

# UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

## ESCUELA DE POSTGRADO

### MAESTRÍA EN SALUD MENTAL DEL NIÑO DEL ADOLESCENTE Y DE LA FAMILIA



**“LOS JUEGOS VIRTUALES Y SU INFLUENCIA EN EL RENDIMIENTO  
ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES EN EL AREA DE CIENCIAS  
SOCIALES DEL 1RO DE SECUNDARIA, EN LAS INSTITUCIONES  
EDUCATIVAS SAN JUAN BAUTISTA DE LA SALLE Y FRANCISCO JAVIER  
DE LUNA PIZARRO, DE AREQUIPA 2015”**

Borrador de Tesis presentado por el Bachiller:  
**HÉCTOR JULIÁN PORTILLA MOROCO**

Para optar el Grado Académico de:  
**MAESTRO EN SALUD MENTAL DEL NIÑO,  
DEL ADOLESCENTE Y DE LA FAMILIA.**

**AREQUIPA – PERÚ**

**2016**



### **DEDICATORIA**

Para mis padres, por el amor que siempre me han dado, a los Hermanos de La Salle del Perú que han contribuido en una formación humana y cristiana. Finalmente, para mis amigos amigas de la familia Lasallista a quienes quiero y aprecio mucho.



A veces sentimos que lo que hacemos  
es tan solo una gota en el mar, pero el  
mar sería menos si le faltara una gota.

**Madre Teresa de Calcuta**

## ÍNDICE GENERAL

	<b>Pág.</b>
RESUMEN .....	V
ABSTRACT .....	VI
INTRODUCCIÓN .....	01
CAPITULO I: RESULTADOS .....	02
CARACTERISTICAS SOCIODEMOGRAFICAS .....	03
CAPTIULO II: DISCUSIÓN Y COMENTARIOS .....	34
CAPITULO III: CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES Y LIMITACIONES.....	36
PROPUESTA.....	41
BIBLIOGRAFÍA .....	54
ANEXOS .....	57
Anexo N° 1. Matriz de Datos .....	57
Anexo N° 2. Escala de Likert para el nivel de Uso de juegos virtuales .....	64
Anexo N° 3. Ficha de Observación de las Notas de los Estudiantes .....	67
Anexo N° 4. Consolidado de Notas.....	68
Anexo N° 5. Proyecto de Investigación .....	70

## RESUMEN

La presente investigación tiene como enunciado principal: “Los juegos virtuales y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes en el área de Ciencias Sociales del 1ro de secundaria, en las Instituciones Educativas San Juan Bautista de la Salle y Francisco Javier De Luna Pizarro, de Arequipa 2015”. Para la presente investigación se elaboró el objetivo general: Determinar la frecuencia de la utilización de los juegos virtuales por los estudiantes del 1ro de secundaria de las instituciones educativas San Juan Bautista de la Salle, Cercado y Luna Pizarro del Distrito de Miraflores. La hipótesis planteada es dado que el rendimiento académico de algunos estudiantes del 1ro de secundaria en el área de Ciencias Sociales en las instituciones educativas San Juan Bautista de La Salle y Francisco Javier de Luna Pizarro, de Arequipa 2015, no es el adecuado. Es probable que los juegos virtuales influyeran de manera negativa en el rendimiento académico de los estudiantes; llevándoles a la deserción estudiantil. Para la contrastación de la hipótesis, se realizó un estudio de correlación de Pearson, resultado del trabajo en campo, tras la aplicación de los instrumentos a 40 estudiantes de ambas instituciones educativas. Se utilizó un Test Escala de Likert y Registro de Consolidado de notas semestrales, el instrumento o Escala de Likert, consta de 25 preguntas con una puntuación de 4 a 0. El Registro del consolidado de notas de ambas Instituciones educativas, muestra las capacidades que desarrollan los alumnos, las cuales son: comprensión de textos, espacio temporal, juicio crítico y actitud frente al área, que son evaluados de manera objetiva a través de la calificación cuantitativa. La conclusión a la que llegó la presente investigación fue: La influencia de los juegos virtuales en el rendimiento académico de los estudiantes de primero de secundaria de las instituciones educativas San Juan Bautista de La Salle y Luna Pizarro, en el área de Ciencias Sociales queda demostrada, gracias al coeficiente de correlación de Spearman que da el valor de  $-0.507$  considerado como significativo. Esta relación actúa de forma inversa, es decir una aumenta y la otra disminuye, mientras que el  $\chi^2$ , corrobora la hipótesis planteada en esta investigación.

## ABSTRACT

The present research has as main statement: "The virtual games and their influence on the academic performance of the students in the area of social sciences of the high school, in the educational institutions San Juan Bautista de la Salle and Francisco Javier De Luna Pizarro, Of Arequipa 2015 ". For the present research the general objective was: To determine the frequency of the use of the virtual games by the students of the secondary school of the educational institutions San Juan Bautista de la Salle, Cercado and Luna Pizarro of the District of Miraflores. The hypothesis raised is Given that the academic performance of some students of the 1st high school in the area of Social Sciences in the educational institutions San Juan Bautista de La Salle and Francisco Javier de Luna Pizarro, Arequipa 2015, is not appropriate. Virtual games are likely to negatively influence students' academic performance; Leading them to student dropout. To test the hypothesis, we performed a Pearson correlation study, a result of field work, after the application of the instruments to 40 students from both educational institutions. We used a Likert Scale Test and Consolidated Record of semester notes, the instrument or Likert Scale, consists of 25 questions with a score of 4 to 0. The Register of consolidated notes of both educational institutions, shows the capabilities they develop the students, which are: text comprehension, temporal space, critical judgment and attitude towards the area, which are evaluated objectively through quantitative qualification. The conclusion reached by the present research was: The influence of virtual games on the academic performance of high school students of the educational institutions of San Juan Bautista de La Salle and Luna Pizarro in the area of Social Sciences is demonstrated, Thanks to the Spearman correlation coefficient which gives the value of -0.507 considered significant. This relationship acts inversely, one increases and the other decreases, while  $\chi^2$ , corroborates the hypothesis raised in this research.

## INTRODUCCIÓN

Hoy se habla de la generación “Net”, ya que con el surgimiento de los medios informáticos, los juegos virtuales han invadido totalmente el quehacer social y educativo de los estudiantes adolescentes de la sociedad peruana, por consiguiente el sistema educativo no puede obviar esta presencia negativa de los medios informáticos en el mundo estudiantil. Por ello, se hace necesario analizar y proponer estructuras curriculares que ayuden a armonizar los medios informáticos en relación a los procesos de aprendizaje significativo de manera equilibrada, de modo que los alumnos puedan contrarrestar la adicción que ocasionan los juegos de Internet, para así mismo frenar la deserción escolar .

Por consiguiente, surge una interrogante a partir de la experiencia vivida en el acompañamiento de estudiantes ludópatas, ¿de qué manera los juegos virtuales propician experiencias negativas en el desarrollo del aprendizaje significativo, cambios de conducta y deserción escolar a temprana edad?

El presente trabajo de investigación, pretende responder a la interrogante planteada y buscar alternativas posibles de solución que aporten al acompañamiento pedagógico y psicológico, de aquellos alumnos que están inmersos en la adicción, los cuales generan conflictos académicos en su desarrollo estudiantil y posteriormente deserción.

Esta investigación está organizada de la siguiente manera: presentación de un resumen, introducción, parte de los resultados, discusión, conclusiones, limitaciones, sugerencias, proyecto de intervención, bibliografía y anexos; todos ellos abordan el planteamiento teórico y marco conceptual respecto a la utilización de los juegos virtuales como elemento propiciador de experiencias distractoras que conllevan a la adicción y a la deserción estudiantil en el nivel secundario.



**CAPITULO I**  
**RESULTADOS**



## CARACTERISTICAS SOCIODEMOGRAFICAS

## 1. Caracterización de las variables sociodemográficas

### 1.1. Edad

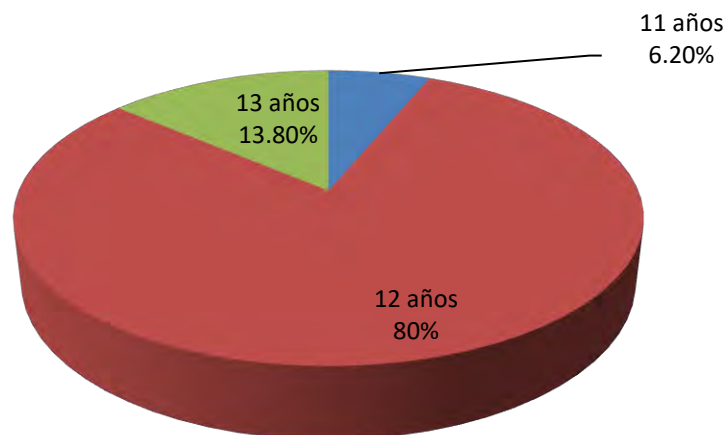
Tabla N° 01

#### Distribución de la muestra según edad – Cuadro General

Edad	N°	%
11 años	5	6.20
12 años	64	80.00
13 años	11	13.80
Total	80	100.00

FUENTE: Elaboración personal.

#### Distribución de la muestra según edad



**Tabla N° 01 “A”**

**Muestra según edad San Juan Bautista. La Salle**

Edad	N°	%
11 años	2	5.00
12 años	24	60.00
13 años	14	35.00
Total	40	100.00

FUENTE: Elaboración personal.

**Muestra según edad SJB. La Salle**



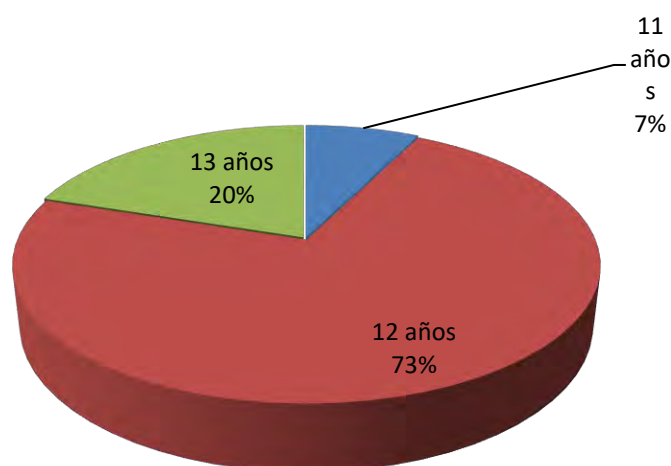
Tabla N° 01 “B”

## Muestra según edad F.J. de Luna Pizarro

Edad	N°	%
11 años	3	7.50
12 años	29	72.50
13 años	8	20.00
Total	40	100.00

FUENTE: Elaboración personal.

## Muestra según edad F.J. de Luna Pizarro



La tabla N° 01, en concordancia con los cuadros 1 “A”-“B”, describe la edad de los estudiantes de las instituciones educativas San Juan Bautista de la Salle y Francisco Javier de Luna Pizarro, estudiantes que constituyen los objetos de la presente investigación referida a la influencia de los juegos virtuales como posible interferencia en el rendimiento académico. La gran mayoría de los alumnos en un 80.00 % tienen la edad de 12 años, el 6.20 % poseen una edad menor de 11 años, y un 13.80 % tienen 13 años de edad.

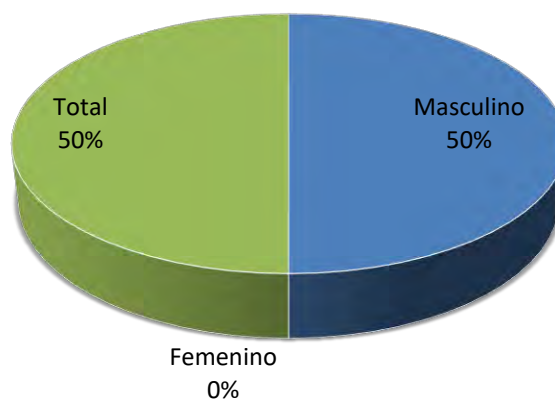
## 1.2. Sexo

**Tabla N° 02**  
**Distribución de la muestra según sexo**

Sexo	N°	%
Masculino	80	100.00
Femenino	0	0.00
Total	80	100.00

FUENTE: Elaboración personal.

**Distribución de la muestra según sexo**



La tabla N° 02, expone la distribución según el sexo de los estudiantes de la instituciones educativas San Juan Bautista de la Salle y Francisco Javier de Luna Pizarro. Es posible apreciar que el 100.00 % de la muestra es de sexo masculino, y en ninguno de los colegios se observa la presencia del sexo femenino.

### 1.3 Grado de estudio

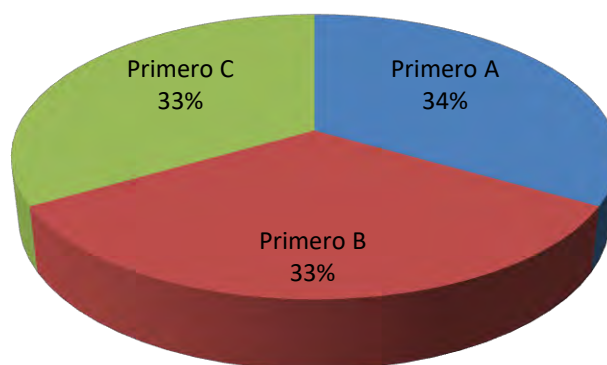
Tabla N° 03

Distribución de la población estudiantil del primer año por secciones

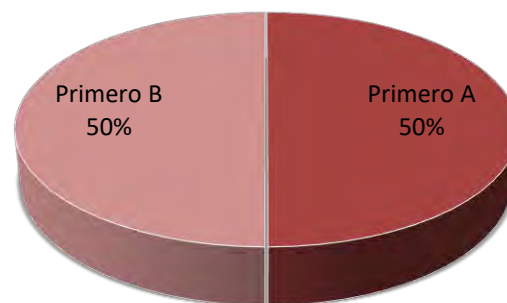
Instituciones educativas San Juan Bautista de la Salle		Instituciones educativas Francisco Javier de Luna Pizarro	
Sección	N°	Sección	N°
Primero A	40	Primero A	40
Primero B	40	Primero B	40
Primero C	40		
Total	120	Total	80

FUENTE: Elaboración personal.

#### I.E. San Juan Bautista de la Salle



### I.E. Francisco Javier de Luna Pizarro



La muestra considerada en la investigación se concentra en las secciones del primer año “A” de estudios del nivel secundario de las instituciones educativas San Juan Bautista de la Salle y Francisco Javier de Luna Pizarro de la ciudad de Arequipa, en una cantidad de 80 estudiantes y representa el 40% de la población total de 200 estudiantes de todas las secciones del primer año de secundaria.

#### 1.4 Centro de estudio

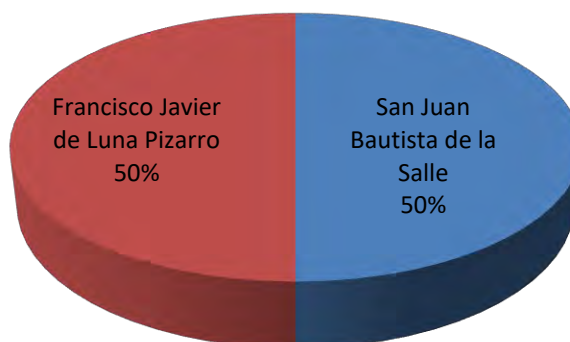
Tabla N° 04

#### Distribución de la muestra según Institución Educativa

Institución Educativa	N°	%
San Juan Bautista de la Salle	40	50.00
Francisco Javier de Luna Pizarro	40	50.00
Total	80	100.00

FUENTE: Elaboración personal.

#### Distribución de la muestra según Institución Educativa



En la tabla N° 04, se observa la distribución de la muestra según la institución educativa de procedencia; de este modo se tiene que el 50.00 % de estudiantes pertenece a la institución educativa San Juan Bautista de la Salle, y el otro 50.00 % pertenece a la institución educativa Francisco Javier de Luna Pizarro, ambas instituciones educativas se encuentran ubicadas en la ciudad de Arequipa.

## 1.5 Área de estudio

Tabla N° 05

Distribución de las asignaturas del primer año por áreas

Área	Asignatura
Ciencias sociales	<ul style="list-style-type: none"><li>• Cívica</li><li>• PFRH</li><li>• Religión</li><li>• Historia, Geografía, Economía</li></ul>
Comunicación	<ul style="list-style-type: none"><li>• Lengua y literatura</li></ul>
Matemáticas	<ul style="list-style-type: none"><li>• Lógico y matemáticas</li><li>• Física y química</li></ul>

FUENTE: Elaboración personal.

En la investigación, la muestra intervenida fue evaluada en el área de Ciencias Sociales, en cuyo ámbito de estudios se hallan consideradas las asignaturas de Educación Cívica; Persona, familia, relaciones humanas y Religión e Historia, Geografía y Economía, desarrolladas en el 1er. año de estudios del Nivel Secundario.

## 1.6 Resultados de las variables de estudio según el programa estadístico SPSS

### 1.6.1 Tipo de juego virtual

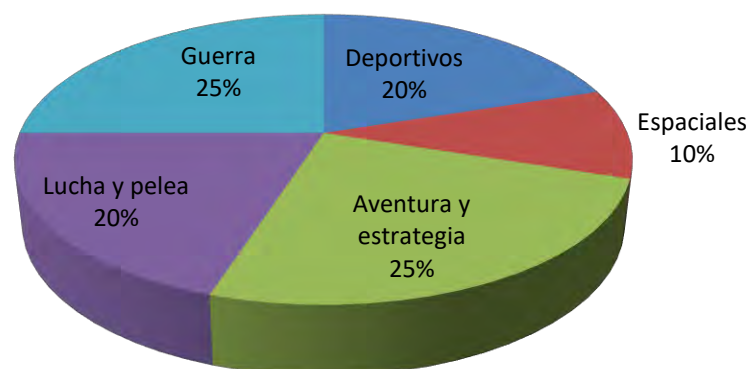
Tabla N° 06

Distribución de la muestra según el tipo de juego virtual de preferencia, cuadro general de ambas Instituciones Educativas

Tipo de Juego	N°	%
Deportivos	16	20.00
Espaciales	8	10.00
Aventura y estrategia	20	25.00
Lucha y pelea	16	20.00
Guerra	20	25.00
Total	80	100.00

FUENTE: Elaboración personal.

Distribución de la muestra según el tipo de juego virtual de preferencia, cuadro general de ambas Instituciones Educativas



**Tabla N° 06 “A” San Juan Bautista. La Salle**

Tipo de Juego	N°	%
Deportivos	3	7.50
Espaciales	2	5.00
Aventura y estrategia	10	25.00
Lucha y pelea	13	32.50
Guerra	12	30.00
Total	40	100.00

FUENTE: Elaboración personal.

**Tabla N° 06 “A” SJB. La Salle**



**Tabla N° 06 “B” FJL. Pizarro**

Tipo de Juego	N°	%
Deportivos	2	5.00
Espaciales	4	10.00
Aventura y estrategia	8	20.00
Lucha y pelea	16	40.00
Guerra	10	25.00
Total	40	100.00

FUENTE: Elaboración personal.

**Tabla N° 06 “B” FJL.Pizarro**



La tabla N° 06, “A” – “B”, muestra la preferencia de los distintos juegos virtuales en los que participan los estudiantes del 1ro de secundaria en ambas Instituciones Educativas. Se puede denotar que entre los juegos virtuales deportivos, de lucha y pelea tienen una relación equidistante, en relación a los de aventura y guerra que tienen un 25% de preferencia. En ambas Instituciones se observa que los juegos de lucha y pelea ocupan un mayor porcentaje, posiblemente se deba que estos juegos les generan emociones, sorpresa y los entretienen con una variedad de estrategias y tácticas que les genera adicción.

### 1.6.2 Adicción a los juegos de internet

Tabla N° 07

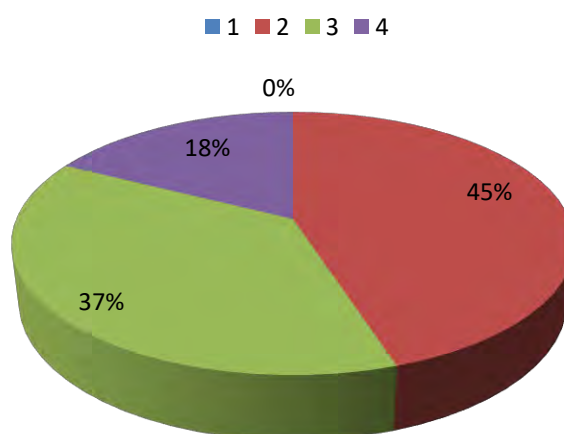
Distribución de la muestra según la adicción a los juegos de Internet.

Adicción a los Juegos de Internet	Institución Educativa				Total	
	San Juan Bautista de La Salle		Francisco J. Luna Pizarro			
	N°	%	N°	%	N°	%
Muy alto	0	0.00	5	12.50	5	6.30
Alto	18	45.00	11	27.50	29	36.30
Normal	15	37.50	19	47.50	34	42.50
Bajo	7	17.50	5	12.50	12	15.00
Total	40	100.00	40	100.00	80	100.00

FUENTE: Elaboración personal

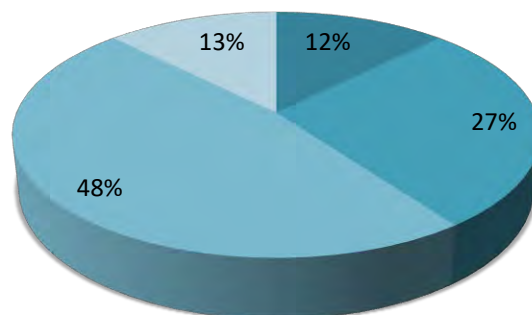
$p = 0.058$  ( $p \geq 0.05$ ) N.S.

### SJB de La Salle

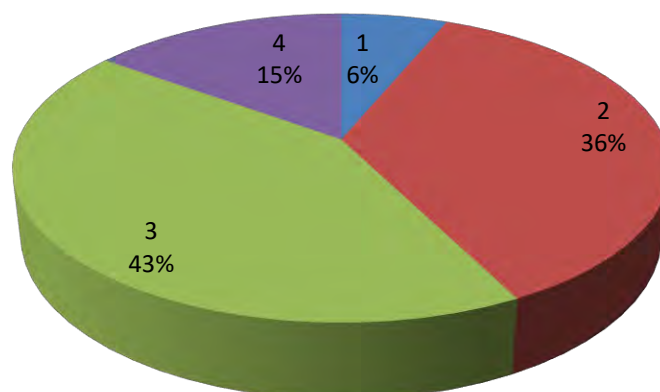


### Fco J. Luna Pizarro

■ 1 ■ 2 ■ 3 ■ 4



### Total



En la tabla N° 07, mediante la estadística Wilcoxon, el cual se utiliza para comparar dos grupos, se muestra a los estudiantes de las Instituciones Educativas San Juan Bautista de la Salle y Francisco Javier de Luna Pizarro, que incurren en adicción a los juegos de Internet. El nivel más alto es de un 12.50 % y lo manifiesta la institución educativa Francisco Javier de Luna Pizarro, así mismo, aunque el nivel alto está focalizado con 45.00 % en relación al 27.00 %, se puede concluir que no existe una diferencia marcada entre las dos instituciones educativas

Por lo tanto ambas instituciones educativas son iguales en relación al uso de los juegos virtuales. Hay que tener en cuenta que el 0.058 es mayor al 0.50 %, ello representa al 95.00 % del 100.00 % de veracidad.



### 1.6.3 Rendimiento académico

Tabla N° 08

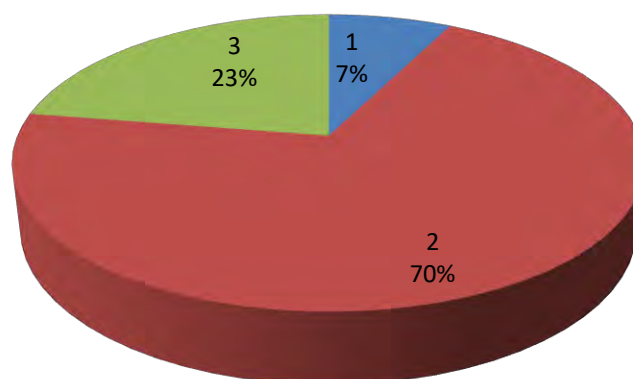
Distribución de la muestra según el rendimiento académico.

Rendimiento Académico	Institución Educativa				Total	
	San Juan Bautista de La Salle		Francisco. J. Luna Pizarro			
	N°	%	N°	%	N°	%
Bueno	3	7.50	4	10.00	7	8.80
Regular	28	70.00	25	62.50	53	66.30
Bajo nivel	9	22.50	11	27.50	20	25.00
Total	40	100.00	40	100.00	80	100.00

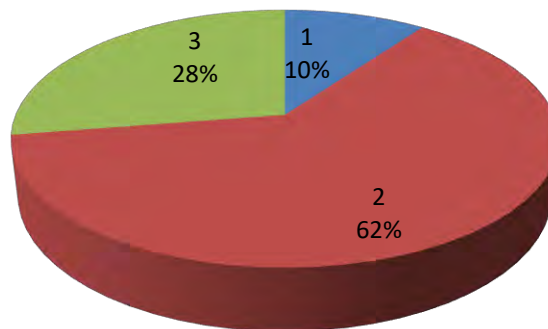
FUENTE: Elaboración personal

$p = 0.0774$  ( $p \geq 0.05$ ) N.S.

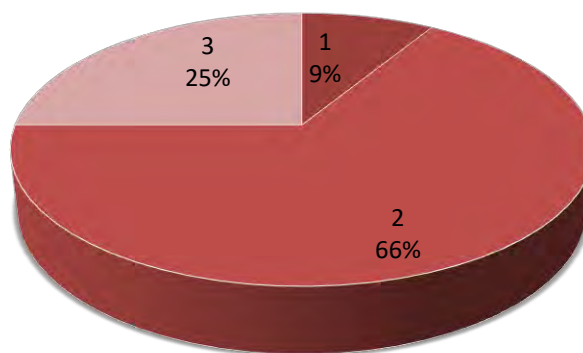
SJB de La Salle



### Fco. J. Luna Pizarro



### Total



La tabla N° 08, describe el rendimiento académico en las dos instituciones educativas de manera general, donde el 66.30 % muestra que es regular en relación a un 25.00 % de bajo nivel. Hay un 8.80 % de rendimiento estudiantil bueno. En ambas instituciones educativas se muestra una igualdad en relación al consolidado de sus calificaciones.

### 1.6.4 Entorno familiar en relación a la instituciones educativas

**Tabla N° 09**

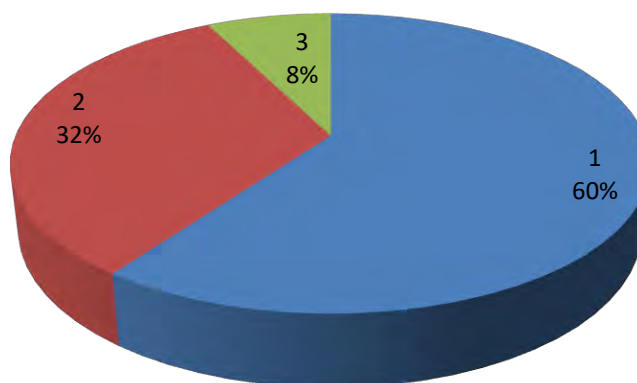
**Distribución de la muestra según el entorno familiar en relación a las instituciones educativas**

Entorno Familiar	Institución Educativa				Total	
	San Juan Bautista de La Salle		Francisco J. Luna Pizarro			
	N°	%	N°	%	N°	%
Con dos padres	24	60.00	20	50.00	44	55.00
Sólo un padre	13	32.50	13	32.50	26	32.50
Con algún familiar	3	7.50	7	17.50	10	12.50
<b>Total</b>	<b>40</b>	<b>100.00</b>	<b>40</b>	<b>100.00</b>	<b>80</b>	<b>100.00</b>

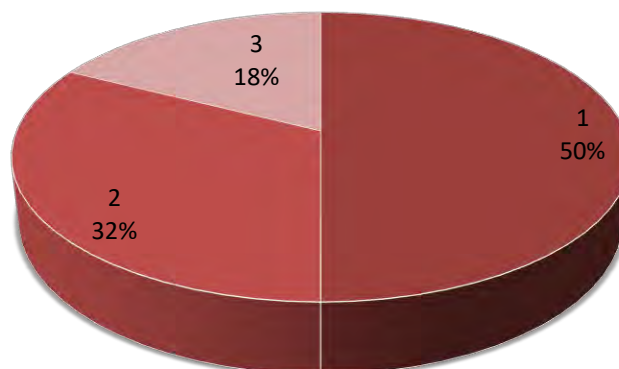
FUENTE: Elaboración personal

$p = 0.482$  ( $p \geq 0.05$ ) N.S.

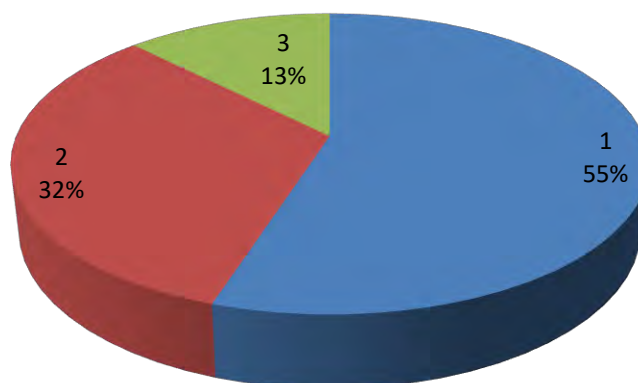
#### SJB de La Salle



### Fco J. Luna Pizarro



### Total



La tabla N° 09, señala el entorno familiar donde se desenvuelven los estudiantes del nivel secundario. En ambas instituciones educativas surge una igualdad en relación a la vivencia familiar con dos padres, un padre o con algún familiar. El 55.00 % de 80 estudiantes viven con sus dos progenitores, frente a un 32.50 % que residen con un solo progenitor, finalmente un 12.50 % mora con algún familiar.

Delimitar la vivencia familiar puede posibilitar dar una lectura más amplia sobre el uso de los juegos virtuales en relación al acompañamiento que puedan dar los padres a sus hijos, así mismo ver la óptica que tienen los padres respecto a los medios recreativos informáticos.

### 1.6.5 Adicción a juegos de internet en relación al rendimiento académico

Tabla N° 10

Distribución de la muestra a nivel general según la adicción de juegos Internet en relación al rendimiento académico.

Adicción a los Juegos de Internet	Rendimiento Académico						Total	
	Bueno		Regular		Bajo nivel			
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Muy alto	0	0.00	0	0.00	5	6.25	5	100.00
Alto	1	3.40	19	65.50	9	31.00	29	100.00
Normal	4	11.80	25	73.50	5	14.70	34	100.00
Bajo	2	16.70	9	75.00	1	8.30	12	100.00
Total	7	8.80	53	66.30	20	25.00	80	100.00

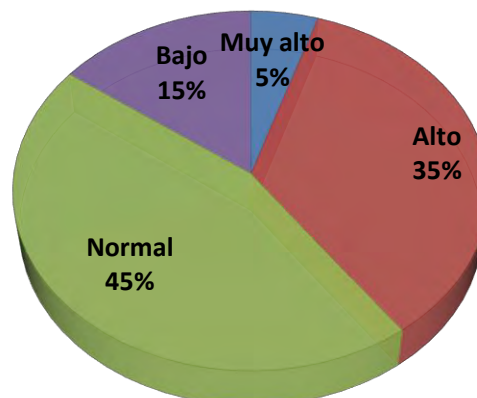
FUENTE: Elaboración personal

$p = 0.002$  ( $p < 0.05$ ) S.S.

**San Juan Bautista. LA SALLE**

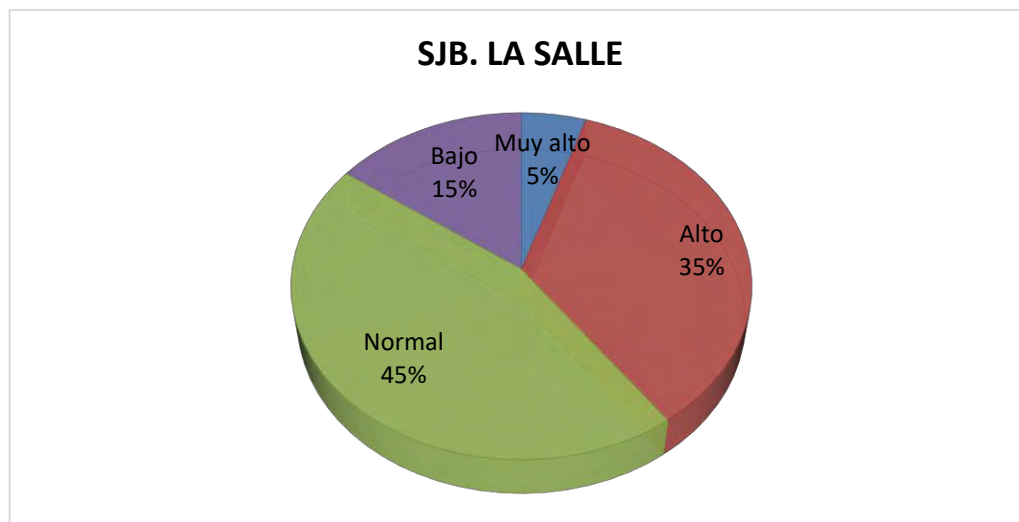
Adicción a los Juegos de Internet	Rendimiento Académico						Total	
	Bueno		Regular		Bajo nivel			
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Muy alto	0	0	0	0	2	100	2	5
Alto	1	3.4	9	65.5	4	31	14	35
Normal	2	11.8	13	73.5	3	14.7	18	45
Bajo	2	16.7	4	75	0	8.3	6	15
Total	5	31.9	26	214	9	154	40	100

**SJB. LA SALLE**



**FJL. PIZARRO**

Adicción a los Juegos de Internet	Rendimiento Académico						Total	
	Bueno		Regular		Bajo nivel			
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Muy alto	0	0	0	0	3	100	3	7.5
Alto	0	3.4	10	65.5	5	31	15	37.5
Normal	2	11.8	12	73.5	2	14.7	16	40
Bajo	0	16.7	5	75	1	8.3	6	15
Total	2	31.9	27	214	11	154	40	100



La tabla N° 10, muestra que los juegos virtuales repercuten en el rendimiento académico de los estudiantes. El  $\chi^2$  en la relación de las variables del uso del Internet en confrontación con el rendimiento académico, demuestran una posible adicción en ambas instituciones educativas. El coeficiente de Spearman de correlación da como lectura un 0.507, el cual grafica la relación juegos virtuales y rendimiento académico como parte de un dinamismo perturbador en el desarrollo estudiantil integral.

Por consiguiente, el coeficiente de relación a partir de 0.507 se considera una buena relación. Esta relación actúa de manera inversa o de forma reversa, una aumenta y la otra disminuye. A todo esto se suma el  $\chi^2$ , el cual da una lectura acertada sobre el cumplimiento de la hipótesis planteada en esta investigación.

### 1.7 Lectura del Test de Likert en relación al rendimiento académico

Tabla N° 11

Distribución de la muestra según la comparación de dos instituciones educativas en la adicción a los juegos de Internet en relación al rendimiento académico.

Adicción a los Juegos de Internet		Rendimiento Académico						Total	
		Bueno		Regular		Bajo Nivel			
		N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
San Juan Bautista de la Salle	Alto	1	5.60	13	72.20	4	22.20	18	100.00
	Normal	1	6.70	10	66.70	4	26.70	15	100.00
	Bajo	1	14.30	5	71.40	1	14.30	7	100.00
Total		3	7.50	28	70.00	9	22.50	40	100.00
Francisco J. Luna Pizarro	Muy Alto	0	0.00	0	0.00	5	100.00	5	100.00
	Alto	0	0.00	6	54.50	5	45.50	11	100.00
	Normal	3	15.80	15	78.90	1	5.30	19	100.00
	Bajo	1	20.00	4	80.00	0	0.00	5	100.00
Total		4	10.00	25	62.50	11	27.50	40	100.00

FUENTE: Elaboración personal

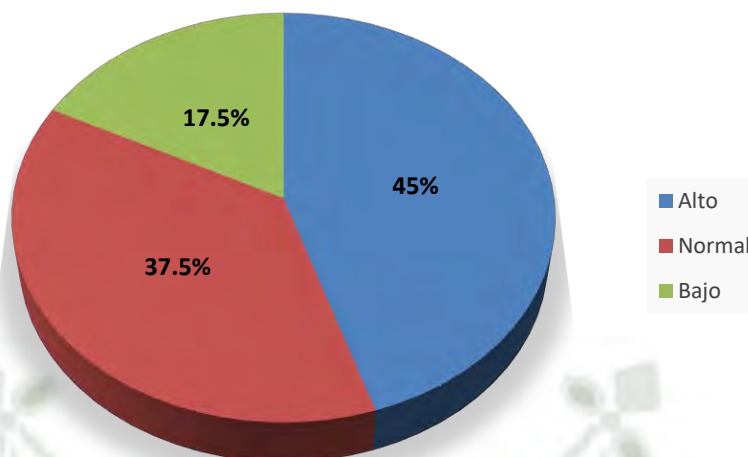
San Juan Bautista de la Salle:  $p = 0.925$  ( $p \geq 0.05$ ) N.S.

Coefficiente Correlación = -0.086

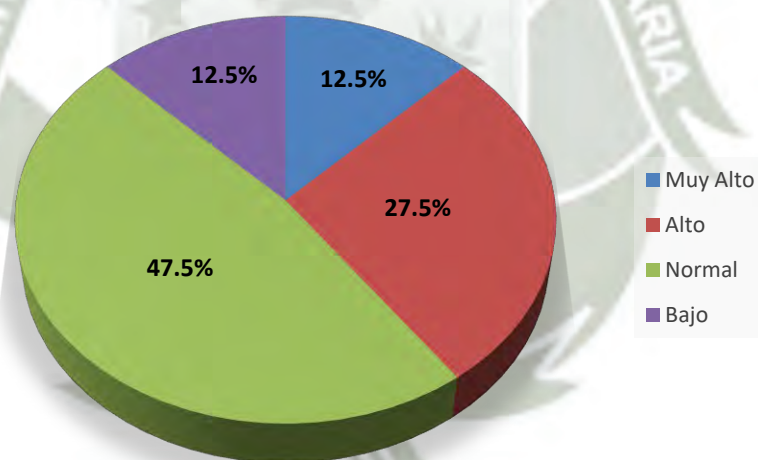
Francisco J. Luna Pizarro = 0.001 ( $p < 0.05$ ) S.S.

Coefficiente Correlación = -0.6

### SJB DE LA SALLE



### FCO. J. LUNA PIZARRO



La tabla N° 11, confirma que los juegos virtuales se encuentran presentes en ambas instituciones educativas, con una incidencia menor en la institución educativa San Juan Bautista de La Salle. Se percibe que a mayor adicción es más bajo el rendimiento académico. Sin embargo en la institución educativa San Juan Bautista de La Salle, el p valor de 0,925, grafica que no existe relación entre adicción y rendimiento académico. Además el coeficiente de correlación de 0.086, también expresa que no existe relación ni correlación. Mientras que en la institución educativa Francisco Javier de Luna Pizarro si existe una relación y correlación, dado que el p valor es de 0.00 1 y la correlación de Pearson es de -0.6.



Tabla N° 12

Distribución de la muestra según la adicción a los juegos de Internet en relación al entorno familiar.

Adicción a los Juegos de Internet	Entorno Familiar						Total	
	Con mis dos padres		Sólo un padre		Con algún familiar			
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Muy alto	5	11.40	0	0.00	0	0.00	5	6.30
Alto	15	34.10	12	46.20	2	20.00	29	36.30
Normal	21	47.70	7	26.90	6	60.00	34	42.50
Bajo	3	6.80	7	26.90	2	20.00	12	15.00
Total	44	100.00	26	100.00	10	100.00	80	100.00

FUENTE: Elaboración personal

$p = 0.049$  ( $p < 0.05$ ) S.S.

Tabla N°12 “A” San Juan Bautista. La Salle

Adicción a los Juegos de Internet	Entorno Familiar						Total	
	Con mis dos padres		Sólo un padre		Con algún familiar			
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Muy alto	2	5.00	1	2.50	0	0.00	3	7.50
Alto	3	7.50	2	5.00	2	5.00	7	17.50
Normal	7	17.50	9	22.50	6	15.00	22	55.0
Bajo	2	5.00	4	10.00	2	5.00	8	20.00
Total	14	100.00	16	100.00	10	100.00	40	100.00

FUENTE: Elaboración personal

$p = 0.047$  ( $p < 0.05$ ) S.S.

SJB. La Salle

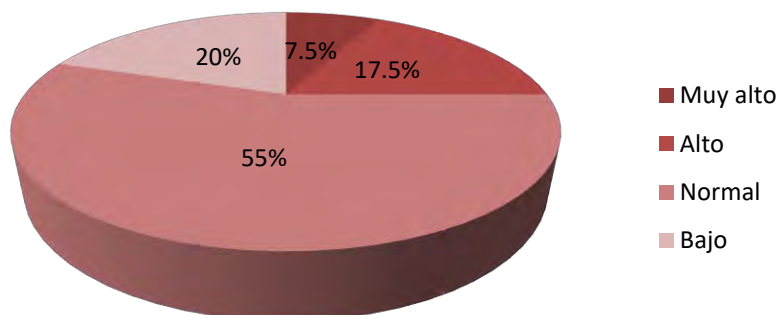


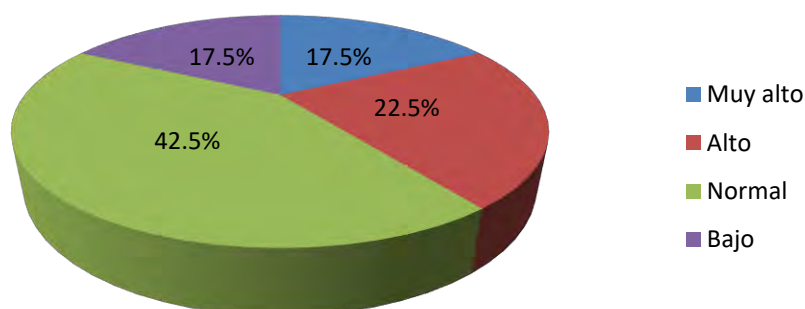
Tabla N° 12 “B” F.J.L. Pizarro

Adicción a los Juegos de Internet	Entorno Familiar						Total	
	Con mis dos padres		Sólo un padre		Con algún familiar			
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Muy alto	5	12.25	0	0.00	2	5.00	7	17.50
Alto	2	5.00	5	12.25	2	5.00	9	22.50
Normal	6	15.00	7	17.50	4	10.00	17	42.50
Bajo	3	7.50	2	5.00	2	5.00	7	17.50
Total	16	100.00	14	100.00	10	100.00	40	100.00

FUENTE: Elaboración personal

p = 0.048 (p < 0.05) S.S.

F.J.L. Pizarro



La tabla N° 12 y sus respectivos desglosados en relación a la adicción de los juegos de Internet y el entorno familiar, muestra que se puede desencadenar una adicción, cuando el hogar de los estudiantes adolescentes carece de acompañamiento familiar saludable. Curiosamente tiene una mayor incidencia en hogares funcionales que disfuncionales según la muestra. El 34.10 % que viven con sus dos padres muestran una incidencia alta de adicción, mientras que el nivel bajo en el uso de juegos virtuales se da en hogares disfuncionales, con sólo un 15.00 %. Esto permitirá analizar otros aspectos del entorno familiar, porque se esperaba la mayor adicción en familias disfuncionales que en hogares funcionales.

Tabla N° 13

Distribución de la muestra según el rendimiento académico en relación al entorno familiar.

Rendimiento Académico	Entorno Familiar						Total	
	Con mis dos padres		Sólo un padre		Con algún familiar			
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Bueno	4	9.10	1	3.80	2	20.00	7	8.80
Regular	30	68.20	17	65.40	6	60.00	53	66.30
Bajo nivel	10	22.70	8	30.80	2	20.00	20	25.00
Total	44	100.00	26	100.00	10	100.00	80	100.00

FUENTE: Elaboración personal

$p = 0.593$  ( $p < 0.05$ ) N.S.

Tabla N° 13 “A” San Juan Bautista. De La Salle

Rendimiento Académico	Entorno Familiar						Total	
	Con mis dos padres		Sólo un padre		Con algún familiar			
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Bueno	2	5.00	1	2.50	2	5.00	5	12.50
Regular	10	25.00	7	15.50	7	15.50	24	60.00
Bajo nivel	5	12.50	4	10.00	2	5.00	11	27.50
Total	17	100.00	12	100.00	11	100.00	40	100.00

FUENTE: Elaboración personal

p = 0.592 (p < 0.05)

**SJB. DE LA SALLE**

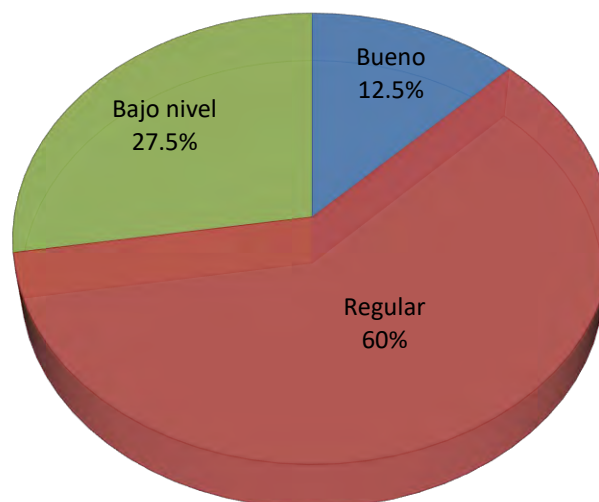
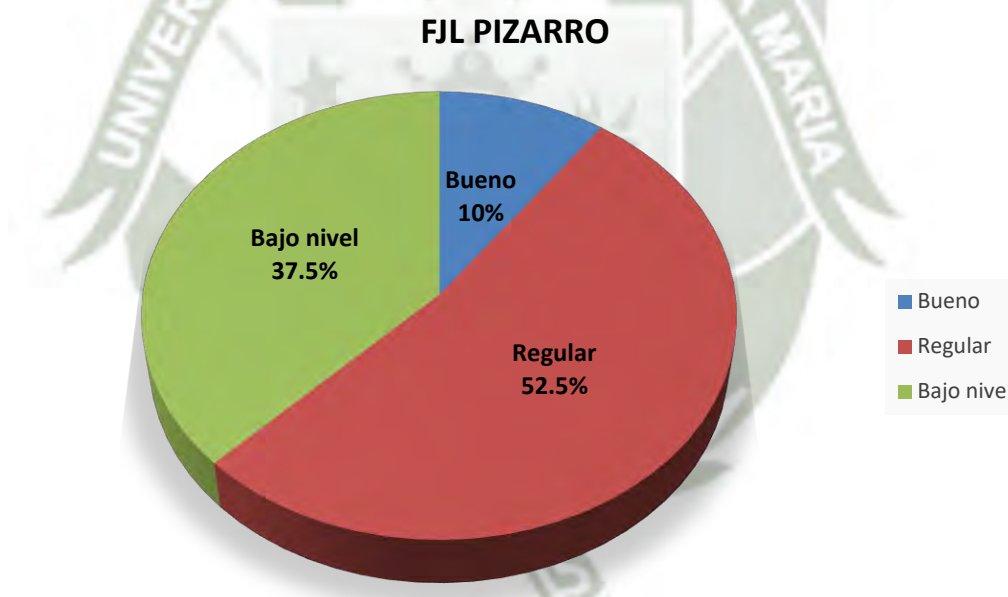


Tabla N° 13 “B”. FJL Pizarro

Rendimiento Académico	Entorno Familiar						Total	
	Con mis dos padres		Sólo un padre		Con algún familiar			
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Bueno	3	7.50	1	2.50	0	0.00	4	10.00
Regular	10	25.00	7	15.50	4	10.00	21	52.50
Bajo nivel	5	12.50	8	20.00	2	5.00	15	37.50
Total	18	100.00	16	100.00	6	100.00	40	100.00

FUENTE: Elaboración personal

p = 0.591 (p < 0.05)



La tabla N° 13 y los cuadros contiguos “A” – “B”; sobre el rendimiento académico en relación al entorno familiar, muestra que existe un 66.30 % de rendimiento regular. Por consiguiente, el Chi<sup>2</sup> no es significativo y por lo tanto no tiene mayor trascendencia respecto a la influencia en la adicción de juegos de Internet en relación con el rendimiento académico y la relación con el ambiente familiar.



**CAPITULO II**  
**DISCUSIÓN Y COMENTARIOS**


## DISCUSIÓN Y COMENTARIOS

El propósito principal de esta investigación es determinar la influencia que pueden generar los juegos virtuales en el rendimiento académico de los estudiantes de 1ro de secundaria en el área de Ciencias Sociales de las instituciones educativas de nivel secundario San Juan Bautista de La Salle y Francisco Javier de Luna Pizarro de Arequipa.

En general, la investigación demuestra que el tipo de juegos virtuales que más adicción generan son los de aventura, estrategia, y los de guerra, ambos con un 25%; así mismo la mayor frecuencia de la adicción en el nivel alto se observa en la institución educativa Francisco Javier Luna Pizarro (12.50%). Sin embargo en el nivel Alto la mayor frecuencia de adicción se observa en la institución educativa San Juan Bautista de La Salle (45.00%).

El rendimiento académico con mayor frecuencia se encuentra en el nivel Bueno y se observó una mayor presencia en la institución educativa Francisco Javier Luna Pizarro (10.00%) en comparación con la institución educativa San Juan Bautista de La Salle (7.50%). Esto genera una polarización ambigua, debido al planteamiento que indica que la influencia de los juegos virtuales en relación al proceso de aprendizaje debería ser malo, sin embargo es satisfactorio, por lo cual parece no afectar este proceso en su totalidad.

En relación al entorno familiar, la mayor frecuencia de estudiantes con presencia de los dos padres se observó en la institución educativa San Juan Bautista de La Salle (60.00%), superior a lo observado en la institución educativa Francisco Javier Luna Pizarro (50.00%), por ello los juegos virtuales afectan a los hijos, aunque se encuentran en su mayoría en hogares funcionales, que supuestamente posibilitan crianzas saludables.



**CAPITULO III**  
**CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES**  
**Y LIMITACIONES**

## CONCLUSIONES

- Primero: La influencia de los juegos virtuales en el rendimiento académico de los estudiantes de primero de secundaria de las instituciones educativas San Juan Bautista de La Salle y Luna Pizarro, en el área de Ciencias Sociales queda demostrada, gracias al coeficiente de correlación de Spearman que da el valor de  $-0.507$  considerado como significativo. Esta relación actúa de forma inversa, es decir una aumenta y la otra disminuye, mientras que el  $\chi^2$ , corrobora la hipótesis planteada en esta investigación.
- Segundo: La utilización de los juegos virtuales en los estudiantes del primero de secundaria de las instituciones educativas San Juan Bautista De La Salle y Luna Pizarro del Distrito de Miraflores, muestra que el nivel más alto de  $12.50\%$ , lo manifiesta la institución educativa Francisco Javier de Luna Pizarro, así mismo aunque el nivel alto está focalizado con  $45.00\%$  en relación al  $27\%$ , se puede concluir que no existe una diferencia marcada entre las dos instituciones educativas. Por lo tanto ambas instituciones educativas son semejantes en relación al uso de los juegos virtuales.
- Tercero: El rendimiento académico en el área de Ciencias Sociales de los estudiantes del primero de secundaria de las instituciones educativas San Juan Bautista De La Salle y Luna Pizarro del Distrito de Miraflores, muestra que el  $66.30\%$  es regular en relación a un  $25.00\%$  del nivel bajo. Sólo existe un  $8.80\%$  de rendimiento estudiantil bueno. En ambas instituciones educativas se muestra una igualdad en relación al consolidado de sus calificaciones.

## RECOMENDACIONES

Se recomienda a la dirección de los colegios, crear los departamentos de consejería y psicología como apoyo para acompañar el desarrollo integral del educando, así mismo que sea fuente de recursos que permitan orientar a alumnos, padres de familia, comunidad educativa para contrarrestar la influencia negativa de algunos medios informáticos en la vida estudiantil de los adolescentes.

Se recomienda informar a todos los docentes del nivel secundario a cerca de los juegos que proporcionan el internet y su influencia negativa que generan, en la salud mental, de esta manera se pueda orientar y acompañar a los estudiantes con profesionalismo.

Se recomienda identificar mediante los tutores de aula aquellos alumnos que presentan casos de ludopatía y mediante una ficha de seguimiento derivar los casos para ser atendidos por departamento de consejería, psicología. En caso de no contar con ellos, propiciar espacios físicos a nivel tutorial para su debida atención y acompañamiento.

Dado que el exceso de los juegos virtuales en la vida de los adolescentes acciona los mecanismos de adicción, se sugiere brindar a los padres de familia charlas, cursillos, cuyo objetivo será prevenir y fortalecer la personalidad de sus hijos, con el fin de contrarrestar las tendencias de los medios informáticos en relación a los juegos virtuales.

Se recomienda crear un centro de atención especializada, en unión con el tutor del aula, departamento de consejería, psicología y los centros de salud del entorno social de la Institución Educativa, con fines de contrarrestar la acción negativa de los medios informáticos en relación a juegos virtuales, de modo que no pueda deteriorar el ser, pensar y sentir del adolescente, potenciando una salud mental sana, que conlleve al desarrollo integral del educando.

Se recomienda desarrollar para los estudiantes adolescentes talleres psicopedagógicos de prevención en salud mental, mediante el uso adecuado de los medios informáticos, el cual ayude a contribuir para la interacción entre la dinámica escolar y el uso de juegos informáticos como herramientas que propicien aprendizajes significativos.

Se recomienda compartir experiencias de acompañamiento en salud mental respecto al manejo de casos de ludopatía con otros centros educativos de la zona, así mismo crear una red de centros educativos que potencien sus distintos departamentos de tutoría, consejería, psicología, con fines a crear materiales, equipos de profesionales capaces de dar solución a los problemas que presenten los alumnos en sus distintas índoles pedagógicas, sociales, psicológicas, espirituales.

Se recomienda promover a nivel de la localidad, políticas de prevención en relación a los centros de internet, así regular su uso, con fines de prevención, para lo cual concertar diálogos con las autoridades educativas, municipalidades, regionales, que permitan asegurar la calidad de la salud mental de los estudiantes

Se recomienda también, realizar prácticas deportivas como elemento recreativo el cual promueva en los adolescentes el cuidar su salud corporal y mental, fortaleciendo su personalidad, con la finalidad de contrarrestar la adicción.

Se recomienda realizar talleres consistentes de encuentros formativos en valores con padres de familia e hijos, que permita profundizar la comunicación familiar y así hacer frente a las propuestas negativas que trae consigo el uso desmedido del internet, celulares, etc.

Finalmente se sugiere promover un programa de encuentro de tutores, donde socialicen sus experiencias formativas para prevenir los efectos negativos en los estudiantes adolescentes, como la capacitación en salud mental con miras a servir de guías o acompañantes comprometidos con su labor de docente.

## LIMITACIONES

Las grandes distancias y el tiempo ajustado en el trabajo que uno desempeña como docente en relación a la investigación, ha sido causa de un limitado desarrollo del proceso de investigación sobre los juegos virtuales y su influencia en el rendimiento académico de los adolescentes del 1er año de secundaria.

No se pudo orientar a ambas instituciones en los casos detectados de la incidencia de los juegos virtuales en la vida estudiantil de sus alumnos, debido a que los centros no cuentan con un departamento de psicología o de consejería, así mismo los tutores no disponen del tiempo necesario para atender dichos casos.

La carencia de equipo de trabajo fijo a nivel profesional, a los cuales se les ofreció herramientas pedagógicas y psicológicas para desarrollar talleres de prevención en relación a la adicción que ocasionan los juegos virtuales, así mismo a los docentes y tutores, la debida capacitación para acompañar a sus alumnos adolescentes.

El acceso limitado al trabajo de investigación por parte de la Dirección del Colegio Nacional Luna Pizarro por estar en restructuración del alumnado y docentes, debido a que en la instalación del centro se encuentra alojada la institución educativa Túpac Amaru del nivel secundario, que desorganizó los horarios de sesiones de las clases del turno mañana, por lo que el seguimiento del proceso de recojo de información corrió el peligro de una discontinuidad.

La carencia del departamento de orientación psicológica, con el cual se podía haber coordinado los talleres de formación; así mismo limitación de propuestas de programas pedagógicos de prevención en la salud mental de los estudiantes adolescentes por parte de los docentes, los cuales no ayudan a contribuir la interacción entre la dinámica escolar y el uso de juegos informáticos de manera significativa y saludable.

## PROPUESTA

### I. DATOS GENERALES

- 1.1. **Título:** “Orientación y acompañamiento pedagógico terapéutico en estudiantes del 1ro de secundaria que son afectados por la influencia negativa de los juegos virtuales en su rendimiento académico”
- 1.2. **Localización:** Arequipa - Cercado
- 1.3. **Duración:** Tres meses del II Semestre del año escolar 2015
- 1.4. **Responsables del proyecto:** Héctor Julián Portilla Moroco

### II. DATOS ESPECÍFICOS DEL PROYECTO

#### 2.1. Justificación

La vida estudiantil saludable de los estudiantes en el nivel secundario se ha visto involucrados en los grandes problemas conductuales, académicos, familiares, e inclusive sociales por la influencia de los juegos virtuales que propone el internet en uso desmedido y sin un control sostenible por parte de los padres de familia e Institución Educativa. Deteriorando la salud mental de adolescentes que a temprana edad han iniciado la socialización con estos medios que no tienen ética ni moral. Abren espacios dentro y fuera de la Institución educativa, para generar adicción y por ende ocasionan deserción escolar.

Ante el incremento de cabinas públicas de internet alrededor de los centros de estudios, sin una política clara por parte de las autoridades civiles y el número de adolescentes que proliferan estas lugares, así mismo el número de estudiantes que salen desaprobados en los distintos cursos, por presentar cuadros de salud mental deteriorado por la influencia de estos juegos virtuales que promociona el ciberespacio. El

presente Proyecto de investigación quiere plantear propuestas de trabajo terapéutico a nivel pedagógico, con fines de dar herramientas para orientar, prevenir a alumnos adolescentes, docentes, cuerpo directivo, padres de familia, departamento psicológico, escuela de padres, situaciones límites de deterioro de la salud mental en estudiantes adolescentes del 1ro de secundaria, debido al uso desmedido de los medios informáticos, generando ludopatía en algunos casos, así mismo hacer extensivo a los distintos grados de estudio del nivel primario y secundario.

## **2.2. Objetivos**

### **2.2.1. Objetivo general**

Determinar la utilización de los juegos virtuales en los estudiantes del 1ro de secundaria de las instituciones educativas San Juan Bautista De La Salle y Luna Pizarro del Distrito de Miraflores, los cuales generan deterioro en la salud mental y deserción estudiantil

### **2.2.2. Objetivo específico**

- Establecer el rendimiento académico en el área de Ciencias Sociales de los estudiantes del 1ro de secundaria de ambas Instituciones educativas para determinar la influencia de los juegos virtuales en su formación estudiantil.
- Proporcionar herramientas pedagógicas en el acompañamiento a alumnos que presentan cuadros de ludopatía.
- Orientar y acompañar a los estudiantes, padres y tutores, por parte de la Institución educativa, en lo referente al ciberespacio y sus propuestas de producción de juegos virtuales, como herramientas de prevención.

## 2.3. Población Beneficiaria

### 2.3.1. Beneficiarios directos

- Todos los alumnos de los centros educativos implicados del 1ro de secundaria
- Docentes y personal directivo de la Institución Educativa
- Padres de familia
- Ejecutor del proyecto.

### 2.3.2. Beneficiarios indirectos

- Comunidad educativa de otros centros de estudio
- Sociedad de Arequipa

## 2.4. Metas

- Atención de orientación y acompañamiento de los alumnos adolescentes del 1ro de secundaria, los que están con problemas de ludopatía.
- Formar a los docentes y tutores como habilitadores de herramientas saludables para el buen manejo de los adolescentes que presentan problemas en el manejo inadecuado de los medios informáticos.
- Fortalecer al Centro de Estudios mediante la creación de un departamento de consejería.
- Promover conciencia en los padres de familia para prevenir la influencia de los juegos virtuales en sus hijos adolescentes.

## 2.5. Actividades Programadas

Ejecución de charlas, talleres, trabajo en grupos, tanto para docentes, tutores, padres de familia, así mismo para los alumnos implicados.

## 2.5.1. Desarrollo de las actividades

### Selección de fuentes de información

#### Fuentes primarias

Determinación mediante la observación como es el manejo fichas de cotejo, entrevistas, encuestas. Gracias a ello se puede hacer una determinar las causas que generan la ludopatía en adolescentes en edad escolar y la posibilidad de orientar a tutores, docentes, padres de familia.

#### Identificación y formulación del problema

**Problema general:** Los juegos virtuales propuestos por el ciberespacio, internet, ocasionan el deterioro de la salud mental, académico, familiar, en alumnos del 1er año de secundaria de las Instituciones Educativas Estatales San Juan Bautista De La Salle, Francisco Javier de Luna Pizarro, generando deserción escolar.

#### Problemas específicos

- Manejo inadecuado del uso de los medios informáticos, formación deficiente de la personalidad de los alumnos adolescentes por influencia de estos medios
- Deficiencia de difusión y orientación sobre la prevención de los juegos virtuales en la vida estudiantil de alumnos, docentes, padres de familia
- Presupuesto limitado para contar con un departamento de psicología que apoye a la formación integral de los educandos, así mismo mantenga una salud mental equilibrada a los adolescentes que aspiran ser el futuro de la sociedad peruana.

### **Campo, Área y Línea de Acción.**

- a. Campo : Educación – Ciencias Sociales del Nivel secundario
- b. Área : Salud Mental, Educación Secundaria
- c. Línea : Influencia de los juegos virtuales en el rendimiento académico

### **Viabilidad social.**

El proyecto productivo “**Orientación y prevención en la influencia negativa de los Juegos Virtuales en adolescentes del 1er año de secundaria**”, los cuales ayudan a proporcionar alternativas de solución a los diversos problemas hallados en el desarrollo académico de los alumnos adolescentes de los dos centros de estudio implicados en el problema.



### 2.5.2. Cronograma de las actividades

ACTIVIDADES	Fechas												
	Agosto				Octubre				Diciembre				
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
<b>Componente:</b> Orientación de trabajo práctico/talleres de asistencia terapéutica pedagógica alumnos, padres de familia, docentes sobre influencia de los juegos virtuales en la vida estudiantil													
Elaboración y realización de encuestas n°001	x	x											
Recopilación de Información: fichas de entrevistas			x										
Elaboración del Plan de trabajo talleres en los colegio implicados en el Proyecto				x									
Ejecución de los talleres a docentes y tutores en los colegios implicados					x			x					
Ejecución de los talleres a alumnos del 1ro de secundaria, San Juan Bautista De La Salle						x	x						
Ejecución de los talleres a alumnos del 1ro de secundaria, Francisco Javier de Luna Pizarro - Miraflores						x	x						
Publicar los talleres, charlas, en los periódicos murales de ambos Instituciones Educativas como herramientas de trabajo para otros centros de estudios.								x	x				
Evaluación de los talleres, charlas llevados en los distintos centros de estudio. Evaluar mediante una ficha de encuesta el después.									x	x			
Propuestas de trabajo 2015, para acompañar a los estudiantes que están sumergidos en la ludopatía en el transcurso de su vida estudiantil											x	x	

## 2.6. Recursos

### 2.6.1. Humanos

Integrado por:

- ❖ Héctor Julián Portilla Moroco
- ❖ Docentes tutores
- ❖ Alumnos del 1ro. de secundaria, padres de familia

#### Viabilidad operativa (capacidades profesionales del personal)

Personal	Capacidades
Docentes y tutores de la Institución educativa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apertura y disponibilidad de tiempo para la orientación profesional en salud mental del adolescente y la familia</li> </ul>
Héctor Portilla Moroco. Ponente	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estudios en el ámbito educativo, formación profesional en dirección teológica, espiritual, humana.</li> </ul>
Alumnos del 1ro de secundaria	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Liderazgo en el ámbito estudiantil, con escucha, compromiso en la formación humana y cristiana.</li> </ul>

### 2.6.2. Materiales

**Materiales de trabajo pedagógico:** Sesiones de clases de orientación a los alumnos y docentes. (Ver anexo N° 4. Sesiones de clase /Fichas de trabajo a nivel pedagógico)

#### **Materiales de librería:**

- ❖ Lapiceros
- ❖ Cuaderno
- ❖ Fichas de encuesta
- ❖ Fichas de trabajo
- ❖ Proyector multimedia

#### **Equipos:**

- ❖ Computadora de uso personal
- ❖ impresora
- ❖ cámara fotográfica

**Insumos:**

- ❖ Tintas para impresoras
- ❖ Energía eléctrica

**Mobiliarios:**

- ❖ Sillas
- ❖ Mesa
- ❖ Escritorio

**2.7. Evaluación de las actividades**

Se realizará periódicamente en coordinación con la Dirección, los tutores del aula, el equipo de trabajo.

**2.8. Recursos económicos**

**2.8.1. Presupuesto**

Nº	DETALLE	CANTIDAD	UNIDAD	P.U.S./.	P.PARCIAL S/.
01	Computadora e internet	01	Horas 10	2.00	20.00
03	Alquiler de cámara fotográfica.	05	Días 5	5.00	25.00
04	Papel bond	02	Millares	15.00	30.00
05	Impresión	02	Millares	25	50.00
12	Cuaderno	100	Hojas	1.50	1.50
13	Lapiceros	3	Lapiceros	1.00	3.00
22	Imprevistos 15 % Movilidad, etc			300	200.00
				<b>total</b>	<b>329.50</b>

**2.8.2. Viabilidad económica (financiamiento)**

En la ejecución de este proyecto se tendrá una inversión de la suma de **329.50** nuevo soles por lo cual será asumido por el ejecutor del proyecto.

ENTIDAD	MONTO (S/.)	PORCENTAJE	EVIDENCIA
Aporte propio	200.00	78%	Cuenta propia
Donación de la familia	129.50	22%	apoyo económico
<b>TOTAL</b>	<b>329.00</b>	<b>100%</b>	

## 2.9 Recursos Didácticos

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N°1

#### I. DATOS INFORMATIVOS

1. 1. Nombre del tema : **“Cultivando una buena salud mental en mi vida estudiantil, en relación a los juegos virtuales”**
1. 2. Nivel : 1ro de Secundaria
1. 3. Componente : Diseño curricular –Aspectos Específicos
1. 4. Docente : Prof. Héctor Portilla Moroco f.s.c.
1. 5. Duración : 2 horas pedagógica
1. 6. Fecha : 30/07/2015
1. 7. Lugar : instituciones educativas San Juan Bautista de la Salle - Arequipa

#### II. CAPACIDAD

<b>Comprensión temática sobre el deterioro de la salud mental</b>	Analiza textos relevantes sobre los problemas que ocasionan los juegos virtuales en la vida estudiantil. Toma conciencia de la influencia de los juegos virtuales en el desarrollo de sus actividades académicas
<b>Discernimiento sobre la salud mental</b>	Valora la buena salud mental en relación a los juegos virtuales

#### 2.1. TEMAS TRANSVERSALES

- Cultivando la buena salud física, mental, emocional
- Educación que cultive valores éticos y morales
- Desarrollo Personal, Orientación Educativa en relación a la influencias de los juegos virtuales.

#### 2.2. CONTENIDO

##### **“Cultivando una buena salud mental en mi vida estudiantil en relación a los juegos virtuales”**

- Influencia de los juegos virtuales en la vida estudiantil
  - Modos pedagógicos de contrarrestar esta influencia.

Conocimientos	Actividades y/o Estrategias metodológicas	Recursos	Tiempo
<b>Los juegos virtuales en la vida estudiantil de jóvenes adolescentes</b> • Daños psicológicos de los juegos virtuales en adolescentes.  La convivencia sana en relación a los juegos virtuales	<b>MOTIVACIÓN – 1er momento</b> Los participantes leen la reflexión sobre la vida virtual en el mundo de los adolescentes estudiantes, comentan y relacionan con su vida personal en relación a los juegos virtuales. Después observan imágenes sobre la influencia de los juegos (ludopatía) ¿Qué hay de común en las imágenes? ¿Las imágenes que podemos relacionar con la vida cotidiana que llevo en relación al tiempo que paso en la computadora? ¿Qué significado le damos a los daños que ocasiona los juegos virtuales en adolescentes como yo que no miden su tiempo con los juegos virtuales	Copias:  Imágenes de recortes de diarios y revistas.  Ficha de Preguntas	15”

	<p><b>Desarrollo del tema: 2do Momento</b>  <b>“Yo soy un adicto a los juegos virtuales y ahora he perdido a mi familia”.</b> Testimonio de Juan (adolescente de 12 años)                  ¿Qué hacemos con el caso que nos plantea Juan?                  ¿Vivimos como Juan o estamos en armonía con otros?                  ¿Realmente sabemos respetar los horarios de trabajo en casa? ¿Conocemos qué significa el “salud mental en la vida de adolescentes?”                  ¿A qué compromete el texto? ¿Cómo hacer eco sobre la influencia negativa que ocasionan los juegos virtuales?</p>	<p>Ficha de observación</p>	<p>25</p>
	<p><b>Comparten los trabajos en el grupo.</b>                  Los resultados del análisis del texto presentaran aplicando la técnica de la telaraña (<i>Se da una pabito y se va repartiéndola para que cada miembro participe en grupos de 8 0 10 alumnos</i>)                  1. ¿Cuál es la clave para un buen manejo físico, mental exitoso de nuestras relaciones sociales en relación a los videos juegos propuestos por el internet?                  2. Después de haber confrontado la vida con testimonio de Juan: “Respeto a mi vida en un entorno saludable”                  3. Los participantes elaboran un compromiso personal a favor de la vida.</p>	<p>Ficha actitudinal Ficha de compromiso</p>	<p>25”</p>
	<p><b>Reforzamiento – Meta cognición.</b>  <b>El docente</b> remarca la importancia de tener una menta sana, saludable capaz de armonizar casa, estudios, amigos, sociedad, todo ello tomando en cuenta las opiniones, reflexiones escritas dadas por los alumnos.</p>	<p>Signos: vela, agua limpia, flores</p>	<p>15</p>

### III Evaluación de Aprendizaje

Indicador	Técnica	Instrumento	Momento.
<p>Analiza el texto sobre la importancia que tiene llevar una vida saludable en relación a la influencia de los juegos virtuales en la vida estudiantil, elaborando un cuadro comparativo de causas y consecuencias</p>	<p>Ejercicios prácticos  Situaciones orales de evaluación</p>	<p>(Ficha de Observación)</p>	<p>Se realizará durante la sesión.</p>

### IV. BIBLIOGRAFÍA

- Desarrollo humano – Diana E.Papapila/Sally 2008. Sexta Edición. Colombia. 1997
- Curso de Salud Mental del niño, adolescente y la familia. Universidad Católica de Arequipa. 2010
- Curso de psicología a Distancia. Universidad La Unilasalle – Brasil/Canoas. 2010
- <http://www.saludmental.com.ar/IndiceReflex.htm>
- <http://www.desarrollohumano.com>

## SESIÓN DEL TALLER DE PROYECTO DE INTERVENCIÓN N° 2

### I. DATOS INFORMATIVOS

1. 1. Nombre del tema : **“Soy o no soy ludópata”**  
 1. 2. Nivel : 1ro de Secundaria  
 1. 3. Componente : Diseño curricular –Aspectos Específicos  
 1. 4. Docente : Héctor Portilla Moroco f.s.c.  
 1. 5. Duración : 2 horas pedagógicas  
 1. 6. Fecha : 03/08/2015  
 1. 7. Lugar : Instituciones educativas San Juan Bautista de la Salle - Arequipa

### II. CAPACIDAD

<b>Compresión Doctrina Cristiana</b>	Analiza textos de la Iniciativa de Dios en el plan de salvación para todos los hombres
<b>Discernimiento de fe</b>	Valora el plan de salvación en la historia de la humanidad

### 2.3. TEMAS TRANSVERSALES

- Comprensión Lectora
- Educación Inclusiva e Intercultural
- Desarrollo Personal, Formación Ética y Valores Y Orientación Educativa

### 2.4. CONTENIDO

- Tomar la iniciativa de ser consciente de mi salud mental

Conocimientos	Actividades y/o Estrategias metodológicas	Recursos	T
<b>Tomar la iniciativa de ser consciente si soy ludópata o no.</b>	<b>Se registrar la asistencia de los participantes.</b> Los participantes reciben una ficha con el nombre de <b>“Soy ludópata o no” reflexión</b> ¿De Qué trata el relato? ¿Qué mensaje nos transmite el relato? ¿Cómo se relaciona el relato con el quehacer de mi vida estudiantil? Los alumnos confrontan con la realidad a la luz del pasaje de la ficha de reflexión de <b>“Soy ludópata o no”</b> Nuestra familia, docentes desean que todos sus hijos y alumnos sean hombres de bien. <b>“Testimonio de un ludópata y de un padre que ha sufrido este percance de su hijo”</b>	Copias reflexión	5”
	<b>a. La ludopatía un mal que corroe mi salud mental</b>	¿Qué significa ser ludópata? ¿Qué necesita para salir de esta mal? 1. Salud mental sano vs deteriorado 2. Conducta saludable vs cambio de conducta negativa 3. Deserción escolar – abandono estudiantil vs perseverancia 4. Buenas prácticas estudiantiles vs influencia de los juegos	Hojas bond A4
<b>b. Problemas</b>	Los participantes comentan sobre el plan de Dios es un camino de amor que el hombre está invitado	Lista de cotejo	20”
		Ficha de observación	15”
		Organizador	15”

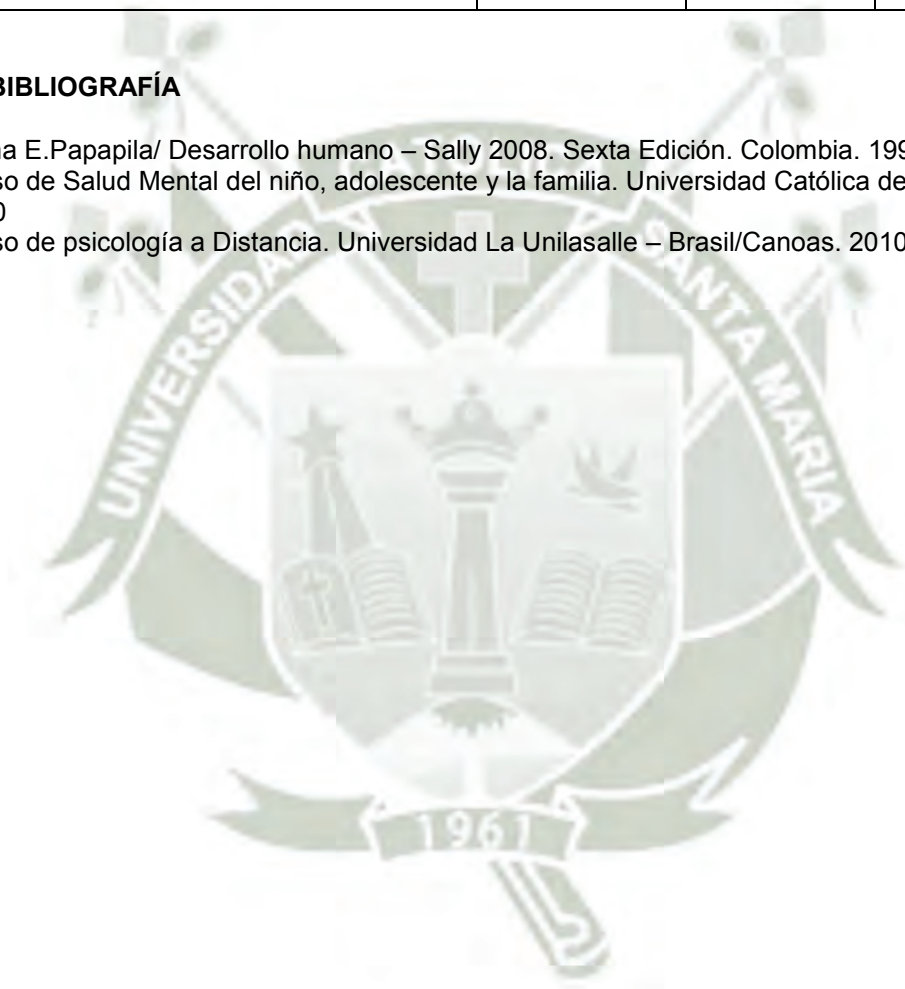
<p>académicos, conductuales que genera la ludopatía en la salud mental</p> <p>c. Cómo contrarrestar la ludopatía en mi vida estudiantil</p> <p>d. la vida es un don de Dios el cual tengo que cuidarla</p>	<p>a recorrer libremente y preparan un organizador cognitivo.</p> <p>Analizan individualmente las siguientes afirmaciones.</p> <p>Crear en la bondad de que el estudiante adolescente es un hombre de bien</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Es aceptar que nuestra existencia viene de Dios y por lo tanto hay que cuidarlo.</li> <li>• Es creer que el amor que los padres dan a sus hijos y quieren su bien</li> <li>• Es creer que la existencia de un mundo saludable y que el mal que tienen puede revertirse para un bien.</li> </ul> <p>Después de analizar y compartir las impresiones del trabajo individual, los participantes discuten sobre la vida sana relacionada a una vida deteriorada por la ludopatía.</p> <p>Cada ser humano recibe la vida y toma la responsabilidad de hacerla crecer en un estado de ánimo saludable, físico, mental, afectivo.</p> <p>Los participantes recibe el texto:</p> <p><b>Problemas mentales y conductuales de la ludopatía en mi vida estudiantil.</b> Subrayan las expresiones que se refieren al deterioro de la salud mental y sus consecuencias.</p> <p><i>“Al ver tu vida destruida por el vicio, los juegos virtuales, libreta de notas con rojo, padres en conflicto de divorcio por los hijos ludópatas, etc., ¿Qué es el la ludopatía, que hace que se destruya el estudiante, quedando a veces en vicio, en la delincuencia, en la pobreza?</i></p> <p>Los alumnos se cuestiona desde la condición de ser educandos:</p> <p>A. Hemos estudiado el significado de la ludopatía, sus consecuencias y como salir o contrarrestar este mal.</p> <p>B. El Plan de la Institución educativa en concordancia con los tutores, padres de familia, departamento de psicología, consejería es:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Oír las voces de ustedes que están en peligro</li> <li>• Creer un sistema educativo que contrarreste este mal</li> <li>• Corregir los errores</li> <li>• Animarles a estudiar sanamente en un ambiente saludable</li> <li>• Ser capaces de decir no a los juegos virtuales.</li> </ul> <p>Se propicia una reflexión sobre lo aprendido y cómo aprendimos, destacando la importancia de la iniciativa que tienen los alumnos para detectar si su vida está sumida en la ludopatía.</p>	<p>Cognitivo</p>	
		<p>Ficha actitudinal</p>	<p>15</p> <p>5”</p>

### 3. Evaluación de aprendizaje

Indicador	Técnica	Instrumento	Momento
<p>Analiza textos de la Iniciativa que tiene un alumno que quiere cambiar su vida mediante un organizador de vida saludable que lleva a vivir bien, en relación a su escuela, familia, sociedad</p> <p>Valora el plan de tutoría, consejería y de la familia para llevar una vida estudiantil saludable</p>	Ejercicio práctico	<p>(Ficha de Observación)</p> <p>Fichas actitudinal</p>	Se realizará durante la sesión.

### IV. BIBLIOGRAFÍA

- Diana E.Papapila/ Desarrollo humano – Sally 2008. Sexta Edición. Colombia. 1997  
 Curso de Salud Mental del niño, adolescente y la familia. Universidad Católica de Arequipa. 2010  
 Curso de psicología a Distancia. Universidad La Unilasalle – Brasil/Canoas. 2010



### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

#### TABLA DE ESPECIFICACIONES – PROYECTO DE INTERVENCIÓN

LOGRO DE APRENDIZAJE	INDICADORES	N° Ítems	Ponderación por ítem	Puntaje	Peso %	Instrumento
Analiza el tema: importancia de la salud mental en la vida de los estudiantes adolescentes	1. Recepción de la información	1	4	4	20	Ficha de observación
	2. Observación selectiva	1	4	4	20	
	3. División del todo en partes	1	4	4	30	
	4. Interrelación de las partes para explicar.	2	4	8	30	
	<b>TOTAL</b>		5		20	

#### INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN - SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

NOMBRE DEL DOCENTE EVALUADOR: .....

#### FICHA DE OBSERVACIÓN

ITEM	Analiza el tema sobre la importancia de la importancia de la salud mental en la vida de los estudiantes adolescentes																				TOTAL
	Recepción información				Observación selectiva				División del todo en partes				Interrelación de las partes para explicar								
	Lee con interés en el momento de la lectura				Diferencia las ideas principales y secundarias				Jerarquiza de acuerdo el nivel de importancias de las ideas				Argumenta la importancia de los aporte con claridad.				Responde preguntas con criterio y coherencia				
PARTICIPANTE	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	20
1.																					
2.																					
3.																					
4.																					
5.																					
6.																					
7.																					
8.																					
9.																					

LEYENDA: 1 = Deficiente 2 = Regular 3 = Bueno 4 = Muy Bueno

#### "Reflexiones sobre la Vida"

No culpes a nadie, nunca te quejes de nada ni de nadie, porque fundamentalmente tú has hecho tu vida.

## BIBLIOGRAFÍA

1. Aguilar, F. (2005). *Un nuevo sujeto para la sociedad de la información*. Madrid, España: Gebiblol S.L. Ediciones
2. Consultorios virtuales. (2009 octubre 12). *Adicción a los juegos o ludopatía*. Artículo 1. Extraído el 03 de setiembre 2010. <http://consultorios.universia.edu.pe/2009/10/12/adiccion-a-los-juegos-o-ludopatia-2/>.
3. Díaz, F. y Hernández G. (2002). *Estrategias docentes para contrarrestar los desórdenes conductuales que ocasionan el Internet*. (2ª ed) Madrid España: Paidós Ediciones.
4. Fernández, F. (2003). *Las nuevas adicciones*. España Madrid: TEA Ediciones.
5. García, V. (1987). *Problemas en el rendimiento académico en adolescentes*. Madrid: RIAL Ediciones.
6. Jiménez, D. (2007, mayo 14). *La adicción y sus consecuencias: rendimiento escolar, aislamiento y obesidad*. Extraído el 05 setiembre, 2010 de <http://videojuegosysociedad.com/2007/05/14/la-adiccion-y-sus-consecuencias-rendimiento-escolar-aislamiento-y-obesidad/>
7. Katz, E. J. y RICE, R. (2005). *Consecuencias sociales del uso del Internet*. Barcelona España: Eureka. Media. S.L. Ediciones.
8. Muñoz C. (2005, febrero 12). *Juegos virtuales identidad y subversión*. Extraído el 06 de setiembre, 2010 de <http://serbal.pntic.mec.es/AParteRei/juego.htm#primero>.
9. Papalia D. y Wendkos Olds S. (2001). *Psicología del Desarrollo humano*. (11ª ed.) USA: McGraw-Hill Ediciones.

10. Tapscott, D. (1998) *Creecer digitales: El aumento de la generación Net*  
New York: McGraw-Hill.
11. Trahthemberg, León. (1995). *La educación en la tecnología y el conocimiento, el caso peruano.* (2ª ed.) Lima Perú: Editorial Bruño.
12. Zavala, A. (2004). *Problema de deserción en el aprendizaje.* Madrid: Paulinas Ediciones.
13. Valleur, M., Matysia, J.C. (2005). *Adicciones del siglo XXI.* (pp. 131 – 133). Barcelona: Paidós Ibérica. Ediciones.





# ANEXOS

Edad	Sexo	Grado	IE	ÁREA	Vive	Juego	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11
12	M	1ro	San Juan	CC.S.S.	2	3	4	4	5	2	5	5	5	5	2	3	4
13	M	2do	San Juan	CC.S.S.	1	1	1	1	4	4	2	2	1	4	5	1	1
12	M	1ro	San Juan	CC.S.S.	1	2	1	2	4	2	4	5	5	5	4	4	5
11	M	2do	San Juan	CC.S.S.	1	1	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5
11	M	3ro	San Juan	CC.S.S.	1	3	3	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5
13	M	4to	San Juan	CC.S.S.	1	3	4	3	5	2	5	3	3	5	5	3	4
13	M	2do	San Juan	CC.S.S.	1	2	1	4	4	1	5	1	1	5	3	3	4
12	M	2do	San Juan	CC.S.S.	1	1	5	1	4	3	5	5	5	5	1	4	5
12	M	1ro	San Juan	CC.S.S.	1	2	3	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5
12	M	1ro	San Juan	CC.S.S.	1	3	3	2	2	4	5	5	5	5	1	4	2
12	M	1ro	San Juan	CC.S.S.	1	2	4	3	5	4	5	5	5	5	4	5	5
12	M	1ro	San Juan	CC.S.S.	1	1	5	3	5	4	5	3	3	4	5	5	5
12	M	1ro	San Juan	CC.S.S.	1	3	3	4	5	5	5	2	2	1	5	1	1
13	M	1ro	San Juan	CC.S.S.	2	1	1	2	5	5	5	5	5	4	5	5	5
12	M	1ro	San Juan	CC.S.S.	2	4	1	1	5	1	5	5	5	5	4	5	5
12	M	1ro	San Juan	CC.S.S.	1	3	2	2	4	4	5	4	4	5	4	5	4
12	M	1ro	San Juan	CC.S.S.	2	3	3	3	4	5	4	4	4	5	5	4	4
12	M	1ro	San Juan	CC.S.S.	1	3	3	3	5	5	4	5	5	5	4	4	5
11	M	1ro	San Juan	CC.S.S.	2	1	2	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5
12	M	1ro	San Juan	CC.S.S.	1	1	3	3	5	4	5	5	5	5	3	5	4
13	M	1ro	San Juan	CC.S.S.	3	1	4	4	3	5	5	5	5	5	1	4	4
12	M	1ro	San Juan	CC.S.S.	1	2	1	2	5	1	3	5	5	5	5	5	4
11	M	1ro.	San Juan	CC.S.S.	1	1	3	3	5	4	4	5	5	5	1	5	5
12	M	1ro.	San Juan	CC.S.S.	1	4	3	3	4	4	5	5	5	5	4	5	4
11	M	1ro.	San Juan	CC.S.S.	2	1	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4
12	M	1ro.	San Juan	CC.S.S.	2	3	2	2	5	5	5	5	5	5	5	5	4

**ANEXO N° 1**  
**MATRIZ DE DATOS**

12	M	1ro.	San Juan	CC.S.S.	1	3	3	3	4	5	5	5	5	5	5	5	4
12	M	1ro.	San Juan	CC.S.S.	1	3	3	3	4	1	4	5	5	5	4	5	5
12	M	1ro.	San Juan	CC.S.S.	1	1	4	4	5	3	5	5	5	5	4	5	5
12	M	1ro.	San Juan	CC.S.S.	1	3	4	4	5	2	5	5	5	5	5	5	5
12	M	1ro.	San Juan	CC.S.S.	1	3	4	5	4	5	3	5	5	5	5	3	4
12	M	1ro.	San Juan	CC.S.S.	3	3	2	2	3	3	2	5	5	5	5	4	4
12	M	1ro.	San Juan	CC.S.S.	4	1	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5
12	M	1ro.	San Juan	CC.S.S.	1	1	2	2	4	3	5	5	5	5	4	5	4
12	M	1ro.	San Juan	CC.S.S.	1	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5
12	M	1ro.	San Juan	CC.S.S.	1	4	2	1	1	1	4	5	5	5	4	1	2
12	M	1ro.	San Juan	CC.S.S.	1	3	2	2	4	4	3	3	3	5	5	4	3
12	M	1ro.	San Juan	CC.S.S.	1	5	1	1	4	5	5	5	5	5	1	4	3
12	M	1ro.	San Juan	CC.S.S.	1	2	2	3	2	3	4	5	5	5	4	4	3
12	M	1ro.	San Juan	CC.S.S.	1	2	4	3	4	2	5	5	5	5	4	5	4
12	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	1	5	3	3	5	3	5	5	5	5	4	5	5
12	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	1	4	2	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5
13	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	1	2	1	3	5	4	5	5	5	5	4	3	4
13	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	1	1	3	2	5	4	5	5	5	5	4	5	4
13	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	2	1	2	2	4	3	5	5	5	5	5	5	4
13	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	1	3	2	1	5	4	5	5	5	5	2	5	2
12	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	3	4	1	2	5	1	1	1	2	1	1	4	1
13	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	1	1	2	4	2	1	5	5	5	5	4	1	5
13	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	1	1	4	3	5	3	4	4	4	5	5	4	4
13	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	1	2	4	3	1	1	5	5	4	5	1	5	4
13	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	1	1	2	2	5	1	5	5	5	5	4	1	4
14	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	1	1	3	2	5	3	3	3	5	5	4	5	5
13	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	1	3	2	3	5	1	4	4	2	5	5	5	4
13	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	1	4	3	3	4	4	5	5	5	5	4	5	5
13	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	1	2	3	3	5	5	5	5	5	5	4	5	5
13	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	1	3	3	4	5	4	5	5	5	5	3	4	4

13	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	1	3	1	3	1	2	3	3	5	4	4	4	4
13	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	3	1	3	4	4	1	4	4	5	1	1	4	1
13	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	1	1	4	3	4	4	5	5	4	5	5	2	5
13	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	1	1	2	5	4	5	5	5	5	5	4	5	3
14	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	1	1	4	4	5	5	5	5	2	5	5	4	5
13	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	1	1	5	3	4	2	1	1	5	5	1	5	1
13	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	2	3	4	2	5	2	5	5	4	5	4	4	5
13	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	1	1	3	1	5	3	1	1	5	5	5	4	1
13	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	1	5	1	1	4	4	1	1	5	5	2	4	2
13	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	2	2	2	2	5	3	5	5	5	5	4	2	4
12	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	1	3	2	3	3	1	5	5	5	5	4	2	5
13	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	1	2	4	2	5	5	5	5	4	5	5	5	4
13	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	3	1	2	3	3	3	4	4	5	5	2	4	4
13	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	3	1	4	4	5	5	5	5	5	5	2	4	4
13	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	1	2	3	4	5	3	5	5	4	5	4	5	5
13	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	2	1	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5
13	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	2	3	3	3	4	4	2	2	4	5	4	4	5
13	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	1	1	5	3	5	3	5	5	5	5	5	4	5
13	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	1	1	3	3	3	3	1	2	5	5	2	2	3
13	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	2	2	3	2	3	4	4	4	3	5	2	3	4
13	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	2	3	3	2	5	1	5	5	5	3	3	5	5
13	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	1	1	2	3	4	2	5	5	3	5	2	2	3
13	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	1	1	2	3	4	1	1	3	5	5	3	4	4
13	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	1	1	1	5	5	1	2	2	5	5	5	5	5

Edad	Sexo	Grado	IE	AREA	Vive	Juego	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25
12	M	1ro.	San Juan	CC.S.S.	2	3	5	5	4	5	5	1	5	5	5	5	4	1	1	2
13	M	1ro.	San Juan	CC.S.S.	1	1	1	1	3	4	3	5	5	2	1	5	2	2	2	3
12	M	1ro.	San Juan	CC.S.S.	1	2	5	5	4	3	4	5	5	5	4	3	4	5	3	2
11	M	1ro.	San Juan	CC.S.S.	1	1	4	3	5	3	5	2	2	2	2	2	2	2	1	2
11	M	1ro.	San Juan	CC.S.S.	1	3	4	5	2	5	5	5	5	3	5	3	5	2	2	1
13	M	1ro.	San Juan	CC.S.S.	1	3	5	5	1	4	3	4	5	5	4	3	4	1	5	1
13	M	1ro.	San Juan	CC.S.S.	1	2	3	5	4	1	5	5	5	5	1	1	5	3	5	1
12	M	1ro.	San Juan	CC.S.S.	1	1	3	5	5	5	4	5	4	5	4	3	5	1	4	1
12	M	1ro.	San Juan	CC.S.S.	1	2	5	1	5	4	5	4	4	3	3	4	3	5	5	2
12	M	1ro.	San Juan	CC.S.S.	1	3	5	5	4	3	5	5	5	4	5	3	3	4	4	2
12	M	1ro.	San Juan	CC.S.S.	1	2	3	5	5	5	4	5	5	5	5	2	5	1	4	2
12	M	1ro.	San Juan	CC.S.S.	1	1	5	5	2	5	5	5	5	5	4	1	5	1	3	1
12	M	1ro.	San Juan	CC.S.S.	1	3	4	2	5	1	2	3	2	1	1	1	3	2	1	5
13	M	1ro.	San Juan	CC.S.S.	2	1	3	5	4	4	3	5	5	5	5	2	5	1	4	4
12	M	1ro.	San Juan	CC.S.S.	2	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	1	2	1	4	4
12	M	1ro.	San Juan	CC.S.S.	1	3	5	4	4	3	3	4	2	4	4	2	3	1	5	3
12	M	1ro.	San Juan	CC.S.S.	2	3	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	3	4	1
12	M	1ro.	San Juan	CC.S.S.	1	3	3	5	3	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	1
11	M	1ro.	San Juan	CC.S.S.	2	1	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	3	4	3
12	M	1ro.	San Juan	CC.S.S.	1	1	5	5	4	5	5	5	5	5	4	3	4	1	5	1
13	M	1ro.	San Juan	CC.S.S.	3	1	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	1	5	1
12	M	1ro.	San Juan	CC.S.S.	1	2	5	5	1	1	2	5	4	3	3	3	2	1	1	1
11	M	1ro.	San Juan	CC.S.S.	1	1	4	5	5	5	4	5	5	5	5	2	5	2	2	1
12	M	1ro.	San Juan	CC.S.S.	1	4	5	5	3	3	3	5	5	5	4	3	5	1	5	2
11	M	1ro.	San Juan	CC.S.S.	2	1	4	5	3	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	2
12	M	1ro.	San Juan	CC.S.S.	2	3	2	5	5	5	5	5	5	5	2	3	5	1	1	1
12	M	1ro.	San Juan	CC.S.S.	1	3	4	5	5	5	5	5	4	4	2	3	5	1	3	1
12	M	1ro.	San Juan	CC.S.S.	1	3	5	5	2	2	5	5	5	5	5	3	4	1	4	2
12	M	1ro.	San Juan	CC.S.S.	1	1	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	1	1	2

Edad	Sexo	Grado	IE	AREA	Vive	Juego	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25
12	M	1ro.	San Juan	CC.S.S.	1	3	5	5	4	5	5	3	5	4	5	5	4	1	2	1
12	M	1ro.	San Juan	CC.S.S.	1	3	5	5	3	3	5	4	3	2	2	4	5	1	4	3
12	M	1ro.	San Juan	CC.S.S.	3	3	3	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4	2	1
12	M	1ro.	San Juan	CC.S.S.	4	1	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	4	1
12	M	1ro.	San Juan	CC.S.S.	1	1	5	5	2	5	5	4	5	5	4	4	5	2	5	4
12	M	1ro.	San Juan	CC.S.S.	1	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	1
12	M	1ro.	San Juan	CC.S.S.	1	4	5	5	2	4	4	5	5	5	4	4	4	1	2	3
12	M	1ro.	San Juan	CC.S.S.	1	3	5	5	3	2	5	5	5	5	4	5	5	1	4	1
12	M	1ro.	San Juan	CC.S.S.	1	5	5	5	2	5	4	3	5	5	5	5	5	1	4	2
12	M	1ro.	San Juan	CC.S.S.	1	2	4	3	3	4	4	4	4	4	2	4	4	3	1	2
12	M	1ro.	San Juan	CC.S.S.	1	2	5	5	2	4	3	4	2	4	3	4	5	2	3	1
12	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	1	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	1	3	1
12	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	1	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	1
13	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	1	2	5	5	1	4	5	5	5	5	5	4	5	1	4	1
13	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	1	1	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	1
13	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	2	1	4	5	3	5	5	4	5	5	3	4	4	3	4	3
13	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	1	3	5	5	3	3	4	5	5	5	5	2	5	1	2	1
12	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	3	4	3	1	1	1	1	2	1	1	1	1	4	1	5	1
13	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	1	1	3	5	4	3	5	5	5	5	3	4	3	1	4	1
13	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	1	1	4	5	3	4	5	5	5	5	4	5	5	2	3	1
13	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	1	2	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	1	1	1
13	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	1	1	5	5	1	4	5	5	5	5	3	5	3	5	5	3
14	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	1	1	5	5	3	4	5	5	4	5	4	2	4	1	3	1
13	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	1	3	1	5	1	1	5	5	5	5	3	5	4	1	5	3
13	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	1	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	3	1	5	2
13	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	1	2	4	5	2	4	4	4	5	5	5	5	4	1	2	1
13	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	1	3	5	5	3	4	5	5	5	5	5	5	3	1	1	2
13	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	1	3	2	1	2	2	4	1	1	5	3	3	2	1	5	4
13	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	3	1	3	5	2	2	4	5	5	5	4	3	2	4	4	3

Edad	Sexo	Grado	IE	AREA	Vive	Juego	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25
13	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	1	1	5	5	5	5	5	5	5	3	5	4	4	2	4	3
13	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	1	1	4	5	4	4	3	4	5	1	1	4	2	2	4	1
14	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	1	1	5	5	5	5	5	5	5	4	3	2	4	3	5	5
13	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	1	1	4	5	5	4	5	3	5	5	4	5	1	3	5	1
13	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	2	3	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	4	2	4
13	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	1	1	3	5	1	2	5	1	5	5	3	4	3	1	3	5
13	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	1	5	2	5	1	4	5	2	5	5	4	1	4	1	1	5
13	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	2	2	5	5	3	5	5	5	2	4	3	1	3	3	5	4
12	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	1	3	5	5	1	1	5	3	5	5	5	4	2	1	3	1
13	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	1	2	1	5	1	1	5	5	4	1	5	1	2	1	5	4
13	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	3	1	5	2	4	5	5	2	5	5	5	3	4	4	5	5
13	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	3	1	5	5	4	5	4	5	5	5	3	1	2	5	2	1
13	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	1	2	5	5	5	5	5	5	5	2	4	4	4	1	5	5
13	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	2	1	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	1	1	5	4
13	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	2	3	3	5	3	2	5	5	5	5	5	3	3	4	4	1
13	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	1	1	2	5	2	4	3	4	5	4	5	4	4	1	3	1
13	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	1	1	3	5	3	5	1	5	5	5	5	3	3	1	3	1
13	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	2	2	5	2	3	4	5	5	5	4	4	2	2	5	2	3
13	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	2	3	2	5	4	5	4	5	5	4	5	4	1	2	5	1
13	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	1	1	4	2	4	4	5	4	5	5	1	5	5	1	2	1
13	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	1	1	4	5	3	3	4	5	5	4	5	3	4	1	1	3
13	M	1ro.	Luna Piz.	HH. GG.	1	1	4	5	4	3	5	5	5	4	5	2	3	1	5	1



## ANEXO N° 2

### Escala de Likert para el Nivel de Uso de Juegos Virtuales

Edad: \_\_\_\_\_ Sexo: \_\_\_\_\_ N° de Orden \_\_\_\_\_

Grado de Estudios: \_\_\_\_\_

Nombre de la institución educativa \_\_\_\_\_

Área de Estudio: \_\_\_\_\_

#### Caracterización del entorno del estudiante:

- **Con qué personas convives en el hogar: (señale)**
  1. Con mis dos padres
  2. Solo con un padre
  3. Con algún familiar
- **Cuál es el sistema de juegos de tu preferencia (señale de ser el caso más de una opción)**
  - a) Deportivos.
  - b) Espaciales.
  - c) Aventura y estrategia.
  - d) Lucha y pelea.
  - e) Guerra.

Preguntas	A	B	C	D	E
1. ¿Utilizas los juegos de Internet?					
2. ¿En qué medida te gusta jugar los juegos de Internet?					
3. ¿Has sentido alguna vez remordimiento después de jugar en Internet?					
4. ¿Después de perder, sentiste que tenías que volver lo antes posible para ganar y recuperarte?					
5. ¿Has jugado alguna vez para obtener dinero y satisfacer tus gustos?					
6. ¿Te hizo el juego que descuidaras tu propio bienestar personal y te expusieras al peligro?					
7. ¿Has jugado alguna vez por escaparte de una preocupación o problema?					
8. ¿Has faltado alguna vez a clases debido al juego de Internet?					
9. ¿Consideras que afecta tus estudios los juegos de Internet?					
10. ¿Consideras que disminuyó tu eficiencia en los estudios a causa del juego de Internet?					

11. ¿Tus tareas escolares son descuidadas o no realizadas a causa del juego de Internet?				
12. ¿Pediste prestado alguna vez para financiar el juego de Internet?				
13. ¿Has vendido alguna vez algo para financiar el juego de Internet?				
14. ¿Jugaste alguna vez por más tiempo del que tenías planeado?				
15. ¿Has sentido alguna vez una necesidad urgente de celebrar cualquier buena fortuna, con un par de horas dedicadas a jugar en Internet?				
16. ¿Las discusiones, desilusiones o frustraciones te han creado la necesidad urgente de jugar en Internet?				
17. ¿El juego de Internet te ha causado dificultades para dormir?				
18. ¿Alguna vez has cometido, o has pensado cometer un acto ilegal para financiar el juego en Internet?				
19. ¿Has considerado alguna vez la autodestrucción como consecuencia del juego?				
20. ¿Acudes a los juegos Internet próximos a tus instituciones educativas con frecuencia?				
21. ¿Acudes a los juegos Internet próximos a tu domicilio?				
22. ¿No te importa el lugar donde juegues en Internet, solo lo que te importa es jugar?				
23. ¿Tus padres saben que juegas en Internet?				
24. ¿Tus padres premian tus aciertos permitiéndote jugar en Internet?				
25. ¿Tus padres controlan el tiempo que dedicas a jugar en Internet?				

**Puntuación:**

- Siempre: 4; A  
 Casi siempre: 3; B  
 Ocasionalmente: 2; C  
 Raras veces: 1; D  
 Nunca: 0; E

**Intervalos de resultados:**

- Muy alto: de 75 a 100 puntos  
 Alto: de 50 a 74 puntos  
 Medio o normal: de 25 a 49 puntos  
 Bajo: de 0 a 24 puntos

**Descripción de los resultados:**

**Muy alto:** el estudiante presenta altos índices de uso de juegos virtuales llegando a extremos de recurrencia y denota la generación de problemas familiares, descuido de sus obligaciones de estudiante y faltas, empleo de recursos financieros de dudosa procedencia, generando todo ello un problema con bases de ludopatía.

**Alto:** tendencia a jugar exageradamente, descuido en sus obligaciones de estudiante, deterioro de sus relaciones familiares con tendencia al juego virtual extremo recurrente tratamiento.

**Medio o Normal:** regular uso de los juegos virtuales, poco descuido de sus obligaciones de estudiante, distingue sus obligaciones y responsabilidades con el estudio y la familia, pero muestra tendencia al uso y recurrencia al juego virtual es un indicador para su observación.

**Bajo:** Tendencia mínima al juego virtual, no determina deterioro de sus obligaciones y de las relaciones familiares es consciente de sus responsabilidades como estudiante.

## ANEXO N° 3

### FICHA DE OBSERVACIÓN DE LAS NOTAS DE LOS ESTUDIANTES

#### I.- DATOS GENERALES.

1. Fecha: \_\_\_\_\_ 2. Grado: \_\_\_\_\_ 3. Edad: \_\_\_\_\_

4. Nombre del Área de Estudio: .....

5. Nombre de la institución educativa: .....

6. Bimestre N°: .....

#### II.- OBSERVACIÓN:

Hora:...../.....

Otras observaciones:

.....  
.....

Firma: .....

## ANEXO N° 4

CONSOLIDADO DE NOTAS.													
institución educativa	Francisco Javier de Luna Pizarro.												
Periodo:	Segundo Bimestre 2015 - Mayo a Agosto - AREA DE CIENCIAS SOCIALES												
Registro:	Nivel Secundario: 1ro de Secundaria Sección "A"												
Nómina			Cívica		PFRH		Religión		H.G.E.		Calificación		PROMEDIO GLOBAL
N°	Apellidos y Nombres	Est	I1	I2	I1	I2	I1	I2	I1	I2	Desp	Valr	
01			16		15		15		15				15
02			17		16		14		15				15
03			06		08		12		06			04	08
04			10		11		08		07		02	04	10
05			14		13		14		15				14
06			15		17		15		16				16
07			16		15		17		15				16
08			11		10		11		11		01	04	11
09			15		16		16		15				16
10			14		17		16		16				16
11			17		18		15		18				17
12			10		16		11		11		01	03	11
13			16		16		16		14				16
14			17		16		15		15				16
15			18		17		16		17				17
16			18		17		17		16				17
17			16		16		15		16				16
18			11		09		08		10	38	03	04	10
20			13		10		10		09	42	02	04	11
21			11		11		11		09	42	01	04	11
22			06		11		12		10		02	04	10
23			16		15		15		14				15
24			15		15		16		15				15
25			16		14		16		16				16
26			07		11		08		08		03	04	09
27			17		15		14		17				16
28			15		16		14		16				15
29			13		18		13		13				14
30			14		15		13		16				15
31			14		17		16		17				16
32			13		18		16		17				16
33			07		11		13		08		02	04	10
34			14		13		16		17				15
35			15		13		17		18				16
36			16		14		16		16				16
37			16		16		16		17				16
38			18		17		15		14				16
39			06		10		15		10		03	04	10
40			10		10		11		09		03	04	10

Leyenda:	Cdf
Excelente: 19 - 20	4
Bueno: 18 - 20	8
Regular: 12 - 15	13
Bajo Nivel: 0 - 12	15

Estadística	
Matriculados	40
Aprobados	28
Desaprobados	12
No Evaluados	0
Puntaje	522
Promedio	13



## CONSOLIDADO DE NOTAS DEL SAN JUAN BAUTISTA. DE LA SALLE

Institución educativa		San Juan Bautista De La Salle											
Periodo:		Segundo Bimestre 2015- Mayo a Agosto - AREA DE CIENCIAS SOCIALES											
Registro:		Nivel Secundario: 1ro de Secundaria – SECCIÓN "A"											
Nómina			Cívica		PFRH		Religión		H.G.E.		Calificación		PROMEDI O GLOBAL
Nº	Apellidos y Nombres	Est	I1	I2	I1	I2	I1	I2	I1	I2	Desp	Valr	
01			11		08		12		06		03	04	08
02			16		14		15		15				15
03			14		13		14		13				14
04			12		11		08		07		02	04	10
05			15		16		16		14				15
06			16		17		16		18				17
07			15		18		18		17				17
08			18		17		18		18				18
09			10		11		10		10		03	03	11
10			10		11		09		10		02	04	11
11			18		17		17		16				17
12			19		18		18		18				18
13			17		10		11		11		01	04	11
14			18		15		15		16				16
15			14		10		07		06		01	03	09
16			14		11		08		10		01	03	11
17			17		15		16		16				16
18			18		16		17		17				17
19			18		13		14		13				15
20			12		10		08		09			03	09
21			04		09		08		10		03	04	11
22			18		13		14		14				14
23			18		18		17		16				17
24			06		08		12		07			02	08
25			15		14		15		14				15
26			13		13		14		13				13
27			14		15		14		13				14
28			15		10		10		09		02	04	08
29			12		10		10		09		01	04	11
30			16		13		13		14				14
31			15		14		14		14				14
32			14		11		12		10		02	04	10
33			17		18		18		17				18
34			07		11		08		08		03	04	09
35			07		11		13		08		02	04	10
36			13		14		14		14				14
37			13		17		17		15				15
38			14		14		16		16				15
39			13		18		16		16				16
40			14		17		16		15				16

Leyenda:	Cdf
Excelente: 19 - 20	8
Buena: 18 - 20	8
Regular: 12 - 15	10
Bajo Nivel: 0 - 15	14

Estadística	
Matriculados	40
Aprobados	32
Desaprobados	10
No Evaluados	0
Puntaje	522
Promedio	13



**ANEXO N° 5:**  
**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA  
ESCUELA DE POSTGRADO  
MAESTRÍA EN SALUD MENTAL DEL NIÑO DEL  
ADOLESCENTE Y DE LA FAMILIA



**“LOS JUEGOS VIRTUALES Y SU INFLUENCIA EN EL RENDIMIENTO  
ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES EN EL ÁREA DE CIENCIAS  
SOCIALES DEL 1RO DE SECUNDARIA, EN LAS INSTITUCIONES  
EDUCATIVAS SAN JUAN BAUTISTA DE LA SALLE Y FRANCISCO JAVIER  
DE LUNA PIZARRO, DE AREQUIPA 2015”**

Proyecto de Tesis presentado por el Bachiller  
**HÉCTOR JULIÁN PORTILLA MOROCO.**

Para optar el Grado Académico de  
**MAESTRO EN SALUD MENTAL DEL NIÑO,  
DEL ADOLESCENTE Y DE LA FAMILIA.**

**AREQUIPA – PERÚ.**

**2016**

## I. PREÁMBULO

En el mundo de hoy se habla de la aparición de una nueva generación, llamada Net, relacionada al mundo de la informática, por lo que a esta era digital o virtual ante su crecimiento vertiginoso ha puesto en evidencia la fragilidad del ser humano en sus etapas de desarrollo personal, académico, social, psicológico; dado que ha quebrado la salud mental de la población más frágil, como son los niños., adolescentes.

Dentro de esta cultura digital, la escuela se ha convertido en un espacio de procesamiento de los medios informáticos, donde su interacción con alumnos, docentes, lo consideran como una herramienta de trabajo que viabiliza nuevos aprendizajes significativos de manera interactiva, Así lo expresa León Trahtemberg,(1995) donde manifiesta que la tecnología de la computación aporta al desarrollo de la creatividad y motivación para el aprendizaje, estimula al desarrollo de habilidades de pensamiento, análisis crítico y la búsqueda de soluciones para los diversos problemas de aprendizaje.

Si bien la computadora en parte de la motivación actual en la vida estudiantil dado que es un medio para interactuar opiniones, aprendizajes significativos, por otro lado representa un peligro para aquellos alumnos que se han sumergido en juegos virtuales, los cuales pueden desvirtuar su personalidad, generando en ellos deterioro de su salud mental, llevándoles a conflictos familiares, educativos y deserción escolar por mantener un cuadro de notas deteriorado.

Frente a esta problemática de los juegos virtuales, las Instituciones Educativas han quedado desbordadas en su tratamiento y acompañamiento de estudiantes ludópatas, dado que no cuentan con los profesionales de salud mental, así mismo con los departamentos de tutoría, psicología, debido que les falta recursos económicos. Para lo cual se necesita generar políticas educativas que resguarden la salud mental de los estudiantes ante la invasión desmedida de los medios informáticos en la vida estudiantil de los adolescentes.

## PLANTEAMIENTO TEÓRICO

### 1. PROBLEMA DE INVESTIGACION:

#### 1.1. Enunciado del Problema.

Los Juegos Virtuales y su Influencia en el Rendimiento Académico de los Estudiantes en el Área de Ciencias Sociales del 1ro de Secundaria, en las Instituciones Educativas San Juan Bautista De La Salle y Francisco Javier de Luna Pizarro, de Arequipa 2015.

#### 1.2. Descripción del Problema:

##### 1.2.1. Campo, Área y Línea de Acción.

- a. Campo : Educación – Ciencias Sociales del Nivel secundario
- b. Área : Salud Mental, Educación Secundaria
- c. Línea : Influencia de los juegos virtuales en el rendimiento académico

### 1.2.2. Análisis de variable.

VARIABLE	INDICADORES	SUB INDICADOR
<p><b>V. Independiente.</b> <b>Juegos virtuales.</b> Espacio de posibilidades lúdicas que permiten interactuar de manera recreativa, contienen un lenguaje, código, espacio imaginario, estimulando la parte visual.</p>	<p>-Utilización de juegos - Duración de juego. - Frecuencia de juego. - Lugar de juego. - Tipos de juego. - Medios económicos. - Interferencia de los padres. -Interferencia con los estudios - Interferencia con la vida personal</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Muy alto</li> <li>• Alto</li> <li>• Medio o normal</li> <li>• Bajo.</li> </ul>
<p><b>V. Dependiente.</b> <b>Rendimiento académico.</b> Evaluación de conocimiento adquirido en el ámbito escolar, donde el estudiante demuestra sus capacidades, destrezas</p>	<p>- Cursos aprobados y desaprobados.</p>	<p>Ficha de Observación</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Excelente (19-20)</li> <li>• Bueno(16-18)</li> <li>• Regular (12 - 15)</li> <li>• Bajo nivel( Menor de 11)</li> </ul>

### 1.2.3 Interrogantes Básicas.

- a. ¿Qué influencia genera los juegos virtuales en el rendimiento académico de los estudiantes de primero de secundaria, en el área de Ciencias Sociales?
- b. ¿Cuál es la utilización de los juegos virtuales en los estudiantes del primero de secundaria de las instituciones educativas San Juan Bautista De La Salle y Luna Pizarro del Distrito de Miraflores?
- c. ¿Cuál es el rendimiento académico de los alumnos del primero de secundaria de las instituciones educativas San Juan Bautista De La Salle y Luna Pizarro del Distrito de Miraflores?

### 1.2.4. Tipo de investigación.

- Aplicada
- Transversal
- Nivel explicativo de comparación
- Ámbito de recolección, correspondiente a investigación de campo

### 1.3. JUSTIFICACIÓN.

La globalización cibernética en la que se vive hoy, enmarca a toda persona que está inmersa dentro de una sociedad, cultura y religión, afectando el modo de ser y estar en que vivimos en este mundo post moderno. En esta época se ha generado un cambio de paradigmas, los cuales han traído consigo los medios informáticos una cuarta revolución industrial a nivel tecnológico, generando un desarrollo vertiginoso en todos los ámbitos de la sociedad, así mismo en el mundo de la educación han ocasionado ventajas y desventajas en la formación de niños, adolescentes y jóvenes.

El Perú, no está fuera de todo este alcance tecnológico, por lo que la vida virtual en niños y adolescentes ha crecido vertiginosamente desde la década de los años 90. La socialización desmedida con los medios informáticos ha deteriorado la salud mental; donde la población estudiantil más frágil y desprotegida son niños y adolescentes, dado que ellos recién están edificando su personalidad.

Por lo que muchas Instituciones Educativas de la Región Arequipa, se están replanteando hoy el uso desmedido de los medios informáticos, como son: celulares, tablets, video juegos, redes sociales e internet; debido que los estudiantes adolescentes están expuestos a la proliferación de estos medios en su vida cotidiana, así como las cabinas de internet que se encuentran ubicados en alrededor de su periferia estudiantil como centros de información, cuyo fin oculto es lucrar a costa del bolsillo de estudiante, llevándoles a invertir tiempos adicionales que generan costos académicos negativos, así mismo el deterioro de sus relaciones familiares, sociales, estudiantiles, económicos.

Esto motiva el presente estudio de investigación, debido a que la adicción a los juegos informáticos, en todas sus variedades probablemente influya en el rendimiento académico de los estudiantes del 1ro de secundaria, pudiendo afectar su salud mental, estabilidad emocional y generar la deserción escolar a temprana edad. Por lo que Carles Moreno, Coll (2008), en su publicación “psicología de la educación virtual”, propone que las instituciones educativas están llamados a afrontar grandes retos pedagógicos, psicosociales, que hagan frente a las influencias negativas que traen consigo los juegos de internet, por consiguiente hagan culminar los estudios a toda su población estudiantil de manera óptima e integral, contrarrestando las influencias negativas que trae consigo la socialización desmedida de los medios informáticos en relación a los juegos virtuales.

Los avances tecnológicos en la presente época exigen respuestas significativas en la educación, para que niños y adolescentes estudiantes, logren aprendizajes significativos en socialización con estos medios, dado

que por el hecho de generar una adicción, tampoco se les puede aislar en su formación estudiantil. Díaz Barriga, Arco y Genaro Hernandez Rojas(2002), en su texto publicado “Estrategias docentes para contrarrestar los desórdenes conductuales que ocasionan el internet”, plantean que los estudiantes no son ajenos a los avances tecnológicos, por lo que exigen un nuevo modo de plantear la educación en relación al mundo virtual, con estrategias pedagógicas que permitan contrarrestar las adicciones, dado que su mal uso puede ocasionar problemas conductuales, generando una dispersión y deserción estudiantil.

Por consiguiente, el problema es detectar a nivel pedagógico, como hacer frente a las adicciones que generan estos medios virtuales en los estudiantes, los cuales se han convertido en elementos distractores que ponen en crisis a instituciones educativas, familias y sociedades. Hay que tener en cuenta los mecanismos pedagógicos que pueda impulsar cada centro de estudios, generando estrategias de protección de los estudiantes en relación al uso del computador, haciendo que estos medios sean instrumentos de atención, motivación, asimilación, acomodación; respondiendo al dinamismo de su aprendizaje entorno al buen uso de estos medios.

Finalmente el presente estudio pretende establecer si existe una influencia de los juegos virtuales en el rendimiento académico en el área de las ciencias sociales, en estudiantes adolescentes de dos instituciones educativas de distinto nivel social, geográfico, espiritual; mediante la consignación de sus notas bimestrales en dicha área de ambas instituciones educativas.

## 2.- MARCO TEORICO

### 2.1. Adolescentes y su contexto físico, psicológico, afectivo y sociocultural.

Papalia (2004), respecto al desarrollo a la etapa de la adolescencia en su desarrollo físico, cognitivo, psicosocial; manifiesta que la adolescencia es un periodo de cambios biológicos y psicológicos, que se denotan entre los 10 a 19 años de edad. Donde el adolescente toma independencia de sus padres y va consolidando su identidad. Esta identidad en su proceso final le hace definir su vocación y la elección de su pareja. En relación a lo propuesto por Papalia sobre el Desarrollo Humano, en la etapa adolescente, en vinculación al mundo sociocultural, han copiado estereotipos de otras culturas predominantes, en este mundo globalizado que interactúan entre ellos; polarizan su edificación de identidad, haciendo que la sociedad juvenil se enmarque en una serie de cambios de personalidad, convivencia, de carencias afectivas, que en vez que termine esta etapa en una determinada edad, esta se prolongue más de lo debido, llevándoles a la dependencia de los progenitores y su sobreprotección.

Sí la adolescencia conlleva cambios en todas su dimensiones física, psicológica y emocional, ello posibilita definir su personalidad dentro de un contexto social y cultural, se debe que tener en cuenta que esta etapa singulariza características bien definidas y problemáticas específicas que hacen que las reacciones de los padres tengan calificativos negativos respecto a esta etapa. El posibilitar que padres con hijos adolescentes deben de aceptar el desarrollo físico de ellos, enfrentar el derecho de sus hijos a tomar sus propias decisiones, respetando los distintos pareceres de los progenitores, ayudan al fortalecimiento de la identidad, así mismo alcanzar una madurez plena en su personalidad.

Anna Frank, en su diario holocausto, plantea la adolescencia como un transición en el desarrollo, físico, mental, donde se manifiesta las necesidades de sueño, trastornos alimenticios, consumo y abuso de drogas, depresión, riesgos de muerte; donde la influencia del entorno familiar, social, cultural marcan la configuración de la identidad de los adolescentes. Como dice Papalia (2004) en el proceso de desarrollo de la etapa de la adolescencia; en sociedades modernas, esta visualizado por un largo periodo de transición de cambios, cuya etapa empieza con la pubertad, que el proceso que conduce a la madurez. Dura de los 11 a inicios de los 20 años. Es una etapa que está llena de oportunidades que posibilitan su desarrollo físico, psicológico, social, cognitivo, sólo que este crecimiento se encuentra rodeado de riesgos que pueden deteriorar su salud mental, emocional, e identidad; por patrones de conducta riesgosa, como son: consumo de drogas, actividad sexual, pandillaje, uso descontrolado de las redes sociales, juegos virtuales en red. Ocasionando en algunas sociedades incertidumbre, malestar en la parte educativa, familiar.

Los cambios físicos en el incremento de estatura, de peso, traen consigo la preocupación por la apariencia física, que involucra la parte psicológica, emocional, por lo que en su mayoría los adolescentes muestran insatisfacción con desarrollo físico; como expresa Papalia (2004) en el Capítulo II de su texto, cuando se refiere al desarrollo físico y cognitivo en la adolescencia, que la mayoría de los adolescentes están preocupados por su apariencia que por cualquier otro aspecto de sí mismos, esta imagen corporal negativa pueden llevarles a un desorden alimenticio, generando una insatisfacción en su personalidad. Si las generaciones de los adolescentes de los años 80 ó 90 desarrollaban en su vida física una cultura del deporte, donde la moda, los medios de comunicación no tenían mayor influencia, hoy ellos realizan una vida social, física limitada, encerrados en sus redes sociales generadas por el internet, recrean una vida sedentaria en sus departamentos; reemplazando aquellos juegos tradicionales que se veía en las calles del barrio, las escuelas a estar

sentados frente a un ordenador, donde los dedos, ojos, oídos se encuentran inmersos a la manipulación de los medios informáticos de manera descontrolada. Esta vida sedentaria trae consigo el estrés, desgaste mental, que retrasa un buen desarrollo físico, psicosocial a una generación llamada Net.

Por consiguiente, la vivencia estudiantil adolescente dentro de esta generación nueva saliente llamada “Net” por algunos teóricos del desarrollo humano, el cual se remite a una nueva sociedad virtual que está planteando un nuevo paradigma en su formación integral, requiere de una pedagogía familiar, educativa que ayude a impulsar y canalizar toda esta energía emergente de los cambios que genera el desarrollo humano en la vida de los adolescentes en relación al mundo del aprendizaje y su socialización, su desarrollo físico, emocional, cultura juvenil, social, con el mundo globalizado que influye en su vida cotidiana de manera positiva o negativa.

## **2.2. Características de los adolescentes.**

Papalia (2004) manifiesta respecto a las características de los adolescentes, en el desarrollo físico y cognoscitivo, una serie de particularidades que define a la adolescencia, como son: el desarrollo emocional, cognoscitivo, del lenguaje, psicosocial, los cuales posibilitan el éxito o fracaso escolar, como aquellos factores que afectan la planificación y preparación educativa vocacional.

En este aspecto, se dirá que la adolescencia vista en el varón o mujer conlleva cambios físicos, como es el crecimiento corporal, el vello axilar, púbico, el cambio de voz, el vello facial, así mismo características sexuales, como el cuidado de la salud corporal y mental. Todas estos estirones físicos que pasa el adolescente afecta la vida emocional,

racional, asertiva, por lo que confrontan su vida ante una vida adulta que sienten que les supervisa y no les deja espacios de libertad que les ayude a desarrollarse plenamente.

Hacer entender a los adolescentes que sus cambios estructurales requieren de recrear en su vida una ayuda profesional, que haga ver el desarrollo de su personalidad como un todo, los cuales orienten afrontar sus frustraciones y prevean las enfermedades, riesgos de asumir vidas extremas.

Se puede citar algunos ejemplos que caracterizan esta etapa: en la parte psicológica se da la afirmación del yo, el creerse superior a los demás, brotes del egocentrismo en sus conductas, inestabilidad emocional, cambios inesperados el humor, agresividad, reacciones imprevistas y a veces descontroladas, búsqueda de su proceso de identidad. En el aspecto físico y sexual, se manifiesta el cambio de estatura, peso, imagen física, aparición del vello púbico, axilar, maduración de los órganos sexuales, menstruación, eyaculación, masturbación, apetito permanente o inapetencia, obesidad, anorexia, bulimia. En lo social, la necesidad de independencia, la rebeldía y desobediencia ante la autoridad familiar, busca de autonomía, búsqueda de amigos, ampliación de sus redes sociales, consumo de drogas, alcohol. En el desarrollo cognitivo se genera la maduración del pensamiento lógico formal, siendo el pensamiento más objetivo y racional, cuestionando los saberes previos y haciendo de ellas propuestas de verdades formales, así mismo construyen su propio punto de vista sobre el mundo que le rodea.

Finalmente estas características se pueden enmarcar en cambios físicos, sociales, personales, emocionales y cognitivos, los cuales varían de acuerdo al género, a su entorno familiar, social, ambiental y estado de salud. El ritmo de desarrollo en la etapa de la adolescencia experimenta cambios inconscientes y consientes, donde la fragilidad humana propia de esta sociedad pre juvenil tiende al desacomodo por un lado, frente al orden

que han de dar para pasar a la siguiente etapa juvenil, con los elementos de desarrollo personal, identidad convenientes, definidas para entrar al desarrollo físico y cognitivo en la edad adulta temprana; donde buscará darle sentido a su vida, en la búsqueda de la realización personal, profesional, familiar, así mismo contribuir al desarrollo económico a la sociedad en que vive.

### **2.3. Mundo educativo de los adolescentes.**

La escuela es una experiencia central en la vida social del adolescente. Es donde se organiza la vida profesional futura, para ello debe de desarrollar al máximo sus habilidades, destrezas cognoscitivas. El éxito en su vida dependerá de cómo se desenvuelve en los grandes retos que le pone el colegio. Papalia. (2004) dirá: “el aprovechamiento escolar, las creencias de autosuficiencia y motivación académica de acuerdo a Bandura publicado en un artículo sobre la teoría social de aprendizaje (2016), consistirá en dominar el material académico y regular el propio aprendizaje por parte de los estudiantes, estableciendo metas y estrategias para alcanzar el éxito en la vida”. Psicología social y relaciones personales son importantes en el mundo de aprendizaje de los adolescentes, debido a las características propias de edad y su modo de entablar relaciones entre sus pares, incrementado su socialización cognitiva en un mundo de amistades.

Estas metas de concluir la formación estudiantil para tener éxito en la vida social, requiere de mínimos que parten de la misma persona del adolescente, como su entorno familiar, sociocultural. Como declara Aguilar (2005) en relación al nuevo sujeto para la sociedad de información; sí su personalidad e identidad del adolescente no mantiene una unidad y madurez, la influencia del entorno social harán que su vida estudiantil se transformen en un fracaso. La deserción estudiantil es parte del fracaso estudiantil. Por lo tanto la preparación educativa y la orientación vocacional, la influencia de sus aspiraciones requieren un

acompañamiento pedagógico, familiar que ayude a cumplir los objetivos trazados por los adolescentes.

Como expresan Soto Medrano (2006) con respecto a la interacción entre alumnos y aprendizaje escolar dentro del mundo educativo; los estudiantes pasan mayor tiempo en el salón de clases, cumpliendo instrucciones del docente y el trabajo individual; los estudiantes son remarcados por tiempos, espacios de orden disciplina, con los objetivos que cada centro se plantea lograr en la vida académica de ellos, quedando limitado a actividades extra escolares para cumplir en casa; frente a este tipo de aprendizaje que se imparte en muchas Instituciones educativas, en el mundo actual, donde la información esta globalizada por los medios de comunicación, hacen que los niños, adolescentes, manifiesten una interacción efectiva, dinámica, con los compañeros de aula en la socialización del aprendizajes, los cuales en algunos casos son considerados a menudo como sabotaje al docente a cargo del curso.

En esta dinámica escolar en el mundo educativo de los adolescentes en la época actual, han quebrado los paradigmas pedagógicos, filosóficos, teorías del aprendizaje, debido que se vive una época de cambios constantes, que llevan a muchas sociedades a replantear sus sistemas educativos. Balaguer Prestes (2003) en su planteamiento "Internet: un nuevo sujeto espacio psicosocial", dirá que desde la aparición de internet en el ciberespacio de los estudiantes en su proceso de desarrollo estudiantil ha puesto de manifiesto el valor que tienen para incrementar en la escuela nuevos conocimientos, aprendizajes significativos, por otro lado la fragilidad de los adolescentes ante la abundante información que proporciona los medios informáticos, los cuales generan confusión, relativismo en sus bases cognitivas; así mismo esta cultura juvenil llamada Net, si no está bien orientada su personalidad, puede caer en las redes sociales de los vicios informáticos.

Los adolescentes en relación a la escuela depende de muchos factores que enmarcan su vida estudiantil, tales como: la estructura física, cultural, social, psíquica y humana; y el soporte pedagógico de la escuela, que involucra a toda la comunidad educativa. La escuela debe darles un espacio de expresión de aprendizajes y potenciar mediante el diálogo, propuestas nuevas que involucren a todo el plantel, con el fin de compartir nuevos aprendizajes que dinamicen la vida estudiantil de los adolescentes en todo su proceso de aprendizaje, que conlleva abrir las estructuras curriculares para socializar, orientar debidamente su formación académica, ante una sociedad que valora más el consumismo, más que el ser y estar de la persona.

#### **2.4. Juegos Virtuales**

Cómo definir juego virtual, si antes no graficamos textualmente que es un juego, por lo que podría decirse que juego es un espacio de posibilidades que permiten sentirse bien consigo mismo, con los demás personas con las que interactúan, llevándoles como en la literatura a un viaje placentero, agradable, donde las personas muestran capacidades lúdicas, representativas, cognitivas, de estrategia, que a veces van más allá de los sentidos, de la racional, adentrándonos a un mundo de placer, gozo, frustración, fracaso, lucha, poder. El cual posibilita recorrer un mundo ficticio donde la realidad se mezcla con lo mágico, fantástico, algo así como los juegos infantiles que preparan para un futuro previsto, repartiéndose entre los jugadores papeles, roles, entidades, de personajes que invitan a experimentar sensaciones que repercuten positivamente o negativamente en lo físico de los hechos y en las experiencias vividas por los participantes.

En este sentido el VI Congreso (2004) llevado en Argentina, por la Facultad de Periodismo de la Comunidad Social de la Universidad La Plata, se graficaron los juegos virtuales como una identidad, poder y contenido simbólico que se genera a partir del contacto físico que irradia la red en sus distintos programas informáticos lo que conlleva un lenguaje, un código de

comunicación. La peculiaridad virtual reside en que el juego que propone lleva al sujeto invertir con rapidez un espacio, tiempo, que le sumerge como actor, espectador y agente de cambio productivo.

Los juegos virtuales crean comunidades virtuales que se forman a partir de la red; introduciendo a un mundo mágico, virtual imaginario, que hace que el tiempo se pierda en la representación de una realidad aparente sin sentido.

Por consiguiente el juego virtual se puede definir como lo sugiere el investigador Muñoz Gutiérrez (2005), de la siguiente manera: “jugar es simular, por consiguiente es un acto de representación que conlleva a interactuar con lo imaginario de una realidad que no existe, donde la imaginación mediante los estímulos por los medios electrónicos posibilitan un campo de interacción capaz de estimular la parte visual y motora del hombre”. Jugar en mundo virtual tiene como base la simulación, representación no física de la persona, lo que no es real tiene un potencial en espacio de ficción, que produce, desencadena, transforma lo real en una expresión de poder ficticio, que modifica a veces el carácter, conducta, estado de ánimo de la persona, actualizando innumerables cosas en este mundo irreal que contiene elementos que hacen parecer verdaderos en su interacción, cuando en realidad muestran una representación ficticia que determina o limita la verdad en la que interactúa el jugador. El juego en vez que sea un juego que divierte, anima, relaja, pasa a hacer en muchos casos una adicción que deteriora la salud mental de la persona, afectando la identidad, estado anímico, moral y ético.

Estos juegos en los últimos años se han intensificado respecto a su consumo, en sus distintos formatos, tipos de programas: lucha, acción, estrategias militares, diversión, donde el jugador asume el rol de protagonista, de luchador, viajero, súper héroe, salvando una serie de obstáculos demuestran su habilidad y sus estrategias, incluso trabajo en equipo, donde la concentración cerebral y motora les lleva a desarrollar

otros tipos de conocimientos, habilidades y destrezas de aprendizaje. Ahora ante la interacción de estos juegos virtuales, curiosamente están inmersos en su mayoría más varones que mujeres; en este aspecto se puede plantear una investigación en cuestiones de género en relación a las adicción de estos juegos, partiendo de la premisa de porque las mujeres en la etapa de la niñez, adolescencia y juventud no gustan o atraen los vídeos juegos, dado que los medios de comunicación han entrado en todos los hogares sin distinguir genero alguno para involucrar indirecta o directamente a sus usuarios. Frente a esta influencia, los consumidores son más varones que mujeres, las razones pueden ser muchas, quizás, será la tipología del hombre, ya que su estructura mental, física, cultural y social pueden originar que se relacione más con el tipo de juego que practican.

De esta manera, los juegos virtuales invitan a explorar dentro de una serie de reglas, normas, comandos y softwares, algún tipo de conocimiento de ficción por parte de los integrantes. Dentro de este universo lúdico virtual al exceder su tiempo de uso y la búsqueda de sensación de poder y placer, puede conducir a la persona a una adicción, dado que posibilita interactuar de manera creativa y placentera con programas informáticos que plantean entretenimiento, diversión y adrenalina en la interacción, fruto de una realidad física virtual que genera interferencias muchas veces en la vida familiar, social, económica y educativa.

## **2.5. Juegos virtuales en la vida de los estudiantes adolescentes.**

### **2.5.1 Uso y abuso de los juegos virtuales en los estudiantes adolescentes.**

Desde la aparición de la tecnología en la vida del hombre post moderno se ha generado una serie de conflictos relacionados a la salud mental. Más aún en la vida estudiantil de los adolescentes y su relación con los juegos virtuales, se ha incrementado los casos de ludopatía, llevando a especialistas de la salud integral de la persona, a proponer políticas de

intervención en prevención del buen uso de estos medios, debido a que su exceso origina trastornos mentales y anomalías en la personalidad, perdiendo la noción de tiempo, economía y responsabilidad ante deberes que han de cumplir, trasgrediendo las normas establecidas de sus hogares, así como las de sus centros de estudio.

Como dice Consultorios virtuales (2009) en el campo de la adicción a los juegos o ludopatía, se pone de manifiesto el uso y abuso que se dan a estos medios de diversión sobre todo adolescentes; por lo que diversas investigaciones en esta área lo visualizan desde un campo psicológico, tratando el problema de la adolescencia ludópata desde los marcos de la psicología evolutiva y cognitiva como un problema de personalidad e identidad, más no lo plantean como una dificultad del ámbito social y político de una sociedad que necesita regular el consumo de estos juegos virtuales, cuyos programas tecnológicos en sus distintas modalidades que se proyectan en el ciberespacio distorsionan la salud mental de una población juvenil vulnerable.

En un reportaje del centro de Comunicaciones de Radio Programas del Perú (2015), respecto a los juegos virtuales, se manifiesta que la adicción a los videojuegos es peligrosa para los adolescentes, por ser un grupo frágil, así mismo las consecuencias que generan podrían ser nefastas para su salud mental, debido a que los ciberadictos pasan largas horas en interacción con el computador, no importándoles el tiempo y la alimentación, generando en el adolescente fatiga, tensión, pérdida de sueño, angustia, depresión y ansiedad. Por otro lado ocasiona trastornos de conducta que rompen normas morales y éticas, haciéndoles disminuir sus responsabilidades académicas y en ocasiones a perder los estudios. Como lo propone el Blog “tu mundo virtual”<sup>1</sup> (2010), donde señala que es una obsesión desmedida la que induce al juego en Internet, provocando la pérdida de control de su vida rutinaria saludable. Es en esta línea de

---

<sup>1</sup>Tu mundo virtual. (2010, mayo 28). ¿Hasta dónde puede llegar la adicción de Internet? Recuperado de <http://tumundovirtual.wordpress.com/.../¿hasta-donde-puede-llegar-la-adiccion-a-internet/>

deterioro que van los videojuegos, donde las proporciones de incremento de adicción dañan la parte física, mental, emocional y psicológica de los adolescentes.

En este sentido el uso de estos juegos virtuales, ante su amplia gama de propuestas en el mercado virtual, exige un lenguaje, una codificación y descodificación, donde la habilidad para armar o desarmar estrategias en los juegos virtuales, hacen que los padres pierdan el sentido orientador en la educación de los hijos; así mismo las competencias online que organiza a nivel local, regional y continental, llenando inclusive grandes ambientes en algunos lugares del planeta para interactuar entre la realidad y la ficción mediante equipo de jugadores adiestrados, que simulan juegos de combates virtuales, los cuales posteriormente son ofertados según su nivel de competencia que han desarrollado, llegando a costos inimaginables, de esta manera las compañías de videojuegos generan ganancias económicas cuantiosas a nivel mundial.

En este sentido, como dice Jiménez (2007) la regularidad en el uso y abuso de las nuevas tecnologías que aparecen en el mundo cotidiano de los niños y adolescentes, requieren ser regulados desde la formación de hábitos en casa; así mismo el acompañamiento por parte de los progenitores deben orientar a cimentar una personalidad equilibrada en los hijos, para hacer frente a los problemas que presenta el mundo de los medios informáticos, como es el consumismo desmesurado a partir de sus canales de comunicación virtuales, donde se ofertan diferentes juegos, como son: guerra, aventura, lucha, pelea, fútbol y otros.

Katz, James (2005), comenta que todas estas variedades de juegos virtuales que proporcionan las redes sociales de fácil acceso, han desbordado los límites de edad, ya que cada vez se encuentra con mayor frecuencia que los mayores consumidores de estos juegos son niños que apenas superan los 6 años de edad, dado el poco control que los

progenitores imponen a sus hijos o de padres permisivos que posibilitan la adquisición como regalo de equipos de videojuegos o de celulares de alta tecnología que ponen a disposición de sus hijos, sin tener en cuenta al peligro que le exponen. Estos objetos cibernéticos no muestran una regulación tecnológica que vayan de acuerdo a la edad, para que sus aplicaciones ayuden al usuario a tener un control pertinente y así interactuar de manera saludable, por lo que su objetivo está anclado en el consumismo y hacer acrecentar una economía que no contiene ética y moral.

### **1.5.2 Adicción y anomalías en relación al uso de la computadora.**

La salud mental de los adolescentes por influencia de los medios informáticos en estas últimas décadas ha sufrido cambios vertiginosos. Su conducta psicosocial dentro y fuera de la familia muestra irregularidades conductuales que requieren desde el ámbito psicológico y pedagógico un tratamiento clínico, que conlleve a contrarrestar la adicción que generan los juegos virtuales en el mundo de los adolescentes.

La adicción según el artículo 1, de “consultorios virtuales”<sup>2</sup>, es el desorden descontrolado de la conducta en relación a los juegos de azar, (cartas, tragamonedas, bingo y videojuegos). La inversión de tiempo, de energía y dinero es parte de la dinámica adictiva, por lo que la persona se va haciendo más dependiente al juego, disminuyendo así sus actividades primordiales.

Por otro lado la adicción se puede asociar al consumo de drogas, al hurto, gasto económico excesivo, absentismo escolar o disminución del rendimiento académico. Por lo que el mundo virtual en la vida de los adolescentes en la formación y consolidación de la personalidad es un

---

<sup>2</sup> Consultorios virtuales. (2009). Adicción a los juegos o ludopatía. Artículo 1. Recuperado de <http://consultorios.universia.edu.pe/2009/10/12/adiccio-n-a-los-juegos-o-ludopatia-2/>

elemento perturbador si es utilizado sin control, porque daña el crecimiento integral de la persona, debido que los juegos virtuales en su consumo desmedido llevan al deterioro de la salud mental de los estudiantes.

Cabe preguntarse, ¿En qué momento se origina esta adicción a los juegos virtuales? Según Alonso Francisco Fernández<sup>3</sup>(2003), dice que “en la infancia se inicia, dado que los videojuegos atraen mucho a los niños y su interacción estimula a un desarrollo manual que entretiene a la mente”. Por otra parte el carácter impartido por el videojuego sobre las aptitudes sensomotoras, la inteligencia y personalidad, cautiva a los niños, adolescentes, jóvenes a efectos nocivos de introversión, comportamientos de violencia, fracaso escolar.

Esta adicción ocasionada por los juegos virtuales, provoca crisis en la familia, en escuela y por ende en la salud mental de la sociedad. Contrarrestarla requiere de un acompañamiento maduro y asertivo profesional por parte de los adultos; haciendo que los hijos sean atendidos mediante experiencias de salidas recreativas al campo, tiempo de ocio compartido en familia, etc.

La adicción presenta una serie de síntomas según “Consultorios Virtuales” (2009), estas son: El tiempo que dedica diariamente, la forma de cómo obtener dinero para volver a jugar, la necesidad de jugar apostando dinero, la pérdida de remordimiento, problemas para dormir a causa del juego, la mentira como consecuencia del juego, etc. Todos estos síntomas tienen que ser tomados en cuenta para detectar adicción en niños, adolescentes y así tomar las medidas correctivas pertinentes con apoyo de un profesional de la salud.

---

<sup>3</sup> Fernández, Francisco Alonso: La nuevas adicciones. Ediciones TEA. S.A. Madrid España. 2003

### 1.5.3 Los juegos virtuales vistos como un conflicto pedagógico en el desarrollo académico.

El mundo virtual ha hecho que los alumnos y su relación con el desempeño académico estén confrontados ante la deserción estudiantil que se ha generado en estas últimas décadas. A un principio las tecnologías fueron vistas como un elemento motivador para la estimulación del aprendizaje; a medida que los años han pasado, su mal uso ha propiciado en la escuela conflictos cognitivos que irrumpen el desenvolvimiento saludable en la escuela de niños y adolescentes. Moreira (2000), afirma que estos conflictos cognitivos se deben al uso del internet.

Por otro lado los docentes no se encuentran capacitados para que desde sus planes y programas de clases canalicen la influencia de los juegos virtuales en el desempeño académico, por ende generen nuevas propuestas pedagógicas de tratamiento terapéutico pedagógico que impulsen al estudiante a retomar su vida estudiantil con normalidad.

Para Don Tapscott<sup>4</sup> (1998), los medios informáticos en el aprendizaje de una nueva generación llamada Net; afirma que el mundo digital de la vida de los adolescentes, tiene un eco e incluso su influencia hace que cambien su vida estudiantil, dado que estos medios digitales van consolidando una personalidad positiva o negativa en los adolescentes.

Sorprendentemente, los juegos virtuales en los últimos años se han extendido a todos los estratos sociales. Como los manifiesta Portilla (2005 Tesis de pregrado), donde muestra que las redes se han extendido en todas las actividades del hombre. En la casa, escuela, vida pública, social y profesional. No existe rincón en el mundo que pueda ignorar su presencia. A nivel educativo se está buscando el modo de crear espacios curriculares para impulsar esta tecnología y por consiguiente potenciar la capacidad intelectual del estudiante. No obstante la presencia de estos

---

<sup>4</sup> TAPSCOTT, D. Crecer digitales: El aumento de la generación Net McGraw-Hill. New York, 1998

medios virtuales puede estar generando conflictos cognitivos y conductuales que deterioran el aprendizaje significativo en la escuela.

Hacer frente a la ludopatía, a las conductas aprensivas desmotivadoras, así mismo a la dispersión en el desarrollo del aprendizaje, requiere que los docentes manejen el lenguaje cibernético y grafiquen a los alumnos dentro de su entorno cultural digitalizado todas sus anomalías que generan estas, para así proponer programas educativos virtuales interactivos que orienten a un aprendizaje significativo, haciendo que las clases convencionales retomen importancia en la vida estudiantil de niños, adolescentes y jóvenes .

#### **1.5.4 Rendimiento académico en los estudiantes adolescentes.**

##### **1.5.4.1. Rendimiento académico en la vida estudiantil.**

Rendimiento académico según algunos autores, como Daily (2008), hace referencia a la evaluación del conocimiento adquirido en el ámbito escolar, por lo que un buen estudiante que obtiene calificaciones positivas después de los exámenes sometidos por los distintas materias de estudio, está determinado como un estudiante que manifiesta el logro de capacidades que le permiten mostrar dominio de la realidad que le rodea. El rendimiento académico es una medida de las capacidades de los alumnos, que expresa lo que éste ha aprendido a lo largo de su proceso formativo. También supone la capacidad del alumno de responder a los estímulos educativos y está relacionado a la actitud frente al desarrollo de las sesiones de clases.

De esta manera el rendimiento académico es la capacidad que muestran los estudiantes en el desarrollo de su aprendizaje en relación a las sesiones de clase que imparten los docentes. Ello se mide mediante notas cualitativas o cuantitativas que proporciona el maestro al ser evaluados los estudiantes por sus capacidades, destrezas, habilidades, todo ello dentro de un marco curricular que proporciona el Ministerio de

Educación, las Instituciones Educativas en consonancia con el entorno académico en su socialización con el aprendizaje, es decir con la realidad que a cada alumno le toca vivir en su centro de estudios.

La productividad académica en los adolescentes en estos últimos años se ha focalizado en la imagen, los símbolos, es aquellas estructuras no formales, como lo expresa Taddei (1979), donde el panorama metodológico de educación está en la imagen y con la imagen, donde pareciera que esta era digital en que vivimos genera más provecho en las ventanas que abre el estudiante en interrelación con los medios informáticos, posibilitándoles aprendizajes significativos en un mundo juvenil donde se prioriza la socialización.

Por otra parte inciden en el rendimiento académico varios factores, como puede ser a nivel psicológico, físico, social y afectivo; los cuales repercuten en la productividad de un buen aprendizaje, que le permite al estudiante pasar de nivel primario, al secundario y posteriormente el ámbito superior. Analizar que repercute en un buen rendimiento académico no es tan fácil de dar una conclusión. Como se ve es un tema amplio donde varios teóricos de la educación, así como corrientes filosóficas o psicológicas proponen distintos puntos de vista para abordar este tema. Visto desde el factor pedagógico, la socialización del aprendizaje con docentes, sus modos de exponer sus cursos, así mismo factores internos que conlleva la trama del aprender por parte de los alumnos pueden estar aptos, dispuestos a involucrarse de lleno en su rendimiento académico, como a su vez como humanos que son a lo mejor se encuentren bloqueados por problemas en la familia, adicciones que traen consigo en vida personal, que conllevan al aburrimiento, a desinterés en el aprendizaje y al poco desarrollo saludable de sus estudios pueden conllevar deserción del aprendizaje, como lo expone Zavala (2004), donde nos hace tomar conciencia la práctica educativa, las relaciones interactivas en el aula, el papel que desempeña el docente

y el alumno, el tiempo, metodología, son elementos que animan o desaniman el estudio, lección, práctica de la enseñanza.

#### **2.5.4.2. La generación Virtual y su aprendizaje.**

Pretender estructurar las vías de aprendizaje de los adolescentes por medio del computador, requiere establecer mecanismos o medios pedagógicos que conceptualicen un aprendizaje estandarizado. Diane Papalia (2004)<sup>5</sup> nos da un marco referencial sobre las estructuras físicas, cognitivas y emocionales de los cambios que se deben comprender en el aprendizaje de los adolescentes.

Como dice: Solomon Lerner (1987): “El ordenador puede convertirse en una herramienta cuya utilidad se extiende a diferentes áreas de actividad y que ofrece diversas posibilidades de aprendizaje y considera como un medio de expresión para alumnos y profesores”<sup>6</sup>. Por consiguiente el aprendizaje por medio del ordenador en los adolescentes se basa en la necesidad de responder a los nuevos paradigmas de la sociedad post moderna. Dotar de herramientas a los adolescentes de esta generación Net, es deber de todo centro de estudios, debido a que el mundo donde van a socializar su aprendizaje requiere de un conocimiento básico de informática, así mismo proyectar su futuro en torno a las redes sociales en las que van a laborar como futuros miembros de una sociedad productiva globalizada.

Por consiguiente esta generación, cuya relación educativa está vinculada a la socialización con los medios virtuales, muestra mayor interés en el desarrollo de actividades pedagógicas cuando se les expone a experiencias significativas con el uso del computador, por lo que las clases convencionales de la antigua escuela se ve agitada por el

---

<sup>5</sup> Papalia, Diane., Wendkos Olds: Psicología del Desarrollo humano. Volumen 11ª. Edición 209.

<sup>6</sup> Solomon Lerner. Entornos de Aprendizaje con ordenadores. El ordenador como medio de expresión. Editorial Bruño. Lima Perú 1987.

uso de las nuevas tecnologías en el campo de la educación. Garduño (2005), corrobora esta propuesta de enseñanza virtual, en relación a los recursos informáticos digitales; donde las clases tradicionales pareciera que han quedado relegadas al pasado, graficando de interactivas las sesiones de aprendizaje donde se involucra los medios digitales en el desarrollo del aprendizaje significativo.

Frente a este mundo de aprendizaje en torno a la era digital, no se debe perder de vista lo expresado por Moreira; donde alerta sobre los conflictos cognitivos que puede ocasionar el mundo del internet. Se sabe que hoy en día muchos estudiantes son de la cultura del “copiar y pegar”, a todo ello se suma la cantidad de información que brinda el Internet desorienta al joven estudiante si es que no está bien dotado de herramientas, estrategias que le permitan seleccionar sus fuentes bibliográfica. Se debe que tener en cuenta para los docentes que han pasado dictando clases en estas últimas décadas, que no todo aprendizaje dependerá de la socialización de los medios informáticos, si están bien orientadas las sesiones de clases, se puede garantizar que el alumno aprenderá desde un método tradicional.

#### **2.5.4.3. Problemas del rendimiento académico escolar en la generación virtual.**

Hoy en día se habla de la era digital o virtual. La escuela se ha convertido en un espacio de procesamiento de la informática desde los niveles inicial, primario y secundario, por lo que el ordenador se ha convertido en una herramienta de trabajo que viabiliza nuevos aprendizajes y sin su presencia en el aula o casa genera un vacío en los estudiantes en la actualidad. Pareciera que la educación de hoy está conectada con un servidor, que cuando se apaga, genera confusión en el aprendizaje del día a día, tal es así la interdependencia de estos

medios por parte de alumnos, docentes se ha hecho vital en el que hacer del mundo del aprendizaje.

Trahtemberg, León (1995), opina al respecto: La tecnología de la computación puede aportar al desarrollo de la creatividad y motivación para el aprendizaje, y existen investigaciones que han encontrado que eleva el desarrollo de habilidades de pensamiento más elevadas como el análisis crítico y la búsqueda de soluciones para los diversos problemas. Se puede decir que es una herramienta que impulsa el desarrollo del aprendizaje, generando interés en los jóvenes estudiantes, porque sus distintos programas invitan a que el alumno se involucre en el desarrollo de los temas propuestos por el plan curricular del centro de estudios.

Si bien la computadora en parte de la motivación actual en vida estudiantil, convirtiéndose en muchos casos como la herramienta predilecta de los alumnos como fuente de motivación para la el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, ella representa un peligro pedagógico, para aquellos alumnos cuya personalidad está en un proceso de cambio, el cual puede generar dependencia. De esta manera puede desvirtuar su aprendizaje de manera negativa cuando se pasa con el computador horas de horas interconectado en sus redes sociales; llevándoles a un conflicto entre Institución Educativa y la familia.

El computador tiene dos lados de la moneda a nivel pedagógico, si existe un equilibrio por parte del estudiante en su uso, le lleva a un buen puerto, de lo contrario puede desbordar su estabilidad física, emocional, cognitivo y psicológica, sin mencionar otros aspectos de la persona.

#### **2.5.4.4. Interferencia de los juegos virtuales en vida estudiantil de los adolescentes**

##### **A. Deterioro del rendimiento académico en relación a juegos virtuales.**

En estos últimos años la deserción de alumnos adolescentes se ha incrementado en un número considerable por causa de los juegos virtuales. La socialización con estos medios a temprana edad, van desvirtuando la conducta del estudiante, más aún cuando las horas de ocio no son controladas por parte de los progenitores, por lo que su vida habitual desgastan horas de horas en las redes sociales, cabinas de internet, entre otras diversiones que les complace estar.

García Hoz (1987), advierte sobre los problemas de rendimiento académico en los adolescentes por causa de la aparición de los videos juegos; así mismo Katz (2005), nos habla de las consecuencias sociales sobre el uso del internet, más aún si la población vulnerable son jóvenes estudiantes que rompen con los paradigmas de la educación tradicionalista y modos de crianza. En este aspecto los riesgos que generan el fracaso escolar por la adicción de los videojuegos, han producido una serie de afirmaciones concernientes a las consecuencias derivadas a la exposición de este nuevo medio de actividad recreativa, el cual tiene que ver con el tiempo empleado al estudio, a la conducta impulsiva y agresiva que presentan aquellos estudiantes que están sumidos en la ludopatía; donde el desarrollo de nuevas habilidades motoras, cognitivas que impulsan estos juegos virtuales, que conlleva el uso del dinero sin control y la falta de conciencia de que están trasgrediendo normas de responsabilidad pertinentes a su labor y misión como estudiantes e hijos de una familia, hacen de su vida un círculo vicioso que lentamente les va consumiendo su presente y futuro, generando incertidumbre en la sociedad en que viven.

Por otro lado se debe tener en cuenta que los medios informáticos se podrían utilizar productivamente en el aprendizaje significativo para mejorar la educación. Como dice Trahtemberg (1995) en su obra titulada “La educación Peruana en Emergencia”; sí las computadoras en el aula sobrevendidas y subutilizadas se incluyera en el desarrollo de las clases, haciendo que los demás cursos trabajen interdisciplinariamente en la secundaria, para que los alumnos incorporen nuevos conocimientos y en suma potenciar las formas tradicionales de enseñanza, estas podrían canalizar el rendimiento académico y contrarrestar el deterioro estudiantil por causa del mal uso de estas. Aun que se genere una tensión entre la metodología tradicional y vanguardista lo cierto es que el enemigo ya está en casa, la escuela ha de orientar a los padres a lidiar con la tecnología en la formación estudiantil de sus hijos.

#### **2.5.4.4.2. El uso y abuso de los juegos virtuales en la vida estudiantil de adolescentes.**

Hoy el gobierno peruano propuesto impulsar el mundo virtual en la educación de los niños y adolescentes. Lo que no se ha dado cuenta que estas nuevas tecnologías ante la frágil estructura personal de los adolescentes estudiantes del nivel secundario, van quebrando la salud mental de esta población estudiantil, debido a que este mundo de comunicación Net, desconfigura la formación académica.

Hay quienes defienden estos medios, como parte de una socialización saludable que posibilita proporcionar de dominio, control y cumplimiento del que pudieran estar faltos en sus vidas, como que llenan espacios vacíos que dejan las familias; como lo expresa Clara Misrachi Launert<sup>7</sup> (2001), en el capítulo III, “exploración bioética por la historia de las ciencias”: el interés adictivo puede llevarles a una reducción de la intensidad de otros problemas propios de la adolescencia, como es el consumo de drogas, vandalismo. Estas habilidades que desarrollan

---

<sup>7</sup> Launer Clara Misrachi. Viajeros virtuales: Exploración bioética por el mundo de las ciencias. 1ra Edición. Santiago de Chile. 2001.

producto de la interacción con el videojuego pueden enseñarles habilidades específicas en visualización espacial y matemática. Pueden construir una forma de preparación o iniciación a las demandas cognitivas de la tecnología informática.

Por lo que uso y abuso de estos medios informáticos por parte de los adolescentes, no pueden ser orientados por sus progenitores e instituciones educativas, debido a que va más allá de sus paradigmas que enmarcan la educación, vida familiar, sociedad, cultura, religión. Este mundo globalizado ha tocado el ser y estar de la persona, por lo que para hacer frente a sus vicios en la etapa de formación escolar requiere de visualizar las herramientas pedagógicas, psicológicas, humanas, para dotar a los alumnos, padres de familia, docentes, de espacios saludables para la reflexión, monitoreo, acompañamiento.

#### **2.5.4.4.3. Consecuencias del rendimiento académico en relación a los juegos virtuales.**

Jiménez (2007)<sup>8</sup>, en su artículo publicado en la Web, “la adicción y sus consecuencias en el rendimiento escolar, aislamiento y obesidad”, dirá que el tiempo dedicado a los video juegos con un patrón adictivo ascendente en estudiantes adolescentes se relaciona con el rendimiento escolar, por lo que la influencia de los medios informáticos en el ámbito estudiantil, ha llevado consigo a las distintas instituciones educativas a interrogarse el modo de acompañar a los alumnos que presentan problemas de adicción en juegos virtuales, dado que estas anomalías conductuales trae consigo la manifestación de desinterés en el desarrollo de las actividades académicas.

Por lo que las consecuencias están vistas en el lado de la salud mental; física, emocional y la ruptura en la vida familiar, en relación al equilibrio

---

<sup>8</sup> Jiménez Daniel. (2007, mayo 14). La adicción y sus consecuencias: rendimiento escolar, aislamiento y obesidad. Extraído el 05 setiembre, 2010 de <http://videojuegosysociedad.com/2007/05/14/la-adiccion-y-sus-consecuencias-rendimiento-escolar-aislamiento-y-obesidad/>

psicológico, conllevando a la ansiedad familiar; generando riesgos de delincuencia, deterioro consciente de su realidad, apatía al éxito; finalmente puede conllevar a un futuro incierto que deteriore una vida estudiantil saludable, así mismo se incrementa el número de casos del cual la sociedad moderna no está preparada para rehabilitar una sociedad juvenil ludópata, que conlleva un presupuesto, equipo de profesionales especializados y una escuela que sea vigilante a todos estos males que trae el mundo virtual.

De esta manera produce un efecto social negativo, porque deterioran la salud mental de una sociedad que busca impulsar a sus miembros al bien común, al desarrollo económico equilibrado, con miras que la educación puesta en la vida de niños, adolescentes, jóvenes halle una regularidad que posibilite el desarrollo integral del educando.

#### **2.5.6. Conflictos pedagógicos en un mundo virtual.**

##### **2.5.6.1. Conflictos pedagógicos en estudiantes adolescentes en relación a los juegos.**

En estos últimos años en la sociedad peruana, se ha notado en las instituciones educativas estatales, un alto índice de deserción escolar, llevando a padres y maestros a una confrontación respecto a la crianza de los hijos, a los métodos de enseñanza que desarrollan los docentes, a la influencia del internet en la vida estudiantil de los adolescentes.

Los profesionales de la salud en relación a esta nueva generación Virtual, llamada Net, que han aparecido en la época, proponen que los conflictos pedagógicos ocasionados por los medios informáticos sean vistos de manera conjunta e integral para poder mejorar académicamente a aquellos alumnos que presentan problemas en su

desarrollo estudiantil, dado que el uso del internet sin control ha ocasionado el deterioro de la formación académica de los adolescentes. La repitencia por causa de los juegos virtuales no es buen signo en el mundo educativo, generalmente aquel estudiante que desapruueba el año escolar puede ser víctima de bullying, cuando la institución educativa tiene su prestigio ganado en la sociedad, los compañeros de estudio pueden tipificar al alumno repitente y no darle la oportunidad de rehacer su vida estudiantil, llevándoles una vez más al fracaso escolar.

León Trahtemberg (1995) expresa que los juegos virtuales, causan la adicción en la vida estudiantil de los adolescentes, generando un problema social en el campo de la salud mental, así mismo en su educación formal, para ello toda Institución Educativa ha de fijarse en las distintas dimensiones: social, antropológico, pedagógico, psicológico y familiar, para así proponer posibles soluciones.

#### **2.5.6.2. Dispersión estudiantil por la adicción al uso de los medios informáticos.**

Cuando uno recorre las distintas realidades educativas que se dan a partir de la introducción en la vida escolar de los medios informáticos en Perú, se encuentran con realidades comunes y diferentes. Sean colegios privados o estatales sus problemas a nivel estudiantil por la influencia de estos medios son los mismos; consumo desmedido de video juegos, incremento en uso del internet, problemas de conducta, deserción escolar en la etapa de la adolescencia. Hay estudios de investigación que se han hecho sobre el “uso y abuso de las tecnología de la información en la comunicación” en distintas sociedades del mundo, por ejemplo en la sociedad escolarizada de Burgos España, la Universidad de Burgos y la Fundación Cancadenal

proyecto hombre (2007.2009)<sup>9</sup>, se han propuesto dar respuesta a algunas interrogantes sobre las consecuencias a nivel pedagógico que se están dando en la población más joven. Como estas nuevas tecnologías de la información y comunicación pueden ser manipuladas con mayor destreza que los progenitores e inclusive docentes.

Su conocimiento de esta nueva generación llama “Net”, han dado pie a que si la población en vías desarrollo no se adiestran en ello, no manejan su lenguaje cibernético, son considerados los nuevos analfabetos tecnológicos del planeta tierra. Esta nueva revolución industrial puede alterar comportamientos y crear dependencias, así mismo pueden aislar a la persona de su mundo social, de su labor cotidiana. En este caso si son estudiantes de su labor que han de tener, de cumplir una buena formación académica. Esta investigación hace caer en cuenta que los progenitores ante el desconocimiento de la influencia negativa que pueden generar estos medios, no saben cómo actuar, acompañar a sus hijos ante el fracaso escolar, aislamiento, agresividad que presentan.

Por otro lado, Valleur (2005), “Las nuevas adicciones del siglo XXI”, plantea que sobre el sentido de la palabra adicción, haciéndonos mirar los mecanismos más profundos que generan dependencias en el ser humano, planteando dos preguntas para determinar dónde empieza esta adicción y cuando se hace enfermedad. Por otro lado nos deja abierta un interrogante, ¿quién se preocupa de los adictos a los videos juegos, internet? Los padres y la escuela ante la carencia de profesionales en salud mental, dejan desprotegidos a una población estudiantil que hoy están sumergidos en esta nueva enfermedad como es la ludopatía, por carecer de medios para atender los distintos casos que se presenta en sociedades modernas.

---

<sup>9</sup> <http://www.centrocp.com/uso-y-abuso-de-las-tic-en-jovenes-escolarizados/>

No se puede negar que existen elementos positivos que generan para el ámbito educativo los juegos virtuales, aprendizajes significativos, todo ello si es un aprendizaje guiado y sostenido desde un ámbito pedagógico abierto, consistente, con un programa curricular que involucre a todas las áreas formativas, así mismo con una buena plana de docentes. El estudiar, realizar trabajos mediante el computador resulta motivador, pero el exceso desmesurado de la interacción sujeto y objeto puede ocasionar aislamiento, cansancio visual, inversión de tiempo, sensación de desbordamiento por exceso de programas de juegos virtuales; todo ello si se prevé sobre las consecuencias negativas de estos medios en estudiantes adolescentes desde la parte educativa, puede ser un potencial didáctico eficiente, donde su aprovechamiento está sujeto a la interacción con los medios informáticos de manera sostenida. Sólo se debe tener en cuenta que la visión de la inmediatez del alumnado juvenil sumido en la adicción puede quebrar el desarrollo saludable del adolescente en su vida estudiantil si la escuela, padre de familia no está bien orientado al respecto del tema de la adicción.

### **2.5.6.3. Deserción escolar por influencia de los juegos.**

El sistema educativo en su enseñanza tradicional ha generado ante los avances de los medios de acumulación un desfase en su alumnado, por lo que en los análisis de eficiencia interna del sistema educativo formal, la repetición y la deserción han sido, y todavía son, los indicadores a los que se atribuye responsabilidad en la baja producción del sistema educativo en relación al aprendizaje significativo, desarrollo de habilidades y destrezas, cuya meta es prepararlos para vida de una sociedad que cada es más exigentes en sus necesidades económicas productivas. Inclusive este sistema cambiante ante los cambios de gobierno de políticas educativas

fluctuantes, su presencia en casi todo el plan curricular ha generado incertidumbre en muchas instituciones educativas, llevando a su profesorado a proponer metodologías que respondan el momento y generando diferencias entre la enseñanza privada con la pública, donde la calidad educativa ahora es una inversión del padre de familia que del Estado.

Todo este paradigma de la Educación peruana, trae consigo repetición de nivel y la deserción como problemas a enfrentar; se ha intentado conocer las causas pedagógicas internas y externas a nivel local, regional, nacional, con el fin de diseñar acciones para su tratamiento, especialmente en las zonas de mayor incidencia, como son las zonas urbanas, más que las rurales. Para lo cual se han propuestos trabajos de investigación con miras a encontrar un modelo de enseñanza para este fin, por lo que aún no han conseguido el éxito deseado por parte del Ministerio de Educación. Considero que no depende sólo del Estado el esfuerzo en capacitar docentes con la mira de generar una educación de calidad, está el docente que hoy en día ha perdido la vocación de ser educador, ante la propuesta de la educación privada con un incentivo pecuniario mayor se ha predispuesto dar todo de sí para formar a sus alumnos.

Por otro lado como dice Tinto Vincent<sup>10</sup>(2008, marzo 21), vista desde la institución denota un comportamiento en lo que se refiere al fracaso estudiantil, todo ello causado por factores externos al estudiante. Evitar que los estudiantes abandonen sus estudios, necesitan acciones positivas por parte de la familia y la Institución Educativa; los cuales provoquen en el estudiante la participación de la solución de sus problemas, llevándoles a modificar sus conductas adictivas. Estos factores externos son las apariciones de las cabinas de internet alrededor de los centros escolares, donde su tiempo libre

---

<sup>10</sup> Tinto Vincent (2008, marzo 21). Definir la deserción: una cuestión de perspectiva. Artículo 1. Extraído el 30 de agosto, 2010 de <http://www.buenastareas.com/ensayos/Desercion-Escolar/180416.html>.

que les deja la escuela, invierten dinero para consumir juegos informáticos en línea, llevándoles a generar adicción, ludopatía. Ante el cambio de conducta por la influencia de los medios de comunicación frente a sus estudios, el equipo de profesionales deficiente en la institución educativa para acompañar a los alumnos que presentan signos de salud mental deficiente en relación al uso compulsivo de los videos juegos, es que se genera la deserción estudiantil a temprana edad.

Hoy la salud mental en niños, adolescentes se es necesario atenderla desde un ámbito profesional, donde la escuela, padres de familia, sociedad, tiene que tomar conciencia sobre la influencia de la tecnología en la vida estudiantil a temprana edad, así mismo los riesgos que conlleva si no se anticipa, desde la escuela, crianza de los hijos en la familia, en el entorno social que los rodea. Donde se haga un trabajo conjunto entre organismos del Estado y escuela, velando por la salud mental de la población estudiantil más vulnerable, dotando de profesionales de salud mental para aquellas instituciones educativas públicas, para que así posibiliten una formación humana íntegra, de conocimientos de calidad, con miras a desarrollar ante los medios de comunicación una actitud pertinente que haga que el estudiante maneje de manera apropiada estos medios informáticos y no sea una experiencia tóxica.

### 3. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS.

Batalle, Carlos (2009), investigó en sociedades latinoamericanas en relación al juego de internet en un mundo virtual, en la ciudad de Lima Perú, donde concluye que la tecnología en la sociedad peruana ha desplazado aquellos juegos de diversión tradicional, donde niños, adolescentes, recreaban su vida en sus tiempos de ocio; generado adicciones y quebrando la salud mental a nivel familiar, social; desvirtuando la personalidad del estudiante.

Blázquez Blas, Norma y Flores, Javier (2005), investigó sobre el territorio de los juegos virtuales en la vida de los adolescentes en la sociedad ibero americana de México, concluyendo que el ciberespacio acciona imágenes, ritmos, que desvirtúan la realidad del adolescente, llevándoles a horizontes deformativos en su vida social académica.

Cruz Aguilar, Lizette (2008), en su investigación sobre la Influencia de los juegos virtuales en el rendimiento académico escolar de los alumnos del tercer, cuarto, quinto de secundaria en la instituciones educativas San Francisco Mostajo del Distrito de Tiabaya, Arequipa Perú; donde concluye que los medios informáticos representa un elemento distractor que promueve una serie de problemas académicos, conductuales, los cuales hacen que la escuela y la familia se vean enfrentados por la deserción estudiantil.

Fernández, Francisco Alonso (2003), investigó sobre el planteamiento investigativo científico humanista, que aborda las adicciones psicosociales en relación a los juegos de internet en la sociedad Madrileña de España, donde concluye como un trastorno de impulsos en la vida de los adolescentes, donde se refleja la desorganización de un plan de vida, el descontrol de las tendencias y los deseos propios ante el juego, la percepción incorrecta de la realidad, las pérdidas económicas que ocasionan a los miembros de la familia, generando un síntoma de trastorno mental que lleva a ser ludopatía y la depresión.

Trahtemberg, León (2000), investigó sobre la adolescencia y salud en la escuela dentro de un entorno digital; donde las tecnologías en su potencial alteran el mundo educativo, dentro de la sociedad Peruana, concluyendo que los medios informáticos, son elementos distractores en la vida estudiantil de los adolescentes; su excesivo uso genera un deterioro académico que lleva consigo el fracaso escolar, generando un problema social en el campo de la salud mental, por lo que la educación requiere de un soporte pedagógico de innovación que ayude a contrarrestar los efectos negativos de estos medios.

Manrique, Nelson (1997), investigó sobre la sociedad virtual, su territorio es el ciberespacio en un tiempo virtual, dentro de la crisis de una sociedad industrial que se encuentra vulnerable a los cambios de paradigmas, todo ello dentro del entorno de Lima Perú, en la cual concluyo; que en la sociedad moderna de hoy ha aparecido una generación llamada "Net" o cibernética, el cual ha generado un nuevo paradigma en el mundo de la educación, por su lenguaje, cultura, requiere para entenderla un nuevo enfoque humanista, filosófico, psicológico.

### 3. OBJETIVOS

- a. Precisar la influencia de los juegos virtuales en el rendimiento académico de los estudiantes de primero de secundaria, en el área de Ciencias Sociales.
- b. Analizar la utilización de los juegos virtuales en los estudiantes del primero de secundaria de las instituciones educativas San Juan Bautista De La Salle y Luna Pizarro del Distrito de Miraflores
- c. Evaluar el rendimiento académico en el área de Ciencias Sociales de los estudiantes del primero de secundaria de ambas Instituciones educativas; para proporcionar un proyecto de prevención en el exceso de los juegos virtuales dirigido a los padres, alumnos y tutores del primero de secundaria de las instituciones educativas San Juan Bautista De La Salle y Luna Pizarro del Distrito de Miraflores.

### 4. HIPÓTESIS.

Dado que el rendimiento académico de algunos estudiantes del 1ro de secundaria en el área de Ciencias Sociales en las instituciones educativas San Juan Bautista de La Salle y Francisco Javier de Luna Pizarro, de Arequipa 2015, no es el adecuado.

Es probable que los juegos virtuales influyeran de manera negativa en el rendimiento académico de los estudiantes; llevándoles a la deserción estudiantil.

### III. PLANTEAMIENTO OPERACIONAL

#### 1. Técnicas e instrumentos de Verificación.

##### 1.1. Técnica.

Para la variable independiente, juegos virtuales, se utilizará la técnica del cuestionario de preguntas

Para la variable dependiente, rendimiento académico, se utilizará la técnica de observación

##### 1.2. Instrumento.

La cedula de preguntas, cuestionario

Escala de Likert

La ficha de Observación de Notas

## 2. Estructura del Instrumento.

### Variable 1: Juegos Virtuales

Variable Independiente	Indicadores.	Técnicas	Estructura del Instrumento
JUEGOS VIRTUALES	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Utilización de juegos</li> <li>- Duración de juego.</li> <li>- Frecuencia de juego.</li> <li>- Lugar de juego.</li> <li>- Medios económicos.</li> <li>- Interferencia de los padres.</li> <li>-Interferencia con los estudios</li> <li>- Interferencia con la vida personal</li> </ul>	Cuestionario	<p>1,2,3,4,5,6 14,15 4,16,20 21,22 12,13,18 23,24,25</p> <p>8,9,10,11</p> <p>7,17,19</p>

Variable 2: Rendimiento académico

Variable Dependiente	Indicadores.	Técnicas	Estructura del Instrumento
Rendimiento académico	<b>SJB de la Salle</b> aprobados	Observación	2,3,5,6,7,8,11, 12,17,18,19,22, ,23,25,26,27,3 6,37,38,39,40
	desaprobados		1,4,9,10,13,14, 15,16,20,21,24, ,28,29,30,31,3 2,33,34,35
	No evaluados		—
	<b>FJ Luna Pizarro</b> aprobados		1,2,5,6,7,9,10, 11,13,14,15,17, ,23,24,25,28,2 9,30,31,32,34, 35,36,38
	desaprobados		3,4,8,12,16,18, 19,20,21,22,26, ,27,33,39,40
	No evaluados		—

## 2. Campo de verificación.

### 2.1 Ubicación espacial.

Este estudio se realizará en el ámbito escolar de un colegio nacional urbano de varones instituciones educativas San Juan Bautista De La Salle. De administración religiosa, de la Congregación de los Hnos. de las Escuelas Cristianas La Salle; ubicada en Umacollo, calle José María Arguedas S/N, al costado de la Universidad Católica Santa María en contraste con el centro de estudios Francisco Javier de Luna Pizarro, del Distrito de Miraflores, Arequipa; el cual se encuentra ubicado en una zona poblacional de condición social media baja.

El primer centro de estudio San Juan Bautista De La Salle, es de gestión estatal Parroquial, graficado con una población de 1100 alumnos, con una plana docente y administrativo de 62 profesionales. La clase social del alumnado es media y los lugares donde provienen son: los distritos de Miraflores, Selva Alegre, Mario Melgar, Paucarpata, Socabaya, Hunter, Tiabaya, Cerro Colorado, Yanahuara, Umacollo, José Luis Bustamante Rivero y Cercado. En propuesta pedagógica de un turno, mantienen una alta calidad educativa competente en el medio social arequipeño.

El segundo centro de estudios Francisco Javier de Luna Pizarro de administración estatal, congrega a 680 alumnos en el nivel secundario; todos ellos provienen de barrios marginales del Distrito de Miraflores; como por ejemplo: Tomasa Condemaita, Tawantinsuyo y Cristo Obrero. El nivel socioeconómico es de clase social bajo. Se encuentra ubicado en la zona llamada Edificadores Misti, a la altura de la cuadra 27 de la Av. San Martín. Su plana docente y administrativa expresa varios credos religiosos, esto hace que su modo de educar tenga varias ópticas en relación a alumnado y padres de familia.

## 2.2 Ubicación temporal.

La investigación se realizará entre los meses de julio a octubre del 2015, en la ciudad de Arequipa.

## 2.3 Unidades de Estudio.

Las unidades de estudio están constituidas por una población de 80 estudiantes de un total de 200 alumnos del 1ro de secundaria de la instituciones educativas San Juan Bautista de La Salle y de la instituciones educativas Francisco Javier de Luna Pizarro Miraflores.

Criterios de Inclusión:

- Estudiantes matriculados en el nivel secundario.
- Que sean estudiantes del primer año de educación secundaria.

Criterios de Exclusión:

- Estudiantes de otros grados de estudios e Instituciones educativas.
- Estudiantes que no asistieron el día de la ejecución del Test.

Para efectos del desarrollo de la presente investigación se ha determinado mediante un muestreo utilizando el juicio intencionado y considerando las características particulares que presentan las unidades de estudio, se determinó que la muestra constituida por 40 estudiantes varones del primero de secundaria del ámbito urbano céntrico y 40 estudiantes varones del ámbito urbano marginal de asistencia regular, los cuales conformaran el 100 %.

### 3. Estrategia de Recolección de Datos.

- Para la recolección de datos se coordinará con los Directores de las dos instituciones educativas. La duración del estudio está prevista para cuatro meses de trabajo de campo y la recopilación de datos se realizará en tres a cuatro semanas aproximadamente; así mismo la sistematización, conclusiones y elaboración del informe será en un mes.
- El instrumento que se utilizará será la Escala de Likert para establecer la frecuencia del uso de los juegos virtuales, en la escala aplicada se remarcará el carácter anónimo, con la consigna clara de sinceridad y transparencia por parte de los estudiantes para el estudio del caso.
- También se aplicará una Ficha de Observación por parte del responsable de la investigación, en coordinación con los tutores de grado, así mismo con la Secretaría Académica, para recabar la información de las notas que presentan los estudiantes del primero de secundaria en el área de Ciencias Sociales en las Instituciones educativas correspondientes.
- Ejecutado el Proyecto, se procederá a la sistematización de la información acopiada y recibirá un tratamiento mediante el software Excel 2003 para la base de datos, luego se procederá a su análisis estadístico mediante el tratamiento de la T de Student empleando el software SPSS. en español versión 15.0. para proceder a la interpretación y generar las conclusiones, así mismo la redacción del informe respectivo.

### III. CRONOGRAMA DE TRABAJO.

Tiempo Actividad	Agosto				Septiembre				Octubre				Noviembre			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1. Revisión del Proyecto y aprobación.	X															
2. Desarrollo del Proyecto.		X	X	X												
3. Recopilación de datos.					X	X	X									
4. Sistematización.							X	X	X							
5. Procesamiento estadístico.									X	X	X					
6. Elaboración de informe.										X	X	X	X	X		
7. Supervisión constante.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

#### IV. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

1. Aguilar, F. (2005). *Un nuevo sujeto para la sociedad de la información*. Madrid, España: Gebiblol S.L. Ediciones
2. Balaguer, R. (2003). *Internet: un nuevo espacio psicosocial*. Montevideo Uruguay: Trilce Ediciones.
3. Blázquez, N y Flores, J (2005). *Ciencia, tecnología y género en Ibero América*. Centro de investigaciones interdisciplinaria en Ciencias y Humanidades. (1ª ed.). México: Universidad autónoma de México.
4. Carles, C. (2008). *Psicología de la educación virtual*. Madrid: Morata, S.L. Ediciones
5. Cibertec. (2003). *Pedagogía en computación Filosofía educativa*. Lima: Alianza Educativa Ediciones.
6. Daily WP (2008). *Definición de rendimiento académico*. Extraído el 03 de septiembre, 2010 de <http://definicion.de/rendimiento-academico/>
7. Díaz, F. y Hernández G. (2002). *Estrategias docentes para contrarrestar los desórdenes conductuales que ocasionan el Internet*. (2ª ed) Madrid España: Paidós Ediciones.
8. Fernández, F. (2003). *Las nuevas adicciones*. España Madrid: TEA Ediciones.
9. García, V. (1987). *Problemas en el rendimiento académico en adolescentes*. Madrid: RIAL Ediciones.
10. Garduño, R. (2005). *Enseñanza virtual sobre la organización de recursos informáticos digitales*. (1ª ed.). México: Ciudad Universitaria.
11. Katz, E. J. y Rice, R. (2005). *Consecuencias sociales del uso del Internet*. Barcelona España: Eureka. Media. S.L. Ediciones.
12. L.M. Del Carmen. (1988). *Investigación del medio informático y aprendizaje*. Barcelona: Colección Biblioteca del Maestro.

13. Launer, M. (2001). *Viajeros virtuales: Exploración bioética por el mundo de las ciencias*. (1ª Ed.) Santiago de Chile: Morata Ediciones.
14. Manrique N. (1997). *La sociedad virtual y otros ensayos*. Pontificia Universidad la Católica del Perú. (1ª ed.). Lima Perú: Fondo Editorial
15. Moreira, M. (2000). *Conflicto cognitivos por uno del Internet*. Madrid: VISOR DIS Ediciones.
16. Papalia D. y Wendkos Olds S. (2001). *Psicología del Desarrollo humano*. (11ª ed.) USA: Mcgraw-hill Ediciones.
17. Portilla, H. (2005). *La informática en el área de Ciencias Sociales como medio para generar experiencias de aprendizajes*. (Tesis de pregrado). Lima: Escuelas Superior de pedagogía, filosofía y letras. Antonio Ruiz de Montoya.
18. Revuelta, F., Pérez Sánchez, L. (2009). *Interactividad en los entornos de formación on-line*. Barcelona España: UOC Rambla del Poblenou Ediciones.
19. Salomón, C. (1986). *Entornos del aprendizaje con ordenadores. Una reflexión sobre las teorías del aprendizaje y la educación*. Temas de educación". (1ª ed.). Madrid: Paidós. M.E.C. Ediciones.
20. Soto, B. (2006). *Organizadores del conocimiento y su importancia en el aprendizaje*. (pp 25). Lima Perú: Maestro innovador Ediciones.
21. Taddei, N. (1979). *Educación con la imagen. Panorama metodológico de educación a la imagen y con la imagen*. (2ª ed.). Madrid: De La Torre ediciones.
22. Tapscott, D. (1998) *Crece digitales: El aumento de la generación Net* New York: McGraw-Hill.
23. Trahtemberg, León. (1995). *La educación en la tecnología y el conocimiento, el caso peruano*. (2ª ed.) Lima Perú: Editorial Bruño.

24. Valleur, M., Matysia, J.C. (2005). *Adicciones del siglo XXI*. (pp. 131 – 133). Barcelona: Paidós Ibérica. Ediciones.
25. Zavala, A. (2004). *Problema de deserción en el aprendizaje*. Madrid: Paulinas Ediciones.

## PÁGINAS DE INTERNET

Adicción a los videojuegos: riesgos y consecuencias en adolescentes (2015, enero 10), Radioprogramas del Perú (RPP), Recuperado de: <http://rpp.pe/lima/actualidad/adiccion-a-los-videojuegos-riesgos-y-consecuencias-en-adolescentes-noticia-661018>

Daily WP (2008). *Definición de rendimiento académico*. Extraído el 03 de septiembre, 2010 de <http://definicion.de/rendimiento-academico>

Muñoz C. (2005, febrero 12). *Juegos virtuales identidad y subversión*. Extraído el 06 de septiembre, 2010 de <http://serbal.pntic.mec.es/AParteRei/juego.htm#primero>.

Tinto, V. (2008, marzo 21). *Definir la deserción: una cuestión de perspectiva*. Artículo 1. Extraído el 30 de agosto, 2010 de <http://www.buenastareas.com/ensayos/Desercion-Escolar/180416.html>

Consultorios virtuales. (2009 octubre 12). *Adicción a los juegos o ludopatía*. Artículo 1. Extraído el 03 de setiembre 2010. <http://consultorios.universia.edu.pe/2009/10/12/adiccion-a-los-juegos-o-ludopatia-2/>.

Tu mundo virtual. (2010, mayo 28). *¿Hasta dónde puede llegar la adicción de Internet?*. Recuperado de <http://tumundovirtual.wordpress.com/.../¿hasta-donde-puede-llegar-la-adiccion-a-internet/>