

Universidad Católica de Santa María

“IN SCIENTIA ET FIDE ERIT FORTITUDO NOSTRA”

Facultad de Medicina Humana

Escuela Profesional de Medicina Humana



Influencia del uso de juegos virtuales en el rendimiento académico, y su relación con los factores sociodemográficos en estudiantes de cuarto y quinto de secundaria de la Institución Educativa Independencia Americana, Arequipa 2016

Tesis presentada por la Bachiller

LIZBETH MARÍA MONTES ORTIZ

Para obtener el Título Profesional de

Médico Cirujano

ASESOR: PSIQUIATRA DR. JOSÉ ORTEGA DÍAZ

Arequipa - Perú

2017

DEDICATORIA

A mi padre, madre y cada uno de mis hermanos por su paciencia, cariño y comprensión, por sembrar en mí el deseo de seguir siempre delante de la mano de Dios mi Señor que inspira mi vida, por darme la fuerza para seguir el día a día a pesar de las piedras en el camino.

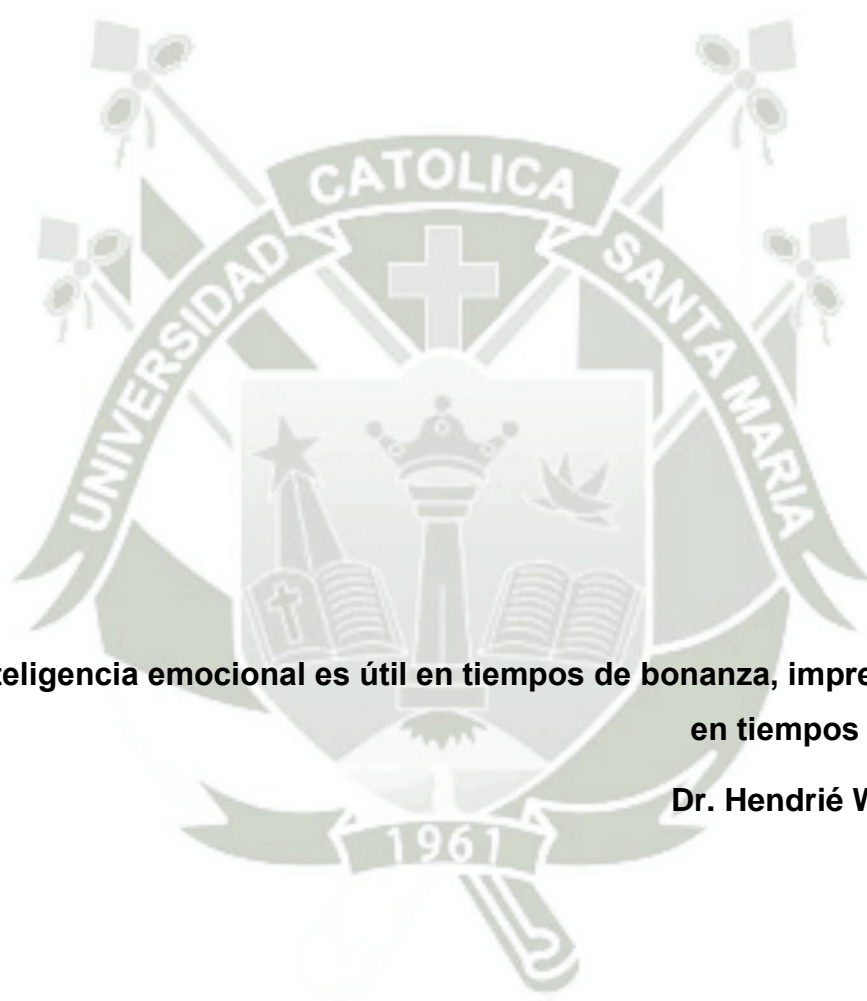
A mi mejor amigo y enamorado Fernando Cotito Pino por ser la fuente de inspiración y motivación que me brindo en la realización de esta investigación.

Al Dr. Ortega Díaz José Carlos por haber guiado y brindado su apoyo incondicional para la realización de la investigación.

Al Director Henry Delgado Díaz de la de la Institución Educativa Independencia Americana por el apoyo brindado en la realización de la investigación en la Institución Educativa.

Al Dr. Saavedra Por su ayuda y apoyo brindado para la realización de la Investigación.

Epígrafe



**“La inteligencia emocional es útil en tiempos de bonanza, imprescindible
en tiempos de crisis”**

Dr. Hendrié Weisinger.

ÍNDICE GENERAL

RESUMEN	v
ABSTRACT	vi
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I MATERIAL Y MÉTODOS	4
CAPÍTULO II RESULTADOS	12
CAPÍTULO III. DISCUSIÓN Y COMENTARIOS.....	39
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	49
BIBLIOGRAFÍA	54
ANEXOS	59
Anexo 1: Ficha de recolección de datos	60
Anexo 2 Matriz de sistematización de información	63
Anexo 3 Proyecto de investigación.....	64

RESUMEN

INTRODUCCIÓN: El presente trabajo de investigación se titula “Influencia del uso de juegos virtuales en el rendimiento académico, y su relación con los factores sociodemográficos en estudiantes de cuarto y quinto de secundaria de la Institución Educativa Independencia Americana, Arequipa 2016”.

OBJETIVOS: Tiene como objetivo determinar el efecto del uso de juegos virtuales en el rendimiento académico, y su relación con los factores sociodemográficos de la población mencionada.

MATERIAL Y METODO: La investigación realizada fue de campo, analítico, descriptiva, de corte transversal, de diseño correlacional, realizado en una muestra de 360 unidades. La información de campo se obtuvo de la Institución Educativa Independencia Americana en estudiantes del 3er Semestre del 4to y 5to grado Secundaria del en el periodo del 2016, para ello se le aplicó el instrumento de Cuestionario la cedula de preguntas dadas para cada estudiante de conocimiento sobre juegos virtuales y sobre características sociodemográficas y se utilizó como instrumento de medida del Rendimiento Académico en las 6 áreas: Matemática; Comunicación; Ingles;

RESULTADOS: El 60% de estudiantes de cuarto y quinto de secundaria de la Institución Educativa Independencia Americana usa juegos virtuales. El 40% de los estudiantes tiene una frecuencia de uso de juegos virtuales de poco o nada. Existe relación significativa entre el rendimiento académico y problemas académicos.

CONCLUSIONES: No existe una relación significativa entre el uso de juegos virtuales y el rendimiento académico, lo cual nos indica que a pesar del uso de juegos en virtuales, el rendimiento académico no se afecta en los estudiantes de cuarto y quinto de la Institución Educativa Independencia Americana, Arequipa.

PALABRAS CLAVE: Juegos Virtuales, características Sociodemográficas

ABSTRACT

INTRODUCTION: The present research is entitled "Influence of the use of virtual games on academic performance, and its relationship with sociodemographic factors in fourth and fifth high school students of the Educational Institution Independencia Americana, Arequipa 2016".

OBJECTS: It aims to determine the effect of the use of virtual games on academic performance, and its relation with the sociodemographic factors of the mentioned population.

METHODS AND MATERIALS: The research was field-based, analytical, descriptive, cross-sectional, correlational design, performed in a sample of 360 units. Field information was obtained from the American Independence Educational Institution in 3rd and 5th grade Secondary School students in the 2016 period. For this purpose, the questionnaire instrument was applied to the questionnaire given to each student of knowledge about Virtual games and sociodemographic characteristics and was used as a measurement instrument of Academic Performance in the 6 areas: Mathematics; Communication; English; Geographic and Economic History; Citizen and Civic Education and Science, Technology and Environment respectively the Register of Notes through the Consolidated Notes of the 3 Semester, to finally establish the relationship that can exist between both variables so as to appreciate the effect it has on one another, either positive or negative.

RESULTS: Sixty-six percent of fourth and fifth grade students at the Independencia Americana Educational Institution use virtual games. The academic performance was low in 0.83%, regular in 53.06% and good in 44.44% and very good in 1.67% of fourth and fifth high school students of the Educational Institution Independencia Americana

KEY WORDS: Virtual Games, Sociodemographic Characteristics

INTRODUCCIÓN

En cada etapa de la vida humana hay cuestiones prioritarias que se deben cuidar, un espacio que ningún otro interés debe suplantar. Un elemento indispensable es la formación académica ofrecida por las instituciones educativas, y el adecuado aprovechamiento del mismo por los estudiantes, esto es fundamental para el futuro de las personas y la sociedad. Para que se haga realidad este ideal es necesario que coadyuven tanto la familia, como las instituciones educativas y la sociedad. Sin embargo, la realidad nos presenta otro panorama:

A fines del s. XX apareció el juego virtual, digital y video juego, tuvo mucha acogida entre los adolescentes y jóvenes de aquellos tiempos, pero con el descubrimiento y difusión del internet (y aún más con la versión 2.0 del mismo), se convirtió en un elemento mercantil y se masificó este por casi todo el planeta. (20)

Actualmente, hay muchas investigaciones en torno a la adicción al juego virtual, digital y de internet, que comúnmente se denominan 'adicción a internet' porque actualmente es más fácil acceder a una amplia gama y de más altos niveles de ejecución de video juegos por internet que mediante formatos compactos como cds o dvds. (13,16)

En la mayoría de estas investigaciones encontraron asociaciones directas de la adicción a los juegos virtuales con el rendimiento académico de los estudiantes, es decir, un medio de entretenimiento se ha convertido

en un obstáculo para el cumplimiento del proceso formativo de los estudiantes, así por ejemplo, en España se encontró una media de 13,96 años en estudiantes adictos a juegos de internet que se reconocen jugadores habituales, se encontró que el excesivo uso de los videojuegos influye significativamente en el rendimiento académico (p anova 0,001); en Ecuador se ha encontrado una relación estadísticamente significativa entre adicción a internet (en su versión de juego) y los trastornos sociales (OR 8,77e), se trata de un valor muy alto, en comparación a otras cifras mundiales (34).

En el contexto peruano, se realizó un estudio y se encontró los siguientes factores de riesgo para adquirir, desarrollar y mantener adicción a los juegos de internet: ser de género masculino, vivir en la costa del Perú, tener fácil acceso al internet, tener entre 15 y 16 años y presentar alta agresividad (31).

Esto es una realidad en las instituciones educativas de la ciudad de Arequipa, sobre todo, en los de administración estatal, ya que carecen de implementación y capacitación para hacer frente a esta situación que se convirtió en una flagelo no sólo ya de la adolescencia, sino también de la niñez y la juventud.

En los estudiantes de cuarto y quinto de secundaria de la institución educativa Independencia Americana se ha encontrado serias manifestaciones claras de adicción a los juegos virtuales, por ejemplo, el bajo rendimiento coincide en los estudiantes que al mismo tiempo frecuentan a los juegos de red o internet. En el área de asistencia social de la institución

educativa, muchos padres de familia manifiestan su preocupación por su pérdida de autoridad sobre sus hijos debido a los juegos de internet, otros piden ayuda debido al notable descenso del rendimiento académico desde que el estudiante frecuenta a internet. Además, se tiene información de estudiantes que recién llegan a sus casas a altas horas de la noche, argumentando mentiras o demostrando falta de respeto.

La institución educativa no puede permanecer quieta ante esta realidad, si esta situación permanece así, no sólo pelagra el rendimiento académico, sino también la salud mental de los estudiantes. Se prevé que exista vinculación estrecha e inversa entre juegos virtuales y rendimiento académico. Es necesario saber a ciencia cierta cuál es el nivel de adicción a los juegos virtuales, cuál es el nivel de rendimiento académico y qué relación existe entre ambas variables.

En mi estudio de investigación se concluyó que no existe una influencia significativa del uso de juegos virtuales en el nivel de rendimiento académico de los estudiantes de cuarto y quinto de secundaria de la Institución Educativa Independencia Americana, no confirmando mi hipótesis.

CAPÍTULO I

MATERIAL Y MÉTODOS

1. Técnicas, instrumentos y materiales de verificación

Técnicas: La técnica utilizada en este estudio fue la **encuesta**, es un método de investigación de campo que intenta obtener de manera más o menos masiva una imagen objetiva sobre situaciones psicológicas, educativas y sociales para luego analizar, describir, interpretar y realizar inferencias acerca de las características de una población (45). En el presente estudio, se encuestó a los estudiantes en sus respectivas aulas de clases, esto permitirá realizar masivamente la obtención de la información de campo.

La segunda técnica es el **análisis documental**. Consiste en el acceso a una información fiable obtenida con instrumentos estandarizados, lo cual existe en algunas instituciones especializadas. Esta información se analizó estadísticamente para responder a los objetivos investigativos (46) Esta técnica se utilizó para la información correspondiente a la variable rendimiento académico, que se obtuvo desde la dirección de la Institución Educativa respecto al primer, segundo y tercer bimestre de todos los cursos que estudian los alumnos de cuarto y quinto de secundaria.

Instrumentos: Se utilizó como instrumento la cedula de preguntas dadas para cada estudiante perteneciente a la Institución Educativa

Independencia Americana, su elaboración consiste en formular preguntas por escrito, en función de los objetivos y los indicadores de las variables a investigarse, en forma ordenada y seriada.

Registro de notas de los estudiantes de cuarto y quinto de secundaria del Colegio Independencia Americana, 2016. Las instituciones educativas tienen una base de datos obtenida con instrumentos confiables, estandarizados y monitoreados por el Ministerio de Educación. Esta información es reservada, pero se puede utilizar de forma personal con identificación de cada estudiante para los objetivos de la investigación. La información de rendimiento académico puede ser de forma cualitativa (AD, A, B y C) o cuantitativa (en escala de 1 a 20). En la Institución Educativa Independencia Americana siguen utilizando la forma cuantitativa en cuanto a la información del rendimiento académico.

Materiales:

- Fichas de recolección de datos.
- Material de escritorio
- Computadora personal con programas de procesamiento de textos, bases de datos y estadísticos.

2. Campo de verificación

2.1. **Ubicación espacial:** El presente estudio se realizó en las aulas de cuarto y quinto de la Institución Educativa Independencia Americana.

2.2. **Ubicación temporal:** El estudio se realizó en forma coyuntural durante el último bimestre del 2016.

2.3. **Unidades de estudio:** Estudiantes matriculados el año 2016 para cuarto y quinto de secundaria.

Población: 405 estudiantes, distribuidos de la siguiente manera:

Población de Estudiantes del Cuarto y Quinto de Secundaria de la Institución Educativa Independencia Americana

	CUARTO		QUINTO		TOTAL	
	Fi	%	fi	%	fi	%
AULA A	27	6.67%	27	6.67%	54	13%
AULA B	27	6.67%	27	6.67%	54	13%
AULA C	27	6.67%	27	6.67%	54	13%
AULA D	27	6.67%	27	6.67%	54	13%
AULA E	27	6.67%	27	6.67%	54	13%
AULA F	27	6.67%	27	6.67%	54	13%
AULA G	27	6.67%	27	6.67%	54	13%
AULA H	27	6.67%	0	0%	27	7%
TOTAL	216	53.33%	189	46.67%	405	100%

Fuente: Elaboración Propia

Muestra: El tamaño de la muestra se estableció con la fórmula para proporciones en poblaciones por estratos:

$n = \frac{N (\sigma)^2 (Z)^2}{(N - 1)(e)^2 + (\sigma)^2 (Z)^2}$	<p>Dónde:</p> <p>n = el tamaño de la muestra.</p> <p>N = tamaño de la población.</p> <p>σ = Desviación estándar de la población (0,5).</p> <p>Z = Valor obtenido mediante niveles de confianza (95% de confianza equivale a 1,96 como más usual, o en relación al 99% de confianza equivale 2,58).</p> <p>e = Límite aceptable de error muestral (que varía entre el 1% (0,01) y 9% (0,09)). En el presente caso se tomó al 5% de error.</p>
--	---

Fuente: Elaboración Propia

Aplicando la fórmula al presente caso, tenemos:

$$n = \frac{(405)(0.5)^2(1.96)^2}{(405 - 1)(0.05)^2 + (0.5)^2(1.96)^2}$$

$$n = \frac{(405)(0.25)(3.84)}{(405)(0.0025) + (0.25)(3.84)}$$

$$n = \frac{(405)(0.96)}{(1.1025) + (0.96)} = \frac{388.8}{1.0584} = 360.15$$

2.4. Criterios de selección:

- **Criterios de Inclusión**

- Alumnos matriculados del Cuarto y Quinto de Secundaria de la Institución Educativa Independencia Americana.
- Alumnos del Cuarto y Quinto de Secundaria de la Institución Educativa Independencia Americana que lleven estudios de forma regular y presencial.
- Alumnos del Cuarto y Quinto de Secundaria de la Institución Educativa Independencia Americana que acepten participar en el estudio.
- Alumnos del Cuarto y Quinto de Secundaria de la Institución Educativa Independencia Americana que estén presentes el día que se aplique el cuestionario.

- **Exclusión**

- Alumnos del Cuarto y Quinto de Secundaria de la Institución Educativa Independencia Americana que no quieran participar en el estudio con sus datos.

- Alumnos del Cuarto y Quinto de Secundaria de la Institución Educativa Independencia Americana que no estén presentes el día que se aplique el cuestionario.

3. **Tipo de investigación:** Es una investigación de campo, porque obtiene la información en el contexto natural de desempeño cotidiano de la población, es decir en las aulas de la misma Institución Educativa donde estudian (1). Es **analítico correlacionar**, porque estudia un fenómeno que se va a analizar al final correlacionando a las dos variables. De acuerdo al número de mediciones: es **transversal**, porque obtiene la información de la población en una sola ocasión.

4. **Nivel de investigación:**

- Apoyado en la tipificación descrita por Hernández et al. (1) el nivel de investigación es el siguiente:
- Investigación **cuantitativa**, porque la información obtenida de campo se cuantificará para su adecuado tratamiento estadístico.
- Investigación **básica**, porque su objetivo no es modificar las condiciones de la población en estudio.
- Es investigación **descriptiva** porque se propone presentar las características epidemiológicas, y los índices de ludopatía y rendimiento académico de la población.
- Es investigación **correlacional** porque tratará de hallar vinculaciones y variaciones conjuntas entre las variables ludopatía y rendimiento académico (1).

5. Estrategia de Recolección de datos

5.1. Organización

Mediante un documento escrito se solicitó permiso para la aplicación de encuestas y una copia de las notas bimestrales de las notas de los estudiantes del 2016 del último semestre.

En reunión se fijó la fecha, hora, ambientes y más detalles de la obtención de información de campo. Se capacitó a tres jóvenes profesionales para la aplicación de las encuestas. Se incidió en la explicación de los detalles de los ítems, en la importancia de que se responda voluntaria y sinceramente.

Se envió un documento a los padres de familia solicitando permiso para la aplicación del instrumento sobre el uso de los juegos virtuales. El día de la aplicación de las encuestas se tuvo a disposición lapiceros, copias y otros materiales, en previsión de cualquier percance. Las encuestas se aplicaron a todos los estudiantes, así se evitó comentarios negativos. Posteriormente, de todas las encuestas se seleccionó aleatoriamente las 367 encuestas representativas.

Una vez concluida la recolección de datos, éstos se organizaron en bases de datos para su posterior interpretación y análisis.

5.2. Validación de los instrumentos

Consecuentemente, los instrumentos de recolección de datos, son los siguientes:

a) Cuestionario o Encuesta:

Este proceso permite recoger los datos, los mismos que sistematizados permitirán la organización de los resultados a través de una cedula de preguntas dadas a cada estudiante de la Institución Educativa Independencia Americana.

b) El registro de notas de cuarto y quinto de secundaria de la Institución Educativa Independencia Americana

Es una información documental propia de la Institución, fiable y obtenida con instrumentos estandarizados.

5.3. Criterios para manejo de resultados

a) Plan de Recolección

La recolección de datos se realizó previa autorización para la aplicación del instrumento.

b) Plan de Procesamiento

Los datos registrados en el Anexo 1 fueron codificados de manera consecutiva del 1 al 367 y tabulados para su análisis e interpretación.

c) Plan de Clasificación:

Se empleó una matriz de sistematización de datos en la que se transcribieron los datos obtenidos en cada Ficha para facilitar su uso. La matriz fue diseñada en una hoja de cálculo electrónica (Excel 2016).

d) Plan de Codificación:

Se procedió a la codificación de los datos que contenían indicadores en la escala nominal y ordinal para facilitar el ingreso de datos.

e) Plan de Recuento.

El recuento de los datos fue electrónico, en base a la matriz diseñada en la hoja de cálculo.

f) Plan de análisis

Se empleó estadística descriptiva con medidas de tendencia central (promedio) y de dispersión (rango, desviación estándar) para variables continuas; las variables categóricas se presentan como proporciones. La comparación de variables entre grupos se realizó mediante prueba chi cuadrado; la asociación entre variables categóricas y ordinales se realizó con la correlación de Spearman. Para el análisis de datos se empleó la hoja de cálculo de Excel 2016 con su complemento analítico y el paquete SPSSv.22.0.



INFLUENCIA DEL USO DE JUEGOS VIRTUALES EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO, Y SU RELACIÓN CON LOS FACTORES SOCIODEMOGRÁFICOS EN ESTUDIANTES DE CUARTO Y QUINTO DE SECUNDARIA DE LA IE INDEPENDENCIA AMERICANA, AREQUIPA 2016

Características sociodemográficas de los estudiantes

Tabla 1

Distribución de estudiantes según edad

Edad	N°	%
14 años	5	1.39%
15 años	124	34.44%
16 años	162	45.00%
17 años	63	17.50%
18 años	6	1.67%
Total	360	100.00%

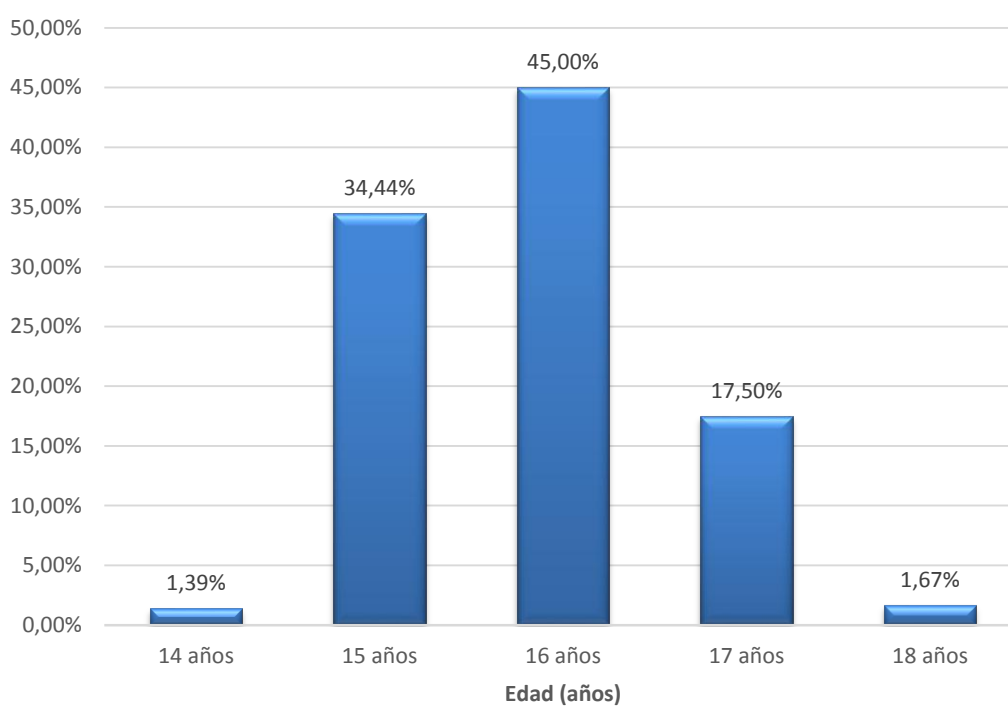
Fuente: Elaboración Propia

En la **Tabla y Gráfico 1** se aprecia que entre las características sociodemográficas de los estudiantes de 4to y 5to de secundaria, muestran la edad de los estudiantes donde son un total de 360 alumnos; el 45% de alumnos tuvieron 16 años, ellos son 162 alumnos; luego de estos están con 34.44% los de 15 años de los cuales son un total de 124 alumnos y 17.50% de 17 años en un promedio de 63 alumnos; fue menor la proporción de menores de 15 años (1.39%) o de mayores de 17 años (1.67%) del grupo etáreo.

INFLUENCIA DEL USO DE JUEGOS VIRTUALES EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO, Y SU RELACIÓN CON LOS FACTORES SOCIODEMOGRÁFICOS EN ESTUDIANTES DE CUARTO Y QUINTO DE SECUNDARIA DE LA IE INDEPENDENCIA AMERICANA, AREQUIPA 2016

Gráfico 1

Distribución de estudiantes según edad



INFLUENCIA DEL USO DE JUEGOS VIRTUALES EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO, Y SU RELACIÓN CON LOS FACTORES SOCIODEMOGRÁFICOS EN ESTUDIANTES DE CUARTO Y QUINTO DE SECUNDARIA DE LA IE INDEPENDENCIA AMERICANA, AREQUIPA 2016

Tabla 2

Distribución de estudiantes según año de estudios

Año	N°	%
Cuarto	204	56.67%
Quinto	156	43.33%
Total	360	100.00%

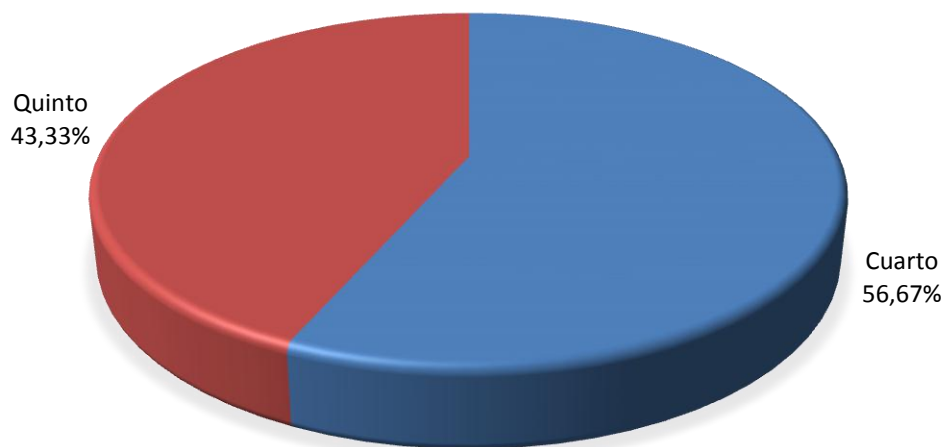
Fuente: Elaboración Propia

En la **Tabla y Gráfico 2** se aprecia que el 56.67% de un total de 204 estudiantes estaban en cuarto de secundaria y 43.33% de un total de 156 estudiantes en quinto año de secundaria. De lo que se deduce que la mayoría de estudiantes (56.67%) de la población estudiada se encuentra en el cuarto año de secundaria en comparación de las dos cuartas partes (43.33%) de esta corresponde al 5to de secundaria.

INFLUENCIA DEL USO DE JUEGOS VIRTUALES EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO, Y SU RELACIÓN CON LOS FACTORES SOCIODEMOGRÁFICOS EN ESTUDIANTES DE CUARTO Y QUINTO DE SECUNDARIA DE LA IE INDEPENDENCIA AMERICANA, AREQUIPA 2016

Gráfico 2

Distribución de estudiantes según año de estudios



INFLUENCIA DEL USO DE JUEGOS VIRTUALES EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO, Y SU RELACIÓN CON LOS FACTORES SOCIODEMOGRÁFICOS EN ESTUDIANTES DE CUARTO Y QUINTO DE SECUNDARIA DE LA IE INDEPENDENCIA AMERICANA, AREQUIPA 2016**Tabla 3****Distribución de estudiantes según comunicación familiar**

Comunicación	N°	%
Buena	132	36.67%
Regular	216	60.00%
Sin comunicación	12	3.33%
Total	360	100.00%

Fuente: Elaboración Propia

En la **Tabla y Gráfico 3** se muestran resultados en cuanto a la frecuencia según comunicación familiar de la encuesta aplicada a los estudiantes que 36.67%, equivalente a 132 estudiantes, se considera que comunicación con su familia es buena, 60%, equivalente a 216 estudiantes, regular, y finalmente el 3.33%, equivalente a 12 estudiantes, consideran que no hay comunicación.

**INFLUENCIA DEL USO DE JUEGOS VIRTUALES EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO, Y SU
RELACIÓN CON LOS FACTORES SOCIODEMOGRÁFICOS EN ESTUDIANTES DE CUARTO
Y QUINTO DE SECUNDARIA DE LA IE INDEPENDENCIA AMERICANA, AREQUIPA 2016**

Gráfico 3

Distribución de estudiantes según comunicación familiar



INFLUENCIA DEL USO DE JUEGOS VIRTUALES EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO, Y SU RELACIÓN CON LOS FACTORES SOCIODEMOGRÁFICOS EN ESTUDIANTES DE CUARTO Y QUINTO DE SECUNDARIA DE LA IE INDEPENDENCIA AMERICANA, AREQUIPA 2016

Tabla 4

Distribución de estudiantes según problemas familiares

Problemas	N°	%
Sí	105	29.17%
No	255	70.83%
Total	360	100.00%

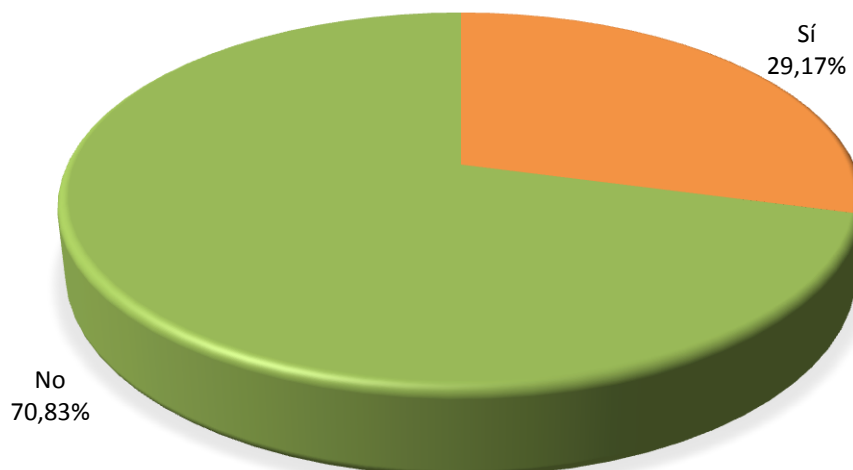
Fuente: Elaboración Propia

Observamos que en la **Tabla y Gráfico 4** en cuanto a la referencia de problemas familiares por parte del estudiante, el 29.17% manifiesta tener problemas familiares sin embargo el porcentaje mayor que corresponde el 70.83% no presenta problemas familiares.

**INFLUENCIA DEL USO DE JUEGOS VIRTUALES EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO, Y SU
RELACIÓN CON LOS FACTORES SOCIODEMOGRÁFICOS EN ESTUDIANTES DE CUARTO
Y QUINTO DE SECUNDARIA DE LA IE INDEPENDENCIA AMERICANA, AREQUIPA 2016**

Gráfico 4

Distribución de estudiantes según problemas familiares



INFLUENCIA DEL USO DE JUEGOS VIRTUALES EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO, Y SU RELACIÓN CON LOS FACTORES SOCIODEMOGRÁFICOS EN ESTUDIANTES DE CUARTO Y QUINTO DE SECUNDARIA DE LA IE INDEPENDENCIA AMERICANA, AREQUIPA 2016

Tabla 5

Distribución de estudiantes según problemas académicos escolares

Problemas	N°	%
Sí	57	15.83%
No	303	84.17%
Total	360	100.00%

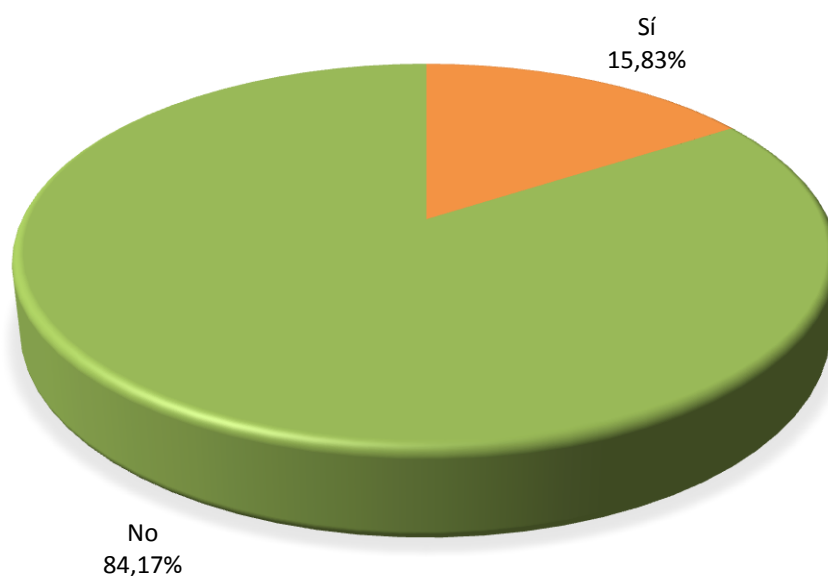
Fuente: Elaboración Propia

En la **Tabla y Gráfico 5** podemos observar la frecuencia de los problemas académicos escolares en estudiantes, que la minoría (15.83%) tiene problemas académicos escolares, mientras que en su mayoría (84.17%) no refiere problemas familiares.

INFLUENCIA DEL USO DE JUEGOS VIRTUALES EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO, Y SU RELACIÓN CON LOS FACTORES SOCIODEMOGRÁFICOS EN ESTUDIANTES DE CUARTO Y QUINTO DE SECUNDARIA DE LA IE INDEPENDENCIA AMERICANA, AREQUIPA 2016

Gráfico 5

Distribución de estudiantes según problemas académicos escolares



INFLUENCIA DEL USO DE JUEGOS VIRTUALES EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO, Y SU RELACIÓN CON LOS FACTORES SOCIODEMOGRÁFICOS EN ESTUDIANTES DE CUARTO Y QUINTO DE SECUNDARIA DE LA IE INDEPENDENCIA AMERICANA, AREQUIPA 2016

Características del juego virtual de los estudiantes

Tabla 06

Distribución de estudiantes según frecuencia de juegos en internet

Frecuencia	N°	%
Diario	45	12.50%
Interdiario	82	22.78%
Semanal	89	24.72%
Poco o nada	144	40.00%
Total	360	100.00%

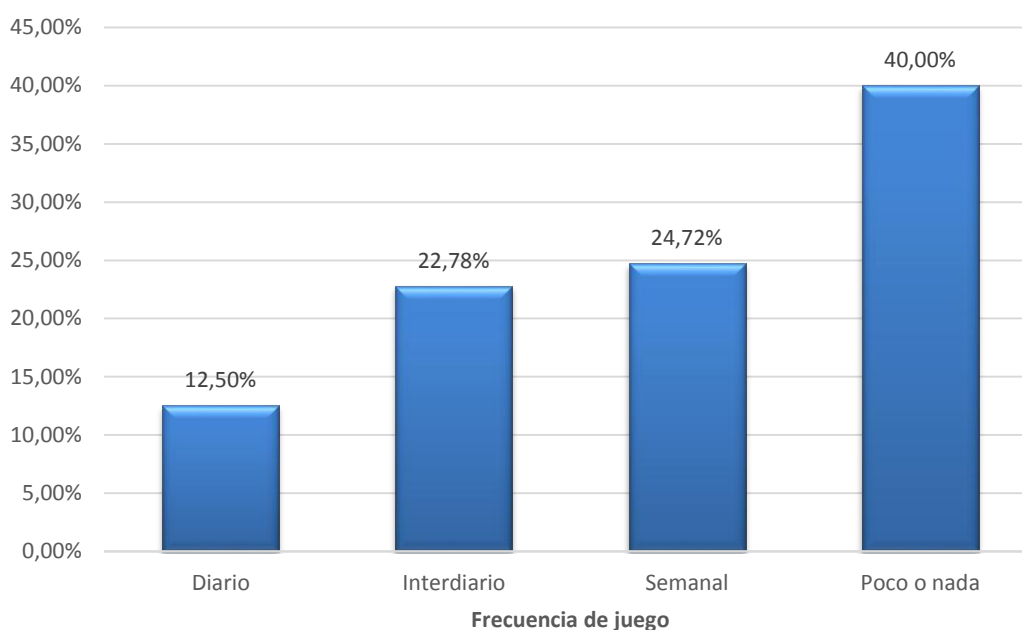
Fuente: Elaboración Propia

En la **Tabla y Gráfico 6** según la frecuencia de juegos en internet entre los estudiantes encuestados, se muestran la frecuencia referida de juego; un 12.50% juega a diario, 22.78% lo hace interdiario, 24.72% semanalmente y 40% refiere jugar poco o nada; es decir, el 60% de estudiantes tiene una frecuencia importante de juegos virtuales.

INFLUENCIA DEL USO DE JUEGOS VIRTUALES EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO, Y SU RELACIÓN CON LOS FACTORES SOCIODEMOGRÁFICOS EN ESTUDIANTES DE CUARTO Y QUINTO DE SECUNDARIA DE LA IE INDEPENDENCIA AMERICANA, AREQUIPA 2016

Gráfico 06

Distribución de estudiantes según frecuencia de juegos en internet



INFLUENCIA DEL USO DE JUEGOS VIRTUALES EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO, Y SU RELACIÓN CON LOS FACTORES SOCIODEMOGRÁFICOS EN ESTUDIANTES DE CUARTO Y QUINTO DE SECUNDARIA DE LA IE INDEPENDENCIA AMERICANA, AREQUIPA 2016

Tabla 7

Distribución de estudiantes según rendimiento académico

Rendimiento	N°	%
Bajo	3	0.83%
Regular	191	53.06%
Bueno	160	44.44%
Muy bueno	6	1.67%
Total	360	100.00%

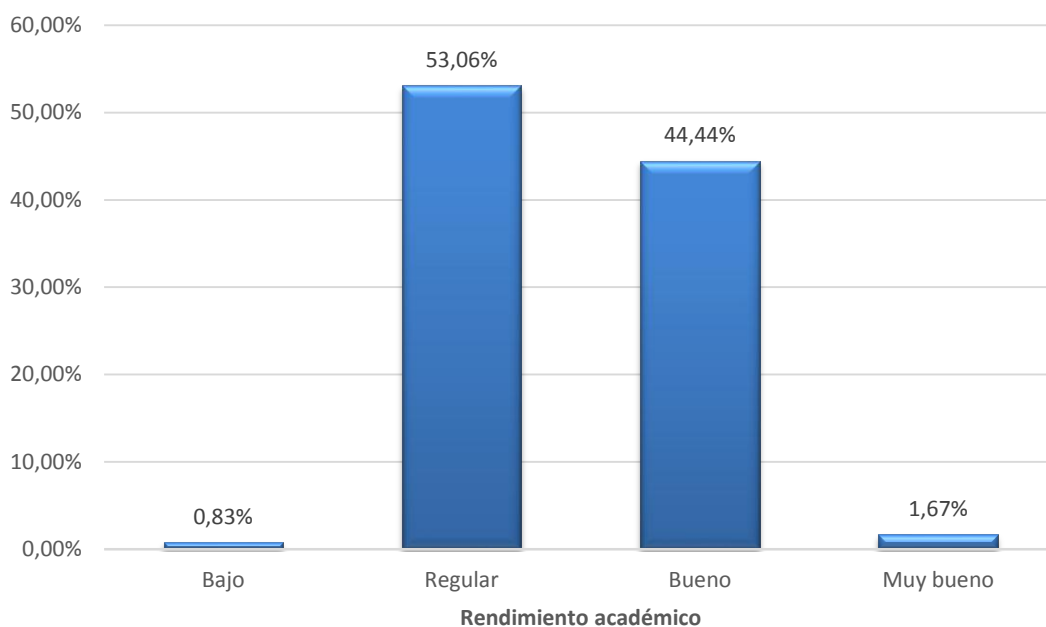
Fuente: Elaboración Propia

Observamos la **Tabla y Gráfico 7** el rendimiento resultó bajo en 0.83%, regular en 53.06%, y bueno en 44.44% y muy bueno en 1.67% de casos.

INFLUENCIA DEL USO DE JUEGOS VIRTUALES EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO, Y SU RELACIÓN CON LOS FACTORES SOCIODEMOGRÁFICOS EN ESTUDIANTES DE CUARTO Y QUINTO DE SECUNDARIA DE LA IE INDEPENDENCIA AMERICANA, AREQUIPA 2016

Gráfico 7

Distribución de estudiantes según rendimiento académico



**INFLUENCIA DEL USO DE JUEGOS VIRTUALES EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO, Y SU RELACIÓN CON LOS FACTORES SOCIODEMOGRÁFICOS
EN ESTUDIANTES DE CUARTO Y QUINTO DE SECUNDARIA DE LA IE INDEPENDENCIA AMERICANA, AREQUIPA 2016**

Factores sociodemográficos relacionados al rendimiento académico

Tabla 08

Relación entre rendimiento académico y edad de los estudiantes

Edad	Total	Bajo		Regular		Bueno		Muy bueno	
		Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
14 años	5	0	0.00%	3	60.00%	2	40.00%	0	0.00%
15 años	124	0	0.00%	63	50.81%	58	46.77%	3	2.42%
16 años	162	2	1.23%	79	48.77%	80	49.38%	1	0.62%
17 años	63	1	1.59%	41	65.08%	19	30.16%	2	3.17%
18 años	5	0	0.00%	5	80.00%	1	20.00%	0	0.00%
Total	360	3	0.83%	191	53.06%	160	44.44%	6	1.67%

Chi² = 13.02 G. libertad = 15 p = 0.60
Spearman ρ = -0.0986 n = 360 p = 0.03

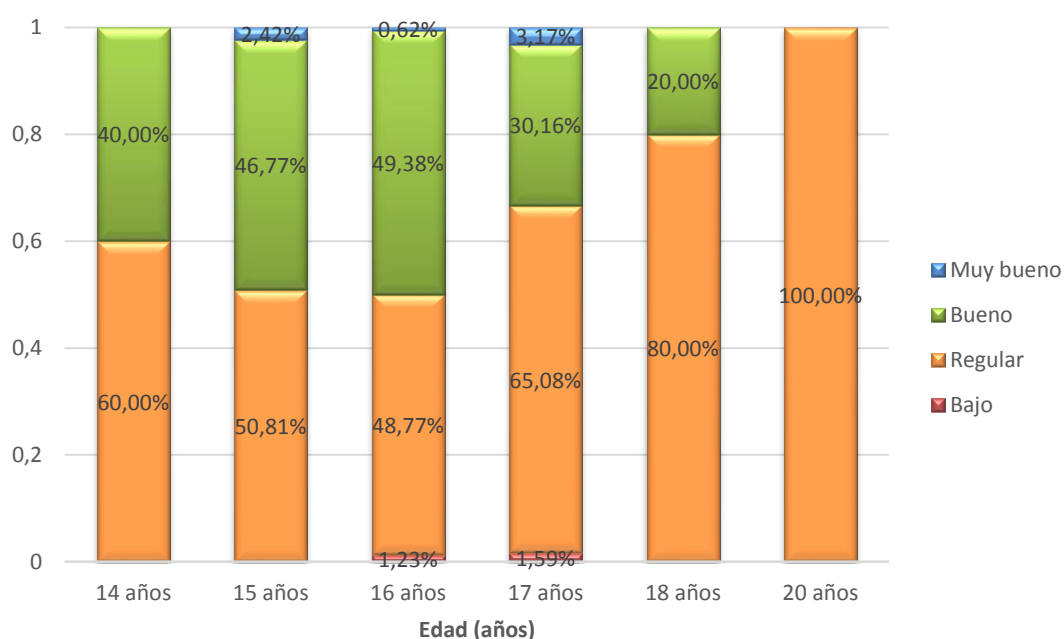
Fuente: Elaboración Propia

Observamos que en la **Tabla y Gráfico 08** se evalúa la relación en cuanto a la edad el rendimiento académico se hace regular y disminuye el buen rendimiento con mayor frecuencia conforme avanza la edad, pasando el rendimiento bueno de 40% a los 14 años, 46.77% a los 15 años, 49,38% a los 16 años, y disminuye a 30.16% a los 17 años y a 20% a los 18 años; no obstante, las diferencias no fueron significativas ($p > 0.05$), siendo la correlación inversa y muy baja ($\rho < 0.10$).

INFLUENCIA DEL USO DE JUEGOS VIRTUALES EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO, Y SU RELACIÓN CON LOS FACTORES SOCIODEMOGRÁFICOS EN ESTUDIANTES DE CUARTO Y QUINTO DE SECUNDARIA DE LA IE INDEPENDENCIA AMERICANA, AREQUIPA 2016

Gráfico 08

Relación entre rendimiento académico y edad de los estudiantes



**INFLUENCIA DEL USO DE JUEGOS VIRTUALES EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO, Y SU RELACIÓN CON LOS FACTORES SOCIODEMOGRÁFICOS
EN ESTUDIANTES DE CUARTO Y QUINTO DE SECUNDARIA DE LA IE INDEPENDENCIA AMERICANA, AREQUIPA 2016**

**Tabla 09
Relación entre rendimiento académico y año de estudio**

Año	Total	Bajo		Regular		Bueno		Muy bueno	
		N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Cuarto	204	2	0.98%	107	52.45%	91	44.61%	4	1.96%
Quinto	156	1	0.64%	84	53.85%	69	44.23%	2	1.28%
Total	360	3	0.83%	191	53.06%	160	44.44%	6	1.67%

Chi² = 0.40 G. libertad = 3 p = 0.94

Spearman ρ = -0.0114 n = 360 p = 0.41

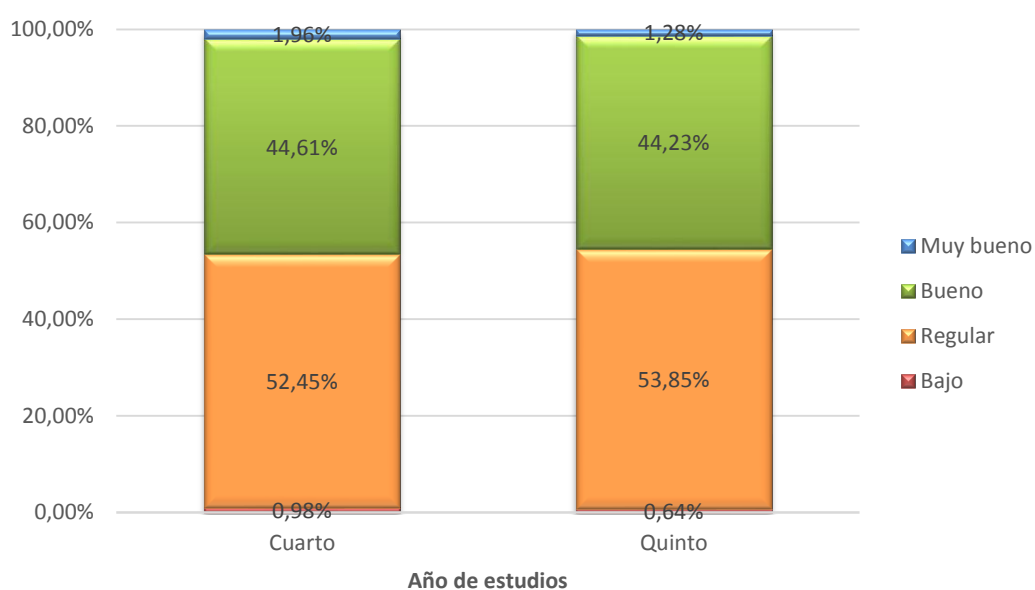
Fuente: Elaboración Propia

En la presente **Tabla y Gráfico 09** se muestran la relación entre el año de estudios y el rendimiento académico; en ambos años el rendimiento es muy similar, con predominio del rendimiento regular (52.45% en cuarto y 53.85% en quinto año; p > 0.05), por lo que no existe asociación entre ambas variables (rho < 0.10).

INFLUENCIA DEL USO DE JUEGOS VIRTUALES EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO, Y SU RELACIÓN CON LOS FACTORES SOCIODEMOGRÁFICOS EN ESTUDIANTES DE CUARTO Y QUINTO DE SECUNDARIA DE LA IE INDEPENDENCIA AMERICANA, AREQUIPA 2016

Gráfico 09

Relación entre rendimiento académico y año de estudio



**INFLUENCIA DEL USO DE JUEGOS VIRTUALES EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO, Y SU RELACIÓN CON LOS FACTORES SOCIODEMOGRÁFICOS
EN ESTUDIANTES DE CUARTO Y QUINTO DE SECUNDARIA DE LA IE INDEPENDENCIA AMERICANA, AREQUIPA 2016**

Tabla 10
Relación entre rendimiento académico y comunicación familiar de los estudiantes

Comunicación	Total	Bajo		Regular		Bueno		Muy bueno	
		N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Buena	132	0	0.00%	69	52.27%	60	45.45%	3	2.27%
Regular	216	3	1.39%	116	53.70%	94	43.52%	3	1.39%
Sin comunicación	12	0	0.00%	6	50.00%	6	50.00%	0	0.00%
Total	360	3	0.83%	191	53.06%	160	44.44%	6	1.67%

Chi² = 2.80 G. libertad = 6 p = 0.83

Spearman ρ = -0.0298 n = 360 p = 0.29

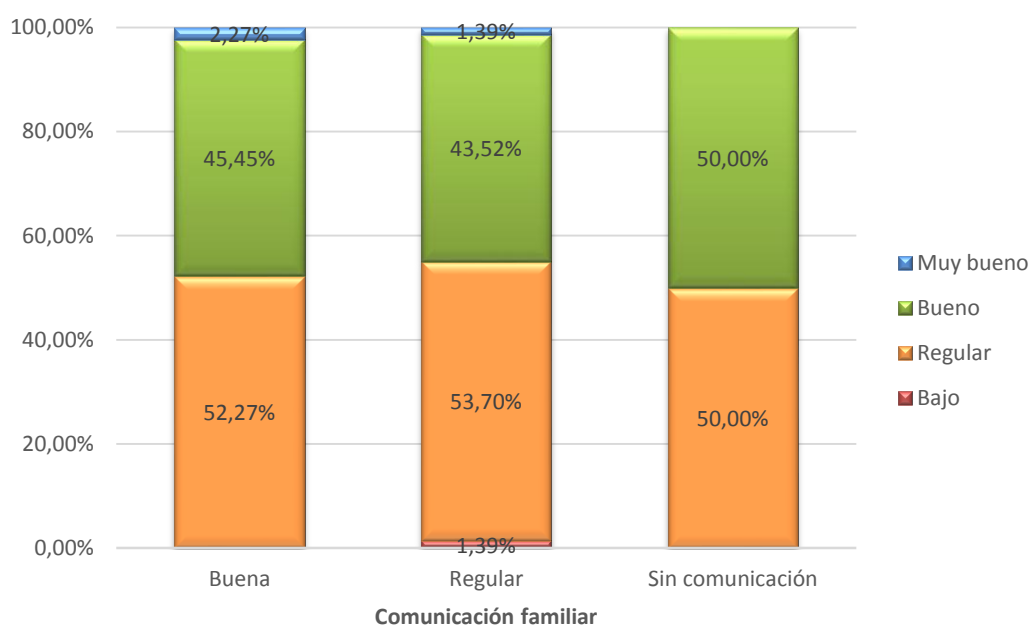
Fuente: Elaboración Propia

En la presente **Tabla y Gráfico 10** se presenta la relación del rendimiento con la comunicación familiar, aunque el rendimiento bueno se vio en 45.45% de casos con buena comunicación y en 43.52% con regular comunicación y fue de 50% buena en estudiantes sin buena comunicación, las diferencias no resultaron significativas ($p > 0.05$) y no hubo relación entre variables ($\rho < 0.10$).

INFLUENCIA DEL USO DE JUEGOS VIRTUALES EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO, Y SU RELACIÓN CON LOS FACTORES SOCIODEMOGRÁFICOS EN ESTUDIANTES DE CUARTO Y QUINTO DE SECUNDARIA DE LA IE INDEPENDENCIA AMERICANA, AREQUIPA 2016

Gráfico 10

Relación entre rendimiento académico y comunicación familiar de los estudiantes



**INFLUENCIA DEL USO DE JUEGOS VIRTUALES EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO, Y SU RELACIÓN CON LOS FACTORES SOCIODEMOGRÁFICOS
EN ESTUDIANTES DE CUARTO Y QUINTO DE SECUNDARIA DE LA IE INDEPENDENCIA AMERICANA, AREQUIPA 2016**

Tabla 11
Relación entre rendimiento académico y problemas académicos en los estudiantes

Problemas	Total	Bajo		Regular		Bueno		Muy bueno	
		N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Sí	105	2	1.90%	82	78.10%	20	19.05%	1	0.95%
No	255	1	0.39%	109	42.75%	140	54.90%	5	1.96%
Total	360	3	0.83%	191	53.06%	160	44.44%	6	1.67%

Chi² = 41.53 G. libertad = 3 p < 0.01

Spearman ρ = 0.3355 n = 360 p < 0.01

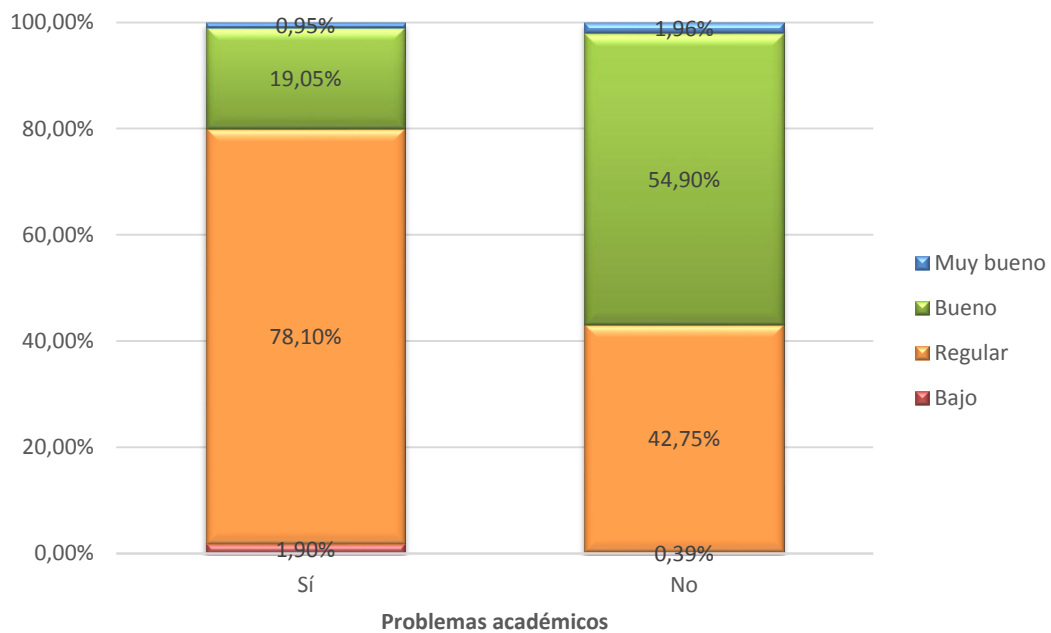
Fuente: Elaboración Propia

En la **Tabla y Gráfico 11** podemos observar la relación entre el rendimiento académico y los problemas académicos; se encontró que el rendimiento fue mejor si el estudiante no tenía problemas académicos (54.90% con buen rendimiento, comparado con 19.05% en los que si tienen problemas); las diferencias fueron significativas (p < 0.05), con una relación directa de regular intensidad (rho > 0.30).

INFLUENCIA DEL USO DE JUEGOS VIRTUALES EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO, Y SU RELACIÓN CON LOS FACTORES SOCIODEMOGRÁFICOS EN ESTUDIANTES DE CUARTO Y QUINTO DE SECUNDARIA DE LA IE INDEPENDENCIA AMERICANA, AREQUIPA 2016

Gráfico 11

Relación entre rendimiento académico y problemas académicos en los estudiantes



**INFLUENCIA DEL USO DE JUEGOS VIRTUALES EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO, Y SU RELACIÓN CON LOS FACTORES SOCIODEMOGRÁFICOS
EN ESTUDIANTES DE CUARTO Y QUINTO DE SECUNDARIA DE LA IE INDEPENDENCIA AMERICANA, AREQUIPA 2016**

Tabla 12
Relación entre rendimiento académico y problemas familiares en los estudiantes

Problemas	Total	Bajo		Regular		Bueno		Muy bueno	
		N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Sí	57	1	1.75%	33	57.89%	22	38.60%	1	1.75%
No	303	2	0.66%	158	52.15%	138	45.54%	5	1.65%
Total	360	3	0.83%	191	53.06%	160	44.44%	6	1.67%

Chi² = 1.51 G. libertad = 3 p = 0.68

Spearman ρ = 0.0522 n = 360 p = 0.16

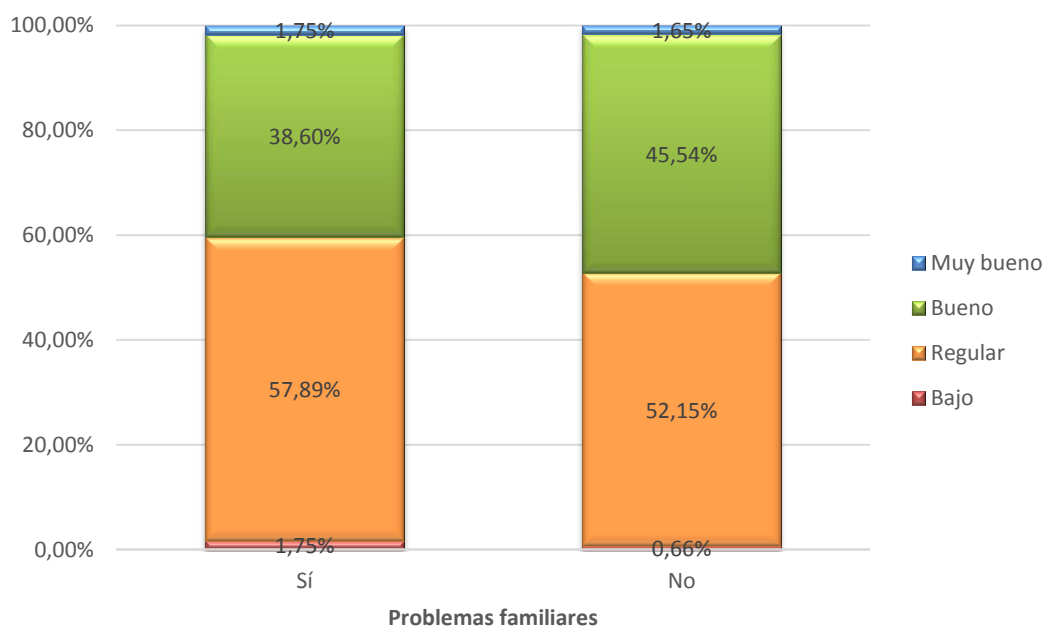
Elaboración: Fuente Propia

En la **Tabla y Gráfico 12** se observa en la relación entre rendimiento académico y problemas familiares en los estudiantes que el rendimiento académico fue bueno si el estudiante no tenía problemas familiares (45.54%) con buen rendimiento, comparado con 38-60% en los que sí tienen problemas); las diferencias no fueron significativas ($p > 0.05$; $\rho < 0.10$).

INFLUENCIA DEL USO DE JUEGOS VIRTUALES EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO, Y SU RELACIÓN CON LOS FACTORES SOCIODEMOGRÁFICOS EN ESTUDIANTES DE CUARTO Y QUINTO DE SECUNDARIA DE LA IE INDEPENDENCIA AMERICANA, AREQUIPA 2016

Gráfico 12

Relación entre rendimiento académico y problemas familiares en los estudiantes



**INFLUENCIA DEL USO DE JUEGOS VIRTUALES EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO, Y SU RELACIÓN CON LOS FACTORES SOCIODEMOGRÁFICOS
EN ESTUDIANTES DE CUARTO Y QUINTO DE SECUNDARIA DE LA IE INDEPENDENCIA AMERICANA, AREQUIPA 2016**

Factores del juego relacionados al rendimiento académico

Tabla 13

Relación entre rendimiento académico y frecuencia de juego en los estudiantes

Frecuencia	Total	Bajo		Regular		Bueno		Muy bueno	
		N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Diario	45	0	0.00%	22	48.89%	23	51.11%	0	0.00%
Interdiario	82	2	2.44%	39	47.56%	40	48.78%	1	1.22%
Semanal	89	0	0.00%	57	64.04%	31	34.83%	1	1.12%
Poco o nada	144	1	0.69%	73	50.69%	66	45.83%	4	2.78%
Total	360	3	0.83%	191	53.06%	160	44.44%	6	1.67%

Chi² = 11.26 G. libertad = 9 p = 0.29
Spearman ρ = 0.0006 n = 360 p = 0.50

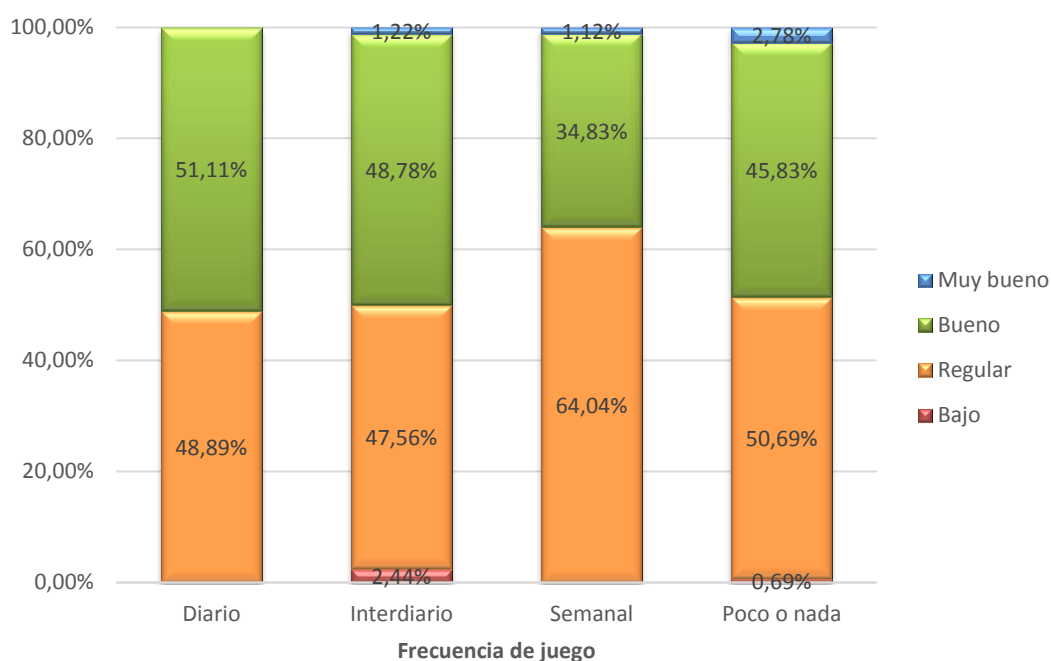
Fuente: Elaboración Propia

En la **Tabla y Gráfico 13** se muestran la relación de la frecuencia del juego con el rendimiento académico, la influencia de la frecuencia de juego; el rendimiento fue bueno en 51.11% de los que juegan a diario, en 48.78% de los que juegan interdiario, en 34.83% de los que juegan en forma semanal, y en 45.8435 de los que juegan poco o nada; las diferencias no fueron significativas ($p > 0.05$), y no hubo relación entre las variables ($\rho = 0$).

INFLUENCIA DEL USO DE JUEGOS VIRTUALES EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO, Y SU RELACIÓN CON LOS FACTORES SOCIODEMOGRÁFICOS EN ESTUDIANTES DE CUARTO Y QUINTO DE SECUNDARIA DE LA IE INDEPENDENCIA AMERICANA, AREQUIPA 2016

Gráfico 13

Relación entre rendimiento académico y frecuencia de juego en los estudiantes



CAPÍTULO III.

DISCUSIÓN Y COMENTARIOS

El presente estudio se realizó para conocer la influencia del uso de juegos virtuales en el rendimiento académico, y su relación con los factores sociodemográficos en estudiantes de cuarto y quinto de secundaria Institución Educativa Independencia Americana, Arequipa 2016. Se realizó la presente investigación debido a que el presente estudio es inédito, nace de la preocupación por la salud biológico-mental de los adolescentes en etapa educativa, la adicción a los juegos virtuales es un tema que, a pesar de los años de investigación, tiene mucho por explorar para hallar vinculaciones con variables de contexto personal, familiar y social, por lo cual gracias al estudio, conclusiones y sugerencias, los directivos de la Institución Educativa Independencia Americana podrán implementar programas de mejoramiento para superar la ludopatía y sus efectos secundarios. Por tanto el estudio beneficiará directamente a los estudiantes de cuarto y quinto de secundaria y a su entorno familiar porque mejorará el comportamiento y el rendimiento académico.

Para tal fin se aplicó un instrumento de uso de juegos virtuales y de factores sociodemográficos, y se recabaron datos acerca del rendimiento académico a una muestra representativa de 360 estudiantes del 3er semestre del 4to y 5to años de secundaria de la IE Independencia Americana que cumplieron criterios de selección. Se muestran resultados

mediante estadística descriptiva y se comparan variables con prueba chi cuadrado y se asocian mediante coeficiente de correlación de Spearman.

Entre las **características sociodemográficas** de los estudiantes de 4to y 5to de secundaria, la **Tabla y Gráfico 1** observamos la edad de los estudiantes donde son un total de 360 alumnos; el 45% de alumnos tuvieron 16 años, ellos son 162 alumnos; luego de estos están con 34.44% los de 15 años de los cuales son un total de 124 alumnos y 17.50% de 17 años en un promedio de 63 alumnos. Hace énfasis la edad promedio en los 15 años como grupo representativo, seguido por los alumnos de 16 años. Era previsible encontrar una población de esta edad debido a que es la edad promedio que se encuentran los alumnos en el 4to año de Secundaria, por tal motivo el grupo etéreo de menor porcentaje fue de mayores de 17 años (1.67%) correspondientes al 5to de Secundaria porque se encontraban ausentes debido a su viaje de promoción.

A nivel Nacional se realizaron estudios en poblaciones de edades similares como el elaborado por Cornejo Pinto y Cruz Aguilar, donde se encuestó a similar grupo etéreo entre 13 y 18 años encontrándose el porcentaje más elevado del 59.5% correspondiente a la edades de 15 y 16 años, lo cual coincide con mi investigación y siendo está una razón por la que considero se debe priorizar este grupo etéreo de adolescentes pues es de mayor riesgo y se presenta con mayor frecuencia en varones. (34, 8)

En la **Tabla y Gráfico 2** se aprecia que el 56.67% de un total de 204 estudiantes estaban en cuarto de secundaria y 43.33% de un total de 156

estudiantes en quinto año de secundaria. Se observa que la mayoría de los encuestados fueron estudiante del cuarto año de secundaria.

A nivel Nacional se realizó un estudio en la Institución Educativa Francisco mostajo, en la Universidad Católica de Santa Maria el año 2008, en los grados correspondientes de tercero de secundaria encontrándose un 42.4% (134 estudiantes) de alumnado, cuarto de secundaria con un 30.4% (96 estudiantes) y quinto de secundaria con un 27.2% (86 estudiantes), lo que no se relaciona con mi estudio observando que la mayor cantidad de alumnos son provenientes del cuarto año de secundaria, seguido por los de quinto año (34,35)

En cuanto a la comunicación familiar, la **Tabla y Gráfico 3**, se aprecia según los resultados que un 60%; equivalente a 216 estudiantes; lo que corresponden a una comunicación familiar regular, por otra parte se observa que el 3.33%; equivalente a 12 estudiantes; lo que corresponden a una comunicación familiar mala. Cabe resalta que un 36.67%, muestra una comunicación familiar mala. En contraste con el estudio de investigación realizado por Cornejo y Cruz se observa que no hay concordancia con mi estudio de investigación ya que indican que los estudiantes que usan los juegos virtuales muestran una buena comunicación familiar con un 50.6% y una regular comunicación en un 41.8%; existe discrepancia en esta variable debido a que la población en estudio tiene diferente realidad social. Esto datos concuerdan con el estudio realizado por Benavente Arrayan en donde se observa que el 68% de alumnos tienen buena comunicación familiar mientras que el 18% nula comunicacion, concluyendo que una alteración

que involucra en su génesis patrones de familia y entornos sociales inadecuados y esto se debe a la ausencia y el poco tiempo que los padres pasan con sus hijos y lo poco o casi nada de supervisión de los padres en los videojuegos debido a los estilos de vida y la modernización de la cultura en cuanto a la tecnología.

En cuanto a las características disfuncionales, la referencia de problemas por parte del estudiante, el 29.17% manifiesta tener problemas familiares (**Tabla y Gráfico 4**), 15.83% tiene problemas académicos escolares (**Tabla y Gráfico 5**), Estos resultados difieren con el estudio realizado por Huanca Rojas en Puno donde se encontró que 52.5% presento problemas personales y un 43.8% problemas familiares, pero concuerda con el estudio realizado por Tipantuña Caiza donde menciona que un 44.37% presentaba problemas familiares mientras que un 9.9% presento problemas académicos. Esto puede ser debido a que algunos de los motivos por los que los estudiantes participan en los juegos virtuales, son la falta de calor fraternal, mala relación entre padres e hijos y la ausencia de los padres. Esto se debe a que existe mucha incomprensión por parte de los agentes de la familia, con el trato a los adolescentes, ya que es una etapa muy delicada en que se desarrolla.(35)

En relación a las **características del juego virtual** entre los estudiantes encuestados, la **Tabla y Gráfico 6** muestran la frecuencia referida de juego; un 12.50% juega a diario, 22.78% lo hace interdiario, 24.72% semanalmente y 40% refiere jugar poco o nada; es decir, el 60% de

estudiantes tiene una frecuencia importante de juegos virtuales. Esto no concuerda con el estudio realizado por Tipantuña Caiza en Ecuador donde se encontró resultados muy divergentes a los que encontramos en el presente trabajo ya que la frecuencia de uso forma diaria fue de un 43.8% confirmando así que esta falta de asociación se debe a la generalización de los videojuegos dentro del actual espacio del entretenimiento juvenil, resultado esperanzador porque indica cierto grado de control por los alumnos. Ya que al no haberlo puede verse afectado el rendimiento escolar no solo por la frecuencia semanal de uso sino también del tiempo que uno emplea en la nueva tecnología.

En cuanto a las **características del rendimiento académico**, El rendimiento resultó bajo en 0.83%, regular en 53.06%, y bueno en 44.44% y muy bueno en 1.67% de casos, como se aprecia en la **Tabla y Gráfico 7**. De lo que deducimos que más de la mitad de la población del estudio (53.06%) tiene un regular rendimiento académico ya que el rendimiento se trasluce en el aspecto cognoscitivo y en el proceso de enseñanza y aprendizaje de cada uno de los estudiantes lo que es también preocupante ya que al ya estar en 3er semestre del año presentan notas en un promedio regular que puede desembocar en calificaciones bajas o desaprobación del año de estudio. En un estudio de Arequipa realizado por Cornejo Pinto y Cruz Aguilar se encontró resultados convergentes, a los del presente estudio, con un rendimiento escolar regular del 75.6 % señalando que la causa de un rendimiento satisfactorio es el apoyo y seguridad emocional que se brinda a los estudiantes por medio de los padres (comunicación seguridad) (34)

Se muestra a continuación la **relación entre los factores sociodemográficos y el rendimiento académico**; en cuanto a la edad (**Tabla y Gráfico 08**), el rendimiento se hace regular y disminuye el buen rendimiento con mayor frecuencia conforme avanza la edad, pasando el rendimiento bueno de 40% a los 14 años, 46.77% a los 15 años, 49,38% a los 16 años, y disminuye a 30.16% a los 17 años y a 20% a los 18 años; no obstante, las diferencias no fueron significativas ($p > 0.05$), siendo la correlación inversa y muy baja ($\rho < 0.10$).

Se realizó la relación entre el rendimiento académico y la edad, hallándose una relación inversa, las relación no fueron significativas existiendo una disminución del Rendimiento Académico Regular conforme aumentaba la edad, existiendo una tendencia de presentar un RA bueno a los 16 años (49.38%). Es decir que el entorno escolar se traduce en que los más grandes (4to y 5to de secundaria) por lo general identifican mejor qué es lo importante a la hora de aprender y estudiar, se concentran mejor y controlan más su nerviosismo a la hora de resolver un examen; lo que se traduce en mejores calificaciones. En todos esos rubros se tendrá una relación negativa en los estudiantes que obtuvieron calificaciones debajo del promedio ya que se puede deber a un bajo nivel socio familiar problemas disfuncionales. (39)

Encontrándose un estudio realizado por Benavente Arrayan realizado en Arequipa donde se concuerda con la relación encontrada en los estudiantes

estudiantes con edad de 17 años son más activos en comparación con los que tienen mayor de 19 años en cuanto al rendimiento académico en un 60%. Esta falta de asociación puede deberse a que actualmente los adolescente corren riesgos y ponen entusiasmo en sus estudios ya que al no haber factores pueden llegar a rendir favorablemente con sus estudios teniendo mayor probabilidad de ingresar a la educación superior. (39)

La **Tabla y Gráfico 09** muestran la relación entre el año de estudios y el rendimiento académico; en ambos años el rendimiento es muy similar, con predominio del rendimiento, por lo que no existe asociación entre ambas variables. Así al establecer la correlación entre el rendimiento académico y el año de estudio se pudo rechazar la hipótesis planteada ya que no existe una relación significativa entre ambas variables. No se encontraron estudios donde esta variable se correlacione con el grado de estudio pero a pesar de ello los estudiantes de 4to y 5to de Secundaria se encuentran dentro de un Rendimiento Académico regular pero aun así se necesita lograr cambios cualitativos en el proceso enseñanza aprendizaje para mejora en la evaluación del rendimiento académico además de conceptualizar llegando al desarrollo de la capacidad cognitiva del alumno, su motivación hacia el aprendizaje. (21) (27)

La relación del rendimiento con la comunicación familiar se muestra en la **Tabla y Gráfico 10**, las diferencias no resultaron significativas ($p > 0.05$) y no hubo relación entre variables ($\rho < 0.10$). Ya que no existe asociación estadísticamente significativa. Sin embargo se observa que de un total de alumnos con regular, (45.45%) tiene una buena comunicación con sus

padres, frente al 1.39% de alumnos con deficiente rendimiento académico, en donde el dialogo es mínimo. De lo que se deduce que casi en la totalidad de la población estudiada (98.61%) se comunican continuamente con su familia, no habiendo comunicación en un mínimo porcentaje (1.39%). Hay que recordar que un factor determinante entre padre e hijos es la comunicación para el desarrollo del aprendizaje y desarrollo de la personalidad. En el estudio realizado por Cornejo Pinto y Cruz Aguilar en Arequipa coincide con la investigación del presente estudio, el cual no se encontró asociación significativa, encontrándose un 38% tiene un dialogo continuo con los padres frente a un 0.6% de los alumnos con déficit rendimiento escolar. Por lo que es necesario y fundamental el apoyo de los padres a los hijos lo cual está determinado por la confianza que hay entre ellos para desarrollar la personalidad agudizando las capacidades y habilidades del hijo (a), todo en torno a la confianza familiar. . Ello podría justificar el no haber relación entre ambas variables es por la falta de cohesión emocional, que pueden ser indicadoras de una mala relación parentofilial caracterizada por una adecuada supervisión del comportamiento de sus hijos (34)(22)

En la **Tabla y Gráfico 12** se muestra la relación entre el rendimiento académico y los problemas académicos; se encontró que el rendimiento fue mejor si el estudiante no tenía problemas académicos (54.90%) las diferencias fueron significativas ($p < 0.05$), con una relación directa de

regular intensidad ($\rho > 0.30$). Podemos observar que si hay relación significativa, hay relación entre las variables cuando hay problemas académicos el rendimiento académico es regular en 78% y Rendimiento académico bueno en 19%, cuando no hay problemas académicos el RA es bueno 54% y regular en 42%, la diferencia es significativa. El presentar problemas académicos repercute en el desarrollo cognitivo del estudiante presentando un bajo rendimiento escolar. Esta relación no se encontró con los problemas familiares ($p > 0.05$; $\rho < 0.10$; **Tabla y Gráfico 12.** (19) (9)

Finalmente, en cuanto a la **relación del rendimiento académico con el juego virtual**, la **Tabla y Gráfico 13** muestran la influencia de la frecuencia de juego; el rendimiento fue bueno en 51.11% de los que juegan a diario, en 48.78% de los que juegan interdiario, en 34.83% de los que juegan en forma semanal, y en 45.8435% de los que juegan poco o nada; Se hicieron las relaciones entre el rendimiento académico y frecuencia de juego en los estudiantes no encontrándose asociación, por lo que se halló que los que juegan mas es decir diariamente tienden a tener un mejor rendimiento académico pero no es significativo es un hallazgo no siendo significativo. Mientras que en algunos otros estudios encontramos resultados divergentes en las cuales existe correlación significativa como en el estudio realizado en Arequipa por Cornejo Pinto y Cruz Aguilar en cual concluye que la cuarta parte de la población del estudio (35.4%) frecuentan los juegos virtuales de una a dos veces por semana y en un porcentaje acumulado (30.3%) acuden a los juegos más de tres veces por semana. Esta diferencia se debe a que ahora con la nuevas tecnologías muchos sostienen que los videojuegos

capacitan a los estudiantes para resolver problemas técnicos, estimulan la habilidad neurocinética, el reflejo visual u la capacidad de enfocarse más en sus estudios obteniendo así una mejor rendimiento académico (34)(7)





CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

- Primera.** El 60% de estudiantes de cuarto y quinto de secundaria de la Institución Educativa Independencia Americana usa juegos virtuales.
- Segunda.** El rendimiento académico fue bajo en 0.83%, regular en 53.06%, y bueno en 44.44% y muy bueno en 1.67% de estudiantes de cuarto y quinto de secundaria de la Institución Educativa Independencia Americana.
- Tercera.-** Los estudiantes de cuarto y quinto de secundaria de la Institución Educativa Independencia Americana tienen predominantemente 16 años, la mayoría tiene regular relación con la familia y sus padres; la mayoría convive con sus padres y no refieren problemas académicos, familiares o interpersonales.
- Cuarta.-** No existe una influencia significativa del uso de juegos virtuales en el nivel de rendimiento académico de los estudiantes de cuarto y quinto de secundaria de la Institución Educativa Independencia Americana.
- Quinta.-** Existe una relación significativa entre la presencia de problemas académicos con un menor rendimiento académico de los

estudiantes de cuarto y quinto de la Institución Educativa
Independencia Americana, Arequipa.



RECOMENDACIONES

Primera.- Se recomienda a los padres de familia de los alumnos que hacen uso de los videojuegos que haya mayor supervisión, se restablezcan medidas de control y solicitando al servicio de psicología de la institución Independencia Americana hacer charlas comunitarias acerca del uso de los videojuegos

Segunda.- Se recomienda desarrollar talleres de concientización del rendimiento académico y colaborar con los espacios propiciados por el Ministerio de Educación para que los alumnos eleven su Rendimiento Académico en las áreas más significativas

Tercera.- A la UGEL se recomienda hacer estudios similares en otras instituciones educativas para tener una idea más global del problema del uso de los videojuegos en el rendimiento académico.

Cuarta.- 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.

Quinta.- Debido al 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.

Sexta- 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.

Séptima.- 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.

BIBLIOGRAFÍA

1. Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P.. Metodología de la investigación. México: McGraw-Hill. 2014.
2. Robert, Cristina & Botella, Cristina. Trastornos de control de impulsos: el juego patológico. México
3. Real Academia de la Lengua Española. Diccionarios de la Real Academia de la Lengua Española. Edición XXII. 24/11/2005. Obtenido de <http://www.rae.es/>
4. American Psychiatric Association DSM-IV. Manual y diagnóstico de los trastornos mentales. Barcelona: Masson S.A. 1994-1995.
5. World Health Organization. International classification of diseases. Tenth revisión. Geneva-Switzerland: WHO, 1992.
6. Bisso-Andrade, Aland. Ludopatía. Rev. Soc. Peru Med. Interna. 2007. Vol. 20(2). 63-67.
7. García, José Antonio. El trastorno obsesivo compulsivo. 02/12/2013. Recuperado en http://www.psicoterapeutas.com/trastornos/obsesivo_compulsivo/
8. Belloch, Amparo; Sandín, Bonifacio & Ramos, Francisco. Manual de psicopatología. Vol. 1. Madrid: McGraw-Hill. 2008.
9. Anderson, G. & Brown, R.. Real and laboratory gambling, Sensation seeking and arousal. British journal of psychology. N° 75. 1984. 401-410.
10. Instituto Nacional de Estadística e Informática (2009). Nivel económico en el Perú. Recuperado de: www.inei.gob.pe

11. Vallejos, Miguel & Capa, Walter. Video juegos: adicción y factores predictores. Lima: Universidad Nacional Federico Villarreal. Revista de Psicología. 2010, 18 (1), 103-110.
12. Vacca, C. Los padres, los hijos y la pareja del adicto. Lima: Opción. 1998.
13. Gaspar Prado C. Efectos del programa PRM en la inteligencia emocional en un grupo de estudiantes dentro del marco prospectivo de universidad saludable. Universidad Mayor de San Marcos, Lima-Peru 2015
14. Rivas Carabajo D., Andrade Padilla M. Consumo de Videojuegos en adolescentes de educación general básica. Universidad de Cuenca, Ecuador 2015
15. Morales, Arteaga Brenda. Lo bueno y lo malo de los videojuegos. Bogotá: Plenilunia. 2009. Fecha de recuperación lunes 09 de Junio 2014
16. Cegarra, Hellery; Vincenzo, Sibili et al.. Estudiar el problema de la adicción a los videojuegos en los adolescentes en el estado de Miranda, durante los años 2010 y 2012. Carrizal-Venezuela: U.E. Enrique María Dubuc. 2012.
17. Casado, Carolina & y cols.. Guía práctica para madres y padres: uso y abuso de niños, niñas y adolescentes. Málaga: Amalajer. 2006.
18. Universidad de Barcelona. Historia de los videojuegos. Madrid: Universidad de Barcelona. 2009. Modificar poner autor

19. Elforo.com. La cibernética adictiva. 06/11/2007 recuperado en:
<http://www.elforo.com/showthread.php?t=4970>
20. Pérez del Río F., Martín Martín I. Nuevas adicciones: ¿adicciones nuevas? Editorial Intermedio Ediciones. Impreso en España. 2007
21. Vega, S. Rendimiento Académico en Educación Secundaria. Madrid: Passim. 2005.
22. Miguel Andrade G. Rendimiento Académico y Variables modificables en alumnos de 2do Medio de Liceos Municipales de la Comuna de Santiago. Santiago de Chile: Pontificia Universidad Católica de Chile. 2004.
23. Presidencia de la República (Perú). Ley general de la educación (art. 9). Lima: El Peruano.
24. Ministerio de Educación del Perú. Diseño curricular nacional de educación básica regular. Lima: Ministerio de educación. 2016.
25. Ministerio de Educación del Perú. Diseño curricular nacional de educación básica regular (2da edic.). Lima: Ministerio de educación. 2008.
26. Chávez, A. Bienestar psicológico y su influencia en el rendimiento académico de estudiantes del nivel medio superior (02 de julio de 2006). Obtenido de Universidad de Colima-Colombia: Chávez Uribe, Alfonso. Bienestar psicológico y su influencia en el rendimiento académico de estudiantes. 2008. Recuperado en:
http://digeset.ucol.mx/tesis_posgrado/Pdf/ALFONSO_CHAVEZ_URIB E.pdf

- 27.** Aliaga Tovar J., Ponce Díaz C. Variables psicológicas relacionadas con el rendimiento académico en matemática y estadística en alumnos del primer y segundo año de la facultad de psicología de la UNMSM., Universidad Mayor de San Marcos, 2011
- 28.** Sanz de Acedo, M.. Motivación y emoción. Bilbao: Desclée de Brouwer. 2007.
- 29.** CAMPO ARIAS A., GONZÁLEZRUEDA J. Percepción de rendimiento académico y síntomas depresivos en estudiantes de media vocacional de Bucaramanga, Colombia. Universidad Autónoma de Bucaramanga, Bucaramanga, Colombia. Arch Pediatr Urug 2005; 76(1): 21-26. Fecha aprobado: 14 de abril de 2005
- 30.** Jadue, J.. Factores psicológicos que predisponen al bajo rendimiento, al fracaso y deserción escolar. Estudios pedagógicos, 2010, nº 28, 193-204.
- 31.** Carlos Aceros J., Angarita S. Correlación entre depresión y rendimiento académico en las estudiantes de quinto grado de primaria del colegio la santísima trinidad. Universidad Autónoma de Bucaramanga, 2005
- 32.** Weissmann, P.. Adolescencia. Obtenido de Revista Iberoamericana de psicología. 22/06/2011. Recuperado en: <http://www.rieoei.org/deloslectores/898weissmann.PDF>
- 33.** Papalia, D., Wendkos, S., & Duskin, R.. Desarrollo humano. México: McGraw-Hill Interamericana. 2005.

- 34.** Cornejo Pinto, Y. & Cruz Aguilar, L.. Influencia de los juegos virtuales en el rendimiento escolar de los alumnos de tercero, cuarto y quinto año de secundaria de la Institución Educativa Francisco Mostajo, Tiabaya-Arequipa 2007. Universidad Católica de Santa María. Arequipa. 2007.
- 35.** Huanca Rojas, Félix. Influencia de los juegos de internet en el comportamiento de los adolescentes de la ciudad de Puno – 2010. Puno: Universidad Nacional del Altiplano. 2010.
- 36.** Matalinares, M; Arenas, C.; Díaz, G. & cols.. Adicción a la internet y agresividad en estudiantes de secundaria del Perú. Lima: Universidad Nacional Mayor de San Marcos. 2013.
- 37.** TipantuñaCaiza, Karina Marlene. Adicción a internet y sus consecuencias en adolescentes en la ciudad de Quito en el año 2013. Quito: Universidad Católica del Ecuador. 2013.
- 38.** León Jariego, Rodrigo & López, López, María José. Los adolescentes y el video juego en España. Huelva: Universidad de Huelva. 2015.
- 39.** Benavente Arrayan J. Juego patológico y factores relacionados en estudiantes del centro preuniversitario de la Universidad Católica de Santa María, Arequipa 2015. Universidad Católica de Santa María. 2015



Anexo 1: Ficha de recolección de datos

ENCUESTA REALIZADA PARA LOS ESTUDIANTES DE CUARTO Y QUINTO DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INDEPENDENCIA AMERICANA, AREQUIPA 2016:

Responde cuál de las acepciones describe mejor tu situación personal en cada uno de los ítems que se presenta en seguida:

DATOS GENERALES DE LA POBLACIÓN DE ESTUDIO:

- Nombre:
 - Edad:
 - Grado de estudios:
- 1. ¿Con que frecuencia juegas con los juegos de Internet?**
 - a) Diario.
 - b) Interdiario.
 - c) Semanal.
 - d) Poco o nada

 - 2. ¿Cuál es el tiempo que utilizas en los juegos de internet en una semana?**
 - a) 4 horas o más.
 - b) 2 a 3 horas.
 - c) Menos de 1 hora.
 - d) No o casi nada

 - 3. ¿A qué lugares acudes cuando asistes a los juegos de Internet?**
 - a) En la casa.
 - b) En casa de otro.
 - c) En la cabina de internet cerca de la Institución Educativa Independencia Americana
 - d) En ningún lugar

 - 4. ¿Qué tema de juego de tu preferencia?**
 - a) Deportes.
 - b) Acción.
 - c) Lucha o peleas.
 - d) Aventura.
 - e) Ninguno

5. ¿Cómo es la comunicación en tu familia?

- a) Bastante comunicación.
- b) Regular comunicación.
- c) No hay comunicación.

6. ¿Con que personas convives en el hogar?

- a) Con papá y mamá.
- b) Con uno de los padres.
- c) Con otros familiares.

7. ¿En la Institución Educativa Independencia Americana presentas problemas académicos?

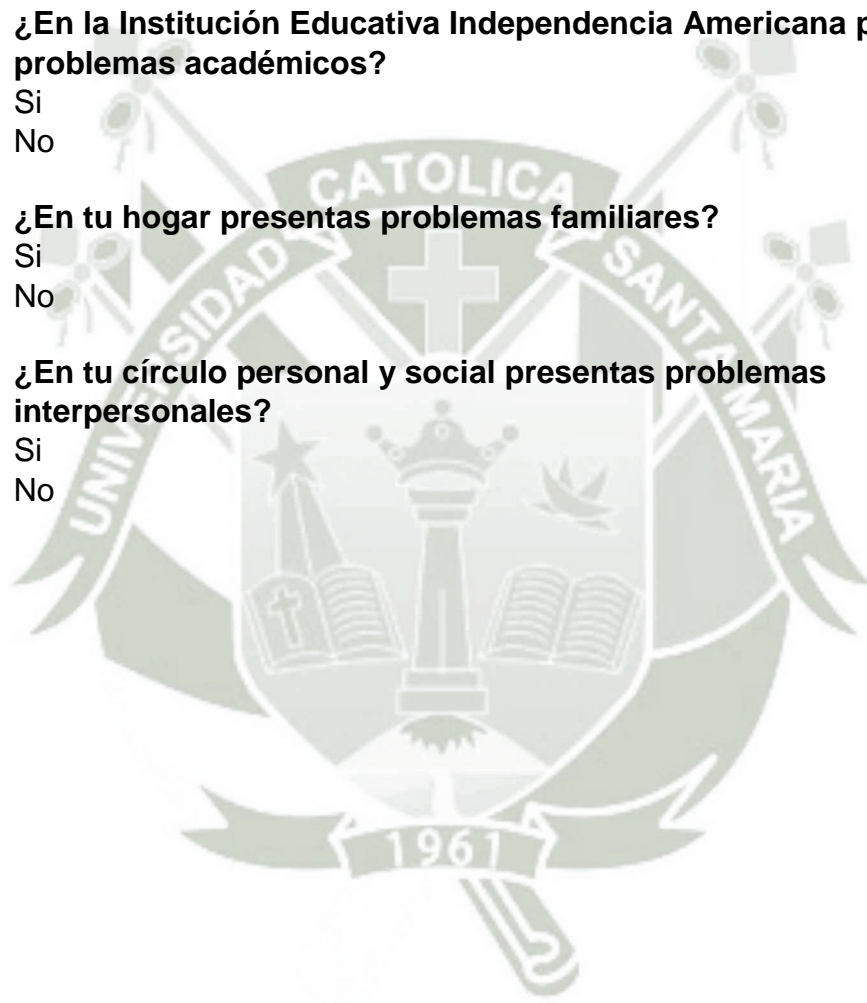
- a) Si
- b) No

8. ¿En tu hogar presentas problemas familiares?

- a) Si
- b) No

9. ¿En tu círculo personal y social presentas problemas interpersonales?

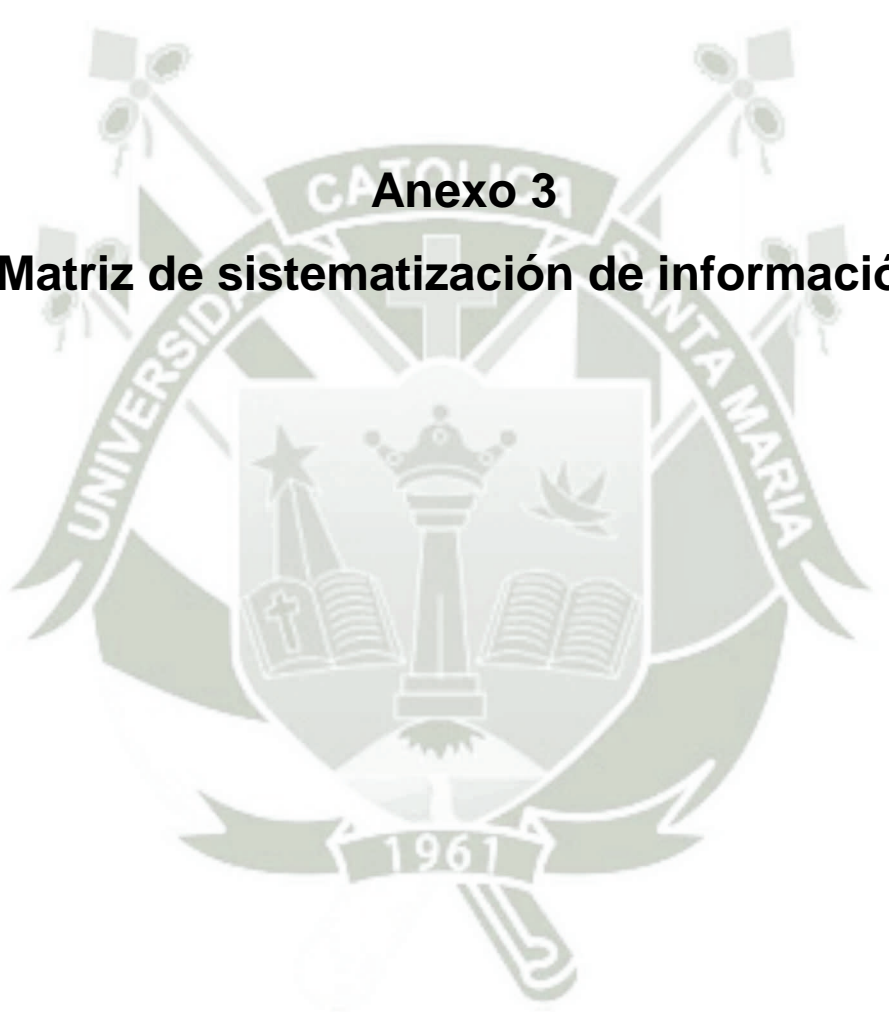
- a) Si
- b) No



Anexo 2

FICHA DE EVALUACION DEL RENDIMIENTO ACADEMICO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INDEPENDENCIA AMERICANA 2016

NOMBRE Y APELLIDO	EDAD	GRADO	AREAS						ÁREAS DESAPROBADAS			SITUACIÓN FINAL
			MATEMATICA	COMUNICACION	INGLES	HISTORIA GEOGRAFÍA ECONOMIA	FORMACIÓN CIUDADANA Y CIVICA	CIENCIA TECNOLOGIA Y AMBIENTE	0	1	+1	



Anexo 3
Matriz de sistematización de información

Matriz de sistematización de información

id	EDAD	GRADO	SECCION	P1	P2	P3	P4	P5	MAT	COM	HGE	FCC	ING	CTA	PROM GNRAL	Rendimiento
11	16	4	A	4	2	1	1	2	10	7	9	8	15	7	10	Bajo
193	17	4	F	2	1	3	3	2	11	7	12	9	13	10	10	Bajo
294	16	5	E	2	1	2	2	2	10	9	10	11	16	6	10	Bajo
10	16	4	A	1	1	1	2	2	10	9	10	9	18	8	11	Regular
22	16	4	A	4	4	2	3	2	10	10	9	11	17	9	11	Regular
37	15	4	B	2	1	1	3	2	10	8	10	12	16	9	11	Regular
43	15	4	B	1	2	3	3	3	9	11	9	9	16	10	11	Regular
45	15	4	B	4	4	1	1	1	11	7	8	9	15	10	11	Regular
46	16	4	B	4	4	2	4	2	10	9	10	8	16	10	11	Regular
48	15	4	B	1	2	1	3	2	9	10	14	9	15	10	11	Regular
49	15	4	B	3	2	1	3	2	10	9	9	11	15	10	11	Regular
60	15	4	C	1	1	1	4	2	10	6	13	10	17	9	11	Regular
75	17	4	C	4	4	4	4	2	9	11	15	11	13	9	11	Regular
81	15	4	D	4	2	1	1	2	9	9	10	13	16	10	11	Regular
90	15	4	D	2	2	1	4	2	11	10	11	11	16	12	11	Regular
106	17	4	E	4	4	1	2	1	10	8	10	12	16	9	11	Regular
114	16	4	E	4	2	1	4	2	10	10	11	15	16	8	11	Regular
135	17	4	F	4	4	4	5	2	11	9	12	11	10	8	11	Regular
139	16	4	F	2	1	1	2	2	10	9	12	14	15	9	11	Regular
144	16	4	F	4	2	1	1	2	11	9	11	11	13	10	11	Regular
150	15	4	F	2	2	2	4	1	14	10	11	13	15	12	11	Regular
156	16	4	G	3	1	2	2	2	11	9	8	15	14	10	11	Regular
173	16	4	G	4	1	2	2	2	9	10	12	14	14	9	11	Regular
183	16	4	F	4	4	1	2	1	11	7	9	13	13	12	11	Regular
197	16	4	F	1	1	3	1	3	11	9	12	14	14	11	11	Regular
228	15	5	B	4	3	2	3	2	12	9	11	13	17	10	11	Regular
236	17	5	B	4	2	3	4	2	12	8	11	12	17	7	11	Regular
238	17	5	B	3	2	3	4	3	15	8	10	12	17	10	11	Regular
249	16	5	B	2	3	1	4	2	12	11	12	14	16	7	11	Regular
267	17	5	C	1	3	1	5	3	11	10	10	12	15	10	11	Regular
293	17	5	D	3	2	3	4	2	10	11	11	14	17	8	11	Regular
299	16	5	E	3	2	3	2	2	10	8	12	11	16	10	11	Regular
307	17	5	E	4	3	3	4	3	10	10	11	13	17	9	11	Regular
314	17	5	E	2	1	1	4	1	10	9	11	14	17	6	11	Regular
326	17	5	F	4	4	3	1	2	10	8	11	10	15	8	11	Regular
328	16	5	F	4	4	1	2	1	11	8	14	10	15	4	11	Regular
351	16	5	G	3	2	1	2	2	12	10	10	13	15	12	11	Regular
1	16	4	A	4	4	1	4	2	11	11	15	11	17	10	12	Regular
7	15	4	A	4	4	1	3	1	10	12	14	11	16	9	12	Regular
9	16	4	A	3	3	1	1	2	11	12	12	9	17	9	12	Regular
27	15	4	A	3	2	1	4	2	10	11	12	9	16	11	12	Regular
28	16	4	B	2	2	1	2	2	11	9	11	11	17	11	12	Regular
30	16	4	B	2	3	1	3	2	12	14	11	9	17	11	12	Regular
32	16	4	B	2	1	1	2	1	13	9	10	9	17	9	12	Regular
33	15	4	B	1	1	1	4	2	10	12	10	11	17	10	12	Regular
42	15	4	B	1	1	1	2	2	11	11	9	13	17	10	12	Regular
47	15	4	B	2	1	1	2	2	10	9	11	13	17	10	12	Regular
51	15	4	C	1	2	1	2	2	7	11	10	11	17	8	12	Regular
55	16	4	C	3	2	1	1	2	10	11	12	10	15	9	12	Regular
56	15	4	C	4	2	1	4	2	11	12	12	13	17	9	12	Regular
66	15	4	C	3	2	1	2	1	11	10	11	11	15	10	12	Regular
70	15	4	C	1	1	1	2	1	10	12	14	9	19	11	12	Regular
76	16	4	D	2	2	1	1	1	11	10	10	12	17	8	12	Regular
80	17	4	D	4	2	2	2	1	14	11	10	14	13	11	12	Regular
82	16	4	D	4	2	1	1	2	11	10	13	10	15	11	12	Regular
86	16	4	D	1	1	1	3	2	11	11	10	12	16	11	12	Regular
87	15	4	D	4	4	4	4	2	9	11	11	11	17	10	12	Regular
92	17	4	D	4	2	1	2	2	12	11	13	11	16	11	12	Regular
93	15	4	D	3	2	1	3	1	11	12	10	13	15	10	12	Regular
98	16	4	E	2	2	3	3	1	11	9	10	12	18	12	12	Regular
101	14	4	E	1	1	1	3	2	11	11	11	14	16	11	12	Regular
103	14	4	E	2	3	3	3	2	10	12	11	13	16	11	12	Regular
104	16	4	E	3	3	3	4	2	10	11	12	16	18	12	12	Regular
117	16	4	E	2	2	3	2	2	10	10	10	16	15	8	12	Regular
122	15	4	E	2	2	1	2	1	10	10	10	14	16	11	12	Regular

id	EDAD	GRADO	SECCION	P1	P2	P3	P4	P5	MAT	COM	HGE	FCC	ING	CTA	PROM GNRAL	Rendimiento
131	18	4	F	4	2	1	2	2	11	9	11	12	14	12	12	Regular
136	16	4	F	3	2	2	4	2	9	9	13	14	10	12	12	Regular
142	15	4	F	1	1	2	2	1	14	12	11	14	15	10	12	Regular
145	15	4	F	3	1	1	3	2	12	12	8	13	14	10	12	Regular
151	15	4	F	2	2	1	1	1	11	11	12	13	14	12	12	Regular
153	15	4	F	1	1	1	3	1	12	11	15	15	14	13	12	Regular
160	16	4	G	4	2	3	2	1	11	11	15	13	15	11	12	Regular
162	15	4	G	4	3	1	4	2	11	9	10	11	14	9	12	Regular
169	15	4	G	4	3	1	2	1	11	11	13	12	14	10	12	Regular
175	15	4	G	4	3	1	4	2	10	11	13	11	15	10	12	Regular
177	16	4	G	3	2	4	3	2	11	11	12	13	15	11	12	Regular
185	16	4	F	4	3	1	2	2	13	11	11	13	14	12	12	Regular
187	15	4	F	2	1	3	3	1	14	11	11	14	14	11	12	Regular
189	15	4	F	2	1	3	1	2	13	8	13	14	14	12	12	Regular
195	15	4	F	4	3	1	1	1	12	14	10	14	14	12	12	Regular
205	17	5	A	1	1	1	2	2	14	9	9	9	16	11	12	Regular
206	17	5	A	4	4	1	4	2	12	5	13	11	16	10	12	Regular
207	17	5	A	3	3	1	2	1	12	8	12	11	17	6	12	Regular
209	17	5	A	1	1	1	2	2	12	8	11	12	16	7	12	Regular
210	16	5	A	4	3	1	4	2	14	8	11	10	16	14	12	Regular
213	16	5	A	1	2	1	3	1	14	9	12	11	16	6	12	Regular
220	16	5	A	3	2	1	2	3	14	9	11	11	16	11	12	Regular
235	16	5	B	2	2	1	4	2	13	9	11	10	17	6	12	Regular
246	17	5	B	4	4	1	4	2	13	8	10	11	17	10	12	Regular
251	16	5	C	4	4	3	2	1	14	11	12	12	16	12	12	Regular
263	16	5	C	4	3	1	1	1	14	10	10	12	16	9	12	Regular
265	17	5	C	4	4	3	1	2	13	10	11	10	15	10	12	Regular
271	16	5	D	3	2	1	1	1	10	12	11	13	17	11	12	Regular
272	16	5	D	3	2	3	3	2	11	12	11	13	15	11	12	Regular
276	16	5	D	3	2	1	4	2	11	14	13	15	15	11	12	Regular
278	16	5	D	2	1	3	3	2	10	10	10	14	16	10	12	Regular
286	17	5	D	3	2	2	3	1	11	10	10	16	15	9	12	Regular
291	17	5	D	4	3	1	1	2	10	10	11	15	16	11	12	Regular
300	16	5	E	4	2	1	2	1	11	10	13	10	17	8	12	Regular
305	16	5	E	4	2	3	1	2	11	9	12	14	17	7	12	Regular
311	16	5	E	1	1	1	3	2	11	10	11	11	18	7	12	Regular
315	17	5	E	3	1	1	4	2	10	7	13	13	17	11	12	Regular
316	16	5	E	2	1	3	4	1	10	11	12	11	18	8	12	Regular
319	16	5	E	3	2	1	2	1	11	8	13	12	16	10	12	Regular
331	16	5	F	2	1	1	2	1	10	10	11	13	16	11	12	Regular
337	16	5	F	4	4	3	1	2	12	11	13	10	12	8	12	Regular
342	17	5	G	4	4	1	4	2	14	8	11	13	15	16	12	Regular
347	16	5	G	3	3	1	1	1	13	11	10	12	16	12	12	Regular
348	17	5	G	4	4	4	4	1	12	7	11	13	16	11	12	Regular
349	17	5	G	4	4	3	4	2	13	9	10	14	16	12	12	Regular
353	16	5	G	3	2	1	2	2	13	9	8	13	19	13	12	Regular
354	16	5	G	2	1	1	1	2	13	8	10	14	16	12	12	Regular
357	18	5	G	2	1	1	3	2	12	8	11	13	16	13	12	Regular
4	15	4	A	1	1	1	2	2	15	13	14	11	17	8	13	Regular
5	16	4	A	4	3	3	1	2	12	14	13	12	16	12	13	Regular
13	15	4	A	3	2	1	2	2	11	13	13	11	17	12	13	Regular
14	15	4	A	4	4	1	4	1	9	15	13	14	18	8	13	Regular
16	15	4	A	4	3	1	2	1	11	12	14	13	17	10	13	Regular
18	16	4	A	2	2	1	3	1	11	10	13	12	18	10	13	Regular
21	16	4	A	3	3	1	1	2	11	11	11	11	17	9	13	Regular
34	15	4	B	3	2	1	2	2	11	14	14	11	16	11	13	Regular
44	15	4	B	4	3	1	3	1	12	9	15	15	16	9	13	Regular
53	15	4	C	2	2	1	3	2	11	12	13	12	15	10	13	Regular
57	16	4	C	4	4	1	1	1	11	13	14	13	16	11	13	Regular
73	16	4	C	3	2	1	2	2	11	11	13	10	18	13	13	Regular
74	15	4	C	3	1	1	4	2	11	14	13	12	18	10	13	Regular
77	15	4	D	3	2	1	1	2	13	12	11	13	18	12	13	Regular
79	15	4	D	3	3	1	1	1	11	12	11	16	17	11	13	Regular
84	14	4	D	4	2	1	1	1	13	12	10	13	16	10	13	Regular
85	15	4	D	3	2	1	4	1	13	13	14	13	16	13	13	Regular
88	15	4	D	4	2	2	1	2	11	12	13	14	15	11	13	Regular
91	15	4	D	3	3	1	4	2	11	9	13	12	16	9	13	Regular
95	15	4	D	4	2	3	1	2	11	12	12	15	16	11	13	Regular

id	EDAD	GRADO	SECCION	P1	P2	P3	P4	P5	MAT	COM	HGE	FCC	ING	CTA	PROM GNRAL	Rendimiento
100	15	4	E	4	2	1	4	1	11	10	12	14	17	13	13	Regular
102	16	4	E	4	3	1	1	1	10	11	11	14	16	12	13	Regular
107	16	4	E	1	2	1	2	1	11	13	15	13	16	12	13	Regular
110	16	4	E	3	2	1	3	2	11	10	12	11	16	11	13	Regular
113	15	4	E	2	1	2	2	2	12	10	11	16	18	10	13	Regular
118	15	4	E	3	2	1	4	1	10	10	10	14	16	12	13	Regular
119	15	4	E	3	2	1	3	2	10	12	12	14	16	11	13	Regular
121	15	4	E	2	3	1	3	1	10	10	10	16	18	11	13	Regular
128	15	4	F	4	3	1	2	1	12	13	15	14	15	12	13	Regular
130	17	4	F	3	2	3	3	1	12	10	14	13	15	11	13	Regular
134	15	4	F	4	4	1	5	1	11	12	14	13	15	13	13	Regular
140	15	4	F	4	3	1	1	1	11	11	15	15	14	10	13	Regular
143	15	4	F	1	1	1	3	2	12	14	13	16	15	14	13	Regular
158	15	4	G	4	4	1	1	2	9	10	16	12	14	11	13	Regular
159	15	4	G	4	3	1	2	1	10	12	11	14	15	11	13	Regular
174	16	4	G	3	2	1	2	1	18	10	12	16	15	12	13	Regular
180	16	4	F	2	2	1	3	2	12	8	15	16	12	11	13	Regular
181	15	4	F	3	2	1	2	1	11	13	11	14	14	11	13	Regular
190	15	4	F	2	1	1	2	2	13	13	13	13	14	12	13	Regular
191	15	4	F	2	2	1	2	2	12	11	15	13	13	13	13	Regular
201	15	4	F	3	2	1	2	2	12	12	14	16	16	11	13	Regular
204	15	4	F	3	2	1	2	2	12	6	11	14	14	12	13	Regular
215	16	5	A	4	3	1	1	1	15	9	11	12	17	14	13	Regular
216	16	5	A	2	1	2	4	2	13	12	12	12	17	13	13	Regular
218	17	5	A	3	3	1	2	1	14	11	12	11	16	13	13	Regular
221	16	5	A	2	1	2	3	1	13	9	13	11	16	14	13	Regular
222	16	5	A	3	2	1	4	2	13	11	10	11	16	14	13	Regular
223	17	5	A	3	2	1	4	1	13	11	14	13	16	13	13	Regular
226	17	5	B	2	1	1	2	2	15	12	12	15	16	9	13	Regular
227	17	5	B	4	4	1	4	2	13	8	12	14	17	10	13	Regular
233	17	5	B	4	2	1	2	1	13	10	13	15	19	8	13	Regular
237	16	5	B	3	2	1	4	2	14	10	11	14	17	10	13	Regular
239	16	5	B	4	3	1	1	2	15	12	11	14	19	8	13	Regular
240	15	5	B	3	2	1	3	2	14	12	12	11	17	11	13	Regular
241	16	5	B	3	2	1	2	2	13	7	13	14	16	13	13	Regular
243	17	5	B	4	4	1	1	1	14	7	14	13	17	8	13	Regular
247	18	5	B	1	1	1	2	1	13	11	11	15	17	10	13	Regular
260	17	5	C	2	2	2	1	1	15	10	11	10	17	10	13	Regular
264	16	5	C	4	4	1	2	2	14	11	11	12	16	10	13	Regular
266	17	5	C	3	2	1	3	2	13	13	10	11	19	12	13	Regular
268	16	5	C	4	4	3	1	2	14	12	12	11	16	11	13	Regular
277	16	5	D	3	1	3	3	1	11	13	11	14	17	12	13	Regular
281	17	5	D	2	1	3	2	1	11	13	11	14	16	11	13	Regular
282	16	5	D	3	1	1	4	2	11	12	12	14	17	11	13	Regular
296	17	5	E	2	2	1	2	1	11	11	13	13	17	11	13	Regular
297	17	5	E	3	3	1	2	2	11	10	12	11	17	12	13	Regular
302	16	5	E	4	3	1	1	1	12	10	11	14	19	11	13	Regular
309	16	5	E	3	2	1	2	2	12	11	11	12	17	12	13	Regular
317	18	5	E	3	2	1	3	1	11	9	11	14	17	11	13	Regular
320	16	5	F	3	2	1	3	2	11	9	15	10	17	11	13	Regular
323	16	5	F	4	4	1	2	2	11	11	13	13	13	14	13	Regular
324	17	5	F	3	2	1	2	2	11	11	13	12	13	14	13	Regular
327	16	5	F	4	2	1	2	2	12	12	14	12	17	9	13	Regular
333	17	5	F	2	2	3	2	2	12	13	11	12	14	11	13	Regular
334	16	5	F	3	2	3	2	1	11	11	13	10	15	10	13	Regular
336	16	5	F	4	2	1	2	2	13	12	13	12	19	8	13	Regular
339	17	5	F	4	4	1	1	1	10	8	12	11	16	14	13	Regular
352	17	5	G	2	2	3	1	2	13	12	13	13	16	12	13	Regular
355	16	5	G	4	4	2	1	2	13	13	14	13	17	13	13	Regular
358	17	5	G	4	4	1	1	2	13	12	12	13	16	12	13	Regular
359	20	5	G	4	2	2	2	2	13	11	11	14	17	13	13	Regular
2	16	4	A	4	2	1	3	2	12	11	10	14	17	12	14	Bueno
8	16	4	A	4	2	3	1	2	11	14	16	12	17	11	14	Bueno
12	16	4	A	3	2	1	4	2	11	12	13	13	17	11	14	Bueno
25	15	4	A	3	2	1	2	2	15	12	14	14	18	11	14	Bueno
35	15	4	B	3	2	1	1	1	15	12	12	13	16	12	14	Bueno
41	15	4	B	1	1	1	4	2	13	12	11	10	17	13	14	Bueno
54	16	4	C	1	1	1	3	2	12	13	16	13	16	10	14	Bueno

id	EDAD	GRADO	SECCION	P1	P2	P3	P4	P5	MAT	COM	HGE	FCC	ING	CTA	PROM GNRAL	Rendimiento
62	15	4	C	2	3	1	4	2	11	15	15	13	18	12	14	Bueno
63	15	4	C	2	2	1	2	1	12	16	14	15	16	11	14	Bueno
68	16	4	C	4	3	1	1	1	12	12	13	12	17	11	14	Bueno
78	15	4	D	2	1	1	3	2	11	12	13	12	17	11	14	Bueno
89	17	4	D	4	4	1	1	1	13	12	16	14	17	12	14	Bueno
94	15	4	D	1	2	3	4	1	11	12	12	14	17	12	14	Bueno
108	15	4	E	1	3	1	4	2	13	14	10	16	16	13	14	Bueno
112	16	4	E	4	3	1	1	1	12	13	15	16	16	15	14	Bueno
125	16	4	E	1	1	1	2	2	12	14	11	16	16	12	14	Bueno
133	15	4	F	1	2	1	2	3	11	14	16	15	15	13	14	Bueno
137	15	4	F	1	2	2	2	2	12	13	16	17	15	11	14	Bueno
149	15	4	F	2	3	1	3	2	15	13	16	15	14	12	14	Bueno
154	16	4	F	2	1	1	2	2	12	14	14	17	15	14	14	Bueno
157	15	4	G	4	3	1	1	2	12	12	18	16	16	12	14	Bueno
161	16	4	G	3	3	4	3	2	11	12	17	17	17	11	14	Bueno
163	18	4	G	2	1	3	2	2	11	12	15	15	17	12	14	Bueno
167	15	4	G	2	1	1	4	2	10	14	17	17	14	15	14	Bueno
168	15	4	G	2	2	1	2	1	12	15	17	15	15	11	14	Bueno
170	16	4	G	3	1	1	2	2	10	14	14	15	15	12	14	Bueno
172	15	4	G	2	2	1	4	1	12	14	18	14	16	16	14	Bueno
176	14	4	G	2	2	3	2	2	12	10	17	17	15	12	14	Bueno
178	16	4	F	4	3	3	3	1	13	14	16	15	15	12	14	Bueno
182	16	4	F	4	3	3	1	2	12	14	14	17	15	12	14	Bueno
184	15	4	F	3	3	1	4	2	12	12	15	16	14	14	14	Bueno
188	15	4	F	4	4	1	3	3	13	10	13	16	14	13	14	Bueno
192	15	4	F	2	3	1	4	1	11	13	15	15	16	15	14	Bueno
202	15	4	F	4	3	1	3	2	13	12	17	17	15	12	14	Bueno
203	15	4	F	1	1	1	2	2	12	11	11	16	15	15	14	Bueno
208	16	5	A	1	2	1	4	2	16	15	11	13	17	15	14	Bueno
212	16	5	A	2	3	1	2	2	15	9	15	12	16	15	14	Bueno
214	16	5	A	2	2	1	2	2	15	12	13	13	17	17	14	Bueno
217	16	5	A	1	1	1	4	1	17	14	14	13	17	16	14	Bueno
219	15	5	A	4	3	1	2	2	15	13	13	12	17	12	14	Bueno
225	16	5	A	4	3	2	4	1	17	10	14	14	17	12	14	Bueno
229	16	5	B	4	4	3	4	2	14	11	13	15	17	10	14	Bueno
230	16	5	B	3	2	3	3	2	14	11	13	14	20	13	14	Bueno
244	16	5	B	3	2	2	2	2	14	11	12	13	16	13	14	Bueno
254	15	5	C	3	2	3	4	1	18	13	11	12	17	10	14	Bueno
256	16	5	C	4	2	1	4	2	15	13	11	12	20	13	14	Bueno
257	16	5	C	2	1	3	2	1	17	12	11	11	17	11	14	Bueno
262	17	5	C	4	4	4	5	1	14	13	12	12	16	11	14	Bueno
274	16	5	D	4	2	1	1	2	10	15	12	14	17	13	14	Bueno
280	16	5	D	3	2	1	1	1	11	15	12	14	17	10	14	Bueno
287	17	5	D	3	2	3	2	2	11	13	13	15	17	11	14	Bueno
289	16	5	D	2	1	1	4	2	12	13	12	15	17	12	14	Bueno
290	16	5	D	4	4	1	2	2	12	14	13	14	17	13	14	Bueno
301	16	5	E	1	1	3	4	3	12	11	12	12	18	9	14	Bueno
304	15	5	E	4	4	4	1	1	11	11	13	13	18	14	14	Bueno
306	17	5	E	2	3	3	4	1	11	13	13	13	17	13	14	Bueno
308	16	5	E	2	2	1	1	3	10	12	13	13	16	13	14	Bueno
313	16	5	E	4	2	1	2	2	11	11	13	12	18	13	14	Bueno
321	17	5	F	4	2	3	2	2	13	14	14	12	17	16	14	Bueno
325	16	5	F	4	3	1	4	2	12	12	14	12	19	12	14	Bueno
340	17	5	F	2	1	1	2	2	10	11	12	13	17	16	14	Bueno
341	16	5	G	3	3	1	2	2	14	11	13	12	16	14	14	Bueno
343	17	5	G	2	3	1	1	1	14	9	11	13	19	14	14	Bueno
345	17	5	G	4	4	1	2	2	15	13	10	12	17	16	14	Bueno
346	16	5	G	2	1	1	2	2	13	14	11	12	17	13	14	Bueno
350	16	5	G	3	2	1	3	2	13	12	12	13	18	14	14	Bueno
3	15	4	A	4	2	1	2	2	11	13	15	14	18	11	15	Bueno
6	15	4	A	1	2	1	2	1	13	15	16	13	18	11	15	Bueno
15	16	4	A	3	2	1	3	2	13	15	14	14	17	13	15	Bueno
19	16	4	A	3	2	1	1	2	13	14	15	15	18	13	15	Bueno
20	15	4	A	2	3	1	2	1	12	15	15	14	19	13	15	Bueno
23	15	4	A	4	2	1	2	1	13	16	15	13	16	13	15	Bueno
24	15	4	A	4	3	1	4	2	15	13	15	13	16	12	15	Bueno
38	15	4	B	1	2	1	3	1	13	16	15	16	16	12	15	Bueno
59	16	4	C	2	2	1	4	1	12	16	17	16	18	14	15	Bueno

id	EDAD	GRADO	SECCION	P1	P2	P3	P4	P5	MAT	COM	HGE	FCC	ING	CTA	PROM GNRAL	Rendimiento
61	16	4	C	4	2	1	4	2	12	14	16	15	18	14	15	Bueno
64	16	4	C	1	1	1	3	1	12	18	15	14	17	11	15	Bueno
67	15	4	C	1	2	1	2	1	18	14	15	15	18	13	15	Bueno
69	15	4	C	2	2	2	4	2	16	10	16	12	20	12	15	Bueno
72	16	4	C	3	3	1	4	1	15	15	16	14	17	13	15	Bueno
83	16	4	D	2	1	1	3	1	12	13	14	14	16	13	15	Bueno
97	15	4	D	4	4	1	1	3	15	12	15	15	17	12	15	Bueno
111	16	4	E	2	2	1	2	1	12	14	15	17	17	13	15	Bueno
115	15	4	E	3	3	3	2	2	13	14	13	17	17	16	15	Bueno
116	15	4	E	3	2	1	2	2	13	14	14	15	16	15	15	Bueno
123	14	4	E	4	4	1	3	1	11	14	14	18	17	12	15	Bueno
132	15	4	F	3	2	1	1	1	14	12	16	17	15	13	15	Bueno
138	15	4	F	4	3	1	1	1	12	16	17	17	16	14	15	Bueno
146	16	4	F	3	2	1	2	1	12	13	15	16	16	15	15	Bueno
147	15	4	F	1	1	1	1	2	14	14	16	15	16	13	15	Bueno
148	16	4	F	2	1	1	2	1	12	13	15	17	15	14	15	Bueno
165	16	4	G	4	3	1	4	1	13	14	18	14	15	14	15	Bueno
166	17	4	G	1	1	1	2	2	15	13	18	16	18	15	15	Bueno
194	15	4	F	2	2	1	3	1	13	16	16	17	14	13	15	Bueno
196	15	4	F	4	2	1	3	2	14	14	17	17	16	15	15	Bueno
198	15	4	F	4	3	1	4	1	13	15	16	16	15	13	15	Bueno
199	15	4	F	3	3	1	1	2	15	17	15	16	15	14	15	Bueno
200	15	4	F	4	4	1	2	1	19	15	13	16	16	12	15	Bueno
224	17	5	A	4	2	3	2	2	15	15	15	17	19	15	15	Bueno
248	17	5	B	4	4	1	2	2	14	11	13	14	18	14	15	Bueno
252	17	5	C	1	1	2	4	3	14	14	13	11	17	13	15	Bueno
255	17	5	C	4	3	1	2	2	16	16	13	14	18	14	15	Bueno
259	16	5	C	4	4	1	1	2	16	14	13	12	18	14	15	Bueno
269	16	5	D	3	2	1	4	2	15	15	13	13	17	13	15	Bueno
270	16	5	D	2	2	1	2	2	11	13	13	14	18	16	15	Bueno
275	17	5	D	4	4	1	2	1	13	16	13	14	16	14	15	Bueno
279	17	5	D	3	2	1	2	2	16	15	11	13	18	16	15	Bueno
283	16	5	D	4	2	3	2	2	13	13	11	14	17	13	15	Bueno
288	16	5	D	4	4	1	3	1	13	13	14	15	16	13	15	Bueno
303	16	5	E	4	2	1	2	2	12	17	12	14	16	15	15	Bueno
312	16	5	E	4	3	1	2	1	13	12	12	13	18	14	15	Bueno
318	16	5	E	3	2	1	3	1	13	13	14	13	19	9	15	Bueno
322	16	5	F	3	2	3	2	1	14	13	13	14	17	15	15	Bueno
330	16	5	F	2	1	1	4	2	14	17	14	13	19	15	15	Bueno
335	16	5	F	4	4	2	1	1	12	13	13	13	18	12	15	Bueno
344	16	5	G	4	4	2	2	2	15	16	11	14	18	14	15	Bueno
356	16	5	G	4	3	1	1	2	15	16	12	14	18	16	15	Bueno
17	15	4	A	1	2	1	2	1	15	17	17	14	18	14	16	Bueno
26	15	4	A	4	2	1	1	1	15	16	17	13	18	13	16	Bueno
29	16	4	B	3	1	1	4	2	14	15	18	16	16	15	16	Bueno
36	15	4	B	4	3	3	2	2	18	18	18	16	17	14	16	Bueno
40	15	4	B	3	3	1	3	2	13	18	17	16	17	12	16	Bueno
52	16	4	C	2	1	1	3	1	15	16	18	15	17	13	16	Bueno
65	16	4	C	1	1	1	4	2	17	17	18	16	17	12	16	Bueno
71	15	4	C	2	2	1	3	2	13	17	15	17	17	13	16	Bueno
109	15	4	E	4	4	4	4	2	16	16	14	18	18	17	16	Bueno
129	16	4	F	4	1	1	2	2	12	16	16	17	16	16	16	Bueno
141	15	4	F	3	2	1	4	2	15	16	17	17	15	15	16	Bueno
152	16	4	F	2	2	1	3	1	14	16	18	17	16	18	16	Bueno
171	15	4	G	4	3	1	1	1	14	16	17	17	17	15	16	Bueno
179	16	4	F	2	1	1	2	1	17	13	18	17	15	13	16	Bueno
186	15	4	F	4	4	4	1	1	14	12	16	17	16	15	16	Bueno
211	16	5	A	1	1	1	2	2	16	16	14	14	17	16	16	Bueno
231	16	5	B	4	4	3	2	2	20	16	13	15	19	13	16	Bueno
234	16	5	B	1	1	1	2	2	18	13	15	15	19	17	16	Bueno
242	17	5	B	4	4	1	1	2	18	15	14	15	18	15	16	Bueno
245	16	5	B	4	1	1	2	2	15	15	14	12	18	14	16	Bueno
253	16	5	C	4	2	1	2	1	15	15	14	14	18	14	16	Bueno
273	16	5	D	2	3	1	2	2	17	14	12	15	19	18	16	Bueno
284	16	5	D	4	3	3	2	1	14	16	17	16	18	14	16	Bueno
292	16	5	D	4	4	1	2	1	11	16	14	14	16	15	16	Bueno
298	16	5	E	2	1	1	3	2	13	15	13	12	19	15	16	Bueno
310	16	5	E	4	4	1	2	1	14	17	14	14	18	13	16	Bueno

id	EDAD	GRADO	SECCION	P1	P2	P3	P4	P5	MAT	COM	HGE	FCC	ING	CTA	PROM GNRAL	Rendimiento
329	16	5	F	3	2	1	3	2	12	18	14	12	18	17	16	Bueno
338	17	5	F	4	3	3	3	2	13	15	15	12	18	16	16	Bueno
31	15	4	B	4	3	3	2	1	18	17	18	17	17	16	17	Bueno
39	15	4	B	4	4	1	4	1	20	17	18	17	17	13	17	Bueno
50	15	4	C	2	3	1	4	2	15	17	18	17	19	15	17	Bueno
58	15	4	C	4	2	1	2	1	17	19	18	18	18	14	17	Bueno
96	15	4	D	2	1	1	1	1	17	16	18	17	16	15	17	Bueno
124	15	4	E	4	3	1	1	1	18	16	16	19	18	18	17	Bueno
127	16	4	F	4	2	1	4	2	16	17	17	19	16	19	17	Bueno
155	16	4	G	4	3	1	1	2	11	16	18	19	17	19	17	Bueno
164	15	4	G	3	2	1	2	2	12	15	19	17	17	19	17	Bueno
232	16	5	B	2	3	1	2	2	19	16	15	16	20	17	17	Bueno
250	16	5	C	2	3	1	4	2	15	16	14	14	19	16	17	Bueno
258	16	5	C	3	1	1	2	2	17	17	14	13	19	15	17	Bueno
285	17	5	D	2	1	1	2	2	17	17	16	15	18	18	17	Bueno
295	16	5	E	4	4	1	3	2	12	13	17	16	18	16	17	Bueno
332	17	5	F	1	1	3	3	2	14	17	15	13	17	18	17	Bueno
99	16	4	E	4	4	1	4	2	16	18	19	19	19	18	18	Muy bueno
105	15	4	E	4	4	4	4	1	18	17	20	19	18	18	18	Muy bueno
261	17	5	C	2	3	1	3	2	18	17	15	15	19	18	18	Muy bueno
360	17	5	G	3	2	1	2	1	17	18	17	17	19	19	18	Muy bueno
120	15	4	E	4	3	1	1	1	19	19	20	20	18	18	19	Muy bueno
126	15	4	E	4	4	1	4	2	17	19	20	20	17	19	19	Muy bueno



Anexo 4
Proyecto de investigación

Universidad Católica de Santa María
“in scientia et fide erit fortitudo nostra”
Facultad de Medicina Humana
Escuela Profesional de Medicina Humana



“Influencia del Uso de Juegos Virtuales en el Rendimiento Académico, y su Relación con los Factores Sociodemográficos en Estudiantes de cuarto y quinto de Secundaria de la institución Educativa Independencia Americana, Arequipa 2016”

Proyecto de Tesis presentada por:

LIZBETH MARÍA MONTES ORTIZ

Para obtener el Título Profesional de
Médico Cirujano

ASESOR: PSIQUIATRA DR. JOSÉ ORTEGA DÍAZ

Arequipa – Perú
2017

I. PREÁMBULO

En cada etapa de la vida humana hay cuestiones prioritarias que se deben cuidar, un espacio que ningún otro interés debe suplantar. Un elemento indispensable es la formación académica ofrecida por las instituciones educativas, y el adecuado aprovechamiento del mismo por los estudiantes, esto es fundamental para el futuro de las personas y la sociedad. Para que se haga realidad este ideal es necesario que coadyuven tanto la familia, como las instituciones educativas y la sociedad. Sin embargo, la realidad nos presenta otro panorama:

A fines del s. XX apareció el juego virtual, digital y video juego, tuvo mucha acogida entre los adolescentes y jóvenes de aquellos tiempos, pero con el descubrimiento y difusión del internet (y aún más con la versión 2.0 del mismo), se convirtió en un elemento mercantil y se masificó este por casi todo el planeta. (20)

Actualmente, hay muchas investigaciones en torno a la adicción al juego virtual, digital y de internet, que comúnmente se denominan 'adicción a internet' porque actualmente es más fácil acceder a una amplia gama y de más altos niveles de ejecución de video juegos por internet que mediante formatos compactos como cds o dvds. (13,16)

En la mayoría de estas investigaciones encontraron asociaciones directas de la adicción a los juegos virtuales con el rendimiento académico de los estudiantes, es decir, un medio de entretenimiento se ha convertido en un obstáculo para el cumplimiento del proceso formativo de los estudiantes, así por ejemplo, en España se encontró una media de 13,96 años en estudiantes adictos a juegos de internet que se reconocen jugadores habituales, se encontró que el excesivo uso de los videojuegos influye significativamente en el rendimiento académico (p anova 0,001); en Ecuador se ha encontrado una relación estadísticamente significativa entre adicción a internet (en su versión de juego) y los trastornos sociales (OR 8,77e), se trata de un valor muy alto, en comparación a otras cifras mundiales (33).

En el contexto peruano, se realizó un estudio y se encontró los siguientes factores de riesgo para adquirir, desarrollar y mantener adicción a los juegos de internet:

ser de género masculino, vivir en la costa del Perú, tener fácil acceso al internet, tener entre 15 y 16 años y presentar alta agresividad (34).

Esto es una realidad en las instituciones educativas de la ciudad de Arequipa, sobre todo, en los de administración estatal, ya que carecen de implementación y capacitación para hacer frente a esta situación que se convirtió en una flagelo no sólo ya de la adolescencia, sino también de la niñez y la juventud.

En los estudiantes de cuarto y quinto de secundaria de la institución educativa Independencia Americana se ha encontrado serias manifestaciones claras de adicción a los juegos virtuales, por ejemplo, el bajo rendimiento coincide en los estudiantes que al mismo tiempo frecuentan a los juegos de red o internet. En el área de asistencia social de la institución educativa, muchos padres de familia manifiestan su preocupación por su pérdida de autoridad sobre sus hijos debido a los juegos de internet, otros piden ayuda debido al notable descenso del rendimiento académico desde que el estudiante frecuenta a internet. Además, se tiene información de estudiantes que recién llegan a sus casas a altas horas de la noche, argumentando mentiras o demostrando falta de respeto.

La institución educativa no puede permanecer quieta ante esta realidad, si esta situación permanece así, no sólo pelagra el rendimiento académico, sino también la salud mental de los estudiantes. Se prevé que exista vinculación estrecha e inversa entre juegos virtuales y rendimiento académico. Es necesario saber a ciencia cierta cuál es el nivel de adicción a los juegos virtuales, cuál es el nivel de rendimiento académico y qué relación existe entre ambas variables.

II. PLANTEAMIENTO TEÓRICO

2.1 Problema de investigación.

2.1.1 Enunciado de la investigación:

Efecto del uso de juegos virtuales en el rendimiento académico, y su relación con los factores sociodemográficos en estudiantes de cuarto y quinto de secundaria Institución Educativa Independencia Americana, Arequipa 2016.

2.1.1 Enunciado de la investigación:

Influencia del uso de juegos virtuales en el rendimiento académico, y su relación con los factores sociodemográficos en estudiantes de cuarto y quinto de secundaria Institución Educativa Independencia Americana, Arequipa 2016.

2.1.2 Descripción del problema:

a) Área de conocimiento.

Área general: Ciencias de la salud.
Área específica: Salud mental.
Especialidad: Psiquiatría y Medicina general.
Línea: Trastornos de salud mental.

b) Operacionalización de variables e indicadores.

Variable	Dimensión	Indicadores	Categorías	Escala
Variable independiente: Uso de juegos virtuales.	<ul style="list-style-type: none"> • Frecuencia de juego. 	<ul style="list-style-type: none"> • Horas de Juego 	<ul style="list-style-type: none"> • Diario. • Interdiario. • Semanal. • Poco o nada 	nominal
Variable dependiente: Rendimiento académico.	<ul style="list-style-type: none"> • Procedimental • Conceptual • Actitudinal 	<ul style="list-style-type: none"> • Procedimental • Conceptual • Actitudinal 	<ul style="list-style-type: none"> • 0 – 10 : Bajo • 11 – 13 : Regular • 14 – 17: Bueno • 18 – 20: Muy Bueno 	Ordinal
Variables intervinientes: Factores sociodemográficos.	<ul style="list-style-type: none"> • Sociocultural 	<ul style="list-style-type: none"> • Edad 	<ul style="list-style-type: none"> • 4to de secundaria (14 -16 años) • 5to de secundaria (17- 18 años) 	Nominal
	Grado de estudios	<ul style="list-style-type: none"> • Grado de estudios 	<ul style="list-style-type: none"> • 4to Grado de Educación Secundaria • 5to Grado de Educación Secundaria 	Nominal
	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación en las familias 	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación familiar 	<ul style="list-style-type: none"> • Bastante comunicación. • Regular comunicación. • No hay comunicación. 	Nominal
	<ul style="list-style-type: none"> • Características disfuncionales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Problemas académicos. • Problemas familiares. • Problemas interpersonales 	<ul style="list-style-type: none"> • Si • No 	Nominal

c) Interrogantes básicas.

Problema principal:

- ¿Cómo es la influencia del uso de juegos virtuales en el nivel rendimiento académico, y su relación con los factores sociodemográficos en estudiantes de la Institución Educativa Independencia Americana, Arequipa 2016?

Problemas secundarios:

- 1) ¿Cuál es la frecuencia de uso de juegos virtuales en los estudiantes de cuarto y quinto de la Institución Educativa Independencia Americana, Arequipa 2016?
- 2) ¿Cuál es el nivel rendimiento académico en estudiantes de cuarto y quinto de la Institución Educativa Independencia Americana, Arequipa 2016?
- 3) ¿Cómo son las características sociodemográficas de los estudiantes de cuarto y quinto de la Institución Educativa Independencia Americana, Arequipa 2016?
- 4) ¿Existe influencia significativa del uso de juegos virtuales en el nivel de rendimiento académico de los estudiantes de cuarto y quinto de secundaria de la Institución Educativa Independencia Americana, Arequipa 2016?
- 5) ¿Qué relación existe entre las características sociodemográficas y el uso de juegos virtuales en los estudiantes de cuarto y quinto de secundaria de la Institución Educativa Independencia Americana, Arequipa 2016?

d) Tipo de investigación.

Es una investigación de campo, porque obtiene la información en el contexto natural de desempeño cotidiano de la población, es decir en las aulas de la misma Institución Educativa donde estudian (1).

Según las características temporales:

- Es **analítico correlacional**, porque estudia un fenómeno que se va a analizar al final correlacionando a las dos variables.
- De acuerdo al número de mediciones: es **transversal**, porque obtiene la información de la población en una sola ocasión.

e) Nivel de investigación.

- Apoyado en las tipificación descrita por Hernández et al. (1) el nivel de investigación es el siguiente:
- Investigación **cuantitativa**, porque la información obtenida de campo se cuantificará para su adecuado tratamiento estadístico.
- Investigación **básica**, porque su objetivo no es modificar las condiciones de la población en estudio.
- Es investigación **descriptiva** porque se propone presentar las características epidemiológicas, y los índices de ludopatía y rendimiento académico de la población.
- Es investigación **correlacional** porque tratará de hallar vinculaciones y variaciones conjuntas entre las variables ludopatía y rendimiento académico (1).

2.2 Justificación del problema.

a) Originalidad. El presente estudio es inédito, nace de la preocupación por la salud biológico-mental de los adolescentes en etapa educativa, ya que hay escasos estudios parecidos en el contexto de la ciudad de Arequipa, y que por tanto, la situación problemática está lejos de una adecuada solución.

b) Relevancia científica. La adicción a los juegos virtuales es un tema que, a pesar de los años de investigación, tiene mucho por explorar para hallar vinculaciones con variables de contexto personal, familiar y social. Por ello, la información obtenida del estudio de campo se constituirá en un aporte para la ciencia, permitirá mejorar la condición humana, tanto el método como las conclusiones y sugerencias servirán de base para futuros estudios.

c) Relevancia social y práctica. Gracias al estudio, conclusiones y sugerencias, los directivos de la Institución Educativa Independencia Americana podrán implementar programas de mejoramiento para superar la ludopatía y sus efectos secundarios. Por tanto el estudio beneficiará directamente a los estudiantes de cuarto y quinto de secundaria y a su entorno familiar porque mejorará el comportamiento y el rendimiento académico.

d) Relevancia contemporánea y concordancia con la política investigativa. El tema de estudio está relacionado con las políticas investigativas de la Universidad Católica Santa María en cuanto responde a una problemática del momento actual y motivo de preocupación tanto de las familias, de las Instituciones Educativas y de la sociedad en general.

e) Interés personal. El tema de estudio nace del interés personal de la investigadora por la salud biológica y psicológica de los adolescentes, al tiempo que contribuirá a la ampliación y consolidación de la propia formación.

f) Limitaciones y factibilidad. La aplicación de las encuestas y la obtención de información sobre el índice de masa corporal, además, requerirán disponer de permiso suficiente para encuestar y hallar la información epidemiológica. Esto se podrá superar mediante una solicitud detallada, dirigida al Director de la Institución Educativa Independencia Americana. Se fijará la fecha, la hora y el ambiente.

2.3 Marco conceptual.

El marco conceptual, para una adecuada comprensión de las variables, se subdivide en cuatro puntos importantes: primero se teoriza los juegos virtuales, seguidamente el rendimiento académico y los factores sociodemográficos.

2.3.1 El juego virtual.

2.3.1.1 Conceptualizaciones.

a) El juego.

El juego es un elemento común al ser humano, muchas culturas así lo atestiguan, esto es debido a que encierra varias varios sentimientos y estímulos mentales o físicos agradables como la alegría, capacidad, constancia, conocimiento biológico o intelectualmente, promueve el olvido del cansancio y las penas, da novedad a la vida, permite desarrollar habilidades prácticas y psicológicas como adelantarse a los resultados, aplicar estrategias individuales y conjuntas, consigue el entretenimiento, y en ocasiones, permite obtener ganancias (2).

Antes era difícil hablar del juego solitario, pero ahora sí es posible mediante programas y equipos diseñados para este propósito, su función principal es entretener, divertir y educar. El juego de por sí, es bueno, pero cuando está intencionalmente manipulado por el interés económico, lleva en sí estrategias para cautivar, cegar al usuario y hacerle creer que la práctica lúdica es beneficiosa en todo sentido. Por tanto, así como confiere bienestar a quienes lo practican, también puede perjudicar cuando incita a la dependencia o adicción.

El contenido básico de los juegos virtuales son los video juegos, por tanto, pasemos a conceptualiza el video juego.

b) Los juegos virtuales.

Lo virtual es lo que tiene existencia aparente, opuesto a lo real o físico. Virtual es un término muy usual en la informática para referirse a la realidad construida mediante formatos digitales, en su mayoría bidimensionales (perceptibles con la vista y el oído). La cualidad de este medio es que permite al usuario tener la sensación de estar en ese mundo ficticio y construido artificialmente.

La interacción con este medio de dos maneras:

La realidad virtual inmersiva, esto se realiza mediante varios periféricos como casco, gafas, posicionadores y otros elementos que permiten adentrarse y experimentar de lleno lo que estos medios ofrezcan: videos, juegos, música...

La realidad virtual semi-inmersiva es la que permite una interacción sin estar sumergidos en el mismo, sólo a través del monitor y los parlantes.

Cuanto mayor es la inmersión en el mundo virtual, mayor es la vivencia y la identificación con los contenidos que allí se presentan. La tecnología actual cada

vez más implementada para permitir una mayor inmersión. Los video juegos son adictivos precisamente por su cualidad de hacer intensa la inmersión y real la participación o presencialidad.

c) El video juego.

El video juego o juego de video es toda aplicación o software creado con el fin de entretener, ejecutado tanto en computadores, o en cualquier otro dispositivo electrónico (15). Comprende la interacción visual de la persona con el o los contrincantes ficticios o virtuales. Toda esta relación se establece mediante un soporte basado en el internet, cd-room, dvd o memoria externa, y una plataforma tecnológica que puede consistir en una computadora, equipo portátil, consola conectable al televisor, celular, tablet u otro.

En este contexto de juego virtual, el jugador-humano que puede identificarse con dos expresiones:

- El video jugador casual, es el que juega ocasionalmente, por divertirse momentáneamente, sin ninguna meta considerable.
- El 'gamer' que tiene la connotación de jugador sistemático, probablemente adicto o ludópata. Se caracteriza por su excesivo interés y dedicación.

La ventaja del videojuego es que se trata de un entretenimiento adaptado y asequible a cualquier edad, economía y nivel cultural. La desventaja está en que aísla, inmoviliza y sedentariza a la persona, lo cual podría derivar en el incremento de masa corporal.

d) La adicción.

Hasta finales del s. XX, la adicción comprendía la dependencia de las sustancias químicas y psicoactivas como drogas, alcohol y otros. Actualmente comprende la dependencia de carácter químico y psicológico dada de manera obsesiva, sin autocontrol que se mantiene sin tener en cuenta el perjuicio contra la propia estabilidad y el de los demás (11). Por esta razón se puede decir que la adicción es una enfermedad auto y hétero-destructiva, crónica y progresiva de desarrollo variado, con vínculo patológico (descontrol) y neuroadaptación que establece una persona con una sustancia, un aparato o instrumento electrónico, una actividad físico-mental o una persona, lo cual le provoca trastornos bioquímicos, físicos, de comportamiento cognitivo emocional y entorno social familiar (12).

La adicción provoca la incapacidad de controlar la propia conducta, genera un estado de deterioro, aniquila la propia motivación y autoestima, las respuestas de superación siempre se ven frustradas creándose un círculo vicioso que invita al abandono y la dependencia (11).

Por tanto la adicción es la dependencia o tolerancia a un determinado elemento físico, químico o psicológico que atenta contra la propia autonomía, libertad y capacidades plenas de desenvolvimiento intelectual y biológico personal y del entorno familiar y/o afectivo.

e) La ludopatía como adicción al juego.

La voz ludopatía viene del latín 'ludus' (juego) y 'patos' (afección, enfermedad o pasión) que vendría a significar 'enfermedad del juego' o 'apasionamiento por el juego' (3).

En términos generales, ludopatía es todo juego patológico o adicción al juego (15). Pero es conveniente precisar que en algunos países se habla de ludopatía para comprender la adicción a los juegos de azar o suerte, un juego que requiere apuestas, ganancias y pérdidas; este vocablo restrictivo es debido a la práctica predominante de ciertos países, ciudades y sectores de mayores ingresos económicos.

2.3.1.1.1 Historia del video juegos.

Es difícil precisar cuándo hayan surgido, los argumentos más cercanos son los siguientes:

Se cree que fue William Higginbotham quien en 1958 creó el primer juego virtual. Era un simulador de tenis de mesa.

En 1962, Steve Russell, un estudiante del Instituto de Tecnología de Massachussets, creó un juego para computadora llamado Spacewar, era la lucha de dos naves espaciales.

En 1966 Ralph Baer, Albert Maricon y Ted Dabney crearon el primer videojuego doméstico, que en 1972 se pudo conectar al televisor para jugar varios juegos preprogramados.

Del 1970 al 1972 se dio la eclosión de los videojuegos con la aparición de repetidas versiones de computerspace, spacewar y galaxywar, además dieron su ingreso las conocidas consolas, y esto dio paso a los salones creativos de juegos virtuales.

En la década del 1980 se extendieron por el mundo los salones creativos. Se incrementaron muchos otros sistemas, más flexibles, de mayor duración. Es aquí que hicieron su ingreso las consolas Nintendo, y las europeas commodore y otros. Tuvieron mucho auge los videojuegos portátiles con fuertes dosis recreativas.

En 1990 se inició la revolución de los 3D y se introdujo la tecnología CD-ROOM, se pasó rápidamente de los 16 bits a 32, 64 y 128, entre los representativos el playstation.

Desde el año 2000 Sony lanzó la versión playstation 2, y Sega lanzó la consola Dreamcast. (20), y más adelante salió playstation 3. Actualmente el playstation compete con dota y otros de alto desarrollo.

Entre los juegos que más impactaron están: Súper Mario Bross, Gran turismo, Ressidentevil, Grand theft auto, Mortal kombat, Street Fighter, Age of empires, Spaceinvaders, Pacman, Tetris y muchos otros. Casi todos son violentos, con el argumento central de dar muerte a los enemigos usando estrategias de ataque, defensa y venganza (17).

Por otra parte es conveniente precisar que al 2016 la tecnología ha mejorado notablemente en cuanto a presentación, argumento y atractivo, ya que también las temáticas en cierto sentido se han diversificado desde la guerra hacia temas de aventuras, deportes y estrategias educativas.

2.3.1.1.2 Tipos de adictos al juego.

La ludopatía comprende todo lo referido al juego patológico o adicción al juego, pero es conveniente distinguir los tipos de ludopatía, ya que hay adicciones ludológicas pronunciadas en cada etapa de la vida.

- a) Los juegos de azar o de apuestas. Consiste en aquél juego compulsivo de probar la suerte comprometiendo la propia economía, esto acompañado de incentivos visuales y auditivos predeterminados de la máquina. Este tipo de juego es muy común en las personas adultas y en las familias que

disponen de recursos económicos, también se da en las familias de clase media y alta del Perú, hay noticias de que esta práctica se incrementa cada vez más.

- b) Los juegos virtuales, de red o de internet. Es el juego obsesivo-compulsivo muy común a los niños, adolescentes y jóvenes, se realiza accediendo a las cabinas de internet o a salas explícitamente implementadas para juegos con consolas, audífonos y pantallas relativamente más grandes tipo televisor. Se realiza en base a un software interconectado ya sea con personas del mismo local o externos. El contenido de estos juegos es variado: hay juegos deportivos, de aventura, acción y otros, a diversos niveles de riesgo. Estos juegos pueden tener un alto impacto psicológico en las personas, ya que están implementados de dispositivos personalizados que facilitan una participación activa y directa.
- c) Los juegos digitales. Tienen las mismas características y contenidos que los juegos virtuales, con la diferencia que estos últimos son de implementación personal, sin interconexión, con o sin internet. Los usuarios lo tienen de manera personal mediante un programa instalado en una computadora, una consola conectada a un televisor o simplemente en dispositivos portátiles explícitamente creados para ese objetivo, o en celulares, tablets y otro equipos de uso personal o familiar.

En el presente estudio se ha descubierto que en la mayoría de los estudios se toma indiferentemente video juegos, juegos virtuales y juegos de internet (asimismo las respectivas adicciones), precisamente porque estos funcionan mejor, a mayores niveles y con mayores alternativas mediante el servicio de internet.

Por otra parte, Es preciso aclarar que estas adicciones difieren de la ciberadicción, porque este último, puede darse en las mismas personas adictas a los juegos antes mencionadas, con la diferencia de que estos últimos comprenden no sólo los juegos sino también la dependencia de las redes sociales y de mensajería, el acceso a videos, música, imágenes y a información de interés personal.

Téngase presente que para este estudio, importan los juegos virtuales, es decir, los interconectados y que implican una participación activa y directa de los usuarios con el objetivo de obtener un entretenimiento lúdico.

Según la intensidad de la vivencia del juego se puede clasificar como:

Jugador patológico (énfasis en la adicción), jugador psicopatológico, jugador neurótico, jugador impulsivo (manifiesta descontrol) y jugador subcultural (el que lo practica en grupos intimistas y con rituales).

Según el tipo del juego, se reconoce: el jugador social (el que juega por el disfrute, de manera esporádica), el jugador problema (el que lo hace sistemáticamente), el jugador profesional (el que lo hace controladamente), el jugador patológico (el dependiente emocional) (19).

2.3.1.1.3 Ventajas y desventajas de los videojuegos.

Muchos sostienen que los videojuegos capacitan a los usuarios para resolver problemas técnicos, estimulan la habilidad neurocinética, el reflejo visual y la capacidad de enfocarse en múltiples dimensiones, momentos y etapas. Además, se afirma que algunas versiones contribuyen a las terapias regenerativas en los hospitales (18). En el ámbito familiar, se sostiene que favorecen la comunicación familiar, lo cual está probado que más bien perjudica.

Por otra parte, las empresas productoras de videojuegos han ampliado el servicio para todas las edades, tanto para niños, adolescentes, jóvenes y adultos; son servicios que se pueden adquirir fácilmente por internet o en formatos compactos como cds y dvds.

Por otra parte, nos preguntamos si los videojuegos son buenos o malos. Por sí mismos son buenos, aunque no se puede negar que estos juegos están implementados para cautivar más y más a los usuarios mediante las luces, el sonido y otros mensajes a la zona de decisiones del cerebro humano. Aun así, de principio se puede decir que lo malo es el inadecuado uso que se da a los videojuegos, ya que tenemos una sociedad que no está preparada para darle un uso equilibrado, en vistas de una sana diversión.

Todavía es un juego no adictivo cuando se practica 4 o menos horas semanales, con una interrupción de unos 15 a 20 minutos entre una hora y otra (16). Es importante tener en cuenta el tema, porque algunos son muy perjudiciales, como: video juegos sexistas, discriminatorios y violentos.

Como se manifiesta más adelante, los juegos virtuales están generando mucha adicción sobre todo en los niños, adolescentes y jóvenes con graves perjuicios para la salud mental, las responsabilidades educativas y familiares.

Según el Manual de Diagnóstico y Estadística de los Desórdenes Mentales publicadas por APA (Sociedad Americana de Psiquiatría) la ludopatía o adicción al juego, está considerada como un comportamiento lúdico desadaptativo, persistente y recurrente que altera la continuidad de la vida personal, familiar y/o profesional de quien lo padece (4), por otra parte, la Organización Mundial de la Salud (OMS) considera la ludopatía entre los desórdenes de hábito e impulso, al lado de la cleptomanía, piromanía y tricotilomanía (5). Además, se le caracteriza como un desorden obsesivo-compulsivo (TOC), impulsivo y adictivo, una forma de adicción no-farmacológica (8). El significado de estas caracterizaciones se ampliará más adelante.

Las obsesiones son pensamientos, impulsos, temores o imágenes recurrentes, persistentes, inapropiadas, forzadas e involuntarias que causan malestares significativos en algún momento del trastorno. Las compulsiones son comportamientos o actos mentales de carácter repetitivo que la persona ve como única alternativa (o con ciertos arreglos) ante una obsesión; subyace claramente la falta de realismo. Lo adictivo significa que crea dependencia, su carencia produce malestar, es propio de personas que sólo desean conseguir o realizar la cosa deseada, aún a costa de realizar actos ilícitos, o renunciar a cosas buenas, ya que pierden noción de realidad (7). De la misma manera, la adicción al juego, crea dependencia, malestar y sensación de ansiedad de manera persistente, hasta que se satisfaga la tendencia.

2.3.1.2 Epidemiología.

Con respecto a la adicción al juego virtual, sobresalen algunas características epidemiológicas:

- La adicción al juego es una respuesta al aburrimiento, a la búsqueda de nuevas e intensas sensaciones.
- Se mantiene la ilusión de que el cualquier momento se puede cortar la práctica del juego y que se puede superar la tendencia adictiva.
- A mayor juego, mayor es el incremento del nivel de activación, es decir, para sentirse mejor que antes, requiere de mayores experiencias que la vez anterior (nivel de activación de Anderson y Brown).
- Los hemisferios derecho e izquierdo se activan como en el caso del alcoholismo y el déficit de atención.
- Los jugadores patológicos muestran evidencias de función noradrenérgicas.
- En cuanto a las motivaciones, siente gran compasión de sí mismo, y lo practican en gran medida en respuesta a la carencia del amor paterno (18).
- Es respuesta a una disciplina familiar inadecuada, inconsciente y excesivamente permisiva; es también fruto de la exposición al juego durante la adolescencia y respuesta a la ruptura del hogar.
- Expresan valores familiares basados en lo material, falta de planificación y despilfarro familiar, familiares afectados por problemas de juego.
- Hay 50% de probabilidad de que los hijos de jugadores patológicos también lleguen a ser tales.
- El alcoholismo de los padres predispone a los hijos al juego patológico.
- Cuando se ha iniciado en el juego, estas se mantendrán en función del refuerzo positivo o negativo.
- El hecho de que el sujeto es incapaz de controlar su necesidad de jugar es signo de falta de control de impulsos (20).

Téngase presente que los resultados de las investigaciones refieren características epidemiológicas muy parecidas tanto a los juegos de azar, video juegos y otros.

2.3.1.2.1 Factores y predictores de la adicción al juego virtual.

Existen muchos factores que promueven la ludopatía, estos pueden ser ambientales, conductuales, cognitivos y biológicos.

Uno de los predictores más comunes es la experiencia de familia: sobretodo en el caso de los niños y adolescentes, la familia es un factor sumamente decisivo para la conformación de la personalidad y el comportamiento, para la disciplina personal y social. El crecer en un ambiente de alegría, amor, valoración y comprensión los fortalece para afrontar positivamente los retos de la vida (13); por otra parte, la experiencia demuestra que la desunión familiar y la falta de comunicación se constituyen en factores predisponentes al juego virtual adictivo.

También el estilo educativo represivo o coercitivo en la familia, consistente en la autoridad incuestionable de los padres puede constituirse en un factor de riesgo, ya que puede ser una razón para que los hijos huyan y se dejen seducir por los videojuegos (17).

En una visión más amplia, se ha encontrado una correlación moderada del uso de videojuegos con el funcionamiento familiar, la toma de decisiones, el comportamiento agresivo y el rendimiento académico. Esto quiere decir que a menor funcionamiento familiar hay mayor uso de videojuegos, lo mismo dígame de la toma de decisiones y el rendimiento académico: a mayor uso de los videojuegos hay mayor comportamiento agresivo (14).

En el juego patológico predomina el sexo masculino en proporción de 2 a 1, y la frecuencia en el grupo etáreo adolescente. Por otra parte, se ha encontrado vinculaciones estrechas de la ludopatía con antecedentes familiares de ludopatía y de consumo de drogas. Está asociada a desórdenes de humor, ansiedad, personalidad, control de impulso, dependencia, alcoholismo, drogadicción y a la orientación homosexual o bisexual (6).

El comportamiento agresivo y violento es fruto de la interacción con un determinado ambiente, una respuesta psicosocial ante estímulos aversivos y frustrantes, un producto que se obtiene mediante el proceso llamado imitación. Esto se da frecuentemente en el juego virtual: lucha, victorias y fracasos, agresividad, tensión física y emocional y predisposición violenta (13). Por tanto, la ludopatía virtual también es predisponente al comportamiento agresivo y violento.

2.3.1.3 Diagnóstico de la adicción al juego.

APA (American Psychiatric Association), considera que esta adicción al juego patológico implica los siguientes comportamientos:

- Preocupación frecuente por el juego.
- Jugar progresivamente comprometiendo más tiempo y pasión, más allá del tiempo previsto.
- Necesidad de incrementar la frecuencia para alcanzar mayor satisfacción.
- Intranquilidad e irritabilidad en caso de no poder jugar.
- Gasto excesivo y preocupación frecuente por obtener los medios económicos necesarios para jugar.
- Perjuicio de las obligaciones personales, familiares, sociales u ocupacionales.
- Juego como un modo de escapar de los problemas y aliviar la culpa, ansiedad o depresión.
- Incapacidad para abstenerse del juego a pesar de no contar con los medios económicos o de tiempo (4).

Dado que los adolescentes carecen de recursos económicos propios, es común el robo de dinero y la venta de artículos domésticos de la propia familia; otra alternativa es la deuda a los amigos o compañeros de aula. La consecuencia mayor es el degradamiento de la salud psicológica, el descuido de los deberes escolares y el ensimismamiento reciente, progresivo desensibilizamiento frente a la violencia y favorecimiento de comportamientos violentos.

Todo esto es debido a que el juego violento presenta la violencia como la única forma de respuesta frente al peligro, ignora el sentimiento de los otros, incapacidad para ponerse en el lugar del otro, distorsiona las reglas sociales, fomenta el todo vale como norma aceptable de comportamiento humano y estimula comportamientos de indiferencia (17).

A nivel biológico, la adicción a los juegos virtuales está vinculado al sedentarismo, el sobrepeso y la obesidad, nocivos para la salud del adolescente; molestias en los ojos, irritación y dolor de cabeza; incremento de la presión sanguínea y del ritmo cardiaco, conductas sexistas y marginadoras (17).

2.3.1.3.1 Fases de la adicción al juego y características clínicas.

- Fase de inducción. Es la etapa en que descubre que el juego le gusta y hasta le hace bien, le produce espontaneidad, alegría y bienestar. Es una etapa en que siente que puede ganar a un adversario real o virtual. Minimiza las pérdidas, aumenta su optimismo y autoestima.
- Fase de adaptación. Accede a nuevas opciones, busca nuevos retos, se siente diestro en el juego pero también siente que pierde: pierde tiempo, dinero, si cuenta con dinero virtual, es capaz de comprometerlo. Quiere levantarse y empezar a ganar, se irrita cada vez más, se distancia de los familiares y amigos, a pesar de todo, piensa que las cosas no son tan graves y no reconoce el problema; la familia le reclama, se propone mejorar, hace una pequeña tregua, pero en el fondo no quiere esa solución, y recae. Se da cuenta que todo se le vuelve un círculo vicioso.
- Fase de desesperación. El adicto recae, y trata de ocultar su falta al compromiso, la adicción lo desborda, motivo por el cual a veces busca caminos incorrectos para adquirir los medios económicos que le hacen falta. Cuando se descubren las mentiras y la recaída se destruye la unidad familiar, se siente atrapado, y muy fácilmente puede incurrir en las drogas, el alcohol y el pandillaje. Incrementan los síntomas de malestar físico, psicológico y social, y pueden conducir a intentos de suicidio (8).

El adolescente o joven acude a los videojuegos y cosas similares con el objetivo de sentirse bien, parece que logra su objetivo, se siente hábil para el tipo de juego, se divierte. Este sentimiento y convicción se potencia cuando la experiencia es compartida con otros ludópatas.

Es una extraña atracción que conduce de manera impulsiva y descontrolada y excitante, cuya activación es el reforzador más importante para la permanencia de la conducta del juego (9).

2.3.1.4 Sintomatología.

Los síntomas específicos de la adicción a los juegos virtuales son:

- La impaciencia e impulsividad, cambios bruscos de humor. Se siente intranquilo, incapaz de concentrarse en sus quehaceres de la casa, pide permiso constantemente y se enfada cuando no se le concede.
- Descuido de los deberes escolares y bajo rendimiento académico.
- ausencias no justificadas de la casa y del colegio.
- Pérdida de peso o apetito excesivo.
- Tristeza e incluso síntomas depresivos, taciturnos.
- Empobrecimiento del vocabulario, repetición de palabras y frases frecuentes.
- Trastornos del sueño con insomnio y/o pesadillas, agresividad verbal, gestual o física hacia el entorno, la familia o sí mismo/a.
- Descuido de las propias responsabilidades de casa y de estudios.
- Hurto de pequeños objetos para conseguir dinero o pagar lo adeudado por el excesivo juego. Negativa tajante en cuanto se le interroga por las pérdidas.
- Si hay convencimiento de que pueda existir abuso en el empleo o alteraciones de la conducta, se debería consultar con un especialista (17).

Estos son los síntomas más comunes, pero puede darse otros menos comunes, por ejemplo, el establecer amistad con gente antes desconocida y de prácticas imprevisibles, manifestar el nombre de sus héroes virtuales y compararse con ellos en fuerza, destreza y valentía; pedir dinero sin razones justificadas y otros.

2.3.1.5 Evaluación de la adicción.

La primera actitud del adicto es la negación, y la segunda es la minimización de tal hecho. La labor del profesional de la salud es dialogar pacientemente, descubrir los daños que esta mala práctica lúdica trae como consecuencia a su vida.

Como siguiente paso, es conveniente conocer el tiempo, los días, las horas, el programa y la calidad del programa de juego que generalmente frecuenta.

Como siguiente paso es importante ayudar al paciente a externalizar las sensaciones que tiene cuando juega virtualmente y cómo se siente cuando no lo hace. Conocer si su recurso al juego virtual es como una respuesta a un

pensamiento catastrófico, es decir, un mecanismo de escape que incita a recurrir al video juego, o quizá como anticipo a un problema que cree que se avecina.

Ayudar a externalizar la causa que el paciente está usando para recurrir al juego adictivo, puede ser una enfermedad, una insatisfacción personal o familiar; de ser así, ayudar a racionalizar y ayudar a tomar conciencia del mal en que se incurre (21).

A partir de la evaluación, y concienciación del mal, se puede proponer un camino de salida progresiva y comprometida.

2.3.1.6 Terapia o tratamiento.

El trastorno obsesivo-compulsivo genera daños e incapacidad para el desempeño normal de la vida cotidiana, pero a pesar de ello, sólo el 35 a 40% busca tratamiento, y de ellos, sólo el 10% logra superarse mediante un apoyo profesional. Aunque hay testimonios de que algunos lograron superar la adicción con el pasar del tiempo y la propia maduración.

El tratamiento, básicamente consiste en el recurso a la farmacología y a la terapia cognitivo-conductual. Veamos cada uno:

- a) El tratamiento farmacológico consiste en la utilización de antidepresivos, inhibidores de la recaptación de la serotonina (clomipramina, fluvoxamina, paroxetina, xitalopram, nefazodona), eutimizantes (sales de litio, carbamazepina) y la naltrexona (inhibidor de neuronas dopaminérgicas) involucradas en la experiencia placentera e impulsiva de los juegos (8). Aunque esto se debe usar teniendo en cuenta que estas también pueden inhibir sexualmente a la persona.
- b) La terapia cognitivo-conductual consiste en la exposición de aquello a lo que se teme (pensamiento o realidad) con la prohibición de realizar conductas de evitación, en este caso rituales neutralizadores, de forma que el paciente se arriesgue a sentir la ansiedad. La aceptación de la ansiedad que se siente es un proceso que ayuda en el tratamiento. No se trata de eliminar la ansiedad, sino de conseguir la flexibilidad psicológica necesaria para conseguir que esta no interfiera en los objetivos, metas y valores personales (7). Este procedimiento ayuda a que las recaídas sean menores

y de poco perjuicio para el paciente; esta terapia, en muchos casos, ha demostrado igual o superior capacidad inhibitoria del trastorno.

La terapia tiene que implementar al paciente para que sepa qué hacer en los momentos de fuerte tensión hacia el juego, acciones que ayuden a desconectar de esa fuente; fijar metas progresivas, mantenerlo ocupado en cosas buenas, evitar la recaída... la terapia se completa con la conformación de grupos de autoayuda liderados por un profesional capaz en el área, de esta manera, el testimonio y esfuerzo compartido producen una multiplicidad de fuerzas.

2.3.1.7 Prevención.

El juego es una salida agradable a las tensiones debida a las responsabilidades sociales, familiares, educativas y económicas; esto se hace más viable cuando esta oferta ludológica se encuentra asequible física, temporal y económicamente.

Por una parte, la ludopatía se incrementa a medida que avanza la tecnología digital proponiendo juegos impactantes y divertidos, por otra parte, las adicciones al alcohol y las drogas ya reciben atención estatal y particular, pero la ludopatía tan extendida y dañina para la población vulnerable de niños y adolescentes, carece de atención social y particular; además, muchos se rehusarían ingresar a un centro de estigmatización social. Por tanto, es conveniente que tanto el Ministerio de Educación, como el Ministerio de salud, implementen programas de concientización y estrategias de afrontamiento acerca de la ludopatía. La población debe darse cuenta que dentro de los hogares hay personas propensas y expuestas, por ello, estos lugares de juego adictivo -en su mayoría violento y oculto- están atiborrados de niños, adolescentes y jóvenes.

Las familias deben cuidar bien a sus hijos, hablarles anticipadamente de las consecuencias negativas de los juegos virtuales, y si acceden a estos juegos, deben precisar las reglas de acceso en cuanto tiempo, cumplimiento de responsabilidades. Controlar que el tiempo de juego no supere las 4 horas semanales. Hay que saber el contenido de los juegos virtuales que los hijos frecuentan, porque hay unos juegos más nocivos que otros, los más dañinos son los violentos y discriminatorios. La prevención más efectiva es la potenciación de la vida familiar (17).

En caso de iniciación en la ludopatía, los familiares deben agotar los medios en el apoyo decisivo a cualquier miembro afectado por la ludopatía, porque no sólo está en juego el cumplimiento de las propias responsabilidades, sino también la salud mental de las personas.

2.3.2 Rendimiento académico.

2.3.2.1 Conceptualización.

El rendimiento académico se define como el nivel de logro que puede alcanzar un estudiante en el ambiente escolar en general o en una asignatura en particular. El mismo puede medirse con evaluaciones pedagógicas, entendidas éstas como el conjunto de procedimientos que se planean y aplican dentro del proceso educativo, con el fin de obtener la información necesaria para valorar el logro, por parte de los alumnos, de los propósitos establecidos para dicho proceso (21).

Según Pizarro (22) constituye una medida de las capacidades respondientes o indicativas que manifiesta, en forma estimativa, lo que una persona ha aprendido como consecuencia de un proceso de instrucción o formación. Además, el mismo autor, ahora desde la perspectiva del alumno, define al rendimiento académico como la capacidad respondiente de éste frente a estímulos educativos, la cual es susceptible de ser interpretada según objetivos o propósitos educativos ya establecidos.

La evaluación pedagógica, a través de su valoración por criterios, presenta una imagen del rendimiento académico que puede entenderse como un nivel de dominio o desempeño que se evidencia en ciertas tareas que el estudiante es capaz de realizar y que se consideran buenos indicadores de la existencia de procesos u operaciones intelectuales cuyo logro se evalúa.

La pedagogía conceptual propone categorías para identificar los niveles de dominio que son los siguientes: nivel elemental (contextualización), básico (comprensión) y avanzado (dominio). Independientemente de las categorías empleadas para medir el desempeño, vale decir que el mismo puede ser de tres

tipos, dependiendo del tipo de aprendizaje que se evalúe: cognitivo, afectivo y procedimental (22).

El rendimiento académico y el rendimiento escolar. De principio, el rendimiento escolar es más amplio que el rendimiento académico, porque este último se enfoca en los resultados previstos, implementados y medidos únicamente, pero el rendimiento escolar implica también lo que no se mide como el desarrollo de habilidades en la recreación, las adquisiciones en el ámbito de la socialización y todo el progreso que implican las actividades extracurriculares. En términos de medición, como es propio de la investigación, comúnmente, se ha acostumbrado identificar rendimiento académico y rendimiento escolar, ese también es el caso de la presente investigación.

2.3.2.1.1 Fines de la Educación Peruana.

La Educación Peruana sobre todo tiene dos fines:

“Formar personas capaces de lograr su realización ética, intelectual, artística, cultural, afectiva, física, espiritual y religiosa, promoviendo la formación y consolidación de su identidad y autoestima y su integración adecuada y crítica a la sociedad para el ejercicio de su ciudadanía en armonía con su entorno, así como el desarrollo de sus capacidades y habilidades para vincular su vida con el mundo del trabajo y para afrontar los incesantes cambios en la sociedad y el conocimiento”.

Contribuir a formar una sociedad democrática, solidaria, justa, inclusiva, próspera, tolerante y forjadora de una cultura de paz que afirme la identidad nacional sustentada en la diversidad cultural, étnica y lingüística, supere la pobreza e impulse el desarrollo sostenible del país y fomente la integración latinoamericana teniendo en cuenta los retos de un mundo globalizado” (23).

2.3.2.1.2 Niveles de la educación peruana.

Tabla nº 1

Niveles, ciclos y grados de la educación básica regular peruana.

Niveles	Inicial		Primaria						Secundaria				
Ciclos	I	II	III		IV		V		VI		VII		
Grados	Edad	Edad	1º	2º	3º	4º	5º	6º	1º	2º	3º	4º	5º
	0-2	3-5											

Fuente: Ministerio de Educación del Perú (28).

La Educación Básica Regular es la modalidad que abarca los niveles de Educación Inicial, Primaria y Secundaria; está dirigida a los niños y adolescentes que pasan oportunamente por el proceso educativo (24).

La educación básica Regular está diseñada en 7 ciclos. La población que se estudia en la presente investigación es de Segundo Grado de Primaria, es decir, del tercer ciclo de la Educación Básica Regular.

En este marco teórico, se hará un énfasis intencional en el programa formativo que corresponde a la población que se estudia en esta investigación.

El nivel de educación secundaria.

La Educación Secundaria constituye el tercer nivel de la Educación Básica Regular y dura cinco años. Ofrece una educación integral a los estudiantes mediante una formación científica, humanista y técnica. Afianza su identidad personal y social. Profundiza los aprendizajes logrados en el nivel de Educación Primaria. Está orientada al desarrollo de capacidades que permitan al educando acceder a conocimientos humanísticos, científicos y tecnológicos en permanente cambio.

El objetivo es formar para la vida, el trabajo, la convivencia democrática, el ejercicio de la ciudadanía y para acceder a niveles superiores de estudio. Tiene en cuenta las características, necesidades y derechos de los púberes y adolescentes. Consolida la formación para el mundo del trabajo, que es parte de la formación básica de todos los estudiantes.

Tercero, cuarto y quinto de secundaria -objeto de la presente investigación-, están comprendidos en el séptimo y último ciclo de estudios de la educación básica regular. “En esta etapa, el adolescente se caracteriza porque muestra un mayor desarrollo del cuerpo que va consolidando su identidad e imagen corporal; su pensamiento es más abstracto en relación con la etapa anterior, lo que

significa que está en condiciones de desarrollar aprendizajes más complejos” (25).

En lo social y emocional, se vuelve más autónomo, es más sensible, tiende a la formación de grupos en los cuales puede expresarse y sentirse bien. El adolescente asume conscientemente los resultados de su creatividad, muestra interés por las experiencias científicas. Se comunica de manera libre y autónoma en los diversos contextos donde interactúa. Pero también vivencia periodos de inestabilidad emocional y la experiencia de una mayor intensidad en la expresión de los sentimientos.

Está en proceso de reafirmación de su personalidad, reconoce su necesidad de independencia y de reafirmación de su propio “Yo” y siente la necesidad de aumentar su confianza en sí mismo para asumir responsabilidades, como joven y futuro ciudadano.

2.3.2.2 Evaluación del rendimiento académico en el Perú.

El Ministerio de educación en nuestro país recomienda calificar a los estudiantes de educación secundaria mediante calificación vigesimal, asignando notas en los diferentes rubros del curso que incluyen desarrollo de capacidades, pensamiento crítico, pensamiento creativo, solución de problemas y capacidades comunicativas, luego se obtiene un promedio final del curso.

Independientemente de las categorías empleadas para medir el desempeño, vale decir que el mismo puede ser de tres tipos, dependiendo del tipo de aprendizaje que se evalúe: cognitivo, afectivo y procedimental.

El rendimiento académico y la evaluación.

Edel (2003) encontró en sus investigaciones que en la vida académica, habilidad y esfuerzo no son sinónimos, el esfuerzo no garantiza el éxito, y la habilidad empieza a cobrar mayor importancia. Para el alumno, percibirse hábil (capaz) es un elemento central, y es en este sentido que el estudiante espera ser reconocido. Por el contrario, los maestros valoran más el esfuerzo que la habilidad.

Los factores exclusivamente intelectuales y aptitudinales son pobres predictores del rendimiento académico a largo plazo y del éxito profesional ya fuera de los entornos educativos. En el mejor de los casos los factores exclusivamente

intelectuales explican alrededor de un 25% en la varianza del rendimiento académico, existiendo un alto porcentaje de varianza no explicada, y por lo tanto, atribuible a otros factores (26).

Evaluación viene de una palabra latina ‘a-valere’ que quiere decir ‘juzgar el valor de una cosa, hecho o persona’ con el fin de tomar una decisión. Propiamente en el ámbito educativo es un “Proceso a través del cual se observa, recoge y analiza información referente a los sujetos, procesos y elementos del currículo con la finalidad de reflexionar, emitir juicios de valor y tomar decisiones oportunas para la retroalimentación del proceso formativo, y para la regulación y reajuste de la planificación curricular que contribuya a lograr la competencia laboral” (25).

Se trata de valorar permanentemente los aspectos cuantitativos y cualitativos con el objetivo de facilitar la predicción y el control exacto del proceso educativo, y así, adecuar o reajustar. La evaluación en el ámbito educativo cumple una labor holística, valora a los directivos, docentes y agentes, a los unos en los otros.

En la presente investigación se recurre a los resultados del aprovechamiento de los alumnos para juzgar el grado de pertinencia de las estrategias educativas frente a los retos propios de la edad como los tecnológicos y del contexto que les toca vivir.

2.3.2.3 Técnicas e instrumentos de evaluación.

Es el conjunto de procedimientos que nos permiten recoger información referidos a los conocimientos, habilidades y destrezas, actitudes y valores. Estos son: la observación, las pruebas de ejecución, las prácticas calificadas, la evaluación de desempeños, el portafolio.

Los instrumentos de evaluación. Son elementos físicos que permiten registrar información válida, confiable y objetiva de los aprendizajes de los estudiantes. Estos pueden ser. Cuadro de progresión, ficha de observación, ficha de ejecución, ficha de autoevaluación, ficha de coevaluación, ficha de seguimiento de actitudes, hoja de práctica, lista de cotejo, lista de control, mapa conceptual, prueba escrita, prueba oral, registro de observación, registro anecdótico (24).

Estas técnicas evaluativas deben servir para visualizar de manera objetiva el rendimiento académico de los estudiantes, y luego, comparados con los

estándares del Ministerio de Educación, deben servir para tomar decir decisiones en la práctica educativa.

En este proceso educativo, la Evaluación debe ser concebida como un proceso permanente, para la cual las escalas de calificación se plantean como una forma concreta de informar cómo ese proceso va en evolución. Se debe formular criterios e indicadores claros en función de las competencias que se haya previsto desarrollar.

Escala de evaluación en secundaria.

La escala de calificación de calificación no es común a los tres niveles. No se trata de acumular notas, sino de conocer el grado de progreso, y de adoptar acciones inmediatas para atender las dificultades del estudiante de manera oportuna y respetando su ritmo. El criterio sugerido requiere una complementación mediante una evaluación descriptiva que clarifique la calificación obtenida.

La escala literal y descriptiva de calificación en el nivel primario es la siguiente:

Tabla n° 2

Escala de calificación en el nivel secundario de la Educación Básica Regular.

20-18 AD	Cuando el estudiante evidencia el logro sobresaliente en cuanto a los aprendizajes previstos, demostrando incluso un manejo solvente y muy satisfactorio en todas las tareas propuestas
17-14 A	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.
13-11 B	Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
10-0 C	Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.

Fuente: Ministerio de educación (Perú) (28).

La información impresa y digital encontrada es vasta, pero no responde al 100% de las interrogantes que aborda este estudio, motivo por el cual, se procede a definir el diseño de investigación y su respectiva aplicación. Es preciso mencionar que los criterios enunciados en este marco teórico son los que viabilizan la continuación de este proceso.

2.3.2.4 Factores que Influyen en el Rendimiento Académico.

El logro de estos aprendizajes, como han determinado diferentes investigaciones tiene que ver con:

- La capacidad cognitiva del alumno (la inteligencia o las aptitudes)
- La motivación que tenga hacia el aprendizaje.
- La Salud física y la salud mental.
- El modo de ser (personalidad).
- El “saber hacer”.

Las estimaciones basadas en una función de producción educacional reafirman la importancia que tienen las variables del hogar en el desempeño escolar de los niños, hipótesis que ha sido confirmada en numerosos estudios internacionales.

No sólo la educación de los padres es un determinante importante del resultado estudiantil, también lo son las desventajas que enfrenta la población de origen indígena, los niños que por razones de estudio o económicas no viven con sus padres y el hecho que la madre ayude en las tareas escolares a los niños. Sin embargo, este estudio demuestra que las variables del colegio y del profesor son también muy importantes.

A continuación se puntualiza algunos factores que influyen en el rendimiento académico (27):

- Las aptitudes mentales: el razonamiento abstracto, razonamiento verbal, vocabulario, razonamiento numérico, aptitud espacial, inteligencia práctica, memoria visual, memoria verbal, memoria auditiva numérica, atención, percepción auditiva y defectos físicos.
- La adaptación: la adaptación familiar (padre, madre y hermanos) y la adaptación escolar (profesores, compañeros, institución y sociedad en general).

- Los intereses escolares por algún o algunos áreas en particular, sea de letras o números y la interacción social.
- La disposición respecto al estudio: dominio ortográfico, actitud, motivación, hábitos, condiciones ambientales, condiciones personales, organización, lectura comprensiva, velocidad de lectura e información cultural.
- La personalidad: introversión-extraversión, inestabilidad-estabilidad, inseguridad-seguridad, fuerza instintiva-fuerza de voluntad, imaginación-practicidad, sumisión-dominancia, dependencia-autosuficiencia, sensibilidad social-insensibilidad social.
- Aspectos psicológicos: manejo de emociones, manejo de estrés y calidad de relaciones interpersonales.
- Aceptación en el grupo: amistad, rechazo, liderazgo, estabilidad e inestabilidad emocional.

Por otra parte, hay influencia de los factores afectivos. La falta de amor en el hogar, la indiferencia frente a sus necesidades personales, la violencia o el exceso de trabajo familiar, el sistemático rechazo de los compañeros de estudios o de la sociedad inducen al adolescente a buscar asideros de momentánea realización como el internet y los juegos de red. En menor grado el gusto y el disgusto, la preferencia y la aversión pueden ser motivo de subterfugios o escaparates a la desazón familiar, escolar y social (27).

El mismo autor, insiste en la influencia de la salud mental. La mayoría de los estudiantes con dificultades emocionales y conductuales poseen leves alteraciones en su desarrollo cognitivo, psicomotor o emocional, sin que puedan ser asignados a categorías diagnósticas específicas tales como el retardo mental, síndrome de déficit atencional o trastornos específicos de aprendizaje.

Por tanto, podemos afirmar (28) que el rendimiento escolar es la resultante del complejo mundo que envuelve al estudiante: cualidades individuales, su medio socio-familiar y su realidad escolar. Por ello, mejorar el rendimiento académico no sólo quiere decir obtener notas más buenas, por parte de los alumnos, sino aumentar, también, el grado de satisfacción psicológica, de bienestar del propio alumnado y otros.

2.3.2.5 El bajo rendimiento escolar.

Cuando se trata del rendimiento escolar, se encuentra dos tipos, uno positivo y otro negativo. El negativo se denomina 'fracaso escolar'.

El fracaso escolar se presenta cuando un niño no es capaz de alcanzar el nivel de rendimiento medio esperado para su edad y nivel pedagógico (29); este problema ocupa el primer plano de las preocupaciones del mundo de la educación; teniendo en cuenta que "el fracaso no es propiamente escolar, y sería equivocado circunscribirlo al fracaso del escolar"¹ (30).

También el fracaso escolar puede darse por: desinterés con todo lo relacionado con la escolaridad, pasividad escolar, cuando se realizan las tareas sólo con un estímulo constante, la oposición escolar, cuando se manifiesta malestar y rechazo al colegio de forma clara (30). Las tres situaciones mencionadas pueden ocasionar con el tiempo, la aparición de trastornos afectivos en el niño debido a que la escolarización se convierte en un estresor potente influyendo negativamente sobre la autoestima, percepción de las competencias sociales y las expectativas futuras.

Se destaca la importancia de la desigualdad entre una percepción de alto estrés y la pobre descarga de tensiones que el estudiante puede ejercer debido a reducidas actividades recreativas. La depresión se asocia más a experiencias o sentimientos de fracaso académico, mientras que la angustia a pérdida del soporte social y escaso tiempo para actividades recreativas (31).

La organización de la educación básica en el Perú.

La Educación Básica se organiza en "Educación Básica Regular (EBR), Educación Básica Especial (EBE) y Educación Básica Alternativa (EBA)"² (25).

2.3.2.6 Psicología adolescente.

Weissmann (32) afirma que los adolescentes desafían las teorías con las que intentamos sistematizar sus particularidades para comprenderlos. Cada

adolescente, - como todo ser humano, por cierto -, es distinto, tiene su historia particular. Sin embargo, la experiencia clínica y la labor docente permiten afirmar que hay ciertos procesos, así como determinadas características y situaciones que suelen reiterarse una y otra vez, que a quien se proponga trabajar con adolescentes conviene conocer.

Para Papalia y cols. (33) la adolescencia es una construcción social de nuestros tiempos modernos, debido a que se requiere períodos más largos de maduración antes de asumir las responsabilidades de la adultez.

En el desarrollo biológico, la adolescencia comienza con la pubertad, etapa en la cual la persona adquiere la madurez sexual y la capacidad de reproducirse. Se dan los caracteres femeninos de crecimiento de senos, vello púbico, crecimiento corporal, menarquia y bello axilar, entre otros; en el ámbito masculino se da el desarrollo de los testículos, el vello púbico, crecimiento corporal, desarrollo de los genitales, el cambio de voz, crecimiento del bello facial y axilar entre otros. El crecimiento corporal del varón y la mujer alcanza su estatura máxima a los 18 años.

Se vive un tiempo de insatisfacción por la imagen corporal, y esto conduce a cambios en la rutina alimenticia, en algunos casos, hasta manifestaciones de anorexia y bulimia. Por otro lado, también es posible que se den iniciaciones en el consumo de drogas que trastornan el cumplimiento de las responsabilidades, producen conflictos familiares y hasta intentos de suicidio (33). En caso de orfandad, debido a las ineludibles responsabilidades que cubrir, el adolescente abrevia esta etapa y asume responsabilidades superiores.

A nivel de desarrollo cognoscitivo los adolescentes ingresan a la etapa de las 'operaciones formales' (de Piaget) para desarrollar un pensamiento abstracto. Pueden pensar en términos de 'lo que podría ser' y no sólo de 'lo que es', son capaces de razonamiento hipotético-deductivo, adoptan posturas críticas, tendencia a discutir, indecisión, hipocresía aparente. Usan un lenguaje propio, la calidad de este lenguaje dependerá del tipo de entorno que les rodea con frecuencia.

Gracias a la reflexión es capaz de hacer autoconciencia, puede razonar acerca de su pensamiento del de otros; sin embargo, por su ensimismamiento, a menudo

supone que los demás están pensando lo mismo, crea su 'audiencia imaginaria' (¿qué dicen los demás de mí?). Esta es la etapa ideal para incentivar el pensamiento constructivo en los adolescentes, ya que es el despertar de la capacidad crítica, y es una etapa propicia para hacer hábito en el adolescente el pensamiento positivo y el rechazo del pensamiento negativo.

A nivel de desarrollo moral –según la propuesta de Kohlber- se ubica en la 'moral convencional', es decir, se actúa interiorizando las normas y principios de conducta social (38). A modo de una vivencia serena del sentido social se puede practicar la confianza fundada en el prójimo, la responsabilidad, la tolerancia... actitudes que disponen a una buena disciplina mental.

En esta etapa es más evidente la importancia de la escuela. La calidad del ambiente familiar y la influencia de los pares afectan en el rendimiento académico, lo mismo que el buen concepto de sí y la autorregulación. La experiencia enseña que a mayor exigencia, mejor es el rendimiento del ser humano.

En esta etapa suele darse la deserción escolar, y generalmente sucede con quienes no aprendieron a cultivar una disciplina de vida y de estudio. Los desertores tienen mayor probabilidad de ser desempleados en el futuro, o de terminar en los caminos de la droga y la delincuencia (33). Otra causa de la deserción suelen ser las carencias económicas y las urgencias familiares que requieren apoyo y comprensión.

En el nivel psicosocial: los adolescentes se encuentran en el umbral del amor, de la vida de trabajo, y de la participación en la sociedad de los adultos. También es un tiempo en que algunos jóvenes se comprometen en conductas que cierran sus opciones y limitan sus posibilidades, así tenemos: los grupos perjudiciales, las pandillas, las barras bravas, la violencia, las enfermedades o la paternidad prematura.

El adolescente debe afrontar lo que Erickson llama "la crisis de la identidad" para convertirse en un adulto único con sentido coherente del yo y un papel que sea valorado en la sociedad, para ello deben establecer y organizar sus habilidades, necesidades, intereses y deseos, de forma que puedan ser expresados en un contexto social. Así también el desarrollo de la autoestima que generalmente se realiza entre los pares, en particular los del mismo sexo.

En esta etapa suele suceder la experiencia sexual, que debido a la liberalización sexual requiere de una adecuada orientación en vistas de consolidar la identidad, evitar el embarazo prematuro y las enfermedades de transmisión sexual.

La rebeldía adolescente involucra confusión emocional, conflicto en la familia, marginación, deseo de independencia y rechazo de los valores de los adultos. Al respecto, desde el ámbito educativo se debería brindar una atención profesional. La violencia juvenil muchas veces viene de las malas vivencias recibidas en el hogar, y otras, surge de la percepción negativa de sí mismos que les impide tener éxito en la escuela o desarrollar proyectos interesantes, por lo general se asocian con pares que refuerzan sus actitudes y conducta antisocial.

2.3.3 Factores sociodemográficos.

Los factores sociodemográficos son las características personales de las unidades de estudio, y su agrupación dentro de la sociedad. Por ejemplo, se toma en cuenta edad, sexo, nivel de educación, estado civil, religión, grado de vinculación laboral, número de hijos, ingreso económico mensual, tipo de familia y otros.

Entre tantos, veamos el nivel económico familiar.

El nivel económico familiar.

Se refiere al ingreso familiar por mes para atender las necesidades básicas y menos urgentes de la familia, estas necesidades son: alimentación, educación, vivienda y otros.

El nivel de económico se distingue de la siguiente manera:

- Nivel A (alto): comprende ingresos superiores a 3500 nuevos soles.
- Nivel B (medio): Hasta 3500 nuevos soles.
- Nivel C (bajo): hasta 1500 nuevos soles.
- Nivel D (pobreza): ingreso familiar hasta 900 nuevos soles.
- Nivel E (extrema pobreza): ingreso familiar hasta 660 nuevos soles (10).

Las características sociodemográficas, muchas veces son condicionantes decisivos de otros áreas de la vida humana a cualquier edad y sexo. El grupo poblacional más favorecido es el que ha logrado las condiciones ideales.

2.4 Análisis de antecedentes investigativos.

2.4.1 Antecedentes locales.

Autor: Cornejo Pinto, Yarkoni& Cruz Aguilar, Lezette Roxana.

Título: Influencia de los juegos virtuales en el rendimiento escolar de los alumnos de tercero, cuarto y quinto año de secundaria de la Institución Educativa Francisco Mostajo, Tiabaya-Arequipa 2007.

Fuente: Cybertesis de la Universidad Católica de Santa María.

Resultados: El 70% de los alumnos de tercero, cuarto y quinto año utilizan juegos virtuales, de ellos el 75.6% tienen un rendimiento regular, y el 57.9% es afectado en su rendimiento escolar de regular a deficiente (34).

Autor: Jose carlos Benavente Arrayan

Título: Juego patológico y factores relacionados en estudiantes del centro preuniversitario de la Universidad Católica de Santa María, Arequipa 2015

Fuente: Cybertesis de la Universidad Católica de Santa María.

Resultados: la población se centraba en un grupo etareo entre 17 y 19 años en un 61%, 53% de los participantes era del sexo femenino, el 72% provenia de Arequipa y en menor cantidad en Puno (6%), Tacna (8%), Moquegua (5%), 55% recién se encontraba en su primer intento de postulación, 27% reportaba el consumo de alcohol asi como el 11% de tabaco, 68% convive con sus padres. Respecto al juego se encontró que el 72% no tiene ningún riesgo, el 23% riesgo en transición y 5% probables casos patológicos. (39)

2.4.1 Antecedentes Nacionales.

Autor: Huanca Rojas, Félix.

Título: Influencia de los juegos de internet en el comportamiento de los adolescentes de la ciudad de Puno – 2010.

Fuente: Revista de Investigación en Comunicación y Desarrollo

Resultados: los juegos de internet influyen y producen efectos negativos en la personalidad y el comportamiento de los estudiantes. Los adolescentes entran en los juegos de internet principalmente por factores personales como soledad, aburrimiento; otras veces lo hacen por falta de afecto paternal, la incompreensión familia y la influencia de los amigos. La frecuencia a los juegos de internet genera cambios en la forma de hablar introduciendo el uso de jergas y palabras indecentes, el uso de argots, una manera de escribir con abreviaturas populares, una forma de vestir con atuendos de otros contextos (35).

Autor: Matalinares, M; Arenas, C.; Díaz, G.; Dioses, A.; Yarlequé, L.; Raymundo, O.; Baca, D.; Fernández, E.; Uceda, J.; Huari, Y.; Villavicencio, N.; Vargas, P.; Quispe, M.; Sánchez, E.; Leiva, V.; Díaz, A.; Campos, A. & Yaringaño, J.

Título: Adicción a la internet y agresividad en estudiantes de secundaria del Perú.

Fuente: Repositorios de tesis de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

Resultados: Existe relación positiva entre agresividad y adicción a la internet, así como entre todos los componentes de ambas variables. Los varones son más agresivos física y verbalmente, las mujeres presentan más ira y hostilidad. Hay factores de riesgo para desarrollar y mantener la adicción a la internet en los varones, en la costa del Perú (por el fácil acceso a la tecnología y los servicios virtuales), entre 15 y 16 años y quienes presentan alta agresividad (36).

2.4.1 Antecedentes Internacionales.

Autor: TipantuñaCaiza, Karina Marlene.

Título: Adicción a internet y sus consecuencias en adolescentes en la ciudad de Quito en el año 2013.

Fuente: Repositorio de tesis de la Universidad Católica del Ecuador:
<http://repositorio.puce.edu.ec/handle/22000/5936>

Resultados: El 24.5% de personas usan computador en casa como instrumento para uso de internet. El lugar principal de uso de internet fue en casa en 47.68%, el 70% de la población estudiada pasa más de 5 horas semanales en uso de internet. El mayor porcentaje de uso de la red (54.3%) es para actividades como entrenamiento, tareas académicas y comunicación con amigos y la página más visitada por los adolescentes fue facebook en 25%. La prevalencia encontrada de adicción a internet para las características sintomatológicas según el test EAIL fue de 45.7% y para las características disfuncionales de 43.05%. La prevalencia de adicción a internet para cualquiera de las dos características fue de 64.59%. Se observó una asociación positiva estadísticamente significativa entre la Adicción A internet (dimensión I y II) y trastornos sociales, con OR de 8.77e IC 95% (4.12-18.63) y OR 2.90e IC 95% (1.48-5.68) para las dimensiones I y II respectivamente. Para la dimensión II, los individuos que tuvieron adicción al internet tuvieron 2.1 veces más probabilidad de presentar trastornos familiares que aquellos que no tuvieron este tipo de adicción. OR 2.08 IC 95% (1.06-4.08). No se observó asociación significativa entre adicción al internet y trastornos académicos (47).

Autor: León Jariego, Rodrigo & López, López, María José.

Título: Los adolescentes y el video juego en España.

Fuente: Biblioteca virtual de la Universidad de Huelva.

Resultados: El grado de implantación de esta actividad es bastante elevado, aparecen de forma manifiesta diferencias asociadas al género: la mayoría de videojugadores son chicos, dedicando más del doble de tiempo que las chicas. Por otra parte, videojugadores y no video jugadores no difieren significativamente ni en cuanto al rendimiento académico ni en la estructura básica de personalidad (38).



2.5 Objetivos.

2.5.1 Objetivo general.

Determinar el efecto del uso de juegos virtuales en el rendimiento académico, y su relación con los factores sociodemográficos en estudiantes de cuarto y quinto de secundaria de la Institución Educativa Independencia Americana, Arequipa 2016?

2.5.2 Objetivos específicos.

1. Precisar la frecuencia de uso de juegos virtuales en los estudiantes de cuarto y quinto de secundaria de la Institución Educativa Independencia Americana, Arequipa 2016.
2. Establecer el nivel de rendimiento académico en estudiantes de cuarto y quinto de secundaria de la Institución Educativa Independencia Americana, Arequipa 2016.
3. Analizar las características sociodemográficas de los estudiantes de cuarto y quinto de secundaria de la Institución Educativa Independencia Americana, Arequipa 2016.
4. Analizar si existe influencia significativa del uso de juegos virtuales en el nivel de rendimiento académico de los estudiantes de cuarto y quinto de secundaria de la Institución Educativa Independencia Americana, Arequipa 2016?
5. Determinar si existe relación significativa entre las características sociodemográficas y el uso de juegos virtuales en los estudiantes de cuarto y quinto de la Institución Educativa Independencia Americana, Arequipa 2016.

2.6 Hipótesis.

- Ha: Dado que las adicciones perjudican las responsabilidades personales y afectan básicamente a las poblaciones más vulnerables, es probable que en los estudiantes de cuarto y quinto de secundaria de la Institución Educativa Independencia Americana, exista influencia significativa del uso de juegos virtuales en rendimiento académico.

- Ho: Es probable que en los estudiantes de cuarto y quinto de secundaria de la Institución Educativa Independencia Americana no exista influencia significativa de los juegos virtuales en el rendimiento académico.



III. PLANTEAMIENTO OPERACIONAL

3.1 Técnicas, instrumentos y materiales de verificación.

3.1.1 Técnicas de investigación.

La técnica a utilizarse en este estudio es la **encuesta**, es un método de investigación de campo que intenta obtener de manera más o menos masiva una imagen objetiva sobre situaciones psicológicas, educativas y sociales para luego analizar, describir, interpretar y realizar inferencias acerca de las características de una población (45). En el presente estudio, se encuestará a los estudiantes en sus respectivas aulas de clases, esto permitirá realizar masivamente la obtención de la información de campo.

La segunda técnica es el **análisis documental**. Consiste en el acceso a una información fiable obtenida con instrumentos estandarizados, lo cual existe en algunas instituciones especializadas. Esta información se analizará estadísticamente para responder a los objetivos investigativos (46) Esta técnica se utilizará para la información correspondiente a la variable rendimiento académico, que se obtendrá desde la dirección de la Institución Educativa respecto al primer, segundo y tercer bimestre de todos los cursos que estudian los alumnos de cuarto y quinto de secundaria.

3.1.2 Instrumentos de investigación.

Encuesta o Cuestionario:

Se utilizara como instrumento la cedula de preguntas dadas para cada estudiante perteneciente a la Institución Educativa Independencia Americana, su elaboración consiste en formular preguntas por escrito, en función de los objetivos y los indicadores de las variables a investigarse, en forma ordenada y seriada.

Tabla 3.

Encuesta realizada para los Estudiantes de Cuarto y Quinto de Secundaria de la Institución Educativa Independencia Americana, Arequipa 2016:

Responde cuál de las acepciones describe mejor tu situación personal en cada uno de los ítems que se presenta en seguida:

DATOS GENERALES DE LA POBLACIÓN DE ESTUDIO:

- Nombre:
- Edad:
- Grado de estudios:

1. ¿Con que frecuencia juegas con los juegos de Internet?

- a) Diario.
- b) Interdiario.
- c) Semanal.
- d) Poco o nada

2. ¿Cuál es el tiempo que utilizas en los juegos de internet en una semana?

- a) 4 horas o más.
- b) 2 a 3 horas.
- c) Menos de 1 hora.
- d) No o casi nada

3. ¿A qué lugares acudes cuando asistes a los juegos de Internet?

- a) En la casa.
- b) En casa de otro.
- c) En la cabina de internet cerca de la Institución Educativa Independencia Americana.
- d) En ningún lugar

4. ¿Qué tema de juego de tu preferencia?

- a) Deportes.
- b) Acción.
- c) Lucha o peleas.
- d) Aventura.
- e) ninguno

5. ¿Cómo es la comunicación en tu familia?

- a) Bastante comunicación.
- b) Regular comunicación.
- c) No hay comunicación.

6. ¿Con que personas convives en el hogar?

- a) Con papá y mamá.

- b) Con uno de los padres.
- c) Con otros familiares.

7. ¿En la Institución Educativa Independencia Americana presentas problemas académicos?

- a) Si
- b) No

8. ¿En tu hogar presentas problemas familiares?

- a) Si
- b) No

9. ¿En tu círculo personal y social presentas problemas interpersonales?

- a) Si
- b) No

Registro de notas de los estudiantes de cuarto y quinto de secundaria del Colegio Gran Unidad Escolar Mariano Melgar, 2016.

Las instituciones educativas tienen una base de datos obtenida con instrumentos confiables, estandarizados y monitoreados por el Ministerio de Educación. Esta información es reservada, pero se puede utilizar de forma personal con identificación de cada estudiante para los objetivos de la investigación.

La información de rendimiento académico puede ser de forma cualitativa (AD, A, B y C) o cuantitativa (en escalada de 1 a 20). En la Institución Educativa Independencia Americana siguen utilizando la forma cuantitativa en cuanto a la información del rendimiento académico y se tomara el registro de Notas del 3er Semestre.

Tabla 4.

**Instrumento de evaluación del Rendimiento Académico de la Institución Educativa Independencia Americana, Arequipa
2016**

NOMBRE Y APELLIDO	EDAD	GRADO	AREAS									ÁREAS DESAPROBADAS			H. REPR. EL A	
			MATEMATICA	COMUNICACION	INGLES	ARTE	HISTORIA GEOGRAFÍA ECONOMIA	FORMACIÓN CIUDADANA Y CIVICA	PERSONA FAMILIA Y RELACIONES HUMANAS	EDUCACION RELIGIOSA	CIENCIA TECNOLOGIA Y AMBIENTE	0	1	+1	SI	

Fuente: Elaboración Propia

3.2 Campo de verificación.

3.2.1 Ubicación espacial, lugar o ámbito de investigación.

- Las aulas de cuarto y quinto de la Institución Educativa Independencia Americana.
- Avenida Independencia – Arequipa.

3.2.2 Ubicación temporal.

- Año 2016, porque la información de rendimiento académico se obtendrá del último semestre del 2016, aunque las encuestas se aplicarán a fines de noviembre.

3.2.3 Unidades de estudio.

- Estudiantes matriculados el año 2016 para cuarto y quinto de secundaria.
- Varones (el colegio es sólo para varones).

a) Población de estudio.

405 estudiantes, distribuidos de la siguiente manera:

Tabla 5.

Población de Estudiantes del Cuarto y Quinto de Secundaria de la Institución Educativa Independencia Americana

	CUARTO		QUINTO		TOTAL	
	fi	ni	fi	ni	fi	ni
AULA A	27	6.67%	27	6.67%	54	13%
AULA B	27	6.67%	27	6.67%	54	13%
AULA C	27	6.67%	27	6.67%	54	13%
AULA D	27	6.67%	27	6.67%	54	13%
AULA E	27	6.67%	27	6.67%	54	13%
AULA F	27	6.67%	27	6.67%	54	13%
AULA G	27	6.67%	27	6.67%	54	13%
AULA H	27	6.67%		0%	27	7%
TOTAL	216	53.33%	189	46.67%	405	100%

Fi: frecuencias absolutas (frecuencias). Ni: Frecuencias relativas (porcentajes).

Fuente: Elaboración Propia

b) Muestra.

El tamaño de la muestra se establecerá con la fórmula para proporciones en poblaciones por estratos:

Fórmula para hallar la muestra:

$n = \frac{N (\sigma)^2 (Z)^2}{(N - 1)(e)^2 + (\sigma)^2 (Z)^2}$	<p>Dónde:</p> <p>n = el tamaño de la muestra. N = tamaño de la población. σ = Desviación estándar de la población (0,5). Z = Valor obtenido mediante niveles de confianza (95% de confianza equivale a 1,96 como más usual, o en relación al 99% de confianza equivale 2,58). e = Límite aceptable de error muestral (que varía entre el 1% (0,01) y 9% (0,09)). En el presente caso se tomará al 5% de error.</p>
--	---

Aplicando la fórmula al presente caso, tenemos:

$$n = \frac{(405)(0.5)^2(1.96)^2}{(405 - 1)(0.05)^2 + (0.5)^2(1.96)^2}$$

$$n = \frac{(405)(0.25)(3.84)}{(405)(0.0025) + (0.25)(3.84)}$$

$$n = \frac{(405)(0.96)}{(1.1025) + (0.96)} = \frac{388.8}{1.0584} = 367.35$$

Por tanto, la muestra estará constituida por 367 unidades de investigación, las cuales, en el muestreo se distribuirán de la siguiente manera:

Tabla 6.

Población de estudio para la Investigación

	CUARTO	ni	QUINTO	ni	TOTAL	ni
	fi		fi		fi	
AULA A	25	7.357%	24	6.51%	48.9	13%
AULA B	25	7.357%	24	6.51%	48.9	13%
AULA C	25	7.357%	24	6.51%	48.9	13%
AULA D	25	7.357%	24	6.51%	48.9	13%
AULA E	25	7.357%	24	6.51%	48.9	13%
AULA F	25	7.357%	24	6.51%	48.9	13%

AULA G	25	7.357%	24	6.51%	48.9	13%
AULA H	25	7.357%	0	0.00%	25	7%
TOTAL	200	54%	167	45.55%	367	100%

Fuente: elaboración propia.

3.2.4 Criterios de Elección

3.2.4.1 Criterios de Inclusión

- Alumnos del Cuarto y Quinto con matrícula de la Institución Educativa Independencia Americana ubicada en la ciudad de Arequipa.
- Alumnos matriculados del Cuarto y Quinto de Secundaria de la Institución Educativa Independencia Americana del turno mañana.
- Alumnos del Cuarto y Quinto de Secundaria de la Institución Educativa Independencia Americana que lleven estudios de forma regular y presencial
- Alumnos del Cuarto y Quinto de Secundaria de la Institución Educativa Independencia Americana que acepten participar en el estudio
- Alumnos del Cuarto y Quinto de Secundaria de la Institución Educativa Independencia Americana del turno mañana que estén presentes el día que se aplique el cuestionario.

3.2.4.1 Criterios de Exclusión:

- Alumnos del Cuarto y Quinto de Secundaria de la Institución Educativa Independencia Americana del turno mañana que no quieran participar en el estudio con sus datos.
- Alumnos del Cuarto y Quinto de Secundaria de la Institución Educativa Independencia Americana del turno mañana que no estén presentes el día que se aplique el cuestionario.

3.3 Estrategia de recolección de datos.

3.3.1 Organización.

Mediante un documento escrito se solicitará: permiso para la aplicación de encuestas y una copia de las notas bimestrales de las notas de los estudiantes del 2016 del último semestre.

En reunión se fijará la fecha, hora, ambientes y más detalles de la obtención de información de campo.

Se capacitará a tres jóvenes profesionales para la aplicación de las encuestas. Se incidirá en la explicación de los detalles de los ítems, en la importancia de que se responda voluntaria y sinceramente.

Se enviará un documento a los padres de familia solicitando permiso para la aplicación del instrumento sobre el uso de los juegos virtuales.

El día de la aplicación de las encuestas se tendrá a disposición lapiceros, copias y otros materiales, en previsión de cualquier percance.

Las encuestas se aplicarán a todos los estudiantes, así se evitará comentarios negativos. Posteriormente, de todas las encuestas se seleccionará aleatoriamente las 367 encuestas representativas.

3.3.2 Recursos.

a) Recursos humanos:

- 1 Investigadora.
- 2 Encuestadores.
- 1 Asesor de Tesis

b) Recursos materiales:

- Útiles de escritorio.
- Computadora e impresora.
- Libros físicos y virtuales.

c) Recursos económicos:

	Especificación	Costo en soles
1	Útiles de escritorio	100,00
2	Uso de computadora e impresora	200,00
3	Suscripción a la biblioteca de la universidad	50,00
4	3 Impresiones y anillados del proyecto	70,00

5	5 impresiones y anillados del borrador de tesis	110,00
6	5 impresiones, anillados y empastados de la tesis	180,00
7	Transportes y otros	100,00
Total		810,00

3.3.3 Validación de los instrumentos.

Consecuentemente, los instrumentos de recolección de datos, son los siguientes:

a) Cuestionario o Encuesta:

Este proceso permite recoger los datos, los mismos que sistematizados permitirán la organización de los resultados a través de una cedula de preguntas dadas a cada estudiante de la Institución Educativa Independencia Americana.

b) El registro de notas de cuarto y quinto de secundaria de la Institución Educativa Independencia Americana

Es una información documental propia de la Institución, fiable y obtenida con instrumentos estandarizados.

3.3.4 Criterios o estrategias para el manejo de los resultados.

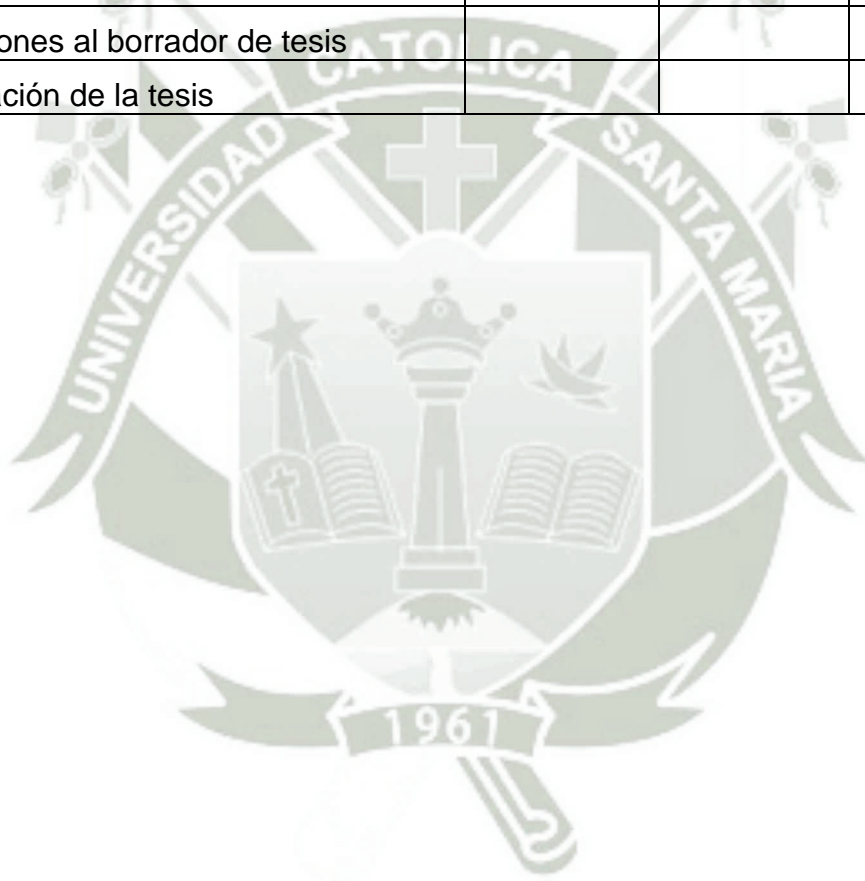
La información obtenida de campo se seleccionará y codificará de manera consecutiva del 1 al 367.

La información contenida en las fichas de encuestas se digitalizará mediante el programa estadístico spss-22. Se realizará los adecuados tratamientos como agrupaciones y categorizaciones.

Se obtendrá los estadísticos conforme a la solicitud de los objetivos específicos. Los tres primeros objetivos solicitan estadísticos descriptivos, los cuales se darán en frecuencias y porcentajes; en cambio, los objetivos 4 y 5 solicitan estadísticos analíticos, los cuales se darán usando el chi-cuadrado y la correlación R de Pearson.

IV. CRONOGRAMA DE TRABAJO

Cronograma	2016		
	Octubre	Noviembre	Diciembre
1. Elaboración del proyecto de tesis	X	X	
2. Correcciones al proyecto de tesis		X	
3. Aplicación del estudio de campo		X	
4. Obtención de los resultados finales		X	
5. Presentación del borrador de tesis			X
6. Correcciones al borrador de tesis			X
7. Sustentación de la tesis			X



V. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

1. Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P.. Metodología de la investigación. México: McGraw-Hill. 2014.
2. Robert, Cristina & Botella, Cristina. Trastornos de control de impulsos: el juego patológico. México
3. Real Academia de la Lengua Española. Diccionarios de la Real Academia de la Lengua Española. Edición XXII. 24/11/2005. Obtenido de <http://www.rae.es/>
4. American Psychiatric Association DSM-IV. Manual y diagnóstico de los trastornos mentales. Barcelona: Masson S.A. 1994-1995.
5. World Health Organization. International classification of diseases.Tenth revisión. Geneva-Switzerland: WHO, 1992.
6. Bisso-Andrade, Aland. Ludopatía. Rev. Soc.Peru Med. Interna. 2007. Vol. 20(2). 63-67.
7. García, José Antonio. El trastorno obsesivo compulsivo. 02/12/2013. Recuperado en http://www.psicoterapeutas.com/trastornos/obsesivo_compulsivo/
8. Belloch, Amparo; Sandín, Bonifacio & Ramos, Francisco. Manual de psicopatología. Vol. 1. Madrid: McGraw-Hill. 2008.
9. Anderson, G. & Brown, R..Real and laboratory gambling, Sensation seeking and arousal.British journal of psychology. N° 75. 1984. 401-410.
10. Instituto Nacional de Estadística e Informática (2009). Nivel económico en el Perú. Recuperado de: www.inei.gob.pe
11. Vallejos, Miguel & Capa, Walter. Video juegos: adicción y factores predictores. Lima: Universidad Nacional Federico Villarreal. Revista de Psicología. 2010, 18 (1), 103-110.
12. Vacca, C.. Los padres, los hijos y la pareja del adicto. Lima: Opción. 1998.
13. Gaspar Prado C. Efectos del programa PRM en la inteligencia emocional en un grupo de estudiantes dentro del marco prospectivo de universidad saludable. Universidad Mayor de San Marcos, Lima- Peru 2015

14. Rivas Carabajo D., Andrade Padilla M. Consumo de Videojuegos en adolescentes de educación general básica. Universidad de Cuenca, Ecuador 2015
15. Morales, Arteaga Brenda. Lo bueno y lo malo de los videojuegos. Bogotá: Plenilunia. 2009. Fecha de recuperación lunes 09 de Junio 2014
16. Cegarra, Hellery; Vincenzo, Sibili et al.. Estudiar el problema de la adicción a los video juegos en los adolescentes en el estado de Miranda, durante los años 2010 y 2012. Carrizal-Venezuela: U.E. Enrique María Dubuc. 2012.
17. Casado, Carolina & y cols.. Guía práctica para madres y padres: uso y abuso de niños, niñas y adolescentes. Málaga: Amalajer. 2006.
18. Universidad de Barcelona. Historia de los videojuegos. Madrid: Universidad de Barcelona. 2009. Modificar poner autor
19. Elforo.com. La cibernética adictiva. 06/11/2007 recuperado en: <http://www.elforo.com/showthread.php?t=4970>
20. Pérez del Río F., Martín Martín I. Nuevas adicciones: ¿adicciones nuevas? Editorial Intermedio Ediciones . Impreso en España. 2007
21. Vega, S.. Rendimiento Académico en Educación Secundaria. Madrid: Passim. 2005.
22. Miguel Andrade G. Rendimiento Académico y Variables modificables en alumnos de 2do Medio de Liceos Municipales de la Comuna de Santiago. Santiago de Chile: Pontificia Universidad Católica de Chile. 2004.
23. Presidencia de la República (Perú). Ley general de la educación (art. 9). Lima: El Peruano.
24. Ministerio de Educación del Perú. Diseño curricular nacional de educación básica regular. Lima: Ministerio de educación. 2016.
25. Ministerio de Educación del Perú. Diseño curricular nacional de educación básica regular (2da edic.). Lima: Ministerio de educación. 2008.
26. Chávez, A.. Bienestar psicológico y su influencia en le rendimiento académico de estudiantes del nivel medio superior (02 de julio de 2006). Obtenido de Universidad de Colima-Colombia: Chávez Uribe, Alfonso. Bienestar psicológico y su influencia en el rendimiento académico de estudiantes. 2008. Recuperado en: http://digeset.ucol.mx/tesis_posgrado/Pdf/ALFONSO_CHAVEZ_URIBE.pdf

- 27.** Aliaga Tovar J., Ponce Díaz C. Variables psicológicas relacionadas con el rendimiento académico en matemática y estadística en alumnos del primer y segundo año de la facultad de psicología de la UNMSM., Universidad Mayor de San Marcos, 2011
- 28.** Sanz de Acedo, M.. Motivación y emoción. Bilbao: Desclée de Brouwer. 2007.
- 29.** CAMPO ARIAS A., GONZÁLEZRUEDA J. Percepción de rendimiento académico y síntomas depresivos en estudiantes de media vocacional de Bucaramanga, Colombia. Universidad Autónoma de Bucaramanga, Bucaramanga, Colombia. Arch Pediatr Urug 2005; 76(1): 21-26. Fecha aprobado: 14 de abril de 2005
- 30.** Jadue, J.. Factores psicológicos que predisponen al bajo rendimiento, al fracaso y deserción escolar. Estudios pedagógicos, 2010, nº 28, 193-204.
- 31.** Carlos Aceros J., Angarita S. Correlación entre depresión y rendimiento académico en las estudiantes de quinto grado de primaria del colegio la santísima trinidad. Universidad Autónoma de Bucaramanga, 2005
- 32.** Weissmann, P.. Adolescencia. Obtenido de Revista Iberoamericana de psicología. 22/06/2011. Recuperado en: <http://www.rieoei.org/deloslectores/898weissmann.PDF>
- 33.** Papalia, D., Wendkos, S., & Duskin, R.. Desarrollo humano. México: McGraw-Hill Interamericana. 2005.
- 34.** Cornejo Pinto, Y. & Cruz Aguilar, L.. Influencia de los juegos virtuales en el rendimiento escolar de los alumnos de tercero, cuarto y quinto año de secundaria de la Institución Educativa Francisco Mostajo, Tiabaya-Arequipa 2007. Universidad Católica de Santa María. Arequipa. 2007.
- 35.** Huanca Rojas, Félix. Influencia de los juegos de internet en el comportamiento de los adolescentes de la ciudad de Puno – 2010. Puno: Universidad Nacional del Altiplano. 2010.
- 36.** Matalinares, M; Arenas, C.; Díaz, G. & cols.. Adicción a la internet y agresividad en estudiantes de secundaria del Perú. Lima: Universidad Nacional Mayor de San Marcos. 2013.

- 37.** TipantuñaCaiza, Karina Marlene. Adicción a internet y sus consecuencias en adolescentes en la ciudad de Quito en el año 2013. Quito: Universidad Católica del Ecuador. 2013.
- 38.** León Jariego, Rodrigo & López, López, María José. Los adolescentes y el video juego en España. Huelva: Universidad de Huelva. 2015.
- 39.** Benavente Arrayan J. Juego patológico y factores relacionados en estudiantes del centro preuniversitario de la Universidad Católica de Santa María, Arequipa 2015. Universidad Católica de Santa María. 2015

**Anexo 1: ENCUESTA
ENCUESTA REALIZADA PARA LOS ESTUDIANTES DE
CUARTO Y QUINTO DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INDEPENDENCIA AMERICANA, AREQUIPA
2016:**

Responde cuál de las acepciones describe mejor tu situación personal en cada uno de los ítems que se presenta en seguida:

DATOS GENERALES DE LA POBLACIÓN DE ESTUDIO:

- Nombre:
- Edad:
- Grado de estudios:

10. ¿Con que frecuencia juegas con los juegos de Internet?

- e) Diario.
- f) Interdiario.
- g) Semanal.
- h) Poco o nada

11. ¿Cuál es el tiempo que utilizas en los juegos de internet en una semana?

- e) 4 horas o más.
- f) 2 a 3 horas.
- g) Menos de 1 hora.
- h) No o casi nada

12. ¿A qué lugares acudes cuando asistes a los juegos de Internet?

- a) En la casa.
- b) En casa de otro.
- c) En la cabina de internet cerca de la Institución Educativa Independencia Americana
- d) En ningún lugar

13. ¿Qué tema de juego de tu preferencia?

- a) Deportes.
- b) Acción.
- c) Lucha o peleas.
- d) Aventura.
- e) Ninguno

14. ¿Cómo es la comunicación en tu familia?

- a) Bastante comunicación.
- b) Regular comunicación.

c) No hay comunicación.

15. ¿Con que personas convives en el hogar?

- a) Con papá y mamá.
- b) Con uno de los padres.
- c) Con otros familiares.

16. ¿En la Institución Educativa Independencia Americana presentas problemas académicos?

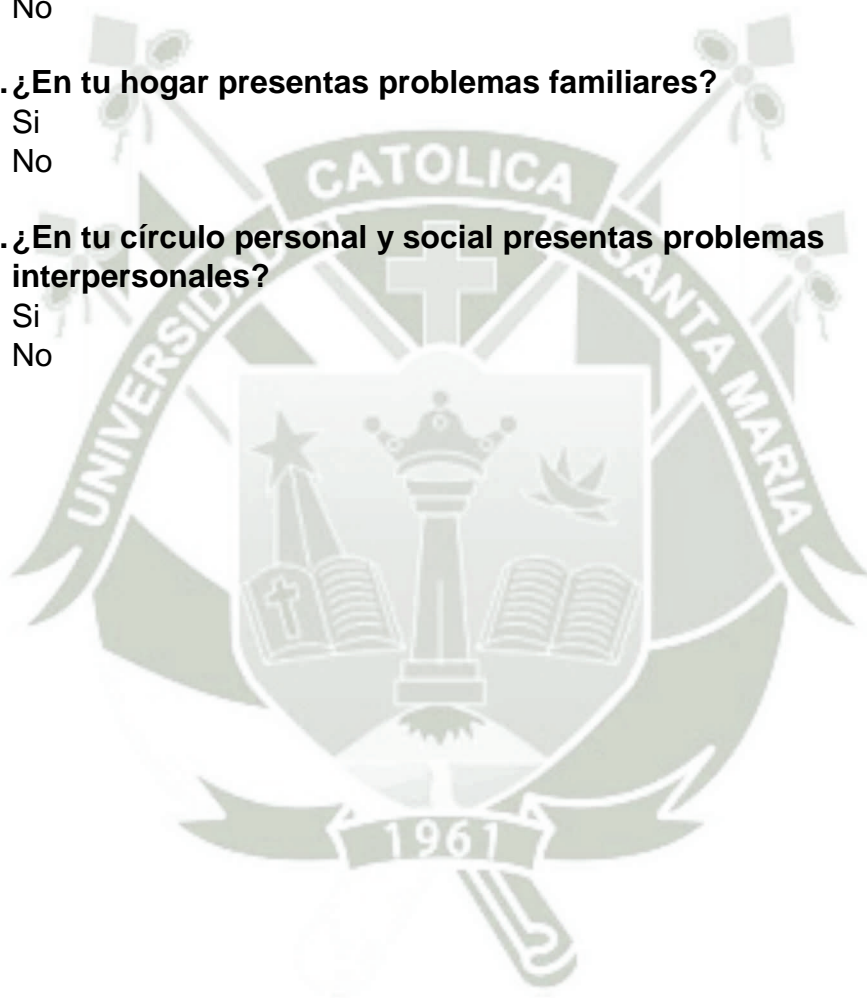
- c) Si
- d) No

17. ¿En tu hogar presentas problemas familiares?

- a) Si
- b) No

18. ¿En tu círculo personal y social presentas problemas interpersonales?

- a) Si
- b) No



Anexo 1: Matriz de consistencia

Título: Influencia del uso de juegos virtuales en el rendimiento académico, y su relación con los factores sociodemográficos en estudiantes de cuarto y quinto de secundaria de la Institución Educativa Independencia Americana, Arequipa 2016.

Variables y dimensiones	Problemas	Objetivos	Hipótesis	Planteamiento metodológico
<p>Variable 1: Uso de juegos virtuales. Dimensiones: -Características sintomatológicas -Características disfuncionales (problemas académicos, familiares e interpersonales).</p> <p>Variable 2: Rendimiento académico. Dimensiones: -Conceptual. -Procedimental. -Actitudinal.</p> <p>Variable 3: Factores sociodemo-</p>	<p>Problema principal: ¿Cómo es la influencia del uso de juegos virtuales en el nivel rendimiento académico, y su relación con los factores sociodemográficos en estudiantes de cuarto y quinto de secundaria de la Institución Educativa Manuel Muñoz Najar, Arequipa 2016?</p> <p>Problemas secundarios: 1. ¿Cuál es la frecuencia de uso de juegos virtuales en los estudiantes de cuarto y quinto de secundaria de la Institución Educativa Manuel Muñoz Najar, Arequipa 2016? 2. ¿Cuál es el nivel rendimiento académico en estudiantes de cuarto y quinto de secundaria de la Institución Educativa Manuel Muñoz Najar, Arequipa 2016? 3. ¿Cómo son las características</p>	<p>Objetivo general: Determinar la influencia del uso de juegos virtuales en el rendimiento académico, y su relación con los factores sociodemográficos en estudiantes de cuarto y quinto de secundaria de la Institución Educativa Manuel Muñoz Najar, Arequipa 2016?</p> <p>Objetivos específicos: 1. Precisar la frecuencia de uso de juegos virtuales en los estudiantes de cuarto y quinto de secundaria de la Institución Educativa Manuel Muñoz Najar, Arequipa 2016. 2. Establecer el nivel de rendimiento académico en estudiantes de cuarto y quinto de secundaria de la Institución Educativa Manuel Muñoz Najar, Arequipa 2016. 3. Analizar las características sociodemográficas de los</p>	<p>Ha: Dado que las adicciones perjudican las responsabilidades personales y afectan básicamente a las poblaciones más vulnerables, es probable que en los estudiantes de cuarto y quinto de secundaria de la Institución Educativa Manuel Muñoz Najar, exista influencia significativa del uso de juegos virtuales en</p>	<p>Nivel de invest.: Invest. Cuantitativa y básica. Tipo de invest.: Descriptivo - correlacional. Diseño de invest.: No-experimental. Transversal. De campo. Métodos: Científico (hipotético-deductivo). Población: 405 estudiantes. Muestra: 360 unidades. Técnica: Evaluación. Encuesta.</p>

<p>gráficos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sociocultural. -Comunicación en las familias. -Convivencia. -Características disfuncionales. 	<p>sociodemográficas de los estudiantes de cuarto y quinto de secundaria de la Institución Educativa Manuel Muñoz Najar, Arequipa 2016?</p> <p>4. ¿Existe influencia significativa del uso de juegos virtuales en el nivel de rendimiento académico de los estudiantes de cuarto y quinto de secundaria de la Institución Educativa Manuel Muñoz Najar, Arequipa 2016?</p> <p>5. ¿Qué relación existe entre las características sociodemográficas y el uso de juegos virtuales en los estudiantes de cuarto y quinto de secundaria de la Institución Educativa Manuel Muñoz Najar, Arequipa 2016?</p>	<p>estudiantes de cuarto y quinto de secundaria de la Institución Educativa Manuel Muñoz Najar, Arequipa 2016.</p> <p>4. Analizar si existe influencia significativa del uso de juegos virtuales en el nivel de rendimiento académico de los estudiantes de cuarto y quinto de secundaria de la Institución Educativa Manuel Muñoz Najar, Arequipa 2016?</p> <p>5. Discriminar si existe relación significativa entre las características sociodemográficas y el uso de juegos virtuales en los estudiantes de cuarto y quinto de secundaria de la Institución Educativa Manuel Muñoz Najar, Arequipa 2016.</p>	<p>rendimiento académico.</p> <p>Ho: Es probable que en los estudiantes de cuarto y quinto de secundaria de la Institución Educativa Manuel Muñoz Najar no exista influencia significativa de los juegos virtuales en el rendimiento académico.</p>	<p>Instrumentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Registro de notas de los estudiantes. -Encuesta <p>Procesamiento estadístico:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Frecuencias y porcentajes. -Prueba de hipótesis chi-cuadrado, correlación R de Pearson.
---	---	---	--	--