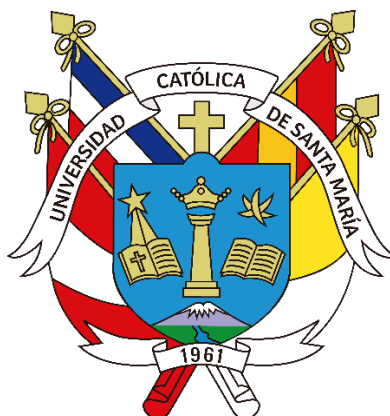


Universidad Católica de Santa María
Facultad de Ciencias y Tecnologías Sociales y Humanidades
Escuela Profesional de Psicología



**USO PROBLEMÁTICO DE VIDEOJUEGOS, PROCRASTINACIÓN ACADÉMICA Y
RENDIMIENTO EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA EN AREQUIPA**

Tesis presentada por las Bachilleres:

Ramos Muñoz, Meylin Maythe

Cyran Arenas, Beydu Grosda

para optar el Título Profesional de:

Licenciada en Psicología

Asesor:

Dra. Rivera Flores, Gladys Wilma

Arequipa - Perú

2023

UCSM-ERP

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA
PSICOLOGIA
TITULACIÓN CON TESIS
DICTAMEN APROBACIÓN DE BORRADOR

Arequipa, 27 de Diciembre del 2022

Dictamen: 006852-C-EPSIC-2022

Visto el borrador del expediente 006852, presentado por:

2017248522 - RAMOS MUÑOZ MEYLIN MAYTHE

2017205492 - CYRAN ARENAS BEYDU GROSDA

Titulado:

USO PROBLEMÁTICO DE VIDEOJUEGOS, PROCRASTINACIÓN ACADÉMICA Y RENDIMIENTO EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN AREQUIPA.

Nuestro dictamen es:

APROBADO

**1900 - ZEVALLOS CORNEJO ASUNTA VILMA
DICTAMINADOR**



**1903 - DELGADO PALO ROCIO SARA
DICTAMINADOR**



**3209 - RAMOS VARGAS LUIS FERNANDO
DICTAMINADOR**



Dedicatoria

Dedico este trabajo de tesis, en primer lugar, a Dios, por guiarme en cada momento de mi vida y darme fortaleza para continuar. A mi familia en especial a mis padres Vicente Ramos y Rosa Muñoz, por brindarme su total confianza, apoyo continuo y acompañarme en los triunfos de cada meta que me propuse durante estos años de mi carrera, gracias por ser parte de este proceso para obtener este logro anhelado. A mis hermanos y sobrinos por inspirarme a llegar a ser una gran profesional.

Meylin Maythe Ramos Muñoz

Gracias a Dios, ante todo, por haberme acompañado y guiado a lo largo de mi carrera. Esta tesis se la dedico a mis padres Yan Cyran y Darly Arenas, quienes son las personas más importantes en mi vida y mis más grandes ejemplos a seguir. Les dedico esta tesis por haberme brindado su apoyo y amor incondicional desde siempre, por cada consejo y enseñanza que me llevó a tomar mejores decisiones, gracias por motivarme a cumplir mis metas y objetivos. Como también a fortalecer mi crecimiento como ser humano de bien e inspirarme a ser mejor cada día.

Beydu Grosda Cyran Arenas

Agradecimientos

A la Universidad Católica de Santa María y a la Escuela Profesional de Psicología por haber permitido que nos formemos de manera integral y profesional.

A nuestra asesora de tesis Gladis Flores Rivera y a los docentes, quienes nos han acompañado, guiado y compartido sus conocimientos en todo el proceso de preparación de nuestra profesión.

Al Director de la Institución Educativa por permitirnos acceder al establecimiento escolar, de igual modo, a cada uno de los docentes, en especial a la profesora Rosa Mamani por su apoyo continuo y a todos los estudiantes que participaron, por hacer posible la ejecución de la investigación.

Resumen

El presente estudio tuvo como objetivo principal determinar si existe relación entre las variables de uso problemático de videojuegos, procrastinación académica y rendimiento en estudiantes de secundaria de una institución Educativa en Arequipa. La muestra estuvo conformada por 256 estudiantes pertenecientes a una institución educativa nacional, cuya distribución según sexo fue homogénea y con una edad que oscila entre los 12 a 17 años; se empleó la técnica de muestreo por cuotas. El trabajo de investigación tuvo un diseño no experimental, cuantitativo y correlacional comparativo de tipo transversal. Se utilizó como instrumentos la Ficha Sociodemográfica, el Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV), la Escala de Procrastinación Académica (EPA) y la Ficha de Registro de Calificaciones. Los resultados evidenciaron que no existe relación significativa entre el uso problemático de videojuegos, procrastinación académica y rendimiento; no obstante se encontró que existe relación significativa de tipo directa o positiva entre las variables de uso problemático de videojuegos y procrastinación académica ($p < .05$, $rho = .190$); al igual que entre las variables rendimiento y procrastinación académica ($p < .05$, $rho = .185$).

Palabras clave: Uso problemático de Videojuegos, Procrastinación en estudiantes, Rendimiento Académico en estudiantes.

Abstract

The main objective of this study was to determine if there is a relationship between the variables of problematic use of video games, academic procrastination, and performance in high school students of an educational institution in Arequipa. The sample consisted of 256 students belonging to a national educational institution, whose distribution according to sex was homogeneous and with an age that ranges between 12 to 17 years; the quota test technique was used. The research work had a non-experimental, quantitative, and comparative cross-sectional correlational design. The Sociodemographic Record, the Questionnaire of Experiences Related to Videogames (CERV), the Academic Procrastination Scale (EPA) and the Score Record Form were used as instruments. The results showed that there is no significant relationship between the problematic use of videogames, academic procrastination, and performance; however, it was found that there is a significant direct or positive relationship between the variables of problematic use of video games and academic procrastination ($p < .05$, $rho = .190$); as well as between the academic performance and procrastination variables ($p < .05$, $rho = .185$).

Keywords: Problematic use of Videogames, Procrastination in students, Academic Performance in students.

Índice

Dedicatoria	iii
Agradecimientos	iv
Resumen.....	v
Abstract	vi
Introducción	1
CAPÍTULO I. PROBLEMA Y TEÓRICO.....	5
Pregunta de investigación	5
Definición Operacional de las Variables	5
Variable 1: Uso Problemático de Videojuegos	5
Variable 2: Procrastinación Académica	5
Variable 3: Rendimiento Académico	5
Objetivos	6
Objetivo general	6
Objetivos específicos.....	6
Antecedentes Teórico-Investigativos.....	7
Uso Problemático de los Videojuegos	7
Definición de Videojuegos.....	7
Clases de Videojuegos	8
Conceptualización del Uso Problemático de Videojuegos	9
Prevalencia del uso Problemático de Videojuegos.....	10
Uso Problemático de Videojuegos en la Población Escolar.....	12

Procrastinación Académica.....	14
Desarrollo conceptual de la procrastinación	14
Características del procrastinador	15
Tipos de Procrastinación	15
Procrastinación Académica y Rendimiento	18
Procrastinación y uso Problemático de los Videojuegos.....	19
Rendimiento Académico.....	20
Rendimiento Académico y uso Problemático de los Videojuegos.....	22
Uso Problemático de los Videojuegos, Procrastinación Académica y Rendimiento.....	23
Hipótesis	23
CAPÍTULO II. MÉTODO	25
Método	25
Instrumentos.....	25
Ficha Sociodemográfica.....	25
Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV).....	26
Escala de Procrastinación Académica (EPA).....	28
Ficha de Registro de Calificaciones	30
Participantes.....	30
Procedimiento	33
Consideraciones éticas	34
Análisis de datos	34
CAPÍTULO III. RESULTADOS	36

Discusión.....	45
Conclusiones.....	51
Recomendaciones	52
Limitaciones.....	53
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	54
ANEXOS	67

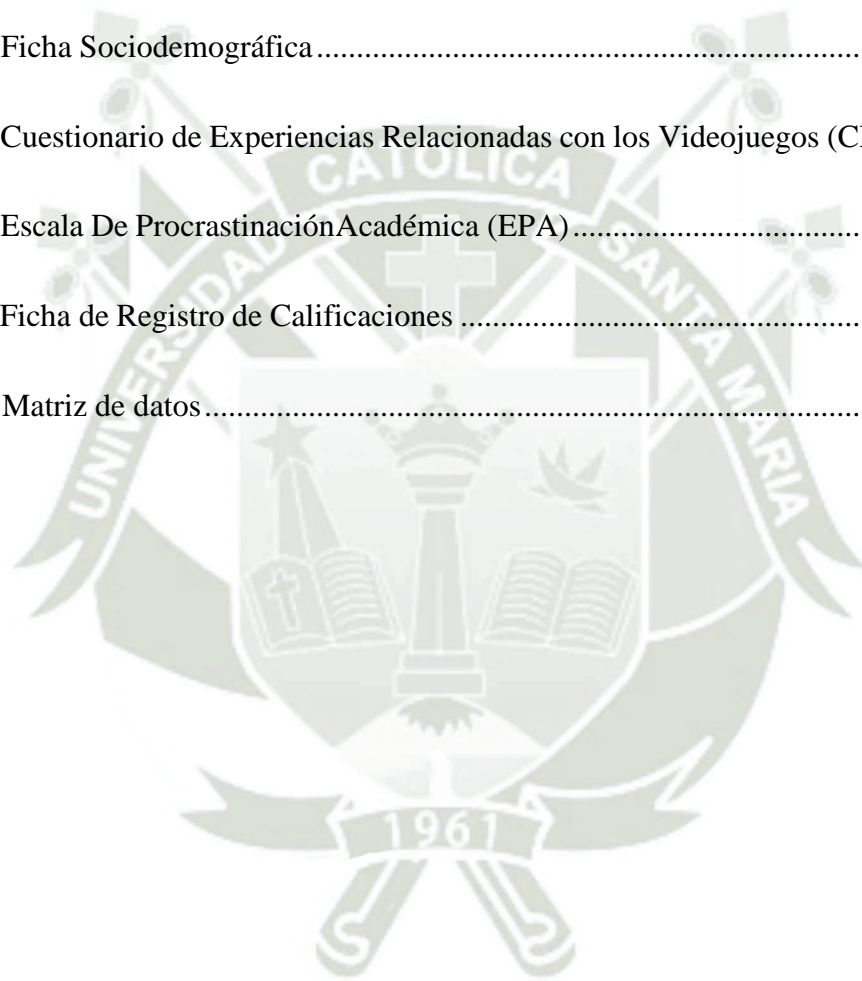


Índice de Tablas

Tabla 1 <i>Dimensiones del instrumento CERV</i>	27
Tabla 2 <i>Interpretación de puntaje total obtenido en el instrumento CERV</i>	27
Tabla 3 <i>Corrección de los ítems del instrumento EPA</i>	29
Tabla 4 <i>Sexo de los estudiantes</i>	32
Tabla 5 <i>Edad de los estudiantes</i>	32
Tabla 6 <i>Grado de los estudiantes</i>	32
Tabla 7 <i>Tipo de videojuego</i>	36
Tabla 8 <i>Horas al día que juega videojuegos</i>	37
Tabla 9 <i>Nivel de uso problemático de videojuegos</i>	38
Tabla 10 <i>Nivel de procrastinación académica</i>	39
Tabla 11 <i>Nivel de rendimiento académico</i>	40
Tabla 12 <i>Prueba de normalidad</i>	41
Tabla 13 <i>Diferencia en el uso problemático de videojuegos según el sexo y año de estudio</i>	42
Tabla 14 <i>Diferencia en la procrastinación según el sexo y año de estudio</i>	43
Tabla 15 <i>Relación entre uso problemático de los videojuegos, procrastinación y rendimiento académico</i>	44

Anexos

Anexo 1: Solicitud a la Institución	68
Anexo 2: Consentimiento Informado Para GG Padres de Familia o Apoderados	70
Anexo 3: Asentimiento Informado Para Estudiantes	71
Anexo 4: Ficha Sociodemográfica	72
Anexo 5: Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV)	73
Anexo 6: Escala De Procrastinación Académica (EPA)	76
Anexo 7: Ficha de Registro de Calificaciones	78
Anexo 8: Matriz de datos	79



Introducción

Las medidas de confinamiento implementadas para enfrentar la pandemia de la COVID-19, como el distanciamiento social, el uso obligatorio de mascarillas y la restricción de libre tránsito, ha tenido un impacto significativo en la calidad de vida y salud mental de la población mundial (Mac-Ginty et al., 2021).

Sobre esto, se sabe que, la población infantojuvenil es la que más se ha visto afectada a causa del distanciamiento de la familia, amigos, escuela; respecto a ello, el Fondo Internacional de Emergencia de las Naciones Unidas para la Infancia indica que al menos uno de cada siete niños presenta un efecto psicológico negativo en su salud mental a causa de la situación que se vive (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, UNICEF, 2021).

Según un estudio realizado por Mac-Ginty et al. (2021) el incremento de problemas de salud mental en la población juvenil se debe a que la pandemia alteró considerablemente su dinámica social, producto de los cambios que sufrió el sistema de educación, siendo el más significativo, la adopción de una nueva modalidad de aprendizaje, como es la educación virtual, la cual ha separado a los estudiantes de sus amigos, profesores, salón de clases y recreo.

Sobreello, uno de los primeros estudios que se realizó en China a causa del impacto psicológico de la pandemia por la COVID – 19, muestra que son dos los factores que afectan en mayor medida el bienestar psicológico de los niños y adolescentes, los cuales son, los cambios en las rutinas y hábitos como también el estrés psicosocial. (Sánchez, 2021)

Del mismo modo, Sanz et al. (2020) refieren que la educación virtual ha traído consigo consecuencias negativas, como el bajo rendimiento académico y la disminución de las habilidades psicosociales.

En esta situación, los jóvenes, en su mayoría estudiantes, motivados por la necesidad de socializar con sus pares e identificarse como parte de un grupo han recurrido a la tecnología en busca de una aliada para lograr este cometido; es así que han migrado su interacción

presencial a plataformas de internet tales como: Facebook, Instagram, Tik Tok y videojuegos online; siendo estos últimos los más populares entre los escolares, puesto que cada vez, son más los niños y adolescentes que los prefieren como actividad de entretenimiento (Rodríguez & García, 2021).

Algunos autores como Rivera y Torres (2018) definen a los videojuegos como una forma de interacción a través de imágenes que se proyectan por medio de un dispositivo que posee una pantalla, por ejemplo, una computadora o un móvil.

En el Perú, no solo hubo incremento en el uso de videojuegos, sino que también en la frecuencia de consumo durante el año 2020. Se reportó que, en el año 2016, el 11.9 % de la población hizo uso al menos de un videojuego ya sea a través del internet o descargas y en los últimos doce meses, esta cifra aumentó al 16%. En cuanto a la frecuencia de uso de videojuegos se sabe que, en el año 2020 el 11.9% de la población hacía uso diario de los videojuegos, y el último año esta cifra se incrementó al 17.5% (Pichihua, 2021).

Teniendo en cuenta que la prevalencia de consumo de videojuegos cada vez va en aumento, y que se ha observado que los estudiantes adolescentes que hacen uso de estos tienden a presentar limitaciones en su entorno escolar, familiar e interpersonal; se hace necesario estudiar el uso problemático de los videojuegos en la población infanto juvenil; así también, García-Oliva et al. refieren que el consumo empieza a ser problemático cuando la persona pasa excesivo tiempo realizando esta actividad, dejando de hacer otras cosas de más relevancia, como los deberes académicos (García-Oliva, et al. 2017).

Esta postergación voluntaria de la ejecución de deberes u obligaciones escolares, por realizar una actividad más placentera, como jugar videojuegos, es denominada en el entorno educativo como procrastinación académica (Badia et al., 2018).

En un estudio realizado en una muestra de estudiantes del nivel secundario en Perú; Querevalú y Echabaudes, (2020) evidencian que el 21.4% de la muestra estudiada presenta

niveles altos de procrastinación académica, el 51.8% presenta niveles moderados y el 26.8% presenta niveles bajos, evidenciando la tendencia que existe en los estudiantes de aplazar la realización de sus actividades escolares; lo cual repercute en su éxito académico, puesto que ya no basta con sólo asistir a clases, tomar apuntes o preguntar al profesor; si no también es necesario cumplir con las actividades dejadas, las cuales permiten afianzar el conocimiento adquirido en clase.

Los jóvenes son la población más vulnerable ante estas plataformas y al hacer uso del tiempo libre para jugar videojuegos caen en la tendencia de aplazar actividades procrastinación académica debido a que, el estudiante que juega puede presentar fatiga, pereza y falta de tiempo al querer realizar sus quehaceres, lo cual lo motiva a llevar a cabo una actividad más placentera; y de esta forma el uso problemático de videojuegos afecta la vida personal, académica y offline de la persona (Haji, 2020).

El hablar de rendimiento académico involucra la forma de evaluar el logro de los estudiantes de acuerdo con sus aptitudes y habilidades escolares. Sobre esto, Hernández-García et al. (2019), refieren que, los estudiantes que presentan un buen rendimiento académico en la escuela tienen mayor oportunidad de culminar la educación superior de una manera satisfactoria, lo cual los conduce a tener mejores ofertas laborales, mayor salario y gozar de completo bienestar físico, mental y social.

Sin embargo, se ha comprobado que el uso problemático de los videojuegos es un impedimento para que el estudiante tenga un buen rendimiento académico, puesto que, el menor prefiere invertir más tiempo en estas plataformas, que en actividades que tienen mayor importancia, dejando de lado las responsabilidades académicas, lo cual desencadena en un bajo rendimiento escolar (Mateo, 2019).

Considerando lo expuesto y el hecho de que durante la pandemia del COVID-19 se ha observado el incremento de conductas problemáticas hacia el uso de videojuegos con un

impacto perjudicial en el área académica, debido a que, esta conducta de riesgo ocasiona que los estudiantes aplacen la realización de sus obligaciones y deberes escolares por llevar a cabo esta actividad que les resulta más placentera. (Castro & Mahamud, 2017)

El estudio por realizarse tiene como propósito identificar si existe relación entre el uso problemático de los videojuegos, procrastinación académica y rendimiento en estudiantes de secundaria.

Al realizar esta investigación, se aportará nuevos conocimientos acerca de esta problemática puesto que la mayoría de los estudios que abordan este fenómeno se han llevado a cabo en estudiantes universitarios, lo cual ha dejado un vacío en el conocimiento de cómo se presenta esta problemática en los escolares del nivel secundario; población la cual ha sido señalado como aquella en la que inicia la tendencia a procrastinar y la más atraída por los videojuegos online.

Así también, los resultados que se obtengan serán de relevancia social debido a que, el conocer la existencia de una relación entre las variables de estudio, permitirá que se implementen estrategias preventivas para evitar el uso problemático de videojuegos basadas en la promoción de hábitos que ayuden al estudiante a regular su procrastinación académica y por consiguientes este pueda tener un mejor rendimiento académico.

Por último, los hallazgos que se logren tras realizar la investigación serán de relevancia profesional, dado que, estos beneficiarán a psicólogos, docentes y profesionales que laboran en el área educativa, al dotarlos de más información de cómo se presenta esta problemática en los escolares, la cual podrán utilizar en su quehacer profesional.

CAPÍTULO I. PROBLEMA Y TEÓRICO

Pregunta de investigación

¿Existe relación entre el uso problemático de videojuegos, procrastinación académica y rendimiento en estudiantes de secundaria de una institución educativa en Arequipa?

Definición Operacional de las Variables

Variable 1: Uso Problemático de Videojuegos

El uso problemático de videojuegos es una conducta de riesgo que implica el uso persistente y recurrente de juegos digitales, lo cual puede generar dependencia psicológica, caracterizada por evasión de problemas, modificación del estado de ánimo y pérdida de control. Esta variable será medida por medio del Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV) la cual consta de 17 ítems que están agrupados en dos dimensiones y con una escala de respuesta es de tipo Likert. (Chamarro et al., 2014)

Variable 2: Procrastinación Académica

La procrastinación académica es definida como la tendencia a postergar la ejecución de actividades académicas hasta una fecha futura, motivada por realizar actividades que le generen satisfacción a corto plazo (Álvarez, 2010). Esta variable será medida a través de la Escala de Procrastinación Académica (EPA) la cual consta de 16 ítems, con una escala de respuesta de tipo Likert (Natividad et al., 2014).

Variable 3: Rendimiento Académico

El rendimiento académico es definido como una evaluación de las capacidades de los estudiantes, la cual expresa su aprendizaje durante su proceso formativo; en otras palabras, es una medida del conocimiento que ha adquirido el estudiante producto de la enseñanza que ha recibido, en este caso, la educación secundaria (PRONABEC, 2013). Esta variable será evaluada mediante el registro de notas proporcionado por la institución

educativa; el cual está acorde a la escala literal de logro del MINEDU vigente (Ministerio de salud MINEDU, 2021).

Objetivos

Objetivo general

- Determinar la relación entre el uso problemático de videojuegos, procrastinación académica y rendimiento en estudiantes de secundaria de una institución educativa en Arequipa.

Objetivos específicos

- Identificar el nivel de uso problemático de videojuegos de los estudiantes de secundaria de una institución educativa en Arequipa.
- Identificar el nivel de procrastinación académica de los estudiantes de secundaria de una institución educativa en Arequipa.
- Identificar el nivel de rendimiento académico de los estudiantes de secundaria de una institución educativa en Arequipa.
- Examinar la diferencia en el uso problemático de videojuegos según el sexo y año de estudio en los estudiantes de secundaria de una institución educativa en Arequipa.
- Examinar la diferencia en la procrastinación académica según el sexo y año de estudio en los estudiantes de secundaria de una institución educativa en Arequipa.

Antecedentes Teórico-Investigativos

Uso Problemático de los Videojuegos

Antes de la década de los 60 se crearon los videojuegos, desde ese entonces se van desarrollando progresivamente, Sandoval-Obando (2020) menciona que el primer dispositivo donde se podía jugar se llamaba consola, tenía características muy básicas para el funcionamiento de los videojuegos. Las modificaciones que se les daba a estos dispositivos ayudaron a que se fueran convirtiendo cada vez más detallados y eficaces para las personas que accedían a usarlos.

El primer videojuego fue creado en el 1952, el cual solo contaba con una consola donde se podía visualizar una imagen de tres fragmentos de líneas. La persona que usaba este videojuego en este dispositivo antiguo no contaba con muchas oportunidades de desempeñarse adecuadamente durante su hora de juego, ya que este en sus inicios presentaba varias fallas técnicas.

Con respecto a la evolución de los videojuegos, “a partir del año 2000 se resaltan la presencia de nuevas consolas portátiles como la “Nintendo DS”, la “Play Station Portable (PSP)”, la “Xbox 360” por Microsoft, “Play Station 3” y “Nintendo” Wii” (Inga, 2019).

Definición de Videojuegos

Al escuchar el término videojuegos es común que la primera idea que venga a la mente sea diversión para los más jóvenes, pero para los padres o tutores este no es más que un medio por el cual el adolescente tiende a perder interés por las demás cosas. Es por lo que Rivera y Torres definen a los videojuegos como un medio electrónico donde las personas suelen interactuar entre ellas. Esto surge a partir de la evolución de la tecnología mundial, llegando primero a países asiáticos, europeos y luego los de Latinoamérica. Por medio de pantallas los usuarios pueden comunicarse mediante chats y tener conversaciones sobre su videojuego de interés. (Rivera y Torres, 2018)

Por otro lado, los videojuegos son Softwares ejecutados a través de mandos, donde el usuario puede divertirse y entretenerse, fin para el cual fue creado Ramos. A diferenciade otros medios de entretenimiento como las películas, los videojuegos tienen la característica principal de intercambiar con otras personas experiencias a la hora de jugar, es decir que estén implicados con el juego (Ramos, 2018).

Así también, los videojuegos pueden ser concebidos como una manera de escapar de la realidad, ya que a la hora de hacer uso de los videojuegos, los usuarios al ingresar a esta plataforma pueden simular su propio personaje con las características que realmente les guste o le represente, así también pueden crear un ambiente donde pueda desenvolverse, todo esto, genera que los usuarios lleguen a centrarse más en el videojuego que en las situaciones de su vida cotidiana (Paredes y Sánchez-Gey, 2021).

Clases de Videojuegos

Según Reyes-Hernández et al. los videojuegos pueden ser clasificados según sus características de la siguiente manera:

Offline o Tradicionales. Los videojuegos clasificados como Offline se diferencian de otros por efectuarse a través de una videoconsola, de igual manera se puede transmitir por medio de una pantalla para una mejor visión para los jugadores. Un beneficio de estos videojuegos es que lo puedes realizar sin necesidad estar conectado a una red de internet, por otro lado, generalmente se juega individualmente, pero también si el usuario quiera jugar con otras personas lo puede hacer (Reyes-Hernández et al. 2014).

Online o en red. Se les conoce a los videojuegos Online, porque una de sus características principales es que se accede con una red a internet, esta se puede llevar a cabo por medio de una computadora. Actualmente la mayoría de las personas tienen acceso a una PC, a comparación de los juegos Offline, los juegos en red son

los más prácticos para que los usuarios puedan compartir las simulaciones, ambientes, personas y experiencias a otros usuarios, todo esto gracias al acceso a internet. En cuanto al mayor uso de videojuegos según su clasificación, los juegos Online cuentan con mayor frecuencia y duración a la hora de jugar, ya que está presente los elementos sociales, es decir la cultura, los rasgos, las semejanzas de las personas con las que se identifica el usuario, es a partir de ello que tiende a tener más tendencia a que estos juegos sean más adictivos que los tradicionales (González et al., 2017).

Según Lee (2021) menciona que Counter-Strike es un juego que está dentro del grupo de clasificación de videojuegos Online, el cual es el más usado por la población. Este juego fue inventado en el 1999 por Minh Le y Jess Cliffe, tuvo una gran acogida por el público, ya que en ese entonces no existían juegos de esta temática y era totalmente gratuito, pasando los años este videojuego fue cambiando de versiones implementando mejoras en su sistema.

Conceptualización del Uso Problemático de Videojuegos

Generalmente las personas que tienden hacer uso de los videojuegos mencionan que lo hacen porque es una manera de distracción y relajación que tienen en su vida. Puesto que, Ylla, (2018) afirma que los videojuegos tienen la función de captar la atención de las personas con sus imágenes, sonidos, ambiente digital y la capacidad de poder simular el juego como el usuario prefiera. De igual manera el usuario puede compartir su experiencia en tiempo real sobre el juego que está realizando por medio de los dispositivos electrónicos que sirven de interfaz con su grupo social.

Por otro lado, el uso de videojuegos se vuelve problemático cuando causa malestares a los usuarios tanto físicos como psicológicos ya sean niños, adolescentes o personas adultas.

Beltrán-Carillo et al. (2011) catalogan al uso problemático de videojuegos como una conducta

sedentaria, ya que el usuario deja de realizar actividad física, pero también dentro del estudio menciona que diferentes autores no lo indican de esa manera, ya que no es directamente una causa o efecto, sino es un indicador para las personas que tienden a estar horas en el monitor jugando.

El uso de videojuegos no es un problema, es una forma de diversión para los usuarios, pero si este uso se prolonga durante horas hasta incluso días, podemos hablar del uso problemático o excesivo de videojuegos. La población más vulnerable a esta problemática son los niños y adolescentes, ya que fomentan conductas y una relación desadaptativa hacia el uso de los videojuegos. Vara (2017) en su estudio menciona la relación del uso problemático de los videojuegos con la violencia a causa de que los videojuegos en su mayoría representan una temática donde se ejecuta violencia como por ejemplo el accionar de ser un disparador dentro de este mundo virtual. Con respecto a los resultados, mencionan que el 11.5% de su muestra de estudiantes presentan conductas violentas en su vida cotidiana y son los mismos que muestran un uso problemático significativo de videojuegos en internet.

Así mismo, Gómez-Gonzalvo et al. (2020) mencionan en su estudio que existen antecedentes que relacionan el uso de videojuegos con el rendimiento académico y las correlaciones son en algunas positivas como en otras no lo son, es a partir de ello que deciden investigar el tiempo de uso de videojuegos y el rendimiento académico, dando como resultado que los estudiantes le dedican una media de 47.23 minutos al día al uso de videojuegos, por otro lado, mencionan que los estudiantes que le dedican mayor tiempo a los videojuegos durante la semana presentan mayores casos de suspensión de actividades académicas que los que no realizan este uso frecuente. Entonces, podemos decir a partir de las investigaciones revisadas anteriormente que el uso de videojuegos puede desarrollar distintas problemáticas tanto a nivel educativo, familiar, social y personal del jugador.

Prevalencia del uso Problemático de Videojuegos

Prevalencia en la Población Mundial. En un estudio realizado en España enfocado a la población infantojuvenil, donde se recopilaron diferentes datos estadísticos sobre el uso de videojuegos a nivel mundial. Se observó que, en Asia el uso de videojuegos mayormente se daba en la población masculina con un 96% y el 90.5% en mujeres. En Norteamérica el 90% hacia uso de los videojuegos por un periodo de 3 horas a más por día, específicamente en Francia, pero en España el 11% de la población entre los 7 a 16 años juegan más de 2 horas diarias y por último en Oceanía el 39% de la población infantojuvenil jugaban más de dos horas diarias y el 30% de igual manera (Buiza-Aguado et al., 2017).

Sin embargo, en otro estudio realizado por Rodríguez y García (2021) indican la prevalencia del 11% del uso problemático de videojuegos online en adolescentes de 16 años en Europa, República Checa. Seguidamente en Francia con respecto al uso ya patológico mencionan el 8.8% en adolescentes y por último en Suecia el 1.3% de la muestra de la población adolescente presenta uso excesivo en videojuegos por internet, estos datos estadísticos fueron recolectados a través del cuestionario GAIT.

Prevalencia en la Población Latinoamérica. En Ecuador se realizó una investigación sobre la implementación de un programa educativo para poder disminuir las incidencias del uso problemático de videojuegos, es por ello por lo que antes de implementar el programarealizaron una línea base aplicando un test. Los resultados fueron que el 68.97% de los alumnos jugaban, pero que también afectaba a su nivel académico, pero después de ejecutar el programa estos índices bajaron al 65.62% (Toledo, 2018).

El uso problemático de videojuegos se caracteriza ya sea por la cantidad de horas frente al ordenador o las consecuencias relacionadas a ello. Es a consecuencia de ello que esta investigación realizada en México por Sánchez-Domínguez et al. 85.5% de los adolescentes han hecho uso de videojuegos, manifestaron también que llevan más de 5

años jugando (44.6%), siendo el uso de las consolas de videojuegos (50.9%) las más frecuentes y el juego más utilizado es el denominado Garena Free Fire con el 36.6%, además 35.4% señaló que juega menos de una hora diaria y el 33.5% juega todos los días (Sánchez-Domínguez et al. 2021).

Prevalencia en la Población Nacional. En una investigación realizada en Perú en la ciudad de Arequipa por la Universidad Nacional de San Agustín, indagaron sobre la prevalencia del uso de videojuegos en una institución educativa del distrito de José Luis Bustamante y Rivero. Dando como resultado que el 51.4% de los estudiantes del nivel secundario no presentaban problemas con el uso de videojuegos, pero si el 42.3% de los estudiantes y un 6.3% presentaban problemas severos respecto al uso problemático de videojuegos (Idme, 2021).

Uso Problemático de Videojuegos en la Población Escolar

Causas. Los usuarios de los videojuegos, presentan diversas motivaciones para que puedan llevar a cabo conducta desadaptativa respecto al mal uso de los videojuegos, Sandoval-Obando menciona en su estudio diversas causas, explicando porque las personas no realizan un adecuado uso de los videojuegos: Escaso control conductual a la hora de jugar, anteponer el uso de videojuegos a la hora de realizar actividades de su vida cotidiana, por ejemplo, ir al colegio, y fuerte relación entre el usuario y el videojuego (Sandoval-Obando, 2020).

En otro estudio realizado en España, Rodríguez y García mencionan que los factores de sexo son predictores importantes a la hora de hacer uso de los videojuegos, mencionan que los hombres tienden a presentar indicadores más elevados para presentar una adicción que a comparación de las mujeres. Otro factor mencionado fue el ambiente, esto quiere decir que, si los adolescentes están en un ambiente hostil tanto en el colegio o en su familia, serán más propensos a padecer algún tipo de adicción. Otras

características que se asocian al uso problemático de los videojuegos son: Escasas relaciones amicales, conflictos familiares, bajo rendimiento escolar, insuficiente autoconfianza, indicadores de baja autoestima, indicadores de estrés, indicadores de depresión, indicadores de ansiedad y autoeficacia en el ordenador (Rodríguez y García, 2021).

Consecuencias en la Salud. Con respecto a las repercusiones en la salud que contrae el problemático uso de videojuegos son diversos, entre ellos Sánchez-Alcaraz et al. en su estudio mencionan que a causa del prolongado tiempo que el usuario le dedica al videojuego frente a un ordenador, la persona padece de sedentarismo. Entonces, a consecuencia del sedentarismo, los usuarios generalmente ya no realizan actividad física, ya que están sentados, siendo así podemos hablar sobre los diversos problemas en la salud que contrae no realizar actividad física: Diabetes, hipertensión, alteraciones respiratorias y enfermedades cardiovasculares (Sánchez-Alcaraz et al. 2020).

Consecuencias Psicológicas. En la actualidad el uso de videojuegos aumentó por el confinamiento a causa de la pandemia, ya que las personas no podían salir como antes de sus hogares. A causa de este acontecimiento los adolescentes hicieron uso más frecuente de los videojuegos online para poder distraerse, pero este uso se volvió problemático por las altas incidencias de tiempo frente al ordenador. Es así donde surgen los diversos problemas psicológicos, Serna reporta que los usuarios a la hora de jugar presentaban sentimientos de frustración y cólera expresando palabras soeces, a causa de ello es muy predecible que surja violencia en el entorno social del usuario (Serna, 2020).

En la misma línea, Muñoz y Segovia (2019) comentan que el uso de varias horas de videojuegos provoca una desaprobación por parte de la familia, esto causa que la persona padezca de ansiedad, porque los padres generalmente impiden que el

adolescente siga jugando, es ahí que el usuario siente incomodidad ya sea a nivel fisiológico como temblores, sudoración, tensión, agitación y el insomnio. Por otro lado, también una consecuencia son las conductas obsesivas – compulsivas, esto está muy relacionado con la cantidad de horas que accede el jugador. Además, otra consecuencia psicológica negativa es la baja inteligencia emocional.

Consecuencias en el Desempeño Escolar. Gómez-Gonzalvo et al. (2020) aluden que el tiempo de horas que el adolescente está haciendo uso de los videojuegos tienen relación significativa con el bajo rendimiento escolar, explicando en su estudio que los adolescentes a jugar durante los días de semana tienden a no asistir a clases, a consecuencia de seguir jugando.

Por otro lado, también menciona que los adolescentes que juegan solo los fines de semana y por pocas horas, sucede todo lo contrario que su rendimiento escolar aumenta ya que lo toman como un tiempo de ocio activo y de manera recreativa y de diversión dándose a sí mismos una manera de reforzamiento ante las conductas adaptativas hacia el estudio, ya sea prestando atención durante clases, asistiendo y participando activamente y brindarle un tiempo extra a sus estudios. Además, en otro estudio mencionan que a causa del insomnio que padecen los usuarios por la abstinencia hacia el uso de videojuegos, durante su día no tienen un buen funcionamiento cognitivo a la hora de ejecutar tareas dentro del ámbito escolar, por ejemplo, presentan bajos niveles de atención y concentración, cansancio, falta de interés y poca motivación hacia los estudios (Fernández et al., 2020).

Procrastinación Académica

Desarrollo conceptual de la procrastinación

La palabra procrastinación deriva del latín *procrastināre*, que significa posponer hasta mañana. Mientras que, en el griego antiguo deriva de la palabra *akrasia*, que significa

ejecutar una acción en contra del mejor juicio (Lieberman, 2019).

Asimismo, se sabe que, en el año 300 a. C. en Egipto se utilizaba el verbo “procrastinar” para hacer referencia al hábito de evitar las obligaciones del trabajo y al estado de inercia física ante una actividad esencial para sobrevivir. Por otro lado, en el año 1790 a. C. el Rey de Babilonia llamado Hamurabi, incluye la procrastinación dentro de las leyes del país con el objetivo de fijar una determinada fecha en la presentación de los trabajos. Puesto que, los incumplimientos eran perjudiciales y debían ser erradicados. Por lo que, desde tiempos remotos la procrastinación ha sido entendida como la postergación de los compromisos y obligaciones pendientes. (Steel, 2007)

Y es así, como surgen las actuales referencias acerca de la procrastinación, una de ellas dada por la Real Academia Española institución que define la palabra procrastinar cómo “diferir o aplazar”, definición que permanece vigente hasta la actualidad (Real Academia Española, 2008).

Características del procrastinador

Takács (2004) plantea siete tipos de procrastinación según sus características: Perfeccionista, quién pospone las actividades por incumplimiento de estándares personales; soñador, quien pospone las actividades por falta de realismo; preocupado, quien pospone las actividades por temor a las consecuencias; generador de crisis, quien pospone las actividades ya que espera que alguien más lo ayude; desafiante, quien no acepta las sugerencias o instrucciones de los demás y actúa de manera impulsiva; ocupado, quien realiza varias actividades a la vez y tiene dificultad para enfocarse en una sola y relajado, quien evita las obligaciones que le generen ansiedad y compromiso.

Tipos de Procrastinación

Según Busko (1998) existen dos tipos de procrastinación, la general y la académica:

Procrastinación General. Se refiere a la conducta generalizada de aplazar el inicio

oel final de las actividades planificadas para ser ejecutadas en un determinado tiempo.

Asimismo, esta acción de procrastinar suele ir acompañada de malestar subjetivo y nosiempre la causa de esta conducta es la falta de compromiso y organización de lapersona, sino que, en ocasiones supone un problema de autocontrol a nivel cognitivo,afectivo y conductual (Díaz- Morales, 2018).

Procrastinación Académica. En muchas ocasiones los estudiantes suelen dejar de ladosus actividades académicas primordiales por otras, consideradas placenteras para ellos, es así como Ferraro menciona que la procrastinación académica se desarrolla a partir de conductas retardadas de tareas por parte del estudiante, lo cual resulta problemático en su calidad de vida (Ferraro, 2020).

Las personas que procrastinan en el ámbito académico suelen tener consecuencias negativas en su rendimiento y en su salud tanto física como psicológica, dado que, pueden llegar a experimentar ansiedad, depresión y entre otros trastornos. Esto último se debe a que, como señalan Natividad et al. la procrastinación académica al convertirse en hábito para el estudiante involucra dificultades en la regulación de sus emociones, puesto que, los estudiantes al querer realizar sus tareas se suelen sentir confusos, estresados, lo que puede ocasionar que busquen realizar otra actividad que les resulte más placentera (Natividad et al., 2014).

Para entender el porqué de la procrastinación académica, es necesario comprender lo que pasa en el área cognitiva, emocional y conductual del estudiante cuando se enfrenta a una actividad académica. El aspecto cognitivo comprende los pensamientos que puede tener el estudiante sobre una actividad a desarrollar, ya sean positivos o negativos, conrespecto a este último, los más usuales son: no podré hacerlo, es muy difícil para mí; si lo hago mal me van a castigar; lo haré luego de jugar y primero saldré

con mis amigos, luego hago mis actividades académicas. Estos pensamientos se relacionan con la dimensión emocional, las más habituales que el estudiante puede experimentar son: frustración, angustia, desilusión e indiferencia. Por último, el estudiante va a ejecutar un comportamiento ya sea adaptativo, donde se deberá de lograr las metas y objetivos que el estudiante se propuso al comienzo de su aprendizaje o de lo contrario puede presentar un comportamiento no adaptativo frente a la actividad que se le dejó, es decir, el estudiante suele dejar de lado los objetivos y metas propuestas por miedo a cometer errores (Gil-Tapia & Botello-Príncipe, 2018).

Se debe tener en cuenta que los estudiantes en un contexto académico se rigen por reglas que existen en la institución educativa, dentro de estas, la más valorada es la responsabilidad de culminar y entregar una tarea designada por el docente de curso dentro de un intervalo de tiempo establecido previamente. A pesar de lo mencionado los estudiantes prefieren aplazar sus responsabilidades académicas por otras, por ejemplo: reunirse con su grupo de amigos, jugar videojuegos, ver películas, entre otras cosas de interés del estudiante (Gómez, 2022).

Una de las principales causas de la procrastinación académica es la poca capacidad de autorregularse que tiene el estudiante al momento de ejecutar conductas no adaptativas dentro del entorno académico; sobre esto, Valencia-Serrano manifiesta que la autorregulación permite que el estudiante cumpla con sus responsabilidades y se ajuste a las normas de su entorno. (Valencia-Serrano, 2020)

Por el contrario, un estudiante que tiene problemas de autorregulación es más propenso a procrastinar, porque suele distraerse con mucha facilidad al momento de estar realizando una actividad académica, siendo posible que lo deje de lado (Zuasnabar, 2021).

En los últimos años la problemática de la procrastinación ha ido en aumento, es así que,

en un estudio realizado en Perú por Chávez y Valdivia (2020) se halló que de una muestra de 93 estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Pública 40003 del distrito de Alto Selva Alegre de la ciudad de Arequipa que el 16% presentó niveles altos, el 80% niveles medios y el 4% niveles bajos. Así también, se halló que el 20% correspondiente al sexo masculino presentó niveles altos de procrastinación, en contraste a un 11% obtenido por el sexo femenino.

En relación con el anterior estudio, años atrás Paredes realizó un estudio en Perú en una muestra de 225 estudiantes pertenecientes a una institución educativa, encontrando que el 32.9% presentó niveles altos, el 66.7% niveles medios y el 0.4% niveles bajos (Paredes, 2019).

Procrastinación Académica y Rendimiento

Antes de la propagación del virus la COVID -19, los estudiantes tenían una mejor organización en cuanto a sus obligaciones académicas, ya que, establecen horarios y planes diarios, que garantizaban la finalización de sus actividades pendientes, los que se regían por la asistencia presencial a la institución educativa y el mayor control que tenían por parte de los docentes (Theimer, 2021).

Sin embargo, cuando inició la pandemia de la COVID-19, los hábitos de estudio se vieron afectados, debido a que, las clases se comenzaron a dar de manera remota, lo cual ha generado dificultades en distintas áreas de desarrollo de los estudiantes, por ejemplo: una desventaja de esta modalidad fue la falta de socialización entre pares, también se observó la dificultad de familiarizarse con esta metodología, la poca disponibilidad de recursos tecnológicos, entre otros. Esta situación llevó a los estudiantes a aplazar sus actividades y obligaciones sin justificación alguna, a causa de la mala organización. (Calderón, 2022)

Por consecuencia, este comportamiento procrastinación académica, impactó de manera negativa en el rendimiento académico del estudiante (Gonda et al., 2021).

Al estudiar la relación que existe entre procrastinación académica y rendimiento, los investigadores convergen en que estas variables se relacionan de forma directa, por ejemplo el estudio realizado por Calderón quien con el propósito de identificar si existe relación entre procrastinación académica y rendimiento en una muestra de estudiantes del nivel secundario de una institución estatal, encontró que aquellos estudiantes que tendían a aplazar más sus actividades obtenían bajas calificaciones ($p < .05$), la explicación de ello, según el autor, se debería a que como señalan otros investigadores, los alumnos con alto rendimiento suelen demostrar menor dilatación al tiempo de realizar sus actividades escolares, siendo también, menos propensos a abusar del internet y/o del celular, acciones que suelen ocasionar que el estudiante postergue sus deberes académicos (Calderón, 2022).

Procrastinación y uso Problemático de los Videojuegos

Un tema de gran interés para los investigadores es la relación que existe entre la procrastinación académica y el uso problemático de los videojuegos, puesto que, Olazábal y Zegarra (2017) refieren que, a mayor aplazamiento de las obligaciones académicas, mayor es la tolerancia al uso de videojuegos, ya que, observaron que mientras el estudiante no tenga deseo de cumplir sus actividades académicas, el estudiante incrementa las horas y la frecuencia de juego.

Asimismo, en un estudio realizado por Badia et al. en estudiantes universitarios, se encontró que existe una relación significativa entre el uso lúdico de las tecnologías de la información (TIC), las comunicaciones y la procrastinación académica.

Por otro lado, Badia et al. menciona que, la edad de mayor vulnerabilidad y peligro para caer en la procrastinación académica y en el uso problemático de las redes sociales y de los juegos electrónicos es la adolescencia, por lo que, el padre o tutor responsable del menor debe tener mayor cuidado en el uso de estas plataformas. Así también, los investigadores encontraron en un estudio que llevaron a cabo sobre el uso lúdico de las TIC

y la procrastinación académica en una muestra de escolares, que en la relación de estas variables el género jugaba un rol importante, puesto que hallaron que el tiempo que invierte una estudiante a jugar videojuegos se relaciona con su nivel de procrastinación, siendo que aquellas que juegan por más tiempo (300 a 900 minutos) presentan un mayor nivel de procrastinación que aquellas que juegan por menos tiempo (0 a 330 minutos); en contraste, reportaron que en los estudiantes varones el nivel de procrastinación presentado es independiente del tiempo que invierten al jugar videojuegos (Badia et al., 2018).

Asimismo, un estudio realizado por Ortega en Perú expone que, la procrastinación académica está relacionada con un mayor uso de tiempo en las plataformas de los videojuegos, ya que estos, conducen al alumno a aplazar las actividades de mayor importancia por actividades de menor relevancia, debido a que, se observó que el estudiante que hace uso excesivo de los videojuegos faltan frecuentemente a la escuela y tiene inadecuados hábitos de estudio por prestar mayor atención a los videojuegos (Ortega, 2020).

Rendimiento Académico

En la sociedad, la educación es un tema de gran interés y preocupación, dado que, este proceso garantiza el desarrollo de la persona en distintos ámbitos como el social, educativo, político y económico, al igual que, contribuye a la mejora de un país. Asimismo, cuando hablamos de educación es inevitable abordar el tema del rendimiento académico, ya que, conforma una de las principales variables en la educación. Por ello, es importante mencionar que García y Almeyda refieren que, el rendimiento académico son los valores que indican el nivel de logro alcanzado en el proceso de aprendizaje, como también, demuestra el cumplimiento que tiene el alumno con los objetivos del plan de estudio de la institución. Además, se vincula con algunos conceptos, como el grado de logro de las metas y habilidades académicas (García y Almeyda, 2019).

Según un estudio realizado por Ragnarsdottir et al. (2017) acerca de los factores de riesgo y rendimiento académico muestra que, el éxito o fracaso escolar depende de la cantidad de factores negativos, más no de la clase del predictor que afecta al estudiante.

Un factor negativo para el rendimiento académico es el nivel socioeconómico, puesto que como señalan Gustafsson et al. (2018) los diferentes tipos de niveles socioeconómicos colectivos comunitarios como es el de la escuela, barrio o país afectan en gran escala al rendimiento académico y no necesariamente el nivel socioeconómico familiar.

Asimismo, Merino y Castillo (2017) en su estudio refiere que, las variables familiares tienen influencia en el rendimiento escolar, debido a que, los hogares que presentan violencia intrafamiliar afectan de forma negativa al desempeño escolar del alumno y dañan las relaciones interpersonales del menor, desencadenando en estrés, desmotivación y procrastinación académica.

Mientras tanto, en el Perú se observa un nivel bajo en el rendimiento académico al ser comparado con otras entidades internacionales. Asimismo, es considerado en Latinoamérica uno de los países con más bajo desempeño académico en distintas áreas como son ciencias, lectura y matemáticas, causando preocupación en las autoridades encargadas del Sistema educativo del País (Instituto Peruano de Economía, 2021).

Por otro lado, las medidas de contención establecidas a causa de la pandemia de la COVID-19, como el cierre de las instituciones educativas; el distanciamiento social y el confinamiento obligatorio, ha conducido a que los estudiantes retomen sus clases en la modalidad virtual, afectando a más de 1570 millones de estudiantes en todo el mundo y desencadenando una serie de problemas que afectan al rendimiento académico; y el Perú, no es ajeno a la problemática expuesta anteriormente, debido a que, decenas de miles de estudiantes se vieron obligados a abandonar sus estudios por falta de recursos económicos y de acceso a las tecnologías que requiere la educación virtual (Gutiérrez & Quispe, 2021).

Asimismo, desde el 2020, el gobierno del Perú implementó un nuevo Sistema de

evaluación, donde se dejó de utilizar la escala numérica que se aplicó en los últimos años, para dar lugar a la escala de letras, basada en cuatro letras: AD, A, B y C, con el objetivo de evaluar el desarrollo de las capacidades, y no solo dar énfasis a la cantidad de conocimientos adquiridos. Además, es importante mencionar que, para que un estudiante repita de año debe ser calificado con la letra C en la mitad de las áreas o más de la mitad de las once materias establecidas (Ministerio de educación MINEDU, 2020).

Rendimiento Académico y uso Problemático de los Videojuegos

El rendimiento académico nos indica el nivel de aptitud del estudiante, mientras que el uso problemático de videojuegos nos indica el nivel de afectación sobre la vida del estudiante a la hora de ejecutar esta actividad de ocio. En una investigación que fue realizada por Restrepo et al. en 335 estudiantes del nivel secundario de la ciudad de Medellín, cuyas edades oscilaban entre los 12 a 14 años; con el objetivo de identificar la relación que existe entre el rendimiento académico y el uso de los videojuegos. Reportó que los hombres hacían mayor uso de los videojuegos que las mujeres, invirtiendo mayor cantidad de horas a esta actividad. Así también encontraron que aquellos que tenían 12 años presentaban mayor exposición a los videojuegos (48.4%). Además, encontraron que el 26% de la muestra hacía uso de los videojuegos todos los días y el resto al menos una vez a la semana, llegando a jugar más de 10 horas semanales, actividad que comúnmente realizaban en sus casas. Sobre el objetivo general del estudio, hallaron que no existía relación significativa entre las variables de estudio, lo cual, según los investigadores, contradecía a lo esperado y reportado por sus antecedentes (Restrepo et al. 2019).

Así también, Matos llevó a cabo una investigación con el propósito de identificar la relación entre los videojuegos y el rendimiento escolar en una población estudiantil del nivel secundario durante la pandemia. Obteniendo como resultados que, el uso de videojuegos en estudiantes de género masculino se da en mayor porcentaje. También refiere

que, no existe una relación significativa entre el uso de videojuegos y el rendimiento académico. Sin embargo, se observó que existe relación entre el tiempo que invierte el estudiante en los videojuegos y el rendimiento académico. En función a lo señalado, el investigador recomienda que se realicen mayor número de escuelas de padres al año con el propósito de concientizar sobre el tema investigado, así también, sugirió que los docentes den un mayor seguimiento a los estudiantes y que los estudiantes mantengan un horario de actividades, para mejorar su planificación y gestión del tiempo, evitando así la procrastinación académica (Matos, 2021).

Uso Problemático de los Videojuegos, Procrastinación Académica y Rendimiento

Durante el transcurso del tiempo los videojuegos mantuvieron varios cambios tanto en su aspecto de su ordenador como en los tipos de juegos, es a partir de ello que Huanaco (2021) menciona que los usuarios que no tienen un control del uso de los videojuegos tienden a padecer problemas en su entorno familiar, social y académico.

De tal manera, Zapata-Lamana et al. en su estudio que tiene como objetivo indagar el impacto de los videojuegos en el ámbito social y académico, revelan que los estudiantes que permanecían más tiempo frente al ordenador presentaban bajo rendimiento en las áreas de matemáticas, lenguaje y educación física perjudicando a su promedio general. Esta dificultad que afecta de manera psicológica la vida del estudiante es por la falta de organización del tiempo y el incumplimiento de tareas (Zapata-Lamana et al., 2021).

Es así como, surge la procrastinación académica reflejando un bajo rendimiento académico, a consecuencia de que los estudiantes tienen una autopercepción deficiente de sus logros de competencias, es por ello por lo que van dejando de lado sus tareas para el último momento (Pelikan et al., 2021).

Hipótesis

H1: Existe relación significativa entre el uso problemático de videojuegos, procrastinación académica y rendimiento.



CAPÍTULO II. MÉTODO

Método

La investigación que se desarrolló tuvo un enfoque cuantitativo, ya que se realizó mediciones de las variables: Uso problemático de videojuegos, procrastinación académica y rendimiento, lo cual permitió estimar sus magnitudes y buscó comprobar la hipótesis de la investigación de manera objetiva.

Así también el estudio tuvo un alcance correlacional, porque su finalidad fue determinar la relación entre las variables de estudio y comparativa porque se contrastaron los resultados que se obtuvieron en las variables de estudio según sexo y año académico (Hernández et al., 2014).

En cuanto al diseño de investigación fue no experimental, puesto que las variables del estudio no fueron manipuladas deliberadamente, y se efectuó la medición en su contexto natural (Ato & Vallejo, 2015).

Además, fue de tipo transversal, porque se recolectaron los datos en un solo momento y tiempo único, ya que se determinó cuál es el nivel o modalidad de las variables en un momento dado (Hernández et al., 2014).

Instrumentos

Ficha Sociodemográfica

Esta ficha fue elaborada por las investigadoras, con la finalidad de recabar información sobre los datos sociodemográficos de la muestra a estudiar. Por ello, considerando el objetivo de la investigación y los antecedentes teórico investigativos, se formuló preguntas que permitan indagar sobre el sexo, edad, grado, sección, colegio, tipo de videojuego de interés y horas al día dedicadas a jugar. Los ítems fueron redactados en forma de pregunta, ya sea de tipo abierta o cerrada, según sea conveniente. Para el posterior

análisis estadístico, se realizó la codificación de las respuestas, otorgando para ello un valor numérico, de tal forma que: Para el indicador del sexo se designó que el valor del sexo masculino sería 0 y para el sexo femenino sería 1, en cuanto al tipo de videojuego se estableció que los juegos con acceso a internet Online tendría valor de 1, los juegos tradicionales Offline tendría valor de 2, ambos tipos de juegos tendría valor de 3 y ningún tipo de juego tendría valor de 4.

Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV)

Fue elaborado en España por Chamarro et al. (2014) en una muestra de estudiantes adolescentes.

Se basa en la versión original de dos cuestionarios: El de experiencias relacionadas con internet y el de experiencias relacionadas con móvil (Beranuy et al., 2009).

En Perú ha sido validado para el uso de estudiantes del nivel secundario por Ramos (2019) y para el uso de adolescentes entre 12 a 17 años por Palomino. El CERV tiene como finalidad valorar el uso problemático de los videojuegos. Su forma de aplicación es tanto individual como colectiva. El tiempo estimado de aplicación es de 10 minutos. El cuestionario se aplicó para estudiantes que cursan los niveles secundarios o adolescentes de 12 a 17 años (Palomino, 2020).

Comprende una lista de 17 ítems los cuales conforman dos dimensiones:

Tabla 1

Dimensiones del instrumento CERV

Dimensiones	Ítems
Dependencia psicológica con el uso para la evasión	1,2,3,8,10,11,15 y 16
Consecuencias negativas relacionadas al uso de videojuegos	4,5,6,7,9,12,13,14 y 17

Fuente: Palomino, (2020)

El cuestionario cuenta con una escala de tipo Likert, la cual posee cuatro opciones de respuesta: Casi nunca, algunas veces, bastantes veces y casi siempre; a las cuales se les asigna puntuaciones que van de 1 al 4. Para su calificación, se debe de obtener el puntaje de cada uno de los ítems, esto según el valor asignado a la respuesta elegida; seguidamente, se deberá de sumar estos valores de tal forma que se obtenga una puntuación total para el cuestionario. El rango de puntuación total puede oscilar en una puntuación entre 17 a 68 puntos (Chamarro et al., 2014).

Los resultados se pueden interpretar según lo siguiente:

Tabla 2

Interpretación de puntaje total obtenido en el instrumento CERV

Puntuación total	Interpretación
De 17 a 25 puntos	Sin problemas (SP)
De 26 a 38 puntos	Problemas potenciales (PP)
De 39 a 68 puntos	Problemas severos en el uso problemático de videojuegos (PS)

Fuente: Chamarro et al., (2014)

Validez. El CRV fue sometido a un análisis por criterio de jueces, donde se utilizó el coeficiente de V de Aiken, siendo aceptada con un valor significativo de .80. Así mismo, se apreció un índice de homogeneidad corregido - IHC significativo de .40 en el análisis de ítems (Ramos, 2019; Palomino, 2020).

Confiabilidad. El instrumento cuenta con una confiabilidad del Alpha de Cronbach de .902, lo cual corresponde a un valor alto, de lo que se infiere que este instrumento es confiable para ser aplicado (Ramos, 2019; Palomino, 2020).

Escala de Procrastinación Académica (EPA)

La escala utilizada para medir la variable de procrastinación académica en el estudio que se realizó es la Escala de Procrastinación Académica (EPA) creada por Busko (1998), en Canadá y validada en Perú en una muestra de estudiantes del nivel secundario por Álvarez, tiene como objetivo evaluar la postergación de actividades académicas. El tiempo estimado de aplicación es de 12 minutos. Así también, emplea una escala de tipo likert para las respuestas, la cual va desde siempre, casi siempre, a veces, pocas veces y nunca. Consta de 16 ítems los cuales integran una única dimensión (Álvarez, 2010).

Para la corrección del instrumento se obtiene un puntaje total, para ello primero se ha de calcular el valor de cada uno de los ítems teniendo en cuenta que la escala presenta ítems invertidos los cuales son: 2, 4, 5, 6, 7, 10, 11, 12, 13, 14, 15; para ellos la puntuación será en escala inversa teniendo en cuenta que:

Tabla 3

Corrección de los ítems del instrumento EPA

Tipo de ítems	Siempre (Me ocurre siempre)	Casi Siempre (Me ocurre mucho)	A veces (Me ocurre alguna vez)	Pocas veces (Me ocurre pocas veces o casi nunca)	Nunca (No me ocurre nunca)
Ítems directos	5	4	3	2	1
Ítems invertidos	1	2	3	4	5

Fuente: Álvarez, (2010)

Para la interpretación de los resultados, se tuvo en cuenta lo expresado por Busko (1998), y reafirmado por Álvarez (2010), sobre que a mayor puntuación total obtenida le corresponde un mayor nivel de procrastinación académica y viceversa. Por ello, con el propósito de obtener niveles (alto, medio y bajo) tras la aplicación del instrumento se obtendrán medidas de tendencia central y desviación estándar en función a las cuales se calcularán estos niveles.

Validez. La EPA fue sometida a validez de constructo mediante el análisis factorial exploratorio, encontrando que, la medida de adecuación de muestreo Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) alcanza un valor de .80 y en la prueba de esfericidad de Barlett se obtuvo un valor significativo (Chi cuadrado= 701.95, $p < .05$) de lo que se infiere que el instrumento posee una validez adecuada. Así también, mediante el método de los componentes principales, se encontró que la composición de los ítems en un sólo factor explica la varianza total en un 23.89 (Álvarez, 2010).

Confiabilidad. Al instrumento se le otorgó confiabilidad mediante el coeficiente de consistencia interna Alpha de Cronbach, el cual obtuvo un valor de .80, de lo que se infiere que la EPA es confiable para ser aplicado en Perú (Álvarez, 2010).

Ficha de Registro de Calificaciones

En la investigación que se realizó para medir la variable de rendimiento académico se aplicó la técnica documental, debido a que, se registraron las calificaciones en una ficha de registro (Anexo 7).

Las calificaciones que se registraron estuvieron acorde a la escala literal de logro propuesta por MINEDU donde indica que:

- AD es el logro más destacado del estudiante respecto a la competencia. Y comprende calificaciones que van de 20 a 18.
- A es el logro esperado del estudiante indicando que cumplió con todas las actividades en su tiempo determinado. Y comprende calificaciones que van de 17 a 15.
- B es la escala de proceso señalando que el estudiante exige un acompañamiento para alcanzar el logro esperado. Y comprende calificaciones que van de 14 a 11.
- C precisando la escala de inicio donde el estudiante evidencia dificultades en realizarlas actividades propuestas. Y comprende calificaciones que van de 10 a 0.

(Ministerio de educación MINEDU, 2020)

Participantes

La población estuvo constituida por 400 estudiantes del primer hasta el quinto grado del nivel secundario matriculados en el año académico 2022 en la institución educativa elegida la ciudad de Arequipa. Para determinar la cantidad de personas que conformó la muestra de estudio, se empleó una fórmula para el cálculo de población finita idónea para estudios cuantitativos (Vara-Horna, 2012).

$$n = \frac{z^2 \times p \times q \times N}{e^2 (N-1) + z^2 \times p \times q}$$

Donde:

n = Es el tamaño de la muestra

z = Nivel de confianza elegida (95% que equivale a 1,96) p, q = Tamaño de la proporción (50% que equivale a 0,5)

N = Tamaño de la población

e = Error máximo permitido (5% que equivale a 0,05)

Tras realizar el cálculo respectivo, la muestra de la investigación estuvo conformada por 256 estudiantes del nivel secundario.

La técnica de muestreo que se utilizó es el muestreo probabilístico por cuotas, debido a que, la presente investigación se basó principalmente en una selección por las características y el contexto que requerimos, es decir, de acuerdo a la proporción según sexo y año de estudio. (Hernández et al., 2014)

Los criterios de inclusión que debieron cumplir los estudiantes que conformaron la muestra de estudio fueron: Estudiantes matriculados en el año 2022 del nivel secundario de la institución educativa elegida que contaron con su consentimiento informado debidamente firmado por sus padres de familia o apoderados para poder aplicarles los instrumentos. Así mismo, los que asistieron durante las fechas de aplicación de los instrumentos y aceptaran participar a través del asentimiento informado para estudiantes.

Por otro lado, fueron excluidos de la investigación: Los estudiantes que pertenezcan al nivel primario de la institución elegida que no contaron con su consentimiento informado debidamente firmado por sus padres de familia o apoderados para poder aplicarles los instrumentos. Así mismo, los que no asistieron durante las fechas de aplicación de los instrumentos o no aceptaron participar a través del asentimiento informado para estudiantes.

La muestra de esta investigación estuvo conformada por 256 participantes y a continuación se detalla sus características en cuanto al sexo, edad y grado de los estudiantes.

En la Tabla 4 se observa que, tanto el sexo masculino y femenino representan un 50% de la muestra final.

Tabla 4*Sexo de los estudiantes*

Sexo	Frecuencia	Porcentaje
Masculino	128	50
Femenino	128	50
Total	256	100

Fuente: Elaboración propia

En la Tabla 5 se observa que, el grupo etario de mayor prevalencia corresponde al de 14 años con un porcentaje de 27.3%, seguido de los estudiantes del grupo etario de 13 años con un porcentaje de 22.7 % y en una menor proporción el grupo etario de 17 años con un margen de 5.9 %.

Tabla 5*Edad de los estudiantes*

Edad	Frecuencia	Porcentaje
12	36	14.1
13	58	22.7
14	70	27.5
15	31	12.2
16	46	17.6
17	15	5.9
Total	256	100

Fuente: Elaboración propia

En la Tabla 6 se observa que, de acuerdo con la caracterización de muestra seleccionada por el grado cursado, el 25.8% corresponde a primer año de secundaria, el 21.1 % a tercer año de secundaria y el 16.4 % a quinto año de secundaria.

Tabla 6*Grado de los estudiantes*

Grado	Frecuencia	Porcentaje
1	66	25.9
2	48	18.8
3	54	21.2
4	46	18.0
5	42	16.1
Total	256	100

Fuente: Elaboración propia

Procedimiento

Para iniciar con la recolección de los datos de la investigación que se desarrolló, se llevó a cabo una reunión con el (la) director(a) de la institución educativa, con la finalidad de obtener el permiso para la aplicación de los instrumentos de evaluación a los alumnos de 1° a 5° del nivel secundario (Anexo 1), seguidamente se solicitó a los padres de familia o apoderados su consentimiento para poder proceder con la aplicación de los instrumentos de investigación a su menor hijo(a) (Anexo 2). De igual manera se presentó el formato de asentimiento para estudiantes (Anexo 3). Posteriormente, se coordinó los días y el tiempo dentro del horario de clases para la aplicación de los cuestionarios.

Por consiguiente, la aplicación de los instrumentos se realizó de manera colectiva dentro del salón y horario de clases acordado, donde primeramente se presentaron las investigadoras ante los estudiantes, para seguidamente brindarles el asentimiento informado (Anexo 3), luego la ficha sociodemográfica (Anexo 4) y finalmente los instrumentos:

Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (Anexo 5) y la Escala de Procrastinación Académica (Anexo 6), la aplicación duró aproximadamente 30 minutos.

Así también, se solicitó al director(a) el registro de notas de los estudiantes evaluados, posteriormente se recopiló los datos a la Ficha de Registro de Calificaciones (Anexo 7) y finalmente, se garantiza la entrega de un informe general al finalizar la investigación.

Consideraciones éticas

Referente a los aspectos éticos que se involucraron en la ejecución de la investigación, obedeciendo a lo dictado por el Colegio de Psicólogos del Perú (2017), se respetó la normativa internacional y nacional que regula la investigación en seres humanos. Así también, el criterio de confidencialidad fue de aspecto obligatorio y primordial, de esta manera se pudo resguardar la información de los participantes, la misma que fue codificada, y que permitió que si algún participante de la investigación evidencie una sintomatología severa que perjudique su bienestar físico o psicológico le llegue la información correspondiente para que pueda recibir algún tipo de tratamiento. Por lo expuesto, se les brindó a los alumnos de la institución el asentimiento informado (Anexo 3) y el consentimiento informado a los padres y/o apoderados (Anexo 2), donde se les detalló el propósito de la investigación, la confidencialidad de los datos y la información requerida por el participante con respecto a la investigación. Los documentos descritos fueron presentados a solicitud de la Escuela Profesional de Psicología de la Universidad Católica de Santa María, quien también dio la autorización para la aplicación de los instrumentos de investigación, esto permitió comprobar que la investigación que se realizó no incida en ningún tipo de falta de ética (American Psychological Association, 2017).

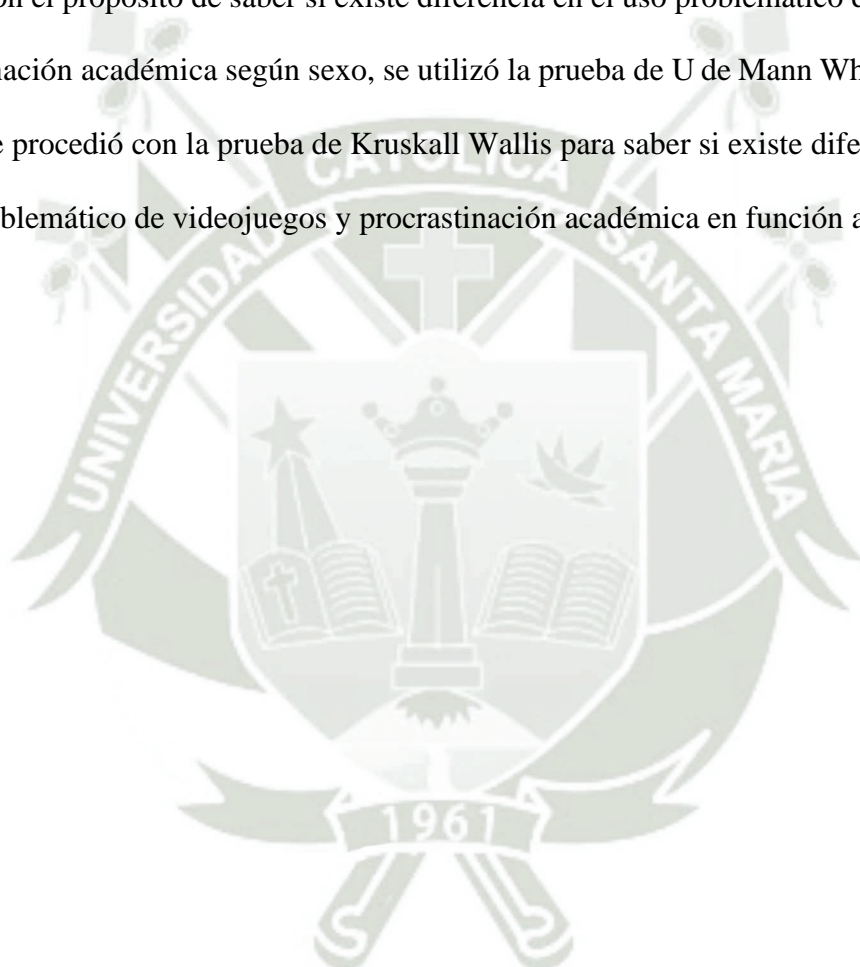
Análisis de datos

Primeramente, se realizó la recolección, la limpieza y la codificación de los datos de los instrumentos a aplicar los cuales son: el CERV y el EPA. Posteriormente, se utilizó el programa Jamovi versión 1.6.23 para el análisis estadístico de los datos.

El análisis estadístico inició con el análisis de frecuencias de los datos recolectados mediante la ficha sociodemográfica, lo que permitió conocer las características de los participantes que integraron la muestra a estudiar, como también de los niveles obtenidos en las variables de uso problemático de videojuegos, procrastinación académica y rendimiento.

Luego se realizó la prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov para verificar si los datos recolectados por cada una de las variables de estudio presentan o no una distribución normal y de esta manera determinar el uso de estadísticos paramétricos o no paramétricos. Con la finalidad de identificar si existe relación entre las variables de estudio, se utilizó el coeficiente de correlación de Spearman, debido a que la distribución de los datos fue no paramétrico.

Con el propósito de saber si existe diferencia en el uso problemático de videojuegos y procrastinación académica según sexo, se utilizó la prueba de U de Mann Whitney. Así mismo, se procedió con la prueba de Kruskal Wallis para saber si existe diferencia en cuanto al uso problemático de videojuegos y procrastinación académica en función al año de estudio.



CAPÍTULO III. RESULTADOS

En la Tabla 7 se observa que, de acuerdo con lo encontrado según la muestra seleccionada que el 56.5% hace uso del tipo de videojuego online, seguido del 26.3 % que hace uso de los videojuegos offline y con respecto a la menor proporción es de 4.3 % que no hace uso de ningún tipo de videojuego.

Tabla 7

Tipo de videojuego

Tipo de Videojuego	Frecuencia	Porcentaje
Online	145	56.5
Offline	67	26.3
Ambos	33	12.9
Ninguno	11	4.3
Total	256	100

Fuente: Elaboración propia

En la Tabla 8 se observa que, de acuerdo con lo encontrado según la muestra seleccionada que el 66.3% hace uso de los videojuegos de 1 a 2 horas al día, seguido del 18.4% que no hace uso de los videojuegos al día y con respecto a la menor proporción es de 3.1% que juega de 6 a más horas al día.

Tabla 8*Horas al día que juega videojuegos*

Horas	Frecuencia	Porcentaje
Nada	47	18.4
De 1 a 2 Horas	170	66.3
De 3 a 6 Horas De 6 a más Horas	31	12.2
	8	3.1
Total	256	100

Fuente: Elaboración propia

En la Tabla 9 se observa que, según lo encontrado en la muestra evaluada el nivel de uso problemático de videojuegos. Se halla que la mayoría presenta un nivel sin problemas con el 54.5%, seguido de quienes presentan un nivel de problemas potenciales con un 37.3% y un nivel severo en el uso problemático de videojuegos con el 8.2%.

Tabla 9*Nivel de uso problemático de videojuegos*

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Sin problemas	140	54.5
Problemas potenciales	95	37.3
Problemas severos	21	8.2
Total	256	100

Fuente: Elaboración propia

En la Tabla 10, se observa en la muestra seleccionada que la mayoría de los estudiantes presenta un nivel moderado de procrastinación con un valor de 71.4%, seguido de quienes presentan un nivel alto de procrastinación con un valor 14.5% y un nivel bajo de procrastinación con un valor de 14.1%.

Tabla 10*Nivel de procrastinación académica*

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Baja Procrastinación	36	14.1
Moderada Procrastinación	183	71.4
Alta Procrastinación	37	14.5
Total	256	100

Fuente: Elaboración propia

En la Tabla 11, se aprecian las calificaciones obtenidas por las estudiantes según la escala literal del logro propuesta por MINEDU (2020), de tal forma que el mayor porcentaje, 52.9%, corresponde a aquellos estudiantes cuya calificación promedio es equivalente a un nivel B (de 14 a 11); seguido por un 41.2% obtenido por aquellos que obtuvieron un rendimiento académico con calificación A (de 17 a 15) y dejando a un 5.9% de estudiantes con un rendimiento académico igual a C (de 10 a 0).

Tabla 11*Nivel de rendimiento académico*

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
A	105	41.2
B	135	52.9
C	15	5.9
Total	256	100

Fuente: Elaboración propia

En la Tabla 12, se observa los resultados de la prueba de normalidad, realizada a través de la prueba Kolmogórov- Smirnov, ya que, se tiene una muestra mayor a 50 sujetos. Donde se evidencia que la significancia obtenida en las variables de uso problemático de los videojuegos y rendimiento académico es de .000, lo cual indica que no existe una distribución normal, debido a que el valor encontrado es $p < .05$. Por el contrario, para la variable de procrastinación académica se encontró un valor de significancia de .200, lo cual revela que los datos tienen una distribución normal, dado que, en este caso el valor es $p > .05$. Teniendo en cuenta los supuestos necesarios para utilizar pruebas paramétricas, donde se señala que todas las variables a analizar deben presentar una distribución normal y contrastando con lo encontrado, se utilizará el estadístico no paramétrico de rho de Spearman para identificar la relación que existe entre las variables de estudio.

Tabla 12*Prueba de normalidad*

	Uso problemático de los videojuegos	Procrastinación académica	Rendimiento académico
Sig.	.000	.200	.000

Fuente: Elaboración propia

En la Tabla 13 se observa que, la significancia de la prueba U de Mann-Whitney para muestras independientes es menor a .05 ($p < .012$), por lo que se puede inferir que existe diferencia significativa en cuanto al uso problemático de videojuegos según el sexo del estudiante, específicamente se ha encontrado que los varones tienen mayor tendencia a hacer uso de los videojuegos de manera problemática en comparación a las mujeres.

Así también se observa que, la significancia de la prueba Kruskal-Wallis para muestras independientes es menor a .05 ($p < .005$), lo cual indica que existe diferencia significativa en cuanto al uso problemático de videojuegos según el grado que cursa el estudiante. En concreto, se observa que el cuarto año de secundaria tiende hacer mayor uso problemático de los videojuegos, seguido del segundo grado de secundaria y, por último, el quinto grado de secundaria presenta la menor tendencia; de lo que se colige que estos tienden a hacer menor uso problemático de los videojuegos.

Tabla 13

Diferencia en el uso problemático de videojuegos según el sexo y año de estudio

		Sig.	Rango promedio
		U de Mann-Whitney	
Sexo	Mujer	.012	116.82
	Hombre		140.18
		Kruskal Wallis	
Año de estudio	1	.005	124.19
	2		134.06
	3		117.52
	4		161.79
	5		106.57

Fuente: Elaboración propia

En la Tabla 14 se observa que, la significancia de la prueba U de Mann-Whitney para muestras independientes es mayor a .05 ($p > .247$), por lo que se puede inferir que no existe diferencia significativa en cuanto a la procrastinación según el sexo del estudiante.

Así también se observa que, la significancia de la prueba Kruskal-Wallis para muestras independientes es menor a .05 ($p < .021$), de lo que se infiere que existe diferencia significativa en cuanto a la procrastinación según el grado que cursa el estudiante. Siendo que los estudiantes con mayor predisposición a postergar sus actividades académicas son los que pertenecen al quinto y cuarto grado de secundaria; por el contrario, los estudiantes que cursan el primer y segundo año son los que evidencian menor tendencia a procrastinar.

Tabla 14

Diferencia en la procrastinación según el sexo y año de estudio

		Sig.	Rango promedio
		U de Mann-Whitney	
Sexo	Mujer	.247	123.15
	Hombre		133.85
		Kruskal Wallis	
Año de estudio	1	.021	112.00
	2		119.95
	3		122.14
	4		146.65
	5		152.50

Fuente: Elaboración propia

En la Tabla 15 se observa que, no existe relación significativa entre el uso problemático de videojuegos, procrastinación académica y rendimiento. Sin embargo se encontró que existe relación significativa de tipo directa o positiva entre las variables de uso problemático de videojuegos y procrastinación académica ($p < .05$, $\rho = .190$); así también, se halló relación entre rendimiento y procrastinación académica de tipo positiva ($p < .05$, $\rho = .185$).

Tabla 15

Relación entre uso problemático de los videojuegos, procrastinación y rendimiento académico

		Uso problemático de videojuegos	Procrastinación académica	Rendimiento académico
Uso problemático de videojuegos	Coefficiente ρ de spearman	1.000	.190	.049
	Sig.	.	.002	.437
Procrastinación académica	Coefficiente ρ de spearman	.190	1.000	.185
	Sig.	.002	.	.003
Rendimiento académico	Coefficiente ρ de spearman	.049	.185	1.000
	Sig.	.437	.003	.

Fuente: Elaboración propia

Discusión

La presente investigación tuvo como objetivo determinar si existe relación entre el uso problemático de videojuegos, procrastinación académica y rendimiento en estudiantes de secundaria de una institución educativa en Arequipa. Los resultados confirman que no existe relación entre estas variables, sin embargo, se encontró que si existe relación significativa entre la variable uso problemático de videojuegos y procrastinación académica. Del mismo modo, se observó que, existe relación significativa entre la variable de procrastinación y el rendimiento académico. Estos resultados se asemejan al estudio realizado por Ortega quien refiere que, el uso problemático de videojuegos está íntimamente ligado a la procrastinación académica, puesto que, los alumnos que hacen mayor uso de estas plataformas faltan reiteradamente a la escuela y tienen malos hábitos de estudio por dar prioridad a los videojuegos (Ortega, 2020).

Por otro lado, Olazabal y Zegarra exponen que, “a mayor sea la procrastinación académica del alumno, mayor es la tolerancia al uso de videojuegos, dado que, si el estudiante no cumple con sus obligaciones académicas, incrementa las horas y frecuencia de juego” (Olazabal y Zegarra, 2017).

En cuanto a la relación existente entre la procrastinación y el rendimiento académicos, según un estudio realizado por Calderón (2022) reveló que, aquellos estudiantes que tienden a aplazar sus deberes académicos obtienen un bajo rendimiento escolar.

A lado de ello, Pelikan et al explica que, los estudiantes que presentan un bajo rendimiento académico tienen una autopercepción deficiente de sus logros de competencias, es por ello por lo que, van dejando de lado sus tareas para el último momento (Pelikan et al, 2021).

Esta investigación tuvo como muestra a 256 estudiantes de primero a quinto grado del nivel secundario de una institución educativa de la ciudad de Arequipa, la mayoría de los estudiantes tenían 14 años, el 50 % de la muestra seleccionada de sexo masculino y el 50%

restante de sexo femenino. En relación con el tipo de videojuego que usan los estudiantes, los resultados indican que la mayoría hace uso del modo online. Lo cual, guarda relación con el estudio realizado por González et al. (2017), debido a que, concuerda con los resultados obtenidos en esta investigación, donde señala que, los videojuegos tipo online se juegan con mayor frecuencia y duración, puesto que contienen elementos sociales donde los participantes interactúan entre sus ellos, razón por lo que tienden a ser más atractivos para los estudiantes que los videojuegos tradicionales. Asimismo, se observó que la mayoría de los estudiantes dedican una a dos horas en estas plataformas, por lo que, podemos mencionar lo propuesto en el estudio de Gozme y Uracchua (2019), en estudiantes del nivel secundaria del distrito de Hunter del departamento de Arequipa, quienes encontraron que el tiempo que invierten los estudiantes en los videojuegos es de 2 a 5 horas al día. Por otra parte, en un estudio realizado por Gómez-Gonzalvo et al. mencionan que los estudiantes que hacen mayor uso de estas plataformas durante la semana presentan mayores niveles de procrastinación académica que los que no realizan este uso frecuente, por lo que, se infiere que el uso recurrente de los videojuegos trae consecuencia en el ámbito educativo, social y personal (Gómez-Gonzalvo et al., 2020).

En cuanto al nivel de uso problemático de videojuegos se encontró que la mayoría de los estudiantes presenta un nivel bajo. Además, se observó que la minoría obtuvo un puntaje elevado en la dimensión de problemas severos. Estos resultados se asemejan al estudio realizado por Estrada et al. donde aluden que, en Perú los adolescentes presentan baja prevalencia en el uso problemático de videojuegos con un porcentaje de 14.2%. Además, se observó que los adolescentes que presentan mayor incidencia en el uso de videojuegos presentan problemas para dormir, debido a que reducen las horas de sueño por quedarse a jugar, como también, refieren tener dificultad para disminuir las horas que les dedican a estas plataformas, por lo que, termina afectando de manera significativa otras áreas de sus vidas

(Estrada et al., 2022).

De igual manera, un estudio realizado en Perú en la ciudad de Arequipa por Idme señala que los estudiantes del nivel secundario de una institución educativa no presentan problemas con el uso de videojuegos y un bajo porcentaje de la muestra presenta problemas severos respecto al uso problemático de videojuegos. Resultados que concuerdan con los obtenidos en el presente estudio (Idme, 2021).

En cuanto al nivel de procrastinación académica se encontró que la mayoría de estudiantes presenta un nivel moderado con el 71.5% de la muestra. Además, se observó que los resultados de los niveles altos y bajos de procrastinación académica son casi similares, siendo el 14.5% para el nivel alto y el 14.1% para el nivel bajo. Es así como, partimos de la idea de Gil-Tapia y Botello-Príncipe, mencionando que el comportamiento de los estudiantes tiene fuerte relación con sus pensamientos a la hora de realizar sus actividades académicas, dando lugar a que realicen otras actividades más placenteras, esto es una de las razones porque los alumnos presentan mayores de niveles moderados de procrastinación académica (Gil-Tapia y Botello-Príncipe, 2018).

De igual manera, la falta de autorregulación conlleva a que los alumnos dejen de lado sus actividades académicas (Zuasnabar, 2021).

Estos resultados se asemejan a los estudios realizados por Chávez y Valdivia, y Paredes, quienes encontraron niveles moderados y medios, respectivamente, de procrastinación en estudiantes de secundaria peruanos. También, se encuentra una diferencia entre los resultados de los niveles altos y bajos del último estudio mencionado y de la presente investigación (Chávez y Valdivia, 2020; Paredes, 2019).

Respecto al rendimiento académico, se observó que los estudiantes que integraron la muestra presentan un rendimiento académico regular, debido a que, el 52.9% de la muestra seleccionada obtuvo una calificación de nivel B que se sitúa entre los valores de 11 a 13 puntos,

lo que significa que es una nota en proceso, puesto que, no se logró el aprendizaje propuesto y el 5.9 % de los alumnos presenta un rendimiento escolar deficiente con una calificación de nivel C que se sitúa entre los valores de 00 a 10 puntos. Por lo tanto, se toma en consideración la investigación realizada por el Instituto Peruano de Economía donde se mostró, que el desempeño académico en el Perú es bajo a comparación de otras entidades internacionales, por lo cual, es considerado en Latinoamérica unos de los países con más bajo rendimiento académico en distintas áreas (Instituto Peruano de Economía, 2021).

Respecto al objetivo que planteaba el examinar la diferencia en el uso problemático de videojuegos según el sexo y año de estudio en los estudiantes de secundaria se halló que existe diferencia significativa ($p < .05$) según el sexo, encontrando que el sexo con mayor predisposición a hacer un uso problemático de los videojuegos es el masculino. Lo hallado es similar a lo reportado en el estudio de Rodríguez y García (2021), quienes ejecutaron una revisión bibliográfica, en la que incluyeron a muestras de adolescentes, resultando con mayor prevalencia el uso de videojuegos en el sexo masculino. Además, otro estudio realizado por Restrepo et al. mencionan que en su muestra de estudiantes de secundaria predomina el sexo masculino por hacer mayor uso de videojuegos que el sexo opuesto (Restrepo et al., 2019).

Así también, se encontró que existe diferencia significativa respecto al uso problemático de videojuegos y el año de estudio ($p < .05$); siendo los estudiantes del 4to grado quienes harían mayor uso problemático de videojuegos en comparación a los otros años de estudio. Sin embargo, en el estudio de Ramos indica que la mayor predominancia de uso problemático severo de videojuegos se presenta en los primeros grados del nivel secundario siendo el 36.4 % para el 1er grado y el 37% para el 2do grado del nivel secundario, a razón que, mantienen una vida sedentaria evitando hacer ejercicio físico, realizar actividades recreativas y educativas perjudicando en su estilo de vida (Ramos, 2019).

Respecto al objetivo que examina la diferencia en la variable de procrastinación

académica según el sexo y año de estudio en los estudiantes de secundaria de una institución educativa en Arequipa. Se halló que no existe diferencia significativa entre la procrastinación según el sexo ($p > .05$). Lo encontrado discrepa del estudio de Yana-Salluca et al. quienes señalan que, según su muestra conformada también por estudiantes del nivel secundario, el sexo masculino presenta mayor tendencia a postergar la realización de sus actividades académicas en comparación con las mujeres (Yana-Salluca et al., 2022).

Sin embargo, Chura et al. mencionan que, en su muestra de estudiantes de secundaria, el sexo femenino presenta mayores niveles en la variable de procrastinación. Conllevando que los estudios no son concluyentes en cuanto a si existe un sexo que presenta mayor tendencia a procrastinar. (Chura et al., 2021)

Así también, se encontró que existe diferencia significativa al analizar la variable procrastinación según el año de estudio ($p < .05$), siendo el 5to grado del nivel secundario el que evidencia mayor tendencia a postergar sus actividades académicas. De igual modo, en el estudio de Yana-Salluca et al. indica que a mayor uso de redes sociales mayor es la predominancia de procrastinar. Los estudiantes de 4to grado presentan el 82.5% y el 5to grado el 73.3% de niveles elevados de procrastinación, a causa de que los niveles de procrastinación van en aumento según los años transcurridos hasta la etapa universitaria aproximadamente si es que no son manejados con el autocontrol, se estima que a razón de que las personas maduran con el tiempo a partir de sus experiencias vividas dejan de procrastinar (Yana-Salluca et al., 2022).

Tras el análisis de los datos recolectados, se rechaza la hipótesis que formula la existencia de relación significativa entre el uso problemático de videojuegos, procrastinación académica y rendimiento. Sin embargo, se precisa que existe relación significativa de tipo directa entre las variables de uso problemático de videojuegos y procrastinación académica ($p < .05$, $\rho = .190$), de lo que se puede inferir que aquellos estudiantes que tienden a tener

problemas con el manejo de los videojuegos son más proclives a postergar la realización de sus actividades escolares; sobre ello Zapata-Lamana et al. en su investigación mencionan que a mayor tiempo frente a un dispositivo, menor es el rendimiento académico, debido a que encontraron que la exposición prolongada a un equipo electrónico se relaciona con un proceso cognitivo lento a la hora de resolver problemas, dificultades para prestar atención y memorizar información, lo que ocasiona un bajo rendimiento académico (Zapata-Lamana et al., 2021).

Se halló una relación significativa de tipo directa entre procrastinación y rendimiento académico ($p < .05$, $\rho = .185$), esto discrepa con Calderón quien indica que la procrastinación académica y rendimiento se relacionan, ya que, en su investigación se observó que los estudiantes con alto rendimiento académico presentan bajos niveles de procrastinación (Calderón, 2022).

Conclusiones

Primera: Los resultados encontrados evidencian relación significativa entre las variables uso problemático de videojuegos y procrastinación académica, del mismo modo entre procrastinación académica y rendimiento.

Segunda: Respecto al nivel de uso problemático de videojuegos se encontró que, la mayoría de los estudiantes presentan un nivel bajo, lo que quiere decir que, los estudiantes que conformaron la muestra no presentan problemas severos a causa del uso problemático de videojuegos.

Tercera: En función a la procrastinación, se halló un nivel moderado, seguido de un nivel alto, de esto se colige que los estudiantes son proclives a postergar la realización de sus actividades académicas por llevar a cabo otras que le generan mayor placer.

Cuarta: Acerca del rendimiento académico, se observó que la mayoría de los participantes obtuvieron una calificación de nivel B en la escala de evaluación literal propuesta por el MINEDU, lo que se interpreta como una nota en proceso, de lo que se infiere que los estudiantes presentan un rendimiento académico regular.

Quinta: Sobre el uso problemático de videojuegos según el sexo y año de estudio, se encontró que el sexo masculino hace mayor uso de ello, así como también los estudiantes del 4to grado de secundaria en comparación a los demás grados evaluados.

Sexto: Referente a la procrastinación académica según sexo y año de estudio, se encontró que el sexo masculino presenta mayor tendencia a ello, así mismo el 4to grado de secundaria obtuvo un mayor nivel en procrastinación.

Recomendaciones

Primera: Se recomienda a aquellos interesados en estudiar esta línea de investigación mantener la población estudiantil del nivel secundario, sin embargo, se sugiere incrementar la muestra e incluir a estudiantes de un colegio particular, de esta manera se podrían contrastar los resultados obtenidos en dos diferentes realidades académicas.

Segunda: Se sugiere realizar investigaciones neuropsicológicas que permitan explicar por qué el sexo masculino presenta mayor predominancia al momento de hacer uso de los videojuegos en comparación con las mujeres, puesto que, la evidencia sugiere que esto sería enriquecedor para esta área de estudio

Tercera: Se recomienda a las instituciones implementar programas de prevención psicopedagógica de conductas relacionadas al uso problemático de videojuegos; del mismo modo, programas de intervención para la mejora de las competencias de autorregulación de aprendizaje en estudiantes; de igual manera, programas de técnicas y hábitos escolares para mejorar el bajo rendimiento.

Cuarta: Se propone a los docentes la enseñanza de estrategias para fomentar la organización y establecer un buen uso del tiempo a los estudiantes, pues ello permitirá disminuir la tendencia a procrastinar y todo ello se reflejará en un mejor rendimiento académico.

Quinta: Se sugiere a los padres de familia que supervisen el tiempo que dedican los estudiantes a los videojuegos con la finalidad de evitar que desarrollen un uso problemático de videojuegos, al igual que, realicen un monitoreo constante y acompañamiento en las actividades escolares del alumno para disminuir la tendencia a procrastinar.

Limitaciones

Primera: Se presentó dificultad al momento de encontrar una institución que permita realizar el estudio, a razón de que, en el presente año se implementó medidas sanitarias por tiempos de COVID-19 para las clases presenciales. Imposibilitando que podamos realizar la aplicación de instrumentos. La primera razón fue los procesos burocráticos de las instituciones, la segunda razón por el tiempo, es decir que las instituciones ya tenían un plan de trabajo que cumplir y por último, el miedo a que se efectúe un contagio del virus, conllevando al rechazo de nuestra solicitud.

Segunda: La muestra del estudio estuvo conformada por estudiantes de una institución educativa en particular, razón por la que, se debe prestar atención al momento de generalizar los resultados, debido a que esta no es demasiado extensa.

Tercera: Al momento de recabar los datos, se tuvo que coordinar con cada docente que permitiera utilizar un momento de sus horarios de clases, lo que implicó que se realizara este procedimiento en mayor tiempo del previsto.

Cuarta: Se presentaron dificultades al momento de recoger los consentimientos informados, debido a que, algunos estudiantes demoraron en presentarlo a los tutores de aula.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álvarez, Ó. (2010). Procrastinación General y Académica en una Muestra de Estudiantes de secundaria de Lima metropolitana. *Persona, 13*, 159-177.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=147118212009>.
- American Psychological Association (2017). *Ethical Principles of Psychologists and Code of Conduct*. <https://www.apa.org/ethics/code/ethics-code-2017.pdf>.
- Ato, M. & Vallejo, G. (2015). *Diseños de investigación en Psicología*. Ediciones Pirámide.
- Badia, M., Dezcallar, T. & Cladellas, R. (2018). Uso lúdico de las TIC, procrastinación y género: Un estudio con alumnos de educación primaria. *Revista de Psicologia, Ciències de l'Educació i de l'Esport, 36*(2), 33-40.
<https://doi.org/10.51698/aloma.2018.36.2.33-40>.
- Beltrán-Carrillo, V., Valencia-Peris, A. y Molina-Alventosa, J. (2011). Los videojuegos activos y la salud de los jóvenes: revisión de la investigación. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte, 10*(41), 203-219.
<Http://cdeporte.rediris.es/revista/revista41/artvideojuegos190.htm>.
- Beranuy, M., Chamarro, A., Graner, C. & Carbonell, X. (2009). Validación de dos escalas breves para evaluar la adicción a Internet y el abuso de móvil. *Psicothema, 21*(3), 480-485. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=72711821023>
- Buiza-Aguado, C., García-Calero, A., Alonso-Cánovas, A., Ortiz-Soto, P., Guerrero-Díaz, M., González-Molinier, M. & Hernández-Medrano, I. (2017). Los videojuegos: una afición con implicaciones neuropsiquiátricas. *Psicología Educativa, 23*(2), 129-136.
<https://doi.org/10.1016/j.pse.2017.05.001>.
- Busko, D. (1998). *Causes and consequences of perfectionism and procrastination: a structural*

equation model. [Tesis de Licenciatura de Sociología y Antropología]. University of Guelph. <https://hdl.handle.net/10214/20169>.

Calderón, L. (2022). *Procrastinación y rendimiento académico en los estudiantes de nivel secundario de una institución educativa estatal, Písaq, Cusco 2021*. [Tesis para obtener el grado académico de Maestra en Psicología Educativa]. Universidad César Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/85444>.

Castro, S. & Mahamud, K. (2017). Procrastinación académica y adicción a internet en estudiantes universitarios de Lima Metropolitana. *Avances en Psicología*, 25(2), 189-197. <https://doi.org/10.33539/avpsicol.2017.v25n2.354>.

Chamarro, A., Carbonell, X., Manresa, J., Muñoz-Mirallés, R., Ortega-González, R., López-Morón, M., Batalla-Martínez, C. & Toran-Monserrat, P. (2014). El Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV): Un instrumento para detectar el uso problemático de videojuegos en adolescentes españoles. *Adicciones*, 26(4), 303-311. <http://dx.doi.org/10.20882/adicciones.31>.

Chávez, A. & Valdivia, F. (2020). *Procrastinación y rendimiento académico en estudiantes del nivel secundario de una institución educativa pública*. [Tesis para optar el título profesional de Licenciada en Psicología]. Universidad Católica de Santa María. <http://tesis.ucsm.edu.pe/repositorio/handle/UCSM/9941>.

Chura, G., Calderón, S., Castro, M. & Verástegui, A. (2021). Procrastinación académica: un estudio descriptivo con estudiantes de secundaria. *Apuntes Universitarios*, 11(4), 40-59. <https://doi.org/10.17162/au.v11i4.759>.

Colegio de Psicólogos del Perú (2017). *Código de Ética y Deontología*.

Díaz-Morales, J. (2018). Procrastinación: Una Revisión de su Medida y sus Correlatos. *Revista Iberoamericana de Diagnóstico y Evaluación Psicológica*, 2(51), 43-60.

<https://doi.org/10.21865/RIDEP51.2.04>.

Estrada, E., Paricahua, J., Velásquez, L., Paredes, Y., Quispe, R., Farfán, M., Lavilla, W., Puma, M. & Zuloaga, M. (2022). Uso problemático de videojuegos en adolescentes peruanos: Prevalencia estimada y asociación con variables sociodemográficas.

Archivos venezolanos de farmacología y terapéutica, V41(n4), 286–292.

<https://doi.org/10.5281/zenodo.6945144>

Fernandes, B., Biswas, U., Tan-Mansukhani, R., Vallejo, A. & Essau, C. (2020). The impact of COVID-19 lockdown on internet use and escapism in adolescents. *Revista de Psicología Clínica con Niños y Adolescentes*, 7(3), 59–65.

<https://doi.org/10.21134/rpcna.2020.mon.2056>.

Ferraro, M. (2020). Adicción a redes sociales y procrastinación en jóvenes adultos de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. [Trabajo de Integración Final de Psicología]. Universidad Argentina de la Empresa.

<https://repositorio.uade.edu.ar/xmlui/handle/123456789/12501>.

García, A. & Almeyda, A. (2019). Rendimiento académico en estudiantes de Psicología. *Universidad de La Habana*, (288), 128-146.

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0253-92762019000200128&lng=es&tlng=es.

García-Oliva, C., Piqueras, J. & Marzo, J. (2017). Uso problemático de internet, el móvil y los videojuegos en una muestra de adolescentes alicantinos. *Salud y drogas*, 17(2), 189-200. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=83952052018>.

Gil-Tapia, L., & Botello-Príncipe, V. (2018). Procrastinación académica y ansiedad en estudiantes de Ciencias de la Salud de una Universidad de Lima Norte. *CASUS*.

RevistaDe Investigación Y Casos En Salud, 3(2), 89-96.

<https://doi.org/10.35626/casus.2.2018.75>.

Gómez-Gonzalvo, F., Devís-Devís, J. & Molina-Alventosa, P. (2020). El tiempo de uso de los videojuegos en el rendimiento académico de los adolescentes. *Comunicar: Revistacientífica iberoamericana de comunicación y educación*, 65, 89-99.

<https://www.revistacomunicar.com/html/65/es/65-2020->

[08.html#:~:text=Los%20adolescentes%20dedican%20una%20media,semana%20sacan%20mejores%20notas%20escolares.](https://www.revistacomunicar.com/html/65/es/65-2020-08.html#:~:text=Los%20adolescentes%20dedican%20una%20media,semana%20sacan%20mejores%20notas%20escolares.)

Gómez, C. (2022). *Procrastinación Académica en estudiantes de cuarto de secundaria de una Institución Educativa Pública de Morropón y una de Paita, 2021*. [Tesis para obtener el Grado académico de Maestro en Psicología Educativa]. Universidad César Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/79285>.

Gonda, D., Pavlovičová, G., Tirpáková, A. & Ďuriš, V. (2021). Setting Up a Flipped Classroom Design to Reduce Student Academic Procrastination. *Sustainability*, 13(15), 8668. <http://dx.doi.org/10.3390/su13158668>.

González, M., Espada, J. & Tejeiro, R. (2017). El uso problemático de videojuegos está relacionado con problemas emocionales en adolescentes. *Adicciones*, 29(3), 180-185. <http://dx.doi.org/10.20882/adicciones.745>.

Gozme, Y. & Uracchagua, P. (2019). *Influencia de los videojuegos en el rendimiento académico de la institución educativa particular Eduardo Francisco Forga de los estudiantes de tercero, cuarto y quinto de educación secundaria del distrito de Hunter, Arequipa*. [Tesis para obtener el de grado de Licenciados en Educación en la Especialidad de: Lengua, Literatura, Filosofía y Psicología]. Universidad Nacional San Agustín de Arequipa. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/10307>.

Gutiérrez, J. & Quispe, Y. (2021). Confinamiento y rendimiento académico en estudiantes

universitarios. *Investigación e Innovación: Revista Científica De Enfermería*, 1(2), 38–46. <https://revistas.unjbg.edu.pe/index.php/iirce/article/view/1221>.

Gustafsson, J., Nilsen, T. & Yang, K. (2018). School characteristics moderating the relation between student socio-economic status and mathematics achievement in grade 8. Evidence from 50 countries in TIMSS 2011. *Studies in Educational Evaluation*, 57, 16–30. <https://doi.org/10.1016/j.stueduc.2016.09.004>.

Haji, E. (2020). *La procrastinación consecuencia del uso excesivo de las redes sociales en jóvenes universitarios de 18 a 22 años*. [Tesis para optar el Grado Académico de Bachiller en Arte y Diseño Empresarial]. Universidad San Ignacio de Loyola. <https://repositorio.usil.edu.pe/handle/usil/10062>.

Hernández, R., Fernández, C. & Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación (6ª Edición)*. McGraw-Hill Education.

Hernández-García, E., Álvarez-Martínez, B. & Ruiz-Ruisánchez, A. (2019). Salud y desempeño en estudiantes de distintos niveles académicos. *Revista del Hospital Juárez de México*, 86(4), 196-201. <https://www.medigraphic.com/cgi-bin/new/resumen.cgi?IDARTICULO=90747>.

Huanaco, M. (2021). *Adicción a Facebook y procrastinación académica en estudiantes de secundaria de un colegio privado de Los Olivos, Lima 2019*. [Tesis para optar el Título Profesional de Licenciatura en Psicología]. Universidad Privada del Norte. <https://hdl.handle.net/11537/29169>.

Idme, M. (2021). *Relación entre la adicción a los videojuegos y la actividad física en estudiantes de un Colegio Nacional en época de pandemia por COVID 19, Arequipa 2021*. [Tesis para optar el Título Profesional de Médica cirujana]. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. <http://hdl.handle.net/20.500.12773/12350>.

Inga, S. (2019). *Motivación hacia la práctica de videojuegos online: Un estudio cualitativo en mujeres universitarias*. [Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en Psicología]. Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas. <http://hdl.handle.net/10757/626398>.

Instituto Peruano de Economía (5 de julio de 2021). *Efectos del Covid-19 en la educación*. <https://www.ipe.org.pe/portal/efectos-del-covid-19-en-la-educacion/>.

Lee, G. (2021). *Melilac: desarrollo de un videojuego de combate en tercera persona con opción de multijugador en línea*. [Tesis para optar el Título Profesional de Grado en Ingeniería Informática]. Universidad Politécnica de Valencia. <http://hdl.handle.net/10251/173629>.

Lieberman, C. (26 de marzo 2019). *Procrastinar no es un asunto de holgazanería, sino de manejo de las emociones*. The New York Times. <https://www.nytimes.com/es/2019/03/26/espanol/como-evitar-la-procrastinacion.html>.

Mac-Ginty, S., Jiménez-Molina, Á. & Martínez, V. (2021). Impacto de la pandemia por COVID-19 en la salud mental de estudiantes universitarios en Chile. *Revista Chilena de Psiquiatría y Neurología de la Infancia y de la Adolescencia*, 32(1), 23-37.

Mateo, L. (2019). *Uso de videojuegos en estudiantes de 1er grado de secundaria de la I. E 3051 El Milagro, Independencia 2019*. [Tesis para obtener el Grado académico de Maestro en Psicología Educativa]. Universidad César Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/37905>.

Matos, M. (2021). *Los videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de secundaria en tiempos de pandemia SJJ, año 2021*. [Tesis para obtener el grado académico de Maestra en Educación con Mención en Docencia y Gestión Educativa]. Universidad Cesar Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/67610>.

Merino, G. & Castillo, S. (2017). Repercusiones de la violencia intrafamiliar como factor de

riesgo en el rendimiento académico. *Journal of Science and Research*, 2(7), 23-29.

<https://doi.org/10.26910/issn.2528-8083vol2iss7.2017pp23-29>.

Ministerio de educación MINEDU (2020). *Resolución Viceministerial N° 00094-2020-MINEDU*. https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/662983/RVM_N_094-2020-MINEDU.pdf.

Ministerio de educación MINEDU (2021). *Resolución Viceministerial N° 334-2021-MINEDU*. https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/2610698/RVM_N%C2%B0_334-2021-MINEDU.pdf.

Ministerio de educación MINEDU (2021). *Sistema de Información Académica para la gestión de la Educación Superior Pedagógica*. <http://www.minedu.gob.pe/superiorpedagogica/sia/>.

Muñoz, J. & Segovia, B. (2019). How do teenagers interact with video games? Preferences and performative skills. *Revista Latina de Comunicación Social*, 74, 360- 382. <http://www.revistalatinacs.org/074paper/1335/18en.html>.

Natividad, L., García, F. & Pérez, F. (2014). *Análisis de la procrastinación en estudiantes universitarios*. [Tesis para obtener el grado de Licenciatura en Psicología]. Universidad de Valencia. <https://roderic.uv.es/handle/10550/37168>.

Olazábal, R. & Zegarra, V. (2017). *Procrastinación e intereses a los videojuegos en ingresantes a la Escuela de Psicología de la Universidad Señor de Sipán -Chiclayo- 2016*. [Tesis de Maestría en Psicología Clínica con mención en Psicología de la Salud]. Universidad Privada Antonio Guillermo Urrelo. <http://repositorio.upagu.edu.pe/handle/UPAGU/415>.

Ortega, M. (2020). *Relación entre el uso excesivo de los smartphones y la procrastinación académica en estudiantes de una universidad privada*. [Tesis para optar el Título

Profesional de Licenciado en Psicología]. Universidad San Ignacio de Loyola.

<https://repositorio.usil.edu.pe/handle/usil/10026>.

Palomino, E. (2020). *Uso de videojuegos y agresividad en adolescentes del distrito de Comas*.

Lima, 2020. [Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciada en Psicología].

Universidad César Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/48361>.

Paredes, A. (2019). *Adicción a las redes sociales y procrastinación académica en estudiantes*

de una Institución Educativa Del Distrito de Paiján. [Tesis para obtener el Grado académico de Maestro en Psicología Educativa]. Universidad César Vallejo.

<https://hdl.handle.net/20.500.12692/37872>.

Paredes, G. & Sánchez-Gey, N. (2021). *De la filosofía digital a la sociedad del*

videojuego. Literatura, pensamiento y gamificación en la era de las redes sociales.

Dykinson.

Pelikan, E., Lüftenegger, M., Holzer, J., Korlat, S., Spiel, C. & Schober, B. (2021). Learning during COVID-19: The role of self-regulated learning, motivation, and procrastination for perceived competence. *Zeitschrift Fur Erziehungswissenschaft: ZfE*, 1-26.

[https://doi.org/10.1007/s11618-021-01002-](https://doi.org/10.1007/s11618-021-01002-x)

[xhttps://doi.org/10.1016/j.ypped.2016.12.019](https://doi.org/10.1016/j.ypped.2016.12.019).

Pichihua, S. (6 de septiembre del 2021). *Consumo de videojuegos en el Perú creció durante la*

pandemia. Agencia Peruana de Noticias Andina. [https://andina.pe/agencia/noticia-](https://andina.pe/agencia/noticia-consumo-videojuegos-el-peru-crecio-durante-pandemia-859350.aspx)

[consumo-videojuegos-el-peru-crecio-durante-pandemia-859350.aspx](https://andina.pe/agencia/noticia-consumo-videojuegos-el-peru-crecio-durante-pandemia-859350.aspx).

Programa Nacional de Becas y Crédito Educativo PRONABEC (2013). *El alto rendimiento*

escolar para Beca 18. Programa Nacional de Becas y Crédito Educativo del Ministerio

de Educación. Biblioteca Nacional del Perú.

Querevalú, F. & Echabaudes, R. (2020). Procrastinación académica y ansiedad frente a los

exámenes en estudiantes de 3° a 5° del nivel secundario en colegios de Lima.

Revista Científica de Ciencias de la Salud, 13(1), 79-87.

<https://doi.org/10.17162/rccs.v13i1.1350>.

Real Academia Española RAE (2008). *¿Es «procrastinar» o «procastinar»?*

<https://www.rae.es/duda-linguistica/es-procrastinar-o-procastinar>.

Ragnarsdottir, L., Kristjansson, A., Thorisdottir, I., Allegrante, J., Valdimarsdottir, H.,

Gestsdottir, S. & Sigfusdottir, I. (2017). Cumulative risk over the early life course and its relation to academic achievement in childhood and early adolescence. *Preventive Medicine*, 96, 36-41. <https://doi.org/10.1016/j.ypmed.2016.12.019>.

Ramos, R. (2018). *Factores sociales asociados a la adicción a videojuegos en estudiantes de 4to y 5to de secundaria de los colegios públicos Francisco Javier de Luna Pizarro, 41037 José Gálvez y 40158 El Gran Amauta del distrito de Miraflores de Arequipa, 2017*. [Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciada en Trabajo Social].

Universidad Nacional San Agustín de

Arequipa. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/7024>.

Ramos, V. (2019). *Uso problemático de videojuegos y agresión en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas públicas del distrito de Comas, 2019*. [Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciada en Psicología]. Universidad César Vallejo.

<https://hdl.handle.net/20.500.12692/38071>.

Restrepo, S., Arroyave, L. & Arboleda, W. (2019). El rendimiento escolar y el uso de videojuegos en estudiantes de básica secundaria del municipio de La Estrella-Antioquia. *Revista Educación*, 43(2), 1-19.

<https://doi.org/10.15517/revedu.v43i2.30564>.

Reyes-Hernández, K., Sánchez-Chávez, N., Toledo-Ramírez, M., Reyes-Gómez, U., Reyes-

- Hernández, D. & Reyes-Hernández, U. (2014). Los videojuegos: ventajas y perjuicios para los niños. *Rev Mex Pediatr*, 81(2), 74-78.
<https://www.medigraphic.com/cgi-bin/new/resumen.cgi?IDARTICULO=49304>.
- Rivera, E. & Torres, V. (2018). Videojuegos y habilidades del pensamiento. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 8(16), 267-288.
<https://doi.org/10.23913/ride.v8i16.341>.
- Rodríguez, M. & García, F. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Enfermería Global*, 20(62), 557- 591.
https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1695-6141202100020001.
- Sánchez, I. (2021). Impacto psicológico de la COVID-19 en niños y adolescentes. *MEDISAN*, 25(1), 123-141. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1029-30192021000100123.
- Sánchez-Domínguez, J., Telumbre, J. & Castillo, L. (2021). Descripción del uso y dependencia de videojuegos en adolescentes escolarizados de ciudad Del Carmen, Campeche. *Health and Addictions/Salud Y Drogas*, 21(1). <https://doi.org/10.21134/haaj.v21i1.558>.
- Sánchez-Alcaraz, B., Sánchez-Díaz, A., Alfonso-Asencio, M., Courel-Ibáñez, J. & Sánchez-Pay, A. (2020). Relación entre el nivel de actividad física, uso de videojuegos y rendimiento académico en estudiantes universitarios. *Espiral. Cuadernos del Profesorad*, 13(26), 64-73. <https://doi.org/10.25115/ecp.v13i26.2900>.
- Sandoval-Obando, E. (2020). Caracterización del trastorno por videojuegos: ¿Una problemática emergente? *Pensamiento Psicológico*, 18(1), 87-102.
<https://doi.org/10.11144/javerianacali.ppsi18-1.ctvp>.
- Sanz, I., Cuerdo, M. & Doncel, L. (2020). El efecto del coronavirus en el aprendizaje de los alumnos: Efecto en el uso de recursos digitales educativos. *Papeles de Economía*

Española, 166.

Serna, L. (2020). *Efecto psicológico de los videojuegos en niños de entre 6 y 12 años. Revisión.*

[Trabajo de Fin de Grado en Enfermería]. Universidad de Alicante.

<http://hdl.handle.net/10045/107934>.

Steel, P. (2007). The Nature of Procrastination: A Meta-Analytic and Theoretical Review of Quintessential Self-Regulatory Failure. *Psychological Bulletin*, 133, 65-94.

<http://dx.doi.org/10.1037/0033-2909.133.1.65>.

Takács, I. (2004). The influence of the changing educational system on student behaviour procrastination: Symptom or ...? *Periodica Polytechnica Social and Management Sciences*, 13(1), 77–85. <https://www.proquest.com/docview/1629435726>.

Theimer, S. (2021). *Superar la procrastinación causada por la pandemia*. MayoClinic.

<https://newsnetwork.mayoclinic.org/discussion/superar-la-procrastinacion-causada-por-la-pandemia/>.

Toledo, F. (2018). *Programa de intervención educativa para prevenir la adicción a los videojuegos en los niños del séptimo año paralelo b de la escuela de educación básica Miguel Riofrío n° 2, periodo 2014 – 2015*. [Tesis previa a la obtención del grado de Licenciado en Ciencias de la Educación; Mención: Psicología Educativa y Orientación]. Universidad Nacional de Loja.

<http://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/19864>.

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia UNICEF (4 de marzo de 2021). *Por lo menos 1 de cada 7 niños y jóvenes ha vivido confinado en el hogar durante gran parte del año, lo que supone un riesgo para su salud mental y su bienestar.*

<https://www.unicef.org/es/comunicados-prensa/1-cada-7-ninos-jovenes-ha-vivido-confinado-hogar-durante-gran-parte-ano>.

Valencia-Serrano, M. (2020). Diseño de tareas para promover aprendizaje autorregulado en la universidad. *Educación y Educadores*, 23(2), 267– 290.

<https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.2.6>.

Vara-Horna, A. (2012). *Desde La Idea hasta la sustentación: Siete pasos para una tesis exitosa.*

Un método efectivo para las ciencias empresariales. Instituto de Investigación de la Facultad de Ciencias Administrativas y Recursos Humanos. Universidad de San Martín de Porres. Manual electrónico disponible en internet: www.aristidesvara.net.

Vara, R. (2017). Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo. *Acta Psicológica Peruana*, 2(2), 193-216. <http://revistas.autonoma.edu.pe/index.php/ACPP/article/view/75>.

Ylla, S. (2018). *Adicción a Videojuegos y Ansiedad en Jóvenes de la Facultad de Ciencias e Ingenierías Físicas y Formales de la Universidad Católica de Santa María.* [Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciada en Psicología]. Universidad Católica de Santa María. <http://tesis.ucsm.edu.pe/repositorio/handle/UCSM/8474>.

Yana-Salluca, M., Adco-Valeriano, D., Alanoca-Gutierrez, R. & Casa-Coila, M. (2022).

Adicción a las redes sociales y la procrastinación académica en adolescentes peruanos en tiempos de coronavirus Covid-19. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 25(2), 129-143. <https://doi.org/10.6018/reifop.513311>.

Zapata-Lamana, R., Ibarra-Mora, J., Henriquez-Beltrán, M., Sepúlveda-Martin, S., Martínez-González, L. & Cigarroa, I. (2021). Increased screen hours are associated with low school performance. *Andes pediátrica*, 92(4), 565-575.

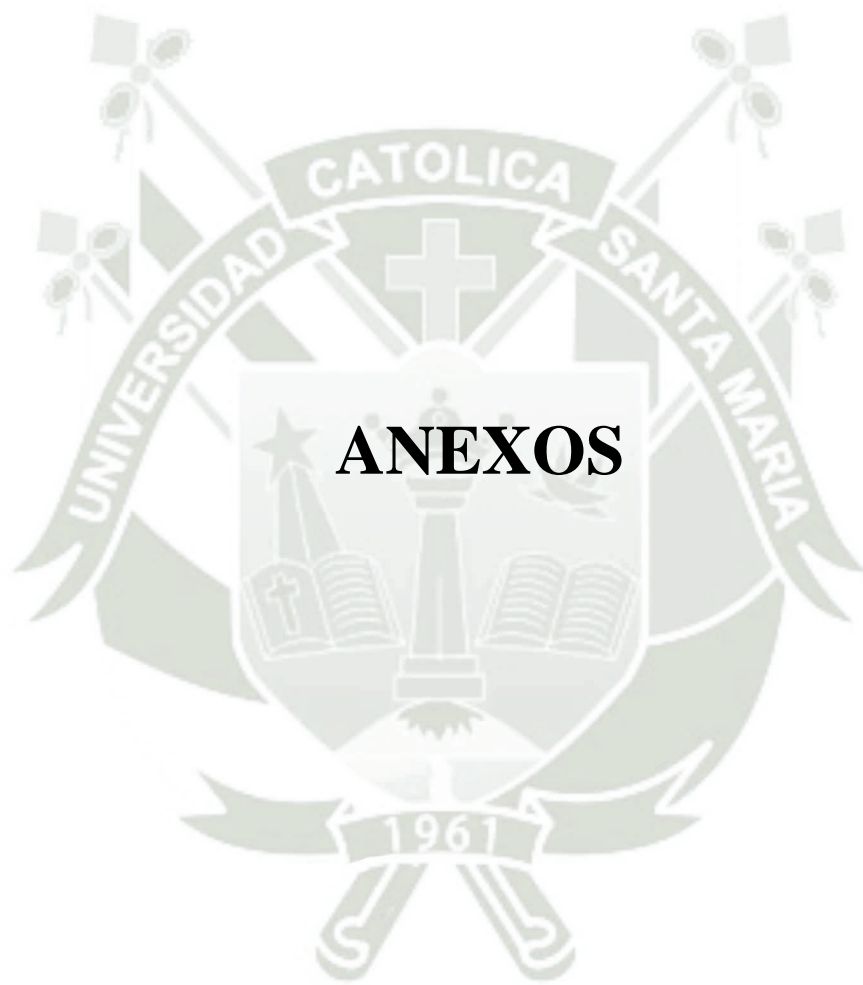
<https://dx.doi.org/10.32641/andespediatr.v92i4.3317>.

Zuasnabar, B. (2021). *Niveles de procrastinación en estudiantes de medicina veterinaria y zootecnia de una universidad privada de la ciudad de Huancayo- 2020.* [Tesis para

optar el Título Profesional de Psicólogo] Universidad Peruana Los Andes.

<https://hdl.handle.net/20.500.12848/2132>.





Anexo 1:

Solicitud a la Institución

“Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional”

SOLICITO: Permiso para Realizar Trabajo de Investigación de Tesis de

Licenciatura

Sr. RAÚL SILVERIO MAMANI CHOQUEHUANCA

DIRECTOR DEL I.E LIBERTADORES DE AMÉRICA – RIO SECO

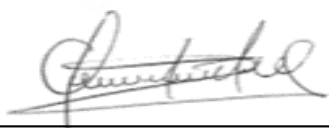
Yo, Meylin Maythe Ramos Muñoz, identificada con DNI N° 76635032 con correo 76635032@ucsm.edu.pe junto con Beydu Grosda Cyran Arenas, identificada con DNI N° 72805826 con correo 72805826@ucsm.edu.pe Ante Ud. respetuosamente nos presentamos y exponemos:

Que, siendo egresadas de la facultad de Ciencias Sociales de la Escuela Profesional de Psicología de la Universidad Católica de Santa María, nos encontramos en el elaborar nuestra investigación de tesis. Por lo que solicitamos a Ud. permiso para el proceso de realizar un estudio de investigación en la Institución Educativa Libertadores de América – Rio Seco “Uso problemático de videojuegos, Procrastinación Académica y Rendimiento en estudiantes en estudiantes de secundaria de una institución en Arequipa”. Para lo cual solicitamos a su persona nos otorgue la autorización debida para poder aplicar los instrumentos requeridos para nuestro trabajo de tesis a los estudiantes del nivel secundario, entre las fechas del 20 al 30 de junio.

POR LO EXPUESTO

Ruego a usted acceder a mi solicitud

Arequipa, 21 de marzo del
2022



Meylin Maythe Ramos Muñoz



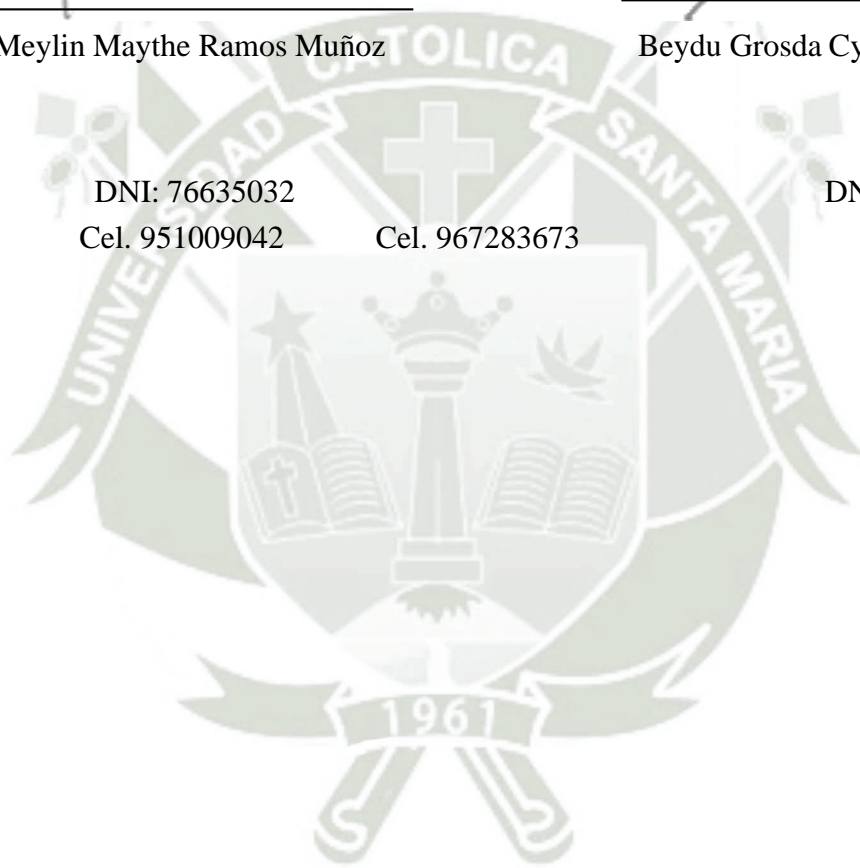
Beydu Grosda Cyran Arenas

DNI: 76635032

Cel. 951009042

Cel. 967283673

DNI:72805826



Anexo 2:

Consentimiento Informado Para Padres de Familia o Apoderados

Yo, _____, con DNI ____,
en calidad de _____ representante legal
del menor _____ con. DNI N° _____,
estudiante de la Institución Educativa Libertadores de América – Rio Seco, del

grado del nivel secundario. Autorizo libre y voluntariamente a los responsables del
proyecto de investigación **Meylin Maythe Ramos Muñoz** identificada con **DNI. N°
76635032** y **Beydu Grosda Cyran Arenas** identificada con **DNI. N° 72805826**. Dando
mi consentimiento para que el menor participe en el Proyecto de Investigación el cual se
denomina “**USO PROBLEMÁTICO DE VIDEOJUEGOS, PROCRASTINACIÓN
ACADÉMICA Y RENDIMIENTO EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE
UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN AREQUIPA**”. Que tiene como objetivo
determinar la relación entre el uso problemático de videojuegos, procrastinación académica
y rendimiento en estudiantes de secundaria de una institución educativa en Arequipa.

Arequipa, ____ de _____ del 20 ____.

Firma del Padre/Madre
/Apoderado

Anexo 3:

Asentimiento Informado ParaEstudiantes

Yo, _____, Grado _____,
Sección _____ de Secundaria
en calidad de ALUMNO del Colegio _____

_____,dejo

constancia de que fui informado en su totalidad del estudio, con claridad y sinceridad respecto al proyecto de investigación: **“USO PROBLEMÁTICO DE VIDEOJUEGOS, PROCRASTINACIÓN ACADÉMICA Y RENDIMIENTO EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN AREQUIPA”**, en la cual las investigadoras Meylin Maythe Ramos Muñoz con DNI. N° 76635032 y Beydu Grosda Cyran Arenas con DNI. N° 72805826, me ha convocado a participar. Mediante este documento notifico que actúo libre y voluntariamente como colaborador, cooperando en esta investigación. Soy consciente de tener la autonomía suficiente para retirarme del estudio académico cuando lo considere necesario.

Arequipa, _____ de _____ del 20__.

Firma del estudiante

Anexo 4:

Ficha Sociodemográfica

Instrucciones: A continuación, complete los siguientes datos sobre usted marcando con un aspa (X) o rellenando los espacios, según corresponda.

1	Sexo	Varón () Mujer ()
2	Edad	
3	Grado y sección	
4	¿Qué tipo de videojuego juegas más?	Online (juegos con acceso a internet) Offline (juegos tradicionales) Ambos tipos de videojuegos Ningún tipo de videojuego
5	¿Cuántas horas al día juega videojuegos ya sea en la computadora o en el celular?	Nada 1 - 2 horas 3 - 6 horas Más de 6 horas

Anexo 5:

Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV)

Sexo:

Edad:

Grado:

Sección:

A continuación, encontrarás algunas afirmaciones sobre tu uso de los videojuegos. Lee atentamente cada frase e indica la frecuencia. Señala la respuesta que más se aproxime a tú realidad.

Nº	Ítem	Nunca/casi nunca	Algunas veces	Bastante veces	Casi siempre
1	¿Hasta qué punto te sientes inquieto por temas relacionados con los videojuegos?				
2	¿Cuándo te aburres, usas los videojuegos como una formade distracción?				
3	¿Con qué frecuencia abandonas lo que estás haciendo para estar más tiempo jugando a videojuegos?				
4	¿Te han criticado tus amigos o familiares por invertir demasiado tiempo y dinero en los videojuegos o te han dicho que tienes un problema, aunque creas que no es cierto?				

5	¿Has tenido el riesgo de perder una relación importante o un trabajo académico por el uso de videojuegos?				
6	¿Piensas que tu rendimiento académico se ha visto afectado negativamente por el uso de los videojuegos?				
7	¿Mientes a tus familiares o amigos con respecto a la frecuencia y duración del tiempo que inviertes en los videojuegos?				
8	¿Cuándo tienes problemas, usar los videojuegos te ayuda a evadirte?				
9	¿Con qué frecuencia bloqueas los pensamientos molestos sobre tu vida y los sustituyes por pensamientos agradables de los videojuegos?				
10	¿Piensas que la vida sin videojuegos es aburrida, vacía y triste?				
11	¿Te enfadas o te irritas, cuando alguien te molesta mientras juegas con algún videojuego?				

12	¿Sufres alteraciones de sueño debido a aspectos relacionados con los videojuegos?				
13	¿Cuándo no juegas con videojuegos te sientes agitadoo preocupado?				
14	¿Sientes la necesidad de invertir cada vez más tiempo en los videojuegos para sentirte satisfecho?				
15	¿Quitás importancia al tiempo que has estado jugando con videojuegos?				
16	¿Dejas de salir con tus amigos para pasar más tiempo jugando con videojuegos?				
17	¿Cuándo utilizas los videojuegos, pasa el tiempo sin darte cuenta?				

Fuente: Palomino, (2020)

Anexo 6:

Escala De Procrastinación Académica (EPA)

Sexo:

Edad:

Grado:

Sección:

Instrucciones

A continuación, se presenta una serie de enunciados sobre su forma de estudiar, lea atentamente cada uno de ellos y responda (en la hoja de respuestas) con total sinceridad en la columna a la que pertenece su respuesta, tomando en cuenta el siguiente cuadro.

S	Siempre (Me ocurre siempre)
CS	Casi Siempre (Me ocurre mucho)
A	A veces (Me ocurre algunas veces)
CN	Pocas veces (Me ocurre pocas veces)
N	Nunca (No me ocurre nunca)

N°	Ítem	S	CS	A	CN	N
1	Cuando tengo que hacer una tarea, normalmente la dejo para el último minuto					
2	Generalmente me preparo por adelantado para los exámenes					
3	Cuando me asignan lecturas, las leo la noche anterior					
4	Cuando me asignan lecturas, las reviso el mismo día de la clase					

5	Cuando tengo problemas para entender algo, inmediatamente trato de buscar ayuda					
6	Asisto regularmente a clases					
7	Trato de completar el trabajo asignado lo más pronto posible					
8	Postergo los trabajos de los cursos que no me gustan					
9	Postergo las lecturas de los cursos que no me gustan					
10	Constantemente intento mejorar mis hábitos de estudio					
11	Invierto el tiempo necesario en estudiar aun cuando el tema sea aburrido					
12	Trato de motivarme para mantener mi ritmo de estudio					
13	Trato de terminar mis trabajos importantes con tiempo de sobra					
14	Me tomo el tiempo de revisar mis tareas antes de entregarlas					
15	Raramente dejo para mañana lo que puedo hacer hoy					
16	Disfruto la mezcla de desafío con emoción de esperar hasta el último minuto para completar una tarea					

Fuente: Álvarez, (2010)

Anexo 7:

Ficha de Registro de Calificaciones

N° Orden de Estudiante	Promedio Ponderado	Nivel de Rendimiento Académico
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		

Anexo 8

Matriz de datos

I D	Rendimiento académico	se xo	ed ad	gr ado	sec cion	tipo de videojueg o	horas al día																		P T																		
								1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		
1	2	1	13	1	A	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	3	2	5	5	2	1	4	3	4	5	5	4	3	5	2	1		
2	2	0	12	1	A	1	3	2	3	1	1	1	2	2	2	3	1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	3	2	4	4	3	2	4	3	4	4	4	4	3	4		
3	2	0	12	1	A	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	5	5	5	5	5	5	3		
4	2	1	13	1	A	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2		
5	2	0	12	1	A	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	3	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	5	4	3	
6	2	1	12	1	A	1	2	1	3	2	2	1	3	4	2	1	4	3	2	2	2	3	2	4	1	5	1	2	5	2	3	2	4	2	3	1	3	2	1	5	4		
7	2	1	13	1	A	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	
8	1	0	12	1	A	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	3	4	2	4	1	4	2	2	5	4	4	5	3	2	1	
9	2	0	12	1	A	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	
10	1	0	12	1	A	3	3	2	4	2	1	2	3	2	2	5	1	1	2	2	1	1	1	2	3	4	2	3	3	4	5	5	1	1	5	4	5	4	3	3	4		
11	1	0	13	1	A	1	3	3	2	1	4	1	1	1	3	2	2	1	3	3	2	2	1	2	4	5	4	3	2	5	5	5	3	3	4	5	4	2	1	1			
12	1	0	13	1	A	4	1	1	2	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	
13	2	0	12	1	A	3	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	
14	2	0	12	1	A	1	3	3	4	1	2	1	2	1	2	2	1	3	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	
15	1	0	13	1	A	3	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	
16	2	1	13	1	A	1	2	2	2	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	5	2	3	5	4	1	3	5	4	5	3	3	5	1	5	5	
17	1	0	12	1	A	2	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2		
18	2	0	13	1	A	1	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	
19	2	0	13	1	B	3	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	3	4	2	3	1	2	2	3	4	4	4	3	3	3	3	
20	2	0	13	1	B	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	3	4	3	5	1	1	4	1	4	4	5	5	5	4	4
21	3	0	13	1	B	1	2	3	2	3	1	1	3	2	2	2	2	2	1	1	2	2	3	2	3	4	3	4	3	2	3	3	1	1	4	3	3	4	2	3	3		
22	2	1	13	1	B	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	
23	2	1	12	1	B	3	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2		
24	2	0	12	1	B	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	
25	2	0	13	1	B	1	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	
26	2	0	12	1	B	1	4	4	2	4	2	1	3	1	4	3	3	1	2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
27	2	1	12	1	B	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	
28	2	1	13	1	B	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	
29	1	1	12	1	B	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
30	2	1	12	1	B	3	2	2	2	1	1	2	1	4	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	
31	2	1	12	1	B	1	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
32	1	0	12	1	B	1	2	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	
33	2	0	13	1	B	1	1	2	1	2	1	2	1	2	2	1	4	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
34	2	0	13	1	B	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
35	2	0	12	1	B	1	2	1	2	2	1	2	2	2	1	1	2	3	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	
36	3	0	13	1	B	2	3	4	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
37	2	0	12	1	B	1	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
38	2	0	12	1	C	1	3	2	2	3	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	

39		2	0	13	1	C		1	2	1	2	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1	2	1	2	2	2	1	1	2	4	1	5	1	5	4	1	5	1	1	5	5	1	1	1	3	1	
40		2	0	13	1	C		1	2	2	4	4	2	2	2	1	2	2	3	4	1	2	2	2	1	1	1	1	2	3	7	4	4	4	1	5	5	5	1	1	5	1	5	5	5	1	4
41		3	1	12	1	C		1	3	1	4	4	2	1	2	2	2	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	3	1	3	5	4	2	3	5	4	1	1	5	5	5	4	4	4	2	
42		2	1	12	1	C		3	4	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	0	3	3	1	2	1	1	1	5	5	1	3	3	5	5	4	5	
43		1	0	13	1	C		3	2	1	3	1	1	3	2	1	3	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	7	4	5	3	5	5	1	3	1	1	4	5	5	4	5	2	5	
44		2	0	12	1	C		1	4	1	1	3	1	1	4	1	1	1	1	1	1	2	2	1	4	3	1	2	9	1	5	5	5	5	1	5	5	5	5	5	5	5	5	1			
45		1	1	12	1	C		3	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	5	3	4	3	1	5	1	1	5	3	3	1	3	5	5		
46		3	1	12	1	C		1	3	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	2	6	4	5	5	4	5	5	5	1	1	5	5	5	5	5	1	1		
47		2	1	13	1	C		1	4	2	4	2	1	1	1	2	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	2	6	5	1	1	1	5	1	2	2	1	1	1	1	1	5	5			
48		2	1	13	1	C		2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	3	5	3	4	2	5	4	1	1	5	4	2	4	5	1	3			
49		2	1	13	1	C		1	2	2	2	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	4	4	3	3	4	4	4	1	3	1	1	5	4	3	3	3	3	1		
50		1	1	12	1	C		1	2	2	3	2	2	1	3	1	4	4	2	3	1	3	1	2	1	1	1	6	3	3	4	3	2	5	4	2	3	3	4	4	2	3	4	5			
51		2	1	13	1	D		1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	3	1	2	2	1	2	1	1	2	0	4	2	2	3	5	5	3	2	3	4	4	4	3	3	3	3	3			
52		2	1	12	1	D		4	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	2	0	1	4	4	1	3	5	4	4	4	1	2	1	3	5	1	1			
53		2	1	13	1	D		1	2	2	2	1	2	4	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3			
54		2	1	13	1	D		2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	2	2	2	2	3	3	3	4	3	5	5	3	3	3	5	3	5	3	3	1			
55		2	1	12	1	D		1	2	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	0	1	1	4	5	5	5	1	1	1	5	1	5	5	5	1	1			
56		2	0	14	1	D		1	2	2	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	3	2	3	3	5	2	4	5	2	2	5	3	5	4	4	5	5			
57		1	0	13	1	D		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	7	1	4	1	4	5	1	5	1	1	5	5	5	5	5	1	5				
58		2	0	12	1	D		2	3	1	4	2	1	3	2	1	3	4	2	1	1	1	1	2	1	4	3	4	2	3	3	2	3	5	5	1	3	4	4	5	5	3	2	3			
59		2	1	12	1	D		1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	2	4	5	1	2	5	5	3	3	5	5	5	5	5	4	3	5			
60		2	0	12	1	D		1	3	1	2	2	2	1	1	1	2	3	2	2	1	1	1	2	1	1	6	3	5	1	2	5	5	5	3	1	5	3	5	4	3	2	3				
61		1	0	14	1	D		3	3	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	2	1	1	2	1	1	1	3	2	4	3	3	3	5	4	2	3	4	4	3	3	4	3	3	3			
62		2	1	12	1	D		1	3	1	4	2	3	2	2	2	3	4	4	3	4	2	3	4	3	2	8	5	2	3	4	5	5	4	3	3	5	4	3	2	3	5	4				
63		2	0	12	1	D		2	2	1	2	2	1	1	2	1	4	3	1	1	1	1	1	2	1	2	7	3	4	4	5	2	1	3	1	1	4	3	3	4	3	3	3	3			
64		2	0	12	1	D		1	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	6	2	5	2	5	2	5	5	2	1	5	5	2	5	2	5	2				
65		1	0	12	1	D		1	2	3	4	2	1	1	2	2	3	1	3	1	1	2	2	1	3	4	3	4	4	3	2	5	4	2	2	5	4	5	4	4	3	1					
66		2	0	13	1	D		3	3	2	3	1	2	1	3	2	1	2	1	3	2	1	1	2	1	3	3	1	3	2	1	2	4	1	3	1	1	3	2	4	3	4	3	2			
67		1	1	13	2	A		4	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	0	2	5	4	3	5	1	5	1	1	5	5	5	5	5	2	2				
68		1	1	13	2	A		2	2	1	2	2	3	1	2	1	2	2	3	2	2	2	2	1	3	2	5	4	2	4	4	5	3	5	5	3	4	4	5	5	5	4	5	4			
69		2	1	14	2	A		3	2	2	2	1	3	2	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	7	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	3			
70		2	1	14	2	A		1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	3	2	4	5	5	5	3	2	3	5	5	5	4	3	3	5					
71		1	1	13	2	A		2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	3	3	5	2	2	5	5	2	2	5	2	4	5	5	3	3					
72		1	1	14	2	A		1	3	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	1	2	7	3	4	3	5	3	5	4	3	2	5	5	4	5	4	4	2					
73		1	1	13	2	A		3	2	1	2	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	3	4	2	4	4	2	5	4	2	1	5	4	5	5	4	4	5					
74		1	1	13	2	A		1	4	3	2	2	3	2	3	2	4	3	3	3	3	2	2	3	5	8	3	2	4	4	2	5	3	2	3	4	3	4	5	2	4	2					
75		1	1	13	2	A		2	2	1	2	2	1	2	4	1	1	2	2	2	1	1	1	1	2	7	5	3	2	4	4	2	5	3	3	4	4	4	4	3	4	3					
76		1	0	13	2	A		1	2	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	0	2	4	4	4	5	5	5	1	1	5	4	5	5	4	3	3					
77		1	1	13	2	A		3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	7	3	3	4	2	3	5	3	3	3	4	3	4	4	3	1	3						
78		3	0	13	2	A		2	2	2	2	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	3	2	3	3	4	5	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4						
79		2	0	14	2	B		4	1	1	4	2	1	1	2	1	4	1	2	2	2	1	2	2	4	3	4	4	3	3	3	4	4	5	4	5	4	5	2	1	4	1					
80		1	1	13	2	B		4	1	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	4	4	2	5	5	1	1	5	4	5	5	4	2	3				

81	2	0	13	2	B	1	2	3	4	2	1	4	4	2	3	2	1	3	1	2	3	1	1	1	3	8	5	1	2	3	5	5	2	5	5	4	1	4	5	5	5	2
82	2	1	14	2	B	1	4	4	3	3	3	1	2	3	3	1	3	3	1	1	3	1	1	3	9	3	3	3	3	1	5	3	3	3	5	3	3	3	1	3	3	
83	2	0	13	2	B	1	2	2	3	1	1	1	2	2	1	1	3	3	2	1	2	1	2	2	3	0	4	1	1	1	2	5	4	2	1	3	1	2	3	1	5	3
84	2	1	15	2	B	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	0	2	3	2	2	3	4	4	2	2	5	4	4	3	5	3	3	
85	2	1	14	2	B	1	2	2	2	1	3	1	3	1	2	2	1	2	2	1	1	1	4	3	3	4	2	2	4	2	5	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	
86	2	1	14	2	B	1	2	2	2	2	1	1	1	2	2	3	2	3	2	1	1	2	1	4	3	2	4	2	2	5	3	1	3	3	2	3	4	5	5	1	4	1
87	2	0	13	2	B	1	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	5	2	2	6	4	3	4	5	4	5	3	3	3	3	3	3	3	5	3	
88	2	1	14	2	B	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	9	2	3	2	2	3	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
89	2	1	13	2	B	1	2	2	4	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	3	3	2	4	4	0	2	3	2	2	2	5	4	4	3	2	5	5	4	5	3	4	
90	2	1	13	2	B	1	2	2	3	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	2	1	2	6	1	4	3	2	3	5	5	1	3	5	5	5	4	4	2	5	
91	2	0	14	2	B	2	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	3	2	3	3	5	5	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	
92	2	1	13	2	B	3	2	2	2	1	2	1	2	1	3	1	1	2	1	1	1	2	1	2	6	2	2	2	3	4	5	2	2	2	4	4	4	4	4	4	3	
93	1	0	13	2	B	1	2	2	2	1	1	1	2	1	2	3	2	2	1	1	2	2	1	2	8	3	3	3	4	4	1	2	3	3	2	2	1	3	3	4	2	
94	2	1	13	2	B	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	5	2	5	4	2	2	5	5	5	5	5	1	2	
95	2	1	14	2	B	1	2	4	2	1	3	1	2	2	3	1	2	1	2	1	1	1	4	3	4	4	2	2	5	5	5	2	1	1	5	5	5	3	5	5	1	
96	1	0	14	2	B	1	2	1	2	2	1	1	1	4	2	2	1	1	1	1	1	1	2	7	2	5	5	3	3	4	4	1	1	5	5	5	5	5	3	3		
97	2	0	14	2	B	1	2	2	2	1	1	2	3	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	5	2	4	2	2	3	2	2	3	2	4	4	4	4	4	3	4	
98	3	1	14	2	B	1	2	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	3	3	1	2	1	5	5	3	3	2	4	5	4	3	4	5	
99	1	1	13	2	B	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	8	2	4	2	4	5	5	5	2	2	5	4	5	5	5	2	5	
100	2	1	14	2	B	2	1	2	4	1	1	2	3	2	1	1	2	2	1	1	1	1	4	3	0	3	1	1	1	1	5	3	5	5	5	1	3	3	1	1	1	
101	1	1	13	2	B	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	
102	1	0	14	2	B	1	2	3	2	2	1	3	1	2	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	3	1	3	3	4	5	3	5	5	3	3	5	5	4	5	3	3	2
103	2	0	13	2	B	3	2	2	1	2	1	2	2	1	1	1	2	2	1	2	2	1	1	2	6	3	1	1	5	5	3	4	2	1	4	2	2	4	4	2	3	
104	2	0	13	2	D	1	2	2	2	2	1	1	2	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	2	5	3	3	4	3	2	3	3	2	4	1	4	5	3	2	4	4	
105	2	1	13	2	D	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	7	4	2	3	3	3	3	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3		
106	2	1	14	2	D	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	0	2	5	5	5	5	5	4	2	1	5	5	5	5	5	1	1		
107	2	1	13	2	D	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1	2	2	1	3	6	4	2	2	4	5	5	4	3	1	4	4	3	3	5	4	4	
108	2	1	13	2	D	1	3	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	0	2	4	5	2	4	5	5	3	1	5	5	5	5	5	3	2	
109	3	0	14	2	D	2	2	1	2	1	2	1	1	3	2	1	1	1	1	1	2	1	2	5	2	3	2	4	3	1	3	2	3	4	3	4	3	3	3	3		
110	2	1	13	2	D	1	2	2	4	1	1	1	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1	2	8	1	2	4	1	1	5	4	1	1	5	5	5	5	3	5	5		
111	2	0	14	2	D	1	2	1	2	1	3	2	1	2	2	1	2	3	2	1	1	2	1	4	1	3	2	3	4	3	5	4	3	3	5	5	3	5	5	3	3	
112	1	1	13	2	D	1	2	2	4	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	5	1	5	5	5	5	5	2	1	5	5	5	4	5	5	2	5		
113	1	1	13	2	D	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1	5	5	5	5	5	5	1	1	5	5	5	5	5	5	5	1	
114	2	0	13	2	D	1	4	2	4	1	2	1	1	3	2	1	1	1	2	1	2	1	4	0	2	4	2	2	2	5	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	
115	1	1	14	3	A	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	4	1	5	4	5	5	1	1	5	5	5	5	4	1	1		
116	1	1	14	3	A	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	2	4	3	4	5	5	5	1	1	5	4	5	5	5	2	2		
117	2	1	14	3	A	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	7	3	2	3	4	2	5	5	2	1	5	2	5	4	3	2	1		
118	1	1	15	3	A	1	2	2	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	4	1	1	1	1	1	5	5	1	1	4	3	5	5	5	1	5		
119	2	0	14	3	A	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	7	1	4	2	5	5	5	5	2	1	5	5	5	5	5	1	1		
120	2	1	14	3	A	1	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	3	2	2	3	2	1	3	1	2	3	2	1	3	1	2	1		

199	1	1	16	4	C	1	2	3	1	1	1	2	1	2	2	1	1	2	1	1	2	1	3	2	6	2	3	3	5	1	5	5	2	3	5	4	5	4	3	3	2		
200	1	0	15	4	C	1	4	3	2	2	3	3	4	3	3	3	4	4	2	1	2	3	3	4	4	9	3	3	1	5	2	5	5	4	4	2	1	3	5	2	4	1	
201	2	0	15	4	C	1	3	2	2	3	2	1	2	2	3	3	3	2	2	1	2	2	4	3	3	9	3	2	2	2	4	5	2	3	2	4	3	3	4	2	2	3	
202	1	1	15	4	C	2	2	2	3	3	3	2	3	4	2	2	1	2	3	3	4	3	3	4	4	7	2	3	4	4	2	5	4	2	2	4	4	4	4	4	1		
203	1	0	16	4	C	1	2	1	2	1	2	1	3	1	3	1	1	2	1	1	1	3	2	3	2	9	3	3	4	3	4	5	4	4	4	4	3	5	4	3	3	4	
204	1	0	14	4	C	1	3	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	4	3	5	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	
205	2	1	16	4	C	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	8	4	2	2	4	2	5	2	3	3	4	2	3	3	1	3	1	
206	1	1	16	4	C	3	2	2	3	3	3	4	2	2	1	1	1	2	3	2	3	2	1	4	3	9	3	2	3	4	2	1	3	1	2	5	4	5	5	4	3	2	
207	1	1	15	4	C	2	2	2	1	2	2	1	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	1	2	2	6	3	4	3	2	2	1	3	4	3	4	4	4	4	2	2	4	
208	1	1	15	4	C	2	2	2	3	3	3	2	3	4	2	2	2	3	3	4	2	1	2	3	4	4	2	3	2	4	5	1	2	2	4	3	4	4	4	3	1		
209	1	0	16	4	C	1	2	1	3	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	4	3	2	4	2	5	3	2	2	3	3	4	3	3	4	3	
210	3	1	16	4	C	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	7	2	3	3	3	2	2	3	2	2	4	2	2	2	2	3	2		
211	3	0	15	4	C	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	8	2	3	1	3	3	1	2	1	1	3	3	3	1	3	1	2	
212	3	0	16	4	C	1	2	2	2	1	2	1	2	1	4	3	1	1	1	1	1	1	2	2	9	2	4	3	4	3	2	4	1	1	4	4	3	3	3	2	1		
213	3	1	16	4	C	1	2	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	3	3	2	2	3	2	5	4	2	2	4	4	4	3	2	2	2		
214	1	1	15	4	C	2	1	2	2	3	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	3	2	3	2	3	5	5	4	1	2	5	3	4	3	5	3	5		
215	15	1	17	5	A	2	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	0	2	4	4	4	5	5	1	1	5	5	5	5	5	4	2		
216	13	1	17	5	A	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	5	2	2	4	5	5	5	5	3	5	3	5	4	5	5	5		
217	17	0	16	5	A	1	2	2	2	1	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	4	3	4	4	4	5	5	5	2	2	4	4	5	5	4	3	3	
218	16	0	16	5	A	1	2	1	3	1	2	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	3	6	3	5	4	4	4	5	4	2	1	4	4	4	4	4	4	3		
219	14	0	16	5	A	2	2	2	1	1	2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	4	2	3	3	1	3	5	5	3	3	4	4	5	5	5	4	2		
220	11	0	17	5	A	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	7	2	3	3	2	2	5	3	3	3	4	3	3	4	4	3	1		
221	12	0	16	5	A	1	3	1	2	1	2	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	3	3	2	3	2	2	5	2	2	2	3	2	4	2	2	4	4	
222	13	1	17	5	A	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	7	5	1	1	1	3	5	3	1	1	5	1	5	3	1	5	5		
223	11	0	17	5	A	1	2	2	2	2	1	1	2	1	2	3	2	1	1	1	1	1	1	2	6	3	1	1	4	2	4	3	2	2	4	3	5	4	3	3	3		
224	12	1	17	5	A	1	2	2	4	2	3	2	2	2	4	3	2	1	2	2	2	2	3	4	4	2	3	5	3	2	2	1	2	2	5	3	3	5	5	3	3		
225	15	0	17	5	A	1	2	1	2	1	2	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	3	2	3	3	4	4	1	5	4	3	4	4	4	3	4	3	3		
226	13	1	17	5	A	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	0	3	5	5	5	5	5	5	1	1	5	5	5	5	2	2	5		
227	14	1	16	5	A	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	7	3	2	5	2	1	5	4	3	2	4	2	4	4	3	3	2		
228	16	0	16	5	A	1	3	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	5	3	4	4	3	2	5	4	1	1	3	3	4	3	2	2	2		
229	15	1	16	5	A	1	2	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	3	4	2	3	2	3	3	5	4	3	2	3	3	3	4	4	4	1		
230	14	0	16	5	A	1	2	1	2	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	3	2	4	3	4	2	5	4	2	2	4	4	4	5	4	2	2		
231	15	0	16	5	B	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	7	2	5	5	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2		
232	15	1	16	5	B	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	8	2	2	2	2	2	5	5	2	1	1	2	4	4	1	2			
233	13	1	16	5	B	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	3	3	1	1	4	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2		
234	14	0	17	5	B	1	2	1	1	2	2	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2		
235	14	1	16	5	B	2	1	1	1	2	1	2	1	1	3	2	3	1	1	4	4	1	1	1	1	1	2	5	5	2	2	3	3	3	2	2	2	4	2	2	2		
236	16	1	16	5	B	1	3	1	2	1	1	1	3	3	3	3	1	1	4	4	1	2	1	1	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	2	4	2	2		
237	14	0	16	5	B	1	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	5	2	2	2	5	5	5	5	5	5	2	3	3	2

