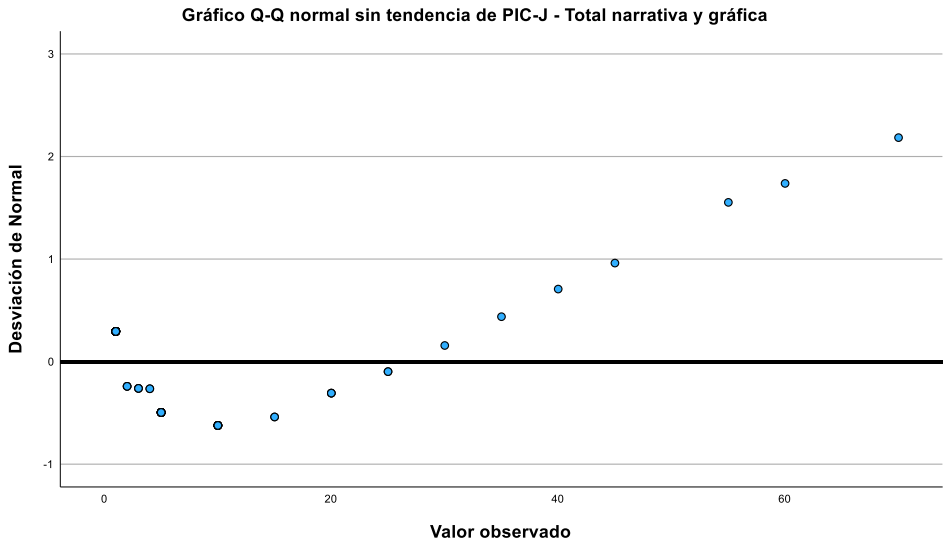


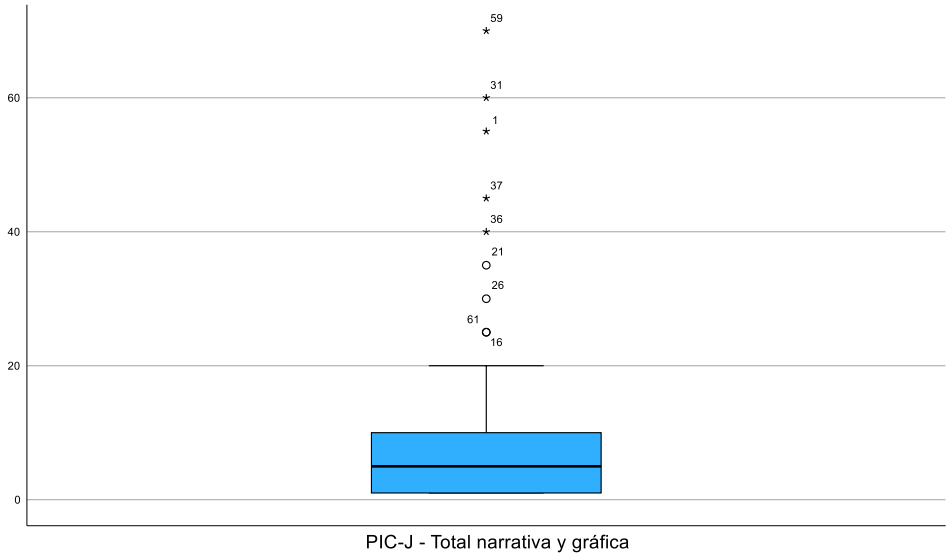
PIC-J - Total narrativa y gráfica Gráfico de tallo y hojas

Frecuencia	Stem &	Hoja
39,00	0 .	111111111111111111111111111122233344
18,00	0 .	555555555555555555
11,00	1 .	00000000000
2,00	1 .	55
3,00	2 .	000
9,00	Extremos	(>=25)

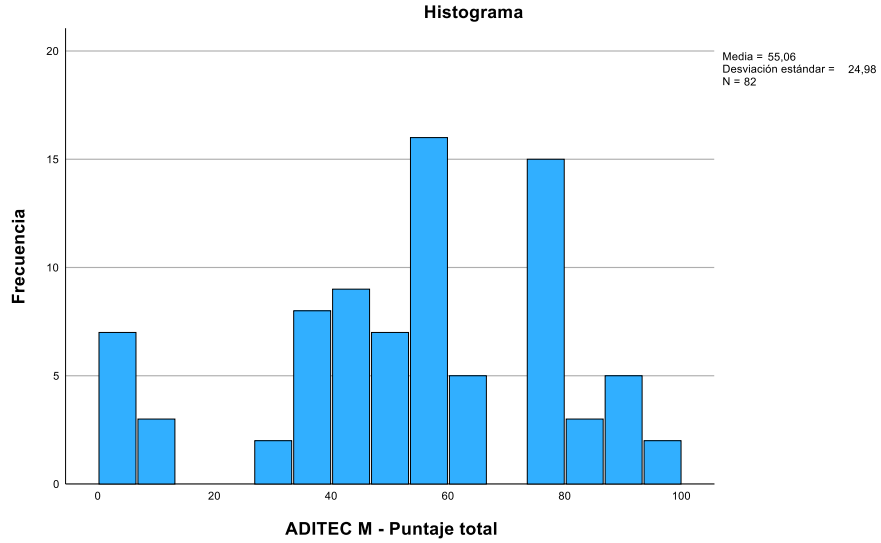
Ancho del tallo: 10
Cada hoja: 1 caso(s)


Gráfico Q-Q normal de PIC-J - Total narrativa y gráfica
Normal esperado
5
4
3
2
1
0
-1
-20
0
20
40
60
80
Valor observado


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de PIC-J - Total narrativa y gráfica
Desviación de Normal
3
2
1
0
-1
0
20
40
60
Valor observado



ADITEC M - Puntaje total

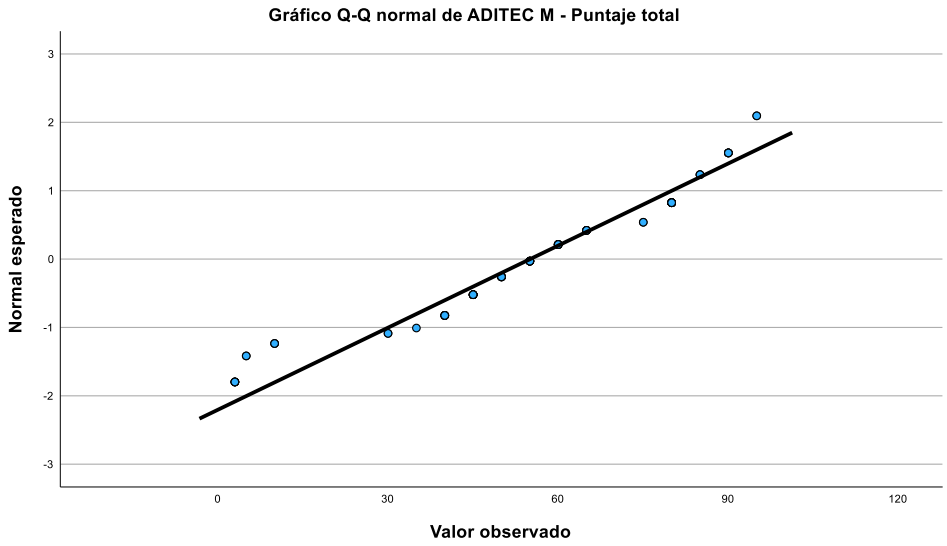


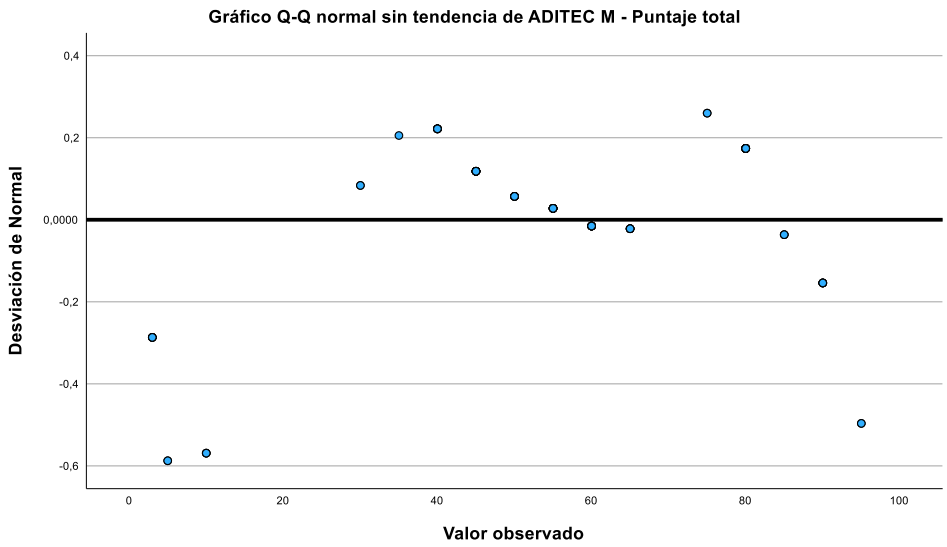
ADITEC M - Puntaje total Gráfico de tallo y hojas

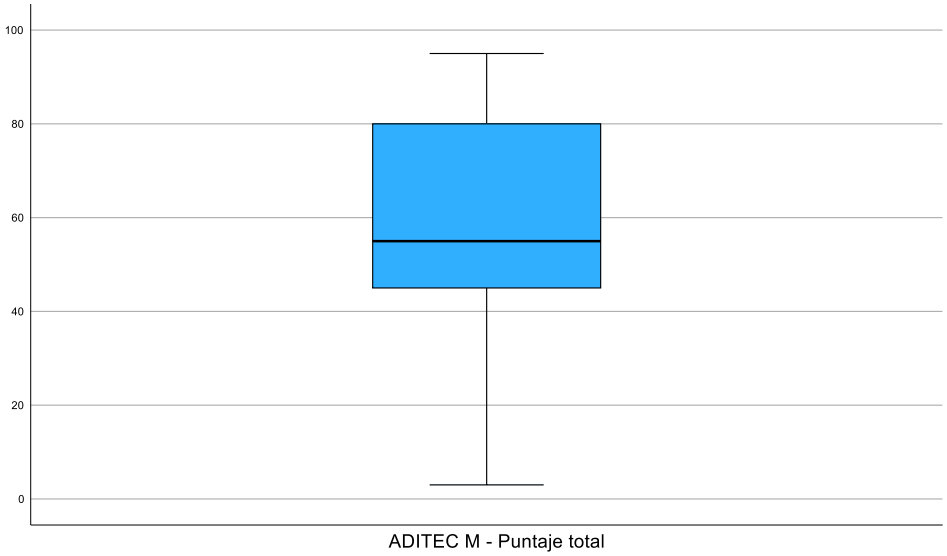
```
Frecuencia    Stem &  Hoja

     7,00        0 .  3333355
     3,00        1 .  000
      ,00        2 .
     3,00        3 .  005
    16,00        4 .  0000000555555555
    15,00        5 .  000000055555555
    13,00        6 .  0000000055555
     2,00        7 .  55
    16,00        8 .  0000000000000555
     7,00        9 .  0000055

Ancho del tallo:     10
Cada hoja:        1 caso(s)
```




Gráfico Q-Q normal sin tendencia de ADITEC M - Puntaje total
Desviación de Normal
0,4
0,2
0,0000
-0,2
-0,4
-0,6
0
20
40
60
80
100
Valor observado


100
80
60
40
20
0
ADITEC M - Puntaje total

Explorar

Notas

Salida creada		22-JUN-2026 13:39:43
Comentarios		
Entrada	Datos	D:\Maestria 2026-1\Base de Datos Inicial1.sav
	Conjunto de datos activo	ConjuntoDatos1
	Filtro	<ninguno>
	Ponderación	<ninguno>
	Segmentar archivo	<ninguno>
	N de filas en el archivo de datos de trabajo	94
Manejo de valores perdidos	Definición de perdidos	Los valores perdidos definidos por el usuario para variables dependientes se tratan como perdidos.
	Casos utilizados	Los estadísticos se basan en casos sin valores perdidos para la variable dependiente o el factor que se está analizando.
Sintaxis		EXAMINE VARIABLES=APRGENE APRBASI APRTECR APRCOMU APRSOHU APRCORP VPCVTOT JPCTNAR JPCTGRA JPCNGRA MPCTOTA /PLOT BOXPLOT STEMLEAF HISTOGRAM NPPLOT /COMPARE GROUPS /STATISTICS DESCRIPTIVES /CINTERVAL 95 /MISSING PAIRWISE /NOTOTAL.
Recursos	Tiempo de procesador	00:00:03,97
	Tiempo transcurrido	00:00:03,76

Resumen de procesamiento de casos

	Casos					
	Válido		Perdidos		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
A - Promedio general	94	100,0%	0	0,0%	94	100,0%
A - Promedio área básica	94	100,0%	0	0,0%	94	100,0%
A - Promedio área tecnocreativa	94	100,0%	0	0,0%	94	100,0%
A - Promedio área comunicativa	94	100,0%	0	0,0%	94	100,0%
A - Promedio área social humana	94	100,0%	0	0,0%	94	100,0%
A - Promedio área corporal	94	100,0%	0	0,0%	94	100,0%
ADITEC V - Puntaje total	82	87,2%	12	12,8%	94	100,0%
PIC-J - Total narrativo	91	96,8%	3	3,2%	94	100,0%
PIC-J - Total gráfico	91	96,8%	3	3,2%	94	100,0%
PIC-J - Total narrativa y gráfica	91	96,8%	3	3,2%	94	100,0%
ADITEC M - Puntaje total	90	95,7%	4	4,3%	94	100,0%

Descriptivos

			Estadístico	Error estándar
A - Promedio general	Media		3,371	,0380
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,295	
		Límite superior	3,447	
	Media recortada al 5%		3,338	
	Mediana		3,250	
	Varianza		,136	
	Desv. estándar		,3689	
	Mínimo		3,0	
	Máximo		4,7	
	Rango		1,7	

	Rango intercuartil		,5	
	Asimetría		1,277	,249
	Curtosis		1,272	,493
A - Promedio área básica	Media		3,294	,0500
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,194	
		Límite superior	3,393	
	Media recortada al 5%		3,232	
	Mediana		3,000	
	Varianza		,235	
	Desv. estándar		,4852	
	Mínimo		3,0	
	Máximo		5,0	
	Rango		2,0	
	Rango intercuartil		,4	
	Asimetría		1,794	,249
	Curtosis		2,693	,493
A - Promedio área tecnocreativa	Media		3,450	,0369
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,377	
		Límite superior	3,524	
	Media recortada al 5%		3,433	
	Mediana		3,333	
	Varianza		,128	
	Desv. estándar		,3582	
	Mínimo		3,0	
	Máximo		4,3	
	Rango		1,3	
	Rango intercuartil		,4	
	Asimetría		,476	,249
	Curtosis		-,429	,493

A - Promedio área comunicativa	Media		3,270	,0495
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,171	
		Límite superior	3,368	
	Media recortada al 5%		3,208	
	Mediana		3,000	
	Varianza		,230	
	Desv. estándar		,4796	
	Mínimo		3,0	
	Máximo		5,0	
	Rango		2,0	
	Rango intercuartil		,3	
	Asimetría		1,849	,249
	Curtosis		2,834	,493
A - Promedio área social humana	Media		3,489	,0499
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,390	
		Límite superior	3,588	
	Media recortada al 5%		3,454	
	Mediana		3,500	
	Varianza		,234	
	Desv. estándar		,4835	
	Mínimo		3,0	
	Máximo		5,0	
	Rango		2,0	
	Rango intercuartil		1,0	
	Asimetría		,699	,249
	Curtosis		-,175	,493
A - Promedio área corporal	Media		3,351	,0495
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,253	
		Límite superior	3,449	

	Media recortada al 5%		3,335	
	Mediana		3,000	
	Varianza		,230	
	Desv. estándar		,4799	
	Mínimo		3,0	
	Máximo		4,0	
	Rango		1,0	
	Rango intercuartil		1,0	
	Asimetría		,634	,249
	Curtosis		-1,633	,493
ADITEC V - Puntaje total	Media		59,84	2,752
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	54,37	
		Límite superior	65,32	
	Media recortada al 5%		60,07	
	Mediana		70,00	
	Varianza		621,172	
	Desv. estándar		24,923	
	Mínimo		20	
	Máximo		96	
	Rango		76	
	Rango intercuartil		36	
	Asimetría		-,535	,266
	Curtosis		-1,039	,526
PIC-J - Total narrativo	Media		7,68	1,355
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	4,99	
		Límite superior	10,37	
	Media recortada al 5%		5,59	
	Mediana		2,00	
	Varianza		167,042	

	Desv. estándar		12,924	
	Mínimo		1	
	Máximo		65	
	Rango		64	
	Rango intercuartil		9	
	Asimetría		2,772	,253
	Curtosis		7,790	,500
PIC-J - Total gráfico	Media		42,57	2,905
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	36,80	
		Límite superior	48,34	
	Media recortada al 5%		41,66	
	Mediana		40,00	
	Varianza		767,937	
	Desv. estándar		27,712	
	Mínimo		2	
	Máximo		99	
	Rango		97	
	Rango intercuartil		45	
	Asimetría		,384	,253
	Curtosis		-,801	,500
PIC-J - Total narrativa y gráfica	Media		8,22	1,386
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	5,47	
		Límite superior	10,97	
	Media recortada al 5%		6,00	
	Mediana		4,00	
	Varianza		174,929	
	Desv. estándar		13,226	
	Mínimo		1	
	Máximo		70	

	Rango		69	
	Rango intercuartil		9	
	Asimetría		2,884	,253
	Curtosis		8,723	,500
ADITEC M - Puntaje total	Media		56,89	2,620
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	51,68	
		Límite superior	62,10	
	Media recortada al 5%		57,92	
	Mediana		55,00	
	Varianza		617,965	
	Desv. estándar		24,859	
	Mínimo		3	
	Máximo		95	
	Rango		92	
	Rango intercuartil		35	
	Asimetría		-,612	,254
	Curtosis		-,183	,503

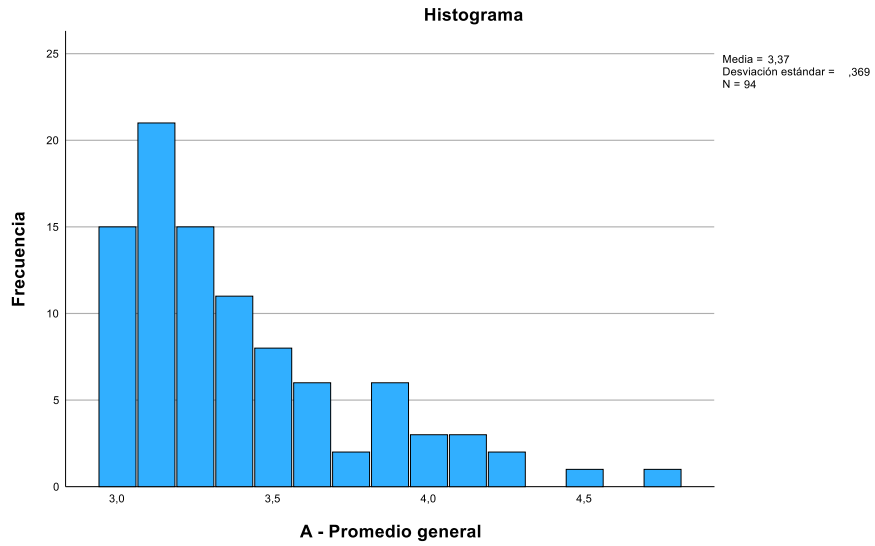
Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
A - Promedio general	,171	94	<,001	,863	94	<,001
A - Promedio área básica	,366	94	<,001	,668	94	<,001
A - Promedio área tecnocreativa	,213	94	<,001	,889	94	<,001
A - Promedio área comunicativa	,394	94	<,001	,619	94	<,001
A - Promedio área social humana	,227	94	<,001	,846	94	<,001
A - Promedio área corporal	,417	94	<,001	,603	94	<,001
ADITEC V - Puntaje total	,204	82	<,001	,875	82	<,001
PIC-J - Total narrativo	,318	91	<,001	,576	91	<,001
PIC-J - Total gráfico	,155	91	<,001	,942	91	<,001

PIC-J - Total narrativa y gráfica	,321	91	<,001	,585	91	<,001
ADITEC M - Puntaje total	,124	90	,002	,927	90	<,001

a. Corrección de significación de Lilliefors

A - Promedio general



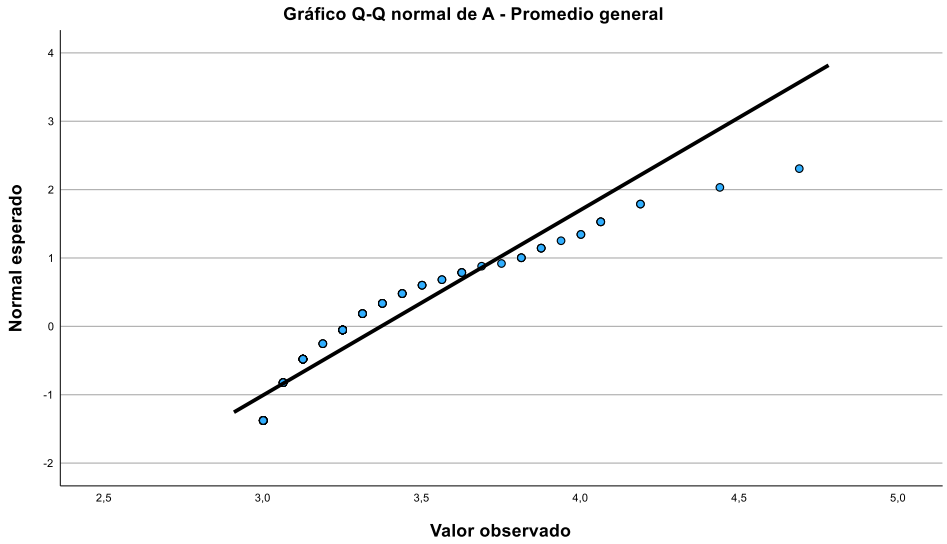

```
A - Promedio general Gráfico de tallo y hojas

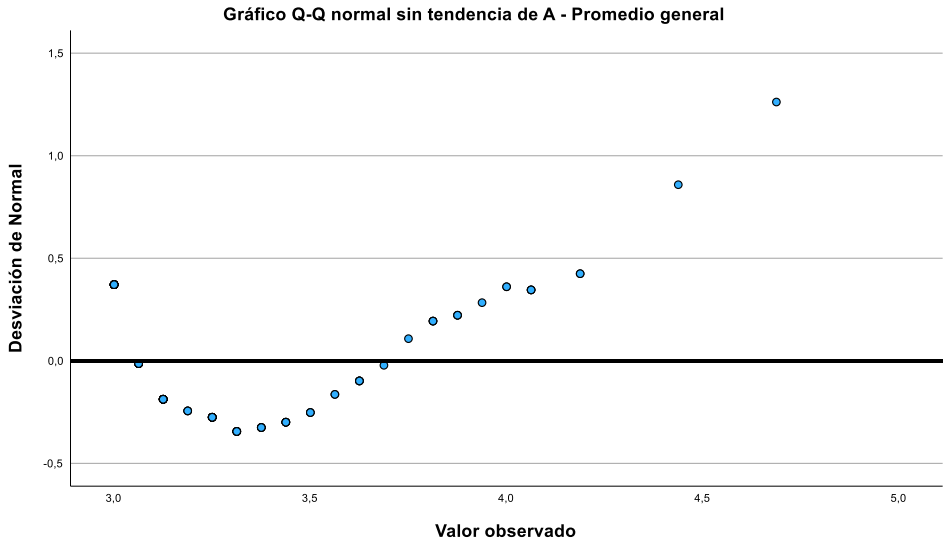
 Frecuencia    Stem &  Hoja

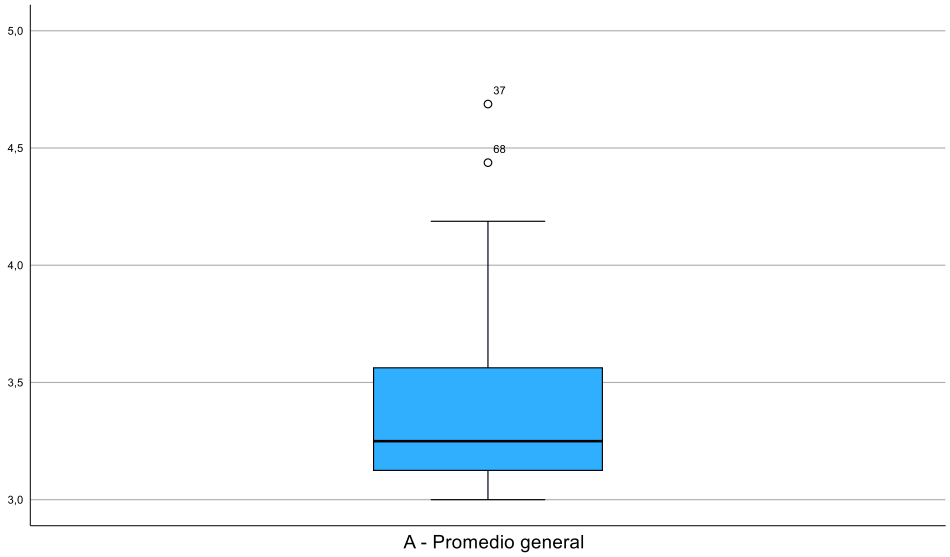
    39,00        3 .  000000000000000000000001111111111111111
    23,00        3 .  22222222222333333333
    10,00        3 .  4444455555
     6,00        3 .  666667
     7,00        3 .  8888889
     7,00        4 .  0000011
     2,00 Extremos    (>=4,4)

 Ancho del tallo:   1,0
```

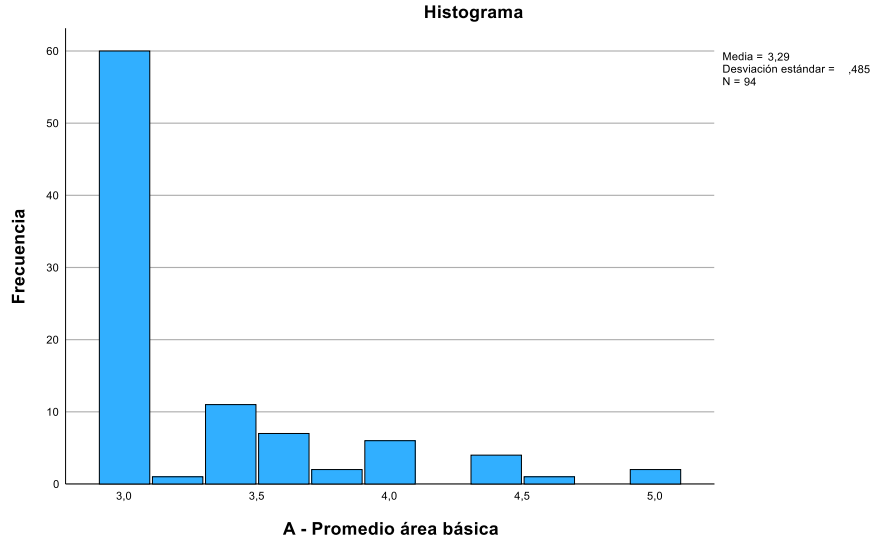
Cada hoja: 1 caso(s)







A - Promedio área básica

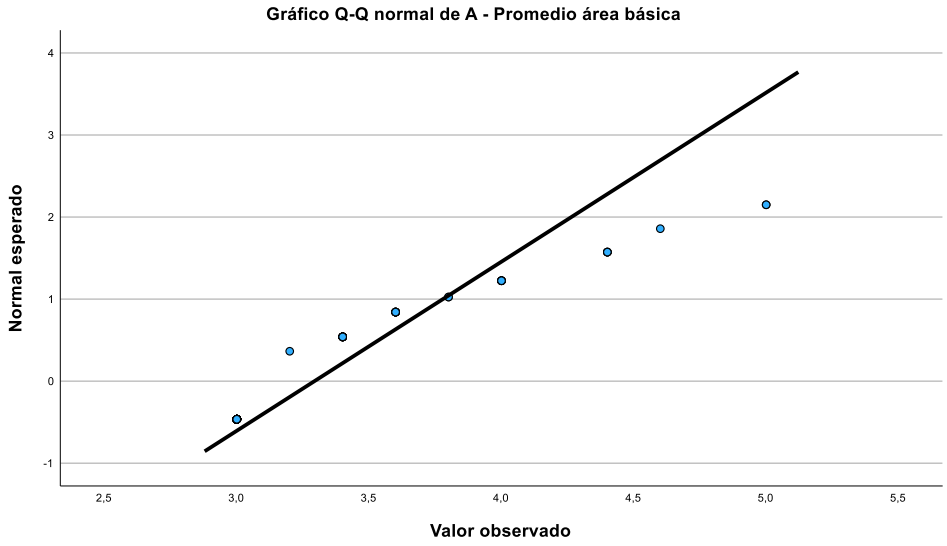


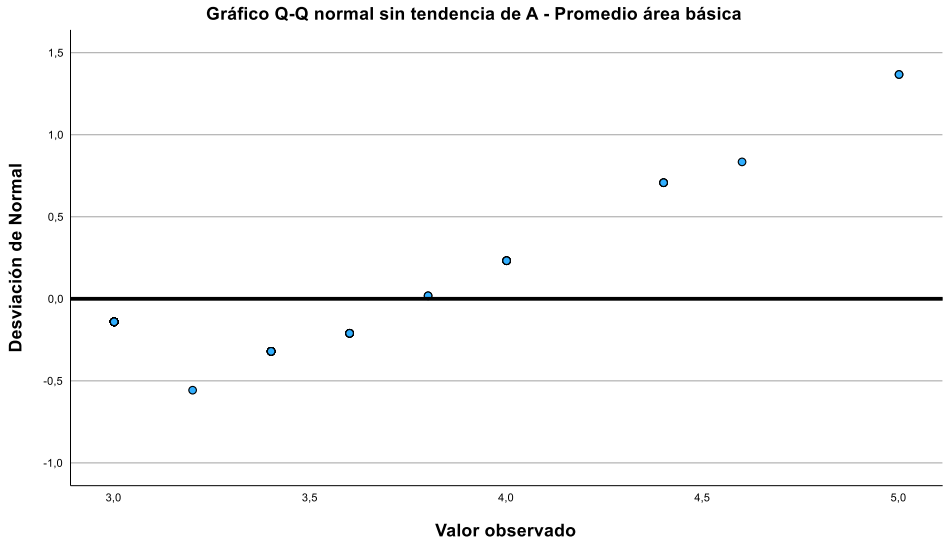
A - Promedio área básica Gráfico de tallo y hojas

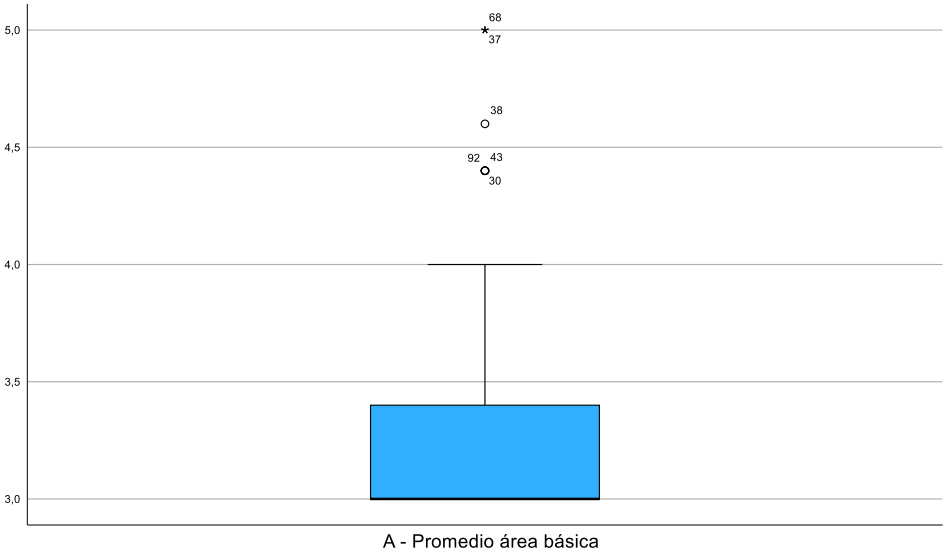
```
 Frecuencia    Stem &  Hoja

    60,00        3 .
000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
     1,00        3 .  2
    11,00        3 .  44444444444
     7,00        3 .  6666666
     2,00        3 .  88
     6,00        4 .  000000
     7,00 Extremos    (>=4,4)

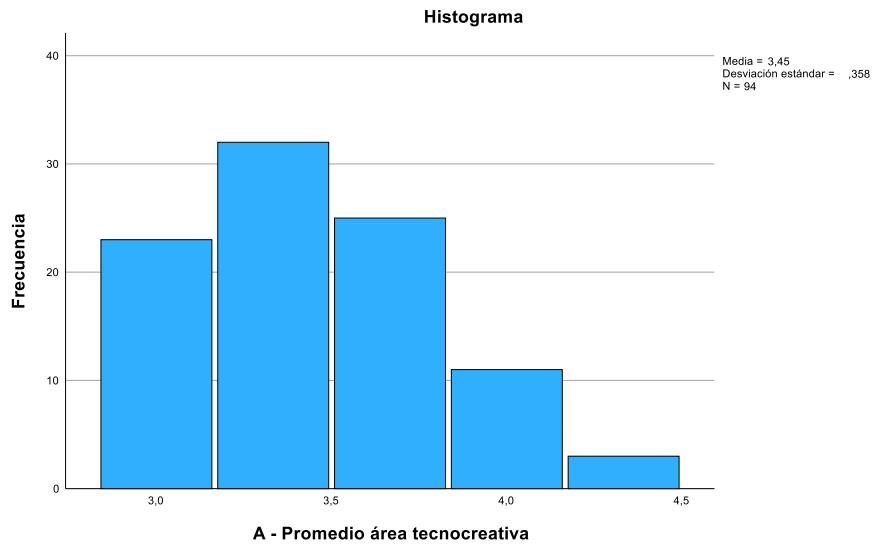
 Ancho del tallo:   1,0
 Cada hoja:        1 caso(s)
```







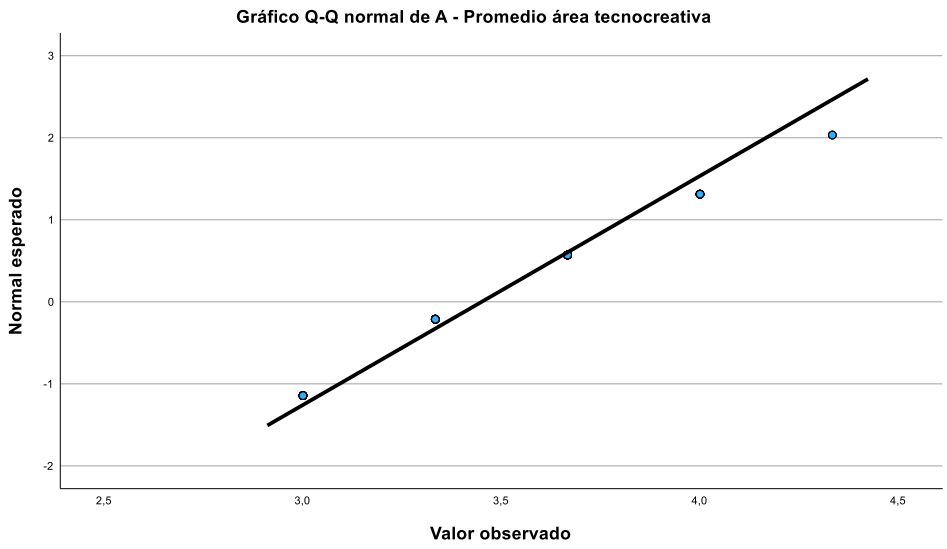
A - Promedio área tecnocreativa

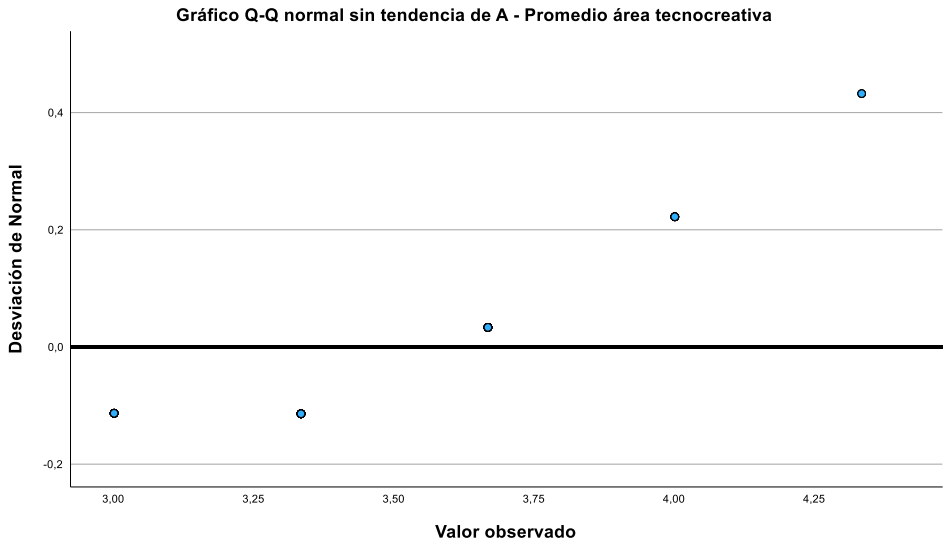


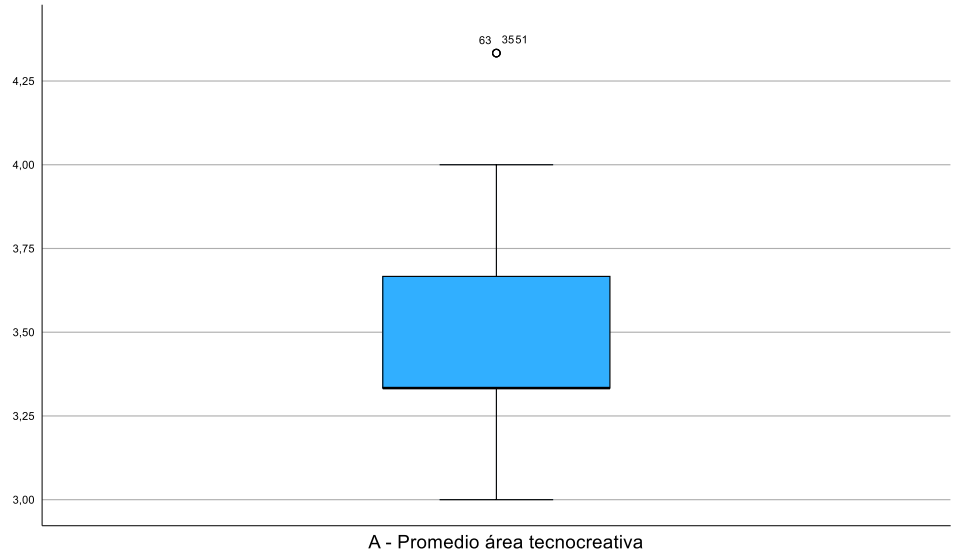
A - Promedio área tecnocreativa Gráfico de tallo y hojas

Frecuencia		Stem	&	Hoja
23,00		3	.	00000000000000000000000
32,00		3	.	33333333333333333333333333333333
,00		3	.	
25,00		3	.	66666666666666666666666
,00		3	.	
11,00		4	.	00000000000
3,00	Extremos			(>=4,3)

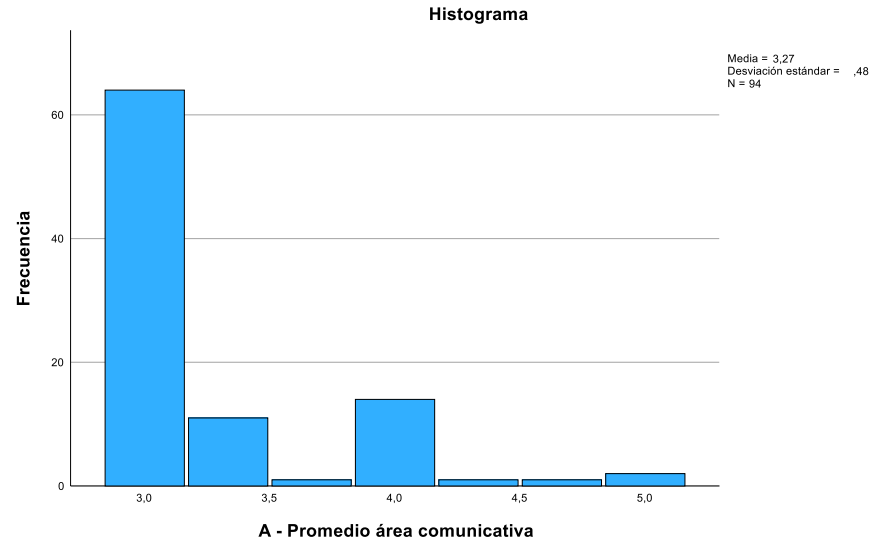
Ancho del tallo: 1,0
Cada hoja: 1 caso(s)


Gráfico Q-Q normal de A - Promedio área tecnocreativa
Normal esperado
3
2
1
0
-1
-2
2,5
3,0
3,5
4,0
4,5
Valor observado


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de A - Promedio área tecnocreativa
Desviación de Normal
0,4
0,2
0,0
-0,2
3,00
3,25
3,50
3,75
4,00
4,25
Valor observado



A - Promedio área comunicativa

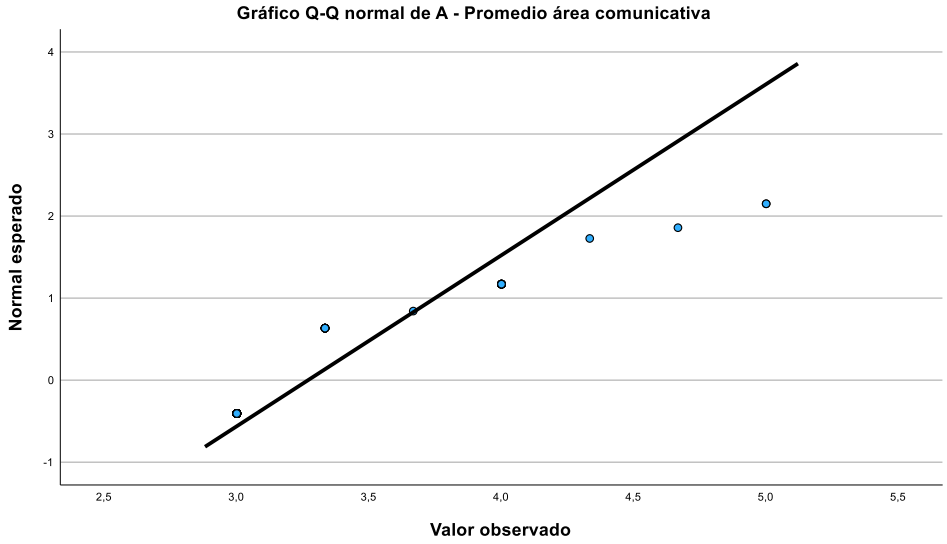


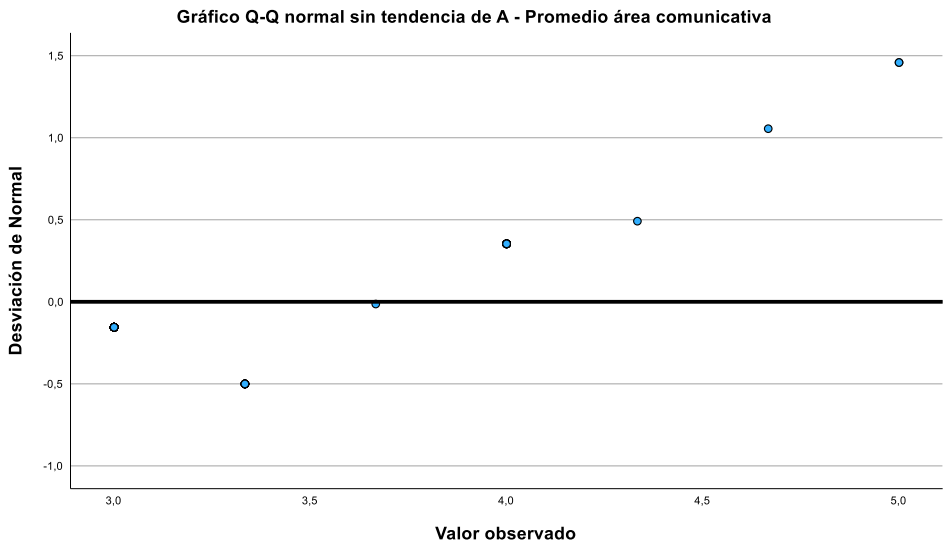
A - Promedio área comunicativa Gráfico de tallo y hojas

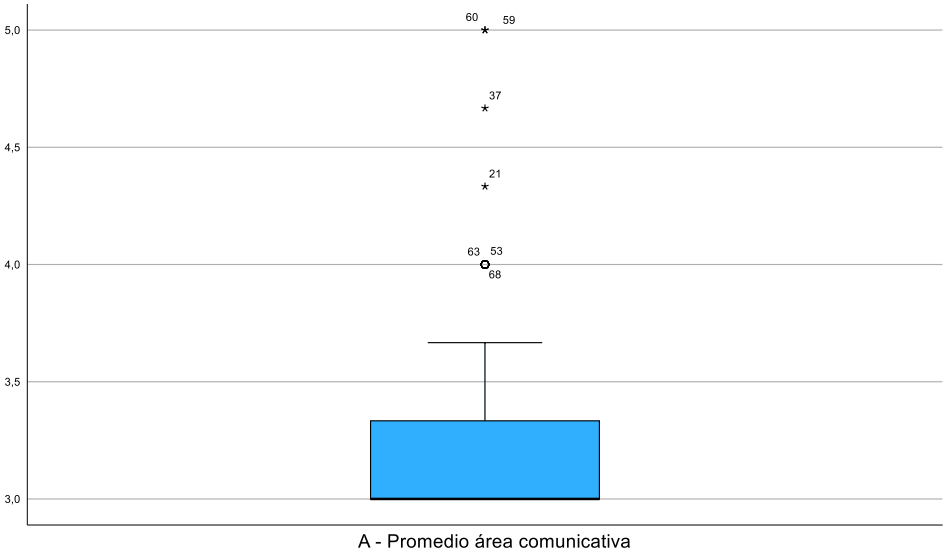
```
 Frecuencia    Stem &  Hoja

    64,00       30 .
0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
00
      ,00       31 .
      ,00       32 .
    11,00       33 .  33333333333
      ,00       34 .
      ,00       35 .
     1,00       36 .  6
    18,00 Extremos    (>=4,00)

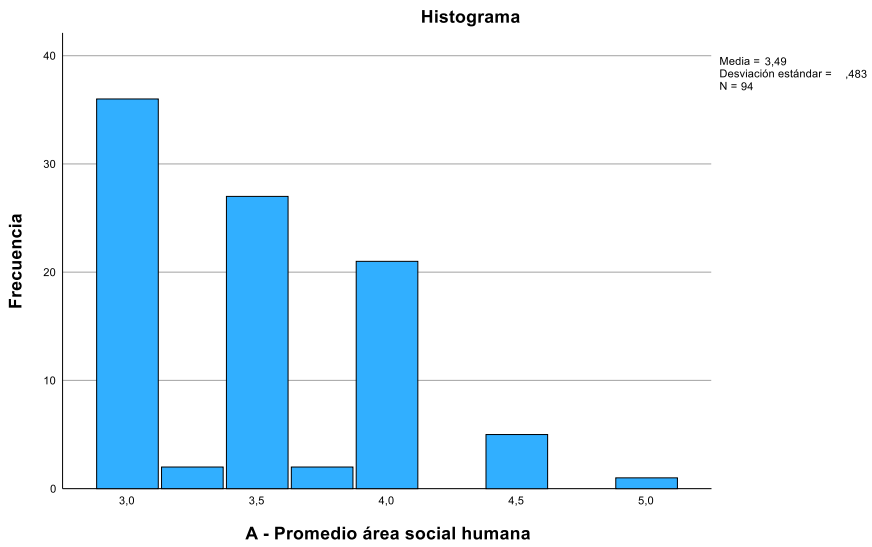
 Ancho del tallo:    ,1
 Cada hoja:        1 caso(s)
```







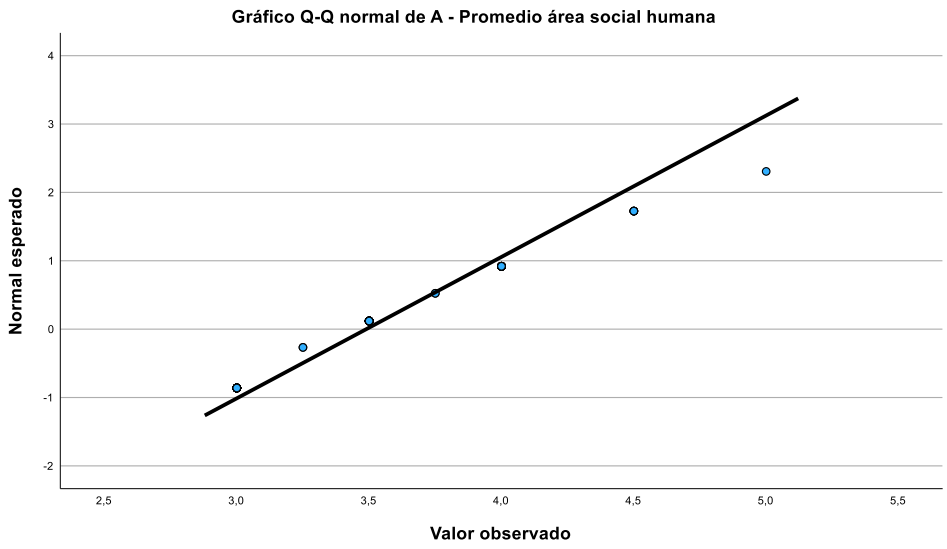
A - Promedio área social humana

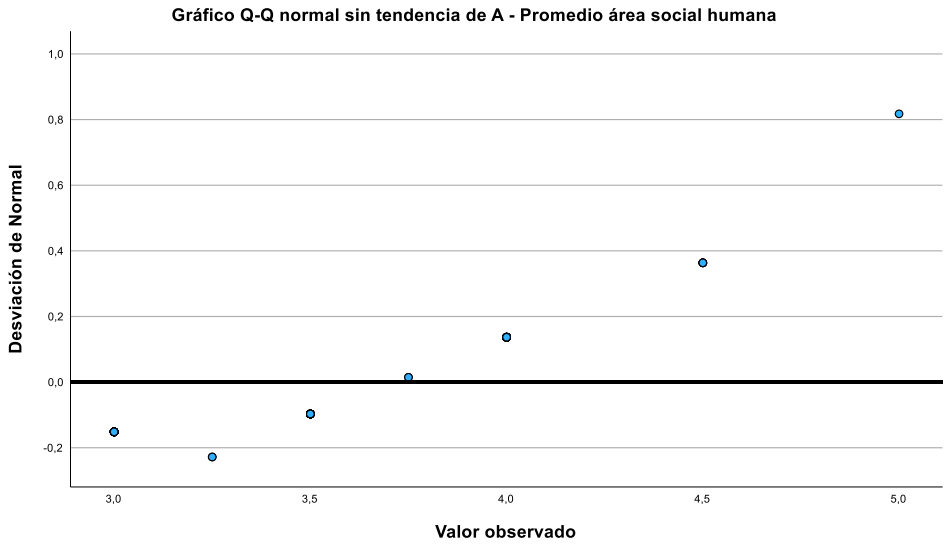


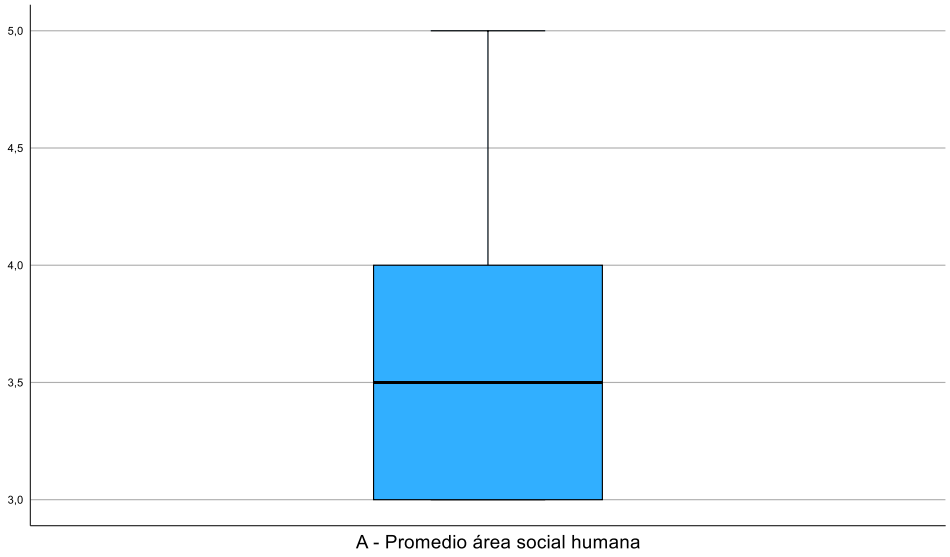
A - Promedio área social humana Gráfico de tallo y hojas

Frecuencia	Stem &	Hoja
38,00	3 .	00000000000000000000000000000000000022
29,00	3 .	55555555555555555555555555577
21,00	4 .	000000000000000000000
5,00	4 .	55555
1,00	5 .	0

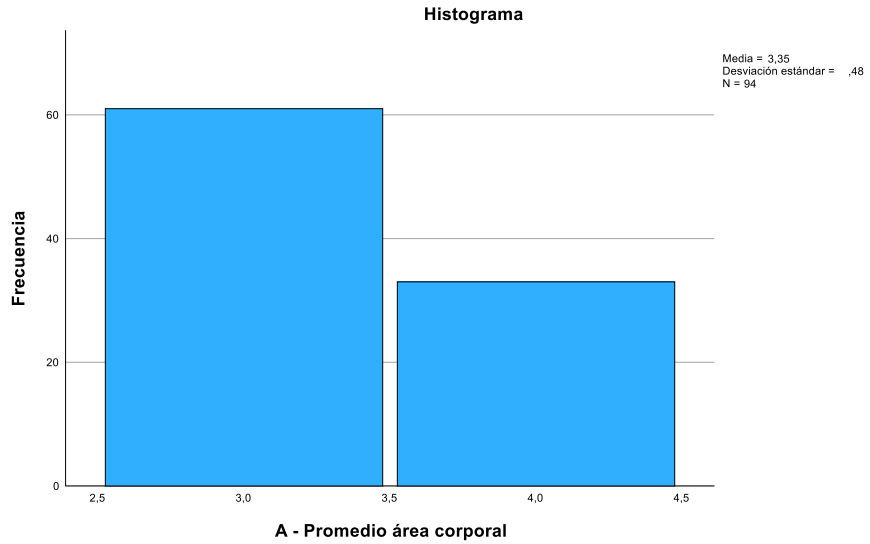
Ancho del tallo: 1,0
Cada hoja: 1 caso(s)


Gráfico Q-Q normal de A - Promedio área social humana
Normal esperado
4
3
2
1
0
-1
-2
2,5
3,0
3,5
4,0
4,5
5,0
5,5
Valor observado


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de A - Promedio área social humana
Desviación de Normal
1,0
0,8
0,6
0,4
0,2
0,0
-0,2
3,0
3,5
4,0
4,5
5,0
Valor observado



A - Promedio área corporal

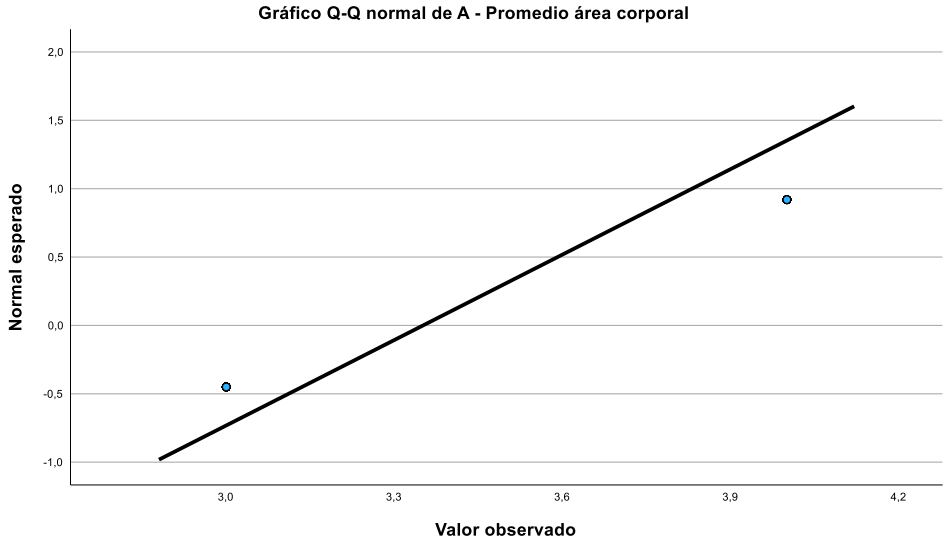


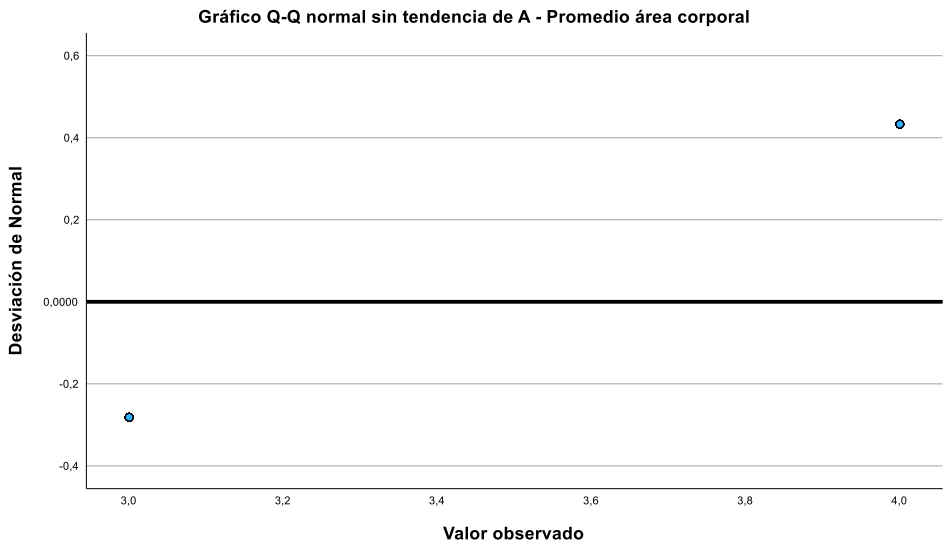
A - Promedio área corporal Gráfico de tallo y hojas

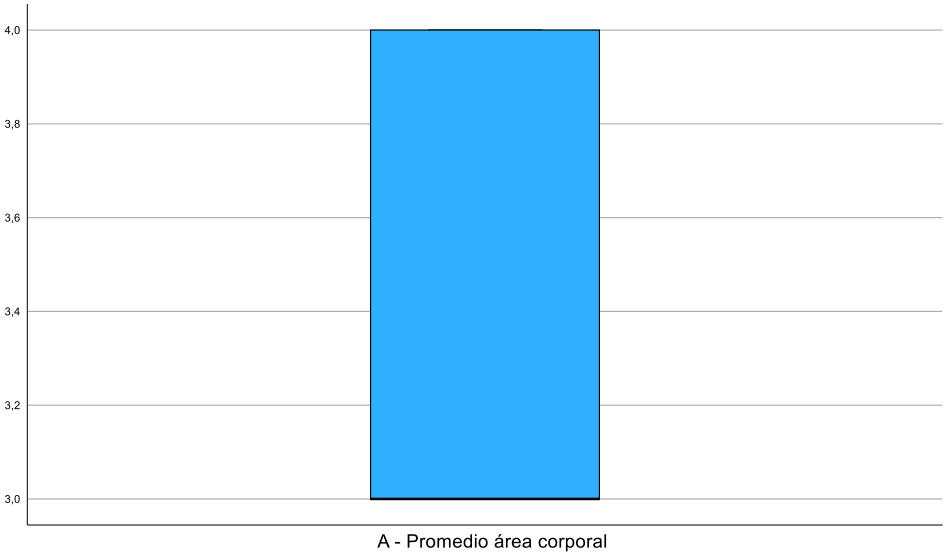
```
 Frecuencia    Stem &  Hoja

    61,00        3 .
000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
      ,00        3 .
      ,00        3 .
      ,00        3 .
      ,00        3 .
    33,00        4 .  000000000000000000000000000000000

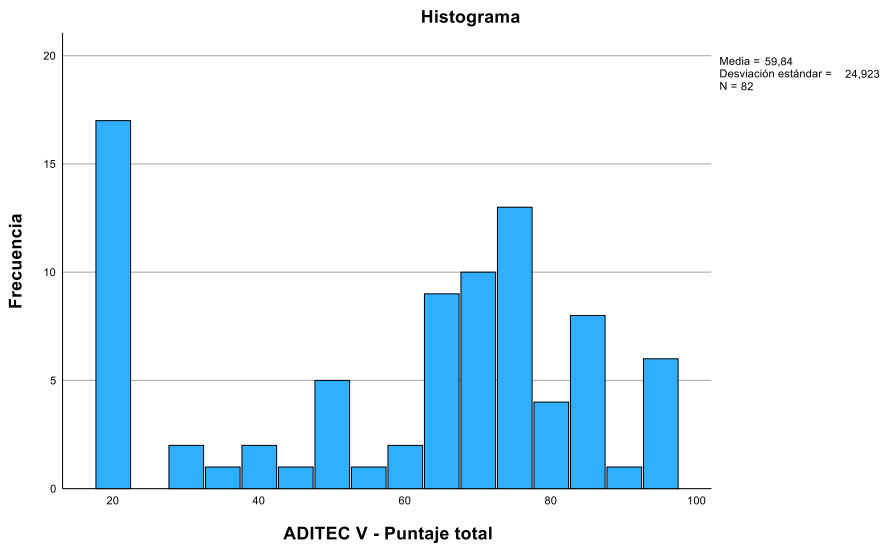
 Ancho del tallo:   1,0
 Cada hoja:        1 caso(s)
```







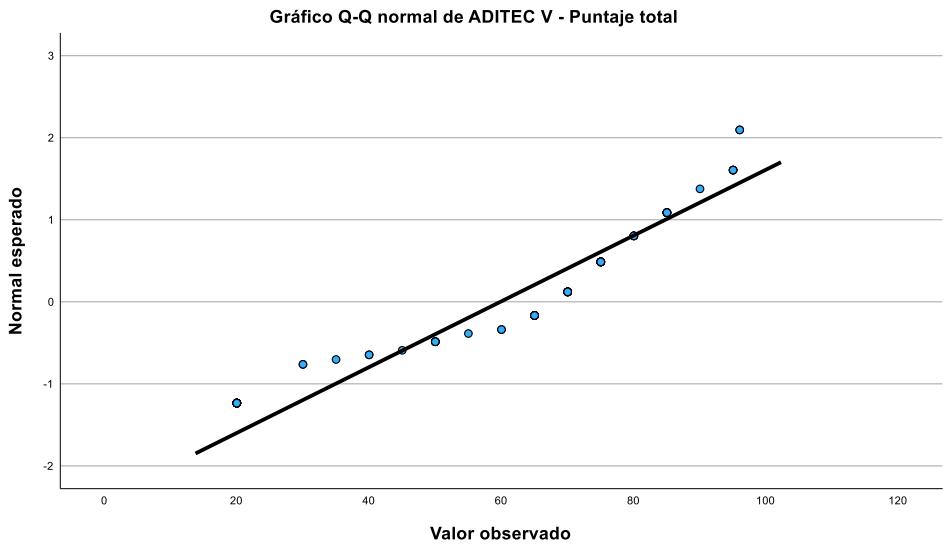
ADITEC V - Puntaje total

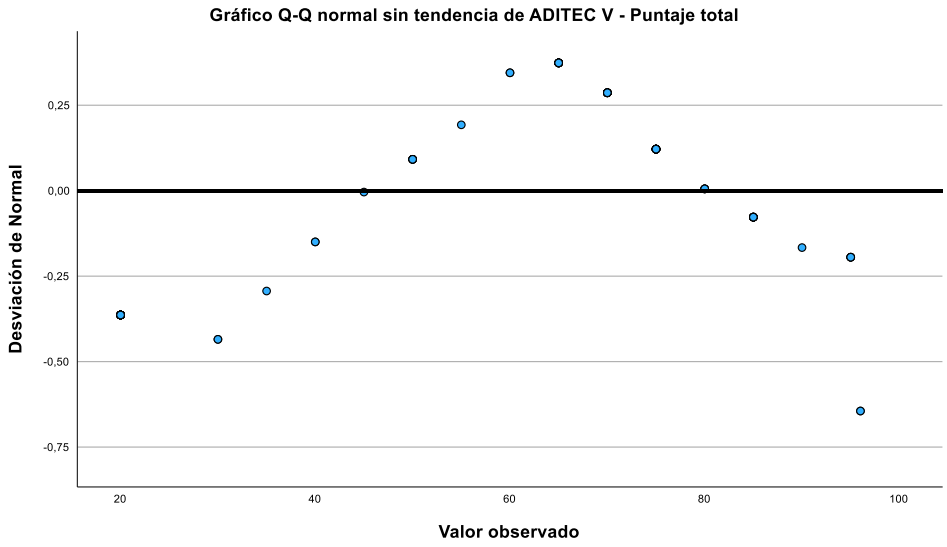


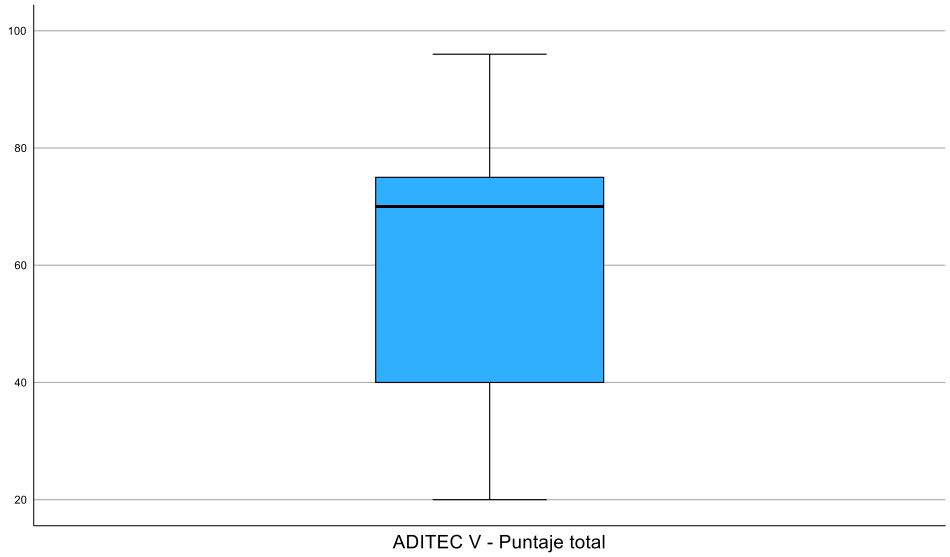
ADITEC V - Puntaje total Gráfico de tallo y hojas

Frecuencia	Stem &	Hoja
17,00	2 .	00000000000000000
3,00	3 .	005
3,00	4 .	005
6,00	5 .	000005
11,00	6 .	00555555555
23,00	7 .	00000000005555555555555
12,00	8 .	000055555555
7,00	9 .	0555566

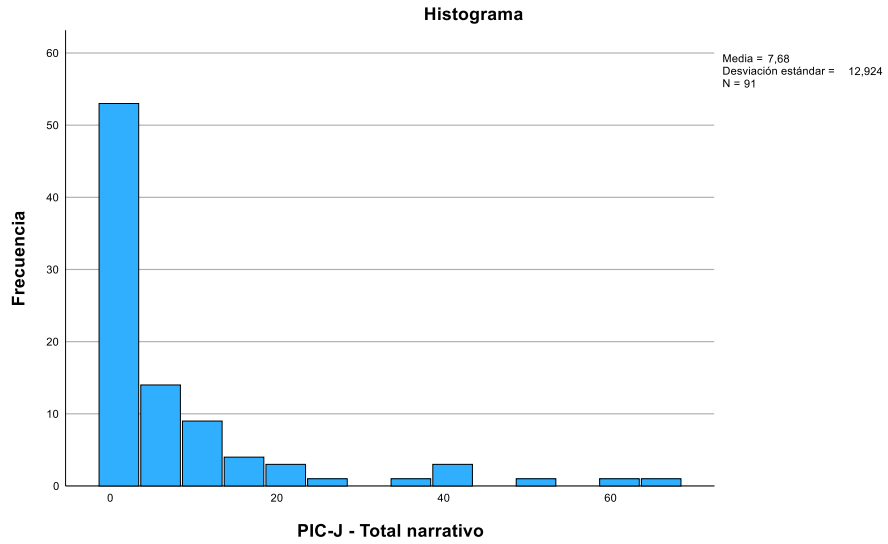
Ancho del tallo: 10
Cada hoja: 1 caso(s)


Gráfico Q-Q normal de ADITEC V - Puntaje total
Normal esperado
3
2
1
0
-1
-2
0
20
40
60
80
100
120
Valor observado


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de ADITEC V - Puntaje total
Desviación de Normal
0,25
0,00
-0,25
-0,50
-0,75
20
40
60
80
100
Valor observado



PIC-J - Total narrativo

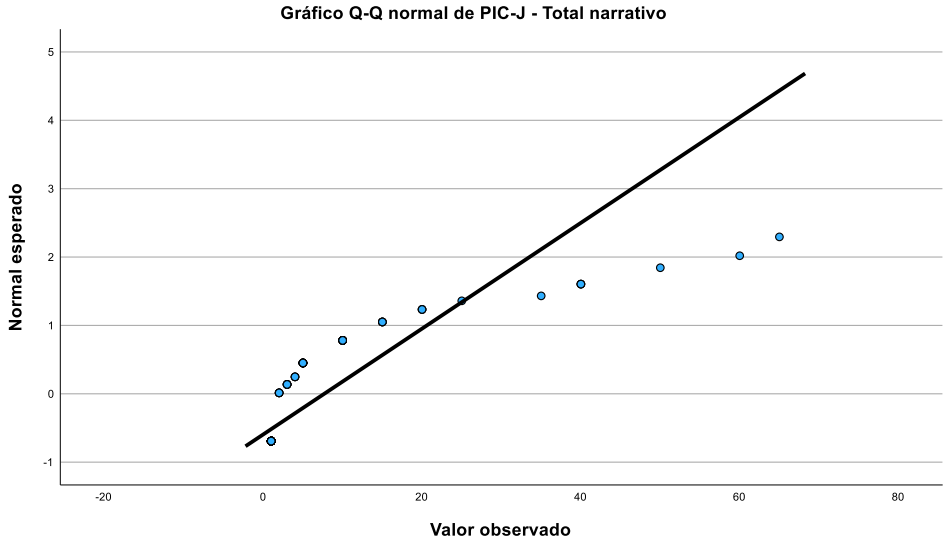


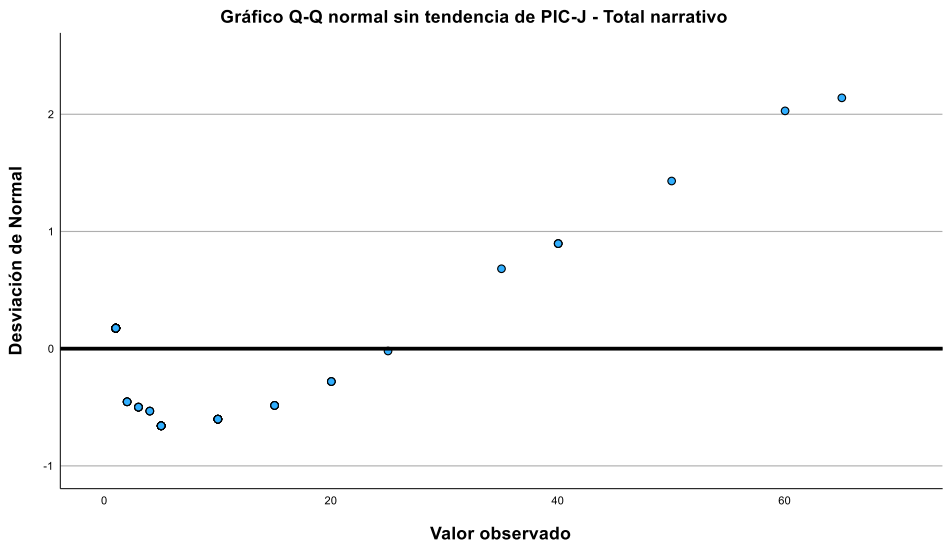
PIC-J - Total narrativo Gráfico de tallo y hojas

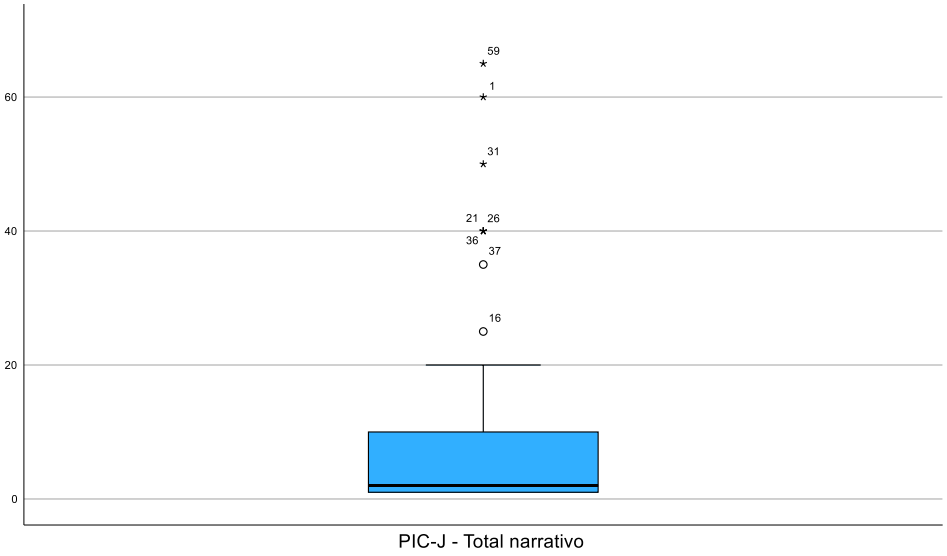
```
 Frecuencia    Stem &  Hoja

    56,00        0 .
11111111111111111111111111111111111111111111222233333444
    11,00        0 .  55555555555
     9,00        1 .  000000000
     4,00        1 .  5555
     3,00        2 .  000
     8,00 Extremos    (>=25)

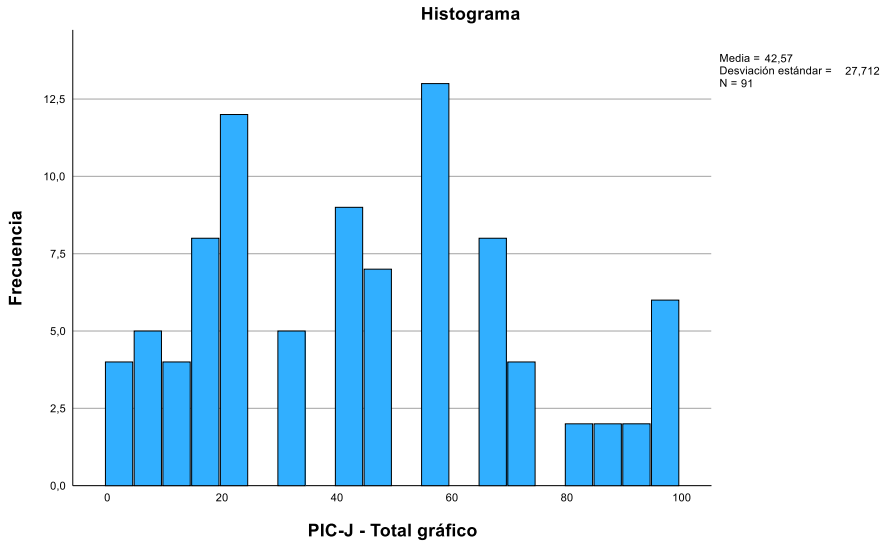
 Ancho del tallo:    10
 Cada hoja:        1 caso(s)
```







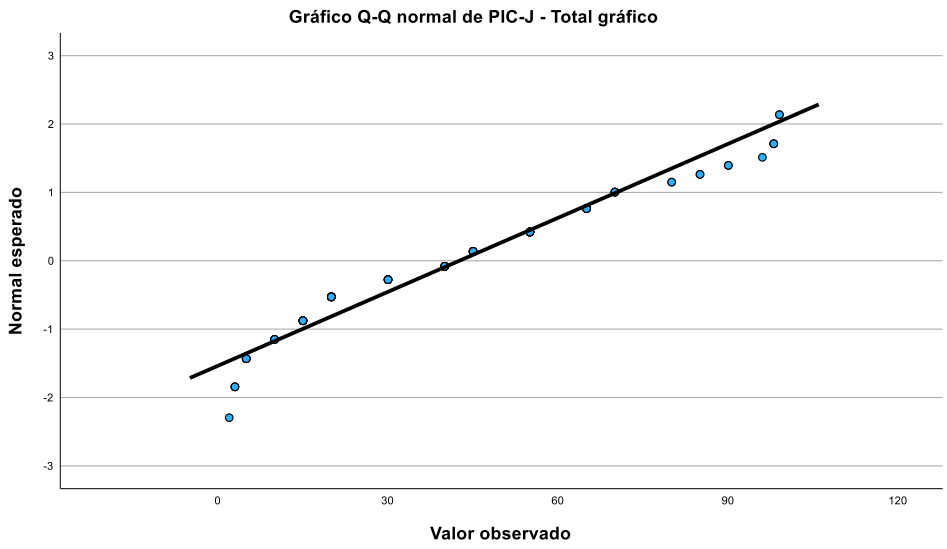
PIC-J - Total gráfico

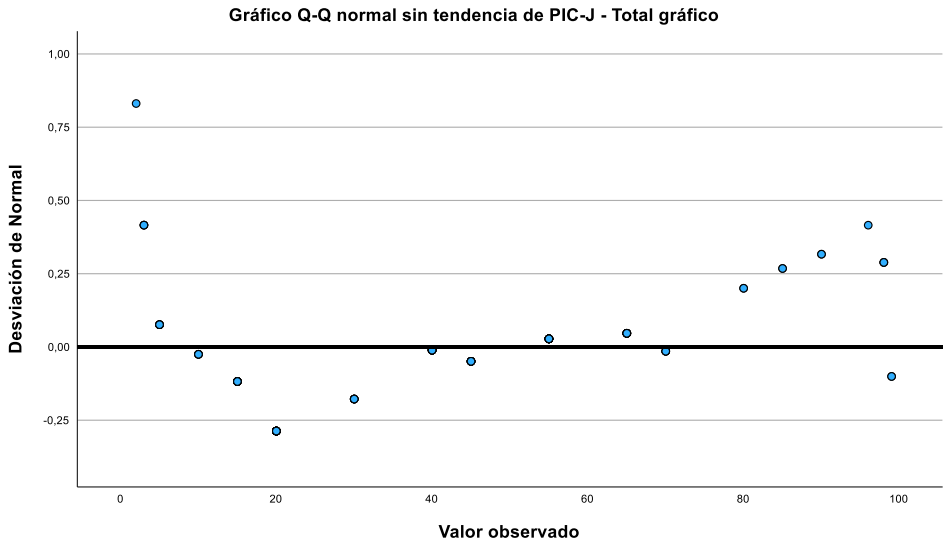


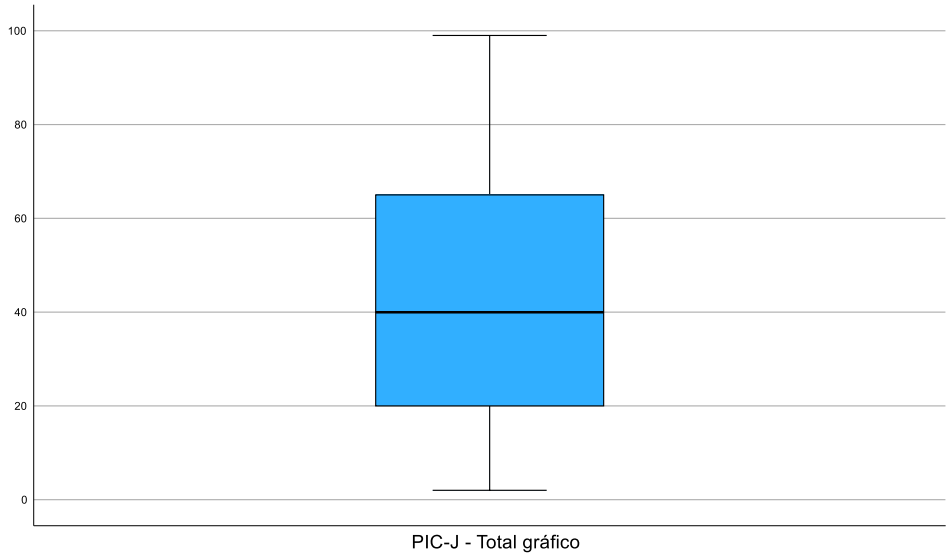
PIC-J - Total gráfico Gráfico de tallo y hojas

Frecuencia	Stem &	Hoja
9,00	0 .	233355555
12,00	1 .	000055555555
12,00	2 .	000000000000
5,00	3 .	00000
16,00	4 .	0000000005555555
13,00	5 .	5555555555555
8,00	6 .	55555555
4,00	7 .	0000
4,00	8 .	0055
8,00	9 .	00688899

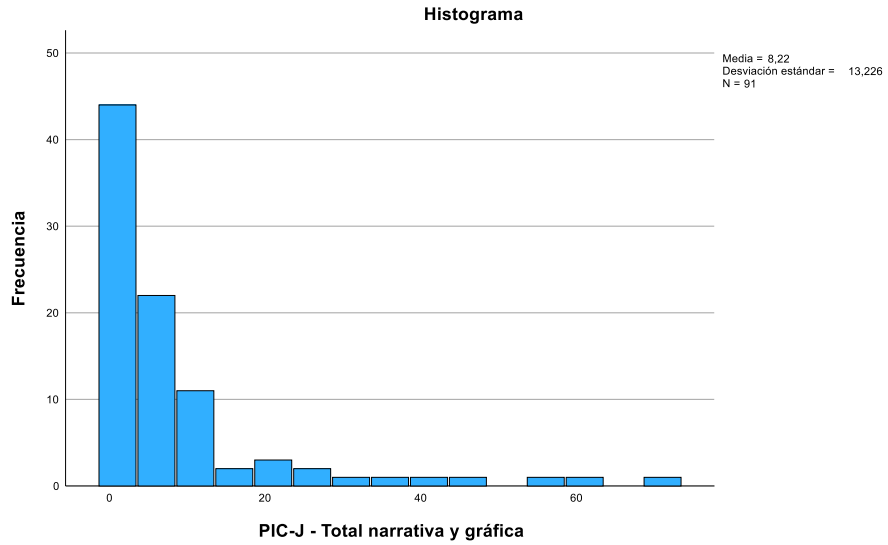
Ancho del tallo: 10
Cada hoja: 1 caso(s)


Gráfico Q-Q normal de PIC-J - Total gráfico
Normal esperado
3
2
1
0
-1
-2
-3
0
30
60
90
120
Valor observado


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de PIC-J - Total gráfico
Desviación de Normal
1,00
0,75
0,50
0,25
0,00
-0,25
0
20
40
60
80
100
Valor observado



PIC-J - Total narrativa y gráfica

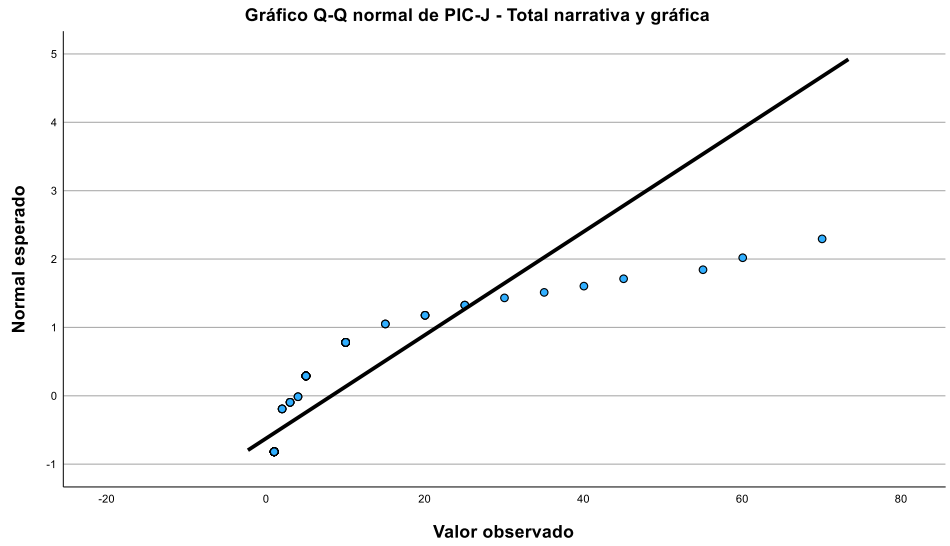


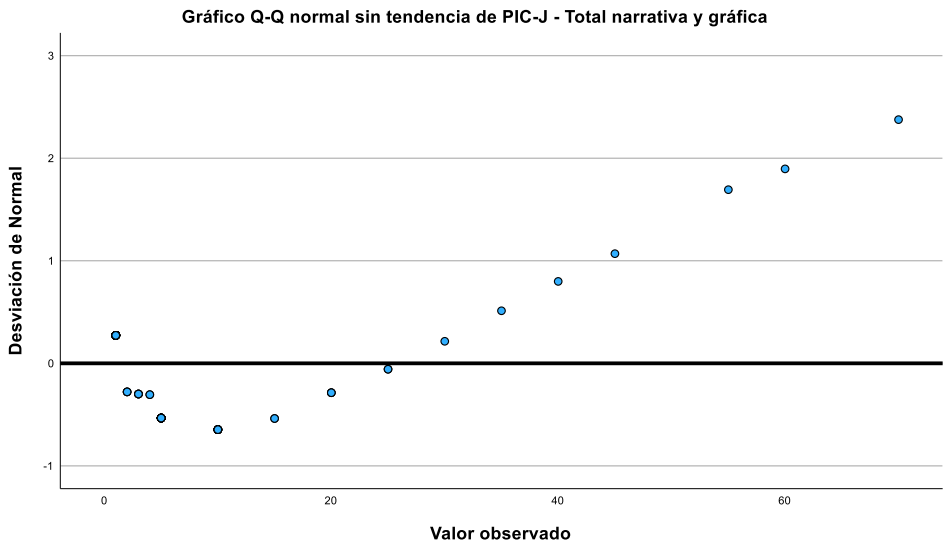
PIC-J - Total narrativa y gráfica Gráfico de tallo y hojas

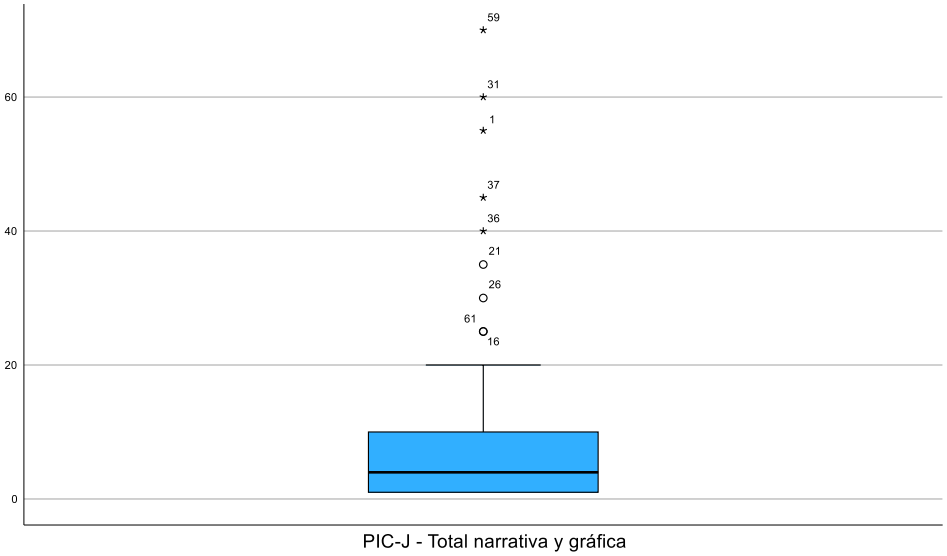
```
 Frecuencia    Stem &  Hoja

    46,00        0 .
1111111111111111111111111111111111111222333344
    20,00        0 .  55555555555555555555
    11,00        1 .  00000000000
     2,00        1 .  55
     3,00        2 .  000
     9,00 Extremos    (>=25)

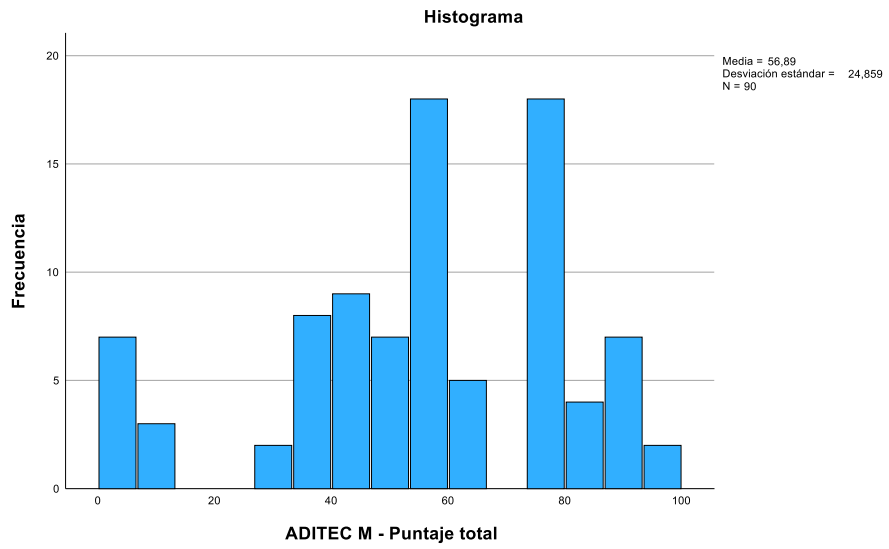
 Ancho del tallo:    10
 Cada hoja:        1 caso(s)
```







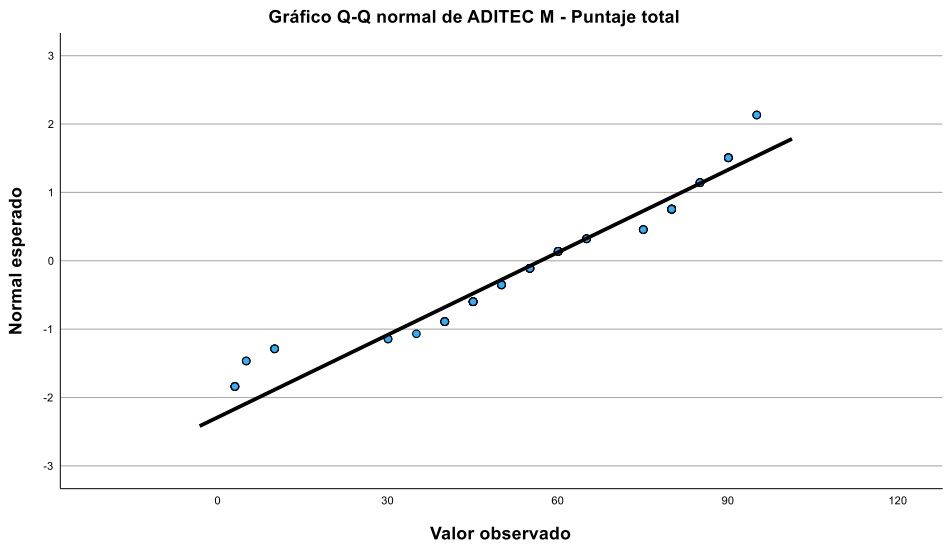
ADITEC M - Puntaje total

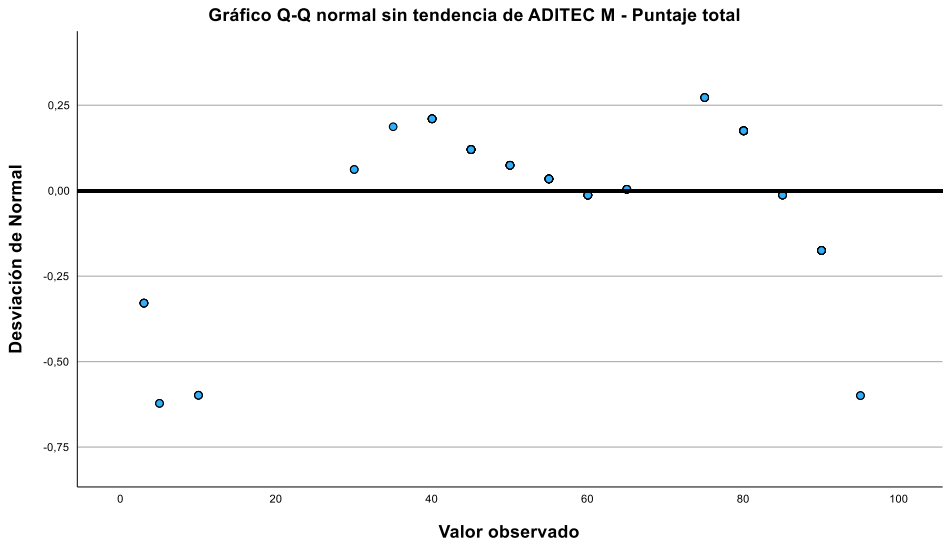


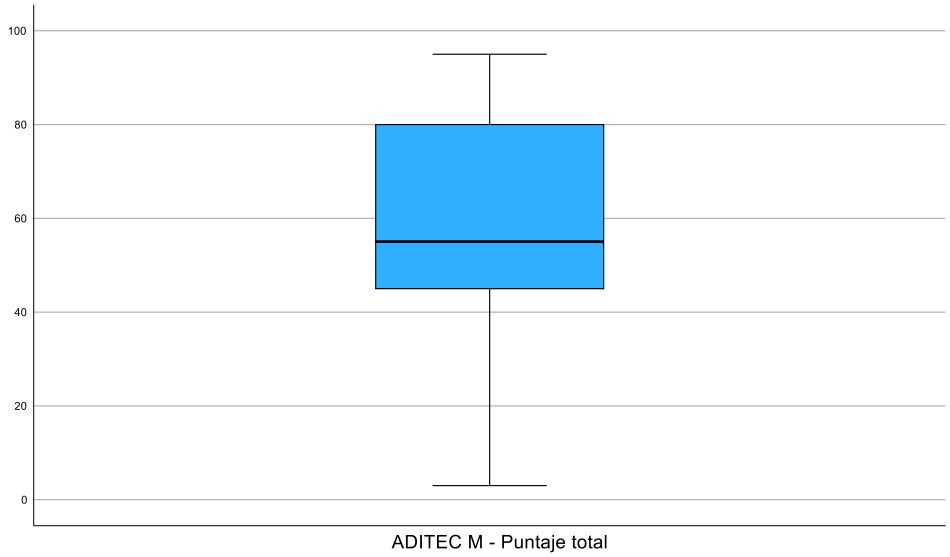
ADITEC M - Puntaje total Gráfico de tallo y hojas

Frecuencia	Stem &	Hoja
7,00	0 .	3333355
3,00	1 .	000
,00	2 .	
3,00	3 .	005
16,00	4 .	0000000555555555
17,00	5 .	00000005555555555
13,00	6 .	0000000055555
4,00	7 .	5555
18,00	8 .	000000000000005555
9,00	9 .	000000055

Ancho del tallo: 10
Cada hoja: 1 caso(s)


Gráfico Q-Q normal de ADITEC M - Puntaje total
Normal esperado
3
2
1
0
-1
-2
-3
0
30
60
90
120
Valor observado


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de ADITEC M - Puntaje total
Desviación de Normal
0,25
0,00
-0,25
-0,50
-0,75
0
20
40
60
80
100
Valor observado



Correlaciones no paramétricas

Notas

Salida creada		22-JUN-2026 14:01:38
Comentarios		
Entrada	Datos	D:\Maestria 2026-1\Base de Datos Inicial1.sav
	Conjunto de datos activo	ConjuntoDatos1
	Filtro	<ninguno>
	Ponderación	<ninguno>
	Segmentar archivo	<ninguno>
	N de filas en el archivo de datos de trabajo	94
Manejo de valores perdidos	Definición de perdidos	Los valores perdidos definidos por el usuario se tratan como perdidos.
	Casos utilizados	Las estadísticas para cada par de variables se basan en todos los casos con datos válidos

		para dicho par.
Sintaxis		NONPAR CORR /VARIABLES=APRGENE APRBASI APRTECR APRCOMU APRSOHU APRCORP VPCVTOT /PRINT=SPEARMAN TWOTAIL NOSIG FULL /MISSING=PAIRWISE.
Recursos	Tiempo de procesador	00:00:00,00
	Tiempo transcurrido	00:00:00,00
	Número de casos permitidos	314572 casos[a]

a. Se basa en la disponibilidad de la memoria del espacio de trabajo

Correlaciones

			A - Promedio general
Rho de Spearman	A - Promedio general	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	.
		N	94
	A - Promedio área básica	Coeficiente de correlación	,792***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área tecnocreativa	Coeficiente de correlación	,788***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área comunicativa	Coeficiente de correlación	,742***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área social humana	Coeficiente de correlación	,858***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área	Coeficiente de	,348***

	corporal	correlación	
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	ADITEC V - Puntaje total	Coeficiente de correlación	-,088
		Sig. (bilateral)	,434
		N	82

Correlaciones

			A - Promedio área básica
Rho de Spearman	A - Promedio general	Coeficiente de correlación	,792***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área básica	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	.
		N	94
	A - Promedio área tecnocreativa	Coeficiente de correlación	,575***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área comunicativa	Coeficiente de correlación	,692***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área social humana	Coeficiente de correlación	,570***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área corporal	Coeficiente de correlación	,156
		Sig. (bilateral)	,134
		N	94
	ADITEC V - Puntaje total	Coeficiente de correlación	-,061
		Sig. (bilateral)	,589
		N	82

Correlaciones

			A - Promedio área tecnocreativa
Rho de Spearman	A - Promedio general	Coeficiente de correlación	,788***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área básica	Coeficiente de correlación	,575***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área tecnocreativa	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	.
		N	94
	A - Promedio área comunicativa	Coeficiente de correlación	,512***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área social humana	Coeficiente de correlación	,563***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área corporal	Coeficiente de correlación	,324**
		Sig. (bilateral)	,001
		N	94
	ADITEC V - Puntaje total	Coeficiente de correlación	-,064
		Sig. (bilateral)	,569
		N	82

Correlaciones

			A - Promedio área comunicativa
Rho de Spearman	A - Promedio general	Coeficiente de correlación	,742***
		Sig. (bilateral)	<,001

		N	94
	A - Promedio área básica	Coeficiente de correlación	,692***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área tecnocreativa	Coeficiente de correlación	,512***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área comunicativa	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	.
		N	94
	A - Promedio área social humana	Coeficiente de correlación	,530***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área corporal	Coeficiente de correlación	,085
		Sig. (bilateral)	,417
		N	94
	ADITEC V - Puntaje total	Coeficiente de correlación	-,103
		Sig. (bilateral)	,355
		N	82

Correlaciones

			A - Promedio área social humana
Rho de Spearman	A - Promedio general	Coeficiente de correlación	,858***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área básica	Coeficiente de correlación	,570***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área tecnocreativa	Coeficiente de correlación	,563***

		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área comunicativa	Coeficiente de correlación	,530***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área social humana	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	.
		N	94
	A - Promedio área corporal	Coeficiente de correlación	,279**
		Sig. (bilateral)	,006
		N	94
	ADITEC V - Puntaje total	Coeficiente de correlación	-,057
		Sig. (bilateral)	,608
		N	82

Correlaciones

			A - Promedio área corporal
Rho de Spearman	A - Promedio general	Coeficiente de correlación	,348***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área básica	Coeficiente de correlación	,156
		Sig. (bilateral)	,134
		N	94
	A - Promedio área tecnocreativa	Coeficiente de correlación	,324**
		Sig. (bilateral)	,001
		N	94
	A - Promedio área comunicativa	Coeficiente de correlación	,085
		Sig. (bilateral)	,417
		N	94
	A - Promedio área social humana	Coeficiente de correlación	,279**

		Sig. (bilateral)	,006
		N	94
	A - Promedio área corporal	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	.
		N	94
	ADITEC V - Puntaje total	Coeficiente de correlación	-,046
		Sig. (bilateral)	,679
		N	82

Correlaciones

			ADITEC V - Puntaje total
Rho de Spearman	A - Promedio general	Coeficiente de correlación	-,088
		Sig. (bilateral)	,434
		N	82
	A - Promedio área básica	Coeficiente de correlación	-,061
		Sig. (bilateral)	,589
		N	82
	A - Promedio área tecnocreativa	Coeficiente de correlación	-,064
		Sig. (bilateral)	,569
		N	82
	A - Promedio área comunicativa	Coeficiente de correlación	-,103
		Sig. (bilateral)	,355
		N	82
	A - Promedio área social humana	Coeficiente de correlación	-,057
		Sig. (bilateral)	,608
		N	82
	A - Promedio área corporal	Coeficiente de correlación	-,046
		Sig. (bilateral)	,679
		N	82
	ADITEC V - Puntaje total	Coeficiente de correlación	1,000

	Sig. (bilateral)	.
	N	82

***. La correlación es significativa al nivel de 0,001 (bilateral).

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

Rho de Spearman Correlaciones **Muy positivo:** *(Ninguno)*

Positivo: *(A - Promedio general <---> A - Promedio área básica), (A - Promedio general <---> A - Promedio área tecnocreativa), (A - Promedio general <---> A - Promedio área comunicativa), (A - Promedio general <---> A - Promedio área social humana), (A - Promedio general <---> A - Promedio área corporal), (A - Promedio área básica <---> A - Promedio área tecnocreativa), (A - Promedio área básica <---> A - Promedio área comunicativa), (A - Promedio área básica <---> A -*

Promedio área social humana), (A - Promedio área básica <---> A - Promedio área corporal), (A - Promedio área tecnocreativa <---> A - Promedio área comunicativa), (A - Promedio área tecnocreativa <---> A - Promedio área social humana), (A - Promedio área tecnocreativa <---> A - Promedio área corporal), (A - Promedio área comunicativa <---> A - Promedio área social humana), (A - Promedio área comunicativa <---> A - Promedio área corporal), (A - Promedio área social humana <---> A - Promedio área corporal) **Sin correlación lineal:** *(Ninguno)* **Negativo:** *(A - Promedio general <---> ADITEC V - Puntaje total), (A - Promedio área básica <---> ADITEC V - Puntaje total), (A - Promedio área tecnocreativa <---> ADITEC V - Puntaje total), (A - Promedio área comunicativa <---> ADITEC V - Puntaje total), (A - Promedio área social humana <---> ADITEC V - Puntaje total), (A - Promedio área corporal <---> ADITEC V - Puntaje total)* **Muy negativo:** *(Ninguno)Nota: La Ayuda curada se calcula a partir de los valores reales de las celdas, no de los valores formateados.*

Correlaciones no paramétricas

Notas

Salida creada		22-JUN-2026 14:20:59
Comentarios		
Entrada	Datos	D:\Maestria 2026-1\Base de Datos Inicial1.sav
	Conjunto de datos activo	ConjuntoDatos1
	Filtro	<ninguno>
	Ponderación	<ninguno>
	Segmentar archivo	<ninguno>
	N de filas en el archivo de datos de trabajo	94
Manejo de valores perdidos	Definición de perdidos	Los valores perdidos definidos por el usuario se tratan como perdidos.
	Casos utilizados	Las estadísticas para

		cada par de variables se basan en todos los casos con datos válidos para dicho par.
Sintaxis		NONPAR CORR /VARIABLES=VPCVTOT JPCTNAR JPCTGRA JPCNGRA /PRINT=SPEARMAN TWOTAIL NOSIG FULL /MISSING=PAIRWISE.
Recursos	Tiempo de procesador	00:00:00,02
	Tiempo transcurrido	00:00:00,00
	Número de casos permitidos	449389 casos[a]

a. Se basa en la disponibilidad de la memoria del espacio de trabajo

Correlaciones

			ADITEC V - Puntaje total
Rho de Spearman	ADITEC V - Puntaje total	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	.
		N	82
	PIC-J - Total narrativo	Coeficiente de correlación	-,227*
		Sig. (bilateral)	,040
		N	82
	PIC-J - Total gráfico	Coeficiente de correlación	,019
		Sig. (bilateral)	,868
		N	82
	PIC-J - Total narrativa y gráfica	Coeficiente de correlación	-,223*
		Sig. (bilateral)	,044
		N	82

Correlaciones

			PIC-J - Total narrativo
Rho de Spearman	ADITEC V - Puntaje total	Coeficiente de correlación	-,227*
		Sig. (bilateral)	,040
		N	82
	PIC-J - Total narrativo	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	.
		N	91
	PIC-J - Total gráfico	Coeficiente de correlación	,241*
		Sig. (bilateral)	,022
		N	91
	PIC-J - Total narrativa y gráfica	Coeficiente de correlación	,935***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	91

Correlaciones

			PIC-J - Total gráfico
Rho de Spearman	ADITEC V - Puntaje total	Coeficiente de correlación	,019
		Sig. (bilateral)	,868
		N	82
	PIC-J - Total narrativo	Coeficiente de correlación	,241*
		Sig. (bilateral)	,022
		N	91
	PIC-J - Total gráfico	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	.
		N	91
	PIC-J - Total narrativa y gráfica	Coeficiente de correlación	,402***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	91

Correlaciones

			PIC-J - Total narrativa y gráfica
Rho de Spearman	ADITEC V - Puntaje total	Coeficiente de correlación	-,223*
		Sig. (bilateral)	,044
		N	82
	PIC-J - Total narrativo	Coeficiente de correlación	,935***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	91
	PIC-J - Total gráfico	Coeficiente de correlación	,402***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	91
	PIC-J - Total narrativa y gráfica	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	.
		N	91

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

***. La correlación es significativa al nivel de 0,001 (bilateral).

Rho de Spearman Correlaciones **Muy positivo:** *(PIC-J - Total narrativo <---> PIC-J - Total narrativa y gráfica)*
Positivo: *(ADITEC V - Puntaje total <---> PIC-J - Total*

gráfico), (PIC-J - Total narrativo <---> PIC-J - Total gráfico), (PIC-J - Total gráfico <---> PIC-J - Total narrativa y gráfica) **Sin correlación lineal:** *(Ninguno)* **Negativo:** *(ADITEC V - Puntaje total <---> PIC-J - Total narrativo), (ADITEC V - Puntaje total <---> PIC-J - Total narrativa y gráfica)* **Muy negativo:** *(Ninguno)Nota: La Ayuda curada se calcula a partir de los valores reales de las celdas, no de los valores formateados.*

Correlaciones no paramétricas

Notas

Salida creada		22-JUN-2026 15:39:02
Comentarios		
Entrada	Datos	D:\Maestria 2026-1\Base de Datos SSPS.sav
	Conjunto de datos activo	ConjuntoDatos1
	Filtro	<ninguno>
	Ponderación	<ninguno>
	Segmentar archivo	<ninguno>
	N de filas en el archivo de datos de trabajo	94
Manejo de valores perdidos	Definición de perdidos	Los valores perdidos definidos por el usuario se tratan como perdidos.
	Casos utilizados	Las estadísticas para cada par de variables se basan en todos los casos con datos válidos para dicho par.
Sintaxis		NONPAR CORR /VARIABLES=JPCTNAR JPCTGRA JPCNGRA APRGENE APRBASI APRTECR APRCOMU APRSOHU APRCORP

		/PRINT=SPEARMAN TWOTAIL NOSIG FULL /MISSING=PAIRWISE.
Recursos	Tiempo de procesador	00:00:00,02
	Tiempo transcurrido	00:00:00,00
	Número de casos permitidos	262144 casos[a]

a. Se basa en la disponibilidad de la memoria del espacio de trabajo

```
[ConjuntoDatos1] D:\Maestria 2026-1\Base de Datos SSPS.sav
```

Correlaciones

			PIC-J - Total narrativo
Rho de Spearman	PIC-J - Total narrativo	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	.
		N	91
	PIC-J - Total gráfico	Coeficiente de correlación	,241*
		Sig. (bilateral)	,022
		N	91
	PIC-J - Total narrativa y gráfica	Coeficiente de correlación	,935***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	91
	A - Promedio general	Coeficiente de correlación	,369***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	91
	A - Promedio área básica	Coeficiente de correlación	,301**
		Sig. (bilateral)	,004
		N	91
	A - Promedio área tecnocreativa	Coeficiente de correlación	,319**
		Sig. (bilateral)	,002

		N	91
	A - Promedio área comunicativa	Coeficiente de correlación	,224*
		Sig. (bilateral)	,033
		N	91
	A - Promedio área social humana	Coeficiente de correlación	,344***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	91
	A - Promedio área corporal	Coeficiente de correlación	,107
		Sig. (bilateral)	,313
		N	91

Correlaciones

			PIC-J - Total gráfico
Rho de Spearman	PIC-J - Total narrativo	Coeficiente de correlación	,241*
		Sig. (bilateral)	,022
		N	91
	PIC-J - Total gráfico	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	.
		N	91
	PIC-J - Total narrativa y gráfica	Coeficiente de correlación	,402***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	91
	A - Promedio general	Coeficiente de correlación	,247*
		Sig. (bilateral)	,018
		N	91
	A - Promedio área básica	Coeficiente de correlación	,172
		Sig. (bilateral)	,103
		N	91
	A - Promedio área tecnocreativa	Coeficiente de correlación	,199
		Sig. (bilateral)	,058

		N	91
	A - Promedio área comunicativa	Coeficiente de correlación	,133
		Sig. (bilateral)	,209
		N	91
	A - Promedio área social humana	Coeficiente de correlación	,238*
		Sig. (bilateral)	,023
		N	91
	A - Promedio área corporal	Coeficiente de correlación	,100
		Sig. (bilateral)	,347
		N	91

Correlaciones

			PIC-J - Total narrativa y gráfica
Rho de Spearman	PIC-J - Total narrativo	Coeficiente de correlación	,935***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	91
	PIC-J - Total gráfico	Coeficiente de correlación	,402***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	91
	PIC-J - Total narrativa y gráfica	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	.
		N	91
	A - Promedio general	Coeficiente de correlación	,429***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	91
	A - Promedio área básica	Coeficiente de correlación	,335**
		Sig. (bilateral)	,001
		N	91
	A - Promedio área tecnocreativa	Coeficiente de correlación	,322**

		Sig. (bilateral)	,002
		N	91
	A - Promedio área comunicativa	Coeficiente de correlación	,280**
		Sig. (bilateral)	,007
		N	91
	A - Promedio área social humana	Coeficiente de correlación	,384***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	91
	A - Promedio área corporal	Coeficiente de correlación	,144
		Sig. (bilateral)	,174
		N	91

Correlaciones

			A - Promedio general
Rho de Spearman	PIC-J - Total narrativo	Coeficiente de correlación	,369***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	91
	PIC-J - Total gráfico	Coeficiente de correlación	,247*
		Sig. (bilateral)	,018
		N	91
	PIC-J - Total narrativa y gráfica	Coeficiente de correlación	,429***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	91
	A - Promedio general	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	.
		N	94
	A - Promedio área básica	Coeficiente de correlación	,792***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área tecnocreativa	Coeficiente de correlación	,788***

		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área comunicativa	Coeficiente de correlación	,742***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área social humana	Coeficiente de correlación	,858***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área corporal	Coeficiente de correlación	,348***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94

Correlaciones

			A - Promedio área básica
Rho de Spearman	PIC-J - Total narrativo	Coeficiente de correlación	,301**
		Sig. (bilateral)	,004
		N	91
	PIC-J - Total gráfico	Coeficiente de correlación	,172
		Sig. (bilateral)	,103
		N	91
	PIC-J - Total narrativa y gráfica	Coeficiente de correlación	,335**
		Sig. (bilateral)	,001
		N	91
	A - Promedio general	Coeficiente de correlación	,792***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área básica	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	.
		N	94
	A - Promedio área tecnocreativa	Coeficiente de correlación	,575***

		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área comunicativa	Coeficiente de correlación	,692***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área social humana	Coeficiente de correlación	,570***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área corporal	Coeficiente de correlación	,156
		Sig. (bilateral)	,134
		N	94

Correlaciones

			A - Promedio área tecnocreativa
Rho de Spearman	PIC-J - Total narrativo	Coeficiente de correlación	,319**
		Sig. (bilateral)	,002
		N	91
	PIC-J - Total gráfico	Coeficiente de correlación	,199
		Sig. (bilateral)	,058
		N	91
	PIC-J - Total narrativa y gráfica	Coeficiente de correlación	,322**
		Sig. (bilateral)	,002
		N	91
	A - Promedio general	Coeficiente de correlación	,788***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área básica	Coeficiente de correlación	,575***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área	Coeficiente de	1,000

	tecnocreativa	correlación	
		Sig. (bilateral)	.
		N	94
	A - Promedio área comunicativa	Coeficiente de correlación	,512***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área social humana	Coeficiente de correlación	,563***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área corporal	Coeficiente de correlación	,324**
		Sig. (bilateral)	,001
		N	94

Correlaciones

			A - Promedio área comunicativa
Rho de Spearman	PIC-J - Total narrativo	Coeficiente de correlación	,224*
		Sig. (bilateral)	,033
		N	91
	PIC-J - Total gráfico	Coeficiente de correlación	,133
		Sig. (bilateral)	,209
		N	91
	PIC-J - Total narrativa y gráfica	Coeficiente de correlación	,280**
		Sig. (bilateral)	,007
		N	91
	A - Promedio general	Coeficiente de correlación	,742***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área básica	Coeficiente de correlación	,692***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94

	A - Promedio área tecnocreativa	Coeficiente de correlación	,512***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área comunicativa	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	.
		N	94
	A - Promedio área social humana	Coeficiente de correlación	,530***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área corporal	Coeficiente de correlación	,085
		Sig. (bilateral)	,417
		N	94

Correlaciones

			A - Promedio área social humana
Rho de Spearman	PIC-J - Total narrativo	Coeficiente de correlación	,344***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	91
	PIC-J - Total gráfico	Coeficiente de correlación	,238*
		Sig. (bilateral)	,023
		N	91
	PIC-J - Total narrativa y gráfica	Coeficiente de correlación	,384***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	91
	A - Promedio general	Coeficiente de correlación	,858***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área básica	Coeficiente de correlación	,570***
		Sig. (bilateral)	<,001

		N	94
	A - Promedio área tecnocreativa	Coeficiente de correlación	,563***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área comunicativa	Coeficiente de correlación	,530***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área social humana	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	.
		N	94
	A - Promedio área corporal	Coeficiente de correlación	,279**
		Sig. (bilateral)	,006
		N	94

Correlaciones

			A - Promedio área corporal
Rho de Spearman	PIC-J - Total narrativo	Coeficiente de correlación	,107
		Sig. (bilateral)	,313
		N	91
	PIC-J - Total gráfico	Coeficiente de correlación	,100
		Sig. (bilateral)	,347
		N	91
	PIC-J - Total narrativa y gráfica	Coeficiente de correlación	,144
		Sig. (bilateral)	,174
		N	91
	A - Promedio general	Coeficiente de correlación	,348***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área básica	Coeficiente de correlación	,156
		Sig. (bilateral)	,134

		N	94
	A - Promedio área tecnocreativa	Coeficiente de correlación	,324**
		Sig. (bilateral)	,001
		N	94
	A - Promedio área comunicativa	Coeficiente de correlación	,085
		Sig. (bilateral)	,417
		N	94
	A - Promedio área social humana	Coeficiente de correlación	,279**
		Sig. (bilateral)	,006
		N	94
	A - Promedio área corporal	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	.
		N	94

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

***. La correlación es significativa al nivel de 0,001 (bilateral).

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

Rho de Spearman Correlaciones **Muy positivo:** *(PIC-J - Total narrativo <---> PIC-J - Total narrativa y gráfica)*

Positivo: *(PIC-J - Total narrativo <---> PIC-J - Total gráfico), (PIC-J - Total narrativo <---> A - Promedio general), (PIC-J - Total narrativo <---> A - Promedio área básica), (PIC-J - Total narrativo <---> A - Promedio área tecnocreativa), (PIC-J - Total narrativo <---> A - Promedio área comunicativa), (PIC-J - Total narrativo <---> A - Promedio área social humana), (PIC-J - Total narrativo <---> A - Promedio área corporal), (PIC-J - Total gráfico <---> PIC-J - Total narrativa y gráfica), (PIC-J - Total gráfico <---> A - Promedio general), (PIC-J - Total gráfico <---> A - Promedio*

área básica), (PIC-J - Total gráfico <---> A - Promedio área tecnocreativa), (PIC-J - Total gráfico <---> A - Promedio área comunicativa), (PIC-J - Total gráfico <---> A - Promedio área social humana), (PIC-J - Total gráfico <---> A - Promedio área corporal), (PIC-J - Total narrativa y gráfica <---> A - Promedio general), (PIC-J - Total narrativa y gráfica <---> A - Promedio área básica), (PIC-J - Total narrativa y gráfica <---> A - Promedio área tecnocreativa), (PIC-J - Total narrativa y gráfica <---> A - Promedio área comunicativa), (PIC-J - Total narrativa y gráfica <---> A - Promedio área social humana), (PIC-J - Total narrativa y gráfica <---> A - Promedio área corporal), (A - Promedio general <---> A - Promedio área básica), (A - Promedio general <---> A - Promedio área tecnocreativa), (A - Promedio general <---> A - Promedio área comunicativa), (A - Promedio general <---> A - Promedio área social humana), (A - Promedio general <---> A - Promedio área corporal), (A - Promedio área básica <---> A - Promedio área tecnocreativa), (A - Promedio área básica <---> A - Promedio área comunicativa), (A - Promedio área básica <---> A - Promedio área social humana), (A - Promedio área básica <---> A - Promedio área corporal), (A - Promedio área tecnocreativa <---> A - Promedio área comunicativa), (A - Promedio área tecnocreativa <---> A - Promedio área social humana), (A - Promedio área tecnocreativa <---> A - Promedio área corporal), (A - Promedio área comunicativa <---> A - Promedio área social humana), (A - Promedio área comunicativa <---> A - Promedio área corporal), (A - Promedio área social humana <---> A - Promedio área corporal) **Sin correlación lineal:** *(Ninguno)* **Negativo:** *(Ninguno)* **Muy negativo:** *(Ninguno)Nota: La Ayuda curada se calcula a partir de los valores reales de las celdas, no de los valores formateados.*

Correlaciones no paramétricas

Notas

Salida creada	22-JUN-2026 15:50:54
Comentarios	

Entrada	Datos	D:\Maestria 2026-1\Base de Datos SSPS.sav
	Conjunto de datos activo	ConjuntoDatos1
	Filtro	<ninguno>
	Ponderación	<ninguno>
	Segmentar archivo	<ninguno>
	N de filas en el archivo de datos de trabajo	94
Manejo de valores perdidos	Definición de perdidos	Los valores perdidos definidos por el usuario se tratan como perdidos.
	Casos utilizados	Las estadísticas para cada par de variables se basan en todos los casos con datos válidos para dicho par.
Sintaxis		NONPAR CORR /VARIABLES=VPCJCOM VPCABST VPCTOIN VPCPAES JPCTNAR JPCTGRA JPCNGRA /PRINT=SPEARMAN TWOTAIL NOSIG FULL /MISSING=PAIRWISE.
Recursos	Tiempo de procesador	00:00:00,00
	Tiempo transcurrido	00:00:00,00
	Número de casos permitidos	314572 casos[a]

a. Se basa en la disponibilidad de la memoria del espacio de trabajo

Correlaciones

			ADITEC V - Juego compulsivo
Rho de Spearman	ADITEC V - Juego compulsivo	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	.
		N	82
	ADITEC V - Abstinencia	Coeficiente de	,773***

		correlación	
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	82
	ADITEC V - Tolerancia e interferencia	Coeficiente de correlación	,704***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	82
	ADITEC V - Problemas asociados y escape	Coeficiente de correlación	,765***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	82
	PIC-J - Total narrativo	Coeficiente de correlación	-,159
		Sig. (bilateral)	,155
		N	82
	PIC-J - Total gráfico	Coeficiente de correlación	,110
		Sig. (bilateral)	,327
		N	82
	PIC-J - Total narrativa y gráfica	Coeficiente de correlación	-,136
		Sig. (bilateral)	,223
		N	82

Correlaciones

			ADITEC V - Abstinencia
Rho de Spearman	ADITEC V - Juego compulsivo	Coeficiente de correlación	,773***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	82
	ADITEC V - Abstinencia	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	.
		N	82
	ADITEC V - Tolerancia e interferencia	Coeficiente de correlación	,652***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	82
	ADITEC V - Problemas	Coeficiente de	,580***

	asociados y escape	correlación	
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	82
	PIC-J - Total narrativo	Coeficiente de correlación	-,291**
		Sig. (bilateral)	,008
		N	82
	PIC-J - Total gráfico	Coeficiente de correlación	-,088
		Sig. (bilateral)	,432
		N	82
	PIC-J - Total narrativa y gráfica	Coeficiente de correlación	-,270*
		Sig. (bilateral)	,014
		N	82

Correlaciones

			ADITEC V - Tolerancia e interferencia
Rho de Spearman	ADITEC V - Juego compulsivo	Coeficiente de correlación	,704***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	82
	ADITEC V - Abstinencia	Coeficiente de correlación	,652***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	82
	ADITEC V - Tolerancia e interferencia	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	.
		N	82
	ADITEC V - Problemas asociados y escape	Coeficiente de correlación	,728***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	82
	PIC-J - Total narrativo	Coeficiente de correlación	-,122
		Sig. (bilateral)	,274
		N	82

	PIC-J - Total gráfico	Coeficiente de correlación	-,054
		Sig. (bilateral)	,628
		N	82
	PIC-J - Total narrativa y gráfica	Coeficiente de correlación	-,132
		Sig. (bilateral)	,239
		N	82

Correlaciones

			ADITEC V - Problemas asociados y escape
Rho de Spearman	ADITEC V - Juego compulsivo	Coeficiente de correlación	,765***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	82
	ADITEC V - Abstinencia	Coeficiente de correlación	,580***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	82
	ADITEC V - Tolerancia e interferencia	Coeficiente de correlación	,728***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	82
	ADITEC V - Problemas asociados y escape	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	.
		N	82
	PIC-J - Total narrativo	Coeficiente de correlación	-,118
		Sig. (bilateral)	,292
		N	82
	PIC-J - Total gráfico	Coeficiente de correlación	,089
		Sig. (bilateral)	,428
		N	82
	PIC-J - Total narrativa y gráfica	Coeficiente de correlación	-,088

		Sig. (bilateral)	,433
		N	82

Correlaciones

			PIC-J - Total narrativo
Rho de Spearman	ADITEC V - Juego compulsivo	Coeficiente de correlación	-,159
		Sig. (bilateral)	,155
		N	82
	ADITEC V - Abstinencia	Coeficiente de correlación	-,291**
		Sig. (bilateral)	,008
		N	82
	ADITEC V - Tolerancia e interferencia	Coeficiente de correlación	-,122
		Sig. (bilateral)	,274
		N	82
	ADITEC V - Problemas asociados y escape	Coeficiente de correlación	-,118
		Sig. (bilateral)	,292
		N	82
	PIC-J - Total narrativo	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	.
		N	91
	PIC-J - Total gráfico	Coeficiente de correlación	,241*
		Sig. (bilateral)	,022
		N	91
	PIC-J - Total narrativa y gráfica	Coeficiente de correlación	,935***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	91

Correlaciones

			PIC-J - Total gráfico
Rho de	ADITEC V - Juego	Coeficiente de	,110

Spearman	compulsivo	correlación	
		Sig. (bilateral)	,327
		N	82
	ADITEC V - Abstinencia	Coeficiente de correlación	-,088
		Sig. (bilateral)	,432
		N	82
	ADITEC V - Tolerancia e interferencia	Coeficiente de correlación	-,054
		Sig. (bilateral)	,628
		N	82
	ADITEC V - Problemas asociados y escape	Coeficiente de correlación	,089
		Sig. (bilateral)	,428
		N	82
	PIC-J - Total narrativo	Coeficiente de correlación	,241*
		Sig. (bilateral)	,022
		N	91
	PIC-J - Total gráfico	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	.
		N	91
	PIC-J - Total narrativa y gráfica	Coeficiente de correlación	,402***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	91

Correlaciones

			PIC-J - Total narrativa y gráfica
Rho de Spearman	ADITEC V - Juego compulsivo	Coeficiente de correlación	-,136
		Sig. (bilateral)	,223
		N	82
	ADITEC V - Abstinencia	Coeficiente de correlación	-,270*
		Sig. (bilateral)	,014
		N	82

	ADITEC V - Tolerancia e interferencia	Coeficiente de correlación	-,132
		Sig. (bilateral)	,239
		N	82
	ADITEC V - Problemas asociados y escape	Coeficiente de correlación	-,088
		Sig. (bilateral)	,433
		N	82
	PIC-J - Total narrativo	Coeficiente de correlación	,935***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	91
	PIC-J - Total gráfico	Coeficiente de correlación	,402***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	91
	PIC-J - Total narrativa y gráfica	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	.
		N	91

***. La correlación es significativa al nivel de 0,001 (bilateral).

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

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

Rho de Spearman Correlaciones **Muy positivo:** *(PIC-J - Total narrativo <---> PIC-J - Total narrativa y gráfica)* **Positivo:** *(ADITEC V - Juego compulsivo <---> ADITEC V - Abstinencia), (ADITEC V - Juego compulsivo <---> ADITEC V - Tolerancia e interferencia), (ADITEC V - Juego compulsivo <---> ADITEC V - Problemas asociados y escape), (ADITEC V - Juego compulsivo <---> PIC-J - Total gráfico), (ADITEC V - Abstinencia <---> ADITEC V - Tolerancia e interferencia), (ADITEC V - Abstinencia <---> ADITEC V - Problemas asociados y escape), (ADITEC V - Tolerancia e interferencia <---> ADITEC V - Problemas asociados y escape), (ADITEC V - Problemas asociados y escape <---> PIC-J - Total gráfico), (PIC-J - Total narrativo <---> PIC-J - Total gráfico), (PIC-J - Total gráfico <---> PIC-J - Total narrativa y gráfica)* **Sin correlación lineal:** *(Ninguno)* **Negativo:** *(ADITEC V - Juego compulsivo <---> PIC-J - Total narrativo), (ADITEC V - Juego compulsivo <---> PIC-J - Total narrativa y gráfica), (ADITEC V - Abstinencia <---> PIC-J - Total narrativo), (ADITEC V - Abstinencia <---> PIC-J - Total gráfico), (ADITEC V - Abstinencia <---> PIC-J - Total narrativa y gráfica), (ADITEC V - Tolerancia e interferencia <---> PIC-J - Total*

narrativo), (ADITEC V - Tolerancia e interferencia <---> PIC-J - Total gráfico), (ADITEC V - Tolerancia e interferencia <---> PIC-J - Total narrativa y gráfica), (ADITEC V - Problemas asociados y escape <---> PIC-J - Total narrativo), (ADITEC V - Problemas asociados y escape <---> PIC-J - Total narrativa y gráfica) **Muy negativo:** *(Ninguno)Nota: La Ayuda curada se calcula a partir de los valores reales de las celdas, no de los valores formateados.*

Correlaciones no paramétricas

Notas

Salida creada		22-JUN-2026 16:03:43
Comentarios		
Entrada	Datos	D:\Maestria 2026-1\Base de Datos SSPS.sav
	Conjunto de datos activo	ConjuntoDatos1
	Filtro	<ninguno>
	Ponderación	<ninguno>
	Segmentar archivo	<ninguno>
	N de filas en el archivo de datos de trabajo	94
Manejo de valores perdidos	Definición de perdidos	Los valores perdidos definidos por el usuario se tratan como perdidos.
	Casos utilizados	Las estadísticas para cada par de variables se basan en todos los casos con datos válidos para dicho par.
Sintaxis		NONPAR CORR /VARIABLES=VPCJCOM VPCABST VPCTOIN VPCPAES APRGENE APRBASI APRTECR APRCOMU APRSOHU APRCORP

		/PRINT=SPEARMAN TWOTAIL NOSIG FULL /MISSING=PAIRWISE.
Recursos	Tiempo de procesador	00:00:00,00
	Tiempo transcurrido	00:00:00,00
	Número de casos permitidos	241979 casos[a]

a. Se basa en la disponibilidad de la memoria del espacio de trabajo

Correlaciones

			ADITEC V - Juego compulsivo
Rho de Spearman	ADITEC V - Juego compulsivo	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	.
		N	82
	ADITEC V - Abstinencia	Coeficiente de correlación	,773***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	82
	ADITEC V - Tolerancia e interferencia	Coeficiente de correlación	,704***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	82
	ADITEC V - Problemas asociados y escape	Coeficiente de correlación	,765***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	82
	A - Promedio general	Coeficiente de correlación	-,046
		Sig. (bilateral)	,684
		N	82
	A - Promedio área básica	Coeficiente de correlación	-,014
		Sig. (bilateral)	,903
		N	82
	A - Promedio área tecnocreativa	Coeficiente de correlación	-,051

		Sig. (bilateral)	,649
		N	82
	A - Promedio área comunicativa	Coeficiente de correlación	-,046
		Sig. (bilateral)	,683
		N	82
	A - Promedio área social humana	Coeficiente de correlación	-,008
		Sig. (bilateral)	,944
		N	82
	A - Promedio área corporal	Coeficiente de correlación	-,046
		Sig. (bilateral)	,683
		N	82

Correlaciones

			ADITEC V - Abstinencia
Rho de Spearman	ADITEC V - Juego compulsivo	Coeficiente de correlación	,773***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	82
	ADITEC V - Abstinencia	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	.
		N	82
	ADITEC V - Tolerancia e interferencia	Coeficiente de correlación	,652***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	82
	ADITEC V - Problemas asociados y escape	Coeficiente de correlación	,580***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	82
	A - Promedio general	Coeficiente de correlación	-,161
		Sig. (bilateral)	,148
		N	82
	A - Promedio área básica	Coeficiente de correlación	-,073

		Sig. (bilateral)	,517
		N	82
	A - Promedio área tecnocreativa	Coeficiente de correlación	-,160
		Sig. (bilateral)	,151
		N	82
	A - Promedio área comunicativa	Coeficiente de correlación	-,098
		Sig. (bilateral)	,381
		N	82
	A - Promedio área social humana	Coeficiente de correlación	-,136
		Sig. (bilateral)	,223
		N	82
	A - Promedio área corporal	Coeficiente de correlación	-,183
		Sig. (bilateral)	,099
		N	82

Correlaciones

			ADITEC V - Tolerancia e interferencia
Rho de Spearman	ADITEC V - Juego compulsivo	Coeficiente de correlación	,704***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	82
	ADITEC V - Abstinencia	Coeficiente de correlación	,652***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	82
	ADITEC V - Tolerancia e interferencia	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	.
		N	82
	ADITEC V - Problemas asociados y escape	Coeficiente de correlación	,728***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	82
	A - Promedio general	Coeficiente de	-,054

		correlación	
		Sig. (bilateral)	,628
		N	82
	A - Promedio área básica	Coeficiente de correlación	-,118
		Sig. (bilateral)	,292
		N	82
	A - Promedio área tecnocreativa	Coeficiente de correlación	-,049
		Sig. (bilateral)	,663
		N	82
	A - Promedio área comunicativa	Coeficiente de correlación	-,116
		Sig. (bilateral)	,301
		N	82
	A - Promedio área social humana	Coeficiente de correlación	,009
		Sig. (bilateral)	,933
		N	82
	A - Promedio área corporal	Coeficiente de correlación	-,009
		Sig. (bilateral)	,936
		N	82

Correlaciones

			ADITEC V - Problemas asociados y escape
Rho de Spearman	ADITEC V - Juego compulsivo	Coeficiente de correlación	,765***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	82
	ADITEC V - Abstinencia	Coeficiente de correlación	,580***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	82
	ADITEC V - Tolerancia e interferencia	Coeficiente de correlación	,728***
		Sig. (bilateral)	<,001

		N	82
	ADITEC V - Problemas asociados y escape	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	.
		N	82
	A - Promedio general	Coeficiente de correlación	-,020
		Sig. (bilateral)	,857
		N	82
	A - Promedio área básica	Coeficiente de correlación	,007
		Sig. (bilateral)	,952
		N	82
	A - Promedio área tecnocreativa	Coeficiente de correlación	-,029
		Sig. (bilateral)	,795
		N	82
	A - Promedio área comunicativa	Coeficiente de correlación	-,084
		Sig. (bilateral)	,455
		N	82
	A - Promedio área social humana	Coeficiente de correlación	,001
		Sig. (bilateral)	,992
		N	82
	A - Promedio área corporal	Coeficiente de correlación	-,031
		Sig. (bilateral)	,779
		N	82

Correlaciones

			A - Promedio general
Rho de Spearman	ADITEC V - Juego compulsivo	Coeficiente de correlación	-,046
		Sig. (bilateral)	,684
		N	82
	ADITEC V - Abstinencia	Coeficiente de correlación	-,161
		Sig. (bilateral)	,148

		N	82
	ADITEC V - Tolerancia e interferencia	Coeficiente de correlación	-,054
		Sig. (bilateral)	,628
		N	82
	ADITEC V - Problemas asociados y escape	Coeficiente de correlación	-,020
		Sig. (bilateral)	,857
		N	82
	A - Promedio general	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	.
		N	94
	A - Promedio área básica	Coeficiente de correlación	,792***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área tecnocreativa	Coeficiente de correlación	,788***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área comunicativa	Coeficiente de correlación	,742***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área social humana	Coeficiente de correlación	,858***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área corporal	Coeficiente de correlación	,348***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94

Correlaciones

			A - Promedio área básica
Rho de Spearman	ADITEC V - Juego compulsivo	Coeficiente de correlación	-,014
		Sig. (bilateral)	,903

		N	82
	ADITEC V - Abstinencia	Coeficiente de correlación	-,073
		Sig. (bilateral)	,517
		N	82
	ADITEC V - Tolerancia e interferencia	Coeficiente de correlación	-,118
		Sig. (bilateral)	,292
		N	82
	ADITEC V - Problemas asociados y escape	Coeficiente de correlación	,007
		Sig. (bilateral)	,952
		N	82
	A - Promedio general	Coeficiente de correlación	,792***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área básica	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	.
		N	94
	A - Promedio área tecnocreativa	Coeficiente de correlación	,575***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área comunicativa	Coeficiente de correlación	,692***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área social humana	Coeficiente de correlación	,570***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área corporal	Coeficiente de correlación	,156
		Sig. (bilateral)	,134
		N	94

Correlaciones

	A - Promedio

			área tecnocreativa
Rho de Spearman	ADITEC V - Juego compulsivo	Coeficiente de correlación	-,051
		Sig. (bilateral)	,649
		N	82
	ADITEC V - Abstinencia	Coeficiente de correlación	-,160
		Sig. (bilateral)	,151
		N	82
	ADITEC V - Tolerancia e interferencia	Coeficiente de correlación	-,049
		Sig. (bilateral)	,663
		N	82
	ADITEC V - Problemas asociados y escape	Coeficiente de correlación	-,029
		Sig. (bilateral)	,795
		N	82
	A - Promedio general	Coeficiente de correlación	,788***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área básica	Coeficiente de correlación	,575***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área tecnocreativa	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	.
		N	94
	A - Promedio área comunicativa	Coeficiente de correlación	,512***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área social humana	Coeficiente de correlación	,563***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área corporal	Coeficiente de correlación	,324**
		Sig. (bilateral)	,001

		N	94

Correlaciones

			A - Promedio área comunicativa
Rho de Spearman	ADITEC V - Juego compulsivo	Coeficiente de correlación	-,046
		Sig. (bilateral)	,683
		N	82
	ADITEC V - Abstinencia	Coeficiente de correlación	-,098
		Sig. (bilateral)	,381
		N	82
	ADITEC V - Tolerancia e interferencia	Coeficiente de correlación	-,116
		Sig. (bilateral)	,301
		N	82
	ADITEC V - Problemas asociados y escape	Coeficiente de correlación	-,084
		Sig. (bilateral)	,455
		N	82
	A - Promedio general	Coeficiente de correlación	,742***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área básica	Coeficiente de correlación	,692***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área tecnocreativa	Coeficiente de correlación	,512***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área comunicativa	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	.
		N	94
	A - Promedio área social humana	Coeficiente de correlación	,530***

		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área corporal	Coeficiente de correlación	,085
		Sig. (bilateral)	,417
		N	94

Correlaciones

			A - Promedio área social humana
Rho de Spearman	ADITEC V - Juego compulsivo	Coeficiente de correlación	-,008
		Sig. (bilateral)	,944
		N	82
	ADITEC V - Abstinencia	Coeficiente de correlación	-,136
		Sig. (bilateral)	,223
		N	82
	ADITEC V - Tolerancia e interferencia	Coeficiente de correlación	,009
		Sig. (bilateral)	,933
		N	82
	ADITEC V - Problemas asociados y escape	Coeficiente de correlación	,001
		Sig. (bilateral)	,992
		N	82
	A - Promedio general	Coeficiente de correlación	,858***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área básica	Coeficiente de correlación	,570***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área tecnocreativa	Coeficiente de correlación	,563***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área	Coeficiente de	,530***

	comunicativa	correlación	
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área social humana	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	.
		N	94
	A - Promedio área corporal	Coeficiente de correlación	,279**
		Sig. (bilateral)	,006
		N	94

Correlaciones

			A - Promedio área corporal
Rho de Spearman	ADITEC V - Juego compulsivo	Coeficiente de correlación	-,046
		Sig. (bilateral)	,683
		N	82
	ADITEC V - Abstinencia	Coeficiente de correlación	-,183
		Sig. (bilateral)	,099
		N	82
	ADITEC V - Tolerancia e interferencia	Coeficiente de correlación	-,009
		Sig. (bilateral)	,936
		N	82
	ADITEC V - Problemas asociados y escape	Coeficiente de correlación	-,031
		Sig. (bilateral)	,779
		N	82
	A - Promedio general	Coeficiente de correlación	,348***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área básica	Coeficiente de correlación	,156
		Sig. (bilateral)	,134
		N	94
	A - Promedio área	Coeficiente de	,324**

	tecnocreativa	correlación	
		Sig. (bilateral)	,001
		N	94
	A - Promedio área comunicativa	Coeficiente de correlación	,085
		Sig. (bilateral)	,417
		N	94
	A - Promedio área social humana	Coeficiente de correlación	,279**
		Sig. (bilateral)	,006
		N	94
	A - Promedio área corporal	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	.
		N	94

***. La correlación es significativa al nivel de 0,001 (bilateral).

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

Rho de Spearman Correlaciones **Muy positivo:** *(Ninguno)*

Positivo: *(ADITEC V - Juego compulsivo <---> ADITEC V - Abstinencia), (ADITEC V - Juego compulsivo <---> ADITEC V - Tolerancia e interferencia), (ADITEC V - Juego compulsivo <---> ADITEC V - Problemas asociados y escape), (ADITEC V - Abstinencia <---> ADITEC V - Tolerancia e interferencia), (ADITEC V - Abstinencia <---> ADITEC V - Problemas asociados y escape), (ADITEC V - Tolerancia e interferencia <---> ADITEC V - Problemas asociados y escape), (ADITEC V - Tolerancia e interferencia <---> A - Promedio área social humana), (ADITEC V - Problemas asociados y escape <---> A - Promedio área básica), (ADITEC V - Problemas asociados y escape <---> A - Promedio área social humana), (A - Promedio general <---> A - Promedio área básica), (A - Promedio general <---> A - Promedio área tecnocreativa), (A - Promedio general <---> A - Promedio área comunicativa), (A - Promedio general <---> A - Promedio área social humana), (A - Promedio general <---> A - Promedio área corporal), (A - Promedio área básica <---> A - Promedio área tecnocreativa), (A - Promedio área básica <---> A - Promedio área comunicativa), (A - Promedio área básica <---> A - Promedio área social humana), (A - Promedio área básica <---> A - Promedio área corporal), (A - Promedio área tecnocreativa <---> A - Promedio área comunicativa), (A - Promedio área tecnocreativa <---> A - Promedio área social humana), (A - Promedio área tecnocreativa <---> A - Promedio*

área corporal), (A - Promedio área comunicativa <---> A - Promedio área social humana), (A - Promedio área comunicativa <---> A - Promedio área corporal), (A - Promedio área social humana <---> A - Promedio área corporal) **Sin correlación lineal:** *(Ninguno)* **Negativo:** *(ADITEC V - Juego compulsivo <---> A - Promedio general), (ADITEC V - Juego compulsivo <---> A - Promedio área básica), (ADITEC V - Juego compulsivo <---> A - Promedio área tecnocreativa), (ADITEC V - Juego compulsivo <---> A - Promedio área comunicativa), (ADITEC V - Juego compulsivo <---> A - Promedio área social humana), (ADITEC V - Juego compulsivo <---> A - Promedio área corporal), (ADITEC V - Abstinencia <---> A - Promedio general), (ADITEC V - Abstinencia <---> A - Promedio área básica), (ADITEC V - Abstinencia <---> A - Promedio área tecnocreativa), (ADITEC V - Abstinencia <---> A - Promedio área comunicativa), (ADITEC V - Abstinencia <---> A - Promedio área social humana), (ADITEC V - Abstinencia <---> A - Promedio área corporal), (ADITEC V - Tolerancia e interferencia <---> A - Promedio general), (ADITEC V - Tolerancia e interferencia <---> A - Promedio área básica), (ADITEC V - Tolerancia e interferencia <---> A - Promedio área tecnocreativa), (ADITEC V - Tolerancia e interferencia <---> A - Promedio área comunicativa), (ADITEC V - Tolerancia e interferencia <---> A - Promedio área corporal), (ADITEC V - Problemas asociados y escape <---> A - Promedio general), (ADITEC V - Problemas asociados y escape <---> A - Promedio área tecnocreativa), (ADITEC V - Problemas asociados y escape <---> A - Promedio área comunicativa), (ADITEC V - Problemas asociados y escape <---> A - Promedio área corporal)* **Muy negativo:** *(Ninguno)Nota: La Ayuda curada se calcula a partir de los valores reales de las celdas, no de los valores formateados.*

Correlaciones no paramétricas

Notas

Salida creada	22-JUN-2026 16:28:25
Comentarios	

Entrada	Datos	D:\Maestria 2026-1\Base de Datos SSPS.sav
	Conjunto de datos activo	ConjuntoDatos1
	Filtro	<ninguno>
	Ponderación	<ninguno>
	Segmentar archivo	<ninguno>
	N de filas en el archivo de datos de trabajo	94
Manejo de valores perdidos	Definición de perdidos	Los valores perdidos definidos por el usuario se tratan como perdidos.
	Casos utilizados	Las estadísticas para cada par de variables se basan en todos los casos con datos válidos para dicho par.
Sintaxis		NONPAR CORR /VARIABLES=APRGENE APRBASI APRTECR APRCOMU APRSOHU APRCORP APRAPAD APRCOMP /PRINT=SPEARMAN TWOTAIL NOSIG FULL /MISSING=PAIRWISE.
Recursos	Tiempo de procesador	00:00:00,00
	Tiempo transcurrido	00:00:00,01
	Número de casos permitidos	285975 casos[a]

a. Se basa en la disponibilidad de la memoria del espacio de trabajo

Correlaciones

			A - Promedio general
Rho de Spearman	A - Promedio general	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	.
		N	94
	A - Promedio área básica	Coeficiente de	,792***

		correlación	
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área tecnocreativa	Coeficiente de correlación	,788***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área comunicativa	Coeficiente de correlación	,742***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área social humana	Coeficiente de correlación	,858***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área corporal	Coeficiente de correlación	,348***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	Promedio acompañamiento de padres	Coeficiente de correlación	,624***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	Promedio comportamiento escolar	Coeficiente de correlación	,659***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94

Correlaciones

			A - Promedio área básica
Rho de Spearman	A - Promedio general	Coeficiente de correlación	,792***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área básica	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	.
		N	94
	A - Promedio área	Coeficiente de	,575***

	tecnocreativa	correlación	
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área comunicativa	Coeficiente de correlación	,692***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área social humana	Coeficiente de correlación	,570***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área corporal	Coeficiente de correlación	,156
		Sig. (bilateral)	,134
		N	94
	Promedio acompañamiento de padres	Coeficiente de correlación	,556***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	Promedio comportamiento escolar	Coeficiente de correlación	,569***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94

Correlaciones

			A - Promedio área tecnocreativa
Rho de Spearman	A - Promedio general	Coeficiente de correlación	,788***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área básica	Coeficiente de correlación	,575***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área tecnocreativa	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	.
		N	94

	A - Promedio área comunicativa	Coeficiente de correlación	,512***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área social humana	Coeficiente de correlación	,563***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área corporal	Coeficiente de correlación	,324**
		Sig. (bilateral)	,001
		N	94
	Promedio acompañamiento de padres	Coeficiente de correlación	,492***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	Promedio comportamiento escolar	Coeficiente de correlación	,500***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94

Correlaciones

			A - Promedio área comunicativa
Rho de Spearman	A - Promedio general	Coeficiente de correlación	,742***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área básica	Coeficiente de correlación	,692***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área tecnocreativa	Coeficiente de correlación	,512***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área comunicativa	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	.

		N	94
	A - Promedio área social humana	Coeficiente de correlación	,530***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área corporal	Coeficiente de correlación	,085
		Sig. (bilateral)	,417
		N	94
	Promedio acompañamiento de padres	Coeficiente de correlación	,401***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	Promedio comportamiento escolar	Coeficiente de correlación	,459***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94

Correlaciones

			A - Promedio área social humana
Rho de Spearman	A - Promedio general	Coeficiente de correlación	,858***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área básica	Coeficiente de correlación	,570***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área tecnocreativa	Coeficiente de correlación	,563***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área comunicativa	Coeficiente de correlación	,530***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área social humana	Coeficiente de correlación	1,000

		Sig. (bilateral)	.
		N	94
	A - Promedio área corporal	Coeficiente de correlación	,279**
		Sig. (bilateral)	,006
		N	94
	Promedio acompañamiento de padres	Coeficiente de correlación	,590***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	Promedio comportamiento escolar	Coeficiente de correlación	,635***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94

Correlaciones

			A - Promedio área corporal
Rho de Spearman	A - Promedio general	Coeficiente de correlación	,348***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área básica	Coeficiente de correlación	,156
		Sig. (bilateral)	,134
		N	94
	A - Promedio área tecnocreativa	Coeficiente de correlación	,324**
		Sig. (bilateral)	,001
		N	94
	A - Promedio área comunicativa	Coeficiente de correlación	,085
		Sig. (bilateral)	,417
		N	94
	A - Promedio área social humana	Coeficiente de correlación	,279**
		Sig. (bilateral)	,006
		N	94
	A - Promedio área corporal	Coeficiente de correlación	1,000

		Sig. (bilateral)	.
		N	94
	Promedio acompañamiento de padres	Coeficiente de correlación	,300**
		Sig. (bilateral)	,003
		N	94
	Promedio comportamiento escolar	Coeficiente de correlación	,205*
		Sig. (bilateral)	,047
		N	94

Correlaciones

			Promedio acompañamiento de padres
Rho de Spearman	A - Promedio general	Coeficiente de correlación	,624***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área básica	Coeficiente de correlación	,556***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área tecnocreativa	Coeficiente de correlación	,492***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área comunicativa	Coeficiente de correlación	,401***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área social humana	Coeficiente de correlación	,590***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área corporal	Coeficiente de correlación	,300**
		Sig. (bilateral)	,003
		N	94
	Promedio	Coeficiente de	1,000

	acompañamiento de padres	correlación	
		Sig. (bilateral)	.
		N	94
	Promedio comportamiento escolar	Coeficiente de correlación	,856***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94

Correlaciones

			Promedio comportamiento escolar
Rho de Spearman	A - Promedio general	Coeficiente de correlación	,659***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área básica	Coeficiente de correlación	,569***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área tecnocreativa	Coeficiente de correlación	,500***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área comunicativa	Coeficiente de correlación	,459***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área social humana	Coeficiente de correlación	,635***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	A - Promedio área corporal	Coeficiente de correlación	,205*
		Sig. (bilateral)	,047
		N	94
	Promedio acompañamiento de padres	Coeficiente de correlación	,856***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94

	Promedio comportamiento escolar	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	.
		N	94

***. La correlación es significativa al nivel de 0,001 (bilateral).

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

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

Rho de Spearman Correlaciones **Muy positivo:** *(Ninguno)*

Positivo: *(A - Promedio general <---> A - Promedio área básica), (A - Promedio general <---> A - Promedio área tecnocreativa), (A - Promedio general <---> A - Promedio área comunicativa), (A - Promedio general <---> A - Promedio área social humana), (A - Promedio general <---> A - Promedio área corporal), (A - Promedio general <---> Promedio acompañamiento de padres), (A - Promedio general <---> Promedio comportamiento escolar), (A - Promedio área básica <---> A - Promedio área tecnocreativa), (A - Promedio área básica <---> A - Promedio área comunicativa), (A - Promedio área básica <---> A - Promedio área social humana), (A - Promedio área básica <---> A - Promedio área corporal), (A - Promedio área básica <---> Promedio acompañamiento de padres), (A - Promedio área básica <---> Promedio comportamiento escolar), (A - Promedio área tecnocreativa <---> A - Promedio área comunicativa), (A - Promedio área tecnocreativa <---> A - Promedio área social humana), (A - Promedio área tecnocreativa <---> A - Promedio área corporal), (A - Promedio área tecnocreativa <---> Promedio acompañamiento de padres), (A - Promedio área tecnocreativa <---> Promedio comportamiento escolar), (A - Promedio área comunicativa <---> A - Promedio área social humana), (A - Promedio área comunicativa <---> A - Promedio área corporal), (A - Promedio área comunicativa <---> Promedio acompañamiento de padres), (A - Promedio área comunicativa <---> Promedio comportamiento escolar), (A - Promedio área social humana <---> A - Promedio área corporal), (A - Promedio área social humana <---> Promedio acompañamiento de padres), (A - Promedio área social humana <---> Promedio comportamiento escolar), (A - Promedio área corporal <---> Promedio acompañamiento de padres), (A - Promedio área corporal <---> Promedio comportamiento escolar), (Promedio acompañamiento de padres <---> Promedio comportamiento escolar)* **Sin**

correlación lineal: *(Ninguno)* **Negativo:** *(Ninguno)*
Muy negativo: *(Ninguno)Nota: La Ayuda curada se calcula a partir de los valores reales de las celdas, no de los valores formateados.*

Correlaciones no paramétricas

Notas

Salida creada		22-JUN-2026 16:40:50
Comentarios		
Entrada	Datos	D:\Maestria 2026-1\Base de Datos SSPS.sav
	Conjunto de datos activo	ConjuntoDatos1
	Filtro	<ninguno>
	Ponderación	<ninguno>
	Segmentar archivo	<ninguno>
	N de filas en el archivo de datos de trabajo	94
Manejo de valores perdidos	Definición de perdidos	Los valores perdidos definidos por el usuario se tratan como perdidos.
	Casos utilizados	Las estadísticas para cada par de variables se basan en todos los casos con datos válidos para dicho par.
Sintaxis		NONPAR CORR /VARIABLES=APRAPAD APRCOMP VPCVTOT JPCTNAR JPCTGRA JPCNGRA /PRINT=SPEARMAN TWOTAIL NOSIG FULL /MISSING=PAIRWISE.
Recursos	Tiempo de procesador	00:00:00,00

	Tiempo transcurrido	00:00:00,00
	Número de casos permitidos	349525 casos[a]

a. Se basa en la disponibilidad de la memoria del espacio de trabajo

Correlaciones

			Promedio acompañamiento de padres
Rho de Spearman	Promedio acompañamiento de padres	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	.
		N	94
	Promedio comportamiento escolar	Coeficiente de correlación	,856***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	ADITEC V - Puntaje total	Coeficiente de correlación	-,024
		Sig. (bilateral)	,833
		N	82
	PIC-J - Total narrativo	Coeficiente de correlación	,168
		Sig. (bilateral)	,112
		N	91
	PIC-J - Total gráfico	Coeficiente de correlación	,074
		Sig. (bilateral)	,488
		N	91
	PIC-J - Total narrativa y gráfica	Coeficiente de correlación	,139
		Sig. (bilateral)	,189
		N	91

Correlaciones

			Promedio comportamiento escolar
Rho de	Promedio	Coeficiente de	,856***

Spearman	acompañamiento de padres	correlación	
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	Promedio comportamiento escolar	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	.
		N	94
	ADITEC V - Puntaje total	Coeficiente de correlación	-,022
		Sig. (bilateral)	,842
		N	82
	PIC-J - Total narrativo	Coeficiente de correlación	,157
		Sig. (bilateral)	,136
		N	91
	PIC-J - Total gráfico	Coeficiente de correlación	,043
		Sig. (bilateral)	,688
		N	91
	PIC-J - Total narrativa y gráfica	Coeficiente de correlación	,146
		Sig. (bilateral)	,167
		N	91

Correlaciones

			ADITEC V - Puntaje total
Rho de Spearman	Promedio acompañamiento de padres	Coeficiente de correlación	-,024
		Sig. (bilateral)	,833
		N	82
	Promedio comportamiento escolar	Coeficiente de correlación	-,022
		Sig. (bilateral)	,842
		N	82
	ADITEC V - Puntaje total	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	.
		N	82
	PIC-J - Total narrativo	Coeficiente de	-,227*

		correlación	
		Sig. (bilateral)	,040
		N	82
	PIC-J - Total gráfico	Coeficiente de correlación	,019
		Sig. (bilateral)	,868
		N	82
	PIC-J - Total narrativa y gráfica	Coeficiente de correlación	-,223*
		Sig. (bilateral)	,044
		N	82

Correlaciones

			PIC-J - Total narrativo
Rho de Spearman	Promedio acompañamiento de padres	Coeficiente de correlación	,168
		Sig. (bilateral)	,112
		N	91
	Promedio comportamiento escolar	Coeficiente de correlación	,157
		Sig. (bilateral)	,136
		N	91
	ADITEC V - Puntaje total	Coeficiente de correlación	-,227*
		Sig. (bilateral)	,040
		N	82
	PIC-J - Total narrativo	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	.
		N	91
	PIC-J - Total gráfico	Coeficiente de correlación	,241*
		Sig. (bilateral)	,022
		N	91
	PIC-J - Total narrativa y gráfica	Coeficiente de correlación	,935***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	91

Correlaciones

			PIC-J - Total gráfico
Rho de Spearman	Promedio acompañamiento de padres	Coeficiente de correlación	,074
		Sig. (bilateral)	,488
		N	91
	Promedio comportamiento escolar	Coeficiente de correlación	,043
		Sig. (bilateral)	,688
		N	91
	ADITEC V - Puntaje total	Coeficiente de correlación	,019
		Sig. (bilateral)	,868
		N	82
	PIC-J - Total narrativo	Coeficiente de correlación	,241*
		Sig. (bilateral)	,022
		N	91
	PIC-J - Total gráfico	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	.
		N	91
	PIC-J - Total narrativa y gráfica	Coeficiente de correlación	,402***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	91

Correlaciones

			PIC-J - Total narrativa y gráfica
Rho de Spearman	Promedio acompañamiento de padres	Coeficiente de correlación	,139
		Sig. (bilateral)	,189
		N	91
	Promedio comportamiento escolar	Coeficiente de correlación	,146
		Sig. (bilateral)	,167
		N	91

	ADITEC V - Puntaje total	Coeficiente de correlación	-,223*
		Sig. (bilateral)	,044
		N	82
	PIC-J - Total narrativo	Coeficiente de correlación	,935***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	91
	PIC-J - Total gráfico	Coeficiente de correlación	,402***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	91
	PIC-J - Total narrativa y gráfica	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	.
		N	91

***. La correlación es significativa al nivel de 0,001 (bilateral).

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

Rho de Spearman Correlaciones **Muy positivo:** *(PIC-J - Total narrativo <---> PIC-J - Total narrativa y gráfica)* **Positivo:** *(Promedio acompañamiento de padres <---> Promedio comportamiento escolar), (Promedio acompañamiento de padres <---> PIC-J - Total narrativo), (Promedio acompañamiento de padres <---> PIC-J - Total gráfico), (Promedio acompañamiento de padres <---> PIC-J - Total narrativa y gráfica), (Promedio comportamiento escolar <---> PIC-J - Total narrativo), (Promedio comportamiento escolar <---> PIC-J - Total gráfico), (Promedio comportamiento escolar <---> PIC-J - Total narrativa y gráfica), (ADITEC V - Puntaje total <---> PIC-J - Total gráfico), (PIC-J - Total narrativo <---> PIC-J - Total gráfico), (PIC-J - Total gráfico <---> PIC-J - Total narrativa y gráfica)* **Sin correlación lineal:** *(Ninguno)* **Negativo:** *(Promedio acompañamiento de padres <---> ADITEC V - Puntaje total), (Promedio comportamiento escolar <---> ADITEC V - Puntaje total), (ADITEC V - Puntaje total <---> PIC-J - Total narrativo), (ADITEC V - Puntaje total <---> PIC-J - Total narrativa y gráfica)* **Muy negativo:** *(Ninguno)Nota: La Ayuda curada se calcula a partir de los valores reales de las celdas, no de los valores formateados.*

Correlaciones no paramétricas

Notas

Salida creada		22-JUN-2026 16:53:41
Comentarios		
Entrada	Datos	D:\Maestria 2026-1\Base de Datos SSPS.sav
	Conjunto de datos activo	ConjuntoDatos1
	Filtro	<ninguno>
	Ponderación	<ninguno>
	Segmentar archivo	<ninguno>
	N de filas en el archivo de datos de trabajo	94
Manejo de valores	Definición de perdidos	Los valores perdidos

perdidos		definidos por el usuario se tratan como perdidos.
	Casos utilizados	Las estadísticas para cada par de variables se basan en todos los casos con datos válidos para dicho par.
Sintaxis		NONPAR CORR /VARIABLES=JPCNFLU JPCNFLE JPCNORI JPCGORI JPCGELA JPCGTIT JPCGDET APRGENE APRBASI APRTECR APRCOMU APRSOHU /PRINT=SPEARMAN TWOTAIL NOSIG FULL /MISSING=PAIRWISE.
Recursos	Tiempo de procesador	00:00:00,03
	Tiempo transcurrido	00:00:00,00
	Número de casos permitidos	209715 casos[a]

a. Se basa en la disponibilidad de la memoria del espacio de trabajo

Correlaciones

			PIC-J - Narrativa fluidez	PIC-J - Narrativa flexibilidad
Rho de Spearman	PIC-J - Narrativa fluidez	Coeficiente de correlación	1,000	,856
		Sig. (bilateral)	.	<,0
		N	91	9
	PIC-J - Narrativa flexibilidad	Coeficiente de correlación	,856***	1,0
		Sig. (bilateral)	<,001	
		N	91	9
	PIC-J - Narrativa originalidad	Coeficiente de correlación	,582***	,611
		Sig. (bilateral)	<,001	<,0

		N	91	9
	PIC-J - Gráfica originalidad	Coeficiente de correlación	,180	,18
		Sig. (bilateral)	,088	,07
		N	91	9
	PIC-J - Gráfica elaboración	Coeficiente de correlación	,118	,12
		Sig. (bilateral)	,264	,23
		N	91	9
	PIC-J - Gráfica títulos	Coeficiente de correlación	-,044	,02
		Sig. (bilateral)	,679	,85
		N	91	9
	PIC-J - Gráfica detalles	Coeficiente de correlación	,115	,08
		Sig. (bilateral)	,279	,42
		N	91	9
	A - Promedio general	Coeficiente de correlación	,384***	,415
		Sig. (bilateral)	<,001	<,00
		N	91	9
	A - Promedio área básica	Coeficiente de correlación	,335**	,411
		Sig. (bilateral)	,001	<,00
		N	91	9
	A - Promedio área tecnocreativa	Coeficiente de correlación	,341***	,345
		Sig. (bilateral)	<,001	<,00
		N	91	9
	A - Promedio área comunicativa	Coeficiente de correlación	,333**	,29
		Sig. (bilateral)	,001	,00
		N	91	9
	A - Promedio área social humana	Coeficiente de correlación	,321**	,340
		Sig. (bilateral)	,002	<,00
		N	91	9

Correlaciones

		PIC-J -	PIC-J -

			Narrativa originalidad	Gráfica originalidad
Rho de Spearman	PIC-J - Narrativa fluidez	Coeficiente de correlación	,582***	,18
		Sig. (bilateral)	<,001	,08
		N	91	9
	PIC-J - Narrativa flexibilidad	Coeficiente de correlación	,611***	,18
		Sig. (bilateral)	<,001	,07
		N	91	9
	PIC-J - Narrativa originalidad	Coeficiente de correlación	1,000	,06
		Sig. (bilateral)	.	,53
		N	91	9
	PIC-J - Gráfica originalidad	Coeficiente de correlación	,065	1,00
		Sig. (bilateral)	,537	
		N	91	9
	PIC-J - Gráfica elaboración	Coeficiente de correlación	,175	,22
		Sig. (bilateral)	,098	,02
		N	91	9
	PIC-J - Gráfica títulos	Coeficiente de correlación	-,012	,1
		Sig. (bilateral)	,913	,28
		N	91	9
	PIC-J - Gráfica detalles	Coeficiente de correlación	,145	-,0
		Sig. (bilateral)	,170	,8
		N	91	9
	A - Promedio general	Coeficiente de correlación	,264*	,1
		Sig. (bilateral)	,011	,2
		N	91	9
	A - Promedio área básica	Coeficiente de correlación	,149	,12
		Sig. (bilateral)	,160	,24
		N	91	9
	A - Promedio área tecnocreativa	Coeficiente de correlación	,169	,02
		Sig. (bilateral)	,109	,8

		N	91	9
	A - Promedio área comunicativa	Coeficiente de correlación	,068	,15
		Sig. (bilateral)	,524	,14
		N	91	9
	A - Promedio área social humana	Coeficiente de correlación	,267*	,14
		Sig. (bilateral)	,011	,15
		N	91	9

Correlaciones

			PIC-J - Gráfica elaboración	PIC-J - Gráfica título
Rho de Spearman	PIC-J - Narrativa fluidez	Coeficiente de correlación	,118	-,04
		Sig. (bilateral)	,264	,67
		N	91	9
	PIC-J - Narrativa flexibilidad	Coeficiente de correlación	,126	,02
		Sig. (bilateral)	,234	,85
		N	91	9
	PIC-J - Narrativa originalidad	Coeficiente de correlación	,175	-,01
		Sig. (bilateral)	,098	,91
		N	91	9
	PIC-J - Gráfica originalidad	Coeficiente de correlación	,229*	,11
		Sig. (bilateral)	,029	,28
		N	91	9
	PIC-J - Gráfica elaboración	Coeficiente de correlación	1,000	,17
		Sig. (bilateral)	.	,09
		N	91	9
	PIC-J - Gráfica títulos	Coeficiente de correlación	,175	1,00
		Sig. (bilateral)	,097	
		N	91	9
	PIC-J - Gráfica detalles	Coeficiente de correlación	,188	,16

		Sig. (bilateral)	,074	,1
		N	91	
	A - Promedio general	Coeficiente de correlación	,230*	,15
		Sig. (bilateral)	,028	,15
		N	91	
	A - Promedio área básica	Coeficiente de correlación	,154	,19
		Sig. (bilateral)	,146	,06
		N	91	
	A - Promedio área tecnocreativa	Coeficiente de correlación	,183	,13
		Sig. (bilateral)	,083	,22
		N	91	
	A - Promedio área comunicativa	Coeficiente de correlación	,070	,10
		Sig. (bilateral)	,508	,34
		N	91	
	A - Promedio área social humana	Coeficiente de correlación	,229*	,10
		Sig. (bilateral)	,029	,32
		N	91	

Correlaciones

			PIC-J - Gráfica detalles	A - Promedi general
Rho de Spearman	PIC-J - Narrativa fluidez	Coeficiente de correlación	,115	,384
		Sig. (bilateral)	,279	<,0
		N	91	
	PIC-J - Narrativa flexibilidad	Coeficiente de correlación	,086	,415
		Sig. (bilateral)	,420	<,0
		N	91	
	PIC-J - Narrativa originalidad	Coeficiente de correlación	,145	,26
		Sig. (bilateral)	,170	,0
		N	91	
	PIC-J - Gráfica	Coeficiente de	-,017	,1

	originalidad	correlación		
		Sig. (bilateral)	,874	,2
		N	91	
	PIC-J - Gráfica elaboración	Coeficiente de correlación	,188	,23
		Sig. (bilateral)	,074	,0
		N	91	
	PIC-J - Gráfica títulos	Coeficiente de correlación	,165	,1
		Sig. (bilateral)	,118	,1
		N	91	
	PIC-J - Gráfica detalles	Coeficiente de correlación	1,000	,1
		Sig. (bilateral)	.	,1
		N	91	
	A - Promedio general	Coeficiente de correlación	,158	1,0
		Sig. (bilateral)	,135	
		N	91	
	A - Promedio área básica	Coeficiente de correlación	-,062	,792
		Sig. (bilateral)	,562	<,0
		N	91	
	A - Promedio área tecnocreativa	Coeficiente de correlación	,120	,788
		Sig. (bilateral)	,258	<,0
		N	91	
	A - Promedio área comunicativa	Coeficiente de correlación	,068	,742
		Sig. (bilateral)	,521	<,0
		N	91	
	A - Promedio área social humana	Coeficiente de correlación	,195	,858
		Sig. (bilateral)	,064	<,0
		N	91	

Correlaciones

		A - Promedio área básica	A - Promedi área tecnocreativ

Rho de Spearman	PIC-J - Narrativa fluidez	Coeficiente de correlación	,335**	,341
		Sig. (bilateral)	,001	<,0
		N	91	
	PIC-J - Narrativa flexibilidad	Coeficiente de correlación	,411***	,345
		Sig. (bilateral)	<,001	<,0
		N	91	
	PIC-J - Narrativa originalidad	Coeficiente de correlación	,149	,1
		Sig. (bilateral)	,160	,1
		N	91	
	PIC-J - Gráfica originalidad	Coeficiente de correlación	,122	,0
		Sig. (bilateral)	,249	,8
		N	91	
	PIC-J - Gráfica elaboración	Coeficiente de correlación	,154	,1
		Sig. (bilateral)	,146	,0
		N	91	
	PIC-J - Gráfica títulos	Coeficiente de correlación	,197	,1
		Sig. (bilateral)	,061	,2
		N	91	
	PIC-J - Gráfica detalles	Coeficiente de correlación	-,062	,1
		Sig. (bilateral)	,562	,2
		N	91	
	A - Promedio general	Coeficiente de correlación	,792***	,788
		Sig. (bilateral)	<,001	<,0
		N	94	
	A - Promedio área básica	Coeficiente de correlación	1,000	,575
		Sig. (bilateral)	.	<,0
		N	94	
	A - Promedio área tecnocreativa	Coeficiente de correlación	,575***	1,0
		Sig. (bilateral)	<,001	
		N	94	

	A - Promedio área comunicativa	Coeficiente de correlación	,692***	,512
		Sig. (bilateral)	<,001	<,0
		N	94	9
	A - Promedio área social humana	Coeficiente de correlación	,570***	,563
		Sig. (bilateral)	<,001	<,0
		N	94	9

Correlaciones

			A - Promedio área comunicativa	A - Promedi área social humana
Rho de Spearman	PIC-J - Narrativa fluidez	Coeficiente de correlación	,333**	,32
		Sig. (bilateral)	,001	,0
		N	91	9
	PIC-J - Narrativa flexibilidad	Coeficiente de correlación	,291**	,340
		Sig. (bilateral)	,005	<,0
		N	91	9
	PIC-J - Narrativa originalidad	Coeficiente de correlación	,068	,26
		Sig. (bilateral)	,524	,0
		N	91	9
	PIC-J - Gráfica originalidad	Coeficiente de correlación	,153	,1
		Sig. (bilateral)	,149	,1
		N	91	9
	PIC-J - Gráfica elaboración	Coeficiente de correlación	,070	,22
		Sig. (bilateral)	,508	,0
		N	91	9
	PIC-J - Gráfica títulos	Coeficiente de correlación	,100	,1
		Sig. (bilateral)	,344	,3
		N	91	9
	PIC-J - Gráfica detalles	Coeficiente de correlación	,068	,1
		Sig. (bilateral)	,521	,0

		N	91	9
	A - Promedio general	Coeficiente de correlación	,742***	,858
		Sig. (bilateral)	<,001	<,0
		N	94	9
	A - Promedio área básica	Coeficiente de correlación	,692***	,570
		Sig. (bilateral)	<,001	<,0
		N	94	9
	A - Promedio área tecnocreativa	Coeficiente de correlación	,512***	,563
		Sig. (bilateral)	<,001	<,0
		N	94	9
	A - Promedio área comunicativa	Coeficiente de correlación	1,000	,530
		Sig. (bilateral)	.	<,0
		N	94	9
	A - Promedio área social humana	Coeficiente de correlación	,530***	1,0
		Sig. (bilateral)	<,001	
		N	94	9

***. La correlación es significativa al nivel de 0,001 (bilateral).

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

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

Rho de Spearman Correlaciones **Muy positivo:** *(Ninguno)*

Positivo: *(PIC-J - Narrativa fluidez <---> PIC-J - Narrativa flexibilidad), (PIC-J - Narrativa fluidez <---> PIC-J - Narrativa originalidad), (PIC-J - Narrativa fluidez <---> PIC-J - Gráfica originalidad), (PIC-J - Narrativa fluidez <---> PIC-J - Gráfica elaboración), (PIC-J - Narrativa fluidez <---> PIC-J - Gráfica detalles), (PIC-J - Narrativa fluidez <---> A - Promedio general), (PIC-J - Narrativa fluidez <---> A - Promedio área básica), (PIC-J - Narrativa fluidez <---> A - Promedio área tecnocreativa), (PIC-J - Narrativa fluidez <---> A - Promedio área comunicativa), (PIC-J - Narrativa fluidez <---> A - Promedio área social humana), (PIC-J - Narrativa flexibilidad <---> PIC-J - Narrativa originalidad), (PIC-J - Narrativa flexibilidad <---> PIC-J - Gráfica originalidad), (PIC-J - Narrativa flexibilidad <---> PIC-J - Gráfica elaboración), (PIC-J - Narrativa flexibilidad <---> PIC-J - Gráfica títulos), (PIC-J - Narrativa flexibilidad <---> PIC-J - Gráfica detalles), (PIC-J - Narrativa flexibilidad <---> A - Promedio general), (PIC-J - Narrativa flexibilidad <---> A -*

Promedio área básica), (PIC-J - Narrativa flexibilidad <---> A - Promedio área tecnocreativa), (PIC-J - Narrativa flexibilidad <---> A - Promedio área comunicativa), (PIC-J - Narrativa flexibilidad <---> A - Promedio área social humana), (PIC-J - Narrativa originalidad <---> PIC-J - Gráfica originalidad), (PIC-J - Narrativa originalidad <---> PIC-J - Gráfica elaboración), (PIC-J - Narrativa originalidad <---> PIC-J - Gráfica detalles), (PIC-J - Narrativa originalidad <---> A - Promedio general), (PIC-J - Narrativa originalidad <---> A - Promedio área básica), (PIC-J - Narrativa originalidad <---> A - Promedio área tecnocreativa), (PIC-J - Narrativa originalidad <---> A - Promedio área comunicativa), (PIC-J - Narrativa originalidad <---> A - Promedio área social humana), (PIC-J - Gráfica originalidad <---> PIC-J - Gráfica elaboración), (PIC-J - Gráfica originalidad <---> PIC-J - Gráfica títulos), (PIC-J - Gráfica originalidad <---> A - Promedio general), (PIC-J - Gráfica originalidad <---> A - Promedio área básica), (PIC-J - Gráfica originalidad <---> A - Promedio área tecnocreativa), (PIC-J - Gráfica originalidad <---> A - Promedio área comunicativa), (PIC-J - Gráfica originalidad <---> A - Promedio área social humana), (PIC-J - Gráfica elaboración <---> PIC-J - Gráfica títulos), (PIC-J - Gráfica elaboración <---> PIC-J - Gráfica detalles), (PIC-J - Gráfica elaboración <---> A - Promedio general), (PIC-J - Gráfica elaboración <---> A - Promedio área básica), (PIC-J - Gráfica elaboración <---> A - Promedio área tecnocreativa), (PIC-J - Gráfica elaboración <---> A - Promedio área comunicativa), (PIC-J - Gráfica elaboración <---> A - Promedio área social humana), (PIC-J - Gráfica títulos <---> PIC-J - Gráfica detalles), (PIC-J - Gráfica títulos <---> A - Promedio general), (PIC-J - Gráfica títulos <---> A - Promedio área básica), (PIC-J - Gráfica títulos <---> A - Promedio área tecnocreativa), (PIC-J - Gráfica títulos <---> A - Promedio área comunicativa), (PIC-J - Gráfica títulos <---> A - Promedio área social humana), (PIC-J - Gráfica detalles <---> A - Promedio general), (PIC-J - Gráfica detalles <---> A - Promedio área tecnocreativa), (PIC-J - Gráfica detalles <---> A - Promedio área comunicativa), (PIC-J - Gráfica detalles <---> A - Promedio área social humana), (A - Promedio general <---> A - Promedio área básica), (A - Promedio general <---> A - Promedio área tecnocreativa), (A - Promedio general <---> A - Promedio área comunicativa), (A - Promedio general <---> A - Promedio área social humana), (A - Promedio área básica <---> A - Promedio área tecnocreativa), (A - Promedio área básica <-

--> A - Promedio área comunicativa), (A - Promedio área básica <---> A - Promedio área social humana), (A - Promedio área tecnocreativa <---> A - Promedio área comunicativa), (A - Promedio área tecnocreativa <---> A - Promedio área social humana), (A - Promedio área comunicativa <---> A - Promedio área social humana) **Sin correlación lineal:** *(Ninguno)* **Negativo:** *(PIC-J - Narrativa fluidez <---> PIC-J - Gráfica títulos), (PIC-J - Narrativa originalidad <---> PIC-J - Gráfica títulos), (PIC-J - Gráfica originalidad <---> PIC-J - Gráfica detalles), (PIC-J - Gráfica detalles <---> A - Promedio área básica)* **Muy negativo:** *(Ninguno)Nota: La Ayuda curada se calcula a partir de los valores reales de las celdas, no de los valores formateados.*

Correlaciones no paramétricas

Notas

Salida creada		22-JUN-2026 17:02:07
Comentarios		
Entrada	Datos	D:\Maestria 2026-1\Base de Datos SSPS.sav
	Conjunto de datos activo	ConjuntoDatos1
	Filtro	<ninguno>
	Ponderación	<ninguno>
	Segmentar archivo	<ninguno>
	N de filas en el archivo de datos de trabajo	94
Manejo de valores perdidos	Definición de perdidos	Los valores perdidos definidos por el usuario se tratan como perdidos.
	Casos utilizados	Las estadísticas para cada par de variables se basan en todos los casos con datos válidos para dicho par.
Sintaxis		NONPAR CORR

		/VARIABLES=MPCTOTA APRGENE APRAPAD APRCOMP JPCNGRA JPCTNAR JPCTGRA /PRINT=SPEARMAN TWOTAIL NOSIG FULL /MISSING=PAIRWISE.
Recursos	Tiempo de procesador	00:00:00,02
	Tiempo transcurrido	00:00:00,00
	Número de casos permitidos	314572 casos[a]

a. Se basa en la disponibilidad de la memoria del espacio de trabajo

Correlaciones

			ADITEC M - Puntaje total
Rho de Spearman	ADITEC M - Puntaje total	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	.
		N	90
	A - Promedio general	Coeficiente de correlación	-,138
		Sig. (bilateral)	,194
		N	90
	Promedio acompañamiento de padres	Coeficiente de correlación	-,113
		Sig. (bilateral)	,291
		N	90
	Promedio comportamiento escolar	Coeficiente de correlación	-,120
		Sig. (bilateral)	,259
		N	90
	PIC-J - Total narrativa y gráfica	Coeficiente de correlación	-,246*
		Sig. (bilateral)	,019
		N	90
	PIC-J - Total narrativo	Coeficiente de correlación	-,254*
		Sig. (bilateral)	,016

		N	90
	PIC-J - Total gráfico	Coeficiente de correlación	-,063
		Sig. (bilateral)	,555
		N	90

Correlaciones

			A - Promedio general
Rho de Spearman	ADITEC M - Puntaje total	Coeficiente de correlación	-,138
		Sig. (bilateral)	,194
		N	90
	A - Promedio general	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	.
		N	94
	Promedio acompañamiento de padres	Coeficiente de correlación	,624***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	Promedio comportamiento escolar	Coeficiente de correlación	,659***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	PIC-J - Total narrativa y gráfica	Coeficiente de correlación	,429***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	91
	PIC-J - Total narrativo	Coeficiente de correlación	,369***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	91
	PIC-J - Total gráfico	Coeficiente de correlación	,247*
		Sig. (bilateral)	,018
		N	91

Correlaciones

			Promedio acompañamiento de padres
Rho de Spearman	ADITEC M - Puntaje total	Coeficiente de correlación	-,113
		Sig. (bilateral)	,291
		N	90
	A - Promedio general	Coeficiente de correlación	,624***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	Promedio acompañamiento de padres	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	.
		N	94
	Promedio comportamiento escolar	Coeficiente de correlación	,856***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	PIC-J - Total narrativa y gráfica	Coeficiente de correlación	,139
		Sig. (bilateral)	,189
		N	91
	PIC-J - Total narrativo	Coeficiente de correlación	,168
		Sig. (bilateral)	,112
		N	91
	PIC-J - Total gráfico	Coeficiente de correlación	,074
		Sig. (bilateral)	,488
		N	91

Correlaciones

			Promedio comportamiento escolar
Rho de Spearman	ADITEC M - Puntaje total	Coeficiente de correlación	-,120
		Sig. (bilateral)	,259
		N	90

	A - Promedio general	Coeficiente de correlación	,659***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	Promedio acompañamiento de padres	Coeficiente de correlación	,856***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	94
	Promedio comportamiento escolar	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	.
		N	94
	PIC-J - Total narrativa y gráfica	Coeficiente de correlación	,146
		Sig. (bilateral)	,167
		N	91
	PIC-J - Total narrativo	Coeficiente de correlación	,157
		Sig. (bilateral)	,136
		N	91
	PIC-J - Total gráfico	Coeficiente de correlación	,043
		Sig. (bilateral)	,688
		N	91

Correlaciones

			PIC-J - Total narrativa y gráfica
Rho de Spearman	ADITEC M - Puntaje total	Coeficiente de correlación	-,246*
		Sig. (bilateral)	,019
		N	90
	A - Promedio general	Coeficiente de correlación	,429***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	91
	Promedio acompañamiento de padres	Coeficiente de correlación	,139
		Sig. (bilateral)	,189

		N	91
	Promedio comportamiento escolar	Coeficiente de correlación	,146
		Sig. (bilateral)	,167
		N	91
	PIC-J - Total narrativa y gráfica	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	.
		N	91
	PIC-J - Total narrativo	Coeficiente de correlación	,935***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	91
	PIC-J - Total gráfico	Coeficiente de correlación	,402***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	91

Correlaciones

			PIC-J - Total narrativo
Rho de Spearman	ADITEC M - Puntaje total	Coeficiente de correlación	-,254*
		Sig. (bilateral)	,016
		N	90
	A - Promedio general	Coeficiente de correlación	,369***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	91
	Promedio acompañamiento de padres	Coeficiente de correlación	,168
		Sig. (bilateral)	,112
		N	91
	Promedio comportamiento escolar	Coeficiente de correlación	,157
		Sig. (bilateral)	,136
		N	91
	PIC-J - Total narrativa y gráfica	Coeficiente de correlación	,935***
		Sig. (bilateral)	<,001

		N	91
	PIC-J - Total narrativo	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	.
		N	91
	PIC-J - Total gráfico	Coeficiente de correlación	,241*
		Sig. (bilateral)	,022
		N	91

Correlaciones

			PIC-J - Total gráfico
Rho de Spearman	ADITEC M - Puntaje total	Coeficiente de correlación	-,063
		Sig. (bilateral)	,555
		N	90
	A - Promedio general	Coeficiente de correlación	,247*
		Sig. (bilateral)	,018
		N	91
	Promedio acompañamiento de padres	Coeficiente de correlación	,074
		Sig. (bilateral)	,488
		N	91
	Promedio comportamiento escolar	Coeficiente de correlación	,043
		Sig. (bilateral)	,688
		N	91
	PIC-J - Total narrativa y gráfica	Coeficiente de correlación	,402***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	91
	PIC-J - Total narrativo	Coeficiente de correlación	,241*
		Sig. (bilateral)	,022
		N	91
	PIC-J - Total gráfico	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	.

N	91

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

***. La correlación es significativa al nivel de 0,001 (bilateral).

Rho de Spearman Correlaciones **Muy positivo:** *(PIC-J - Total narrativa y gráfica <---> PIC-J - Total narrativo)*

Positivo: *(A - Promedio general <---> Promedio acompañamiento de padres), (A - Promedio general <---> Promedio comportamiento escolar), (A - Promedio general <---> PIC-J - Total narrativa y gráfica), (A - Promedio general <---> PIC-J - Total narrativo), (A - Promedio general <---> PIC-J - Total gráfico), (Promedio acompañamiento de padres <---> Promedio comportamiento escolar), (Promedio acompañamiento de padres <---> PIC-J - Total narrativa y gráfica), (Promedio*

acompañamiento de padres <---> PIC-J - Total narrativo), (Promedio acompañamiento de padres <---> PIC-J - Total gráfico), (Promedio comportamiento escolar <---> PIC-J - Total narrativa y gráfica), (Promedio comportamiento escolar <---> PIC-J - Total narrativo), (Promedio comportamiento escolar <---> PIC-J - Total gráfico), (PIC-J - Total narrativa y gráfica <---> PIC-J - Total gráfico), (PIC-J - Total narrativo <---> PIC-J - Total gráfico) **Sin correlación lineal:** *(Ninguno)* **Negativo:** *(ADITEC M - Puntaje total <---> A - Promedio general), (ADITEC M - Puntaje total <---> Promedio acompañamiento de padres), (ADITEC M - Puntaje total <---> Promedio comportamiento escolar), (ADITEC M - Puntaje total <---> PIC-J - Total narrativa y gráfica), (ADITEC M - Puntaje total <---> PIC-J - Total narrativo), (ADITEC M - Puntaje total <---> PIC-J - Total gráfico)* **Muy negativo:** *(Ninguno)Nota: La Ayuda curada se calcula a partir de los valores reales de las celdas, no de los valores formateados.*

```
Data written to D:\Maestria 2026-1\Base de Datos SSPS1.xlsx.
48 variables and 94 cases written to range: SPSS.
Variable: IDECURS            Type: Number   Width:    4   Dec:
0
Variable: IDESTUD            Type: Number   Width:    4   Dec:
0
Variable: ACAQUIM            Type: Number   Width:    4   Dec:
1
Variable: ACABIOL            Type: Number   Width:    4   Dec:
1
Variable: ACAFISI            Type: Number   Width:    4   Dec:
1
Variable: ACASOCI            Type: Number   Width:    4   Dec:
1
Variable: ACACCIU            Type: Number   Width:    4   Dec:
1
Variable: ACAALGE            Type: Number   Width:    4   Dec:
1
Variable: ACAPLOG            Type: Number   Width:    4   Dec:
1
Variable: ACALCAS            Type: Number   Width:    4   Dec:
1
Variable: ACAIEXT            Type: Number   Width:    4   Dec:
```

1
Variable: ACALECT Type: Number Width: 4 Dec:
1
Variable: ACAEMPR Type: Number Width: 4 Dec:
1
Variable: ACAARTS Type: Number Width: 4 Dec:
1
Variable: ACARELI Type: Number Width: 4 Dec:
1
Variable: ACAETIC Type: Number Width: 4 Dec:
1
Variable: ACAEDFI Type: Number Width: 4 Dec:
1
Variable: ACAINFO Type: Number Width: 4 Dec:
1
Variable: ACAAPAD Type: Number Width: 4 Dec:
1
Variable: ACACOMP Type: Number Width: 4 Dec:
1
Variable: APRGENE Type: Number Width: 4 Dec:
1
Variable: APRBASI Type: Number Width: 4 Dec:
1
Variable: APRTECR Type: Number Width: 4 Dec:
1
Variable: APRCOMU Type: Number Width: 4 Dec:
1
Variable: APRSOHU Type: Number Width: 4 Dec:
1
Variable: APRCORP Type: Number Width: 4 Dec:
1
Variable: APRAPAD Type: Number Width: 4 Dec:
1
Variable: APRCOMP Type: Number Width: 4 Dec:
1
Variable: VPCJCOM Type: Number Width: 4 Dec:
0
Variable: VPCABST Type: Number Width: 4 Dec:
0
Variable: VPCTOIN Type: Number Width: 4 Dec:
0
Variable: VPCPAES Type: Number Width: 4 Dec:
0
Variable: VPCVTOT Type: Number Width: 4 Dec:

0
Variable: JPCNFLU Type: Number Width: 4 Dec:
0
Variable: JPCNFLE Type: Number Width: 4 Dec:
0
Variable: JPCNORI Type: Number Width: 4 Dec:
0
Variable: JPCGORI Type: Number Width: 4 Dec:
0
Variable: JPCGELA Type: Number Width: 4 Dec:
0
Variable: JPCGTIT Type: Number Width: 4 Dec:
0
Variable: JPCGDET Type: Number Width: 4 Dec:
0
Variable: JPCTNAR Type: Number Width: 4 Dec:
0
Variable: JPCTGRA Type: Number Width: 4 Dec:
0
Variable: JPCNGRA Type: Number Width: 4 Dec:
0
Variable: MPCTOAB Type: Number Width: 4 Dec:
0
Variable: MPCCTIM Type: Number Width: 4 Dec:
0
Variable: MPCPRGA Type: Number Width: 4 Dec:
0
Variable: MPCABUS Type: Number Width: 4 Dec:
0
Variable: MPCTOTA Type: Number Width: 4 Dec:
0

Data written to D:\Maestria 2026-1\Base de Datos
SSPS1302026.xlsx.
48 variables and 94 cases written to range: SPSS.
Variable: IDECURS Type: Number Width: 4 Dec:
0
Variable: IDESTUD Type: Number Width: 4 Dec:
0
Variable: ACAQUIM Type: Number Width: 4 Dec:
1
Variable: ACABIOL Type: Number Width: 4 Dec:

1
Variable: ACAFISI Type: Number Width: 4 Dec:
1
Variable: ACASOCI Type: Number Width: 4 Dec:
1
Variable: ACACCIU Type: Number Width: 4 Dec:
1
Variable: ACAALGE Type: Number Width: 4 Dec:
1
Variable: ACAPLOG Type: Number Width: 4 Dec:
1
Variable: ACALCAS Type: Number Width: 4 Dec:
1
Variable: ACAIEXT Type: Number Width: 4 Dec:
1
Variable: ACALECT Type: Number Width: 4 Dec:
1
Variable: ACAEMPR Type: Number Width: 4 Dec:
1
Variable: ACAARTS Type: Number Width: 4 Dec:
1
Variable: ACARELI Type: Number Width: 4 Dec:
1
Variable: ACAETIC Type: Number Width: 4 Dec:
1
Variable: ACAEDFI Type: Number Width: 4 Dec:
1
Variable: ACAINFO Type: Number Width: 4 Dec:
1
Variable: ACAAPAD Type: Number Width: 4 Dec:
1
Variable: ACACOMP Type: Number Width: 4 Dec:
1
Variable: APRGENE Type: Number Width: 4 Dec:
1
Variable: APRBASI Type: Number Width: 4 Dec:
1
Variable: APRTECR Type: Number Width: 4 Dec:
1
Variable: APRCOMU Type: Number Width: 4 Dec:
1
Variable: APRSOHU Type: Number Width: 4 Dec:
1
Variable: APRCORP Type: Number Width: 4 Dec:

1
Variable: APRAPAD Type: Number Width: 4 Dec:
1
Variable: APRCOMP Type: Number Width: 4 Dec:
1
Variable: VPCJCOM Type: Number Width: 4 Dec:
0
Variable: VPCABST Type: Number Width: 4 Dec:
0
Variable: VPCTOIN Type: Number Width: 4 Dec:
0
Variable: VPCPAES Type: Number Width: 4 Dec:
0
Variable: VPCVTOT Type: Number Width: 4 Dec:
0
Variable: JPCNFLU Type: Number Width: 4 Dec:
0
Variable: JPCNFLE Type: Number Width: 4 Dec:
0
Variable: JPCNORI Type: Number Width: 4 Dec:
0
Variable: JPCGORI Type: Number Width: 4 Dec:
0
Variable: JPCGELA Type: Number Width: 4 Dec:
0
Variable: JPCGTIT Type: Number Width: 4 Dec:
0
Variable: JPCGDET Type: Number Width: 4 Dec:
0
Variable: JPCTNAR Type: Number Width: 4 Dec:
0
Variable: JPCTGRA Type: Number Width: 4 Dec:
0
Variable: JPCNGRA Type: Number Width: 4 Dec:
0
Variable: MPCTOAB Type: Number Width: 4 Dec:
0
Variable: MPCCTIM Type: Number Width: 4 Dec:
0
Variable: MPCPRGA Type: Number Width: 4 Dec:
0
Variable: MPCABUS Type: Number Width: 4 Dec:
0
Variable: MPCTOTA Type: Number Width: 4 Dec:

0

Correlaciones no paramétricas

Notas

Salida creada		02-JUL-2026 22:16:09
Comentarios		
Entrada	Datos	D:\Maestria 2026-1\Base de Datos SSPS1.sav
	Conjunto de datos activo	ConjuntoDatos1
	Filtro	<ninguno>
	Ponderación	<ninguno>
	Segmentar archivo	<ninguno>
	N de filas en el archivo de datos de trabajo	94
Manejo de valores perdidos	Definición de perdidos	Los valores perdidos definidos por el usuario se tratan como perdidos.
	Casos utilizados	Las estadísticas para cada par de variables se basan en todos los casos con datos válidos para dicho par.
Sintaxis		NONPAR CORR /VARIABLES=ACAPLOG ACALCAS ACALECT ACAEMPR ACAARTS ACAINFO JPCNFLU JPCNFLE JPCNORI JPCGORI JPCGELA JPCGTIT JPCGDET JPCTNAR JPCTGRA JPCNGRA /PRINT=SPEARMAN TWOTAIL NOSIG FULL /CI METHOD(FHP)

		CILEVEL(95) /MISSING=PAIRWISE.
Recursos	Tiempo de procesador	00:00:00,05
	Tiempo transcurrido	00:00:00,03
	Número de casos permitidos	165564 casos[a]

a. Se basa en la disponibilidad de la memoria del espacio de trabajo

[ConjuntoDatos1] D:\Maestria 2026-1\Base de Datos SSPS1.sav

Correlaciones

			A - Pensamiento lógico	A - Lengua castellana
Rho de Spearman	A - Pensamiento lógico	Coeficiente de correlación	1,000	,590
		Sig. (bilateral)	.	<,0
		N	94	9
	A - Lengua castellana	Coeficiente de correlación	,590***	1,0
		Sig. (bilateral)	<,001	
		N	94	9
	A - Comprensión lectora	Coeficiente de correlación	,616***	,969
		Sig. (bilateral)	<,001	<,0
		N	94	9
	A - Emprendimiento	Coeficiente de correlación	,240*	,21
		Sig. (bilateral)	,020	,0
		N	94	9
	A - Educación artística	Coeficiente de correlación	,248*	,1
		Sig. (bilateral)	,016	,1
		N	94	9
	A - Informática	Coeficiente de correlación	,407***	,465
		Sig. (bilateral)	<,001	<,0

		N	94	
	PIC-J - Narrativa fluidez	Coeficiente de correlación	,263*	,29
		Sig. (bilateral)	,012	,0
		N	91	
	PIC-J - Narrativa flexibilidad	Coeficiente de correlación	,336**	,25
		Sig. (bilateral)	,001	,0
		N	91	
	PIC-J - Narrativa originalidad	Coeficiente de correlación	,128	,1
		Sig. (bilateral)	,227	,1
		N	91	
	PIC-J - Gráfica originalidad	Coeficiente de correlación	,115	,0
		Sig. (bilateral)	,280	,4
		N	91	
	PIC-J - Gráfica elaboración	Coeficiente de correlación	,120	,1
		Sig. (bilateral)	,257	,1
		N	91	
	PIC-J - Gráfica títulos	Coeficiente de correlación	,238*	,0
		Sig. (bilateral)	,023	,4
		N	91	
	PIC-J - Gráfica detalles	Coeficiente de correlación	-,027	,0
		Sig. (bilateral)	,800	,5
		N	91	
	PIC-J - Total narrativo	Coeficiente de correlación	,243*	,2
		Sig. (bilateral)	,020	,0
		N	91	
	PIC-J - Total gráfico	Coeficiente de correlación	,175	,1
		Sig. (bilateral)	,098	,1
		N	91	
	PIC-J - Total narrativa y gráfica	Coeficiente de correlación	,270**	,25
		Sig. (bilateral)	,010	,0
		N	91	

Correlaciones

			A - Educación artística	A - Informática
Rho de Spearman	A - Pensamiento lógico	Coeficiente de correlación	,248*	,407*
		Sig. (bilateral)	,016	<,00
		N	94	9
	A - Lengua castellana	Coeficiente de correlación	,171	,465*
		Sig. (bilateral)	,100	<,00
		N	94	9
	A - Comprensión lectora	Coeficiente de correlación	,143	,484*
		Sig. (bilateral)	,170	<,00
		N	94	9
	A - Emprendimiento	Coeficiente de correlación	,341***	,229
		Sig. (bilateral)	<,001	,02
		N	94	9
	A - Educación artística	Coeficiente de correlación	1,000	,350*
		Sig. (bilateral)	.	<,00
		N	94	9
	A - Informática	Coeficiente de correlación	,350***	1,00
		Sig. (bilateral)	<,001	
		N	94	9
	PIC-J - Narrativa fluidez	Coeficiente de correlación	,246*	,207
		Sig. (bilateral)	,019	,04
		N	91	9
	PIC-J - Narrativa flexibilidad	Coeficiente de correlación	,230*	,228
		Sig. (bilateral)	,028	,03
		N	91	9
	PIC-J - Narrativa originalidad	Coeficiente de correlación	,100	,03
		Sig. (bilateral)	,344	,77

		N	91	9
	PIC-J - Gráfica originalidad	Coeficiente de correlación	-,039	,14
		Sig. (bilateral)	,716	,17
		N	91	9
	PIC-J - Gráfica elaboración	Coeficiente de correlación	,231*	-,07
		Sig. (bilateral)	,028	,51
		N	91	9
	PIC-J - Gráfica títulos	Coeficiente de correlación	,233*	,06
		Sig. (bilateral)	,026	,51
		N	91	9
	PIC-J - Gráfica detalles	Coeficiente de correlación	,011	-,08
		Sig. (bilateral)	,919	,44
		N	91	9
	PIC-J - Total narrativo	Coeficiente de correlación	,235*	,16
		Sig. (bilateral)	,025	,12
		N	91	9
	PIC-J - Total gráfico	Coeficiente de correlación	,259*	,05
		Sig. (bilateral)	,013	,61
		N	91	9
	PIC-J - Total narrativa y gráfica	Coeficiente de correlación	,243*	,12
		Sig. (bilateral)	,020	,25
		N	91	9

Correlaciones

			PIC-J - Narrativa originalidad	PIC-J - Gráfica originalidad
Rho de Spearman	A - Pensamiento lógico	Coeficiente de correlación	,128	,1
		Sig. (bilateral)	,227	,2
		N	91	9
	A - Lengua castellana	Coeficiente de correlación	,170	,0

		Sig. (bilateral)	,106	,47
		N	91	9
	A - Comprensión lectora	Coeficiente de correlación	,200	,03
		Sig. (bilateral)	,057	,72
		N	91	9
	A - Emprendimiento	Coeficiente de correlación	,192	-,00
		Sig. (bilateral)	,068	,92
		N	91	9
	A - Educación artística	Coeficiente de correlación	,100	-,03
		Sig. (bilateral)	,344	,71
		N	91	9
	A - Informática	Coeficiente de correlación	,031	,14
		Sig. (bilateral)	,774	,17
		N	91	9
	PIC-J - Narrativa fluidez	Coeficiente de correlación	,582***	,18
		Sig. (bilateral)	<,001	,08
		N	91	9
	PIC-J - Narrativa flexibilidad	Coeficiente de correlación	,611***	,18
		Sig. (bilateral)	<,001	,07
		N	91	9
	PIC-J - Narrativa originalidad	Coeficiente de correlación	1,000	,06
		Sig. (bilateral)	.	,53
		N	91	9
	PIC-J - Gráfica originalidad	Coeficiente de correlación	,065	1,00
		Sig. (bilateral)	,537	
		N	91	9
	PIC-J - Gráfica elaboración	Coeficiente de correlación	,175	,22
		Sig. (bilateral)	,098	,02
		N	91	9
	PIC-J - Gráfica títulos	Coeficiente de correlación	-,012	,11
		Sig. (bilateral)	,913	,28

		N	91	9
	PIC-J - Gráfica detalles	Coeficiente de correlación	,145	-,0
		Sig. (bilateral)	,170	,8
		N	91	9
	PIC-J - Total narrativo	Coeficiente de correlación	,760***	,1
		Sig. (bilateral)	<,001	,1
		N	91	9
	PIC-J - Total gráfico	Coeficiente de correlación	,173	,644
		Sig. (bilateral)	,102	<,0
		N	91	9
	PIC-J - Total narrativa y gráfica	Coeficiente de correlación	,711***	,285
		Sig. (bilateral)	<,001	,0
		N	91	9

Correlaciones

			PIC-J - Gráfica detalles	PIC-J - Tota narrativo
Rho de Spearman	A - Pensamiento lógico	Coeficiente de correlación	-,027	,24
		Sig. (bilateral)	,800	,02
		N	91	9
	A - Lengua castellana	Coeficiente de correlación	,060	,20
		Sig. (bilateral)	,572	,04
		N	91	9
	A - Comprensión lectora	Coeficiente de correlación	,077	,20
		Sig. (bilateral)	,467	,04
		N	91	9
	A - Emprendimiento	Coeficiente de correlación	,249*	,25
		Sig. (bilateral)	,017	,01
		N	91	9
	A - Educación artística	Coeficiente de correlación	,011	,23

		Sig. (bilateral)	,919	,02
		N	91	9
	A - Informática	Coeficiente de correlación	-,082	,16
		Sig. (bilateral)	,440	,12
		N	91	9
	PIC-J - Narrativa fluidez	Coeficiente de correlación	,115	,903
		Sig. (bilateral)	,279	<,00
		N	91	9
	PIC-J - Narrativa flexibilidad	Coeficiente de correlación	,086	,897
		Sig. (bilateral)	,420	<,00
		N	91	9
	PIC-J - Narrativa originalidad	Coeficiente de correlación	,145	,760
		Sig. (bilateral)	,170	<,00
		N	91	9
	PIC-J - Gráfica originalidad	Coeficiente de correlación	-,017	,17
		Sig. (bilateral)	,874	,10
		N	91	9
	PIC-J - Gráfica elaboración	Coeficiente de correlación	,188	,13
		Sig. (bilateral)	,074	,21
		N	91	9
	PIC-J - Gráfica títulos	Coeficiente de correlación	,165	-,00
		Sig. (bilateral)	,118	,94
		N	91	9
	PIC-J - Gráfica detalles	Coeficiente de correlación	1,000	,14
		Sig. (bilateral)	.	,18
		N	91	9
	PIC-J - Total narrativo	Coeficiente de correlación	,140	1,00
		Sig. (bilateral)	,186	
		N	91	9
	PIC-J - Total gráfico	Coeficiente de correlación	,310**	,24
		Sig. (bilateral)	,003	,02

		N	91	9
	PIC-J - Total narrativa y gráfica	Coeficiente de correlación	,205	,935
		Sig. (bilateral)	,051	<,0
		N	91	9

***. La correlación es significativa al nivel de 0,001 (bilateral).

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

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

Rho de Spearman Correlaciones **Muy positivo:** *(A - Lengua castellana <---> A - Comprensión lectora), (PIC-J - Narrativa fluidez <---> PIC-J - Total narrativo), (PIC-J - Narrativa flexibilidad <---> PIC-J - Total narrativa y gráfica), (PIC-J - Total narrativo <---> PIC-J - Total narrativa y gráfica)*

Positivo: *(A - Pensamiento lógico <---> A - Lengua castellana), (A - Pensamiento lógico <---> A - Comprensión lectora), (A - Pensamiento lógico <---> A - Emprendimiento), (A - Pensamiento lógico <---> A - Educación artística), (A -*

Pensamiento lógico <---> A - Informática), (A - Pensamiento lógico <---> PIC-J - Narrativa fluidez), (A - Pensamiento lógico <---> PIC-J - Narrativa flexibilidad), (A - Pensamiento lógico <---> PIC-J - Narrativa originalidad), (A - Pensamiento lógico <---> PIC-J - Gráfica originalidad), (A - Pensamiento lógico <---> PIC-J - Gráfica elaboración), (A - Pensamiento lógico <---> PIC-J - Gráfica títulos), (A - Pensamiento lógico <---> PIC-J - Total narrativo), (A - Pensamiento lógico <---> PIC-J - Total gráfico), (A - Pensamiento lógico <---> PIC-J - Total narrativa y gráfica), (A - Lengua castellana <---> A - Emprendimiento), (A - Lengua castellana <---> A - Educación artística), (A - Lengua castellana <---> A - Informática), (A - Lengua castellana <---> PIC-J - Narrativa fluidez), (A - Lengua castellana <---> PIC-J - Narrativa flexibilidad), (A - Lengua castellana <---> PIC-J - Narrativa originalidad), (A - Lengua castellana <---> PIC-J - Gráfica originalidad), (A - Lengua castellana <---> PIC-J - Gráfica elaboración), (A - Lengua castellana <---> PIC-J - Gráfica títulos), (A - Lengua castellana <---> PIC-J - Gráfica detalles), (A - Lengua castellana <---> PIC-J - Total narrativo), (A - Lengua castellana <---> PIC-J - Total gráfico), (A - Lengua castellana <---> PIC-J - Total narrativa y gráfica), (A - Comprensión lectora <---> A - Emprendimiento), (A - Comprensión lectora <---> A - Educación artística), (A - Comprensión lectora <---> A - Informática), (A - Comprensión lectora <---> PIC-J - Narrativa fluidez), (A - Comprensión lectora <---> PIC-J - Narrativa flexibilidad), (A - Comprensión lectora <---> PIC-J - Narrativa originalidad), (A - Comprensión lectora <---> PIC-J - Gráfica originalidad), (A - Comprensión lectora <---> PIC-J - Gráfica elaboración), (A - Comprensión lectora <---> PIC-J - Gráfica títulos), (A - Comprensión lectora <---> PIC-J - Gráfica detalles), (A - Comprensión lectora <---> PIC-J - Total narrativo), (A - Comprensión lectora <---> PIC-J - Total gráfico), (A - Comprensión lectora <---> PIC-J - Total narrativa y gráfica), (A - Emprendimiento <---> A - Educación artística), (A - Emprendimiento <---> A - Informática), (A - Emprendimiento <---> PIC-J - Narrativa fluidez), (A - Emprendimiento <---> PIC-J - Narrativa flexibilidad), (A - Emprendimiento <---> PIC-J - Narrativa originalidad), (A - Emprendimiento <---> PIC-J - Gráfica elaboración), (A - Emprendimiento <---> PIC-J - Gráfica detalles), (A - Emprendimiento <---> PIC-J - Total narrativo), (A - Emprendimiento <---> PIC-J - Total gráfico), (A - Emprendimiento <---> PIC-J - Total narrativa y gráfica),

(A - Educación artística <---> A - Informática), (A - Educación artística <---> PIC-J - Narrativa fluidez), (A - Educación artística <---> PIC-J - Narrativa flexibilidad), (A - Educación artística <---> PIC-J - Narrativa originalidad), (A - Educación artística <---> PIC-J - Gráfica elaboración), (A - Educación artística <---> PIC-J - Gráfica títulos), (A - Educación artística <---> PIC-J - Gráfica detalles), (A - Educación artística <---> PIC-J - Total narrativo), (A - Educación artística <---> PIC-J - Total gráfico), (A - Educación artística <---> PIC-J - Total narrativa y gráfica), (A - Informática <---> PIC-J - Narrativa fluidez), (A - Informática <---> PIC-J - Narrativa flexibilidad), (A - Informática <---> PIC-J - Narrativa originalidad), (A - Informática <---> PIC-J - Gráfica originalidad), (A - Informática <---> PIC-J - Gráfica títulos), (A - Informática <---> PIC-J - Total narrativo), (A - Informática <---> PIC-J - Total gráfico), (A - Informática <---> PIC-J - Total narrativa y gráfica), (PIC-J - Narrativa fluidez <---> PIC-J - Narrativa flexibilidad), (PIC-J - Narrativa fluidez <---> PIC-J - Narrativa originalidad), (PIC-J - Narrativa fluidez <---> PIC-J - Gráfica originalidad), (PIC-J - Narrativa fluidez <---> PIC-J - Gráfica elaboración), (PIC-J - Narrativa fluidez <---> PIC-J - Gráfica detalles), (PIC-J - Narrativa fluidez <---> PIC-J - Total gráfico), (PIC-J - Narrativa fluidez <---> PIC-J - Total narrativa y gráfica), (PIC-J - Narrativa flexibilidad <---> PIC-J - Narrativa originalidad), (PIC-J - Narrativa flexibilidad <---> PIC-J - Gráfica originalidad), (PIC-J - Narrativa flexibilidad <---> PIC-J - Gráfica elaboración), (PIC-J - Narrativa flexibilidad <---> PIC-J - Gráfica títulos), (PIC-J - Narrativa flexibilidad <---> PIC-J - Gráfica detalles), (PIC-J - Narrativa flexibilidad <---> PIC-J - Total narrativo), (PIC-J - Narrativa flexibilidad <---> PIC-J - Total gráfico), (PIC-J - Narrativa originalidad <---> PIC-J - Gráfica originalidad), (PIC-J - Narrativa originalidad <---> PIC-J - Gráfica elaboración), (PIC-J - Narrativa originalidad <---> PIC-J - Gráfica detalles), (PIC-J - Narrativa originalidad <---> PIC-J - Total narrativo), (PIC-J - Narrativa originalidad <---> PIC-J - Total gráfico), (PIC-J - Narrativa originalidad <---> PIC-J - Total narrativa y gráfica), (PIC-J - Gráfica originalidad <---> PIC-J - Gráfica elaboración), (PIC-J - Gráfica originalidad <---> PIC-J - Gráfica títulos), (PIC-J - Gráfica originalidad <---> PIC-J - Total narrativo), (PIC-J - Gráfica originalidad <---> PIC-J - Total gráfico), (PIC-J - Gráfica originalidad <---> PIC-J -

Total narrativa y gráfica), (PIC-J - Gráfica elaboración <---> PIC-J - Gráfica títulos), (PIC-J - Gráfica elaboración <---> PIC-J - Gráfica detalles), (PIC-J - Gráfica elaboración <---> PIC-J - Total narrativo), (PIC-J - Gráfica elaboración <---> PIC-J - Total gráfico), (PIC-J - Gráfica elaboración <---> PIC-J - Total narrativa y gráfica), (PIC-J - Gráfica títulos <---> PIC-J - Gráfica detalles), (PIC-J - Gráfica títulos <---> PIC-J - Total gráfico), (PIC-J - Gráfica títulos <---> PIC-J - Total narrativa y gráfica), (PIC-J - Gráfica detalles <---> PIC-J - Total narrativo), (PIC-J - Gráfica detalles <---> PIC-J - Total gráfico), (PIC-J - Gráfica detalles <---> PIC-J - Total narrativa y gráfica), (PIC-J - Total narrativo <---> PIC-J - Total gráfico), (PIC-J - Total gráfico <---> PIC-J - Total narrativa y gráfica) **Sin correlación lineal:** *(Ninguno)* **Negativo:** *(A - Pensamiento lógico <---> PIC-J - Gráfica detalles), (A - Emprendimiento <---> PIC-J - Gráfica originalidad), (A - Emprendimiento <---> PIC-J - Gráfica títulos), (A - Educación artística <---> PIC-J - Gráfica originalidad), (A - Informática <---> PIC-J - Gráfica elaboración), (A - Informática <---> PIC-J - Gráfica detalles), (PIC-J - Narrativa fluidez <---> PIC-J - Gráfica títulos), (PIC-J - Narrativa originalidad <---> PIC-J - Gráfica títulos), (PIC-J - Gráfica originalidad <---> PIC-J - Gráfica detalles), (PIC-J - Gráfica títulos <---> PIC-J - Total narrativo)* **Muy negativo:** *(Ninguno)Nota: La Ayuda curada se calcula a partir de los valores reales de las celdas, no de los valores formateados.*

Intervalos de confianza de la rho de Spearman

	Rho de Spearman	Significance(2-tailed)	95% de intervalos de confianza (bilateral)[a,b]	
			Inferior	Superior
A - Pensamiento lógico - A - Lengua castellana	,590	<,001	,434	,711
A - Pensamiento lógico - A - Comprensión lectora	,616	<,001	,467	,730
A - Pensamiento lógico - A - Emprendimiento	,240	,020	,033	,427
A - Pensamiento lógico - A - Educación artística	,248	,016	,042	,434

A - Pensamiento lógico - A - Informática	,407	<,001	,217	,567
A - Pensamiento lógico - PIC-J - Narrativa fluidez	,263	,012	,054	,449
A - Pensamiento lógico - PIC-J - Narrativa flexibilidad	,336	,001	,134	,512
A - Pensamiento lógico - PIC-J - Narrativa originalidad	,128	,227	-,086	,331
A - Pensamiento lógico - PIC-J - Gráfica originalidad	,115	,280	-,100	,319
A - Pensamiento lógico - PIC-J - Gráfica elaboración	,120	,257	-,094	,324
A - Pensamiento lógico - PIC-J - Gráfica títulos	,238	,023	,028	,429
A - Pensamiento lógico - PIC-J - Gráfica detalles	-,027	,800	-,237	,186
A - Pensamiento lógico - PIC-J - Total narrativo	,243	,020	,033	,432
A - Pensamiento lógico - PIC-J - Total gráfico	,175	,098	-,039	,373
A - Pensamiento lógico - PIC-J - Total narrativa y gráfica	,270	,010	,062	,456
A - Lengua castellana - A - Comprensión lectora	,969	<,001	,953	,980
A - Lengua castellana - A - Emprendimiento	,212	,040	,004	,402
A - Lengua castellana - A - Educación artística	,171	,100	-,039	,366
A - Lengua castellana - A - Informática	,465	<,001	,284	,614
A - Lengua castellana - PIC-J - Narrativa fluidez	,290	,005	,084	,473
A - Lengua castellana - PIC-J - Narrativa flexibilidad	,250	,017	,040	,438
A - Lengua castellana - PIC-J - Narrativa	,170	,106	-,043	,369

originalidad				
A - Lengua castellana - PIC-J - Gráfica originalidad	,075	,479	-,139	,283
A - Lengua castellana - PIC-J - Gráfica elaboración	,163	,123	-,051	,362
A - Lengua castellana - PIC-J - Gráfica títulos	,083	,435	-,131	,290
A - Lengua castellana - PIC-J - Gráfica detalles	,060	,572	-,154	,268
A - Lengua castellana - PIC-J - Total narrativo	,208	,048	-,004	,402
A - Lengua castellana - PIC-J - Total gráfico	,146	,168	-,068	,347
A - Lengua castellana - PIC-J - Total narrativa y gráfica	,258	,013	,049	,446
A - Comprensión lectora - A - Emprendimiento	,201	,052	-,008	,393
A - Comprensión lectora - A - Educación artística	,143	,170	-,068	,341
A - Comprensión lectora - A - Informática	,484	<,001	,307	,629
A - Comprensión lectora - PIC-J - Narrativa fluidez	,275	,008	,067	,460
A - Comprensión lectora - PIC-J - Narrativa flexibilidad	,245	,019	,035	,435
A - Comprensión lectora - PIC-J - Narrativa originalidad	,200	,057	-,012	,395
A - Comprensión lectora - PIC-J - Gráfica originalidad	,038	,723	-,176	,248
A - Comprensión lectora - PIC-J - Gráfica elaboración	,129	,224	-,086	,331
A - Comprensión lectora - PIC-J - Gráfica títulos	,112	,291	-,102	,316
A - Comprensión lectora - PIC-J - Gráfica detalles	,077	,467	-,137	,284

A - Comprensión lectora - PIC-J - Total narrativo	,207	,049	-,006	,401
A - Comprensión lectora - PIC-J - Total gráfico	,113	,287	-,102	,317
A - Comprensión lectora - PIC-J - Total narrativa y gráfica	,252	,016	,042	,440
A - Emprendimiento - A - Educación artística	,341	<,001	,143	,513
A - Emprendimiento - A - Informática	,229	,027	,021	,417
A - Emprendimiento - PIC-J - Narrativa fluidez	,255	,015	,046	,443
A - Emprendimiento - PIC-J - Narrativa flexibilidad	,264	,012	,055	,450
A - Emprendimiento - PIC-J - Narrativa originalidad	,192	,068	-,021	,388
A - Emprendimiento - PIC-J - Gráfica originalidad	-,009	,929	-,221	,203
A - Emprendimiento - PIC-J - Gráfica elaboración	,158	,134	-,056	,358
A - Emprendimiento - PIC-J - Gráfica títulos	-,030	,776	-,241	,183
A - Emprendimiento - PIC-J - Gráfica detalles	,249	,017	,039	,438
A - Emprendimiento - PIC-J - Total narrativo	,259	,013	,050	,446
A - Emprendimiento - PIC-J - Total gráfico	,089	,402	-,125	,295
A - Emprendimiento - PIC-J - Total narrativa y gráfica	,283	,007	,075	,467
A - Educación artística - A - Informática	,350	<,001	,153	,521
A - Educación artística - PIC-J - Narrativa fluidez	,246	,019	,036	,435
A - Educación artística - PIC-J - Narrativa	,230	,028	,019	,421

flexibilidad				
A - Educación artística - PIC-J - Narrativa originalidad	,100	,344	-,114	,306
A - Educación artística - PIC-J - Gráfica originalidad	-,039	,716	-,248	,175
A - Educación artística - PIC-J - Gráfica elaboración	,231	,028	,020	,422
A - Educación artística - PIC-J - Gráfica títulos	,233	,026	,022	,424
A - Educación artística - PIC-J - Gráfica detalles	,011	,919	-,201	,222
A - Educación artística - PIC-J - Total narrativo	,235	,025	,024	,426
A - Educación artística - PIC-J - Total gráfico	,259	,013	,050	,446
A - Educación artística - PIC-J - Total narrativa y gráfica	,243	,020	,033	,432
A - Informática - PIC-J - Narrativa fluidez	,207	,049	-,005	,401
A - Informática - PIC-J - Narrativa flexibilidad	,228	,030	,017	,419
A - Informática - PIC-J - Narrativa originalidad	,031	,774	-,182	,241
A - Informática - PIC-J - Gráfica originalidad	,142	,179	-,072	,344
A - Informática - PIC-J - Gráfica elaboración	-,070	,511	-,277	,144
A - Informática - PIC-J - Gráfica títulos	,068	,519	-,146	,276
A - Informática - PIC-J - Gráfica detalles	-,082	,440	-,289	,132
A - Informática - PIC-J - Total narrativo	,160	,129	-,053	,360
A - Informática - PIC-J - Total gráfico	,053	,617	-,161	,262
A - Informática - PIC-J - Total narrativa y gráfica	,120	,255	-,094	,324
PIC-J - Narrativa fluidez -	,856	<,001	,786	,904

PIC-J - Narrativa flexibilidad				
PIC-J - Narrativa fluidez - PIC-J - Narrativa originalidad	,582	<,001	,422	,707
PIC-J - Narrativa fluidez - PIC-J - Gráfica originalidad	,180	,088	-,033	,377
PIC-J - Narrativa fluidez - PIC-J - Gráfica elaboración	,118	,264	-,096	,322
PIC-J - Narrativa fluidez - PIC-J - Gráfica títulos	-,044	,679	-,253	,169
PIC-J - Narrativa fluidez - PIC-J - Gráfica detalles	,115	,279	-,100	,319
PIC-J - Narrativa fluidez - PIC-J - Total narrativo	,903	<,001	,855	,936
PIC-J - Narrativa fluidez - PIC-J - Total gráfico	,203	,054	-,010	,397
PIC-J - Narrativa fluidez - PIC-J - Total narrativa y gráfica	,857	<,001	,788	,904
PIC-J - Narrativa flexibilidad - PIC-J - Narrativa originalidad	,611	<,001	,458	,728
PIC-J - Narrativa flexibilidad - PIC-J - Gráfica originalidad	,187	,075	-,025	,384
PIC-J - Narrativa flexibilidad - PIC-J - Gráfica elaboración	,126	,234	-,088	,329
PIC-J - Narrativa flexibilidad - PIC-J - Gráfica títulos	,020	,853	-,193	,231
PIC-J - Narrativa flexibilidad - PIC-J - Gráfica detalles	,086	,420	-,129	,292
PIC-J - Narrativa flexibilidad - PIC-J - Total narrativo	,897	<,001	,846	,932
PIC-J - Narrativa flexibilidad - PIC-J - Total	,210	,045	-,001	,404

gráfico				
PIC-J - Narrativa flexibilidad - PIC-J - Total narrativa y gráfica	,906	<,001	,858	,938
PIC-J - Narrativa originalidad - PIC-J - Gráfica originalidad	,065	,537	-,148	,274
PIC-J - Narrativa originalidad - PIC-J - Gráfica elaboración	,175	,098	-,039	,373
PIC-J - Narrativa originalidad - PIC-J - Gráfica títulos	-,012	,913	-,223	,201
PIC-J - Narrativa originalidad - PIC-J - Gráfica detalles	,145	,170	-,069	,346
PIC-J - Narrativa originalidad - PIC-J - Total narrativo	,760	<,001	,653	,837
PIC-J - Narrativa originalidad - PIC-J - Total gráfico	,173	,102	-,041	,371
PIC-J - Narrativa originalidad - PIC-J - Total narrativa y gráfica	,711	<,001	,587	,802
PIC-J - Gráfica originalidad - PIC-J - Gráfica elaboración	,229	,029	,018	,421
PIC-J - Gráfica originalidad - PIC-J - Gráfica títulos	,114	,282	-,100	,318
PIC-J - Gráfica originalidad - PIC-J - Gráfica detalles	-,017	,874	-,228	,196
PIC-J - Gráfica originalidad - PIC-J - Total narrativo	,171	,105	-,042	,370
PIC-J - Gráfica originalidad - PIC-J - Total gráfico	,644	<,001	,501	,753
PIC-J - Gráfica originalidad - PIC-J -	,285	,006	,078	,469

Total narrativa y gráfica				
PIC-J - Gráfica elaboración - PIC-J - Gráfica títulos	,175	,097	-,038	,373
PIC-J - Gráfica elaboración - PIC-J - Gráfica detalles	,188	,074	-,025	,385
PIC-J - Gráfica elaboración - PIC-J - Total narrativo	,133	,210	-,082	,335
PIC-J - Gráfica elaboración - PIC-J - Total gráfico	,611	<,001	,458	,728
PIC-J - Gráfica elaboración - PIC-J - Total narrativa y gráfica	,265	,011	,056	,452
PIC-J - Gráfica títulos - PIC-J - Gráfica detalles	,165	,118	-,049	,364
PIC-J - Gráfica títulos - PIC-J - Total narrativo	-,007	,948	-,218	,205
PIC-J - Gráfica títulos - PIC-J - Total gráfico	,532	<,001	,360	,668
PIC-J - Gráfica títulos - PIC-J - Total narrativa y gráfica	,123	,247	-,092	,326
PIC-J - Gráfica detalles - PIC-J - Total narrativo	,140	,186	-,074	,342
PIC-J - Gráfica detalles - PIC-J - Total gráfico	,310	,003	,105	,489
PIC-J - Gráfica detalles - PIC-J - Total narrativa y gráfica	,205	,051	-,007	,400
PIC-J - Total narrativo - PIC-J - Total gráfico	,241	,022	,030	,431
PIC-J - Total narrativo - PIC-J - Total narrativa y gráfica	,935	<,001	,902	,957
PIC-J - Total gráfico - PIC-J - Total narrativa y gráfica	,402	<,001	,208	,566

a. La estimación se basa en la transformación de r a z de Fisher

b. La estimación de error estándar se basa en la fórmula propuesta por Fieller, Hartley y Pearson.

Correlaciones no paramétricas

Notas

Salida creada		02-JUL-2026 23:02:33
Comentarios		
Entrada	Datos	D:\Maestria 2026-1\Base de Datos SSPS1.sav
	Conjunto de datos activo	ConjuntoDatos1
	Filtro	<ninguno>
	Ponderación	<ninguno>
	Segmentar archivo	<ninguno>
	N de filas en el archivo de datos de trabajo	94
Manejo de valores perdidos	Definición de perdidos	Los valores perdidos definidos por el usuario se tratan como perdidos.
	Casos utilizados	Las estadísticas para cada par de variables se basan en todos los casos con datos válidos para dicho par.
Sintaxis		NONPAR CORR /VARIABLES=JPCNFLU JPCNFLE JPCNORI JPCGORI JPCGELA JPCGTIT JPCGDET JPCTNAR JPCTGRA JPCNGRA ACAQUIM ACABIOL ACAFISI ACAALGE ACAPLOG /PRINT=SPEARMAN TWOTAIL NOSIG FULL /CI METHOD(FHP)

		CILEVEL(95) /MISSING=PAIRWISE.
Recursos	Tiempo de procesador	00:00:00,02
	Tiempo transcurrido	00:00:00,02
	Número de casos permitidos	174762 casos[a]

a. Se basa en la disponibilidad de la memoria del espacio de trabajo

Correlaciones

			PIC-J - Narrativa fluidez	PIC-J - Narrativa flexibilidad
Rho de Spearman	PIC-J - Narrativa fluidez	Coeficiente de correlación	1,000	,856
		Sig. (bilateral)	.	<,0
		N	91	9
	PIC-J - Narrativa flexibilidad	Coeficiente de correlación	,856***	1,0
		Sig. (bilateral)	<,001	
		N	91	9
	PIC-J - Narrativa originalidad	Coeficiente de correlación	,582***	,611
		Sig. (bilateral)	<,001	<,0
		N	91	9
	PIC-J - Gráfica originalidad	Coeficiente de correlación	,180	,1
		Sig. (bilateral)	,088	,0
		N	91	9
	PIC-J - Gráfica elaboración	Coeficiente de correlación	,118	,1
		Sig. (bilateral)	,264	,2
		N	91	9
	PIC-J - Gráfica títulos	Coeficiente de correlación	-,044	,0
		Sig. (bilateral)	,679	,8
		N	91	9
	PIC-J - Gráfica detalles	Coeficiente de correlación	,115	,0
		Sig. (bilateral)	,279	,4

		N	91	9
	PIC-J - Total narrativo	Coeficiente de correlación	,903***	,897
		Sig. (bilateral)	<,001	<,00
		N	91	9
	PIC-J - Total gráfico	Coeficiente de correlación	,203	,21
		Sig. (bilateral)	,054	,04
		N	91	9
	PIC-J - Total narrativa y gráfica	Coeficiente de correlación	,857***	,906
		Sig. (bilateral)	<,001	<,00
		N	91	9
	A - Química	Coeficiente de correlación	,240*	,31
		Sig. (bilateral)	,022	,0
		N	91	9
	A - Biología	Coeficiente de correlación	,279**	,30
		Sig. (bilateral)	,007	,0
		N	91	9
	A - Física	Coeficiente de correlación	,240*	,31
		Sig. (bilateral)	,022	,0
		N	91	9
	A - Álgebra	Coeficiente de correlación	,263*	,33
		Sig. (bilateral)	,012	,0
		N	91	9
	A - Pensamiento lógico	Coeficiente de correlación	,263*	,33
		Sig. (bilateral)	,012	,0
		N	91	9

Correlaciones

			PIC-J - Gráfica originalidad	PIC-J - Gráfica elaboración
Rho de Spearman	PIC-J - Narrativa fluidez	Coeficiente de correlación	,180	,1

		Sig. (bilateral)	,088	,2
		N	91	
	PIC-J - Narrativa flexibilidad	Coeficiente de correlación	,187	,1
		Sig. (bilateral)	,075	,2
		N	91	
	PIC-J - Narrativa originalidad	Coeficiente de correlación	,065	,1
		Sig. (bilateral)	,537	,0
		N	91	
	PIC-J - Gráfica originalidad	Coeficiente de correlación	1,000	,22
		Sig. (bilateral)	.	,0
		N	91	
	PIC-J - Gráfica elaboración	Coeficiente de correlación	,229*	1,0
		Sig. (bilateral)	,029	
		N	91	
	PIC-J - Gráfica títulos	Coeficiente de correlación	,114	,1
		Sig. (bilateral)	,282	,0
		N	91	
	PIC-J - Gráfica detalles	Coeficiente de correlación	-,017	,1
		Sig. (bilateral)	,874	,0
		N	91	
	PIC-J - Total narrativo	Coeficiente de correlación	,171	,1
		Sig. (bilateral)	,105	,2
		N	91	
	PIC-J - Total gráfico	Coeficiente de correlación	,644***	,611
		Sig. (bilateral)	<,001	<,0
		N	91	
	PIC-J - Total narrativa y gráfica	Coeficiente de correlación	,285**	,26
		Sig. (bilateral)	,006	,0
		N	91	
	A - Química	Coeficiente de correlación	,140	,1
		Sig. (bilateral)	,185	,1

		N	91	9
	A - Biología	Coeficiente de correlación	,076	,21
		Sig. (bilateral)	,474	,03
		N	91	9
	A - Física	Coeficiente de correlación	,140	,14
		Sig. (bilateral)	,185	,16
		N	91	9
	A - Álgebra	Coeficiente de correlación	,115	,12
		Sig. (bilateral)	,280	,25
		N	91	9
	A - Pensamiento lógico	Coeficiente de correlación	,115	,12
		Sig. (bilateral)	,280	,25
		N	91	9

Correlaciones

			PIC-J - Gráfica detalles	PIC-J - Tota narrativo
Rho de Spearman	PIC-J - Narrativa fluidez	Coeficiente de correlación	,115	,903
		Sig. (bilateral)	,279	<,00
		N	91	9
	PIC-J - Narrativa flexibilidad	Coeficiente de correlación	,086	,897
		Sig. (bilateral)	,420	<,00
		N	91	9
	PIC-J - Narrativa originalidad	Coeficiente de correlación	,145	,760
		Sig. (bilateral)	,170	<,00
		N	91	9
	PIC-J - Gráfica originalidad	Coeficiente de correlación	-,017	,17
		Sig. (bilateral)	,874	,10
		N	91	9
	PIC-J - Gráfica elaboración	Coeficiente de correlación	,188	,13

		Sig. (bilateral)	,074	,21
		N	91	9
	PIC-J - Gráfica títulos	Coeficiente de correlación	,165	-,00
		Sig. (bilateral)	,118	,94
		N	91	9
	PIC-J - Gráfica detalles	Coeficiente de correlación	1,000	,14
		Sig. (bilateral)	.	,18
		N	91	9
	PIC-J - Total narrativo	Coeficiente de correlación	,140	1,00
		Sig. (bilateral)	,186	
		N	91	9
	PIC-J - Total gráfico	Coeficiente de correlación	,310**	,24
		Sig. (bilateral)	,003	,02
		N	91	9
	PIC-J - Total narrativa y gráfica	Coeficiente de correlación	,205	,935
		Sig. (bilateral)	,051	<,00
		N	91	9
	A - Química	Coeficiente de correlación	-,067	,21
		Sig. (bilateral)	,531	,04
		N	91	9
	A - Biología	Coeficiente de correlación	-,052	,23
		Sig. (bilateral)	,622	,02
		N	91	9
	A - Física	Coeficiente de correlación	-,067	,21
		Sig. (bilateral)	,531	,04
		N	91	9
	A - Álgebra	Coeficiente de correlación	-,027	,24
		Sig. (bilateral)	,800	,02
		N	91	9
	A - Pensamiento lógico	Coeficiente de correlación	-,027	,24
		Sig. (bilateral)	,800	,02

		N	91	

Correlaciones

			PIC-J - Total narrativa y gráfica	A - Química
Rho de Spearman	PIC-J - Narrativa fluidez	Coeficiente de correlación	,857***	,240*
		Sig. (bilateral)	<,001	,022
		N	91	91
	PIC-J - Narrativa flexibilidad	Coeficiente de correlación	,906***	,311**
		Sig. (bilateral)	<,001	,003
		N	91	91
	PIC-J - Narrativa originalidad	Coeficiente de correlación	,711***	,084
		Sig. (bilateral)	<,001	,430
		N	91	91
	PIC-J - Gráfica originalidad	Coeficiente de correlación	,285**	,140
		Sig. (bilateral)	,006	,185
		N	91	91
	PIC-J - Gráfica elaboración	Coeficiente de correlación	,265*	,148
		Sig. (bilateral)	,011	,160
		N	91	91
	PIC-J - Gráfica títulos	Coeficiente de correlación	,123	,102
		Sig. (bilateral)	,247	,334
		N	91	91
	PIC-J - Gráfica detalles	Coeficiente de correlación	,205	-,067
		Sig. (bilateral)	,051	,531
		N	91	91
	PIC-J - Total narrativo	Coeficiente de correlación	,935***	,211*
		Sig. (bilateral)	<,001	,045
		N	91	91
	PIC-J - Total gráfico	Coeficiente de correlación	,402***	,153

		Sig. (bilateral)	<,001	,149
		N	91	91
	PIC-J - Total narrativa y gráfica	Coeficiente de correlación	1,000	,254*
		Sig. (bilateral)	.	,015
		N	91	91
	A - Química	Coeficiente de correlación	,254*	1,000
		Sig. (bilateral)	,015	.
		N	91	94
	A - Biología	Coeficiente de correlación	,284**	,916***
		Sig. (bilateral)	,006	<,001
		N	91	94
	A - Física	Coeficiente de correlación	,254*	1,000***
		Sig. (bilateral)	,015	.
		N	91	94
	A - Álgebra	Coeficiente de correlación	,270**	,505***
		Sig. (bilateral)	,010	<,001
		N	91	94
	A - Pensamiento lógico	Coeficiente de correlación	,270**	,505***
		Sig. (bilateral)	,010	<,001
		N	91	94

Correlaciones

			A - Álgebra	A - Pensamiento lógico
Rho de Spearman	PIC-J - Narrativa fluidez	Coeficiente de correlación	,263*	,263*
		Sig. (bilateral)	,012	,012
		N	91	91
	PIC-J - Narrativa flexibilidad	Coeficiente de correlación	,336**	,336**
		Sig. (bilateral)	,001	,001
		N	91	91
	PIC-J - Narrativa	Coeficiente de	,128	,128

	originalidad	correlación		
		Sig. (bilateral)	,227	,227
		N	91	91
	PIC-J - Gráfica originalidad	Coeficiente de correlación	,115	,115
		Sig. (bilateral)	,280	,280
		N	91	91
	PIC-J - Gráfica elaboración	Coeficiente de correlación	,120	,120
		Sig. (bilateral)	,257	,257
		N	91	91
	PIC-J - Gráfica títulos	Coeficiente de correlación	,238*	,238*
		Sig. (bilateral)	,023	,023
		N	91	91
	PIC-J - Gráfica detalles	Coeficiente de correlación	-,027	-,027
		Sig. (bilateral)	,800	,800
		N	91	91
	PIC-J - Total narrativo	Coeficiente de correlación	,243*	,243*
		Sig. (bilateral)	,020	,020
		N	91	91
	PIC-J - Total gráfico	Coeficiente de correlación	,175	,175
		Sig. (bilateral)	,098	,098
		N	91	91
	PIC-J - Total narrativa y gráfica	Coeficiente de correlación	,270**	,270**
		Sig. (bilateral)	,010	,010
		N	91	91
	A - Química	Coeficiente de correlación	,505***	,505***
		Sig. (bilateral)	<,001	<,001
		N	94	94
	A - Biología	Coeficiente de correlación	,476***	,476***
		Sig. (bilateral)	<,001	<,001
		N	94	94
	A - Física	Coeficiente de correlación	,505***	,505***

		Sig. (bilateral)	<,001	<,001
		N	94	94
	A - Álgebra	Coeficiente de correlación	1,000	1,000***
		Sig. (bilateral)	.	.
		N	94	94
	A - Pensamiento lógico	Coeficiente de correlación	1,000***	1,000
		Sig. (bilateral)	.	.
		N	94	94

***. La correlación es significativa al nivel de 0,001 (bilateral).

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

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

Rho de Spearman Correlaciones **Muy positivo:** *(PIC-J - Narrativa fluidez <---> PIC-J - Total narrativo), (PIC-J - Narrativa flexibilidad <---> PIC-J - Total narrativa y gráfica), (PIC-J - Total narrativo <---> PIC-J - Total narrativa y gráfica), (A - Química <---> A - Biología), (A - Química <---> A - Física), (A - Biología <---> A - Física), (A - Álgebra <---> A - Pensamiento lógico)* **Positivo:** *(PIC-J - Narrativa fluidez <---> PIC-J - Narrativa flexibilidad), (PIC-J - Narrativa fluidez <---> PIC-J - Narrativa originalidad), (PIC-J - Narrativa fluidez <---> PIC-J - Gráfica originalidad), (PIC-J - Narrativa fluidez <---> PIC-J - Gráfica elaboración), (PIC-J - Narrativa fluidez <---> PIC-J - Gráfica detalles), (PIC-J - Narrativa fluidez <---> PIC-J - Total gráfico), (PIC-J - Narrativa fluidez <---> PIC-J - Total narrativa y gráfica), (PIC-J - Narrativa fluidez <---> A - Química), (PIC-J - Narrativa fluidez <---> A - Biología), (PIC-J - Narrativa fluidez <---> A - Física), (PIC-J - Narrativa fluidez <---> A - Álgebra), (PIC-J - Narrativa fluidez <---> A - Pensamiento lógico), (PIC-J - Narrativa flexibilidad <---> PIC-J - Narrativa originalidad), (PIC-J - Narrativa flexibilidad <---> PIC-J - Gráfica originalidad), (PIC-J - Narrativa flexibilidad <---> PIC-J - Gráfica elaboración), (PIC-J - Narrativa flexibilidad <---> PIC-J - Gráfica títulos), (PIC-J - Narrativa flexibilidad <---> PIC-J - Gráfica detalles), (PIC-J - Narrativa flexibilidad <---> PIC-J - Total narrativo), (PIC-J - Narrativa flexibilidad <---> PIC-J - Total gráfico), (PIC-J - Narrativa flexibilidad <---> A - Química), (PIC-J - Narrativa flexibilidad <---> A - Biología), (PIC-J - Narrativa flexibilidad <---> A - Física), (PIC-J - Narrativa flexibilidad <---> A - Álgebra), (PIC-J - Narrativa flexibilidad <---> A - Pensamiento lógico), (PIC-J - Narrativa originalidad <---> PIC-J - Gráfica originalidad), (PIC-J - Narrativa originalidad <---> PIC-J - Gráfica elaboración), (PIC-J - Narrativa originalidad <---> PIC-J - Gráfica detalles), (PIC-J - Narrativa originalidad <---> PIC-J - Total narrativo), (PIC-J - Narrativa originalidad <---> PIC-J - Total gráfico), (PIC-J - Narrativa originalidad <---> PIC-J - Total narrativa y gráfica), (PIC-J - Narrativa originalidad <---> A - Química), (PIC-J - Narrativa originalidad <---> A - Biología), (PIC-J - Narrativa*

originalidad <---> A - Física), (PIC-J - Narrativa originalidad <---> A - Álgebra), (PIC-J - Narrativa originalidad <---> A - Pensamiento lógico), (PIC-J - Gráfica originalidad <---> PIC-J - Gráfica elaboración), (PIC-J - Gráfica originalidad <---> PIC-J - Gráfica títulos), (PIC-J - Gráfica originalidad <---> PIC-J - Total narrativo), (PIC-J - Gráfica originalidad <---> PIC-J - Total gráfico), (PIC-J - Gráfica originalidad <---> PIC-J - Total narrativa y gráfica), (PIC-J - Gráfica originalidad <---> A - Química), (PIC-J - Gráfica originalidad <---> A - Biología), (PIC-J - Gráfica originalidad <---> A - Física), (PIC-J - Gráfica originalidad <---> A - Álgebra), (PIC-J - Gráfica originalidad <---> A - Pensamiento lógico), (PIC-J - Gráfica elaboración <---> PIC-J - Gráfica títulos), (PIC-J - Gráfica elaboración <---> PIC-J - Gráfica detalles), (PIC-J - Gráfica elaboración <---> PIC-J - Total narrativo), (PIC-J - Gráfica elaboración <---> PIC-J - Total gráfico), (PIC-J - Gráfica elaboración <---> PIC-J - Total narrativa y gráfica), (PIC-J - Gráfica elaboración <---> A - Química), (PIC-J - Gráfica elaboración <---> A - Biología), (PIC-J - Gráfica elaboración <---> A - Física), (PIC-J - Gráfica elaboración <---> A - Álgebra), (PIC-J - Gráfica elaboración <---> A - Pensamiento lógico), (PIC-J - Gráfica títulos <---> PIC-J - Gráfica detalles), (PIC-J - Gráfica títulos <---> PIC-J - Total gráfico), (PIC-J - Gráfica títulos <---> PIC-J - Total narrativa y gráfica), (PIC-J - Gráfica títulos <---> A - Química), (PIC-J - Gráfica títulos <---> A - Biología), (PIC-J - Gráfica títulos <---> A - Física), (PIC-J - Gráfica títulos <---> A - Álgebra), (PIC-J - Gráfica títulos <---> A - Pensamiento lógico), (PIC-J - Gráfica detalles <---> PIC-J - Total narrativo), (PIC-J - Gráfica detalles <---> PIC-J - Total gráfico), (PIC-J - Gráfica detalles <---> PIC-J - Total narrativa y gráfica), (PIC-J - Total narrativo <---> PIC-J - Total gráfico), (PIC-J - Total narrativo <---> A - Química), (PIC-J - Total narrativo <---> A - Biología), (PIC-J - Total narrativo <---> A - Física), (PIC-J - Total narrativo <---> A - Álgebra), (PIC-J - Total narrativo <---> A - Pensamiento lógico), (PIC-J - Total gráfico <---> PIC-J - Total narrativa y gráfica), (PIC-J - Total gráfico <---> A - Química), (PIC-J - Total gráfico <---> A - Biología), (PIC-J - Total gráfico <---> A - Física), (PIC-J - Total gráfico <---> A - Álgebra), (PIC-J - Total gráfico <---> A - Pensamiento lógico), (PIC-J - Total narrativa y gráfica <---> A - Química), (PIC-J - Total narrativa y gráfica <---> A - Biología), (PIC-J - Total narrativa y gráfica <---> A - Física), (PIC-J - Total

narrativa y gráfica <---> A - Álgebra), (PIC-J - Total narrativa y gráfica <---> A - Pensamiento lógico), (A - Química <---> A - Álgebra), (A - Química <---> A - Pensamiento lógico), (A - Biología <---> A - Álgebra), (A - Biología <---> A - Pensamiento lógico), (A - Física <---> A - Álgebra), (A - Física <---> A - Pensamiento lógico) **Sin correlación lineal:** *(Ninguno)* **Negativo:** *(PIC-J - Narrativa fluidez <---> PIC-J - Gráfica títulos), (PIC-J - Narrativa originalidad <---> PIC-J - Gráfica títulos), (PIC-J - Gráfica originalidad <---> PIC-J - Gráfica detalles), (PIC-J - Gráfica títulos <---> PIC-J - Total narrativo), (PIC-J - Gráfica detalles <---> A - Química), (PIC-J - Gráfica detalles <---> A - Biología), (PIC-J - Gráfica detalles <---> A - Física), (PIC-J - Gráfica detalles <---> A - Álgebra), (PIC-J - Gráfica detalles <---> A - Pensamiento lógico)* **Muy negativo:** *(Ninguno)Nota: La Ayuda curada se calcula a partir de los valores reales de las celdas, no de los valores formateados.*

Intervalos de confianza de la rho de Spearman

	Rho de Spearman	Significance(2-tailed)	95% de intervalos de confianza (bilateral)[a,b]	
			Inferior	Superior
PIC-J - Narrativa fluidez - PIC-J - Narrativa flexibilidad	,856	<,001	,786	,904
PIC-J - Narrativa fluidez - PIC-J - Narrativa originalidad	,582	<,001	,422	,707
PIC-J - Narrativa fluidez - PIC-J - Gráfica originalidad	,180	,088	-,033	,377
PIC-J - Narrativa fluidez - PIC-J - Gráfica elaboración	,118	,264	-,096	,322
PIC-J - Narrativa fluidez - PIC-J - Gráfica títulos	-,044	,679	-,253	,169
PIC-J - Narrativa fluidez - PIC-J - Gráfica detalles	,115	,279	-,100	,319
PIC-J - Narrativa fluidez -	,903	<,001	,855	,936

PIC-J - Total narrativo				
PIC-J - Narrativa fluidez - PIC-J - Total gráfico	,203	,054	-,010	,397
PIC-J - Narrativa fluidez - PIC-J - Total narrativa y gráfica	,857	<,001	,788	,904
PIC-J - Narrativa fluidez - A - Química	,240	,022	,030	,430
PIC-J - Narrativa fluidez - A - Biología	,279	,007	,072	,464
PIC-J - Narrativa fluidez - A - Física	,240	,022	,030	,430
PIC-J - Narrativa fluidez - A - Álgebra	,263	,012	,054	,449
PIC-J - Narrativa fluidez - A - Pensamiento lógico	,263	,012	,054	,449
PIC-J - Narrativa flexibilidad - PIC-J - Narrativa originalidad	,611	<,001	,458	,728
PIC-J - Narrativa flexibilidad - PIC-J - Gráfica originalidad	,187	,075	-,025	,384
PIC-J - Narrativa flexibilidad - PIC-J - Gráfica elaboración	,126	,234	-,088	,329
PIC-J - Narrativa flexibilidad - PIC-J - Gráfica títulos	,020	,853	-,193	,231
PIC-J - Narrativa flexibilidad - PIC-J - Gráfica detalles	,086	,420	-,129	,292
PIC-J - Narrativa flexibilidad - PIC-J - Total narrativo	,897	<,001	,846	,932
PIC-J - Narrativa flexibilidad - PIC-J - Total gráfico	,210	,045	-,001	,404
PIC-J - Narrativa flexibilidad - PIC-J - Total narrativa y gráfica	,906	<,001	,858	,938
PIC-J - Narrativa flexibilidad - A - Química	,311	,003	,106	,490

PIC-J - Narrativa flexibilidad - A - Biología	,306	,003	,100	,486
PIC-J - Narrativa flexibilidad - A - Física	,311	,003	,106	,490
PIC-J - Narrativa flexibilidad - A - Álgebra	,336	,001	,134	,512
PIC-J - Narrativa flexibilidad - A - Pensamiento lógico	,336	,001	,134	,512
PIC-J - Narrativa originalidad - PIC-J - Gráfica originalidad	,065	,537	-,148	,274
PIC-J - Narrativa originalidad - PIC-J - Gráfica elaboración	,175	,098	-,039	,373
PIC-J - Narrativa originalidad - PIC-J - Gráfica títulos	-,012	,913	-,223	,201
PIC-J - Narrativa originalidad - PIC-J - Gráfica detalles	,145	,170	-,069	,346
PIC-J - Narrativa originalidad - PIC-J - Total narrativo	,760	<,001	,653	,837
PIC-J - Narrativa originalidad - PIC-J - Total gráfico	,173	,102	-,041	,371
PIC-J - Narrativa originalidad - PIC-J - Total narrativa y gráfica	,711	<,001	,587	,802
PIC-J - Narrativa originalidad - A - Química	,084	,430	-,130	,291
PIC-J - Narrativa originalidad - A - Biología	,148	,163	-,066	,349
PIC-J - Narrativa originalidad - A - Física	,084	,430	-,130	,291
PIC-J - Narrativa originalidad - A - Álgebra	,128	,227	-,086	,331
PIC-J - Narrativa originalidad - A - Pensamiento lógico	,128	,227	-,086	,331
PIC-J - Gráfica	,229	,029	,018	,421

originalidad - PIC-J - Gráfica elaboración				
PIC-J - Gráfica originalidad - PIC-J - Gráfica títulos	,114	,282	-,100	,318
PIC-J - Gráfica originalidad - PIC-J - Gráfica detalles	-,017	,874	-,228	,196
PIC-J - Gráfica originalidad - PIC-J - Total narrativo	,171	,105	-,042	,370
PIC-J - Gráfica originalidad - PIC-J - Total gráfico	,644	<,001	,501	,753
PIC-J - Gráfica originalidad - PIC-J - Total narrativa y gráfica	,285	,006	,078	,469
PIC-J - Gráfica originalidad - A - Química	,140	,185	-,074	,342
PIC-J - Gráfica originalidad - A - Biología	,076	,474	-,138	,283
PIC-J - Gráfica originalidad - A - Física	,140	,185	-,074	,342
PIC-J - Gráfica originalidad - A - Álgebra	,115	,280	-,100	,319
PIC-J - Gráfica originalidad - A - Pensamiento lógico	,115	,280	-,100	,319
PIC-J - Gráfica elaboración - PIC-J - Gráfica títulos	,175	,097	-,038	,373
PIC-J - Gráfica elaboración - PIC-J - Gráfica detalles	,188	,074	-,025	,385
PIC-J - Gráfica elaboración - PIC-J - Total narrativo	,133	,210	-,082	,335
PIC-J - Gráfica elaboración - PIC-J - Total gráfico	,611	<,001	,458	,728
PIC-J - Gráfica elaboración - PIC-J -	,265	,011	,056	,452

Total narrativa y gráfica				
PIC-J - Gráfica elaboración - A - Química	,148	,160	-,066	,349
PIC-J - Gráfica elaboración - A - Biología	,219	,037	,007	,412
PIC-J - Gráfica elaboración - A - Física	,148	,160	-,066	,349
PIC-J - Gráfica elaboración - A - Álgebra	,120	,257	-,094	,324
PIC-J - Gráfica elaboración - A - Pensamiento lógico	,120	,257	-,094	,324
PIC-J - Gráfica títulos - PIC-J - Gráfica detalles	,165	,118	-,049	,364
PIC-J - Gráfica títulos - PIC-J - Total narrativo	-,007	,948	-,218	,205
PIC-J - Gráfica títulos - PIC-J - Total gráfico	,532	<,001	,360	,668
PIC-J - Gráfica títulos - PIC-J - Total narrativa y gráfica	,123	,247	-,092	,326
PIC-J - Gráfica títulos - A - Química	,102	,334	-,112	,308
PIC-J - Gráfica títulos - A - Biología	,071	,502	-,143	,279
PIC-J - Gráfica títulos - A - Física	,102	,334	-,112	,308
PIC-J - Gráfica títulos - A - Álgebra	,238	,023	,028	,429
PIC-J - Gráfica títulos - A - Pensamiento lógico	,238	,023	,028	,429
PIC-J - Gráfica detalles - PIC-J - Total narrativo	,140	,186	-,074	,342
PIC-J - Gráfica detalles - PIC-J - Total gráfico	,310	,003	,105	,489
PIC-J - Gráfica detalles - PIC-J - Total narrativa y gráfica	,205	,051	-,007	,400
PIC-J - Gráfica detalles - A - Química	-,067	,531	-,275	,147
PIC-J - Gráfica detalles - A - Biología	-,052	,622	-,261	,161

PIC-J - Gráfica detalles - A - Física	-,067	,531	-,275	,147
PIC-J - Gráfica detalles - A - Álgebra	-,027	,800	-,237	,186
PIC-J - Gráfica detalles - A - Pensamiento lógico	-,027	,800	-,237	,186
PIC-J - Total narrativo - PIC-J - Total gráfico	,241	,022	,030	,431
PIC-J - Total narrativo - PIC-J - Total narrativa y gráfica	,935	<,001	,902	,957
PIC-J - Total narrativo - A - Química	,211	,045	-,001	,405
PIC-J - Total narrativo - A - Biología	,237	,023	,027	,428
PIC-J - Total narrativo - A - Física	,211	,045	-,001	,405
PIC-J - Total narrativo - A - Álgebra	,243	,020	,033	,432
PIC-J - Total narrativo - A - Pensamiento lógico	,243	,020	,033	,432
PIC-J - Total gráfico - PIC-J - Total narrativa y gráfica	,402	<,001	,208	,566
PIC-J - Total gráfico - A - Química	,153	,149	-,061	,353
PIC-J - Total gráfico - A - Biología	,142	,180	-,072	,343
PIC-J - Total gráfico - A - Física	,153	,149	-,061	,353
PIC-J - Total gráfico - A - Álgebra	,175	,098	-,039	,373
PIC-J - Total gráfico - A - Pensamiento lógico	,175	,098	-,039	,373
PIC-J - Total narrativa y gráfica - A - Química	,254	,015	,044	,442
PIC-J - Total narrativa y gráfica - A - Biología	,284	,006	,077	,468
PIC-J - Total narrativa y gráfica - A - Física	,254	,015	,044	,442
PIC-J - Total narrativa y	,270	,010	,062	,456

gráfica - A - Álgebra				
PIC-J - Total narrativa y gráfica - A - Pensamiento lógico	,270	,010	,062	,456
A - Química - A - Biología	,916	<,001	,875	,944
A - Química - A - Física	1,000[c]	<,001	.	.
A - Química - A - Álgebra	,505	<,001	,332	,646
A - Química - A - Pensamiento lógico	,505	<,001	,332	,646
A - Biología - A - Física	,916	<,001	,875	,944
A - Biología - A - Álgebra	,476	<,001	,297	,623
A - Biología - A - Pensamiento lógico	,476	<,001	,297	,623
A - Física - A - Álgebra	,505	<,001	,332	,646
A - Física - A - Pensamiento lógico	,505	<,001	,332	,646
A - Álgebra - A - Pensamiento lógico	1,000[c]	<,001	.	.

a. La estimación se basa en la transformación de r a z de Fisher

b. La estimación de error estándar se basa en la fórmula propuesta por Fieller, Hartley y Pearson.

c. El intervalo de confianza no se puede calcular para este par de variables porque la correlación es 1 o -1.

Correlaciones

Notas

Salida creada		03-JUL-2026 15:43:31
Comentarios		
Entrada	Datos	D:\Maestria 2026-1\Base de Datos SSPS1.sav
	Conjunto de datos activo	ConjuntoDatos1
	Filtro	<ninguno>
	Ponderación	<ninguno>
	Segmentar archivo	<ninguno>

	N de filas en el archivo de datos de trabajo	94
Manejo de valores perdidos	Definición de perdidos	Los valores perdidos definidos por el usuario se tratan como perdidos.
	Casos utilizados	Las estadísticas para cada par de variables se basan en todos los casos con datos válidos para dicho par.
Sintaxis		CORRELATIONS /VARIABLES=ACAQUIM ACABIOL ACAFISI ACASOCI ACACCIU ACAALGE ACAPLOG ACALCAS ACAIEXT ACALECT ACAEMPR ACAARTS ACAETIC ACAEDFI ACAINFO /PRINT=TWOTAIL NOSIG FULL /CI CILEVEL(95) /MISSING=PAIRWISE.
Recursos	Tiempo de procesador	00:00:00,03
	Tiempo transcurrido	00:00:00,04

[ConjuntoDatos1] D:\Maestria 2026-1\Base de Datos SSPS1.sav

Correlaciones

		A - Química	A - Biología	A - Física	A - Sociales
A - Química	Correlación de Pearson	1	,938***	1,000***	,582***
	Sig. (bilateral)		<,001	<,001	<,001
	N	94	94	94	94
A - Biología	Correlación de	,938***	1	,938***	,497***

	Pearson				
	Sig. (bilateral)	<,001		<,001	<,001
	N	94	94	94	94
A - Física	Correlación de Pearson	1,000***	,938***	1	,582***
	Sig. (bilateral)	<,001	<,001		<,001
	N	94	94	94	94
A - Sociales	Correlación de Pearson	,582***	,497***	,582***	1
	Sig. (bilateral)	<,001	<,001	<,001	
	N	94	94	94	94
A - Competencias ciudadanas	Correlación de Pearson	,593***	,508***	,593***	,986***
	Sig. (bilateral)	<,001	<,001	<,001	<,001
	N	94	94	94	94
A - Álgebra	Correlación de Pearson	,564***	,547***	,564***	,575***
	Sig. (bilateral)	<,001	<,001	<,001	<,001
	N	94	94	94	94
A - Pensamiento lógico	Correlación de Pearson	,564***	,547***	,564***	,575***
	Sig. (bilateral)	<,001	<,001	<,001	<,001
	N	94	94	94	94
A - Lengua castellana	Correlación de Pearson	,557***	,573***	,557***	,466***
	Sig. (bilateral)	<,001	<,001	<,001	<,001
	N	94	94	94	94
A - Idioma extranjero	Correlación de Pearson	,589***	,531***	,589***	,443***
	Sig. (bilateral)	<,001	<,001	<,001	<,001
	N	94	94	94	94
A - Comprensión lectora	Correlación de Pearson	,533***	,548***	,533***	,450***
	Sig. (bilateral)	<,001	<,001	<,001	<,001
	N	94	94	94	94
A - Emprendimiento	Correlación de Pearson	,209*	,199	,209*	,305**
	Sig. (bilateral)	,043	,055	,043	,003

	N	94	94	94	94
A - Educación artística	Correlación de Pearson	,379***	,357***	,379***	,380***
	Sig. (bilateral)	<,001	<,001	<,001	<,001
	N	94	94	94	94
A - Ética y valores humanos	Correlación de Pearson	,406***	,354***	,406***	,452***
	Sig. (bilateral)	<,001	<,001	<,001	<,001
	N	94	94	94	94
A - Educación física, recreación y deportes	Correlación de Pearson	,229*	,202	,229*	,281**
	Sig. (bilateral)	,027	,051	,027	,006
	N	94	94	94	94
A - Informática	Correlación de Pearson	,586***	,520***	,586***	,499***
	Sig. (bilateral)	<,001	<,001	<,001	<,001
	N	94	94	94	94

Correlaciones

		A - Pensamiento lógico	A - Lengua castellana	A - Idioma extranjero	C
A - Química	Correlación de Pearson	,564***	,557***	,589***	
	Sig. (bilateral)	<,001	<,001	<,001	
	N	94	94	94	
A - Biología	Correlación de Pearson	,547***	,573***	,531***	
	Sig. (bilateral)	<,001	<,001	<,001	
	N	94	94	94	
A - Física	Correlación de Pearson	,564***	,557***	,589***	
	Sig. (bilateral)	<,001	<,001	<,001	
	N	94	94	94	
A - Sociales	Correlación de Pearson	,575***	,466***	,443***	
	Sig. (bilateral)	<,001	<,001	<,001	
	N	94	94	94	
A - Competencias ciudadanas	Correlación de Pearson	,587***	,476***	,456***	

	Sig. (bilateral)	<,001	<,001	<,001
	N	94	94	94
A - Álgebra	Correlación de Pearson	1,000***	,654***	,573***
	Sig. (bilateral)	<,001	<,001	<,001
	N	94	94	94
A - Pensamiento lógico	Correlación de Pearson	1	,654***	,573***
	Sig. (bilateral)		<,001	<,001
	N	94	94	94
A - Lengua castellana	Correlación de Pearson	,654***	1	,770***
	Sig. (bilateral)	<,001		<,001
	N	94	94	94
A - Idioma extranjero	Correlación de Pearson	,573***	,770***	1
	Sig. (bilateral)	<,001	<,001	
	N	94	94	94
A - Comprensión lectora	Correlación de Pearson	,674***	,978***	,753***
	Sig. (bilateral)	<,001	<,001	<,001
	N	94	94	94
A - Emprendimiento	Correlación de Pearson	,206*	,179	,372***
	Sig. (bilateral)	,046	,085	<,001
	N	94	94	94
A - Educación artística	Correlación de Pearson	,251*	,137	,187
	Sig. (bilateral)	,015	,189	,071
	N	94	94	94
A - Ética y valores humanos	Correlación de Pearson	,335***	,328**	,394***
	Sig. (bilateral)	<,001	,001	<,001
	N	94	94	94
A - Educación física, recreación y deportes	Correlación de Pearson	,101	,103	,058
	Sig. (bilateral)	,333	,324	,576
	N	94	94	94

A - Informática	Correlación de Pearson	,372***	,549***	,601***
	Sig. (bilateral)	<,001	<,001	<,001
	N	94	94	94

Correlaciones

		A - Educación artística	A - Ética y valores humanos	A - Educación física, recreación y deportes
A - Química	Correlación de Pearson	,379***	,406***	,229*
	Sig. (bilateral)	<,001	<,001	,027
	N	94	94	94
A - Biología	Correlación de Pearson	,357***	,354***	,202
	Sig. (bilateral)	<,001	<,001	,051
	N	94	94	94
A - Física	Correlación de Pearson	,379***	,406***	,229*
	Sig. (bilateral)	<,001	<,001	,027
	N	94	94	94
A - Sociales	Correlación de Pearson	,380***	,452***	,281**
	Sig. (bilateral)	<,001	<,001	,006
	N	94	94	94
A - Competencias ciudadanas	Correlación de Pearson	,360***	,439***	,295**
	Sig. (bilateral)	<,001	<,001	,004
	N	94	94	94
A - Álgebra	Correlación de Pearson	,251*	,335***	,101
	Sig. (bilateral)	,015	<,001	,333
	N	94	94	94
A - Pensamiento lógico	Correlación de Pearson	,251*	,335***	,101
	Sig. (bilateral)	,015	<,001	,333
	N	94	94	94
A - Lengua castellana	Correlación de Pearson	,137	,328**	,103

	Sig. (bilateral)	,189	,001	,324
	N	94	94	94
A - Idioma extranjero	Correlación de Pearson	,187	,394***	,058
	Sig. (bilateral)	,071	<,001	,576
	N	94	94	94
A - Comprensión lectora	Correlación de Pearson	,112	,315**	,074
	Sig. (bilateral)	,284	,002	,476
	N	94	94	94
A - Emprendimiento	Correlación de Pearson	,331**	,284**	,325**
	Sig. (bilateral)	,001	,006	,001
	N	94	94	94
A - Educación artística	Correlación de Pearson	1	,315**	,212*
	Sig. (bilateral)		,002	,041
	N	94	94	94
A - Ética y valores humanos	Correlación de Pearson	,315**	1	,196
	Sig. (bilateral)	,002		,059
	N	94	94	94
A - Educación física, recreación y deportes	Correlación de Pearson	,212*	,196	1
	Sig. (bilateral)	,041	,059	
	N	94	94	94
A - Informática	Correlación de Pearson	,328**	,240*	,169
	Sig. (bilateral)	,001	,020	,103
	N	94	94	94

***. La correlación es significativa al nivel de 0,001 (bilateral).

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

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

Correlaciones de Pearson **Muy positivo:** *(A - Química <--> A - Biología), (A - Química <---> A - Física), (A - Biología <---> A - Física), (A - Sociales <---> A - Competencias ciudadanas), (A - Álgebra <---> A - Pensamiento lógico), (A - Lengua castellana <---> A - Comprensión lectora)*

Positivo: *(A - Química <---> A - Sociales), (A - Química <---> A - Competencias ciudadanas), (A - Química <---> A - Álgebra), (A - Química <---> A - Pensamiento lógico), (A - Química <---> A - Lengua castellana), (A - Química <---> A - Idioma extranjero), (A - Química <---> A - Comprensión lectora), (A - Química <---> A - Emprendimiento), (A - Química <---> A - Educación artística), (A - Química <---> A - Ética y valores humanos), (A - Química <---> A - Educación física, recreación y deportes), (A - Química <---> A - Informática), (A - Biología <---> A - Sociales), (A - Biología <---> A - Competencias ciudadanas), (A - Biología <---> A - Álgebra), (A - Biología <---> A - Pensamiento lógico), (A - Biología <---> A - Lengua castellana), (A - Biología <---> A - Idioma extranjero), (A - Biología <---> A - Comprensión lectora), (A - Biología <---> A - Emprendimiento), (A - Biología <---> A - Educación artística), (A - Biología <---> A - Ética y valores humanos), (A - Biología <---> A - Educación física, recreación y deportes), (A - Biología <---> A - Informática), (A - Física <---> A - Sociales), (A - Física <---> A - Competencias ciudadanas), (A - Física <---> A - Álgebra), (A - Física <---> A - Pensamiento lógico), (A - Física <---> A - Lengua castellana), (A - Física <---> A - Idioma extranjero), (A - Física <---> A - Comprensión lectora), (A - Física <---> A - Emprendimiento), (A - Física <---> A - Educación artística), (A - Física <---> A - Ética y valores humanos), (A - Física <--> A - Educación física, recreación y deportes), (A - Física <---> A - Informática), (A - Sociales <---> A - Álgebra), (A -*

Sociales <---> A - Pensamiento lógico), (A - Sociales <---> A - Lengua castellana), (A - Sociales <---> A - Idioma extranjero), (A - Sociales <---> A - Comprensión lectora), (A - Sociales <---> A - Emprendimiento), (A - Sociales <---> A - Educación artística), (A - Sociales <---> A - Ética y valores humanos), (A - Sociales <---> A - Educación física, recreación y deportes), (A - Sociales <---> A - Informática), (A - Competencias ciudadanas <---> A - Álgebra), (A - Competencias ciudadanas <---> A - Pensamiento lógico), (A - Competencias ciudadanas <---> A - Lengua castellana), (A - Competencias ciudadanas <---> A - Idioma extranjero), (A - Competencias ciudadanas <---> A - Comprensión lectora), (A - Competencias ciudadanas <---> A - Emprendimiento), (A - Competencias ciudadanas <---> A - Educación artística), (A - Competencias ciudadanas <---> A - Ética y valores humanos), (A - Competencias ciudadanas <---> A - Educación física, recreación y deportes), (A - Competencias ciudadanas <---> A - Informática), (A - Álgebra <---> A - Lengua castellana), (A - Álgebra <---> A - Idioma extranjero), (A - Álgebra <---> A - Comprensión lectora), (A - Álgebra <---> A - Emprendimiento), (A - Álgebra <---> A - Educación artística), (A - Álgebra <---> A - Ética y valores humanos), (A - Álgebra <---> A - Educación física, recreación y deportes), (A - Álgebra <---> A - Informática), (A - Pensamiento lógico <---> A - Lengua castellana), (A - Pensamiento lógico <---> A - Idioma extranjero), (A - Pensamiento lógico <---> A - Comprensión lectora), (A - Pensamiento lógico <---> A - Emprendimiento), (A - Pensamiento lógico <---> A - Educación artística), (A - Pensamiento lógico <---> A - Ética y valores humanos), (A - Pensamiento lógico <---> A - Educación física, recreación y deportes), (A - Pensamiento lógico <---> A - Informática), (A - Lengua castellana <---> A - Idioma extranjero), (A - Lengua castellana <---> A - Emprendimiento), (A - Lengua castellana <---> A - Educación artística), (A - Lengua castellana <---> A - Ética y valores humanos), (A - Lengua castellana <---> A - Educación física, recreación y deportes), (A - Lengua castellana <---> A - Informática), (A - Idioma extranjero <---> A - Comprensión lectora), (A - Idioma extranjero <---> A - Emprendimiento), (A - Idioma extranjero <---> A - Educación artística), (A - Idioma extranjero <---> A - Ética y valores humanos), (A - Idioma extranjero <---> A - Educación física, recreación y deportes), (A - Idioma extranjero <---> A - Informática), (A - Comprensión lectora <---> A - Emprendimiento), (A - Comprensión lectora <---> A - Educación

artística), (A - Comprensión lectora <---> A - Ética y valores humanos), (A - Comprensión lectora <---> A - Educación física, recreación y deportes), (A - Comprensión lectora <---> A - Informática), (A - Emprendimiento <---> A - Educación artística), (A - Emprendimiento <---> A - Ética y valores humanos), (A - Emprendimiento <---> A - Educación física, recreación y deportes), (A - Emprendimiento <---> A - Informática), (A - Educación artística <---> A - Ética y valores humanos), (A - Educación artística <---> A - Educación física, recreación y deportes), (A - Educación artística <---> A - Informática), (A - Ética y valores humanos <---> A - Educación física, recreación y deportes), (A - Ética y valores humanos <---> A - Informática), (A - Educación física, recreación y deportes <---> A - Informática) **Sin correlación lineal:** *(Ninguno)* **Negativo:** *(Ninguno)* **Muy negativo:** *(Ninguno)Nota: La Ayuda curada se calcula a partir de los valores reales de las celdas, no de los valores formateados.*

Intervalos de confianza

	Correlación de Pearson	Sig. (bilateral)	95% de intervalos de confianza (bilateral)[a]	
			Inferior	Superior
A - Química - A - Biología	,938	<,001	,908	,958
A - Química - A - Física	1,000[b]	<,001	.	.
A - Química - A - Sociales	,582	<,001	,430	,702
A - Química - A - Competencias ciudadanas	,593	<,001	,443	,710
A - Química - A - Álgebra	,564	<,001	,408	,688
A - Química - A - Pensamiento lógico	,564	<,001	,408	,688
A - Química - A - Lengua castellana	,557	<,001	,400	,683
A - Química - A - Idioma extranjero	,589	<,001	,439	,707
A - Química - A - Comprensión lectora	,533	<,001	,370	,664
A - Química - A -	,209	,043	,006	,395

Emprendimiento				
A - Química - A - Educación artística	,379	<,001	,191	,540
A - Química - A - Ética y valores humanos	,406	<,001	,221	,562
A - Química - A - Educación física, recreación y deportes	,229	,027	,027	,412
A - Química - A - Informática	,586	<,001	,435	,705
A - Biología - A - Física	,938	<,001	,908	,958
A - Biología - A - Sociales	,497	<,001	,328	,636
A - Biología - A - Competencias ciudadanas	,508	<,001	,340	,644
A - Biología - A - Álgebra	,547	<,001	,387	,675
A - Biología - A - Pensamiento lógico	,547	<,001	,387	,675
A - Biología - A - Lengua castellana	,573	<,001	,419	,695
A - Biología - A - Idioma extranjero	,531	<,001	,368	,662
A - Biología - A - Comprensión lectora	,548	<,001	,388	,675
A - Biología - A - Emprendimiento	,199	,055	-,004	,386
A - Biología - A - Educación artística	,357	<,001	,166	,522
A - Biología - A - Ética y valores humanos	,354	<,001	,163	,519
A - Biología - A - Educación física, recreación y deportes	,202	,051	,000	,389
A - Biología - A - Informática	,520	<,001	,355	,654
A - Física - A - Sociales	,582	<,001	,430	,702
A - Física - A - Competencias ciudadanas	,593	<,001	,443	,710
A - Física - A - Álgebra	,564	<,001	,408	,688
A - Física - A -	,564	<,001	,408	,688

Pensamiento lógico				
A - Física - A - Lengua castellana	,557	<,001	,400	,683
A - Física - A - Idioma extranjero	,589	<,001	,439	,707
A - Física - A - Comprensión lectora	,533	<,001	,370	,664
A - Física - A - Emprendimiento	,209	,043	,006	,395
A - Física - A - Educación artística	,379	<,001	,191	,540
A - Física - A - Ética y valores humanos	,406	<,001	,221	,562
A - Física - A - Educación física, recreación y deportes	,229	,027	,027	,412
A - Física - A - Informática	,586	<,001	,435	,705
A - Sociales - A - Competencias ciudadanas	,986	<,001	,978	,990
A - Sociales - A - Álgebra	,575	<,001	,422	,697
A - Sociales - A - Pensamiento lógico	,575	<,001	,422	,697
A - Sociales - A - Lengua castellana	,466	<,001	,291	,611
A - Sociales - A - Idioma extranjero	,443	<,001	,264	,593
A - Sociales - A - Comprensión lectora	,450	<,001	,272	,598
A - Sociales - A - Emprendimiento	,305	,003	,109	,478
A - Sociales - A - Educación artística	,380	<,001	,192	,541
A - Sociales - A - Ética y valores humanos	,452	<,001	,274	,599
A - Sociales - A - Educación física, recreación y deportes	,281	,006	,083	,458
A - Sociales - A - Informática	,499	<,001	,330	,638

A - Competencias ciudadanas - A - Álgebra	,587	<,001	,436	,706
A - Competencias ciudadanas - A - Pensamiento lógico	,587	<,001	,436	,706
A - Competencias ciudadanas - A - Lengua castellana	,476	<,001	,302	,619
A - Competencias ciudadanas - A - Idioma extranjero	,456	<,001	,279	,603
A - Competencias ciudadanas - A - Comprensión lectora	,459	<,001	,283	,606
A - Competencias ciudadanas - A - Emprendimiento	,296	,004	,100	,471
A - Competencias ciudadanas - A - Educación artística	,360	<,001	,169	,524
A - Competencias ciudadanas - A - Ética y valores humanos	,439	<,001	,260	,589
A - Competencias ciudadanas - A - Educación física, recreación y deportes	,295	,004	,098	,470
A - Competencias ciudadanas - A - Informática	,508	<,001	,341	,644
A - Álgebra - A - Pensamiento lógico	1,000[b]	<,001	.	.
A - Álgebra - A - Lengua castellana	,654	<,001	,520	,756
A - Álgebra - A - Idioma extranjero	,573	<,001	,419	,695
A - Álgebra - A - Comprensión lectora	,674	<,001	,545	,771
A - Álgebra - A - Emprendimiento	,206	,046	,004	,392
A - Álgebra - A - Educación artística	,251	,015	,051	,431

A - Álgebra - A - Ética y valores humanos	,335	<,001	,142	,503
A - Álgebra - A - Educación física, recreación y deportes	,101	,333	-,104	,297
A - Álgebra - A - Informática	,372	<,001	,183	,535
A - Pensamiento lógico - A - Lengua castellana	,654	<,001	,520	,756
A - Pensamiento lógico - A - Idioma extranjero	,573	<,001	,419	,695
A - Pensamiento lógico - A - Comprensión lectora	,674	<,001	,545	,771
A - Pensamiento lógico - A - Emprendimiento	,206	,046	,004	,392
A - Pensamiento lógico - A - Educación artística	,251	,015	,051	,431
A - Pensamiento lógico - A - Ética y valores humanos	,335	<,001	,142	,503
A - Pensamiento lógico - A - Educación física, recreación y deportes	,101	,333	-,104	,297
A - Pensamiento lógico - A - Informática	,372	<,001	,183	,535
A - Lengua castellana - A - Idioma extranjero	,770	<,001	,672	,841
A - Lengua castellana - A - Comprensión lectora	,978	<,001	,967	,985
A - Lengua castellana - A - Emprendimiento	,179	,085	-,025	,368
A - Lengua castellana - A - Educación artística	,137	,189	-,068	,330
A - Lengua castellana - A - Ética y valores humanos	,328	,001	,135	,498
A - Lengua castellana - A - Educación física, recreación y deportes	,103	,324	-,102	,299
A - Lengua castellana - A - Informática	,549	<,001	,390	,676
A - Idioma extranjero - A	,753	<,001	,650	,829

- Comprensión lectora				
A - Idioma extranjero - A - Emprendimiento	,372	<,001	,183	,534
A - Idioma extranjero - A - Educación artística	,187	,071	-,016	,375
A - Idioma extranjero - A - Ética y valores humanos	,394	<,001	,208	,553
A - Idioma extranjero - A - Educación física, recreación y deportes	,058	,576	-,146	,258
A - Idioma extranjero - A - Informática	,601	<,001	,454	,717
A - Comprensión lectora - A - Emprendimiento	,168	,105	-,036	,359
A - Comprensión lectora - A - Educación artística	,112	,284	-,093	,307
A - Comprensión lectora - A - Ética y valores humanos	,315	,002	,120	,487
A - Comprensión lectora - A - Educación física, recreación y deportes	,074	,476	-,130	,273
A - Comprensión lectora - A - Informática	,565	<,001	,409	,688
A - Emprendimiento - A - Educación artística	,331	,001	,138	,500
A - Emprendimiento - A - Ética y valores humanos	,284	,006	,086	,460
A - Emprendimiento - A - Educación física, recreación y deportes	,325	,001	,131	,495
A - Emprendimiento - A - Informática	,189	,069	-,014	,377
A - Educación artística - A - Ética y valores humanos	,315	,002	,120	,487
A - Educación artística - A - Educación física, recreación y deportes	,212	,041	,009	,397
A - Educación artística - A - Informática	,328	,001	,134	,497

A - Ética y valores humanos - A - Educación física, recreación y deportes	,196	,059	-,007	,383
A - Ética y valores humanos - A - Informática	,240	,020	,039	,422
A - Educación física, recreación y deportes - A - Informática	,169	,103	-,034	,360

a. La estimación se basa en la transformación de r a z de Fisher

b. El intervalo de confianza no se puede calcular para este par de variables porque la correlación es 1 o -1.

Correlaciones

Notas

Salida creada		03-JUL-2026 15:49:19
Comentarios		
Entrada	Datos	D:\Maestria 2026-1\Base de Datos SSPS1.sav
	Conjunto de datos activo	ConjuntoDatos1
	Filtro	<ninguno>
	Ponderación	<ninguno>
	Segmentar archivo	<ninguno>
	N de filas en el archivo de datos de trabajo	94
Manejo de valores perdidos	Definición de perdidos	Los valores perdidos definidos por el usuario se tratan como perdidos.
	Casos utilizados	Las estadísticas para cada par de variables se basan en todos los casos con datos válidos para dicho par.
Sintaxis		CORRELATIONS /VARIABLES=ACAQUIM

		ACABIOL ACAFISI ACASOCI ACACCIU ACAALGE ACAPLOG ACALCAS ACAIEXT ACALECT ACAEMPR ACAARTS ACAETIC ACAEDFI ACAINFO /PRINT=TWOTAIL NOSIG FULL /MISSING=PAIRWISE.
Recursos	Tiempo de procesador	00:00:00,02
	Tiempo transcurrido	00:00:00,02

[ConjuntoDatos1] D:\Maestria 2026-1\Base de Datos SSPS1.sav

Correlaciones

		A - Química	A - Biología	A - Física	A - Sociales
A - Química	Correlación de Pearson	1	,938***	1,000***	,582***
	Sig. (bilateral)		<,001	<,001	<,001
	N	94	94	94	94
A - Biología	Correlación de Pearson	,938***	1	,938***	,497***
	Sig. (bilateral)	<,001		<,001	<,001
	N	94	94	94	94
A - Física	Correlación de Pearson	1,000***	,938***	1	,582***
	Sig. (bilateral)	<,001	<,001		<,001
	N	94	94	94	94
A - Sociales	Correlación de Pearson	,582***	,497***	,582***	1
	Sig. (bilateral)	<,001	<,001	<,001	
	N	94	94	94	94

A - Competencias ciudadanas	Correlación de Pearson	,593***	,508***	,593***	,986***
	Sig. (bilateral)	<,001	<,001	<,001	<,001
	N	94	94	94	94
A - Álgebra	Correlación de Pearson	,564***	,547***	,564***	,575***
	Sig. (bilateral)	<,001	<,001	<,001	<,001
	N	94	94	94	94
A - Pensamiento lógico	Correlación de Pearson	,564***	,547***	,564***	,575***
	Sig. (bilateral)	<,001	<,001	<,001	<,001
	N	94	94	94	94
A - Lengua castellana	Correlación de Pearson	,557***	,573***	,557***	,466***
	Sig. (bilateral)	<,001	<,001	<,001	<,001
	N	94	94	94	94
A - Idioma extranjero	Correlación de Pearson	,589***	,531***	,589***	,443***
	Sig. (bilateral)	<,001	<,001	<,001	<,001
	N	94	94	94	94
A - Comprensión lectora	Correlación de Pearson	,533***	,548***	,533***	,450***
	Sig. (bilateral)	<,001	<,001	<,001	<,001
	N	94	94	94	94
A - Emprendimiento	Correlación de Pearson	,209*	,199	,209*	,305**
	Sig. (bilateral)	,043	,055	,043	,003
	N	94	94	94	94
A - Educación artística	Correlación de Pearson	,379***	,357***	,379***	,380***
	Sig. (bilateral)	<,001	<,001	<,001	<,001
	N	94	94	94	94
A - Ética y valores humanos	Correlación de Pearson	,406***	,354***	,406***	,452***
	Sig. (bilateral)	<,001	<,001	<,001	<,001
	N	94	94	94	94
A - Educación física, recreación y deportes	Correlación de Pearson	,229*	,202	,229*	,281**
	Sig. (bilateral)	,027	,051	,027	,006
	N	94	94	94	94

A - Informática	Correlación de Pearson	,586***	,520***	,586***	,499***
	Sig. (bilateral)	<,001	<,001	<,001	<,001
	N	94	94	94	94

Correlaciones

		A - Pensamiento lógico	A - Lengua castellana	A - Idioma extranjero	C
A - Química	Correlación de Pearson	,564***	,557***	,589***	
	Sig. (bilateral)	<,001	<,001	<,001	
	N	94	94	94	
A - Biología	Correlación de Pearson	,547***	,573***	,531***	
	Sig. (bilateral)	<,001	<,001	<,001	
	N	94	94	94	
A - Física	Correlación de Pearson	,564***	,557***	,589***	
	Sig. (bilateral)	<,001	<,001	<,001	
	N	94	94	94	
A - Sociales	Correlación de Pearson	,575***	,466***	,443***	
	Sig. (bilateral)	<,001	<,001	<,001	
	N	94	94	94	
A - Competencias ciudadanas	Correlación de Pearson	,587***	,476***	,456***	
	Sig. (bilateral)	<,001	<,001	<,001	
	N	94	94	94	
A - Álgebra	Correlación de Pearson	1,000***	,654***	,573***	
	Sig. (bilateral)	<,001	<,001	<,001	
	N	94	94	94	
A - Pensamiento lógico	Correlación de Pearson	1	,654***	,573***	
	Sig. (bilateral)		<,001	<,001	
	N	94	94	94	
A - Lengua castellana	Correlación de Pearson	,654***	1	,770***	

	Sig. (bilateral)	<,001		<,001
	N	94	94	94
A - Idioma extranjero	Correlación de Pearson	,573***	,770***	1
	Sig. (bilateral)	<,001	<,001	
	N	94	94	94
A - Comprensión lectora	Correlación de Pearson	,674***	,978***	,753***
	Sig. (bilateral)	<,001	<,001	<,001
	N	94	94	94
A - Emprendimiento	Correlación de Pearson	,206*	,179	,372***
	Sig. (bilateral)	,046	,085	<,001
	N	94	94	94
A - Educación artística	Correlación de Pearson	,251*	,137	,187
	Sig. (bilateral)	,015	,189	,071
	N	94	94	94
A - Ética y valores humanos	Correlación de Pearson	,335***	,328**	,394***
	Sig. (bilateral)	<,001	,001	<,001
	N	94	94	94
A - Educación física, recreación y deportes	Correlación de Pearson	,101	,103	,058
	Sig. (bilateral)	,333	,324	,576
	N	94	94	94
A - Informática	Correlación de Pearson	,372***	,549***	,601***
	Sig. (bilateral)	<,001	<,001	<,001
	N	94	94	94

Correlaciones

		A - Educación artística	A - Ética y valores humanos	A - Educación física, recreación y deportes
A - Química	Correlación de Pearson	,379***	,406***	,229*

	Sig. (bilateral)	<,001	<,001	,027
	N	94	94	94
A - Biología	Correlación de Pearson	,357***	,354***	,202
	Sig. (bilateral)	<,001	<,001	,051
	N	94	94	94
A - Física	Correlación de Pearson	,379***	,406***	,229*
	Sig. (bilateral)	<,001	<,001	,027
	N	94	94	94
A - Sociales	Correlación de Pearson	,380***	,452***	,281**
	Sig. (bilateral)	<,001	<,001	,006
	N	94	94	94
A - Competencias ciudadanas	Correlación de Pearson	,360***	,439***	,295**
	Sig. (bilateral)	<,001	<,001	,004
	N	94	94	94
A - Álgebra	Correlación de Pearson	,251*	,335***	,101
	Sig. (bilateral)	,015	<,001	,333
	N	94	94	94
A - Pensamiento lógico	Correlación de Pearson	,251*	,335***	,101
	Sig. (bilateral)	,015	<,001	,333
	N	94	94	94
A - Lengua castellana	Correlación de Pearson	,137	,328**	,103
	Sig. (bilateral)	,189	,001	,324
	N	94	94	94
A - Idioma extranjero	Correlación de Pearson	,187	,394***	,058
	Sig. (bilateral)	,071	<,001	,576
	N	94	94	94
A - Comprensión lectora	Correlación de Pearson	,112	,315**	,074
	Sig. (bilateral)	,284	,002	,476
	N	94	94	94
A - Emprendimiento	Correlación de Pearson	,331**	,284**	,325**
	Sig. (bilateral)	,001	,006	,001

	N	94	94	94
A - Educación artística	Correlación de Pearson	1	,315**	,212*
	Sig. (bilateral)		,002	,041
	N	94	94	94
A - Ética y valores humanos	Correlación de Pearson	,315**	1	,196
	Sig. (bilateral)	,002		,059
	N	94	94	94
A - Educación física, recreación y deportes	Correlación de Pearson	,212*	,196	1
	Sig. (bilateral)	,041	,059	
	N	94	94	94
A - Informática	Correlación de Pearson	,328**	,240*	,169
	Sig. (bilateral)	,001	,020	,103
	N	94	94	94

***. La correlación es significativa al nivel de 0,001 (bilateral).

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

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

Correlaciones de Pearson **Muy positivo:** *(A - Química <--> A - Biología), (A - Química <---> A - Física), (A - Biología <---> A - Física), (A - Sociales <---> A -*

Competencias ciudadanas), (A - Álgebra <---> A - Pensamiento lógico), (A - Lengua castellana <---> A - Comprensión lectora)

Positivo: *(A - Química <---> A - Sociales), (A - Química <---> A - Competencias ciudadanas), (A - Química <---> A - Álgebra), (A - Química <---> A - Pensamiento lógico), (A - Química <---> A - Lengua castellana), (A - Química <---> A - Idioma extranjero), (A - Química <---> A - Comprensión lectora), (A - Química <---> A - Emprendimiento), (A - Química <---> A - Educación artística), (A - Química <---> A - Ética y valores humanos), (A - Química <---> A - Educación física, recreación y deportes), (A - Química <---> A - Informática), (A - Biología <---> A - Sociales), (A - Biología <---> A - Competencias ciudadanas), (A - Biología <---> A - Álgebra), (A - Biología <---> A - Pensamiento lógico), (A - Biología <---> A - Lengua castellana), (A - Biología <---> A - Idioma extranjero), (A - Biología <---> A - Comprensión lectora), (A - Biología <---> A - Emprendimiento), (A - Biología <---> A - Educación artística), (A - Biología <---> A - Ética y valores humanos), (A - Biología <---> A - Educación física, recreación y deportes), (A - Biología <---> A - Informática), (A - Física <---> A - Sociales), (A - Física <---> A - Competencias ciudadanas), (A - Física <---> A - Álgebra), (A - Física <---> A - Pensamiento lógico), (A - Física <---> A - Lengua castellana), (A - Física <---> A - Idioma extranjero), (A - Física <---> A - Comprensión lectora), (A - Física <---> A - Emprendimiento), (A - Física <---> A - Educación artística), (A - Física <---> A - Ética y valores humanos), (A - Física <---> A - Educación física, recreación y deportes), (A - Física <---> A - Informática), (A - Sociales <---> A - Álgebra), (A - Sociales <---> A - Pensamiento lógico), (A - Sociales <---> A - Lengua castellana), (A - Sociales <---> A - Idioma extranjero), (A - Sociales <---> A - Comprensión lectora), (A - Sociales <---> A - Emprendimiento), (A - Sociales <---> A - Educación artística), (A - Sociales <---> A - Ética y valores humanos), (A - Sociales <---> A - Educación física, recreación y deportes), (A - Sociales <---> A - Informática), (A - Competencias ciudadanas <---> A - Álgebra), (A - Competencias ciudadanas <---> A - Pensamiento lógico), (A - Competencias ciudadanas <---> A - Lengua castellana), (A - Competencias ciudadanas <---> A - Idioma extranjero), (A - Competencias ciudadanas <---> A - Comprensión lectora), (A - Competencias ciudadanas <---> A - Emprendimiento), (A - Competencias ciudadanas <---> A - Educación artística), (A - Competencias*

ciudadanas <---> A - Ética y valores humanos), (A - Competencias ciudadanas <---> A - Educación física, recreación y deportes), (A - Competencias ciudadanas <---> A - Informática), (A - Álgebra <---> A - Lengua castellana), (A - Álgebra <---> A - Idioma extranjero), (A - Álgebra <---> A - Comprensión lectora), (A - Álgebra <---> A - Emprendimiento), (A - Álgebra <---> A - Educación artística), (A - Álgebra <---> A - Ética y valores humanos), (A - Álgebra <---> A - Educación física, recreación y deportes), (A - Álgebra <---> A - Informática), (A - Pensamiento lógico <---> A - Lengua castellana), (A - Pensamiento lógico <---> A - Idioma extranjero), (A - Pensamiento lógico <---> A - Comprensión lectora), (A - Pensamiento lógico <---> A - Emprendimiento), (A - Pensamiento lógico <---> A - Educación artística), (A - Pensamiento lógico <---> A - Ética y valores humanos), (A - Pensamiento lógico <---> A - Educación física, recreación y deportes), (A - Pensamiento lógico <---> A - Informática), (A - Lengua castellana <---> A - Idioma extranjero), (A - Lengua castellana <---> A - Emprendimiento), (A - Lengua castellana <---> A - Educación artística), (A - Lengua castellana <---> A - Ética y valores humanos), (A - Lengua castellana <---> A - Educación física, recreación y deportes), (A - Lengua castellana <---> A - Informática), (A - Idioma extranjero <---> A - Comprensión lectora), (A - Idioma extranjero <---> A - Emprendimiento), (A - Idioma extranjero <---> A - Educación artística), (A - Idioma extranjero <---> A - Ética y valores humanos), (A - Idioma extranjero <---> A - Educación física, recreación y deportes), (A - Idioma extranjero <---> A - Informática), (A - Comprensión lectora <---> A - Emprendimiento), (A - Comprensión lectora <---> A - Educación artística), (A - Comprensión lectora <---> A - Ética y valores humanos), (A - Comprensión lectora <---> A - Educación física, recreación y deportes), (A - Comprensión lectora <---> A - Informática), (A - Emprendimiento <---> A - Educación artística), (A - Emprendimiento <---> A - Ética y valores humanos), (A - Emprendimiento <---> A - Educación física, recreación y deportes), (A - Emprendimiento <---> A - Informática), (A - Educación artística <---> A - Ética y valores humanos), (A - Educación artística <---> A - Educación física, recreación y deportes), (A - Educación artística <---> A - Informática), (A - Ética y valores humanos <---> A - Educación física, recreación y deportes), (A - Ética y valores humanos <---> A - Informática), (A - Educación física, recreación y deportes <---> A - Informática) **Sin**

correlación lineal: *(Ninguno)* **Negativo:** *(Ninguno)* **Muy negativo:** *(Ninguno)Nota: La Ayuda curada se calcula a partir de los valores reales de las celdas, no de los valores formateados.*

Correlaciones no paramétricas

Notas

Salida creada		03-JUL-2026 15:57:58
Comentarios		
Entrada	Datos	D:\Maestria 2026-1\Base de Datos SSPS1.sav
	Conjunto de datos activo	ConjuntoDatos1
	Filtro	<ninguno>
	Ponderación	<ninguno>
	Segmentar archivo	<ninguno>
	N de filas en el archivo de datos de trabajo	94
Manejo de valores perdidos	Definición de perdidos	Los valores perdidos definidos por el usuario se tratan como perdidos.
	Casos utilizados	Las estadísticas para cada par de variables se basan en todos los casos con datos válidos para dicho par.
Sintaxis		NONPAR CORR /VARIABLES=ACAQUIM ACABIOL ACAFISI ACASOCI ACACCIU ACAALGE ACAPLOG ACALCAS ACAIEXT ACALECT ACAEMPR ACAARTS ACAETIC ACAEDFI ACAINFO VPCJCOM VPCABST VPCTOIN

		VPCPAES VPCVTOT /PRINT=SPEARMAN TWOTAIL NOSIG FULL /CI METHOD(FHP) CILEVEL(95) /MISSING=PAIRWISE.
Recursos	Tiempo de procesador	00:00:00,02
	Tiempo transcurrido	00:00:00,02
	Número de casos permitidos	136770 casos[a]

a. Se basa en la disponibilidad de la memoria del espacio de trabajo

[ConjuntoDatos1] D:\Maestria 2026-1\Base de Datos SSPS1.sav

Correlaciones

			A - Química	A - Biología	A -
Rho de Spearman	A - Química	Coeficiente de correlación	1,000	,916***	1
		Sig. (bilateral)	.	<,001	
		N	94	94	
	A - Biología	Coeficiente de correlación	,916***	1,000	
		Sig. (bilateral)	<,001	.	
		N	94	94	
	A - Física	Coeficiente de correlación	1,000***	,916***	
		Sig. (bilateral)	.	<,001	
		N	94	94	
	A - Sociales	Coeficiente de correlación	,571***	,483***	
		Sig. (bilateral)	<,001	<,001	
		N	94	94	
	A - Competencias ciudadanas	Coeficiente de correlación	,586***	,497***	
		Sig. (bilateral)	<,001	<,001	

		N	94	94
	A - Álgebra	Coeficiente de correlación	,505***	,476***
		Sig. (bilateral)	<,001	<,001
		N	94	94
	A - Pensamiento lógico	Coeficiente de correlación	,505***	,476***
		Sig. (bilateral)	<,001	<,001
		N	94	94
	A - Lengua castellana	Coeficiente de correlación	,548***	,568***
		Sig. (bilateral)	<,001	<,001
		N	94	94
	A - Idioma extranjero	Coeficiente de correlación	,611***	,535***
		Sig. (bilateral)	<,001	<,001
		N	94	94
	A - Comprensión lectora	Coeficiente de correlación	,513***	,532***
		Sig. (bilateral)	<,001	<,001
		N	94	94
	A - Emprendimiento	Coeficiente de correlación	,243*	,233*
		Sig. (bilateral)	,018	,024
		N	94	94
	A - Educación artística	Coeficiente de correlación	,372***	,347***
		Sig. (bilateral)	<,001	<,001
		N	94	94
	A - Ética y valores humanos	Coeficiente de correlación	,374***	,311**
		Sig. (bilateral)	<,001	,002
		N	94	94
	A - Educación física, recreación y deportes	Coeficiente de correlación	,190	,159
		Sig. (bilateral)	,066	,126
		N	94	94
	A - Informática	Coeficiente de correlación	,652***	,545***
		Sig. (bilateral)	<,001	<,001
		N	94	94

	ADITEC V - Juego compulsivo	Coeficiente de correlación	-,017	-,016	
		Sig. (bilateral)	,879	,889	
		N	82	82	
	ADITEC V - Abstinencia	Coeficiente de correlación	-,131	-,077	
		Sig. (bilateral)	,242	,490	
		N	82	82	
	ADITEC V - Tolerancia e interferencia	Coeficiente de correlación	-,049	-,041	
		Sig. (bilateral)	,663	,716	
		N	82	82	
	ADITEC V - Problemas asociados y escape	Coeficiente de correlación	-,026	,004	
		Sig. (bilateral)	,813	,974	
		N	82	82	
	ADITEC V - Puntaje total	Coeficiente de correlación	-,060	-,053	
		Sig. (bilateral)	,594	,636	
		N	82	82	

Correlaciones

			A - Lengua castellana	A - Idioma extranjero
Rho de Spearman	A - Química	Coeficiente de correlación	,548***	,611
		Sig. (bilateral)	<,001	<,0
		N	94	9
	A - Biología	Coeficiente de correlación	,568***	,535
		Sig. (bilateral)	<,001	<,0
		N	94	9
	A - Física	Coeficiente de correlación	,548***	,611
		Sig. (bilateral)	<,001	<,0
		N	94	9
	A - Sociales	Coeficiente de correlación	,449***	,451
		Sig. (bilateral)	<,001	<,0

		N	94	9
	A - Competencias ciudadanas	Coeficiente de correlación	,462***	,468
		Sig. (bilateral)	<,001	<,00
		N	94	9
	A - Álgebra	Coeficiente de correlación	,590***	,586
		Sig. (bilateral)	<,001	<,00
		N	94	9
	A - Pensamiento lógico	Coeficiente de correlación	,590***	,586
		Sig. (bilateral)	<,001	<,00
		N	94	9
	A - Lengua castellana	Coeficiente de correlación	1,000	,753
		Sig. (bilateral)	.	<,00
		N	94	9
	A - Idioma extranjero	Coeficiente de correlación	,753***	1,00
		Sig. (bilateral)	<,001	
		N	94	9
	A - Comprensión lectora	Coeficiente de correlación	,969***	,731
		Sig. (bilateral)	<,001	<,00
		N	94	9
	A - Emprendimiento	Coeficiente de correlación	,212*	,350
		Sig. (bilateral)	,040	<,00
		N	94	9
	A - Educación artística	Coeficiente de correlación	,171	,24
		Sig. (bilateral)	,100	,01
		N	94	9
	A - Ética y valores humanos	Coeficiente de correlación	,318**	,426
		Sig. (bilateral)	,002	<,00
		N	94	9
	A - Educación física, recreación y deportes	Coeficiente de correlación	,124	,06
		Sig. (bilateral)	,233	,52
		N	94	9

	A - Informática	Coeficiente de correlación	,465***	,603
		Sig. (bilateral)	<,001	<,0
		N	94	
	ADITEC V - Juego compulsivo	Coeficiente de correlación	,000	-,0
		Sig. (bilateral)	,999	,5
		N	82	
	ADITEC V - Abstinencia	Coeficiente de correlación	-,054	-,1
		Sig. (bilateral)	,633	,2
		N	82	
	ADITEC V - Tolerancia e interferencia	Coeficiente de correlación	-,033	-,1
		Sig. (bilateral)	,766	,2
		N	82	
	ADITEC V - Problemas asociados y escape	Coeficiente de correlación	,013	-,1
		Sig. (bilateral)	,911	,3
		N	82	
	ADITEC V - Puntaje total	Coeficiente de correlación	-,047	-,1
		Sig. (bilateral)	,675	,2
		N	82	

Correlaciones

			A - Educación física, recreación y deportes	A - Informática
Rho de Spearman	A - Química	Coeficiente de correlación	,190	,652*
		Sig. (bilateral)	,066	<,00
		N	94	9
	A - Biología	Coeficiente de correlación	,159	,545*
		Sig. (bilateral)	,126	<,00
		N	94	9
	A - Física	Coeficiente de correlación	,190	,652*

		Sig. (bilateral)	,066	<,00
		N	94	9
	A - Sociales	Coeficiente de correlación	,253*	,507*
		Sig. (bilateral)	,014	<,00
		N	94	9
	A - Competencias ciudadanas	Coeficiente de correlación	,269**	,519*
		Sig. (bilateral)	,009	<,00
		N	94	9
	A - Álgebra	Coeficiente de correlación	,077	,407*
		Sig. (bilateral)	,460	<,00
		N	94	9
	A - Pensamiento lógico	Coeficiente de correlación	,077	,407*
		Sig. (bilateral)	,460	<,00
		N	94	9
	A - Lengua castellana	Coeficiente de correlación	,124	,465*
		Sig. (bilateral)	,233	<,00
		N	94	9
	A - Idioma extranjero	Coeficiente de correlación	,067	,603*
		Sig. (bilateral)	,523	<,00
		N	94	9
	A - Comprensión lectora	Coeficiente de correlación	,091	,484*
		Sig. (bilateral)	,381	<,00
		N	94	9
	A - Emprendimiento	Coeficiente de correlación	,321**	,229
		Sig. (bilateral)	,002	,02
		N	94	9
	A - Educación artística	Coeficiente de correlación	,212*	,350*
		Sig. (bilateral)	,041	<,00
		N	94	9
	A - Ética y valores humanos	Coeficiente de correlación	,198	,270
		Sig. (bilateral)	,055	,00

		N	94	9
	A - Educación física, recreación y deportes	Coeficiente de correlación	1,000	,16
		Sig. (bilateral)	.	,10
		N	94	9
	A - Informática	Coeficiente de correlación	,169	1,00
		Sig. (bilateral)	,103	
		N	94	9
	ADITEC V - Juego compulsivo	Coeficiente de correlación	-,046	-,05
		Sig. (bilateral)	,683	,60
		N	82	8
	ADITEC V - Abstinencia	Coeficiente de correlación	-,183	-,11
		Sig. (bilateral)	,099	,32
		N	82	8
	ADITEC V - Tolerancia e interferencia	Coeficiente de correlación	-,009	-,13
		Sig. (bilateral)	,936	,24
		N	82	8
	ADITEC V - Problemas asociados y escape	Coeficiente de correlación	-,031	-,11
		Sig. (bilateral)	,779	,29
		N	82	8
	ADITEC V - Puntaje total	Coeficiente de correlación	-,046	-,08
		Sig. (bilateral)	,679	,42
		N	82	8

Correlaciones

			ADITEC V - Puntaje total
Rho de Spearman	A - Química	Coeficiente de correlación	-,060
		Sig. (bilateral)	,594
		N	82
	A - Biología	Coeficiente de correlación	-,053
		Sig. (bilateral)	,636

		N	82
	A - Física	Coeficiente de correlación	-,060
		Sig. (bilateral)	,594
		N	82
	A - Sociales	Coeficiente de correlación	-,035
		Sig. (bilateral)	,754
		N	82
	A - Competencias ciudadanas	Coeficiente de correlación	-,030
		Sig. (bilateral)	,787
		N	82
	A - Álgebra	Coeficiente de correlación	,010
		Sig. (bilateral)	,926
		N	82
	A - Pensamiento lógico	Coeficiente de correlación	,010
		Sig. (bilateral)	,926
		N	82
	A - Lengua castellana	Coeficiente de correlación	-,047
		Sig. (bilateral)	,675
		N	82
	A - Idioma extranjero	Coeficiente de correlación	-,126
		Sig. (bilateral)	,261
		N	82
	A - Comprensión lectora	Coeficiente de correlación	-,007
		Sig. (bilateral)	,949
		N	82
	A - Emprendimiento	Coeficiente de correlación	-,080
		Sig. (bilateral)	,473
		N	82
	A - Educación artística	Coeficiente de correlación	-,008
		Sig. (bilateral)	,944
		N	82

	A - Ética y valores humanos	Coeficiente de correlación	-,074
		Sig. (bilateral)	,512
		N	82
	A - Educación física, recreación y deportes	Coeficiente de correlación	-,046
		Sig. (bilateral)	,679
		N	82
	A - Informática	Coeficiente de correlación	-,089
		Sig. (bilateral)	,427
		N	82
	ADITEC V - Juego compulsivo	Coeficiente de correlación	,947***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	82
	ADITEC V - Abstinencia	Coeficiente de correlación	,848***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	82
	ADITEC V - Tolerancia e interferencia	Coeficiente de correlación	,833***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	82
	ADITEC V - Problemas asociados y escape	Coeficiente de correlación	,828***
		Sig. (bilateral)	<,001
		N	82
	ADITEC V - Puntaje total	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	.
		N	82

***. La correlación es significativa al nivel de 0,001 (bilateral).

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

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

Rho de Spearman Correlaciones **Muy positivo:** *(A - Química <---> A - Biología), (A - Química <---> A - Física), (A - Biología <---> A - Física), (A - Sociales <---> A - Competencias ciudadanas), (A - Álgebra <---> A - Pensamiento lógico), (A - Lengua castellana <---> A - Comprensión lectora), (ADITEC V - Juego compulsivo <---> ADITEC V - Puntaje total)*

Positivo: *(A - Química <---> A - Sociales), (A - Química <---> A - Competencias ciudadanas), (A - Química <---> A - Álgebra), (A - Química <---> A - Pensamiento lógico), (A - Química <---> A - Lengua castellana), (A - Química <---> A - Idioma extranjero), (A - Química <---> A - Comprensión lectora), (A - Química <---> A - Emprendimiento), (A - Química <---> A - Educación artística), (A - Química <---> A - Ética y valores humanos), (A - Química <---> A - Educación física, recreación y deportes), (A - Química <---> A - Informática), (A - Biología <---> A - Sociales), (A - Biología <---> A - Competencias ciudadanas), (A - Biología <---> A - Álgebra), (A - Biología <---> A - Pensamiento lógico), (A - Biología <---> A - Lengua castellana), (A - Biología <---> A - Idioma extranjero), (A - Biología <---> A - Comprensión lectora), (A - Biología <---> A - Emprendimiento), (A - Biología <---> A - Educación artística), (A - Biología <---> A - Ética y valores humanos), (A - Biología <---> A - Educación física, recreación y deportes), (A - Biología <---> A - Informática), (A -*

Biología <---> ADITEC V - Problemas asociados y escape), (A - Física <---> A - Sociales), (A - Física <---> A - Competencias ciudadanas), (A - Física <---> A - Álgebra), (A - Física <---> A - Pensamiento lógico), (A - Física <---> A - Lengua castellana), (A - Física <---> A - Idioma extranjero), (A - Física <---> A - Comprensión lectora), (A - Física <---> A - Emprendimiento), (A - Física <---> A - Educación artística), (A - Física <---> A - Ética y valores humanos), (A - Física <---> A - Educación física, recreación y deportes), (A - Física <---> A - Informática), (A - Sociales <---> A - Álgebra), (A - Sociales <---> A - Pensamiento lógico), (A - Sociales <---> A - Lengua castellana), (A - Sociales <---> A - Idioma extranjero), (A - Sociales <---> A - Comprensión lectora), (A - Sociales <---> A - Emprendimiento), (A - Sociales <---> A - Educación artística), (A - Sociales <---> A - Ética y valores humanos), (A - Sociales <---> A - Educación física, recreación y deportes), (A - Sociales <---> A - Informática), (A - Sociales <---> ADITEC V - Juego compulsivo), (A - Sociales <---> ADITEC V - Problemas asociados y escape), (A - Competencias ciudadanas <---> A - Álgebra), (A - Competencias ciudadanas <---> A - Pensamiento lógico), (A - Competencias ciudadanas <---> A - Lengua castellana), (A - Competencias ciudadanas <---> A - Idioma extranjero), (A - Competencias ciudadanas <---> A - Comprensión lectora), (A - Competencias ciudadanas <---> A - Emprendimiento), (A - Competencias ciudadanas <---> A - Educación artística), (A - Competencias ciudadanas <---> A - Ética y valores humanos), (A - Competencias ciudadanas <---> A - Educación física, recreación y deportes), (A - Competencias ciudadanas <---> A - Informática), (A - Competencias ciudadanas <---> ADITEC V - Juego compulsivo), (A - Competencias ciudadanas <---> ADITEC V - Problemas asociados y escape), (A - Álgebra <---> A - Lengua castellana), (A - Álgebra <---> A - Idioma extranjero), (A - Álgebra <---> A - Comprensión lectora), (A - Álgebra <---> A - Emprendimiento), (A - Álgebra <---> A - Educación artística), (A - Álgebra <---> A - Ética y valores humanos), (A - Álgebra <---> A - Educación física, recreación y deportes), (A - Álgebra <---> A - Informática), (A - Álgebra <---> ADITEC V - Juego compulsivo), (A - Álgebra <---> ADITEC V - Abstinencia), (A - Álgebra <---> ADITEC V - Problemas asociados y escape), (A - Álgebra <---> ADITEC V - Puntaje total), (A - Pensamiento lógico <---> A - Lengua castellana), (A - Pensamiento lógico <---> A - Idioma extranjero), (A - Pensamiento lógico <---> A - Comprensión lectora), (A - Pensamiento lógico <---> A - Emprendimiento),

(A - Pensamiento lógico <---> A - Educación artística), (A - Pensamiento lógico <---> A - Ética y valores humanos), (A - Pensamiento lógico <---> A - Educación física, recreación y deportes), (A - Pensamiento lógico <---> A - Informática), (A - Pensamiento lógico <---> ADITEC V - Juego compulsivo), (A - Pensamiento lógico <---> ADITEC V - Abstinencia), (A - Pensamiento lógico <---> ADITEC V - Problemas asociados y escape), (A - Pensamiento lógico <---> ADITEC V - Puntaje total), (A - Lengua castellana <---> A - Idioma extranjero), (A - Lengua castellana <---> A - Emprendimiento), (A - Lengua castellana <---> A - Educación artística), (A - Lengua castellana <---> A - Ética y valores humanos), (A - Lengua castellana <---> A - Educación física, recreación y deportes), (A - Lengua castellana <---> A - Informática), (A - Lengua castellana <---> ADITEC V - Problemas asociados y escape), (A - Idioma extranjero <---> A - Comprensión lectora), (A - Idioma extranjero <---> A - Emprendimiento), (A - Idioma extranjero <---> A - Educación artística), (A - Idioma extranjero <---> A - Ética y valores humanos), (A - Idioma extranjero <---> A - Educación física, recreación y deportes), (A - Idioma extranjero <---> A - Informática), (A - Comprensión lectora <---> A - Emprendimiento), (A - Comprensión lectora <---> A - Educación artística), (A - Comprensión lectora <---> A - Ética y valores humanos), (A - Comprensión lectora <---> A - Educación física, recreación y deportes), (A - Comprensión lectora <---> A - Informática), (A - Comprensión lectora <---> ADITEC V - Juego compulsivo), (A - Comprensión lectora <---> ADITEC V - Problemas asociados y escape), (A - Emprendimiento <---> A - Educación artística), (A - Emprendimiento <---> A - Ética y valores humanos), (A - Emprendimiento <---> A - Educación física, recreación y deportes), (A - Emprendimiento <---> A - Informática), (A - Emprendimiento <---> ADITEC V - Problemas asociados y escape), (A - Educación artística <---> A - Ética y valores humanos), (A - Educación artística <---> A - Educación física, recreación y deportes), (A - Educación artística <---> A - Informática), (A - Educación artística <---> ADITEC V - Juego compulsivo), (A - Educación artística <---> ADITEC V - Problemas asociados y escape), (A - Ética y valores humanos <---> A - Educación física, recreación y deportes), (A - Ética y valores humanos <---> A - Informática), (A - Ética y valores humanos <---> ADITEC V - Tolerancia e interferencia), (A - Educación física, recreación y deportes <---> A - Informática), (ADITEC V - Juego compulsivo <---> ADITEC V - Abstinencia),

(ADITEC V - Juego compulsivo <---> ADITEC V - Tolerancia e interferencia), (ADITEC V - Juego compulsivo <---> ADITEC V - Problemas asociados y escape), (ADITEC V - Abstinencia <---> ADITEC V - Tolerancia e interferencia), (ADITEC V - Abstinencia <---> ADITEC V - Problemas asociados y escape), (ADITEC V - Abstinencia <---> ADITEC V - Puntaje total), (ADITEC V - Tolerancia e interferencia <---> ADITEC V - Problemas asociados y escape), (ADITEC V - Tolerancia e interferencia <---> ADITEC V - Puntaje total), (ADITEC V - Problemas asociados y escape <---> ADITEC V - Puntaje total)

Sin correlación lineal: *(Ninguno)* **Negativo:** *(A - Química <---> ADITEC V - Juego compulsivo), (A - Química <---> ADITEC V - Abstinencia), (A - Química <---> ADITEC V - Tolerancia e interferencia), (A - Química <---> ADITEC V - Problemas asociados y escape), (A - Química <---> ADITEC V - Puntaje total), (A - Biología <---> ADITEC V - Juego compulsivo), (A - Biología <---> ADITEC V - Abstinencia), (A - Biología <---> ADITEC V - Tolerancia e interferencia), (A - Biología <---> ADITEC V - Puntaje total), (A - Física <---> ADITEC V - Juego compulsivo), (A - Física <---> ADITEC V - Abstinencia), (A - Física <---> ADITEC V - Tolerancia e interferencia), (A - Física <---> ADITEC V - Problemas asociados y escape), (A - Física <---> ADITEC V - Puntaje total), (A - Sociales <---> ADITEC V - Abstinencia), (A - Sociales <---> ADITEC V - Tolerancia e interferencia), (A - Sociales <---> ADITEC V - Puntaje total), (A - Competencias ciudadanas <---> ADITEC V - Abstinencia), (A - Competencias ciudadanas <---> ADITEC V - Tolerancia e interferencia), (A - Competencias ciudadanas <---> ADITEC V - Puntaje total), (A - Álgebra <---> ADITEC V - Tolerancia e interferencia), (A - Pensamiento lógico <---> ADITEC V - Tolerancia e interferencia), (A - Lengua castellana <---> ADITEC V - Juego compulsivo), (A - Lengua castellana <---> ADITEC V - Abstinencia), (A - Lengua castellana <---> ADITEC V - Tolerancia e interferencia), (A - Lengua castellana <---> ADITEC V - Puntaje total), (A - Idioma extranjero <---> ADITEC V - Juego compulsivo), (A - Idioma extranjero <---> ADITEC V - Abstinencia), (A - Idioma extranjero <---> ADITEC V - Tolerancia e interferencia), (A - Idioma extranjero <---> ADITEC V - Problemas asociados y escape), (A - Idioma extranjero <---> ADITEC V - Puntaje total), (A - Comprensión lectora <---> ADITEC V - Abstinencia), (A - Comprensión lectora <---> ADITEC V - Tolerancia e interferencia), (A -*

Comprensión lectora <---> ADITEC V - Puntaje total), (A - Emprendimiento <---> ADITEC V - Juego compulsivo), (A - Emprendimiento <---> ADITEC V - Abstinencia), (A - Emprendimiento <---> ADITEC V - Tolerancia e interferencia), (A - Emprendimiento <---> ADITEC V - Puntaje total), (A - Educación artística <---> ADITEC V - Abstinencia), (A - Educación artística <---> ADITEC V - Tolerancia e interferencia), (A - Educación artística <---> ADITEC V - Puntaje total), (A - Ética y valores humanos <---> ADITEC V - Juego compulsivo), (A - Ética y valores humanos <---> ADITEC V - Abstinencia), (A - Ética y valores humanos <---> ADITEC V - Problemas asociados y escape), (A - Ética y valores humanos <---> ADITEC V - Puntaje total), (A - Educación física, recreación y deportes <---> ADITEC V - Juego compulsivo), (A - Educación física, recreación y deportes <---> ADITEC V - Abstinencia), (A - Educación física, recreación y deportes <---> ADITEC V - Tolerancia e interferencia), (A - Educación física, recreación y deportes <---> ADITEC V - Problemas asociados y escape), (A - Educación física, recreación y deportes <---> ADITEC V - Puntaje total), (A - Informática <---> ADITEC V - Juego compulsivo), (A - Informática <---> ADITEC V - Abstinencia), (A - Informática <---> ADITEC V - Tolerancia e interferencia), (A - Informática <---> ADITEC V - Problemas asociados y escape), (A - Informática <---> ADITEC V - Puntaje total) **Muy negativo:** *(Ninguno)Nota: La Ayuda curada se calcula a partir de los valores reales de las celdas, no de los valores formateados.*

Intervalos de confianza de la rho de Spearman

	Rho de Spearman	Significance(2-tailed)	95% de intervalos de confianza (bilateral)[a,b]	
			Inferior	Superior
A - Química - A - Biología	,916	<,001	,875	,944
A - Química - A - Física	1,000[c]	<,001	.	.
A - Química - A - Sociales	,571	<,001	,412	,697
A - Química - A - Competencias ciudadanas	,586	<,001	,430	,708
A - Química - A - Álgebra	,505	<,001	,332	,646
A - Química - A -	,505	<,001	,332	,646

Pensamiento lógico				
A - Química - A - Lengua castellana	,548	<,001	,383	,679
A - Química - A - Idioma extranjero	,611	<,001	,461	,727
A - Química - A - Comprensión lectora	,513	<,001	,341	,651
A - Química - A - Emprendimiento	,243	,018	,036	,430
A - Química - A - Educación artística	,372	<,001	,177	,539
A - Química - A - Ética y valores humanos	,374	<,001	,179	,540
A - Química - A - Educación física, recreación y deportes	,190	,066	-,019	,383
A - Química - A - Informática	,652	<,001	,513	,757
A - Química - ADITEC V - Juego compulsivo	-,017	,879	-,239	,207
A - Química - ADITEC V - Abstinencia	-,131	,242	-,344	,095
A - Química - ADITEC V - Tolerancia e interferencia	-,049	,663	-,269	,176
A - Química - ADITEC V - Problemas asociados y escape	-,026	,813	-,248	,198
A - Química - ADITEC V - Puntaje total	-,060	,594	-,279	,166
A - Biología - A - Física	,916	<,001	,875	,944
A - Biología - A - Sociales	,483	<,001	,306	,628
A - Biología - A - Competencias ciudadanas	,497	<,001	,322	,640
A - Biología - A - Álgebra	,476	<,001	,297	,623
A - Biología - A - Pensamiento lógico	,476	<,001	,297	,623
A - Biología - A - Lengua castellana	,568	<,001	,408	,695
A - Biología - A - Idioma	,535	<,001	,368	,669

extranjero				
A - Biología - A - Comprensión lectora	,532	<,001	,364	,667
A - Biología - A - Emprendimiento	,233	,024	,026	,421
A - Biología - A - Educación artística	,347	<,001	,150	,518
A - Biología - A - Ética y valores humanos	,311	,002	,110	,488
A - Biología - A - Educación física, recreación y deportes	,159	,126	-,051	,355
A - Biología - A - Informática	,545	<,001	,379	,676
A - Biología - ADITEC V - Juego compulsivo	-,016	,889	-,238	,208
A - Biología - ADITEC V - Abstinencia	-,077	,490	-,295	,149
A - Biología - ADITEC V - Tolerancia e interferencia	-,041	,716	-,262	,184
A - Biología - ADITEC V - Problemas asociados y escape	,004	,974	-,220	,227
A - Biología - ADITEC V - Puntaje total	-,053	,636	-,273	,172
A - Física - A - Sociales	,571	<,001	,412	,697
A - Física - A - Competencias ciudadanas	,586	<,001	,430	,708
A - Física - A - Álgebra	,505	<,001	,332	,646
A - Física - A - Pensamiento lógico	,505	<,001	,332	,646
A - Física - A - Lengua castellana	,548	<,001	,383	,679
A - Física - A - Idioma extranjero	,611	<,001	,461	,727
A - Física - A - Comprensión lectora	,513	<,001	,341	,651
A - Física - A - Emprendimiento	,243	,018	,036	,430
A - Física - A - Educación	,372	<,001	,177	,539

artística				
A - Física - A - Ética y valores humanos	,374	<,001	,179	,540
A - Física - A - Educación física, recreación y deportes	,190	,066	-,019	,383
A - Física - A - Informática	,652	<,001	,513	,757
A - Física - ADITEC V - Juego compulsivo	-,017	,879	-,239	,207
A - Física - ADITEC V - Abstinencia	-,131	,242	-,344	,095
A - Física - ADITEC V - Tolerancia e interferencia	-,049	,663	-,269	,176
A - Física - ADITEC V - Problemas asociados y escape	-,026	,813	-,248	,198
A - Física - ADITEC V - Puntaje total	-,060	,594	-,279	,166
A - Sociales - A - Competencias ciudadanas	,980	<,001	,969	,987
A - Sociales - A - Álgebra	,503	<,001	,329	,644
A - Sociales - A - Pensamiento lógico	,503	<,001	,329	,644
A - Sociales - A - Lengua castellana	,449	<,001	,266	,602
A - Sociales - A - Idioma extranjero	,451	<,001	,268	,603
A - Sociales - A - Comprensión lectora	,425	<,001	,238	,582
A - Sociales - A - Emprendimiento	,342	<,001	,144	,514
A - Sociales - A - Educación artística	,380	<,001	,187	,546
A - Sociales - A - Ética y valores humanos	,456	<,001	,273	,606
A - Sociales - A - Educación física, recreación y deportes	,253	,014	,047	,438
A - Sociales - A - Informática	,507	<,001	,334	,647

A - Sociales - ADITEC V - Juego compulsivo	,010	,926	-,213	,233
A - Sociales - ADITEC V - Abstinencia	-,102	,363	-,318	,124
A - Sociales - ADITEC V - Tolerancia e interferencia	-,050	,654	-,270	,175
A - Sociales - ADITEC V - Problemas asociados y escape	,053	,639	-,173	,273
A - Sociales - ADITEC V - Puntaje total	-,035	,754	-,256	,190
A - Competencias ciudadanas - A - Álgebra	,517	<,001	,346	,655
A - Competencias ciudadanas - A - Pensamiento lógico	,517	<,001	,346	,655
A - Competencias ciudadanas - A - Lengua castellana	,462	<,001	,281	,612
A - Competencias ciudadanas - A - Idioma extranjero	,468	<,001	,287	,616
A - Competencias ciudadanas - A - Comprensión lectora	,437	<,001	,252	,592
A - Competencias ciudadanas - A - Emprendimiento	,332	,001	,133	,506
A - Competencias ciudadanas - A - Educación artística	,357	<,001	,161	,526
A - Competencias ciudadanas - A - Ética y valores humanos	,441	<,001	,256	,595
A - Competencias ciudadanas - A - Educación física, recreación y deportes	,269	,009	,064	,452
A - Competencias ciudadanas - A - Informática	,519	<,001	,348	,656

A - Competencias ciudadanas - ADITEC V - Juego compulsivo	,012	,912	-,211	,235
A - Competencias ciudadanas - ADITEC V - Abstinencia	-,101	,369	-,317	,125
A - Competencias ciudadanas - ADITEC V - Tolerancia e interferencia	-,043	,701	-,264	,182
A - Competencias ciudadanas - ADITEC V - Problemas asociados y escape	,050	,655	-,175	,270
A - Competencias ciudadanas - ADITEC V - Puntaje total	-,030	,787	-,252	,194
A - Álgebra - A - Pensamiento lógico	1,000[c]	<,001	.	.
A - Álgebra - A - Lengua castellana	,590	<,001	,434	,711
A - Álgebra - A - Idioma extranjero	,586	<,001	,430	,708
A - Álgebra - A - Comprensión lectora	,616	<,001	,467	,730
A - Álgebra - A - Emprendimiento	,240	,020	,033	,427
A - Álgebra - A - Educación artística	,248	,016	,042	,434
A - Álgebra - A - Ética y valores humanos	,322	,002	,121	,497
A - Álgebra - A - Educación física, recreación y deportes	,077	,460	-,134	,281
A - Álgebra - A - Informática	,407	<,001	,217	,567
A - Álgebra - ADITEC V - Juego compulsivo	,069	,539	-,157	,288
A - Álgebra - ADITEC V - Abstinencia	,021	,852	-,203	,243
A - Álgebra - ADITEC V - Tolerancia e interferencia	-,088	,434	-,305	,138
A - Álgebra - ADITEC V -	,076	,497	-,150	,294

Problemas asociados y escape				
A - Álgebra - ADITEC V - Puntaje total	,010	,926	-,213	,233
A - Pensamiento lógico - A - Lengua castellana	,590	<,001	,434	,711
A - Pensamiento lógico - A - Idioma extranjero	,586	<,001	,430	,708
A - Pensamiento lógico - A - Comprensión lectora	,616	<,001	,467	,730
A - Pensamiento lógico - A - Emprendimiento	,240	,020	,033	,427
A - Pensamiento lógico - A - Educación artística	,248	,016	,042	,434
A - Pensamiento lógico - A - Ética y valores humanos	,322	,002	,121	,497
A - Pensamiento lógico - A - Educación física, recreación y deportes	,077	,460	-,134	,281
A - Pensamiento lógico - A - Informática	,407	<,001	,217	,567
A - Pensamiento lógico - ADITEC V - Juego compulsivo	,069	,539	-,157	,288
A - Pensamiento lógico - ADITEC V - Abstinencia	,021	,852	-,203	,243
A - Pensamiento lógico - ADITEC V - Tolerancia e interferencia	-,088	,434	-,305	,138
A - Pensamiento lógico - ADITEC V - Problemas asociados y escape	,076	,497	-,150	,294
A - Pensamiento lógico - ADITEC V - Puntaje total	,010	,926	-,213	,233
A - Lengua castellana - A - Idioma extranjero	,753	<,001	,646	,831
A - Lengua castellana - A - Comprensión lectora	,969	<,001	,953	,980
A - Lengua castellana - A - Emprendimiento	,212	,040	,004	,402
A - Lengua castellana - A	,171	,100	-,039	,366

- Educación artística				
A - Lengua castellana - A - Ética y valores humanos	,318	,002	,117	,494
A - Lengua castellana - A - Educación física, recreación y deportes	,124	,233	-,087	,324
A - Lengua castellana - A - Informática	,465	<,001	,284	,614
A - Lengua castellana - ADITEC V - Juego compulsivo	,000	,999	-,223	,223
A - Lengua castellana - ADITEC V - Abstinencia	-,054	,633	-,273	,172
A - Lengua castellana - ADITEC V - Tolerancia e interferencia	-,033	,766	-,255	,191
A - Lengua castellana - ADITEC V - Problemas asociados y escape	,013	,911	-,211	,235
A - Lengua castellana - ADITEC V - Puntaje total	-,047	,675	-,267	,178
A - Idioma extranjero - A - Comprensión lectora	,731	<,001	,617	,815
A - Idioma extranjero - A - Emprendimiento	,350	<,001	,152	,520
A - Idioma extranjero - A - Educación artística	,245	,017	,038	,431
A - Idioma extranjero - A - Ética y valores humanos	,426	<,001	,238	,583
A - Idioma extranjero - A - Educación física, recreación y deportes	,067	,523	-,144	,271
A - Idioma extranjero - A - Informática	,603	<,001	,451	,721
A - Idioma extranjero - ADITEC V - Juego compulsivo	-,075	,504	-,293	,151
A - Idioma extranjero - ADITEC V - Abstinencia	-,119	,289	-,333	,108
A - Idioma extranjero -	-,138	,215	-,351	,088

ADITEC V - Tolerancia e interferencia				
A - Idioma extranjero - ADITEC V - Problemas asociados y escape	-,114	,306	-,329	,112
A - Idioma extranjero - ADITEC V - Puntaje total	-,126	,261	-,339	,100
A - Comprensión lectora - A - Emprendimiento	,201	,052	-,008	,393
A - Comprensión lectora - A - Educación artística	,143	,170	-,068	,341
A - Comprensión lectora - A - Ética y valores humanos	,302	,003	,100	,481
A - Comprensión lectora - A - Educación física, recreación y deportes	,091	,381	-,119	,294
A - Comprensión lectora - A - Informática	,484	<,001	,307	,629
A - Comprensión lectora - ADITEC V - Juego compulsivo	,039	,725	-,185	,260
A - Comprensión lectora - ADITEC V - Abstinencia	-,018	,875	-,240	,206
A - Comprensión lectora - ADITEC V - Tolerancia e interferencia	-,003	,976	-,226	,220
A - Comprensión lectora - ADITEC V - Problemas asociados y escape	,043	,701	-,182	,264
A - Comprensión lectora - ADITEC V - Puntaje total	-,007	,949	-,230	,216
A - Emprendimiento - A - Educación artística	,341	<,001	,143	,513
A - Emprendimiento - A - Ética y valores humanos	,304	,003	,102	,481
A - Emprendimiento - A - Educación física, recreación y deportes	,321	,002	,121	,496
A - Emprendimiento - A - Informática	,229	,027	,021	,417

A - Emprendimiento - ADITEC V - Juego compulsivo	-,100	,372	-,316	,126
A - Emprendimiento - ADITEC V - Abstinencia	-,194	,081	-,400	,031
A - Emprendimiento - ADITEC V - Tolerancia e interferencia	-,016	,886	-,238	,208
A - Emprendimiento - ADITEC V - Problemas asociados y escape	,016	,887	-,208	,238
A - Emprendimiento - ADITEC V - Puntaje total	-,080	,473	-,298	,146
A - Educación artística - A - Ética y valores humanos	,325	,001	,124	,499
A - Educación artística - A - Educación física, recreación y deportes	,212	,041	,003	,402
A - Educación artística - A - Informática	,350	<,001	,153	,521
A - Educación artística - ADITEC V - Juego compulsivo	,019	,866	-,205	,241
A - Educación artística - ADITEC V - Abstinencia	-,104	,351	-,320	,122
A - Educación artística - ADITEC V - Tolerancia e interferencia	-,010	,929	-,233	,214
A - Educación artística - ADITEC V - Problemas asociados y escape	,025	,825	-,200	,247
A - Educación artística - ADITEC V - Puntaje total	-,008	,944	-,231	,216
A - Ética y valores humanos - A - Educación física, recreación y deportes	,198	,055	-,011	,391
A - Ética y valores humanos - A - Informática	,270	,009	,065	,453
A - Ética y valores	-,018	,872	-,240	,206

humanos - ADITEC V - Juego compulsivo				
A - Ética y valores humanos - ADITEC V - Abstinencia	-,120	,284	-,334	,106
A - Ética y valores humanos - ADITEC V - Tolerancia e interferencia	,024	,833	-,201	,246
A - Ética y valores humanos - ADITEC V - Problemas asociados y escape	-,051	,647	-,271	,174
A - Ética y valores humanos - ADITEC V - Puntaje total	-,074	,512	-,292	,152
A - Educación física, recreación y deportes - A - Informática	,169	,103	-,041	,365
A - Educación física, recreación y deportes - ADITEC V - Juego compulsivo	-,046	,683	-,266	,179
A - Educación física, recreación y deportes - ADITEC V - Abstinencia	-,183	,099	-,391	,041
A - Educación física, recreación y deportes - ADITEC V - Tolerancia e interferencia	-,009	,936	-,232	,215
A - Educación física, recreación y deportes - ADITEC V - Problemas asociados y escape	-,031	,779	-,253	,193
A - Educación física, recreación y deportes - ADITEC V - Puntaje total	-,046	,679	-,267	,179
A - Informática - ADITEC V - Juego compulsivo	-,058	,606	-,277	,168
A - Informática - ADITEC V - Abstinencia	-,110	,326	-,325	,116
A - Informática - ADITEC V - Tolerancia e	-,131	,242	-,344	,095

interferencia				
A - Informática - ADITEC V - Problemas asociados y escape	-,116	,297	-,331	,110
A - Informática - ADITEC V - Puntaje total	-,089	,427	-,306	,137
ADITEC V - Juego compulsivo - ADITEC V - Abstinencia	,773	<,001	,664	,850
ADITEC V - Juego compulsivo - ADITEC V - Tolerancia e interferencia	,704	<,001	,571	,802
ADITEC V - Juego compulsivo - ADITEC V - Problemas asociados y escape	,765	<,001	,654	,844
ADITEC V - Juego compulsivo - ADITEC V - Puntaje total	,947	<,001	,918	,966
ADITEC V - Abstinencia - ADITEC V - Tolerancia e interferencia	,652	<,001	,502	,764
ADITEC V - Abstinencia - ADITEC V - Problemas asociados y escape	,580	<,001	,410	,711
ADITEC V - Abstinencia - ADITEC V - Puntaje total	,848	<,001	,771	,901
ADITEC V - Tolerancia e interferencia - ADITEC V - Problemas asociados y escape	,728	<,001	,603	,818
ADITEC V - Tolerancia e interferencia - ADITEC V - Puntaje total	,833	<,001	,749	,891
ADITEC V - Problemas asociados y escape - ADITEC V - Puntaje total	,828	<,001	,742	,887

a. La estimación se basa en la transformación de r a z de Fisher

b. La estimación de error estándar se basa en la fórmula propuesta por Fieller, Hartley y Pearson.

c. El intervalo de confianza no se puede calcular para este par de variables porque la

correlación es 1 o -1.