

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL
DE HUAMANGA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

ESCUELA PROFESIONAL DE ENFERMERÍA



ADICCIÓN A LOS VIDEO JUEGOS RELACIONADO CON EL
RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ALUMNOS DEL 3° AL 5°
GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA I.E. "LUIS
CARRANZA" DISTRITO DE AYACUCHO 2017

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
LICENCIADA EN ENFERMERÍA

Presentado por:

Bach. OLARTE ROMERO, Maricruz

Bach. TABOADA MALDONADO, Sandy Nataly

AYACUCHO – PERÚ

2018

La presente tesis está dedicada a Dios por estar conmigo, guiando mis pasos.

A mis padres don Pascual y doña Teodosia por su apoyo moral, económico y sus sabios consejos que hicieron posible la culminación de mi carrera profesional.

M. OLARTE

Dedico este trabajo a Dios por estar siempre conmigo.

A mis padres don Crisologo y doña Lidia por ser mi ejemplo.

A mi hermano D ave por ser mi inspiración para ser cada día mejor.

A Marben por su apoyo incondicional.

A mis profesores que me brindaron sus conocimientos, cariño, respeto y orientaciones para ser una buena profesional.

S. TABOADA

AGRADECIMIENTO

A nuestra Alma Mater: Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga por acogernos en sus aulas y darnos la oportunidad de emprender nuestra carrera profesional de Enfermería.

A la escuela Profesional de Enfermería, en especial a los docentes por su abnegada dedicación para lograr nuestra meta; al personal administrativo y de servicios quienes nos brindan su apoyo de manera incondicional.

A nuestra asesora la Dr. Ruth Anaya Bonilla, por su apoyo incondicional durante el desarrollo de la presente tesis.

A la plana directiva, docentes y estudiantes de la institución Educativa “Luis Carranza”, quienes contribuyeron en la cristalización del presente estudio.

ÍNDICE GENERAL

	Pág.
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iv
INDICE GENERAL	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT	vii
INTRODUCCION	08
CAPÍTULO I REVISIÓN DE LA LITERATURA	13
1.1. ANTECEDENTES DEL ESTUDIO	13
1.2. BASE TEÓRICA CIÉNTIFICA	22
1.2. HIPÓTESIS	35
1.3. VARIABLES	35
CAPÍTULO II MATERIALES Y MÉTODOS	36
2.1. ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN	36
2.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN	36
2.3. NIVEL DE INVESTIGACIÓN	36
2.4. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	36
2.5. ÁREA DE ESTUDIO	36
2.6. POBLACIÓN	37
2.7. MUESTRA	37
2.8. TÉCNICA E INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS	37
2.9. RECOLECCIÓN DE DATOS	38
2.10. PROCESAMIENTO DE DATOS	38
2.11. PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS	38
CAPÍTULO III RESULTADOS	39
CAPITULO IV DISCUSIÓN	45
CONCLUSIONES	54
RECOMENDACIONES	56
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	57
ANEXOS	62

**ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS RELACIONADO CON EL
RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ALUMNOS DEL 3° AL 5°
GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA I.E. “LUIS
CARRANZA” DISTRITO DE AYACUCHO 2017**

Autores:

Bach. Olarte Romero, Maricruz

Bach. Taboada Maldonado, Sandy Nataly

RESUMEN

El uso problemático de videojuegos en adolescentes está en aumento debido a los avances tecnológicos que se presenta en el transcurso de los años, que afecta directamente al rendimiento académico y sus demás responsabilidades. Ayacucho no es ajeno a esta realidad, pues en las cabinas de internet de la ciudad se observa a diario alumnos uniformados de las diversas Instituciones Educativas. El presente trabajo de investigación fue realizado con el Objetivo de Determinar la relación que existe entre la adicción a los Videojuegos y el rendimiento académico de los alumnos de 3ro a 5to grado de educación secundaria de la Institución educativa “Luis Carranza” distrito de Ayacucho 2017. Material y Método: Estudio de enfoque cuantitativo, de tipo aplicada descriptivo correlacional de corte transversal, el área de investigación fue la I. E. “Luis Carranza” del distrito de Ayacucho, la muestra constituida por 207 escolares de 3ro, 4to y 5to grado de educación secundaria, el tipo de muestreo fue probabilístico intencional, la técnica de recolección de datos fue la entrevista y el instrumento un cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos y para el rendimiento académico se solicitó los registros de calificaciones de los estudiantes, considerando los promedios de rendimiento académico. Resultado: se observa que el 19.8% (41) de alumnos presentan adicción a los videojuegos, de los cual el 90.2% (37) que muestran rendimiento académico regular, 7.3% (3) que muestran rendimiento académico deficiente y el 2.4% (1) que muestran rendimiento académico alto. Conclusión: Existe relación entre las variables, adicción a los videojuegos y rendimiento académico ($r=0,932$), aceptando la hipótesis de investigación ($p=0,000$), a su vez descartando la hipótesis nula.

Palabras claves: Adicción a Videojuegos, Rendimiento académico

**"ADDICTION TO VIDEO GAMES RELATED TO THE ACADEMIC
PERFORMANCE OF STUDENTS FROM 3rd TO 5th GRADE OF
SECONDARY EDUCATION OF THE I.E. "LUIS CARRANZA"
AYACUCHO DISTRICT 2017"**

Authors:

Bach. Olarte Romero, Maricruz

Bach. Taboada Maldonado, Sandy Nataly

SUMMARY

The problematic use of video games in adolescents is increasing due to the technological advances that occur over the years, which directly affects academic performance and other responsibilities. Ayacucho is no stranger to this reality, because in the internet booths of the city, uniformed students of the different Educational Institutions are observed every day. This research work was conducted with the objective of determining the relationship between the addiction to video games and the academic performance of students from 3rd to 5th grade of secondary education of the educational institution "Luis Carranza" district of Ayacucho 2017. Material and Method: Study of quantitative approach, applied descriptive type correlational cross-section, the research area was the "Luis Carranza" IE of the district of Ayacucho, the sample constituted by 207 school children of 3rd, 4th and 5th grade of secondary education, the type of sampling was intentional probabilistic, the technique of data collection was the interview and the instrument a questionnaire of experiences related to videogames and for the academic performance the students' grades records were requested, considering the averages of academic performance . Result: it is observed that 19.8% (41) of students have addiction to video games, of which 90.2% (37) show regular academic performance, 7.3% (3) that how poor academic performance and 2.4% (1) that show high academic performance. Conclusion: There is a relationship between the variables, addiction to video games and academic performance ($R = 0.932$), accepting the research hypothesis ($p = 0.000$), in turn discarding the null hypothesis.

Keywords: Video game addiction, academic performance.

INTRODUCCION

El problema de adicción a los videojuegos en los adolescentes está en aumento debido al fácil acceso a los juegos de red siendo este uno de los factores que afectan el rendimiento académico y sus demás responsabilidades. Los videojuegos, como mecanismo cultural, tienen una compleja importancia social por su naturaleza de medio masivo, y están aumentando las investigaciones que se interesan por las implicaciones cognitivas que conllevan, en especial en los menores.¹

El despliegue de las nuevas tecnologías de la información (NT), es un fenómeno relativamente reciente que ha supuesto rápidos e importantes cambios en nuestra sociedad. Algunas de las fórmulas para describir estos nuevos estilos de aprendizaje han sido las denominaciones de digitales, aprendices del milenio y generación ². Estas y otras fórmulas, tienden a coincidir en que los alumnos de hoy se han socializado en un mundo tecnológico y están familiarizados con sus lenguajes, tienen un alto consumo de medios de comunicación (audio visuales y digitales), se sienten cómodos desarrollando diversas tareas simultáneamente,

están acostumbrado a la inmediatez y tienen capacidad para aprender procesando rápidamente información paralela y discontinua.

Aproximadamente el 68% de los hogares en los estados unidos juegan en el computador o con juego de videos.³ la televisión y el consumo de videojuegos en general son una poderosa influencia en la vida del a mayoría de los niños y adolescentes. En general, los estudios previos han apoyado la idea de que la exposición a estos medios podría afectar una gran variedad de comportamientos. Así, la televisión en exceso, ver y reproducir juegos de ordenador y videojuegos, se han asociado con muchos síntomas emocionales y conductuales, con algunas quejas somáticas, con problemas de atención como la hiperactividad, así como con dificultades en la interacción familiar.⁴

La tendencia a la globalización y desarrollo de la tecnología han traído consigo los videojuegos atrayendo la atención de los niños y adolescentes principalmente, como dice Lorenci (2012), estos son dispositivos electrónicos de ocio muy populares en todas las edades, aunque son los adolescentes los que hacen un uso más intenso.⁵

A estos juegos se puede acceder desde el ordenador, La videoconsola o el móvil, y jugar en solitario o con otros compañeros, de forma masiva o múltiple. Actualmente la plata forma más populares son la videoconsola y el ordenador, su creciente popularidad ha centrado el interés de padres, investigadores y responsables políticos sobre su potencial dañino. De estos videojuegos los que más preocupan son los juegos de shooter en primera persona por que se ha

descrito que aumenta las emociones, pensamientos y conductas agresivas.⁶ de todos los videojuegos, independientemente de que tipo sea, preocupa su posible capacidad adictiva.

Existen evidencias que indican el efecto de la tecnología en el rendimiento académico, el mismo que es afectado tanto positivamente como negativamente. La ciudad de Ayacucho no es ajena a esta realidad, pues en las cabinas públicas de internet se observa diaria alumnos uniformados de estas diversas instituciones educativas, ello influyo a plantear la pregunta de investigación: ¿Existe la relación entre la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico de los alumnos del 3 al 5 grado de educación secundaria de la Institución Educativa “Luis Carranza” del distrito de Ayacucho 2017?

De este modo surgió la idea para investigar la **“ADICCIÓN A LOS VIDEO JUEGOS RELACIONADO CON EL RENDIMIENTO A CADÉMICO DE LOS ALUMNOS DEL 3°AL 5° GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA I.E. “L UIS CARRANZA” DISTRITO DE AYACUCHO 2017.”**

Los objetivos planteados en la presente investigación fueron:

Objetivo General:

Determinar la relación que existe entre la adicción de los videojuegos y el rendimiento académico de los alumnos del 3°al 5° grado de educación secundaria de la I.E. “Luis Carranza” Distrito de Ayacucho 2017.

Objetivos específicos:

- Identificar la adicción a los videojuegos de los alumnos del 3°al 5° grado de educación secundaria de la I.E. “Luis Carranza” Distrito de Ayacucho 2017.
- Identificar el rendimiento académico de los alumnos con adicción a los videojuegos del 3°al 5° grado de educación secundaria de la I.E. “Luis Carranza” Distrito de Ayacucho 2017.
- Relacionar la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico de los alumnos del 3°al 5° grado de educación secundaria de la I.E. “Luis Carranza” Distrito de Ayacucho 2017.

Dando lugar a las siguientes hipótesis:

Hi: Existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico de los alumnos del 3°al 5° grado de educación secundaria de la I.E. “Luis Carranza” Distrito de Ayacucho 2017.

Ho: No Existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico de los alumnos del 3°al 5° grado de educación secundaria de la I.E. “Luis Carranza” Distrito de Ayacucho 2017.

El diseño de investigación utilizada corresponde al enfoque cuantitativo no experimental; tipo aplicativo, nivel descriptivo - correlacional, diseño transversal, el área de estudio fue la I.E. “Luis Carranza” Distrito de Ayacucho, la población estuvo conformada por 207 alumnos de 3°al 5° grado de educación secundaria de la I.E. “Luis Carranza” Distrito de Ayacucho, a quienes se aplicó la técnica de encuesta mediante el instrumento del cuestionario para determinar la adicción a

los videojuegos siendo la muestra 41 alumnos con quienes se realizó los estudio de relación con el rendimiento académico mediante la técnica de observación a la Ficha de ejecución del rendimiento académico del MINEDU donde se encuentra documenta los registros de calificaciones, considerando los promedios de rendimiento académico. La investigación de campo se realizó mediante la técnica de la encuesta y observación utilizando como instrumento el cuestionario y Ficha de ejecución del rendimiento académico del MINEDU, encontrando como resultado: 19.8% (41) de alumnos presentan adicción a los video juegos, de los cual el 90.2% (37) que muestran rendimiento académico regular, 7.3% (3) que muestran rendimiento académico deficiente y el 2.4 % (1) que muestran rendimiento académico alto. Concluyendo que existe relación entre las variables, adicción a los videojuegos y rendimiento académico ($r=0,932$), aceptando la hipótesis de investigación ($p=0,000$), a su vez descartando la hipótesis nula.

El presente estudio consta de los siguientes capítulos: Introducción, Capítulo I que comprende la revisión de la literatura, Capítulo II referido a los materiales y métodos, Capítulo III se presenta resultados, Capítulo IV presenta la discusión, conclusiones y recomendaciones. Así como Bibliografía y Anexos.

CAPITULO I

REVISIÓN DE LA LITERATURA

1.1. ANTECEDENTES DEL ESTUDIO

Luego de haber realizado la revisión de antecedentes se encontraron algunos estudios relacionados al tema, los que son reportados según sean de nivel internacional, nacional y local, cuidando que sean de reciente realización, así tenemos:

A nivel internacional

Fuentes, L.; Pérez, L. (2015: Colombia), en su trabajo “*los videojuegos y sus efectos en escolares de Sincelejo, Sucre (Colombia)*”, tiene como **objetivo:** determinar si el uso excesivo de videojuegos no dirigidos, influye en el rendimiento escolar y comportamiento. **Material y métodos**, la muestra fue estratificada conformada por 480 estudiantes masculinos de básica secundaria de cinco colegios públicos en Sincelejo-Sucre, usuarios de videojuegos. Se aplicó una encuesta con preguntas abiertas y cerradas, la información fue analizada mediante estadística descriptiva. Los **resultados** muestran que el 81,8% tienen

bajo rendimiento académico. Asimismo, los videojuegos han generado adicción, agresividad, aislamiento, sexismo, y trastornos de salud. Pero, han adquirido habilidades y estrategias de pensamiento. **Conclusión**, el uso de los videojuegos genera aspectos positivos como estrategias y habilidades de pensamiento, debido a la gran cantidad de horas que dedican a esta práctica, también origina que se desplacen o reemplacen actividades como deporte, paseos y tareas escolares, situación que conlleva a disminuir el rendimiento académico y la generación de conductas tales como adicción, agresividad, aislamiento y cambios en hábitos de alimentación y sueño que pueden afectar el estado físico y emocional de los estudiantes⁷.

Chamarro, A.; Carbonell, X. (2014: España), en su trabajo: *“El Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV): Un instrumento para detectar el uso problemático de videojuegos en adolescentes españoles”*, tiene como **objetivo** del presente estudio es validar el Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV. **Material y métodos**, las encuestas recogidas forman parte del proyecto JOITIC (Muñoz-Miralles et al., 2013), la muestra fue de 7168 alumnos de 1º a 4º de ESO, de 28 centros escolares públicos y concertados, de la comarca del Valles Occidental (Barcelona, España) que aceptaron participar en el estudio. Los **resultados** indican que se da una mayor prevalencia entre varones y que el uso problemático disminuye con la edad. El CERV parece ser un buen instrumento para el cribado de adolescentes con dificultades derivadas del uso de videojuegos. Estudios futuros deberían relacionar el uso problemático de videojuegos con dificultades en otros ámbitos de la vida, como el académico⁸.

Monterroso (2014: Guatemala), en la investigación “*La relación entre adicción a las Tics y el rendimiento académico en adolescentes de 13 a 15 años en una institución privada*” en Guatemala; cuyo objetivo fue establecer la relación entre la adicción a las TIC y el rendimiento académico de adolescentes de 13 a 15 años de una institución privada. **Material y métodos**, el estudio fue de tipo correlacional, la muestra estuvo conformada por 132 estudiantes adolescentes. El instrumento utilizado fue una encuesta validada por expertos en el tema. Se **concluye** que los adolescentes utilizan las TIC por períodos largos de tiempo sin embargo no existe como tal una adicción a las mismas. El uso de las TIC no es el único factor determinante de bajo rendimiento ($P>0.05$). Se encontraron otros factores influyentes que son importantes en relación al rendimiento académico, aunque no objeto de esta investigación⁹.

Calvopiña, A. (2012: Ecuador), en su trabajo “*Influencia de los videojuegos en el rendimiento de los estudiantes del ciclo Básico del Colegio Nacional Experimental “Luciano Andrade Marín” año lectivo 2011-2012*”, tiene como **objetivo**: establecer la relación entre el tiempo del uso de los videojuegos y el rendimiento académico de los alumnos del nivel básico del colegio “Luciano Andrade Marín” de Quito en el año lectivo 2011-2012. **Material y métodos**, usa el diseño epidemiológico analítico transversal de punto. El criterio de inclusión fue que los alumnos utilizaran videojuegos; realizó una encuesta tipo cuestionario y se empleó la estadística descriptiva, los principales **resultados**, demuestran que en los usuarios de videojuegos, se encontró que el 41% tenían un rendimiento académico Muy Bueno, de los cuales el 64% jugaba diariamente y el 36% semanalmente; en el 55% el rendimiento fue Bueno, de ellos, el 65% jugaba

diariamente y el 35% semanalmente; el rendimiento Regular se observó en el 4%, de los cuales el 30% jugaba a diario, en tanto que el 70% semanalmente¹⁰.

Pujol J. (2016: Barcelona), en investigación la “relación entre las horas a la semana dedicadas a jugar a los videojuegos y ciertas habilidades intelectuales y problemas de conducta en el Instituto Hospital del Mar de Investigaciones Médicas (IMIM) 2016”, **Objetivo:** establecer relación entre las horas a la semana dedicadas a jugar a los videojuegos y ciertas habilidades intelectuales y problemas de conducta 2016. **Material y métodos,** 2.442 niños y adolescentes. Según los **resultados** del estudio, los niños que juegan con videojuegos tienen mejores habilidades motoras y un mejor rendimiento escolar, aunque 2 horas a la semana son suficientes para obtener estos beneficios. Por otra parte, jugar 9 horas o más a la semana se asocia a la presencia de problemas de conducta, conflictos con los compañeros y menores habilidades sociales.¹¹

López, f. (2011: España), en su trabajo “Relación entre el hábito de consumo de videojuegos y el rendimiento académico diferencias en género y edad en tercer ciclo de educación primaria. Desafío y perspectivas actuales de la psicología en el mundo de la adolescencia”. **Objetivo,** analiza la diferencia de hábitos de consumo de videojuegos atendiendo al género y al curso, así como la existencia de alguna relación entre el rendimiento y el comportamiento del niño en la escuela y sus hábitos de consumo de videojuegos. **Material y métodos,** 316 niños y niñas de entre 10 y 12 años de tres localidades de la provincia de Alicante. Los **resultados** manifiestan diferencias asociadas al género: los chicos sienten mayor atracción por los videojuegos que las chicas. Por otra parte, existe una correlación

significativa negativa de muy baja intensidad entre el grado de atracción por los videojuegos y el rendimiento académico, no produciéndose en todas las áreas. Finalmente, también han aparecido diferencias significativas, aunque bajas, entre el tipo de juego al que se juega y el comportamiento en la escuela¹².

Llorca et al (2010: España), en el estudio “*Frecuencia en el uso de videojuegos y rendimiento académico*” Salamanca, España, cuyo **objetivo** fue comprobar si un uso excesivo de esta forma de ocio puede interferir seriamente en la vida cotidiana, concretamente en el estudio de los menores, y por consiguiente, en su rendimiento escolar. **Material y métodos**, el estudio fue descriptivo, correlacional, la muestra estuvo conformada por 266 menores escolarizados en diversos centros de la ciudad de Salamanca entre 11 a 16 años. El instrumento utilizado fue la guía de entrevista semi estructurada y el rendimiento en el curso académico correspondiente. Se **concluye** que el 29,7% son completamente partidarios a los video juegos y tan sólo un 13,5% no lo eran, siendo los primeros considerados como adictos a los videojuegos; asimismo, son evidentes la moderación o el uso controlado de los videojuegos con efecto sobre el rendimiento académico, demuestran que el rendimiento escolar puede verse afectado, no solamente por el tiempo que dedican al estudio diariamente, el nivel de inteligencia y/o la responsabilidad que presentan, sino también por las diferentes actividades que los estudiantes realizan en su vida diaria, tales como el consumo de los diferentes medios electrónicos de comunicación (televisión, videojuegos e Internet), que forman parte de la actividad diaria de nuestros jóvenes en su socialización. De esta manera, se ha observado que el uso continuado de medios de comunicación electrónicos, cuando conlleva una menor

dedicación al estudio, tiene repercusión en el rendimiento académico, y en algunos casos extremos se llega a relacionar con el ausentismo escolar¹³.

Lescano, L. (2010: Ecuador), en su tesis: *“Los juegos electrónicos y su incidencia en el bajo rendimiento escolar de los niños de la Escuela Abel Sánchez del Cantón Pillaro durante el año lectivo 2009/2010”*, se propone el **objetivo** de investigar la incidencia de los juegos electrónicos en el bajo rendimiento escolar de los estudiantes de la Escuela Abel Sánchez del Cantón Pillaro. **Material y métodos:** escolares de los estudiantes de la Escuela Abel Sánchez del Cantón Pillaro. La investigación de campo se realizó mediante la técnica de la encuesta utilizando como instrumento el cuestionario, se consideraron los promedios de rendimiento anuales de dos y tres años escolares consecutivos. Se **concluye** que los juegos electrónicos si influyen en forma negativa tanto en el rendimiento como en la conducta de los estudiantes¹⁴.

Campo y Ledezma (2009: Colombia), en la investigación *“Influencia los videojuegos en el proceso de aprendizaje en los niños de quinto (5) grado del Colegio Liceo Nacional Alejandro de Humboldt sede Yanaconas, Colombia 2009”*, con el **objetivo** de identificar las consecuencias que trae el uso inadecuado de los videojuegos en el proceso de aprendizaje en niños entre edades de diez (10) a catorce (14) años. Material y método: el estudio fue cuasi experimental. **Material y métodos** la muestra estuvo conformada por 33 estudiantes de quinto grado del colegio Alejandro de Humboldt, para la obtención de datos utiliza el instrumento de la encuesta. Se **concluye** que el 80% de los estudiantes encuestados juega con algún tipo de videojuego, mientras que el 19% aseguran no

tener acceso a ningún tipo de videojuego, los videojuegos son una realidad existente en la vida de los estudiantes, por lo tanto, juegos no influye en el proceso de aprendizaje ($P>0.05$), puesto que a la hora de jugar existe un 85% de acompañamiento de los padres de familia y un 15% que manifiesta jugar solo¹⁵.

A nivel nacional.

Cedrón, J. (2015: Chiclayo), en su tesis: *“Adicción al uso del internet en estudiantes de 4° y 5° de secundaria en el distrito de Chiclayo, Perú, 2015”*, tuvo como **objetivo**: Estimar la frecuencia de Adicción al Internet en los estudiantes de 4to y 5to de secundaria del distrito de Chiclayo, Perú, 2015. **Material y métodos**, descriptivo de corte transversal. Se encuestó a los estudiantes de 4° y 5° de secundaria del distrito de Chiclayo, 2015. La muestra fue de 760 estudiantes de una población de 11878, con un nivel de confianza del 95% y un error permisible del 5%. Los sujetos estudiados han sido de estudiantes del 4° y 5° año de secundaria, con edades comprendidas entre 13 y 19 años. **Resultados**, el 52,37% de los estudiantes encuestados, presentaron un nivel medio de la Adicción al Internet. El uso de comunicación-interacción social durante los fines de semana aumenta en 21% la probabilidad de presentar adicción al Internet; así también las compras virtuales, en un 24%. **Conclusiones**: más de la mitad de estudiantes de 4to y 5to de secundaria presenta un nivel medio de adicción al Internet¹⁶

Ochoa, U. (2014: Cajamarca), en su investigación *“Predisposición a la ludopatía y su relación con el rendimiento académico de los adolescentes de la I.E. Sagrado Corazón de Jesús Chota- 2014”*, tuvo como **objetivo** determinar y analizar la predisposición a la ludopatía y su relación con el rendimiento

académico de los adolescentes. **Material y métodos** la muestra estuvo conformada por 262 adolescentes, se siguió la investigación descriptiva, no experimental y de diseño trasversal, se utilizó el cuestionario Lesieur y Blume (1987) y una Ficha de recolección de datos. **Los resultados** encontrados muestran el 70,2% de adolescentes no tienen predisposición a la ludopatía y 29,8% tienen predisposición a la ludopatía, se **concluye** que el rendimiento académico de los adolescentes con predisposición a la ludopatía es regular con un promedio de nota de 11 a 13; seguido por un grupo con promedio deficiente con nota de 0 a 10. Al contrastar la hipótesis ($p= 0,049$); se determina que si existe relación significativa entre la predisposición a la ludopatía y el bajo rendimiento académico de los adolescentes¹⁷

Cruz (2014: Lima), en la investigación “*La adicción a los videojuegos y la agresividad en los alumnos de 2do grado de secundaria de la I. E. Mixta Telésforo Catacora, Santa Clara, Ate Vitarte, Lima, Perú 2014*”, cuyo **objetivo** fue determinar la relación existente entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en los alumnos de 2do grado de secundaria de la I. E. mixta Telésforo Catacora, Santa Clara, Ate Vitarte, Lima, Perú 2014. **Material y métodos**, el diseño fue no experimental, trasversal, correlacional. La muestra fue no probabilística de 84 estudiantes del segundo año de educación secundaria. La técnica utilizada fue la encuesta. Se **concluye** que existe relación significativa ($P<0.05$) entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en los alumnos siendo esta una correlación moderada entre las variables. Asimismo, influye en la escolaridad y otros aspectos escolares¹⁸.

Huanca, F. (2011: Puno), en su investigación *“Influencia de los juegos de internet en el comportamiento de los adolescentes de la ciudad de Puno 2010”*, tiene como **objetivo** estudiar la influencia de los juegos de internet en el comportamiento de los adolescentes de la ciudad de Puno. **Material y métodos** a través de la investigación descriptiva y explicativa se hizo el estudio de campo, siendo el tamaño de la muestra 276 internautas. Los **resultados** revelan que los juegos de internet influyen y generan efectos negativos en la personalidad y en el comportamiento cotidiano de los adolescentes.¹⁹

Quintana, H. (2010: Lima), realiza el trabajo: *“Las nuevas TICs: El uso de internet y el rendimiento académico en los alumnos de Educación Secundaria del Colegio de Aplicación de La Cantuta (Promoción 2010)”*, se propone como **objetivo** estudiar la relación entre el uso de INTERNET y las asignaturas de Matemática y Comunicación. **Material y métodos** fueron los alumnos de la promoción mencionada, concretamente con las secciones del quinto año: A, B, D y E los primeros del denominado turno de la mañana y los segundos de turno tarde, así mismo los de la tarde tienen la mención de Educación productiva, para la obtención de datos emplea la encuesta. Los **resultados** demuestran que incrementan su rendimiento académico, por lo que se **concluye** que la utilización de INTERNET en sus estudios incrementa sus aprendizajes, expresadas en sus notas bimestrales, tanto en Matemática como en Comunicación.²⁰

A nivel local

Durán, R. (2014: Ayacucho) en su tesis: *“Influencia de los videojuegos en el rendimiento académico de los niños del sexto grado “A” de la IE Mariscal*

Cáceres. Ayacucho, 2010". Tiene como **objetivo**: Determinar de qué manera los videojuegos, influyen en el rendimiento académico de los niños del Sexto Grado "A" de la Institución Educativa "Mariscal Cáceres" de Ayacucho 2010. **Material y métodos**, se seleccionaron 38 estudiantes entre 11 y 12 años de la Institución Educativa "Mariscal Cáceres" de Ayacucho., se ha aplicado encuestas y análisis documental. Los **resultados** indican que el grado de implantación de esta actividad es mínima, apareciendo 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 videojugadores no difieren significativamente ni en cuanto al rendimiento académico ni en la estructura básica de personalidad, razón por la que se **concluye** que cuanto más se practica los videojuegos de tipo *simulación* influyen significativamente; por otra parte, cuanto más se practica los videojuegos de tipo *arcade* y sin control ni verificación, éste cae en el vicio, descuida el aspecto académico y es inducido a la violencia en el vicio. Los videojuegos permiten aumentar la motivación para el aprendizaje de diversas materias como las matemáticas y las ciencias, y el conjunto de las enseñanzas. La mayoría de los estudiantes hacen uso de los videojuegos de forma moderada, es por ello que los videojuegos no tienen incidencia en el rendimiento académico²¹

1.2. BASE TEÓRICA CIENTÍFICA

1.2.1. VIDEOJUEGOS

Los primeros pasos de los actuales videojuegos se detectan en los años 40, cuando los técnicos americanos desarrollaron el primer simulador de vuelo, destinado al entrenamiento de pilotos. En 1962 apareció la tercera generación de ordenadores,

reduciendo su tamaño y coste de manera drástica y a partir de ahí el proceso ha sido continuado²².

En 1969 nació el microprocesador, que en un reducido espacio producía mayor potencial de información que los grandes ordenadores de los años 50. Es lo que constituye el corazón de nuestros ordenadores, videojuegos y calculadoras.

En 1970 aparece el disco flexible y en 1972 se desarrolla el primer juego, llamado PONG, que consistía en una rudimentaria partida de tenis o pingpong.

En 1977, la firma Atari lanzó al mercado el primer sistema de videojuegos en cartucho, que alcanzó un gran éxito en Estados Unidos y provocó, al mismo tiempo, una primera preocupación sobre los posibles efectos de los videojuegos en la conducta de los niños²³.

Dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor o de un ordenador. Los videojuegos pertenecen a la rama de los medios electrónicos de entretenimiento, pero estos en particular combinan el uso de multimedia (imágenes, videos y sonido) con una capacidad de interactuar con el usuario.

La trascendencia que los videos juegos tienen en la sociedad, una parte la afinidad existente entre los valores, actitudes y comportamientos que promueven los videojuegos y los que imperan en la sociedad, por otra parte, desde el punto de vista del aprendizaje, los videojuegos cumplen muchos de los requisitos que una

eficaz enseñanza debe contemplar, y en muchos casos lo hacen mejor, incluso que los actuales sistemas educativos²⁴.

Muchos de los valores dominantes en nuestra sociedad se encuentran presentes en los videos juegos y programas de televisión en general, la competencia, el consumismo, la velocidad, la violencia, la agresividad y otros. Hay una gran sintonía entre los valores promovidos por estos juegos y los que están en el entorno social, de manera que los comportamientos que se practican en estos juegos son los que encuentran un mayor apoyo y aceptación social. Puede decirse también, a la inversa, que los niños y jóvenes aprenden y socializan con estos valores y actitudes a través de los videos juegos y los programas de televisión. Dentro de los valores y actitudes más impulsados por videojuegos, destacan algunos por su especial interés:

- a) **La competitividad.** Uno de los ejes de la sociedad, presente en todos los niveles y ámbitos; en la empresa, el deporte, la familia, etc. Ocupa un papel importante en la infraestructura de los videos juegos, tanto en la competición con otros como con uno mismo.
- b) **La violencia.** Es otra de las dimensiones que tienen un gran espacio en el conjunto de los videos juegos y que, lamentablemente, está presente en la sociedad, sobre todo a través de la televisión, en donde se destaca como tema estelar en las películas y telediaros.
- c) **Sexismo y erotismo.** La utilización del sexo para conseguir objetivos comerciales así como la difusión y promoción de los roles sexuales diferenciados y en relación de dependencia, tiene también un fuerte eco en los

juegos de pantalla, al igual que son utilizados por la publicidad diaria con el fin de conseguir objetivos económicos.

- d). **Velocidad.** Una de las características de la actual sociedad, es que fomenta el impulso de correr más, al tiempo que parece impotente para reducir las muertes por accidentes de circulación. Numerosos juegos muestran este aspecto competitivo relacionado con la velocidad de vehículos.
- e). **Consumismo.** La iniciación en el mundo de los videojuegos supone un fuerte impulso para el desarrollo de actitudes y comportamientos consumistas, con la compra de aparatos, accesorios, cambios de modas, revistas especializadas, infraestructuras y ordenadores, entre otros. Estos videos juegos aparte de proporcionar diversión y distracción, representan una especie de hábitat donde llegan cientos de jóvenes para evadir sus problemas personales; y se contaminan con la violencia que es transmitido en la mayoría de los juegos que se utilizan. “La opinión de los psicólogos es que los videos juegos son medios para canalizar sus problemas, opinan que los adolescentes se identifican con las figuras de los juegos que aparecen en la pantalla de la máquina o del televisor”²⁵.

La adicción es el abuso de sustancias y más bien abuso compulsivo, que afectan el estado de ánimo y la conciencia del individuo. Una persona con una adicción a sustancias que alteran su percepción es una persona enferma, reconocida como tal por la Organización Mundial de la Salud y las más recientes investigaciones y descubrimientos médicos confirman esta posición.

La adicción es una enfermedad primaria, crónica con factores genéticos,

psicosociales y ambientales que influyen en su desarrollo y manifestaciones. Se presenta cuando una persona necesita un estímulo concreto para lograr una sensación de bienestar generando una dependencia mental y física frente a un determinado estímulo externo.

La adicción a los videojuegos (consolas, móviles, ordenadores, etc.) significa una fuerte dependencia hacia los mismos que se caracteriza por ser una actividad que ocupa demasiado tiempo en la vida de la persona y se continúa practicando a pesar de conllevar consecuencias negativas. Además, estudios concretaron que quienes de jóvenes pasan horas y horas delante de sus ordenadores o consolas.

La adicción a los videojuegos hay que tratarla como lo que es, un pasatiempo de ocio y que sólo se trata de un juego. El objetivo de varios científicos es estudiar e investigar los distintos ejemplos de videojuegos que transmiten agresividad para valorar su impacto en la conducta de quienes los asumen como una actividad cotidiana. El estudio muestra que los niños y adolescentes suelen tener la "tendencia a imitar en realidad los gestos que aprenden de sus personajes en la pantalla", subraya el doctor Kevin Kieffer, de Universidad de Saint Leo. Se persigue demostrar que existe una vinculación real entre los videojuegos y el crecimiento de una mentalidad agresiva entre los consumidores. Una sociedad encuentra en los juegos de video un medio que refleja la realidad para convertirse en un instrumento de violencia gratuita, que promueve la agresividad en quienes los juegan de manera asidua, construyéndoles una visión hostil del mundo. Desde los más sencillos hasta los de mayor complejidad, los juegos de PC y/o video

evidencian el nivel de violencia y destrucción que encierran detrás de su "divertida" fachada⁻²⁶

No obstante, al igual que ocurre con ellos, el concepto de adicción a videojuegos se encuentra en una fase de clarificación conceptual, con posiciones divergentes en lo que se refiere a su propia realidad como entidad diagnóstica o clínica²⁷.

Existe la certeza de que el juego de videojuegos es propio de la infancia y los primeros años de la adolescencia, no obstante, debemos considerar la existencia de un numeroso grupo de sujetos, interesados por este entretenimiento, cuyas edades se sitúan por encima de los márgenes habitualmente considerados. En este sentido se pronuncian Mcloure y Mears (1984) en cuyo trabajo ponen en evidencia un mayor interés por el videojuego por parte de los adolescentes más jóvenes (12-15 años) respecto a aquellos de mayor edad (16-18). Según este trabajo los jugadores de videojuegos tienden a ser practicantes habituales de actividades deportivas, actividad que prefieren por encima de otras como la conversación²⁸.

Los criterios para la clasificación de los trastornos del DSM-IV son descriptivos. Para el diagnóstico de un trastorno se exige que se cumplan unos criterios significativos durante un periodo de tiempo, en muchos casos con independencia de las causas que los han originado. Es en este contexto en el que hay que entender el concepto de adicción comporta mental: un proceso de dependencia de una conducta o actividad. Dicho proceso de dependencia no se explica por una acción biológica o bioquímica, sino que en este caso es psicológica (motivacional,

afectiva, condicionada, etc.), lo cual no quiere decir que dichos procesos psicológicos no tengan relevancia en la aparición de la propia dependencia. Así pues, la principal similitud entre drogodependencias y adicciones comportamentales sería el establecimiento de una relación patológica de dependencia (con una sustancia o con una conducta, respectivamente). Otras características, como el deterioro orgánico, los síntomas físicos de abstinencia o el propio agente causal son, obviamente, diferentes. Cabría destacar que también son muy distintos en función del tipo de drogodependencia que se trate y que, en cualquier caso, no son criterios que se utilicen para definir el propio proceso de dependencia.

Así pues, asumiendo los mismos criterios que se utilizan para el diagnóstico de dependencia a sustancias, pero sustituyendo el consumo de ellas por el juego, la dependencia de videojuegos vendría caracterizada por los criterios que se exponen a continuación.

- a) Tolerancia: cada vez se necesita jugar durante más tiempo, o a más juegos. No es suficiente con el patrón de juego de hace un tiempo.
- b) Abstinencia: malestar emocional cuando se interrumpe el juego o cuando se lleva un tiempo sin jugar.
- c) Se juega más de lo que se pretendía inicialmente-
- d) Deseo por dejar de jugar. Pero no poder dejarlo.
- e) Emplear excesivo tiempo en actividades relacionadas con los videojuegos que le llegan a interferir con actividades cotidianas.
- f) Dejar de hacer otras actividades por jugar más.
- g) Seguir jugando a pesar de saber que le perjudica.

En cuanto al sexo, podemos señalar que la mayor parte de investigaciones que han estudiado las preferencias en función del sexo, coinciden en señalar que el videojuego de media y alta frecuencia es una actividad casi exclusiva de chicos. Resultando mínimo el número de jugadoras de alta o media frecuencia. Sin embargo, existen patrones de juego diferenciales entre varones y mujeres, estableciéndose como el juego femenino tiene unas características eminentemente sociales y el masculino se inclina más hacia el logro personal y la superación.

Una de las críticas que se efectúa tradicionalmente a los videojuegos es la de fomentar los estereotipos sociales basados en el papel preponderante del varón, situando a la mujer en un plano secundario y pasivo. Una y otra vez se afirma que la figura de la mujer es presentada como alguien débil, constantemente necesitado de ayuda y socorro. Esto no sólo daría a la mujer un papel eminentemente dependiente, sino que reforzaría actitudes dominantes entre los varones.

Efectos Psicológicos:

Cambios en la Conducta: Dice una frase famosa “La repetición constante de un mismo mensaje lleva a la Acción”. Los video jugadores presentan niveles significativamente mayores en extroversión que las personas que se hallan en las mismas condiciones que no son jugadores de videojuegos (ansiosos o con estados alterados).²⁸

Rendimiento Escolar o Académico: Teóricamente “bajo rendimiento escolar se define como una baja significativa de sumisión con relación al grupo, sin compromiso funcional e intelectual del sujeto”²⁹.

1.2.2. Rendimiento académico:

Muchos autores han establecido definiciones sobre rendimiento académico²²:

- Proceso técnico pedagógico que juzga los logros de acuerdo a objetivos de aprendizaje previstos.
- Es el nivel de progreso de las materias objeto de aprendizaje.
- Es el resultado del aprovechamiento escolar en función a diferentes objetivos escolares; y hay quienes homologan que rendimiento académico puede ser definido como el éxito o fracaso en el estudio, expresado a través de notas o calificativos.

El rendimiento académico es entendido como una medida de las capacidades respondientes o indicativas que manifiestan, en forma estimativa, lo que una persona ha aprendido como consecuencia de un proceso de instrucción o formación. El mismo se define el rendimiento como la capacidad respondiente de éste frente a estímulos educativos, susceptible de ser interpretado según objetivos o propósitos educativos pre – establecidos.

El rendimiento académico también es definido como el grado de logro de los objetivos establecidos en los programas oficiales de estudio. Este tipo de rendimiento académico puede ser entendido en relación con un grupo social que fija los niveles mínimos de aprobación ante un determinado cúmulo de conocimientos o aptitudes, también se define en forma operativa y tácita como el número de veces en que el alumno ha repetido uno o más cursos³⁰.

Se ha puesto de manifiesto el problema que han tenido que afrontar todas las

sociedades modernas al momento de resolver el problema educativo; esto es, supeditar sus propias opciones al mundo del desarrollo y la industrialización de la sociedad. Ello ha significado que cualquiera que sea el tipo de sociedad, ha tenido que adaptarse a formas tradicionales de transmisión del conocimiento, y por ende, a los criterios restringidos de evaluación y de aceptación de rendimiento por parte de los alumnos. Postula en su defecto, actuación, logros, proyectos contextualizados, significativos y auténticos, derivados de instrucciones diferenciadas³⁰.

El rendimiento académico es el conjunto de habilidades cognitivas y verbales que procesan, integran y organizan el aprendizaje y toda la experiencia académica y lo van relacionando con los aprendizajes y experiencias anteriores, por medio de la codificación y categorización de sus contenidos, de modo de permitir la aplicación a situaciones nuevas³¹.

“El rendimiento académico es la expresión de una calificación cuantitativa en términos vigesimales y cualitativa en bajo, medio y alto de acuerdo a las normas vigentes en la institución educativa”³².

Condiciones básicas que influyen en el rendimiento académico sobre el particular Asencio (1994:66) explica que: La luminosidad donde se estudia, sus dimensiones, el color de las paredes, el tipo y la disposición del mobiliario, etc., contribuyen a generar tonalidades emocionales distintas en los estudiantes que pueden influir tanto en la motivación como en sus receptividades a los estímulos ambientales³³.

Características del rendimiento académico

La evaluación del rendimiento académico es un proceso regulador que permite elaborar información acerca del aprendizaje y los factores que lo afectan. Esta información permite diagnosticar, comprender y valorar la experiencia educativa con el fin de tomar decisiones para mejorar el proceso y los resultados de la enseñanza-aprendizaje³⁴.

Se afirma que es un proceso regulador que además se caracteriza por ser integral, continuo y participativo. Genera información mediante técnicas e instrumentos confiables y como resultado se obtiene datos posibles de ser cuantificados y generalizados, en términos generales procura ser objetiva y se reconoce como falible.

Su objetivo inmediato de la evaluación del rendimiento escolar es diagnosticar los logros y deficiencias, los avances y dificultades en el proceso de enseñanza-aprendizaje, específicamente para comprender las deficiencias y peculiaridades que se presentan, buscar las causas y prever las consecuencias con el fin de emitir juicios acerca de la pertinencia, eficiencia y relevancia de los resultados.

Evaluación del rendimiento académico

Sobre el particular, Nérci (1982:120) afirma que evaluar el rendimiento académico consiste en el juicio acerca de los resultados obtenidos por el educando, al cabo de un determinado periodo de estudios luego del estudio de un tema o unidad, perteneciente a un área o disciplina, es la evaluación que se realiza

en función de una intención de orientar el aprendizaje por medio de métodos y técnicas de enseñanza³⁵.

Esta modalidad de evaluación debe estar estrechamente relacionada con lo que se haya establecido en cuanto a lo que el educando debe aprender, es decir, debe estar articulada con los objetivos planteados.

Para Álvarez (2002:94) evaluar el rendimiento académico es valorar el desarrollo del proceso, lo aprendido por el estudiante, el grado en que el resultado se acerca al objetivo propuesto. Ya que la evaluación es un componente de estado que posee el proceso de enseñanza-aprendizaje como consecuencia de la configuración que adopta el mismo desde el punto de vista de la valoración que se hace del proceso y que se manifiesta en la connotación que se hace de sus componentes³⁶.

Cuando se trata de evaluar el rendimiento escolar, cómo mejorarlo, se analiza en menor o mayor grado los factores que pueden influir en él, generalmente se consideran entre otros los factores socioeconómicos, la amplitud de los programas de estudio, las metodologías de enseñanza utilizadas, la dificultad de emplear una enseñanza personalizada, los conceptos previos que tienen los estudiantes, así como el nivel de pensamiento formal.

El sistema de evaluación de los aprendizajes tiene por finalidad contribuir a la mejora de la calidad de los procesos de enseñanza y aprendizaje, por tanto, debe darse antes, durante y después de estos procesos permitiendo la regulación de las

interrelaciones, detectar las dificultades que se van presentando, averiguar las causas y actuar oportunamente sin esperar que el proceso concluya; por tanto, es de naturaleza formativa. De la misma manera, la evaluación de los aprendizajes asume que su objeto lo constituyen los criterios e indicadores de cada área curricular, que funcionan como parámetros de referencia para determinar los progresos y dificultades de los educandos. Dichos criterios se constituyen en la unidad de recopilación, registro, análisis y comunicación del proceso evaluativo, dándole así su naturaleza de criterial.

La evaluación se establece de manera personalizada sobre el estudiante en la medida que establece las valoraciones del progreso de los aprendizajes en función a sus propios desempeños actuales y/o anteriores, y no en relación con los que evidencian o han evidenciado sus pares. Por otro lado, permite a los alumnos participar en su propia evaluación en la medida que progresivamente asumen la responsabilidad sobre su aprendizaje y los procesos de enseñanza por lo que se han de desplegar procedimientos de la autoevaluación, la coevaluación y la heteroevaluación.

Todo sistema de evaluación de los aprendizajes debe ser contextualizado en la medida que deberá adecuarse a las diversas características y necesidades de los agentes pedagógicos y del medio dónde se desarrolla.

Cuando se trata de evaluar el rendimiento académico de los alumnos y como mejorarlo, se analizan en mayor o menor grado los factores que pueden influir en

él, generalmente se consideran, entre otros, factores socioeconómicos⁴, la amplitud de los programas de estudio, las metodologías de enseñanza utilizadas, la dificultad de emplear una enseñanza personalizada, los conceptos previos que tienen los alumnos³⁷.

1.3. HIPÓTESIS

Hi: Existe relación significativa entre adicción a los Videojuegos y el rendimiento académico de los escolares de 3ro a 5to grado de educación secundaria de la Institución educativa “Luis Carranza” 1 distrito de Ayacucho 2017.

Ho: No existe relación significativa entre adicción a los Videojuegos y el rendimiento académico de los escolares de 3ro a 5to grado de educación secundaria de la Institución educativa “Luis Carranza” distrito de Ayacucho 2017.

1.4. VARIABLES

1.4.1. Variable independiente

Adicción a videojuegos.

1.4.2. Variable dependiente

Rendimiento académico.

CAPITULO II

MATERIALES Y MÉTODOS

2.1. ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN

Cuantitativa.

2.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN

Aplicada.

2.3. NIVEL DE INVESTIGACIÓN

Descriptivo – Correlacional.

2.4. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

Transversal – analítico y no Experimental.

2.5. ÁREA DE ESTUDIO

La presente investigación se realizó en la institución educativa “Luis Carranza”

del distrito de Ayacucho; provincia de Huamanga, departamento de Ayacucho que se encuentra a 2762 msnm. Dirección: Jr. Asamblea N°327.

2.6. POBLACIÓN

El número de estudiantes que cursan el 3ro, 4to y 5to grados de educación secundaria de la institución educativa “Luis Carranza” del distrito de Ayacucho; provincia de Huamanga, Departamento de Ayacucho, es de 420, a ellos se les realizó una charla para darles a conocer los alcances del proyecto, posteriormente se les requirió el consentimiento informado, respondiendo su aceptación a ser parte del estudio 207 estudiantes, quienes constituyeron nuestra población.

2.7. MUESTRA

Se determinó una población censal, constituida por la misma población, ascendente a 41 estudiantes adictos a los videojuegos, con quienes se determinó el comportamiento de las variables adicción a los videojuegos y rendimiento académico.

2.8. TÉCNICA E INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

2.8.1 TÉCNICA

En el presente trabajo de investigación se utilizó la técnica de la encuesta y observación.

2.8.2 INSTRUMENTO

El instrumento que se utilizó fue el cuestionario de experiencias relacionadas con

los videojuegos y Ficha de ejecución del rendimiento académico del MINEDU.

2.9. RECOLECCIÓN DE DATOS

Previa autorización y carta de presentación del Decano de la Facultad de Ciencias de la Salud se solicitó autorización a la dirección de la Institución Educativa para el acceso a la información documental y obtención de datos. Del mismo modo, se realizó coordinaciones con los docentes del curso de tutoría para las fechas en que se procedería a la recolección de los datos. Los instrumentos fueron aplicados en forma personal y anónima.

El rendimiento académico se obtuvo de los registros de evaluaciones de los estudiantes facilitado por la secretaria.

2.10. PROCESAMIENTO DE DATOS

Los datos obtenidos fueron procesados en el programa Excel, para luego ser exportadas al paquete estadístico SPSS versión 24.0, se elaboraron tablas y gráficos acordes a los objetivos e hipótesis del estudio.

2.11 PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS

Los resultados se presentan en cuadros estadísticos de simple o doble entrada según sea el caso, cada una de ellas con sus respectivas interpretaciones, se determinó las conclusiones de la investigación. Se utilizó el estadístico R de Pearson para hallar las relaciones entre la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico.

CAPITULO III

RESULTADOS

TABLA N° 1
ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS DE LOS ALUMNOS DEL 3° AL 5°
GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN.
EDUCATIVA. “LUIS CARRANZA”, DISTRITO DE AYACUCHO 2017.

ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS			
		N°	%
Válido	ADICTO	41	19,8%
	NO ADICTO	166	80,2%
TOTAL		207	100,0

FUENTE: encuestas realizadas a los estudiantes del 3° al 5° grado de educación secundaria de la I. E. “Luis Carranza” del distrito de Ayacucho. Setiembre 2017.

En la tabla N° 01 referida a la adicción a los videojuegos de los alumnos del 3° al 5° grado de educación secundaria de la I. E. “Luis Carranza” del distrito de Ayacucho, muestra que del 100.0% (207) de los alumnos, el 80.2% (166) no son adictos a los vídeo juegos y el 19.8% (41) si son adictos a los video juegos.

Se deduce que:

Un pequeño porcentaje (19.8%) de los estudiantes muestran adicción a los video juegos.

TABLA N° 2
NIVEL DE ADICCIÓN DE VIDEOJUEGOS DEL 3° AL 5° GRADO DE
EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN. EDUCATIVA.
“LUIS CARRANZA”, DISTRITO DE AYACUCHO 2017.

ADICCIÓN DE VIDEOJUEGOS			
		N°	%
Válido	LEVE	32	78,3%
	MODERADA	8	19,3%
	SEVERA	1	2,4%
TOTAL		41	100,0%

FUENTE: encuestas realizadas a los estudiantes del 3° al 5° grado de educación secundaria de la I. E. “Luis Carranza” del distrito de Ayacucho, con adicción a los videojuegos. Setiembre 2017.

En la tabla N° 2 se observa que del 100% de los alumnos del 3° al 5° grado de educación secundaria de la I.E. Luis Carranza” de Ayacucho 2017 que son adictos a los videojuegos, el 78.3% tienen adicción leve, seguido del 19.3% adicción moderada y el 2.4% adicción severa.

Tabla N° 3
RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ALUMNOS ADICTOS A LOS VIDEOJUEGOS DEL 3° AL 5° GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA. “LUIS CARRANZA”, DISTRITO DE AYACUCHO 2017.

RENDIMIENTO ACADÉMICO			
		N°	%
Válido	DEFICIENTE	3	7,3%
	REGULAR	37	90,2%
	ALTO	1	2,4%
TOTAL		41	100,0%

FUENTE: Registro de notas de los estudiantes del 3° al 5° grado de educación secundaria de la I. E. “Luis Carranza” del distrito de Ayacucho, con adicción a los videojuegos. Setiembre 2017.

En la tabla N° 3 se observa que del 100% de los alumnos del 3° al 5° grado de educación secundaria de la I.E. “Luis Carranza” de Ayacucho 2017 que son adictos a los videojuegos, el 90.2% muestran rendimiento académico regular, seguido del 7.3% que muestran rendimiento académico deficiente y el 2.4% que muestran rendimiento académico alto.

Se deduce que, el rendimiento académico regular se da en el 90.2%, por lo que se afirma que está influenciado por la adicción a los videojuegos.

Tabla N° 4

Rendimiento académico según el nivel de adicción a los videojuegos de los alumnos del 3° al 5° grado de educación secundaria de la Institución Educativa. “Luis Carranza”, distrito de Ayacucho 2017.

		RENDIMIENTO ACADÉMICO						Total	
		deficiente		Regular		Alto			
		N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
NIVEL DE ADICCIÓN	Adicción leve	0	0,0%	31	75,8%	1	2,4%	32	78,3%
	Adicción moderada	2	5%	6	14,4%	0	0,0%	8	19,3%
	Adicción severa	1	2,4%	0	0,0%	0	0,0%	1	2,4%
Total		3	7,4%	37	90,2%	1	2,4%	41	100,0%

FUENTE: Registro de notas y encuestas realizadas a los estudiantes del 3° al 5° grado de educación secundaria de la I. E. “Luis Carranza” del distrito de Ayacucho, con adicción a los videojuegos. Setiembre 2017.

En la tabla N° 04 se observa que del 100% de los alumnos del 3° al 5° grado de educación secundaria de la I.E. Luis Carranza” de Ayacucho 2017 se observa que del 78.3% con adicción leve, el 75.8% muestran rendimiento académico regular, seguido del 2.4% que muestran rendimiento académico alto, así mismo del 19.3% con adicción moderada, el 14.4% muestran rendimiento académico regular, seguido del 5% con rendimiento académico deficiente. Continuando con el 2.4% con adicción severa que muestran rendimiento académico deficiente.

Se deduce que el nivel de adicción a los videojuegos tiene efecto en el rendimiento académico de los alumnos del 3° al 5° grado de educación secundaria de la I. E. “Luis Carranza”, distrito de Ayacucho 2017.

Tabla N° 5

Relación de la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico de los alumnos del 3° al 5° grado de educación secundaria de la Institución Educativa. “Luis Carranza”, distrito de Ayacucho 2017.

			RENDIMIENTO ACADÉMICO
Rho de Spearman	ADICTO	Coefficiente de relación	,932**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	41

** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

FUENTE: encuestas realizadas a los estudiantes del 3° al 5° grado de educación secundaria de la I. E. “Luis Carranza” del distrito de Ayacucho, con adicción a los videojuegos. Setiembre 2017.

En la tabla N°5, muestra el valor de coeficiente de relación es de 0,932, el que indica la existencia de una relación directa fuerte entre las variables adicción a los videojuegos y rendimiento académico. El nivel de significancia $p=0,000$ que es menor a 0,05 nos indica por lo tanto que se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula.

Se deduce que la adicción a los videojuegos tiene efecto en el rendimiento académico de los alumnos del 3° al 5° grado de educación secundaria de la I. E. “Luis Carranza”, distrito de Ayacucho 2017.

CAPÍTULO IV

DISCUSIÓN

Diferentes estudios, demuestran que el rendimiento escolar puede verse afectado, no solamente por el tiempo que dedican al estudio diariamente, el nivel de inteligencia y/o la responsabilidad que presentan, sino también por las diferentes actividades que los estudiantes realizan en su vida diaria.

En la tabla N°1 referido a la adicción a los videojuegos de los alumnos del 3° al 5° grado de educación secundaria de la I. E. “Luis Carranza” del distrito de Ayacucho, muestra que del 100.0% (207) de los alumnos, el 80.2% (166) no son adictos a los vídeo juegos y el 19.8% (41) si muestran la adicción a los videojuegos.

Nuestros resultados tienen este comportamiento porque no hemos realizado discriminación por edad y sexo, según estudios hay mayor prevalencia entre varones y que el uso problemático disminuye con la edad⁸; los chicos sienten mayor atracción por los videojuegos que las chicas. Por otra parte, existe una

relación significativamente negativa de intensidad media entre el grado de atracción por los videojuegos y el rendimiento académico, no produciéndose en todas las áreas¹².

La contrastación de nuestros resultados encuentra sustento con diversos autores, Llorca et al (2010: España)¹³, en el estudio “*Frecuencia en el uso de videojuegos y rendimiento académico*” Salamanca, España, Los resultados informan que más de la mitad de los participantes tienen preferencias muy concretas acerca de los videojuegos, el 29,7% son completamente partidarios y tan sólo un 13,5% no lo son. Campo y Ledezma (2009: Colombia), en la investigación “*Influencia los videojuegos en el proceso de aprendizaje en los niños de quinto (5) grado del Colegio Liceo Nacional Alejandro de Humboldt sede Yanacomas, Colombia 2009*”, reporta que el 80% de los estudiantes encuestados juega con algún tipo de videojuego, mientras que el 19% aseguran no tener acceso a ningún tipo de videojuego¹⁵, sus resultados difieren a los hallados en la presente investigación, lo que se explica por las particularidades de cada país.

En la tabla N° 2 referido al nivel de adicción de los alumnos del 3° al 5° grado de educación secundaria de la I.E. Luis Carranza” de Ayacucho 2017 muestran que del 100% (41) de los adictos a los videojuegos, el 78.3% tienen adicción leve, seguido del 19.3% adicción moderada y el 2.4% adicción severa.

Cedron, J. (2015: Chiclayo), en su tesis: “*Adicción al uso del internet en estudiantes de 4° y 5° de secundaria en el distrito de Chiclayo, Perú, 2015*”, afirma que el 52,37% de los estudiantes encuestados, presentaron un nivel medio

de la adicción al internet. El 57,1% fue de sexo femenino y el 41,71% tenía 15 años. Los estudiantes encuestados procedían de colegios públicos en el 52,63% de los casos. Un 52,2% de los estudiantes encuestados accedían al internet durante un tiempo menor a dos horas al día, y el 55,39% lo hacían desde un dispositivo móvil. El uso de comunicación-interacción social durante los fines de semana aumenta en 21% la probabilidad de presentar adicción al internet; así también las compras virtuales, en un 24%. Conclusiones: más de la mitad de estudiantes de 4to y 5to de secundaria presenta un nivel medio de adicción al internet.¹⁶

Por su parte Ochoa, U. (2014: Cajamarca), en su investigación “*Predisposición a la ludopatía y su relación con el rendimiento académico de los adolescentes de la I.E. Sagrado Corazón de Jesús Chota- 2014*”, muestran que del total de adolescentes encuestados el 54,6% se encuentra entre las edades de 11 a 14 años y el 45,6% tiene de 15 a 18 años. El 70,2% de adolescentes no tienen predisposición a la ludopatía y 29,8% tienen predisposición a la ludopatía. De los adolescentes con predisposición a la ludopatía el 66,7% presentan en su nota final un promedio de regular (11 a 13), seguido de un promedio deficiente (de 0 a 10) con el 19,2%. Estos resultados permitieron contrastar la hipótesis, existiendo relación significativa entre las variables predisposición a la ludopatía y bajo rendimiento académico con un valor $p= 0,049$, este caso se asemeja a lo reportado en nuestra investigación, quizás por tratarse de una región serrana como Ayacucho.

Podemos afirmar que el porcentaje de adicción a los videojuegos hallados en la presente investigación se observa que del 100% de los alumnos identificados con adicción a los videojuegos, el 78.3% tienen adicción leve, seguido del 19.3% con

adicción moderada y el 2.4% adicción severa, depende de muchos factores, condicionando la predisposición a la adicción y por tanto efectos en el comportamiento y rendimiento académico; debido a que existe un patrón de mala adaptación de uso de videojuegos cuyos síntomas son muy similares a los de las adicciones.

En la tabla N° 3 se observa que del 100% de los alumnos del 3° al 5° grado de educación secundaria de la I.E. Luis Carranza” de Ayacucho 2017 que son adictos a los videojuegos, el 90.2% muestran rendimiento académico regular, seguido del 7.3% que muestran rendimiento académico deficiente y el 2.4% que muestran rendimiento académico alto.

En la tabla N° 4 se muestra que del 100% de los alumnos del 3° al 5° grado de educación secundaria de la I.E. Luis Carranza” de Ayacucho 2017 se observa que del 78.3% con adicción leve, el 75.8% muestran rendimiento académico regular, seguido del 2.4% que muestran rendimiento académico alto, así mismo del 19.3% con adicción moderada, el 14.4% muestran rendimiento académico regular, seguido del 5% con rendimiento académico deficiente. Continuando con el 2.4% con adicción severa que muestran rendimiento académico deficiente.

Para analizar nuestros resultados se recurrió a Rodríguez, H. (2011: Colombia), en la investigación “*Consumo de videojuegos y juegos para computador: influencias sobre la atención, memoria, rendimiento académico y problemas de conducta*”, afirman que no se encontraron diferencias entre el nivel de consumo habitual de

los niños(as) y las variables de rendimiento académico y la lista de problemas de conducta¹¹.

Llorca et al (2010: España), en el estudio “*Frecuencia en el uso de videojuegos y rendimiento académico*” Salamanca, España, resultados informan que más de la mitad de los participantes tienen preferencias muy concretas acerca de los videojuegos, el 29,7% son completamente partidarios y tan sólo un 13,5% no lo son, y en algunos casos extremos se llega a relacionar con el ausentismo escolar¹³.

Lescano, L. (2010: Ecuador), en su tesis: “*Los juegos electrónicos y su incidencia en el bajo rendimiento escolar de los niños de la Escuela Abel Sánchez del Cantón Pillaro durante el año lectivo 2009/2010*”, afirma que el 44.3% en los estudiantes la adicción por los juegos electrónicos no influye de manera negativa en el rendimiento escolar , mientras el 55.7% de los resultados indican que si influye de manera negativa la adicción por los juegos electrónicos en el rendimiento escolar, concluyendo que los juegos electrónicos si influyen en forma negativa tanto en el rendimiento como en la conducta de los estudiantes¹⁴.

Fuentes, L.; Pérez, L. (2015: Colombia), en su trabajo “*los videojuegos y sus efectos en escolares de Sincelejo, Sucre (Colombia)*”, Los resultados muestran que el 81,8% tienen bajo rendimiento académico. Asimismo, los videojuegos han generado adicción, agresividad, aislamiento, sexismo, y trastornos de salud. Pero, han adquirido habilidades y estrategias de pensamiento, generando aspectos positivos como estrategias y habilidades de pensamiento por la gran cantidad de horas que dedican a esta práctica, lo negativo es que desplaza actividades como

deporte, paseos y tareas escolares, lo que conlleva a disminuir el rendimiento académico y la generación de conductas tales como adicción, agresividad, aislamiento y cambios en hábitos de alimentación y sueño⁷.

De acuerdo a los resultados encontrados en la presente investigación en la tabla N° 3 se observa que el 100% de los alumnos del 3° al 5° grado de educación secundaria de la I.E. “Luis Carranza” de Ayacucho 2017 que son adictos a los videojuegos, el 90.2% muestran rendimiento académico regular, seguido del 7.3% que muestran rendimiento académico deficiente y el 2.4% que muestran rendimiento académico alto. Así mismo observa en el cuadro N° 4, que del 78.3% con adicción leve, el 75.8% muestran rendimiento académico regular, seguido del 2.4% que muestran rendimiento académico alto, así mismo del 19.3% con adicción moderada, el 14.4% muestran rendimiento académico regular, seguido del 5% con rendimiento académico deficiente. Continuando con el 2.4% con adicción severa que muestran rendimiento académico deficiente.

Se deduce que, el rendimiento académico regular se da en el 90.2%, por lo que se afirma que está influenciado por la adicción a los videojuegos, así mismo el nivel de adicción a los videojuegos tiene efecto en el rendimiento académico de los alumnos del 3° al 5° grado de educación secundaria de la I. E. “Luis Carranza”, distrito de Ayacucho 2017.

En la tabla N°5, muestra el valor de coeficiente de relación es de 0,932, el que indica la existencia de una relación directa entre las variables adicción a los videojuegos y rendimiento académico. El nivel de significancia $p=0,000$ que es

menor a 0,05 nos indica por lo tanto que se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula. Se concluye que la adicción a los videojuegos tiene efecto en el rendimiento académico de los alumnos del 3° al 5° grado de educación secundaria de la I. E. “Luis Carranza”, distrito de Ayacucho 2017.

La relación encontrada se explica con las investigaciones de Chamarro, A.; Carbonell, X. (2014: España), quien en su trabajo: *“El Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV): Un instrumento para detectar el uso problemático de videojuegos en adolescentes españoles”*, relaciona el uso problemático de videojuegos con el rendimiento académico⁸. Del mismo modo, Monterroso (2014: Guatemala), en la investigación *“La relación entre adicción a las Tics y el rendimiento académico en adolescentes de 13 a 15 años en una institución privada”* en Guatemala; concluye que los adolescentes utilizan las TIC por períodos largos de tiempo sin embargo no existe como tal una adicción a las mismas, el uso de las TIC no es el único factor determinante de bajo rendimiento ($P > 0.05$). Se encontraron otros factores influyentes que son importantes en relación al rendimiento académico⁹.

Rodríguez, H. (2011: Colombia), en la investigación *“Consumo de videojuegos y juegos para computador: influencias sobre la atención, memoria, rendimiento académico y problemas de conducta”*, afirma que no se encontraron diferencias entre el nivel de consumo habitual de los niños(as) y las variables de rendimiento académico y la lista de problemas de conducta¹¹. Del mismo modo, López, f. (2011: España), en su trabajo *“Relación entre el hábito de consumo de videojuegos y el rendimiento académico diferencias en género y edad en tercer*

ciclo de educación primaria. Desafío y perspectivas actuales de la psicología en el mundo de la adolescencia”, encuentra correlación significativa negativa de muy baja intensidad entre el grado de atracción por los videojuegos y el rendimiento académico, no produciéndose en todas las áreas¹².

Campo y Ledezma (2009: Colombia), en la investigación “*Influencia los videojuegos en el proceso de aprendizaje en los niños de quinto (5) grado del Colegio Liceo Nacional Alejandro de Humboldt sede Yanaconas, Colombia 2009*”, afirman que los videojuegos son una realidad existente en la vida de los estudiantes, por lo tanto no influye en el proceso de aprendizaje ($P > 0.05$), puesto que a la hora de jugar existe un 85% de acompañamiento de los padres de familia y un 15% que manifiesta jugar solo¹⁵, en este caso se debe a que relacionan con otra variable que es el acompañamiento de los padres.

Ochoa, U. (2014: Cajamarca), en su investigación “*Predisposición a la ludopatía y su relación con el rendimiento académico de los adolescentes de la I.E. Sagrado Corazón de Jesús Chota- 2014*”, al contrastar la hipótesis ($p = 0,049$); determina que si existe relación significativa entre la predisposición a la ludopatía y el bajo rendimiento académico de los adolescentes¹⁷. Por su parte Cruz (2014: Lima), en la investigación “*La adicción a los videojuegos y la agresividad en los alumnos de 2do grado de secundaria de la I. E. Mixta Telésforo Catacora, Santa Clara, Ate Vitarte, Lima, Perú 2014*”, concluye que existe relación significativa ($P < 0.05$) y una correlación moderada entre las variables adicción a los videojuegos y la agresividad en los alumnos influyendo en la escolaridad y el rendimiento académico¹⁸.

De acuerdo a los resultado de la presente investigación, el cuadro N^o. 5, muestra el valor de coeficiente de relación es de 0,932, el que indica la existencia de una relación directa fuerte entre las variables adicción a los videojuegos y rendimiento académico. El nivel de significancia $p=0,000$ que es menor a 0,05, por lo tanto, que se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula.

Deduciendo así que la adicción a los videojuegos tiene efecto en el rendimiento académico de los alumnos del 3^o al 5^o grado de educación secundaria de la I. E. “Luis Carranza”, distrito de Ayacucho 2017.

CONCLUSIONES

De la discusión de resultados hallados en la presente investigación se arriba a las siguientes conclusiones:

1. El 80.2% (166) de los alumnos de 3ro a 5to grado de educación secundaria de la Institución educativa “Luis Carranza” del distrito de Ayacucho, no son adictos a los videojuegos, en tanto que el 19.8% (41) son adictos a los videojuegos.

El 100% de los alumnos que son adictos a los videojuegos, el 78.3% tienen adicción leve, seguido del 19.3% adicción moderada y el 2.4% adicción severa.

2. El 90.2% de los alumnos de 3ro a 5to grado de educación secundaria de la Institución educativa “Luis Carranza con adicción a los videojuegos, muestran rendimiento académico regular, seguido del 7.3% con rendimiento académico deficiente y el 2.4% que muestran rendimiento académico alto.
3. Existe relación directa entre las variables adicción a los videojuegos y rendimiento académico ($R=0,932$), se confirma con la aceptación de la hipótesis de investigación ($p=0,000$).

4. Se concluye que la adicción a los videojuegos tiene efecto en el rendimiento académico de los alumnos del 3° al 5° grado de educación secundaria de la I. E. “Luis Carranza”, distrito de Ayacucho 2017.

RECOMENDACIONES

1. Se recomienda a los directivos de la institución educativa “Luis Carranza” actuar juntamente con los profesionales de salud, brindando consejería en salud mental, realizando sesiones educativas, donde se identifique el problema para intervenir de manera oportuna, donde el beneficio final de ello sea estudiantes con buena salud mental.
2. Se recomienda a los alumnos realizar un adecuado manejo del tiempo con actividades que fortalezcan su desarrollo personal y académico como talleres o charlas respecto al uso y abuso de las tecnologías, las repercusiones que puede tener en sus vidas y métodos para evitarlo. Así también realizar actividades recreativas.
3. Se sugiere a los padres de familia estar vigilantes, en constante comunicación con sus hijos y con los docentes de estos para ver mejoría de los menores con adicción a videojuegos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Gros, B. Videojuegos y aprendizaje. Ed. Graó. Barcelona. España. 2007.
2. Sánchez, J. Aprender Biología Jugando Videojuegos. En J. Sánchez (Ed.): Nuevas Ideas en informática Educativa. Santiago: LOM Ediciones. (2007).
3. Dworak, M.; Schierl, T.; Bruns, T. and Klaus, H. Patterns and Memory Performance of School-aged Children Impact of Singular Excessive Computer Game and Television Exposure on Sleep. *Pediatrics*, 120, 978-985. 2007.
4. American Psychiatric Association. Manual Diagnóstico y estadístico de trastornos mentales. 5ta edición. Barcelona. España. (2014).
5. Lorenci, M. Anuario SGAE de las Artes Escénicas, musicales y audiovisuales. Fundación Autor: Madrid. 2012.
6. Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., y Saleen, M. Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: A meta analytic review. *Psychological Bulletin*, 136, 151-173. 2010.
7. Fuentes, L.; Pérez, L. Los videojuegos y sus efectos en escolares de Sincelejo, Sucre (Colombia) *Opción*, vol. 31, núm. 6, 2015, pp. 318-328. Universidad del Zulia. Maracaibo, Venezuela. 2015.
8. Chamarro, A.; Carbonell, X. El Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV): Un instrumento para detectar el uso problemático de videojuegos en adolescentes españoles. *Adicciones* vol. 26, nº 4. 2014. Barcelona España. 2014.
9. Monterroso M. “La relación entre adicción a las TICS y el Rendimiento

Académico en adolescentes de 13 a 15 años en una Institución Privada” Tesis. Universidad Rafael Landívar. Guatemala, 2014.

10. Calvopiña, A. Influencia de los videojuegos en el rendimiento de los estudiantes del ciclo Básico del Colegio Nacional Experimental “Luciano Andrade Marín” año lectivo 2011-2012. Universidad Central del Ecuador. 2012.
11. Pujol, J (2016: ESPAÑA), relación entre las horas a la semana dedicadas a jugar a los videojuegos y ciertas habilidades intelectuales y problemas de conducta, Barcelona España 2016. publicado en la revista científica Annals of Neurology. Suma 27 julio 2016
12. López, f. Relación entre el hábito de consumo de videojuegos y el rendimiento académico diferencias en género y edad en tercer ciclo de educación primaria. Desafío y perspectivas actuales de la psicología en el mundo de la adolescencia. Universidad alicante. España. 2011
13. Llorca MA, Bueno GM, Villar C, Diez MA. “Frecuencia en el uso de videojuegos y rendimiento académico”. Universidad de Salamanca, II Congreso de Comunicación. España, 2010.
14. Lescano, L. Los juegos electrónicos y su incidencia en el bajo rendimiento escolar de los niños de la Escuela Abel Sánchez del Cantón Pillaro durante el año lectivo 2009/2010. Universidad técnica de Ambato. Ecuador. 2010.
15. Campo S, Ledezma L. “Influencia los videojuegos en el proceso de aprendizaje en los niños de quinto (5) grado del Colegio Liceo Nacional Alejandro de Humboldt Sede Yanaconas, Colombia”. Suma Psicológica, Vol. 18 No 2, Diciembre 2011, 99-110.

16. Cedrón, J. Adicción al uso del internet en estudiantes de 4° y 5° de secundaria en el distrito de Chiclayo, Perú, 2015. Tesis para optar el título de: médico cirujano. Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo. 2015
17. Ochoa, U. Predisposición a la ludopatía y su relación con el rendimiento académico de los adolescentes de la I.E. Sagrado Corazón de Jesús Chota- 2014. Tesis para optar el título profesional de licenciado en enfermería. Universidad Nacional de Cajamarca. 2014
18. Cruz JA (2014), “La adicción a los videojuegos y la agresividad en los alumnos de 2do grado de secundaria de la I. E. Mixta Telesforo Catacora, Santa Clara, Ate Vitarte, Lima, Perú 2014”. Tesis Universidad Nacional Mayor de san Marcos. Lima Perú.
19. Huanca, F. Influencia de los juegos de internet en el comportamiento de los adolescentes de la ciudad de Puno 2010. Comuni@cción: revista de investigación en comunicación y desarrollo. Puno. 2011.
20. Quintana, H. Las nuevas TICs: El uso de internet y el rendimiento académico en los alumnos de Educación Secundaria del Colegio de Aplicación de La Cantuta (Promoción 2010). Universidad Nacional de Educación Enrique Guzman y Valle. 2010
21. Durán, R. Influencia de los videojuegos en el rendimiento académico de los niños del sexto grado “A” de la IE Mariscal Cáceres. Ayacucho, 2010. Tesis para obtener el título profesional de Licenciada en Educación Primaria. Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga. Ayacucho Perú. 2014.
22. Estallo J.A. “Los Videojuegos Juicios y Prejuicios”, Planeta, Barcelona 1995 57-63 p.p.

23. Vallejos M, Capa W. “Videojuegos: adicción y factores predictores” Av. psicol. 18(1) 2010 enero- diciembre. Facultad de Psicología, Universidad Nacional Federico Villarreal, Lima-Perú, 2010.
24. Castillejo JL. “Pedagogía Tecnológica”, - CEAC – Barcelona, España, 1987, p.p: 57–63.
25. García M, Bjorkgren S. “Jóvenes Esclavos de la Maquinitas”, Prensa Libre, Revista Domingo, Revista No. 669, Guatemala enero de 1994. 10-11 p.p.
26. Tejeiro R. “La adicción a los videojuegos. Una revisión” Universidad Nacional de Educación a Distancia. Zaragoza.España
27. Tejeiro RA, Bersabé RM, Measuring problem video game playing in adolescents. *Addiction*, 2002: 97,1601–1606
28. Mcloure RF, Mears FG. Videogame Players: Personality Characteristics and Demographic Variables. *Psychological Reports*, 1984. 55, 271-276.
29. Lewis RB. “Educación de Niños y Adultos Excepcionales” (Guatemala, Editorial Piedra Santa, 1989: 16 p.p
30. Himmel E, Olivares A, Zabalza J. Hacia una Evaluación Educativa. Aprender para evaluar y Evaluar para Aprender. Ministerio de Educación y Facultad de Educación, Pontificia Universidad Católica de Chile, 1999.
31. Bravo L. Psicología de las dificultades del aprendizaje escolar. Editorial Universitaria. Santiago de Chile, 1990
32. Tourón F. Factores del rendimiento académico en la universidad. Edit. Universidad de Navarra. España, 1984
33. Asencio JM. Hijos con fracaso escolar. Barcelona Grupo Editorial Ceac, S.A, 1994.

34. Heredia M. Evaluación Educacional. Libro electrónico. Lima, 2000
35. Nérici GI. Metodología de la enseñanza. México. Edit. Kapelusz. 1982.
36. Álvarez C. Didáctica General. La escuela en la vida. La Habana-Cuba, 2002
37. Gil D. Tres paradigmas básicos en la enseñanza de las ciencias. Edit. Universidad de Navarra. España, 1997
38. George, D., & Mallery, P. SPSS for Windows step by step: A simple guide and reference 11.0 update (4th ed.). Boston: Allyn & Bacon. (2003).

ANEXOS

ANEXO N° 1

OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENS.	INDICAD.	ESCALA DE MEDICION	VALOR FINAL
Adicción a videojuegos.	La adicción al videojuego, significa una fuerte dependencia hacia los mismos que se caracteriza por ser una actividad que ocupa demasiado tiempo en la vida de la persona y se continúa practicando a pesar de conllevar consecuencias negativas.	a. Persona que no presenta dependencia al videojuego b. Persona con moderada o fuerte dependencia al videojuego	Nivel Social	a) No adicto. b) Adicto Adicción Leve Adicción Moderada Adicción severa	De intervalo	No adicto: de 0 a 35 Puntos Adicto: de 36 puntos a más. Adicción leve: de 36 a 52 puntos Adicción moderada: de 53 a 68 puntos Adicción severa: de 69 a 85 puntos
Rendimiento académico.	Proceso técnico pedagógico que juzga los logros de acuerdo a los objetivos de aprendizaje de acuerdo al nivel de progreso de las materias objeto de aprendizaje.	Deficiente conocimiento de las diversas materias de aprendizaje Regular conocimiento de las diversas materias de aprendizaje Alto Bajo conocimiento de las diversas materias de aprendizaje	Nivel Social	- Deficiente - Regular - Alto	De intervalo	Deficiente: de 0 a 10 puntos Regular: de 11 a 14 puntos Alto: de 15 a 20 puntos

ANEXO N° 2



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTOBAL DE HUAMANGA



INTRODUCCIÓN

Estimado joven alumno: somos estudiantes de la Escuela Profesional de Enfermería de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga: Se le solicita comedidamente responder al siguiente cuestionario que se utilizará para desarrollar un trabajo de investigación con el tema: **“ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS RELACIONADO CON EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ALUMNOS DEL 3°AL 5° GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA “LUIS CARRANZA” DISTRITO DE AYACUCHO 2017”**La información será confidencial, por lo que se le pide que sea sincero en sus respuestas, no es necesario escribir su nombre.

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

I. DATOS GENERALES:

a. Edad

- 1. 10 a 14 ()
- 2. 15 a 19 ()

b. Sexo

- 1. Femenino ()
- 2. Masculino ()

c. Grado de estudio

- 1. Tercero ()
- 2. Cuarto ()
- 3. Quinto ()

d. Sección

- 1. A ()
- 2. B ()
- 3. Otro:.....

e. ¿Con quién vives?

- 1. Padre y madre ()
- 2. Sólo padre ()
- 3. Sólo madre ()
- 4. Hermanos ()
- 5. Parientes ()
- 6. Otro:.....

f. Dependencia económica

- 1. Padre y madre ()
- 2. Solo madre ()
- 3. Sólo padre ()
- 4. Hermanos ()
- 5. Parientes ()
- 6. Otro:.....

g. Tu padre trabaja

- 1. Si ()
- 2. No ()
- 3. Otro:.....
Otro:.....

h. Tu madre trabaja

- 1. Si ()
- 2. No ()
- 3.

i. Procedencia o lugar de residencia:

EL CUESTIONARIO DE EXPERIENCIAS RELACIONADAS CON LOS VIDEOJUEGOS

Buen día Señorita – Joven: A continuación, encontrarás algunas afirmaciones sobre tu uso de los videojuegos. Lee atentamente cada frase e indica la frecuencia. Marca con una equis (X) la respuesta que más se aproxime a tu realidad.

Chamarro A, Carbonell X, Josep MM, Munoz R, Ortega R, López RM, Batalla C, Toran P.

El Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV): Un instrumento para detectar el uso problemático de videojuegos en adolescentes españoles. Adicciones vol. 26, nº 4, 2014.

Gracias

Nº	AFIRMACIONES	Nunca/Casi nunca	A veces	Varias veces	Casi siempre
1	¿Hasta qué punto te sientes inquieto por temas relacionados con los videojuegos?				
2	¿Cuándo te aburres, usas los videojuegos como una forma de distracción?				
3	¿Con que frecuencia abandonas lo que estás haciendo para estar más tiempo jugando a videojuegos?				
4	¿Te han criticado tus amigos o familiares por invertir demasiado tiempo y dinero en los videojuegos o te han dicho que tienes un problema, aunque creas que no es cierto?				
5	¿Has tenido el riesgo de perder una relación importante, un trabajo o una oportunidad académica por el uso de los videojuegos?				
6	¿Piensas que tu rendimiento académico se ha visto afectado negativamente por el uso de los videojuegos?				
7	¿Mientes a tus familiares o amigos con respecto a la frecuencia y duración del tiempo que inviertes en los videojuegos?				
8	¿Cuando tienes problemas, usar los videojuegos te ayuda a evadirte?				
9	¿Con qué frecuencia bloqueas los pensamientos molestos sobre tu vida y los sustituyes por pensamientos agradables de los videojuegos?				
PUNTAJE					

Nº	AFIRMACIONES	Nunca/Casi nunca	Alguna veces	Varias veces	Casi siempre
10	¿Piensas que la vida sin videojuegos es aburrida, vacía y triste?				
11	¿Te enfadas o te irritas, cuando alguien te molesta mientras juegas con algún videojuego?				
12	¿Sufres alteraciones de sueño debido a aspectos relacionados con los videojuegos?				
13	¿Cuándo no juegas con videojuegos te sientes agitado o preocupado?				
14	¿Sientes la necesidad de invertir cada vez más tiempo en los videojuegos para sentirte satisfecho?				
15	¿Quitás importancia al tiempo que has estado jugando con videojuegos?				
16	¿Dejas de salir con tus amigos para pasar más tiempo jugando con videojuegos?				
17	¿Cuándo utilizas los videojuegos, te pasa el tiempo sin darte cuenta?				
PUNTAJE					

- Modificado por las tesisistas: Taboada Maldonado, Sandy /Olarte Romero, Maricruz

ESCALA DE MEDICIÓN:

≤ 35 Puntos : No adicto a los videojuegos

≥ 36 Puntos : Adicto a los videojuegos

Interpretación del nivel de adicción: 36 - 52 Adicción Leve.

53 - 68: Adicción Moderada.

69 - 85: Adicción severa.

ANEXO N° 3

VALIDACION Y CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO

El cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos (Anexo 1) fue validado mediante el muestreo piloto en una población equivalente de 70 alumnos, correspondiente al 37% de total de la muestra, cuyos resultados mostramos a continuación.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,916	17

Fuente: Anexo N° 02 Prueba Piloto

Ahora bien, teniendo de referencia a George y Mallery (2003), sugieren las recomendaciones siguientes para evaluar los coeficientes de alfa de Cronbach³⁸.

Equivalencia de la Confiabilidad

<0.5	Es inaceptable
>0.5	Es pobre
>0.6	Es cuestionable
>0.7	Es aceptable
>0.8	Es bueno
>0.9	Excelente

Fuente: categorización de la confiabilidad según George y Marllery³⁸.

Los resultados dieron un Alfa de Cronbach de 0.916, confirmando una excelente consistencia y fiabilidad del instrumento empleado.

En el Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales, quinta edición³⁹ (DSM, por su sigla en inglés), recoge la noción de adicciones conductuales incluyendo un nuevo apartado sobre trastornos adictivos no relacionados a sustancias, en el cual se consideran los videojuegos.

ANEXO N° 4
ALFA DE CRONBACH DEL CUESTIONARIO DE EXPERIENCIAS
RELACIONADAS CON LOS VIDEOJUEGOS

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,916	17

Validado: Fue validado mediante un muestreo Piloto en la Institución Educativa “Señor de los Milagros” por las tesis Olarte Romero, Maricruz y Taboada Maldonado, Sandy. La muestra de validación estuvo conformada por 70 alumnos del nivel secundario.

ANEXO N° 5

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DEL RENDIMIENTO ACADÉMICO
DE ACUERDO A LA ESCALA DE EVALUACIÓN DEL MINISTERIO DE
EDUCACIÓN – NIVEL SECUNDARIA.**

Nº de lista	
Edad	
Grado	
Sección	

Promedio general de notas: Rendimiento Académico	
Deficiente (00-10)	
Regular (11-14)	
Alto (15-20)	

ANEXO N° 6

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN TRABAJO DE INVESTIGACIÓN A través del presente documento expreso mi voluntad de participar en la investigación titulada “LA ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y LA RELACIÓN CON EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ALUMNOS DEL 3° AL 5° GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA I.E. “LUIS CARRANZA” DEL DISTRITO DE AYACUCHO 2017”

Habiendo sido informado(a) del propósito de la misma, así como de los objetivos, y teniendo la confianza plena de que por la información que se vierte en el instrumento será solo y exclusivamente para fines de la investigación en mención, además confió en que la investigación utilizara adecuadamente dicha información asegurándome la máxima confidencialidad.

COMPROMISO DE CONFIDENCIALIDAD

Estimada

señora:

.....FECHA:.....

La investigadora del estudio para el cual Ud. ha manifestado su deseo de participar, habiendo dado su consentimiento informado, se compromete con usted a guardar la máxima confidencialidad de información, así como también le asegura que los hallazgos serán utilizados solo con fines de investigación y no le perjudicarán en lo absoluto.

ANEXO N° 7
AUTORIZACIÓN PARA EL DESARROLLO DEL TRABAJO DE
INVESTIGACIÓN



Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
DECANATO

"Año del Buen Trato al Ciudadano"

Ayacucho, setiembre 06 de 2017.

OFICIO N° 041 -2017-FCSA-UNSC/D

Señora:
Lic. SANDRA SANCHEZ HUAMANI
Directora de la Institución Educativa "Luis Carranza"

Ayacucho, setiembre 06 de 2017.	
RECEPCION	
Exp. N°	1440
Fecha	07 SEP 2017
Hora	5:37

CIUDAD.-

ASUNTO: Autorización para desarrollo de trabajo de investigación.

Es grato dirigirme a usted a nombre de la Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, con la finalidad de presentar a las egresadas de la Escuela Profesional de Enfermería **Maricruz OLARTE ROMERO** y **Sandy Nataly TABOADA MALDONADO** quienes estarán ejecutando el Proyecto de Tesis titulado: "Adicción a los videojuegos relacionado con el rendimiento académico de los alumnos del 3ro al 5to grado de educación secundaria de la I.E. "Luis Carranza" Distrito de Ayacucho 2017".

Por lo cual solicito a usted autorizar y brindar facilidades para la recolección de la información necesaria para concluir con el trabajo de investigación mencionado.

Seguro de contar con su apoyo, aprovecho la circunstancia para manifestarle mi consideración y estima personal.

Atentamente,

UNIVERSIDAD NACIONAL DE
SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

Dr. JOSE A. TABLOQUE MUJICA
Decano(e)

c. c.
Archivo
ERR/emch

ANEXO N° 8
GRAFICO Y CUADROS

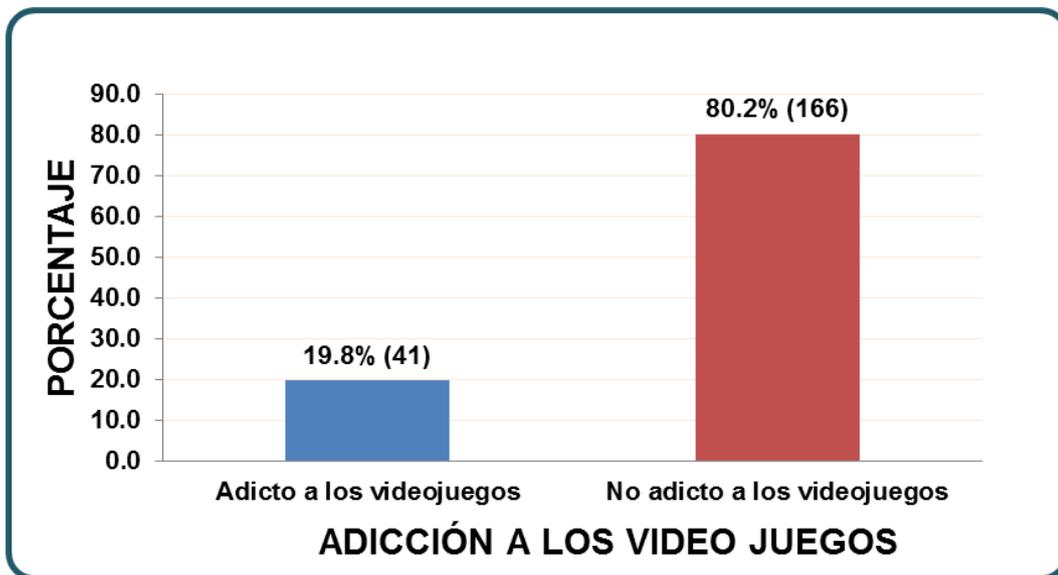


Gráfico N° 1: Adicción a los videojuegos de los alumnos del 3° al 5° grado de educación secundaria de la I. E. “Luis Carranza”, distrito de Ayacucho 2017.

En el gráfico N° 1 referido a la adicción videojuegos de los alumnos del 3° al 5° grado de educación secundaria de la I. E. “Luis Carranza” del distrito de Ayacucho, muestra que del 100.0% (207) de los alumnos, el 80.2% (166) no fueron adictos a los video juegos y el 19.8% (41) fueron adictos a los video juegos.

Cuadro N° 1

Adicción a los videojuegos relacionado con la edad de los alumnos del 3° al 5° grado de educación secundaria de la Institución Educativa. “Luis Carranza”, distrito de Ayacucho 2017.

Edad	Adicción a los video juegos				Total	
	Adicto		No adicto		Nº	%
	Nº	%	Nº	%		
10 a 14	13	6.3	41	19.8	54	26.1
15 a 19	28	13.5	125	60.4	153	73.9
Total	41	19.8	166	80.2	207	100.0

FUENTE: Ficha de recolección de datos.

En el cuadro referida a la adicción a los videojuegos relacionada con la edad de los alumnos del 3° al 5° grado de educación secundaria muestra lo siguiente: del 19.8% (41) de alumnos con adicción a los video juegos, 13.5% (28) tuvieron edades de 15 a 19 años y el 6.3% (13) tuvieron edades de 10 a 14 años. Asimismo, del 80.2% (166) de alumnos no adictos a los video juegos, el 60.4% (125) tuvieron edades de 15 a 19 años y el 19.8% (41) de 10 a 14 años.

Cuadro N° 2

Adicción a los videojuegos relacionado con el sexo de los alumnos del 3° al 5° grado de educación secundaria de la Institución Educativa. “Luis Carranza”, distrito de Ayacucho 2017.

Sexo	Adicción a los video juegos				Total	
	Adicto		No adicto		Nº	%
	Nº	%	Nº	%		
Femenino	7	3.4	74	35.7	81	39.1
Masculino	34	16.4	92	44.4	126	60.9
Total	41	19.8	166	80.2	207	100.0

FUENTE: Ficha de recolección de datos.

En el cuadro referida a la adicción a los videojuegos relacionada con el sexo de los alumnos del 3° al 5° grado de educación secundaria muestra lo siguiente: del 19.8% (41) de alumnos con adicción a los video juegos, 16.4% (34) fueron del sexo masculino y el 3.4% (7) fueron del sexo femenino. Asimismo, del 80.2% (166) de alumnos no adictos a los video juegos, 44.4% (92) fueron del sexo masculino y el 35.7% (74) no fueron del sexo femenino.

Cuadro N° 3

Adicción a los videojuegos relacionado con el grado de instrucción de los alumnos del 3° al 5° grado de educación secundaria de la Institución Educativa. “Luis Carranza”, distrito de Ayacucho 2017.

Grado de estudio	Adicción a los video juegos				Total	
	Adicto		No adicto		Nº	%
	Nº	%	Nº	%		
Tercero	16	7.7	53	25.6	69	33.3
Cuarto	19	9.2	51	24.6	70	33.8
Quinto	6	2.9	62	30.0	68	32.9
Total	41	19.8	166	80.2	207	100.0

FUENTE: Ficha de recolección de datos.

En el cuadro referida a la adicción a los videojuegos relacionada con el grado de estudios de los alumnos del 3° al 5° grado de educación secundaria muestra lo siguiente: del 19.8% (41) de alumnos con adicción a los video juegos, 9.2% (19) fueron del cuarto grado, 7.7% (16) del tercero y 2.9% (6) del quinto grado. Asimismo, del 80.2% (166) de alumnos no adictos a los video juegos, 30.0% (62) fueron del quinto grado, 25.6% (53) del tercero y el 24.6% (51) del cuarto grado.

Cuadro N° 4

Adicción a los videojuegos relacionado con la sección de los alumnos del 3° al 5° grado de educación secundaria de la Institución. Educativa. “Luis Carranza”, distrito de Ayacucho 2017.

Sección	Adicción a los video juegos				Total	
	Adicto		No adicto		Nº	%
	Nº	%	Nº	%		
A	11	5.3	42	20.3	53	25.6
B	4	1.9	48	23.2	52	25.1
C	26	12.6	76	36.7	102	49.3
Total	41	19.8	166	80.2	207	100.0

FUENTE: Ficha de recolección de datos.

En el cuadro referida a la adicción a los videojuegos relacionada con la sección de estudio de los alumnos del 3° al 5° grado de educación secundaria muestra lo siguiente: del 19.8% (41) de alumnos con adicción a los video juegos, 12.6% (26) fueron de la sección C, 5.3% (11) de la sección A y el 1.9% (4) de la sección B. Asimismo, del 80.2% (166) de alumnos no adictos a los video juegos, 36.7% (76) fueron de la sección C, 23.2% (48) de la sección B y el 20.3% (42) de la sección A.

Cuadro N° 5

Adicción a los videojuegos relacionado con la convivencia de los alumnos del 3° al 5° grado de educación secundaria de la Institución. Educativa. “Luis Carranza”, distrito de Ayacucho 2017.

Convivencia	Adicción a los video juegos				Total	
	Adicto		No adicto		Nº	%
	Nº	%	Nº	%		
Padre y madre	28	13.5	125	60.4	153	73.9
Sólo padre	3	1.4	6	2.9	9	4.3
Sólo madre	8	3.9	26	12.6	34	16.4
Hermanos	2	1.0	5	2.4	7	3.4
Parientes	0	0.0	4	1.9	4	1.9
Total	41	19.8	166	80.2	207	100.0

FUENTE: Ficha de recolección de datos.

En el cuadro referida a la adicción a los videojuegos relacionada con la convivencia de los alumnos del 3° al 5° grado de educación secundaria muestra lo siguiente: del 19.8% (41) de alumnos con adicción a los video juegos, 13.5% (28) viven con el padre y la madre, 3.9% (8) sólo con la madre y el 1.4% (3) sólo con el padre. Asimismo, del 80.2% (166) de alumnos no adictos a los video juegos, el 60.4% (125) viven con el padre y la madre, 16.4% (34) sólo con la madre y el 4.3% (9) sólo con el padre.

Cuadro N° 6

Adicción a los videojuegos relacionado con la dependencia económica de los alumnos del 3° al 5° grado de educación secundaria de la Institución Educativa. “Luis Carranza”, distrito de Ayacucho 2017.

Dependencia económica	Adicción a los video juegos				Total	
	Adicto		No adicto		Nº	%
	Nº	%	Nº	%		
Padre y madre	30	14.5	138	66.7	168	81.2
Sólo padre	7	3.4	19	9.2	26	12.6
Sólo madre	3	1.4	7	3.4	10	4.8
Hermanos	1	0.5	0	0.0	1	0.5
Parientes	0	0.0	2	1.0	2	1.0
Total	41	19.8	166	80.2	207	100.0

FUENTE: Ficha de recolección de datos.

En el cuadro referida a la adicción a los videojuegos relacionada con la dependencia económica de los alumnos del 3° al 5° grado de educación secundaria muestra lo siguiente: del 19.8% (41) de alumnos con adicción a los video juegos, el 14.5% (30) dependen económicamente del padre y la madre, 3.4% (7) sólo del padre y el 1.4% (3) sólo de la madre. Asimismo, del 80.2% (166) de alumnos no adictos a los video juegos, el 66.7% (138) dependen económicamente del padre y la madre, 9.2% (19) sólo del padre y el 3.4% (7) sólo de la madre.

Cuadro N° 7

Adicción a los videojuegos relacionado con el trabajo del padre de los alumnos del 3° al 5° grado de educación secundaria de la Institución Educativa. “Luis Carranza”, distrito de Ayacucho 2017.

Tu padre trabaja	Adicción a los video juegos				Total	
	Adicto		No adicto		Nº	%
	Nº	%	Nº	%		
Si	36	17.4	159	76.8	195	94.2
No	5	2.4	7	3.4	12	5.8
Total	41	19.8	166	80.2	207	100.0

FUENTE: Ficha de recolección de datos.

En la tabla referida a la adicción a los videojuegos relacionada con el trabajo del padre de los alumnos del 3° al 5° grado de educación secundaria muestra lo siguiente: del 19.8% (41) de alumnos con adicción a los video juegos, 17.4% (36) mencionaron que sus padres trabajan y el 2.4% (5) mencionaron que no trabajan. Asimismo, del 80.2% (166) de alumnos no adictos a los video juegos, el 76.8% (159) mencionaron que sus padres trabajan y el 3.4% (7) mencionaron que no trabajan.

Cuadro N° 8

Adicción a los videojuegos relacionado con el trabajo de la madre de los alumnos del 3° al 5° grado de educación secundaria de la Institución Educativa. “Luis Carranza”, distrito de Ayacucho 2017.

Tu madre trabaja	Adicción a los video juegos				Total	
	Adicto		No adicto		Nº	%
	Nº	%	Nº	%		
Si	36	17.4	145	70.0	181	87.4
No	5	2.4	21	10.1	26	12.6
Total	41	19.8	166	80.2	207	100.0

FUENTE: Ficha de recolección de datos.

En el cuadro referida a la adicción a los videojuegos relacionada con el trabajo del padre de los alumnos del 3° al 5° grado de educación secundaria muestra lo siguiente: del 19.8% (41) de alumnos con adicción a los video juegos, 17.4% (36) mencionaron que sus padres trabajan y el 2.4% (5) mencionaron que no trabajan. Asimismo, del 80.2% (166) de alumnos no adictos a los video juegos, el 70.0% (145) mencionaron que sus madres trabajan y el 10.1% (21) mencionaron que no trabajan.

Cuadro N° 9

Adicción a los videojuegos relacionado con el lugar de residencia de los alumnos del 3° al 5° grado de educación secundaria de la Institución Educativa. “Luis Carranza”, distrito de Ayacucho 2017.

Lugar de residencia	Adicción a los video juegos				Total	
	Adicto		No adicto		Nº	%
	Nº	%	Nº	%		
Andrés Avelino Cáceres	2	1.0	2	1.0	4	1.9
Ayacucho	29	14.0	129	62.3	158	76.3
Carmen Alto	0	0.0	3	1.4	3	1.4
Huanta	0	0.0	1	0.5	1	0.5
Jesús de Nazareno	5	2.4	17	8.2	22	10.6
La Mar	0	0.0	1	0.5	1	0.5
San Juan Bautista	5	2.4	11	5.3	16	7.7
Otros departamentos	0	0.0	2	1.0	2	1.0
Total	41	19.8	166	80.2	207	100.0

FUENTE: Ficha de recolección de datos.

En el cuadro referida a la adicción a los videojuegos relacionada con el trabajo del padre de los alumnos del 3° al 5° grado de educación secundaria muestra lo siguiente: del 19.8% (41) de alumnos con adicción a los video juegos, 14.0% (29) mencionaron que residen en el distrito de Ayacucho, 2.4% (5) en los distritos Jesús de Nazareno y San Juan Bautista, respectivamente. Asimismo, del 80.2% (166) de alumnos no adictos a los video juegos, el 62.3% (129) mencionaron que residen en el distrito de Ayacucho, 8.2% (17) en el distrito Jesús de Nazareno y el 5.3% (11) en el distrito de San Juan Bautista.

ANEXO N° 9
BASE DE DATOS

Nº	a. Edad	b. Sexo	c. Grado de estudio	d. Sección	e. ¿Con quién vives?	f. Dependencia económica	g. Tu padre trabaja	h. Tu madre trabaja	i. Procedencia o lugar de residencia	Puntaje Total del cuestionario	Puntaje promedio nota
1	1	1	1	3	1, 4, 6	3	1	2	BELLA VISTA	41	12
2	1	2	1	3	4	1	1	1	ASOCIACION HUAMANPOMA DE AYALA	33	12
3	1	1	1	3	1	1	1	2	ABELINO CASERES	32	14
4	1	1	1	3	3	1	1	1	JESUS DE NAZARENO	19	13
5	2	1	1	3	1	1	1	1	CARMEN ALTO	10	14
6	2	1	1	3	1	2	1	1	BARRIOS ALTOS	6	14
7	2	1	1	3	3	2	1	1	ANDRES AVELINO CACERES	5	13
8	1	2	1	3	1	1	1	1	SAN JUAN BAUTISTA	35	13
9	1	2	1	3	1	1	1	1	QUINUAPATA	8	15
10	2	1	1	3	1	1, 4	1	1	NERY GARCIA	31	12
11	1	2	1	3	1	1	1	1	PICOTA	35	13
12	1	2	1	3	1	1	1	1	AV MARISCAL CACERES	39	13
13	2	2	1	3	3	2	1	1	JESUS DE NAZARENO	61	11
14	1	1	1	3	1	4	1	1	SAN JUAN BAUTISTA	1	15
15	1	2	1	3	1	1	1	1	ARTESANOS	51	12
16	2	1	1	3	1	3	1	2	HUAMANGA	25	12
17	1	1	1	3	1	3	2	3	SAN JUAN BAUTISTA	39	16
18	2	2	1	3	3	2	2	1	AYACUCHO	16	14

19	1	2	1	3	6	1	1	1	MAGDALENA	6	14
20	2	2	1	3	1	1	1	1	JESUS DE NAZARENO	5	14
21	2	1	1	3	1	1	1	1	ANDAMARCA	0	15
22	2	2	1	3	1	1	1	1	AYACUCHO	37	12
23	2	1	1	3	1	1	1	1	AYACUCHO	48	14
24	2	1	1	3	1	1	1	1	AYACUCHO	31	12
25	2	2	1	3	2	3	1	1	AV MARISCAL CACERES	36	12
26	1	1	1	3	1	2	2	1	JESUS DE NAZARENO	4	14
27	1	2	1	3	1	1	1	1	JESUS DE NAZARENO	37	12
28	1	2	1	3	3	1	1	2	JESUS DE NAZARENO	33	13
29	1	2	1	3	1	1	1	1	AYACUCHO	1	14
30	1	1	1	3	1	1	1	1	AV. LAS AMERICA	5	14
31	1	1	1	3	3	1	1	1	SAN FRANCISCO	6	14
32	1	1	1	3	1	3	1	2	ASOCIACION SAN FELIPE	0	15
33	1	1	1	3	1	1	1	1	AYACUCHO	1	13
34	1	1	1	3	1	1	1	1	SAN JUAN BAUTISTA	13	14
35	1	1	1	1	1	1	1	1	AYACUCHO	38	12
36	1	2	1	1	1	1	1	1	JESUS DE NAZARENO	12	15
37	1	2	1	1	1	1	1	1	SAN JUAN BAUTISTA	18	14
38	1	2	1	1	1	1	1	1	JESUS DE NAZARENO	4	14
39	1	2	1	1	1	1	1	1	COBADONGA	13	14
40	1	1	1	1	1	1	1	1	ENACE	0	14
41	2	2	1	1	2	3	1	1	SAN JOSE	3	14

42	1	2	1	1	4	1	1	1	JESUS DE NAZARENO	1	18
43	1	2	1	1	1, 4	1	1	1	SAN JUAN BAUTISTA	60	11
44	1	1	1	1	1	1	1	1	LOS OLIVOS	8	13
45	1	2	1	1	1	1	1	1	ENACE	4	14
46	1	2	1	1	1	1	1	2	HUAMANGA	7	14
47	1	1	1	1	1	1	1	1	QUINUAPATA	21	13
48	1	2	1	1	1	2	2, 3	1	AYACUCHO	36	12
49	1	2	1	1	1	1	1	1	AYACUCHO	41	12
50	1	2	1	1	1	1	1	1	AYACUCHO	4	15
51	1	2	1	1	1	1	1	1	AYACUCHO	14	14
52	1	2	1	1	1, 4	2, 4	1	1	QUINUAPATA	54	11
53	1	1	1	2	3	2	1	1	PICOTA	3	14
54	1	2	1	2	1	1	1	1	HUAMANGA	10	12
55	2	1	1	2	1	1	1	1	HUAMANGA	2	16
56	2	1	1	2	1	1	1	1	AYACUCHO	12	12
57	1	2	1	2	1	1	1	1	JESUS DE NAZARENO	6	15
58	2	1	1	2	1	1	1	1	AYACUCHO	6	15
59	2	1	1	2	3	1	1	1	AYACUCHO	30	12
60	2	2	1	2	1	1	1	1	AYACUCHO	31	13
61	1	2	1	2	1	1	1	1	AYACUCHO	59	10
62	2	2	1	2	1, 4	1	1	1	HUAMANGA	15	14
63	1	1	1	2	1	1	1	1	JESUS DE NAZARENO	6	14
64	1	1	1	2	1	1	1	1	QUINUAPATA	23	12
65	1	2	1	2	3	1	2, 3	1	SAN JUAN BAUTISTA	15	12

66	1	2	1	2	1, 4	1	1	3	MAGDALENA	60	11
67	1	1	1	2	1	1	1	1	HUAMANGA	2	16
68	1	2	1	2	1	1	1	1	AYACUCHO	0	14
69	2	2	1	2	1	1	1	2	AYACUCHO	30	12
70	2	2	2	3	3	1	1	1	JESUS DE NAZARENO	22	14
71	2	2	2	3	1	1	1	1	ASOCIACION VILLA SAN CRISTOBAL	20	16
72	2	2	2	3	2	2	1	1	ENACE	40	12
73	2	1	2	3	1	1	1	1	CARMEN ALTO	22	16
74	2	2	2	3	3	1	1	2	ASOCIACION VILLA SAN CRISTOBAL	36	11
75	2	1	2	3	1	1	1	1	SAN JUAN BAUTISTA	25	13
76	2	2	2	3	1	1	1	1	AYACUCHO	30	14
77	2	1	2	3	1	1	1	1	EVITAMIENTO	24	12
78	2	2	2	3	1	1	1	1	CARMEN ALTO	21	16
79	2	2	2	3	1	1	1	1	LAS CASUARINAS	38	12
80	2	2	2	3	1	1	1	3	ANDRES AVELINO CACERES	43	11
81	2	2	2	3	1	1	1	1	SAN JUAN	36	11
82	2	2	2	3	1	1	1	1	JR CALLAO	27	14
83	1	2	2	3	4	1	1	1	ASOCIACION SANTA ROSA	31	12
84	2	1	2	3	1	1	1	1	SAN JUAN BAUTISTA	13	14
85	2	1	2	3	1	1	1	3	SAN JUAN BAUTISTA	21	12
86	1	2	2	3	1	1	1	1	AV MARISCAL	37	11
87	2	2	2	3	1	1	1	1	TERMINAL TERRESTRE	53	10

88	2	2	2	3	1	1	1	1	MOLLEPATA	54	11
89	2	2	2	3	1, 4	1	1	1	JESUS DE NAZARENO	36	14
90	2	2	2	3	1	1	1	1	VIA LOS LIVERTADORES	36	12
91	2	2	2	3	1	1	1	1	SAN JUAN BAUTISTA	53	11
92	2	1	2	3	5	2	1	1	AYACUCHO	13	11
93	2	2	2	3	1	1	1	1	AYACUCHO	32	12
94	2	1	2	3	3	2	1	3	AYACUCHO	18	11
95	2	1	2	3	3	2	2	1	AYACUCHO	9	12
96	2	2	2	3	1	1	1	1	AYACUCHO	12	13
97	2	2	2	3	1	1	1	2	AYACUCHO	31	12
98	2	2	2	3	5	5	1	1	AYACUCHO	41	11
99	2	2	2	3	1	1	1	1	AYACUCHO	10	12
100	2	2	2	3	1	1	1	1	AYACUCHO	35	11
101	2	2	2	3	1	1	1	1	AYACUCHO	26	12
102	2	1	2	3	3	2	3	1	AYACUCHO	15	11
103	2	2	2	3	1	1	1	1	AYACUCHO	40	13
104	2	2	2	1	1	1	1	1	AYACUCHO	25	12
105	2	2	2	1	6	3	1	1	AYACUCHO	68	10
106	2	2	2	1	1	1	1	1	AYACUCHO	30	11
107	2	2	2	1	1	1	1	1	AYACUCHO	22	12
108	2	2	2	1	3	1	1	1	AYACUCHO	41	12
109	2	2	2	1	1	1	1	2	AYACUCHO	11	14
110	2	1	2	1	1	1	1	1	AYACUCHO	39	11

111	2	1	2	1	1	1	1	1	AYACUCHO	18	11
112	2	1	2	1	1	1	1	1	AYACUCHO	10	13
113	2	1	2	1	3	1	1	1	AYACUCHO	8	14
114	1	2	2	1	1	6	1	1	AYACUCHO	15	12
115	2	1	2	1	1	1	1	2	AYACUCHO	10	12
116	2	2	2	1	1	1	1	1	AYACUCHO	22	17
117	2	2	2	1	3	1	1	1	AYACUCHO	43	12
118	1	2	2	1	1	1	1	1	AYACUCHO	18	13
119	2	1	2	1	1	1	1	1	AYACUCHO	40	11
120	2	2	2	1	3	2	1	1	AYACUCHO	35	11
121	2	1	2	1	1	1	1	1	PIURA	8	12
122	2	1	2	2	1	1	1	1	AYACUCHO	25	12
123	2	1	2	2	4	1	1	1	AYACUCHO	10	14
124	2	2	2	2	1	1	1	1	AYACUCHO	33	16
125	2	2	2	2	1	1	1	1	AYACUCHO	15	16
126	2	2	2	2	1	1	1	1	AYACUCHO	18	14
127	2	2	2	2	1	1	1	2	AYACUCHO	10	14
128	2	2	2	2	1	1	1	1	AYACUCHO	14	17
129	2	1	2	2	2	1	1	1	AYACUCHO	8	16
130	2	1	2	2	3	1	1	1	AYACUCHO	7	17
131	2	1	2	2	1	1	1	1	AYACUCHO	38	11
132	2	2	2	2	3	2	1	1	AYACUCHO	12	20
133	2	2	2	2	1	1	1	1	AYACUCHO	26	15
134	2	1	2	2	2	1	1	1	AYACUCHO	4	16

135	2	2	2	2	1	1	1	1	AYACUCHO	19	12
136	2	1	2	2	1	1	1	1	AYACUCHO	8	15
137	2	1	2	2	1	1	1	1	AYACUCHO	6	16
138	2	1	2	2	1	1	1	1	AYACUCHO	8	15
139	2	1	2	2	1	1	1	1	AYACUCHO	9	16
140	2	2	3	1	1	1	1	1	AYACUCHO	35	12
141	2	2	3	1	1	1	1	1	AYACUCHO	12	15
142	2	2	3	1	1	1	1	1	AYACUCHO	38	14
143	2	2	3	1	5	2	1	1	AYACUCHO	24	12
144	2	2	3	1	3	1	1	1	AYACUCHO	12	14
145	2	1	3	1	1	1	1	1	AYACUCHO	4	15
146	2	1	3	1	1	1	1	2	AYACUCHO	6	14
147	2	1	3	1	1	1	1	1	AYACUCHO	20	13
148	2	1	3	1	3	2	1	2	AYACUCHO	5	17
149	1	2	3	1	1	1	1	1	AYACUCHO	6	17
150	2	1	3	1	3	1	1	1	AYACUCHO	8	14
151	2	1	3	1	3	1	1	1	AYACUCHO	13	12
152	2	1	3	1	1	1	1	1	AYACUCHO	17	13
153	2	2	3	1	1	1	1	1	AYACUCHO	23	13
154	2	2	3	1	1	1	1	1	AYACUCHO	8	15
155	2	1	3	1	1	1	1	1	AYACUCHO	21	12
156	2	1	3	1	3	2	1	1	AYACUCHO	11	14
157	2	2	3	3	6	2	2	1	AYACUCHO	12	13
158	2	2	3	3	1	1	1	2	AYACUCHO	3	16

159	2	2	3	3	1	1	1	1	AYACUCHO	51	14
160	2	1	3	3	1	1	1	1	AYACUCHO	4	16
161	2	2	3	3	3	1	1	1	AYACUCHO	8	13
162	2	1	3	3	3	1	1	1	AYACUCHO	18	17
163	2	1	3	3	3	2	3	1	AYACUCHO	21	12
164	2	2	3	3	6	2	1	1	AYACUCHO	26	13
165	2	1	3	3	1	1	1	1	AYACUCHO	15	14
166	1	1	3	3	3	2	3	1	AYACUCHO	10	14
167	2	2	3	3	1	1	1	1	AYACUCHO	14	13
168	2	2	3	3	1	1	1	1	AYACUCHO	7	14
169	2	2	3	3	2	1	1	1	AYACUCHO	10	13
170	2	1	3	3	1	1	1	1	AYACUCHO	15	12
171	2	1	3	3	1	1	1	1	AYACUCHO	10	16
172	2	2	3	3	1	1	1	1	AYACUCHO	8	15
173	2	2	3	3	4	2	2	1	HUANTA	31	14
174	2	1	3	2	1	1	1	1	AYACUCHO	15	13
175	2	1	3	2	1	1	1	1	AYACUCHO	10	14
176	2	1	3	2	3	2	3	1	AYACUCHO	14	14
177	2	2	3	2	1	1	1	2	AYACUCHO	8	16
178	2	2	3	2	3	1	1	2	AYACUCHO	10	14
179	2	2	3	2	6	2	2	1	AYACUCHO	15	13
180	2	2	3	2	2	3	1	1	ANDAHUAYLAS	30	12
181	2	1	3	2	1	1	1	1	AYACUCHO	20	13
182	2	2	3	2	1	3	1	2	AYACUCHO	25	13

183	2	2	3	2	1	1	1	2	AYACUCHO	20	12
184	2	2	3	2	1	1	1	1	AYACUCHO	13	15
185	2	2	3	2	1	1	1	2	AYACUCHO	8	15
186	2	2	3	2	1	1	1	2	AYACUCHO	25	14
187	2	2	3	2	1	1	1	2	AYACUCHO	20	12
188	2	2	3	2	1	5	1	1	AYACUCHO	38	12
189	2	2	3	2	1	1	1	1	AYACUCHO	6	16
190	2	2	3	2	1	1	1	2	AYACUCHO	9	13
191	2	2	3	3	3	1	1	1	AYACUCHO	12	12
192	2	2	3	3	1	1	1	1	AYACUCHO	49	13
193	2	2	3	3	3	1	1	1	AYACUCHO	23	13
194	2	1	3	3	1	1	1	1	AYACUCHO	28	11
195	2	2	3	3	1	1	1	1	JESUS DE NAZARENO	12	15
196	2	2	3	3	1	1	1	1	SAN JUAN BAUTISTA	18	14
197	2	2	3	3	1	1	1	1	JESUS DE NAZARENO	4	14
198	2	2	3	3	1	1	1	1	COBADONGA	13	14
199	2	1	3	3	1	1	1	1	ENACE	0	14
200	2	2	3	3	2	3	1	1	SAN JOSE	3	14
201	2	2	3	3	4	1	1	1	JESUS DE NAZARENO	1	18
202	2	2	3	3	1, 4	1	1	1	SAN JUAN BAUTISTA	36	11
203	2	1	3	3	1	1	1	1	LOS OLIVOS	8	13
204	2	2	3	3	1	1	1	1	ENACE	4	14
205	2	2	3	3	1	1	1	2	HUAMANGA	7	14
206	2	1	3	3	1	1	1	1	QUINUAPATA	21	13
207	2	2	3	3	1	2	2, 3	1	AYACUCHO	36	12

ANEXO N° 10
MATRIZ DE CONSISTENCIA

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLE	METODOLOGIA
PROBLEMA PRINCIPAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLE INDEPEND.	
¿Cuál es la relación que existe entre la adicción a Videojuegos y el rendimiento académico de los alumnos de 3ro a 5to grado de educación secundaria de la Institución educativa “Luis Carranza” del distrito de Ayacucho 2017?	Determinar la relación que existe entre la adicción a los Videojuegos y el rendimiento académico de los alumnos de 3ro a 5to grado de educación secundaria de la Institución educativa “Luis Carranza” distrito de Ayacucho 2017.	Ho. No existe relación significativa entre adicción a los Videojuegos y el rendimiento académico de los escolares de 3ro a 5to grado de educación secundaria de la Institución educativa “Luis Carranza” distrito de Ayacucho 2017.	Adicción a videojuegos.	TIPO: Aplicada. NIVEL: Rendimiento académico. MÉTODO: Analítico. DISEÑO: Descriptivo de corte transversal POBLACIÓN La población estará constituida por 420 escolares de los grados de 3ro, 4to y 5to de secundaria. MUESTRA Estará conformada por 201 escolares de 3ro, 4to y 5to grado de educación secundaria de la I. E. “Luis Carranza” del distrito de Ayacucho
PROBLEMA SECUNDARIOS	OBJETIVO ESPECIFICOS	HIPÓTESIS ESPECIFICOS	VARIABLE DEPENDIENTE	
PS1. ¿Cómo es la adicción a video juegos en escolares de 3ro a 5to grado de educación secundaria de la Institución educativa “Luis Carranza” del distrito de Ayacucho 2017? PS2. ¿Cuál es el rendimiento académico de los escolares con adicción a los videojuegos de 3ro a 5to grado de educación secundaria de la Institución educativa “Luis Carranza”? PS3. ¿Cuál es la relación que existe entre la adicción a video juegos y el rendimiento académico de los escolares de 3ro a 5to grado de educación secundaria de la Institución educativa “Luis Carranza”?	OS1. Identificar la adicción a video juegos de los alumnos de 3ro a 5to grado de educación secundaria de la Institución educativa “Luis Carranza” distrito de Ayacucho 2017. OS2. Caracterizar el rendimiento académico de los alumnos con adicción a los videojuegos de 3ro a 5to grado de educación secundaria de la Institución educativa “Luis Carranza” OS3. Relacionar la adicción a video juegos y el rendimiento académico de los escolares de 3ro a 5to grado de educación secundaria de la Institución educativa “Luis Carranza”.	Hi. Existe relación significativa entre adicción a los Videojuegos y el rendimiento académico de los escolares de 3ro a 5to grado de educación secundaria de la Institución educativa “Luis Carranza” distrito de Ayacucho 2017.	Rendimiento académico. VARIABLE INTERVINIENTES: <ul style="list-style-type: none"> • Edad • Género • Grado 	