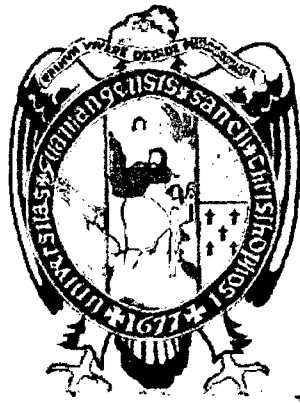


**UNIVERSIDAD NACIONAL SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA**  
**FACULTAD DE ENFERMERÍA**  
**ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE ENFERMERÍA**  
**ÁREA DE SALUD MENTAL**



**ADICCIÓN A JUEGOS EN RED RELACIONADO AL RENDIMIENTO  
ACADÉMICO DE ESTUDIANTES EN LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN  
CRISTÓBAL DE HUAMANGA, AYACUCHO 2013**

**Tesis para obtener el Título Profesional de:  
LICENCIADO EN ENFERMERÍA**

**Presentada por:  
PAREJA VILA, Jhon Jesús  
QUISPE MORENO, Frank Vidal**

**AYACUCHO – PERÚ  
2014**



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN  
CRISTOBAL DE HUAMANGA



FACULTAD DE ENFERMERÍA

**ADICCIÓN A JUEGOS EN RED RELACIONADO AL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE ESTUDIANTES EN LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA, AYACUCHO 2013.**

*Autores:*

*Bach. PAREJA VILA, Jhon Jesús*

*Bach. QUISPE MORENO, Frank Vidal*

---

**RESUMEN**

El presente estudio tiene como **objetivo:** Determinar la relación entre la adicción a juegos en red y el rendimiento académico de estudiantes de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, Ayacucho 2013. **Material y métodos:** La investigación es de enfoque cuantitativo, descriptivo, analítico, correlacional y de diseño retrospectivo. La muestra es no probabilístico intencional constituido por 120 estudiantes de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga. **Resultados:** *Primero.* Del 100% de los estudiantes evaluados el 38.8% presentan un grado de adicción moderado; el 30.8% presentan un grado de adicción leve; el 26.7 no presentan grado de adicción y el 4.2% son adictos severos. *Segundo.* Del 100% de la muestra, el 43.3% presentan un rendimiento académico inferior al promedio, el 42.5% un rendimiento académico promedio, un 9.2% un rendimiento académico superior promedio y un 5% presenta un rendimiento académico deficiente. *Tercero.* El 35% de los alumnos en estudio tienen un rendimiento académico inferior al promedio y tienen un grado de adicción moderado. De 5 casos que presentan un grado de adicción severo el 100% tienen un rendimiento académico deficiente. El 38.3% tiene un grado de adicción moderado de los cuales más del 90% tienen un rendimiento académico inferior promedio. El 73.3% de la muestra tiene un grado de adicción. El 26.7% no presentan grado de adicción de los cuales el 100% tienen un rendimiento académico aprobatorio. **Conclusiones:** El grado de adicción a los juegos en red influye significativamente en el bajo rendimiento académico.

**Palabras Claves:** Rendimiento académico, adicción, juegos en red.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN  
CRISTOBAL DE HUAMANGA



FACULTAD DE ENFERMERÍA

**ADDICTION RELATED TO GAMES NETWORK ACADEMIC PERFORMANCE OF STUDENTS IN THE UNIVERSITY OF SAINT CHRISTOPHER HUAMANGA, AYACUCHO 2013**

*Autores:*

*Bach. PAREJA VILA, Jhon Jesús*

*Bach. QUISPE MORENO, Frank Vidal*

---

**ABSTRACT**

The present study **aims:** To determine the relationship between addiction games and academic performance of students from the National University of Saint Cristopher Huamanga, Ayacucho 2013. **Material and methods:** This research is a quantitative, descriptive, analytical approach, correlational and retrospective design. The sample is unintentional probabilistic consisting 120 students from the National University of San Cristobal de Huamanga. **Results: First.** 100 % of students tested 38.8 % of those have a moderate degree of addiction, 30.8 % have a mild degree of addiction, the present level of 26.7 no addiction and 4.2 % are severely addicted. **Second.** 100 % of the sample, 43.3 % have below average academic performance, the 42.5 % average academic performance, an average 9.2% higher academic performance and 5% have poor academic performance. **Third.** 35% of students in the study have below average academic performance and have a moderate degree of addiction. Of 5 cases with a degree of severe addiction 100 % had poor academic performance. 38.3 % have a moderate degree of addiction of which over 90% have an average lower academic performance. 73.3 % of the sample has a degree of addiction. 26.7 % have no degree of addiction which 100 % had a passing academic performance. **Conclusions:** The degree of addiction to online games significantly influence underachievement.

**Keywords:** Academic performance, addiction, network games.

A mis queridos padres  
Edmundo y Gudelia, por su  
apoyo incondicional en el logro  
de mis metas.

Jhon Jesús

A mis padres y a todas las  
personas que supieron  
apoyarme.

Frank Vidal

## **AGRADECIMIENTO**

Nuestro especial agradecimiento a nuestra alma mater, la Universidad Nacional "San Cristóbal de Huamanga", por habernos dado la oportunidad de estudiar en sus aulas y haber logrado nuestra anhelada profesión.

A la plana docente de la Facultad de Enfermería, por su abnegada dedicación en beneficio de nuestra formación profesional y sus atinadas enseñanzas impartidas en el *difficil camino del saber*. De manera especial a nuestro asesor Lic. Fredy Bermudo Medina, por habernos guiado en la presente investigación.

A los señores Jurados Mg. Iris Jara Huayta, Mg. Ruth M. Anaya Bonilla y al Dr. Manglio Aguirre Andrade por acompañarnos con sus orientaciones para la cristalización de esta investigación.

A los estudiantes de la Universidad Nacional de "San Cristóbal de Huamanga" que voluntariamente accedieron a participar del presente trabajo de investigación. Y a todas las personas que de una u otra manera contribuyeron en la conclusión del presente estudio.

## ÍNDICE

RESUMEN.....	ii
ABSTRACT.....	iii
DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	vi
<b>CAPÍTULO I</b>	
INTRODUCCIÓN.....	3
<b>CAPÍTULO II</b>	
REVISIÓN DE LITERATURA.....	8
2.1. ANTECEDENTES DEL ESTUDIO.....	8
2.2. BASE TEÓRICA.....	13
2.2.1. ADICCIÓN.....	13
2.2.2. JUEGOS EN RED.....	17
2.2.3. INTERNET O CIBERESPACIO.....	22
2.2.4. RENDIMIENTO ACADÉMICO.....	25
<b>CAPÍTULO III</b>	
MATERIALES Y MÉTODOS.....	34
3.1. ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN.....	34
3.2. TIPO DE ESTUDIO.....	34
3.3. NIVEL DE INVESTIGACIÓN.....	34

3.4. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN.....	35
3.5. ÁREA DE ESTUDIO.....	35
3.6. POBLACIÓN DE ESTUDIO.....	35
3.7. MUESTRA.....	35
3.8. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS..	36
3.9. PLAN DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	37
3.10. PLAN DE PROCESAMIENTO DE DATOS.....	37
<b>CAPÍTULO IV</b>	
RESULTADOS.....	38
<b>CAPÍTULO V</b>	
DISCUSIÓN.....	61
CONCLUSIONES.....	65
RECOMENDACIONES.....	66
BIBLIGRÁFIA.....	67
ANEXOS.....	69



## **CAPÍTULO I**

### **INTRODUCCIÓN**

En los últimos años el internet se ha incorporado velozmente a la vida moderna y su popularización ha suscitado advertencias sobre las consecuencias negativas de su uso desmedido.<sup>1</sup> La aparición de la tecnología, la mayor accesibilidad al internet y a sus diferentes paquetes, en estos últimos años han permitido que los jóvenes tenga una accesibilidad desmedida a los juegos en internet, por tal motivo los jóvenes dedican una mayor parte de su tiempo a estos diferentes juegos en red que a sus estudios.<sup>2</sup>

Al recorrer por los diferentes lugares que ofertan juegos en red en la ciudad de Ayacucho, se observó que muchos jóvenes, entre ellos universitarios, acuden a estos lugares para jugar por muchas horas en la red, lo cual implica incumplimiento de sus quehaceres educativos y una baja significativa en su rendimiento académico. Observar que estos jóvenes cibernautas por lo general permanecen gran parte del día en la red, durante todo el año es una preocupación, ya que la ciberadicción es un problema que engloba a un gran porcentaje de los jóvenes y que estos ni siquiera se dan cuenta de lo que ocurre con ellos.

La Universidad Nacional San Cristóbal de Huamanga cuenta con más de 10 mil estudiantes, observándose una concurrencia permanente a los lugares de juegos en red.

Desde el año 1995, se reportaron casos de uso excesivo de internet. Éste puede definirse como el uso de Internet practicado en frecuencia y duración tales que origina dificultades psicológicas, familiares, académicas o laborales en la vida de una persona. Se discute la filiación nosológica de dicho comportamiento desadaptativo; para unos depende de un síndrome de adicción a internet, y para otros corresponde al descontrol de impulsos, relacionado con el juego patológico.<sup>3</sup>

Internet puede definirse como una red de redes de ordenadores que comparten datos y recursos. Existe una conexión de redes a nivel mundial que permite a los ordenadores (y a las personas) comunicarse entre sí en cualquier parte del mundo. Con el desarrollo de Internet y su crecimiento exponencial han aparecido también los primeros casos de psicopatología relacionados con la red; a pesar de que el internet se ha convertido en una de las fuentes de información más importantes para los jóvenes y adolescentes, “la adicción a la Red puede tener un impacto negativo en el rendimiento académico, las relaciones familiares y el estado emocional de los adolescentes”.<sup>4</sup>

Según los datos del primer estudio en Cataluña de la ludopatía, hay unos 15650 adultos con probables “problemas”, de los cuales un 35% es atendido por su adicción a los juegos de Internet.<sup>5</sup>

Según un estudio realizado en Lima, 8 de cada 10 escolares varones son adictos a los juegos en red con contenidos violentos, afectando notablemente su rendimiento académico.<sup>6</sup>

Otro estudio que recopiló datos sobre Internet y las redes sociales, provisto por la agencia de medios Mindshare en Argentina, mostró que el 45% de los adolescentes navega en Internet los siete días de la semana. Casi un 15%

permanece conectado más de tres horas por día; un 10% navega entre 2 y 3 horas, mientras que casi el 35% lo hace entre 1 y 2 horas diarias, dando mayor prioridad a la red que a las labores académicas.

Un estudio indica que la dependencia a Internet es un problema social. Según sus conclusiones, entre el 5% y el 10% de los cibernautas estadounidenses de 14 a 20 años padecen adicción a la Red, lo cual muestra que estos ciberadictos en su mayoría estudiantes tiene un déficit en el rendimiento académico.<sup>7</sup>

Por lo señalado, se optó por realizar la investigación titulada "ADICCIÓN A JUEGOS EN RED RELACIONADO AL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE ESTUDIANTES EN LA UNIVERSIDAD NACIONAL SE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA, AYACUCHO 2013"

Para cuyo efecto se planteó los objetivos siguientes:

- **Objetivo general**

- Determinar la relación entre la adicción a juegos en red y el rendimiento académico de estudiantes de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, Ayacucho 2013

- **Objetivos específicos**

- Identificar el grado de adicción a los juegos en red en estudiantes de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, Ayacucho 2013
- Determinar el rendimiento académico en los estudiantes de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, Ayacucho 2013
- Relacionar el grado de adicción a los juegos en red con el rendimiento académico de los estudiantes de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, Ayacucho 2013.

- Describir las condiciones socioeconómicas de los estudiantes de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, Ayacucho 2013.

Las hipótesis propuestas para el presente estudio fueron:

**Hi** La adicción a los juegos en red tiene relación significativa en el rendimiento académico de los estudiantes de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga.

**Ho:** La adicción a los juegos en red no tiene relación con el rendimiento académico de los estudiantes de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga.

El presente estudio es importante porque permitió medir el nivel de relación entre el grado de adicción a los juegos en red y el rendimiento académico de los estudiantes de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga y permite proponer medidas de solución, alertar a los padres y a la sociedad a tener mayor control con los jóvenes por que representa un atraso para la sociedad.

La investigación fue viable por la accesibilidad con que se cuenta para el proceso de recolección de datos; asimismo, fue factible porque se cuenta con recursos humanos, materiales y financieros que garantizan la conclusión del trabajo en el plazo determinado.

Con el presente trabajo de investigación se da a conocer el grado de adicción a los juegos en red, por parte de jóvenes universitarios, para de esta manera determinar las estrategias que logren disminuir el creciente número de adictos. Existen pocas investigaciones relacionadas a este tema, y siendo un problema en la actualidad nos permitió proponer ideas que coadyuven a su solución. Los resultados sistematizados del estudio permitirán establecer programas de educación que optimicen el uso adecuado del ciberespacio y de esa

forma disminuir la alta prevalencia e incidencia de jóvenes adictos. Los beneficiarios directos de presente estudio serán los jóvenes universitarios y la población de la región de Ayacucho, que significativamente tienen las mismas características.

El informe final está estructurado de la siguiente manera: Introducción, revisión de literatura, materiales y métodos, resultados, discusión, conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos correspondientes.

Finalmente, cabe señalar que la presente investigación se enmarca dentro de los principios éticos de la investigación académica.

## CAPÍTULO II

### REVISIÓN DE LITERATURA

#### 2.1. ANTECEDENTES DEL ESTUDIO

**León, Rodrigo & López (2008)**, en el trabajo de investigación titulado "*Los adolescentes y los videojuegos*" realizado en España, en la provincia de Huelva, plantearon los siguientes objetivos: Conocer el grado de implantación que esta actividad tiene en una muestra representativa de adolescentes de Huelva capital; Describir el perfil típico que caracteriza al video-jugador (edad, género, frecuencia de juego, videojuegos preferidos, etc.); Determinar si existen diferencias estadísticamente significativas entre video-jugadores y no video-jugadores en relación a diversos aspectos como ocupación del tiempo libre, rendimiento académico, estructura de personalidad y autoconcepto. El estudio tuvo un enfoque cualitativo y la muestra utilizada está compuesta por un total de 207 alumnos de 5º y 6º de Primaria de distintas instituciones educativas de la ciudad de Huelva. La edad de los sujetos oscila entre los 10 y 17 años, de los cuales 130 son mujeres (62.8%) y 77 hombres (37.2%). Al concluir la investigación se arribó a los siguientes resultados: **a.** En cuanto al grado de implantación de los videojuegos entre los adolescentes, se observa que más de las tres cuartas partes de los sujetos estudiados, concretamente el 77.29%, suelen jugar en red habitualmente. **b.** Con respecto al dispositivo utilizado para video-jugar, aparece en primer lugar el ordenador (el 56.3% video-jugadores emplean este medio para jugar), seguida de la videoconsola

(utilizado por el 35.6%). c. Destacar que prácticamente no acuden a las salas recreativas para realizar esta actividad (1.3%).<sup>8</sup>

**Charo Sádaba (2010)**, en el estudio titulado "*La generación interactiva en Iberoamérica. Niños y adolescentes ante las pantallas*" realizado en Chile en el departamento de Santiago", cuyo objetivo fue: Describir un panorama de los hábitos de niños y adolescentes respecto a las tecnologías de la información y comunicación, incluyendo internet, celular, videojuegos y televisión. Al concluir la investigación se arribó a los siguientes resultados: a. Del conjunto de menores encuestados, un 26% asegura navegar por Internet, un 59% declara ver fotos o vídeos y un 67% escuchar música a través de su dispositivo móvil. b. Un 76% de los menores chilenos de entre 10 y 18 años tiene acceso a Internet en su casa. c. El 32% de los niños encuestado reconoce que sus padres no ejercen ningún tipo de control sobre su navegación por Internet. d. El 18% de los jóvenes de 10 a 18 años declara jugar más de dos horas diarias, de lunes a viernes, siendo los jugadores más intensivos de Iberoamérica. e. Los juegos online son utilizados por el 70% de los niños y el 57% de las niñas.<sup>9</sup>

**Cruzado, Lizardo; Retamozo & otros (2006)**, en el trabajo de investigación titulado "*Adicción a internet: perfil clínico y epidemiológico de pacientes hospitalizados en un instituto nacional de salud mental*" realizado en Perú, en el departamento de Lima, plantearon los siguientes objetivos: Conocer las características clínicas y epidemiológicas de los pacientes hospitalizados con diagnóstico de "adicción a internet" en el Instituto Nacional de Salud Mental Honorio Delgado – Hideyo Noguchi. La investigación tuvo un estudio descriptivo, retrospectivo y trasversal: se revisaron las historias clínicas de 30 pacientes con el diagnóstico de "adicción a internet" y se les

sometió a una breve encuesta durante sus controles por consultorio. Al concluir la investigación se arribó a los siguientes resultados: Los rasgos de personalidad más frecuentes fueron los antisociales (40%). Tres pacientes sufrieron tuberculosis pulmonar durante su adicción. Hubo historias de disfunción familiar en 80% de los pacientes y 56,7% tuvo antecedentes psiquiátricos familiares. El 83,3% de pacientes inició el uso de internet cuando menos dos años antes del ingreso y el 50% se conectaba más de 6 horas diarias. El 90% de pacientes se abocaba prioritariamente a los juegos en red. Los síntomas principales fueron irritabilidad (80%) y disminución del rendimiento académico (76,7%). La mayor comorbilidad se halló con trastornos afectivos (56,7%). Seis (2%) presentaron ideación o intento suicida. Trece (43,3%) tuvieron antecedente de uso excesivo de videojuegos. En conclusión: Los pacientes con adicción a Internet se caracterizan por su corta edad, el elevado tiempo de uso diario de internet, predominancia de uso de juegos en red y marcada frecuencia de conductas psicopáticas.<sup>1</sup>

**Amao, Jorge (2011)**, en el trabajo de investigación titulado *“Los juegos en línea en adolescentes y jóvenes”* realizado en Perú en el departamento de Lima y algunas zonas de la selva, planteó el siguiente objetivo: Describir percepciones, hábitos y actitudes de los adolescentes y jóvenes del Perú respecto a los juegos en línea. La muestra fue: 14 adolescentes participaron en 2 grupos focales en la ciudad de Lima. Asimismo 3 adolescentes de Pucallpa, Tarapoto y 5 de Lima participaron en entrevistas en profundidad. Además, se realizaron 164 encuestas en Lima y zonas de la selva peruana. . El estudio arribó a los siguientes resultados: a. En general el inicio, mantenimiento y deserción frente a un juego está vinculado directamente al grupo de amigos, sin embargo, la familia cada vez tiene menos presencia en la vida de los hijos y por el contrario los amigos e Internet se convierten en el



espacio de socialización de mayor referencia **b.** En la mayoría de los casos la edad promedio señalada por los entrevistados y encuestados son los 12 años. **c.** La mayoría de los entrevistados y encuestados señalan que su acercamiento a la Internet fue a través de los juegos. **d.** Finalmente, los juegos en línea tiene una construcción visual que no ofrece la TV, las imágenes aparecen en alta resolución, en muchos casos en 3d, con contrastes de colores impresionantes y mundos fantásticos donde las leyes de la física y el tiempo son desafiados, todo esto acompañado de un sonido estéreo con efectos especiales.<sup>6</sup>

**Chávez, Marlon & Ruíz, Hanny (2008)**, en el estudio titulado *“Uso de internet y rendimiento académico de los estudiantes de la FCEH-Universidad Nacional de la Amazonia Peruana”*, realizado en Iquitos, cuyo objetivo fue: Determinar la relación entre el uso de Internet y el rendimiento académico de los estudiantes de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades de la Universidad Nacional de la Amazonia Peruana. La investigación tuvo un estudio correlacional de diseño no experimental, transversal. La muestra fue: 304 estudiantes El estudio arribo a los siguientes resultados: **a.** El 41.8% de los estudiantes tienen un nivel de uso de Internet de “malo” y su rendimiento académico corresponde a la categoría Regular, asimismo se observa que el 18.1% de los estudiantes tienen un nivel de uso de internet regular y un rendimiento académico regular. **b.** Los estudiantes matriculados en el I semestre 2008 tienen un promedio ponderado semestral de 12.92 puntos. **c.** El 66.8% de los estudiantes pertenecen al nivel de Rendimiento académico regular. **d.** El 59.9% de los estudiantes al nivel del uso de internet corresponde a la categoría malo.<sup>18</sup>

**Calvopiña, Andrea; Guarnizo & otros (2012)**, en el estudio titulado *“Influencia de los videojuegos en el rendimiento de los estudiantes del ciclo básico del Colegio Nacional Experimental “Luciano Andrade Marín”* realizado en Iquique – Chile, cuyo objetivo fue: 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” del quinto en el año electivo 2011 – 2012, la investigación tuvo un estudio epidemiológico analítico transversal. La muestra fue: 232 alumnos. El estudio arribó a los siguientes resultados: **a.** En los usuarios de videojuegos, se encontró 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 el 70% semanalmente. **b.** La tendencia de uso fue del 65% tanto semanalmente como diariamente en el uso de 1 a 4 horas en los alumnos de notas buenas y muy buenas, sin embargo el rendimiento académico decae en los que participan con mayor frecuencia, el 17% de alumnos que ocupan de 5 a 10 horas tienen rendimiento regular y deficiente. <sup>19</sup>

**Campo, Suleni & Ledezma (2009)**, en el estudio titulado *“Influencia de los videojuegos en el proceso de aprendizaje en los niños de quinto grado del Colegio Liceo Nacional Alejandro de Humboldt”*, realizado en Yanaconas – Colombia, cuyo objetivo fue: Identificar las consecuencias que trae el uso inadecuado de los videojuegos en el proceso de aprendizaje en niños entre edades de diez a catorce años. La investigación tuvo un estudio de enfoque cualitativo y la muestra utilizada está compuesta por: 33 estudiantes de quinto de secundaria; al concluir la investigación se arribó a los siguientes resultados: **a.** Del 100% de los estudiantes encuestados podemos decir que el

81% si utilizan los videojuegos para divertirse y el 19% no los utiliza. c. En el momento de recolectar la información nos dimos cuenta que a las actividades a las que les dedican menos tiempo son: las tareas escolares con un 39%, la lectura con un 23%, al deporte y a jugar videojuegos les dedican el 15% y a los amigos el 8%. d. El 56.25% estudiantes acostumbran a jugar videojuegos los fines de semana y el 25% de los estudiantes acostumbran jugar todos los días.<sup>20</sup>

## **2.2. BASE TEÓRICA**

### **2.2.1. ADICCIÓN**

#### **a. Concepto de adicción**

Aguilar, Alfredo (2008), considera que la adicción es una enfermedad primaria, crónica con factores genéticos, psicosociales y ambientales que influyen su desarrollo y manifestaciones. La enfermedad es frecuentemente progresiva y fatal. Es caracterizada por episodios continuos o periódicos de: descontrol sobre el uso, uso a pesar de consecuencias adversas, y distorsiones del pensamiento, más notablemente negación.<sup>21</sup>

La adicción es una enfermedad primaria, que afecta al cerebro, constituida por unos conjuntos de signos y síntomas característicos. El origen de la adicción es multifactorial involucrándose factores biológicos, genéticos, psicológicos, y sociales. Los estudios demuestran que existen cambios neuroquímicos involucrados en las personas con desordenes adictivos y que además existe predisposición biogenética a desarrollar esta enfermedad. "La adicción, por lo general, es una enfermedad tratable y la recuperación es posible".<sup>21</sup>

## **b. Características de la adicción**

Según la Organización Mundial de la Salud (2012), la adicción es una enfermedad física y psicoemocional. En el sentido tradicional es una dependencia hacia una sustancia, actividad o relación. Está representada por los deseos que consumen los pensamientos y comportamientos (síndrome de abstinencia) del adicto, y éstos actúan en aquellas actividades diseñadas para conseguir la sensación o efecto deseado y/o para comprometerse en la actividad deseada. A diferencia de los simples hábitos o influencias consumistas, las adicciones son dependencias que traen consigo graves consecuencias en la vida real que deterioran, afectan negativamente, y destruyen relaciones, salud (física y mental), además de la capacidad de funcionar de manera efectiva.<sup>22</sup>

La adicción es el hábito que domina la voluntad de una persona. Se trata de la dependencia a una sustancia, una actividad o una relación; en la actualidad se acepta como adicción, cualquier actividad que el individuo no sea capaz de controlar, que lo lleve a conductas compulsivas y perjudique su calidad de vida, como por ejemplo puede existir, adicción al sexo, al juego (ludopatía), a la pornografía, a la televisión, a las nuevas tecnologías (tecnofilia), etc.<sup>10</sup>

La adicción es un complejo fenómeno que se genera tanto a nivel físico como a nivel psicológico y emocional en una persona. Esto quiere decir que la adicción, para ser curada, no puede nunca ser atacada desde un único punto de vista, sino que debe ser tratada de manera integral y especializada. Usualmente, se considera que las razones para que una persona presente una adicción son numerosas y variadas por lo que el tratamiento puede llevar tiempo.<sup>10</sup>

## **b. Tratamiento de la adicción**

La adicción “es una enfermedad o un desorden que responde positivamente al tratamiento adecuado. Al igual que otros desordenes de naturaleza crónica, existe una tendencia a la recaída, pero la recuperación es posible”.<sup>21</sup> El tratamiento es un proceso, que consiste en una serie de intervenciones estructuradas, dirigidas a apoyar y promover la recuperación de la persona hacia una mejor calidad de vida.

Dejando a un lado la controversia sobre si existe un trastorno de adicción a Internet en sí mismo, lo que parece quedar claro es que existe un incremento en las demandas de ayuda por problemas relacionados con el uso de la red.<sup>12</sup>

Debido a esta demanda se han desarrollado programas de tratamiento, sobre todo en los EEUU, que tratan de recuperar al adictos en forma muy parecida a como ya lo hacen otros programas como Alcohólicos Anónimos o los Jugadores en Rehabilitación. Una de las primeras propuestas fue la creación de un grupo de apoyo vía Internet, el IASG (Internet Addiction Support) en 1995.

En España, (1999) se ha elaborado un programa de tratamiento para adicciones psicológicas que también es aplicable en el caso de Internet. Este programa consta de los siguientes elementos:

- **Control de los estímulos vinculados a la adicción.** En una primera fase de la terapia se ha de evitar la conexión, pero tras un periodo de abstinencia total se ha de tratar de limitar el tiempo de conexión a no más de 120 minutos/día, atender el correo 1 vez al día y a una hora

concreta, de conectarse en compañía, sin quitar horas al sueño y de eliminar los pensamientos referidos a la red cuando no se está conectado.<sup>12</sup>

- **Exposición prolongada a los elementos suscitadores del ansia por la conducta adictiva.** La evitación de los estímulos en la mayoría de los casos es insuficiente, pues esta no se puede mantener indefinidamente, ya que aumenta el riesgo de recaídas. La recuperación total se consigue cuando se expone a los indicios de riesgo de forma regular y progresiva y es capaz de resistirse a ellos sin escape.<sup>12</sup>
  
- **Solución de problemas específicos.** Deben controlarse varios aspectos relacionados con la abstinencia:
  - Control del ansia por implicarse de nuevo en la conducta
  - Control de la ansiedad
  - Control de la depresión
  - Control de los conflictos interpersonales
  
- **Creación de un nuevo estilo de vida.** Lo esencial es promover un equilibrio adecuado entre deberes y deseos.
  
- **Prevención de recaídas.** La mantención de los logros terapéuticos es más sencillo cuando hay abstinencia total, pero si esto no es posible el objetivo central será enseñar a la persona a usar Internet de forma correcta y controlada. Algunas de las estrategias que podrían usarse son:
  - Identificación de situaciones de alto riesgo

- Respuestas de enfrentamiento a situaciones problema
- Cambio de expectativas sobre las consecuencias de la implicación en la conducta adictiva.
- Revisión del estilo de vida del paciente

## **2.2.2. JUEGOS EN RED**

### **a. Definición de juegos en red**

Los videojuegos en red o en línea son aquellos videojuegos jugados vía Internet independientemente de la plataforma. Puede tratarse de videojuegos multijugador, en los que se juega con otras personas o videojuegos de navegador que se descargan desde la web y se ejecutan en el navegador”.<sup>9</sup>

Los juegos en red son una versión avanzada de los videojuegos tradicionales, ya no se trata de desafiar a la máquina solamente, sino que brindan la posibilidad de armar equipos y jugar unos contra otros desde distintas computadoras conectadas entre sí.<sup>9</sup>

Los juegos en red son programas digitales de entretenimiento que se instalan en la computadora a través de una banda ancha, se conectan con un servidor que abre paso para que los jugadores puedan jugar el mismo juego simultáneamente. Así conectados, se constituyen redes para jugar tanto dentro como fuera del local e incluso es posible atravesar fronteras internacionales. “Este tipo de juegos se ubica en la tradición que inauguran los videojuegos, pero a diferencia de estos últimos, el jugador no compite contra otros jugadores a través de una tecnología que posibilita asociarse o enfrentar a otros situados en otra localización (red o virtual)”.<sup>9</sup>

## **b. Tipos de juegos en red**

Es importante tener en cuenta cuales son los tipos de juegos online que se encuentran disponibles en la red. Es conveniente además aclarar que existen diversos géneros pero una categoría aun mayor y más general es la de los pagos y no pagos. Nos referimos a que para acceder a todas las opciones del juego algunas empresas requieren por parte del jugador un abono mensual o semanal que aporta capital para que el proyecto jugable siga funcionando. Por otro lado los no pagos se mantienen a base de publicidad o donaciones esporádicas que finalmente serán el capital invertido para el mantenimiento de hosting y servidores.<sup>9</sup>

Aclarado esto podemos entrar en la etapa de los géneros, básicamente la gama es muy grande pero generalmente se dividen en juegos multijugador y juegos online disponibles para un solo usuario. Los catalogados multijugador tienen como característica la posibilidad de que no importa dónde te encuentres, puedas jugar con otro usuario sin limitaciones físicas ya que se encuentran conectados a través de una red virtual.<sup>9</sup>

Los dedicados para un solo jugador tienen como característica que son jugables por un solo usuario pero con la ventaja de que son fáciles de cargar y encontramos uno nuevo cada día, la oferta evidentemente es mucho mayor por no ofrecer el servicio online, que dicho sea de paso, estos juegos online generalmente son gratuitos y viven de publicidad.<sup>9</sup>



### **c. Criterios de diagnósticos para la adicción a los juegos en red.**

Al ser el propio Internet una herramienta cuya implantación masiva es posterior a la edición del DSM – IV, no es de extrañar que no aparezca referencia alguna a la adicción a internet en dicho manual. Aunque no existe un diagnóstico "oficial", las conductas de adicción a los juegos de ordenador, videoconsola e Internet han aumentado notablemente entre adolescentes y adultos. Como cualquier conducta adictiva, hay signos que la delatan si sospechamos que nuestro hijo podría tener una adicción a los juegos. Basta con que muestre solo dos o tres de estos síntomas para que su comportamiento se considere "adictivo":<sup>12</sup>

**c.1. Preocupación excesiva.** Alguien que es adicto a los juegos de ordenador, videoconsola o Internet, a menudo muestra una preocupación inusual con el juego o el ordenador cuando está lejos de ellos. El adolescente, por lo general, podría parecer distraído, irritable o desinteresado y hablar sobre el juego de red casi constantemente.

**c.2. Mentir sobre el uso del ordenador.** Es común que una persona con comportamientos adictivos relacionados con el ordenador menosprecie la cantidad de tiempo que pasa frente al televisor o el ordenador. La persona puede poner excusas, como decir que "necesita" estar en línea o puede mentir abiertamente.

**c.3. Falta de control.** Una persona que es adicta, o con riesgo de volverse adicta a los juegos, es incapaz de controlar la cantidad de tiempo que pasa frente al equipo. Puede conectarse con la intención de

pasar 15 ó 20 minutos y alargar una y otra vez el tiempo hasta que han pasado varias horas.

**c.4. Pérdida de tiempo.** Igualmente, una persona puede sentarse frente al ordenador, de nuevo con la intención de pasar sólo unos minutos, pero perder totalmente la noción del tiempo y de repente darse cuenta de que han pasado varias horas. No es raro que alguien con una adicción a los juegos lo haga toda la noche y no se dé cuenta del tiempo que ha pasó, hasta que sale el sol.

**c.5. Impacto negativo en otros ámbitos de la vida.** La persona pasa tanto tiempo frente al ordenador o la videoconsola, que tiende a descuidar otros ámbitos de la vida. Se puede alejar de amigos y familiares con los que previamente había mantenido una relación estrecha. Puede dejar los deberes sin terminar, obteniendo como consecuencia unas notas más bajas. En casos más extremos, el adolescente puede incluso descuidar la higiene personal, optando por jugar a los videojuegos en lugar de darse una ducha.

**c.6. Escondarse de situaciones o sentimientos negativos o incómodos.** Algunas personas se vuelven adictas a los juegos porque los utilizan para automedicarse. Cuando se tienen que enfrentar a situaciones o sentimientos que no resultan cómodos (sentimientos de tristeza, discusiones con amigos, malentendidos entre padres o una mala calificación), pueden optar por "refugiarse" en el juego como método de evasión.

**c.7. Actitud defensiva.** Cuando se les pregunta por su tiempo de juego o se les hace ver que es demasiado, pueden ponerse a la defensiva. La negación es a menudo una indicación de que algo está mal, sobre todo si a la persona no parece importarle que sus amigos y familiares se sientan abandonados o alejados de su vida.

**c.8. Mal uso del dinero.** Alguien que es adicto a los juegos de ordenador, videoconsola o Internet invertirá una cantidad desproporcionada de dinero en artículos relacionados con la informática. La persona parecerá estar actualizando continuamente el hardware, los paquetes de software y los accesorios. Esto se convierte en un problema aún mayor si la persona gasta el dinero que debería utilizar para pagar los estudios, los comestibles y otras necesidades.

**c.9. Sentimientos encontrados.** Al igual que con cualquier otra adicción, el uso de la "sustancia" en este caso, el vídeo-juego provoca inicialmente sentimientos de euforia, pero esa euforia viene seguida rápidamente de sentimientos de culpa. La culpa se puede sentir por lo que se está haciendo mientras se está en línea o simplemente por la cantidad de tiempo que se pasa frente al ordenador. Aunque esta lista no es exhaustiva, ofrece señales de advertencia para padres, amigos y otros familiares que estén preocupados por el uso que alguien hace de los videojuegos. Esta lista también la pueden utilizar como herramienta de autodiagnóstico aquellos que crean que pueden tener un problema.

### **2.2.3. INTERNET O CIBERESPACIO**

#### **a. Concepto de Internet**

El internet es un conjunto descentralizado de redes de comunicación interconectadas, que utiliza la familia de protocolos TCP/IP, garantizando que las redes físicas heterogéneas que la componen funcionen como una red lógica única, de alcance universal o mundial. El Internet es un conjunto de redes, redes de ordenadores y equipos físicamente unidos mediante cables que conectan puntos de todo el mundo. Estos cables se presentan en muchas formas: desde cables de red local a cables telefónicos convencionales, digitales y canales de fibra óptica que forman las carreteras principales. Esta gigantesca red de redes se pierde en ocasiones porque los datos pueden transmitirse vía satélite, o a través de servicios como la telefonía celular, o porque a veces no se sabe muy bien a dónde está conectada.<sup>24</sup>

#### **b. Evolución y desarrollo del Internet**

Internet es una red de redes que permite la interconexión descentralizada de computadoras a través de un conjunto de protocolos denominado TCP/IP tuvo sus orígenes en 1969, cuando el Departamento de Defensa de los Estados Unidos comenzó a buscar alternativas ante una eventual guerra atómica que pudiera incomunicar a las personas. Tres años más tarde se realizó la primera demostración pública del sistema ideado, gracias a que tres universidades de California y una de Utah lograron establecer una conexión conocida como ARPANET (Advanced Research Projects Agency Network). A diferencia de lo que suele pensarse, internet y la World Wide Web no son sinónimos. La WWW es un sistema de información desarrollado en 1989 por Tim Berners Lee y Robert Cailliau.

Este servicio permite el acceso a información que se encuentra mediante el protocolo http (HyperText Transfer Protocol) <sup>11</sup>

El desarrollo del internet ha superado ampliamente cualquier previsión constituyó una verdadera revolución en la sociedad moderna. El sistema se transformó en un pilar de las comunicaciones, el entretenimiento y el comercio en todos los rincones del planeta.<sup>11</sup>

Las estadísticas indican que, en 2006, los usuarios de internet (conocidos como internautas) superaron los 100 millones de personas. Se espera que en la próxima década esta cifra se duplique, impulsada por la masificación de los accesos de alta velocidad (banda ancha) <sup>11</sup>

Existe una conexión de redes a nivel mundial que permite a los ordenadores (y a las personas) comunicarse entre sí en cualquier parte del mundo. Esto nos permite tener acceso a información y personas que de otra forma no sería posible. Internet, red de redes, es una herramienta a la que se le atribuyen innumerables ventajas para la educación, el comercio el entretenimiento y en última instancia para el desarrollo del individuo.<sup>11</sup>

#### **e. Efectos positivos y negativos de uso del Internet**

Sarmiento, Maribel (2010), señala que el acceso a Internet genera efectos positivos, como negativos, entre los más genéricos tenemos:

- ***Efectos positivos***

- Acceso a mucha información.
- Fuente de recursos educativos.
- Acceso a canales de comunicación e intercambio.

- Genera interés, Motivación.
- Genera prácticas de búsqueda y selección de información.
- Desarrollo de las iniciativas.
- Alto grado de interdisciplinariedad.
- Individualización.
- Actividades cooperativas.
- Contacto con las nuevas tecnologías.
- Constituyen un buen medio de investigación didáctica en el aula u otro ambiente académico.
- **Efectos negativos**
  - Visión parcial de la realidad.
  - Informaciones falsas y obsoletas.
  - Posibilidad de acceder a contenidos inadecuados.
  - Falta de conocimiento de los lenguajes.
  - Búsqueda sin mínimo esfuerzo.
  - Chatmanía (dependencia).
  - Distracción.
  - Adicción.
  - Pérdida de tiempo (cuando no se encuentra lo requerido).
  - Ansiedad.
  - Problemas con los ordenadores (cuando alumnos llenan el ordenador de virus).
  - Dispersión.
  - Aislamiento.
  - Dependencia de los demás. Cansancio visual y otros problemas físicos".<sup>25</sup>

## **b. Distintas personalidades en Internet**

Hay diferentes tipos de reacciones en el ciberespacio de acuerdo a la personalidad. Los Compulsivos podrían ser atraídos por las computadoras y el ciberespacio por esa necesidad de control y manipulación de su ambiente.

Los Esquizoides podría disfrutar la falta de intimidad resultante del anonimato. Los Narcisistas podrían usar el acceso a numerosas relaciones como un significado para ganar la admiración de una audiencia. Los Disociados pueden experimentar el anonimato y la identidad flexible que permite el ciberespacio como un vehículo para expresar y/o evitar las varias facetas de sus personalidades.<sup>12</sup>

El ciberespacio es una extensión psicológica del mundo intrapsíquico del individuo. Este es un espacio donde solo la comunicación a través del texto estimula el proceso de proyección y las transferencias. Es por eso, que una teoría que se especializa en el entendimiento del mundo intrapsíquico y esos procesos es esencial. El psicoanálisis se adecúa a esto perfectamente.<sup>12</sup>

## **2.2.4. RENDIMIENTO ACADÉMICO**

### **a. Concepto de rendimiento académico**

Es una medida sistemática de las capacidades y aptitudes del estudiante, la misma que expresa todo lo que éste ha aprendido durante el proceso de su formación académica. Es decir, una medida de las capacidades respondientes o indicativas que manifiestan, en forma estimativa, lo que una persona ha aprendido durante su proceso de formación educativa o académica.

El rendimiento académico es la suma de diferentes y complejos factores que actúan en la persona que aprende, y ha sido definido con un valor atribuido al logro del estudiante en las tareas académicas. Se mide mediante las calificaciones obtenidas, con una valoración cuantitativa, cuyos resultados muestran las materias ganadas o perdidas, la deserción y el grado de éxito académico.<sup>26</sup>

Varios autores han definido este término; en tal sentido tenemos a: Lo concibe como el logro del aprendizaje obtenido por el alumno a través de las diferentes actividades planificadas por el docente en relación con los objetivos planificados previamente, además puede concebirse como el nivel de conocimientos, habilidades y destrezas que el alumno adquiere durante el proceso enseñanza – aprendizaje; la evaluación de éste se realiza a través de la valoración que el docente hace del aprendizaje de los educandos matriculados en un curso, grado, ciclo o nivel educativo, lo que va a estar en relación con los objetivos y contenidos de los programas y el desempeño de los estudiantes en todo el proceso mencionado.<sup>13</sup>

Lo definió como la calidad de la actuación del alumno con respecto a un conjunto de conocimientos, habilidades o destrezas en una asignatura determinada como resultado de un proceso instruccional sistémico.<sup>13</sup>

Señala que el rendimiento académico es el grado en que cada estudiante ha alcanzado los objetivos propuestos y las condiciones bajo las cuales se produjo ese logro. Científicamente, el rendimiento es un concepto físico en el que se ponen en relación la energía producida por una máquina y la energía realmente utilizable de esa fuente. Bajo estas



afirmaciones, el rendimiento académico, en principio, es concebido como un problema que sólo se resolverá, de forma científica, cuando se determine la relación existente entre el trabajo realizado por los docentes en interacción con sus alumnos, por un lado, y la educación, es decir, la perfección intelectual y moral lograda por éstos, por otro.<sup>13</sup>

#### **b. Evaluación del rendimiento académico**

La evaluación es un instrumento sumamente importante dentro del ámbito educativo. A partir de los años 90 se da un importante cambio en la concepción de la evaluación, pasando de estar centrada en los exámenes y calificaciones, para convertirse en un mecanismo de orientación y formación<sup>16</sup>.

En la actualidad puede considerarse que la evaluación educativa cumple cuatro funciones fundamentales:

- *Toma de decisiones*: Están referidas a la marcha del proceso pedagógico. Se decide, si un alumno debe pasar o no un curso, y continuar con su proceso de instrucción.
- *Retroinformación*: Se busca conocer las debilidades y fortalezas en cuanto a sus logros.
- *Reforzamiento*: Implica convertir a la evaluación en una actividad satisfactoria, mediante el reconocimiento de su esfuerzo y rendimiento.
- *Autoconciencia*: Se busca que el alumno reflexione respecto a su propio proceso de aprendizaje, como entendiendo, y que elementos le están causando dificultades<sup>17</sup>.

Dentro de este contexto, se consideran como muy importante las pruebas de aprovechamiento o rendimiento, que son todas aquellas que buscan

evaluar el nivel de habilidad o logro de un alumno luego de un proceso de instrucción. Es decir el propósito fundamental de estos instrumentos es la evaluación académica, que responde la pregunta:

- ¿Qué conocimientos o destrezas ha adquirido el alumno tras un periodo de instrucción? La medición del rendimiento académico puede ser entendida como una cantidad que estima lo que una persona ha aprendido como consecuencia de un proceso de instrucción o formación; es la capacidad del alumno para responder al procesos educativo en función a objetivos o competencias.<sup>15</sup> El rendimiento académico se evaluará mediante el sistema vigesimal de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga:

CATEGORÍA	PUNTAJE	RENDIMIENTO ACADEMICO	RESULTADO
01	18 – 20	Excelente	Aprobado
02	15 – 17	Superior promedio	Aprobado
03	11 – 14	Promedio	Aprobado
04	06 – 10	Inferior promedio	Desaprobado
05	00 – 05	Deficiente	Desaprobado

### c. Factores que influyen en el rendimiento académico

- **Factores institucionales**

Los factores institucionales pueden definirse como características estructurales y funcionales que difieren en cada institución, y su grado de influencia confiere a la Universidad peculiaridades propias. Específicamente, en este caso, dentro de los factores institucionales se incluyen variables tales como los horarios de los cursos, los tamaños de los grupos, número de libros en la biblioteca del centro educativo, aspectos relacionados con la carrera que sigue el (la) estudiante y el ambiente institucional, que influyen en el rendimiento académico del estudiantado.<sup>14</sup>

- **Factores pedagógicos.** La función del profesor influye en gran medida en el rendimiento que obtienen sus alumnos(as). Su capacidad para comunicarse, las relaciones que establece con el alumno(a) y las actitudes que adopta hacia él, juegan un papel determinante tanto en el comportamiento como en el aprendizaje del (la) estudiante. Así, los planes, programas, organización, métodos, insumos, sólo se materializan, fundamentalmente, con el accionar del (la) docente o del equipo docente. "Cualquier intento de aplicación de un plan está destinado al fracaso, si se programa a espaldas de los (las) docentes, puesto que estos constituyen, después del estudiantado, uno de los elementos más importantes y cruciales de un sistema educativo.<sup>14</sup> En este factor se incluyen las diferentes estrategias de enseñanza utilizadas por el grupo docente, los métodos de evaluación y materiales didácticos. Sin embargo, existe controversia entre algunas investigaciones que señalan que hay interacciones entre los métodos didácticos y el rendimiento académico, y otras que no lo consideran. A pesar de lo anterior, se creyó importante incluir este aspecto, porque la metodología didáctica engloba las tareas de definición, construcción y validación de procedimientos, que se siguen con el propósito de cubrir los objetivos de un curso y desarrollar sus contenidos
- **Factores psicosociales.** Los factores psicosociales consideran las conexiones que se dan entre la persona y la sociedad, ya que es evidente que ejercen una clara influencia sobre los hombres y las mujeres. En esta dimensión se incluyen variables que miden ciertos rasgos de personalidad que podrían estar asociados al rendimiento, como la motivación, la ansiedad, la autoestima en contextos académicos y la percepción que el (la) estudiante tiene del "clima

académico”, considerando el conocimiento y el grado de entusiasmo que percibe del profesor o la profesora. Muchos estudios ponen de manifiesto la asociación significativa entre la motivación y el rendimiento. Dos variables íntimamente ligadas a la motivación son el interés del alumnado y su nivel de aspiraciones. Esto significa que, en la medida en que un(a) alumno(a) muestra más interés por lo que realiza y sus aspiraciones se ajustan a sus posibilidades, estará más motivado(a) y esto redundará en un mejor aprovechamiento académico. Por otro lado, el nivel de ansiedad y otras características personales del (la) estudiante, podrían ser facilitadores o inhibidores del rendimiento.

La conclusión más importante de algunas investigaciones es que no se puede considerar la ansiedad como un predictor del rendimiento, sino que modifica el valor predictivo de otras variables como la inteligencia y la motivación.<sup>14</sup> También, se deben considerar aspectos relacionados con el autoconcepto que surge de la interrelación de tres instancias: autoimagen (visión que la persona tiene de sí en un momento particular), imagen social (lo que la persona cree que los demás piensan de ella) e imagen ideal (cómo le gustaría ser). La discrepancia entre cómo es y cómo le gustaría ser, determina el grado de autoaceptación de una persona, aspecto importante, debido a que existe una relación entre el autoconcepto y el rendimiento. “La aptitud intelectual es una variable de considerable peso en el rendimiento académico. La evidencia aportada por varias investigaciones, corrobora la tesis aceptada mayoritariamente por estudiosos en el tema, en el sentido de que existe una asociación significativa y moderada entre aptitudes y rendimiento”.<sup>14</sup>

- **Factores sociodemográficos.** Estos consideran las principales variables clasificatorias, para el estudio de comportamientos diferenciales en diversos temas de investigación social. En este caso en particular, se consideraron variables como el sexo del estudiante, el nivel económico del grupo familiar, el tipo de colegio donde terminó la educación secundaria y el nivel educativo de los padres y madres de familia. El motivo principal para considerar la variable sexo en la población bajo estudio, es que proporciona información relevante para diversos análisis demográficos, sociales y económicos. Además, históricamente existía la creencia de que los hombres superaban a las mujeres en inteligencia y que el rendimiento académico de estas era inferior, al no tener las mismas capacidades que les permitieran acceder a estudios superiores. Sin embargo, en la actualidad, algunas investigaciones manifiestan que las posibles diferencias en el rendimiento de hombres y mujeres se deben a otros elementos tales como las distintas pautas de socialización y el refuerzo de aptitudes diferenciales por sexo. Son las pautas sociales, propias de cada cultura, las que contribuyen a generar un rol sexual distinto y repercuten en las aspiraciones educativas de las personas. “No obstante, también existe evidencia de que hay rasgos innatos diferenciales entre hombres y mujeres, que igualmente explican la variabilidad entre géneros.”<sup>14</sup> Otras variables fueron consideradas debido a que muchos autores han investigado la influencia que ejerce el medio socioeconómico y sociocultural en el futuro académico y profesional de la población estudiantil. De acuerdo con Bandura, los padres y madres con una elevada posición socioeconómica pueden funcionar como efectivos modelos de aprendizaje social para sus hijos, en lo que respecta a conductas académicas relevantes; además, se

sienten más preparados para ayudar a sus hijos que quienes tienen una posición socioeconómica menos favorecida. También es importante tomar en cuenta el entorno sociocultural, en cuanto al capital cultural de la persona. Este término se refiere a la competencia que tiene la persona, lo cual le permite lograr acceso a la educación, a empleo y movilidad social. Los elementos sociales y culturales de la vida familiar facilitan el desarrollo intelectual de la persona y pueden ser considerados como una forma de capital cultural.<sup>14</sup>

### c. Tipos de rendimiento académico

El rendimiento académico, por su fundamento psicopedagógico se tipifica en:

- ***Rendimiento Individual.*** Es el que se manifiesta en la adquisición de conocimientos, experiencias, hábitos, destrezas, habilidades, actitudes, aspiraciones, etc. Lo que permitirá al profesor tomar decisiones pedagógicas posteriores. Los aspectos de rendimiento individual se apoyan en la exploración de los conocimientos y de los hábitos culturales, campo cognoscitivo o intelectual. También en el rendimiento intervienen aspectos de la personalidad que son los afectivos. Comprende:

- *Rendimiento general.* Es el que se manifiesta mientras el estudiante va al centro de enseñanza, en el aprendizaje de las Líneas de Acción Educativa y hábitos culturales y en la conducta del alumno.<sup>14</sup>

- *Rendimiento específico.* Es el que se da en la resolución de los problemas personales, desarrollo en la vida profesional, familiar y social que se les presentan en el futuro. En este rendimiento la realización de la evaluación de más fácil, por cuanto si se evalúa la vida afectiva del alumno, se debe considerar su conducta

parceladamente: sus relaciones con el maestro, con las cosas, consigo mismo, con su modo de vida y con los demás.<sup>14</sup>

#### **b. Rendimiento Social**

La institución educativa al influir sobre un individuo, no se limita a éste sino que a través del mismo ejerce influencia de la sociedad en que se desarrolla. Desde el punto de vista cuantitativo, el primer aspecto de influencia social es la extensión de la misma, manifestada a través de campo geográfico. Además, se debe considerar el campo demográfico constituido, por el número de personas a las que se extiende la acción educativa.<sup>14</sup>

## **CAPÍTULO III**

### **MATERIALES Y MÉTODOS**

#### **3.1. ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN**

El presente trabajo de investigación tuvo el enfoque cuantitativo porque asumió una postura objetiva, estudio conductas de los estudiantes adictos a los juegos en red, empleamos métodos estadísticos para analizar los datos y generalizar las conclusiones de la muestra a la población definida.

#### **3.2. TIPO DE ESTUDIO**

El presente trabajo tuvo un tipo de estudio aplicativo, porque busca describir de manera clara y concisa los fenómenos, de las variables a las que nos referimos ya que están relacionadas ambas variables.

#### **3.3. NIVEL DE INVESTIGACIÓN**

Según el análisis y alcance del estudio fue descriptivo – correlacional, ya que se buscó determinar la relación que existe entre las variables: adicción a juegos en red y rendimiento académico. Con esta modalidad investigativa se tiene como propósito fundamental evaluar de manera sistemática y cuantificable la relación que exista entre dos o más variables o conceptos.<sup>27</sup>



### **3.4. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN**

El presente trabajo de investigación fue de diseño retrospectivo y prospectivo de corte transversal. Retrospectivo porque se obtuvo información sobre el rendimiento académico de las unidades de medida de sus fichas únicas datos personales, matrículas y evaluaciones desde el inicio de su ciclo universitario, y prospectivo porque se obtuvo información sobre el grado de adicción de las unidades de medida mediante un test de adicción a los juegos en red (escala de Likert) <sup>28</sup>

### **3.5. ÁREA DE ESTUDIO**

La presente investigación tuvo como escenario de estudio, las instalaciones de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga y los locales de juegos en red de la ciudad de Ayacucho, que se encuentra en la sierra centro sur del Perú, a una altitud de 2746 msnm.

### **3.6. POBLACIÓN DE ESTUDIO**

La población de estudio estuvo constituida por todos los estudiantes de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, matriculados en el semestre académico 2012 – II. “Una población está determinada por sus características definitorias. Población es la totalidad del fenómeno a estudiar, donde las unidades de población poseen una característica común, la que se estudia y da origen a los datos de la investigación”. <sup>28</sup>

### **3.7. MUESTRA**

La muestra de estudio estuvo constituido por 120 estudiantes, adictos a juegos en red, de las diferentes carreras profesionales, de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga:

- Escuela de Formación Profesional de Enfermería.
- Escuela de Formación Profesional de Ingeniería de Minas.
- Escuela de Formación Profesional de Ingeniería de Sistemas.
- Escuela de Formación Profesional de Economía.

El muestreo fue no probabilístico por conveniencia (no aleatorio). Razón por la que se desconoce la probabilidad de selección de cada unidad o elemento del universo:

#### **a. Criterios de inclusión y exclusión**

- ***De inclusión***

- Todos los estudiantes de las escuelas de formación profesional seleccionadas de la Universidad Nacional San Cristóbal de Huamanga que estén matriculados en el semestres académico 2012 – II y que son adictos a los juegos en red.
- Los estudiantes voluntarios de la Universidad Nacional San Cristóbal de Huamanga que desearon participar en el estudio.

- ***De exclusión***

- Aquellos estudiantes que siendo adictos y alumnos de la UNSCH, no desearon participar en el estudio.

### **3.8. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS**

- Para medir el grado de adicción a los juegos en red utilizamos el test acoplado del Dr. Luis I. Mariani "Addiction Test", (escala de Likert).
- Para medir el rendimiento académico utilizamos la ficha única de datos personales, matrículas y evaluaciones de la Universidad Nacional de San Cristóbal.

### **3.9. PLAN DE RECOLECCIÓN DE DATOS**

Para la recolección de datos se aplicó una encuesta tipo escala Likert a los jóvenes que acuden a los locales de juegos en red de la ciudad de Ayacucho, previo consentimiento informado para la ejecución del presente trabajo de investigación. Una vez obtenido el consentimiento informado se procedió a encuestar a los jóvenes, así mismo se instruyó para el llenado de la encuesta reiterándose su carácter confidencial, para asegurar que todos los ítems sean respondidos adecuadamente.

Asimismo, para obtener el nivel académico de los estudiantes en estudio se acudió a la Dirección de las Escuelas al que pertenecen, en dicha dependencia se revisó la ficha única de datos personales, matrículas y evaluaciones; las notas se trasladaran a la guía de cotejo previamente elaborado.

### **2.10. PLAN DE PROCESAMIENTO DE DATOS**

Luego de la recopilación de los datos, se continuó con el procesamiento de los mismos en el siguiente orden:

- Control de calidad del cuestionario aplicado y llenado.
- Tabulación de los resultados.
- Codificación de los resultados por indicadores, de acuerdo a las variables de estudio.
- Elaborar la matriz tripartita.
- Aplicación de la estadística descriptiva.
- Confecionar los cuadros y gráficos estadísticos.

**CAPÍTULO IV**  
**RESULTADOS**

### CUADRO N° 01

#### GRADO DE ADICCIÓN A JUEGOS EN RED, DE ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA, AYACUCHO 2013

<b>GRADO DE ADICCIÓN</b>		
	<b>N°</b>	<b>%</b>
<b>No adicto</b>	32	26.7
<b>Leve</b>	37	30.8
<b>Moderado</b>	46	38.3
<b>Severo</b>	5	4.2
<b>Total</b>	120	100.00

*Fuente: Test aplicado a estudiantes UNSCH – semestre 2012 II.*

Del 100% de la muestra el 38.3% presenta un grado de adicción a los juegos en red moderado, el 30.8% presenta un grado de adicción a los juegos en red leve, el 26.7% no presenta grado de adicción a los juegos en red y el 4.2% presenta grado de adicción severa

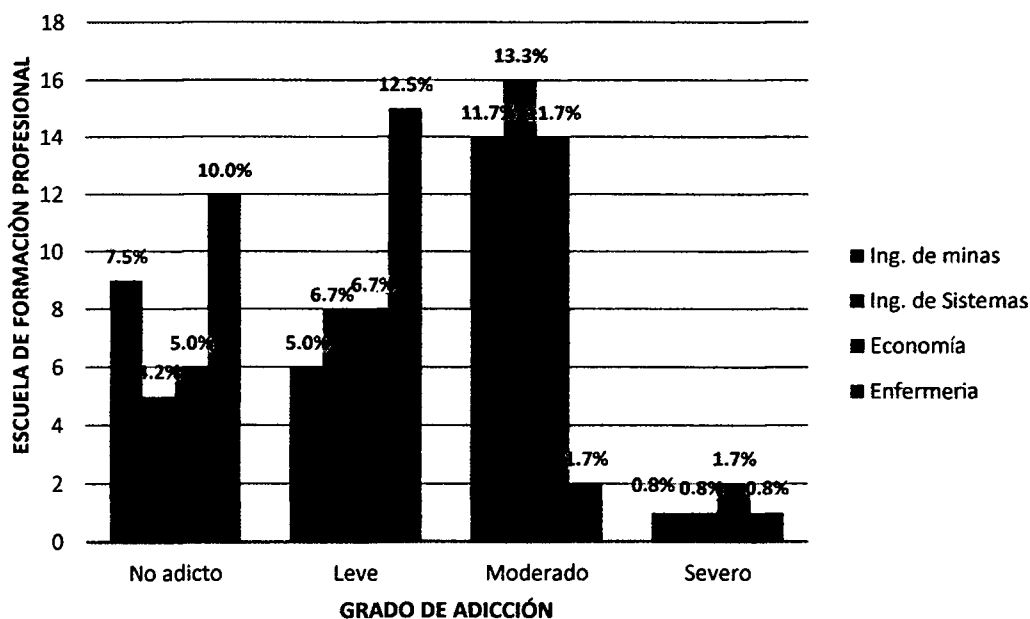
CUADRO N° 02

**GRADO DE ADICCIÓN A LOS JUEGOS EN RED SEGÚN LA ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA, AYACUCHO – 2013.**

Grado de adicción	Escuela de formación profesional					
		Ing. de Minas	Ing. de Sistemas	Economía	Enfermería	Total
No adicto	N°	9	5	6	12	32
	%	7.5%	4.2%	5.0%	10.0%	26.7%
Leve	N°	6	8	8	15	37
	%	5.0%	6.7%	6.7%	12.5%	30.8%
Moderado	N°	14	16	14	2	46
	%	11.7%	13.3%	11.7%	1.7%	38.3%
Severo	N°	1	1	2	1	5
	%	0.8%	0.8%	1.7%	0.8%	4.2%
Total	N°	30	30	30	30	120
	%	25.0%	25.0%	25.0%	25.0%	100.0%

Fuente: Test aplicado a estudiantes UNSCH – semestre 2012 II.

GRÁFICO N° 02



Fuente: Test aplicado a estudiantes UNSCH – semestre 2012 II.

Del cuadro que antecede el 38.3% tienen un grado de adicción moderado de los cuales el 13.3% pertenecen a la escuela de Ing. de Sistemas, el 11.7% pertenecen a las escuelas de Ing. de Minas y Economía respectivamente y el 1.7% a la escuela de Enfermería; el 30.8% tienen un grado de adicción leve de los cuales el 12.5% son de la escuela de Enfermería, el 6.7% pertenecen a las escuelas de Ing. de Sistemas y Economía respectivamente y el 5% pertenecen a la escuela de Ing. de Minas; y el 4.2% tienen un grado de adicción severo de los cuales el 1.7% pertenecen a la escuela de Economía, el 0.8% pertenecen a las escuelas de Ing. de Minas, Ing. de Sistemas y Enfermería.

Escuela de Formación Profesional si influye en el grado de adicción de los estudiantes de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, entonces se puede deducir que las escuelas que tienen mayor accesibilidad y uso de la Informática presentan mayor grado de adicción.

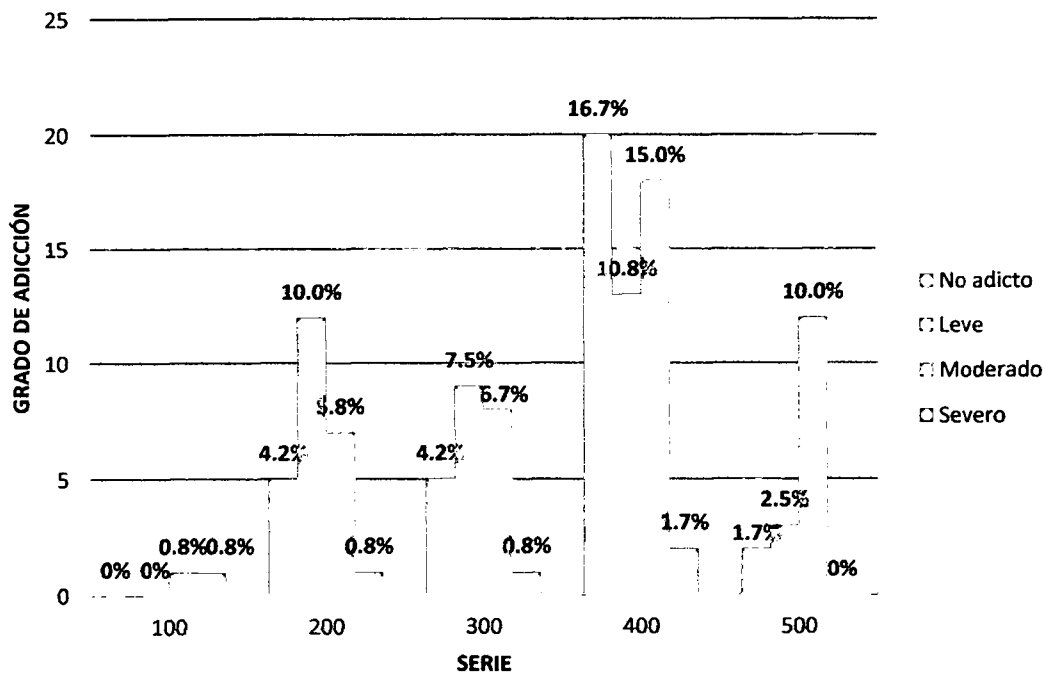
**CUADRO N°03**

**GRADO DE ADICCIÓN A LOS JUEGOS EN RED SEGÚN LA SERIE DE ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA, AYACUCHO – 2013.**

Grado de adicción		Serie					Total
		100	200	300	400	500	
No adicto	N°	0	5	5	20	2	32
	%	0.0%	4.2%	4.2%	16.7%	1.7%	26.7%
Leve	N°	0	12	9	13	3	37
	%	0.0%	10.0%	7.5%	10.8%	2.5%	30.8%
Moderado	N°	1	7	8	18	12	46
	%	0.8%	5.8%	6.7%	15.0%	10.0%	38.3%
Severo	N°	1	1	1	2	0	5
	%	0.8%	0.8%	0.8%	1.7%	0.0%	4.2%
Total	N°	2	25	23	53	17	120
	%	1.7%	20.8%	19.2%	44.2%	14.2%	100.0%

Fuente: Test aplicado a estudiantes UNSCH – Semestre 2012 II.

**GRÁFICO N° 03**



Fuente: Test aplicado a estudiantes UNSCH – Semestre 2012 II



En el cuadro se observa que del 100% de la muestra el 38.3% presentan un grado de adicción moderado de los cuales el 15% cursan la serie 400, el 10% cursan la serie 500 y el 0.8% cursan la serie 100; el 30.8% presentan un grado de adicción leve de los cuales el 10.8% cursan la serie 400, el 10% cursan la serie 200 y el 2.5% cursan la serie 500; el 4.2% presentan un grado de adicción severo de los cuales el 1.7% cursan la serie 400, el 0.8% cursan la serie 100, 200, 300 respectivamente.

La serie de estudios si influye en el grado de adicción de los estudiantes de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga en consecuencia se puede decir que en la series 300 y 400 se aprecia mayor grado de adicción.

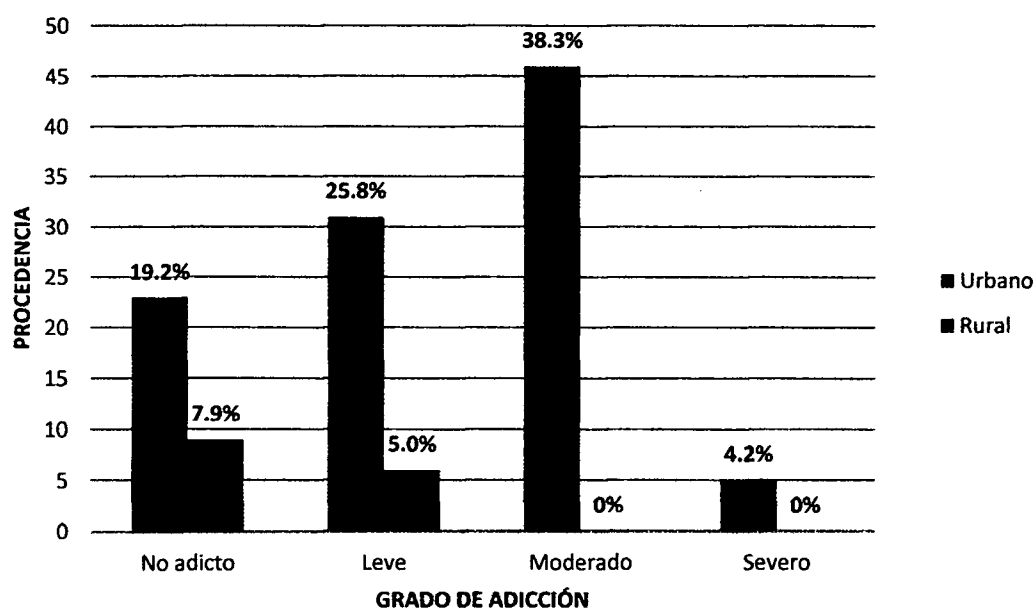
### CUADRO N° 04

#### GRADO DE ADICCIÓN A LOS JUEGOS EN RED SEGÚN LA PROCEDENCIA DE ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA, AYACUCHO – 2013.

Grado de adicción		Procedencia		
		Urbano	Rural	Total
No adicto	N°	23	9	32
	%	19.2%	7.5%	26.7%
Leve	N°	31	6	37
	%	25.8%	5.0%	30.8%
Moderado	N°	46	0	46
	%	38.3%	0.0%	38.3%
Severo	N°	5	0	5
	%	4.2%	0.0%	4.2%
Total	N°	105	15	120
	%	87.5%	12.5%	100.0%

Fuente: Test aplicado a estudiantes UNSCH – semestre 2012 II.

### GRÁFICO N° 04



Fuente: Test aplicado a estudiantes UNSCH – semestre 2012 II.

Del total de la muestra el 38.3% presentan un grado de adicción moderado de los cuales el 38.3% son de procedencia urbana; el 30.8% presentan un grado de adicción leve de los cuales el 25.8% son de procedencia urbano y el 5% rural; el 4.2% presentan un grado de adicción severo de los cuales el 4.2% son de procedencia urbano.

La procedencia si influye en el grado de adicción de los estudiantes de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga; entonces se puede deducir que los estudiantes de la zona urbana tienen una mayor accesibilidad a la red y por lo tanto un mayor grado de adicción.

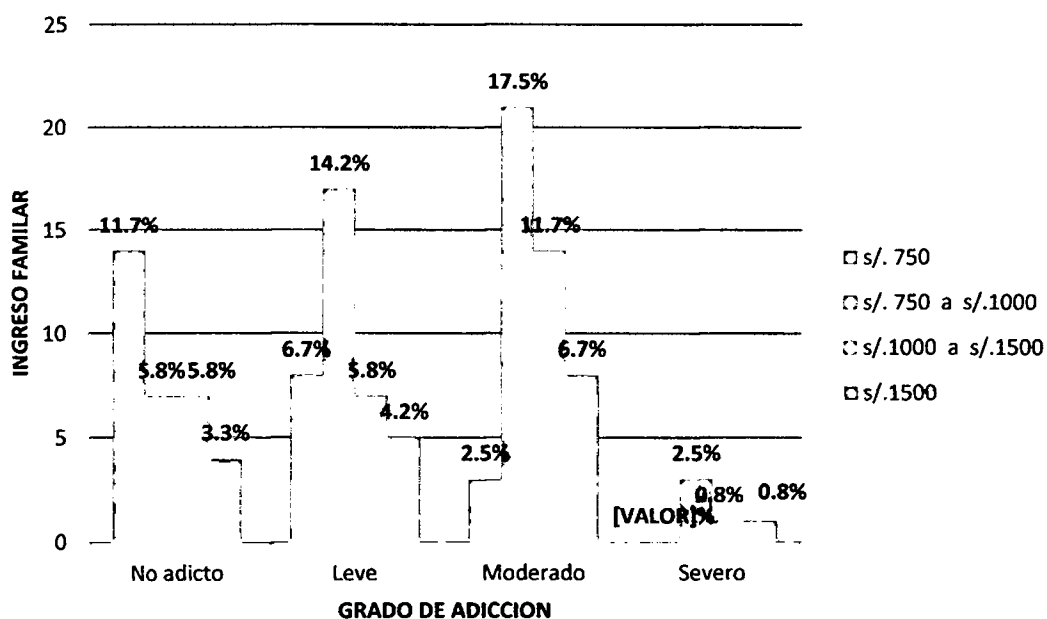
CUADRO N° 05

GRADO DE ADICCIÓN A LOS JUEGOS EN RED SEGÚN EL INGRESO FAMILIAR DE ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA, AYACUCHO – 2013.

Grado de adicción	Ingreso familiar				Total	
	< S/.750	S/. 750 a S/.1000	>S/.1000 a S/.1500	> S/.1500		
No adicto	N°	14	7	7	4	32
	%	11.7%	5.8%	5.8%	3.3%	26.7%
Leve	N°	8	17	7	5	37
	%	6.7%	14.2%	5.8%	4.2%	30.8%
Moderado	N°	3	21	14	8	46
	%	2.5%	17.5%	11.7%	6.7%	38.3%
Severo	N°	0	3	1	1	5
	%	0.0%	2.5%	0.8%	0.8%	4.2%
Total	N°	25	48	29	18	120
	%	20.8%	40.0%	24.2%	15.0%	100.0%

Fuente: Test aplicado a estudiantes UNSCH – semestre 2012 II.

GRÁFICO N° 05



Fuente: Test aplicado a estudiantes UNSCH – semestre 2012 II.

Del 100% de la muestra el 38.3% presentan un grado de adicción moderado de los cuales el 17.5% tienen un ingreso familiar de S/.750 a S/.1000, el 11.7% tienen un ingreso familiar >S/.1000 a S/.1500 y el 2.5% tienen un ingreso familiar < S/. 750; el 30.8% presenta un grado de adicción leve de los cuales el 14.2% tienen un ingreso familiar de S/.750 a S/.1000, el 6.7% tienen un ingreso familiar de < S/.750 y el 4.2% tienen un ingreso familiar de >S/.1500; el 4.2% presentan un grado de adicción severo de los cuales el 2.5% tienen un ingreso familiar de S/.750 a S/.1000, el 0.8% tienen un ingreso familiar de >S/.1000 a S/.1500 y > S/.1500 respectivamente.

El ingreso familiar si influye en el grado de adicción de los estudiantes de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga ( $p < 0.05$ ); en consecuencia se puede decir que los estudiantes con mayor ingreso familiar tienen un mayor acceso a la tecnología y a los juegos en red y por lo tanto un mayor grado de adicción. Es decir a mayor ingreso familiar mayor grado de adicción y a menor ingreso familiar menor grado de adicción.

### CUADRO N° 06

#### RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA, AYACUCHO 2013.

<b>Rendimiento académico</b>		
	<b>N°</b>	<b>%</b>
<b>Superior al promedio</b>	11	9.2
<b>Promedio</b>	51	42.5
<b>inferior al promedio</b>	52	43.3
<b>Deficiente</b>	6	5.0
<b>Total</b>	120	100.0

*Fuente: Revisión de la ficha de notas, UNSCH – semestre 2012 II*

Del total de la muestra el 43.3% tiene un rendimiento académico inferior al promedio, el 42.5% tiene un rendimiento académico promedio, el 9.2% tiene un rendimiento académico superior promedio y solo el 5% un rendimiento académico deficiente.

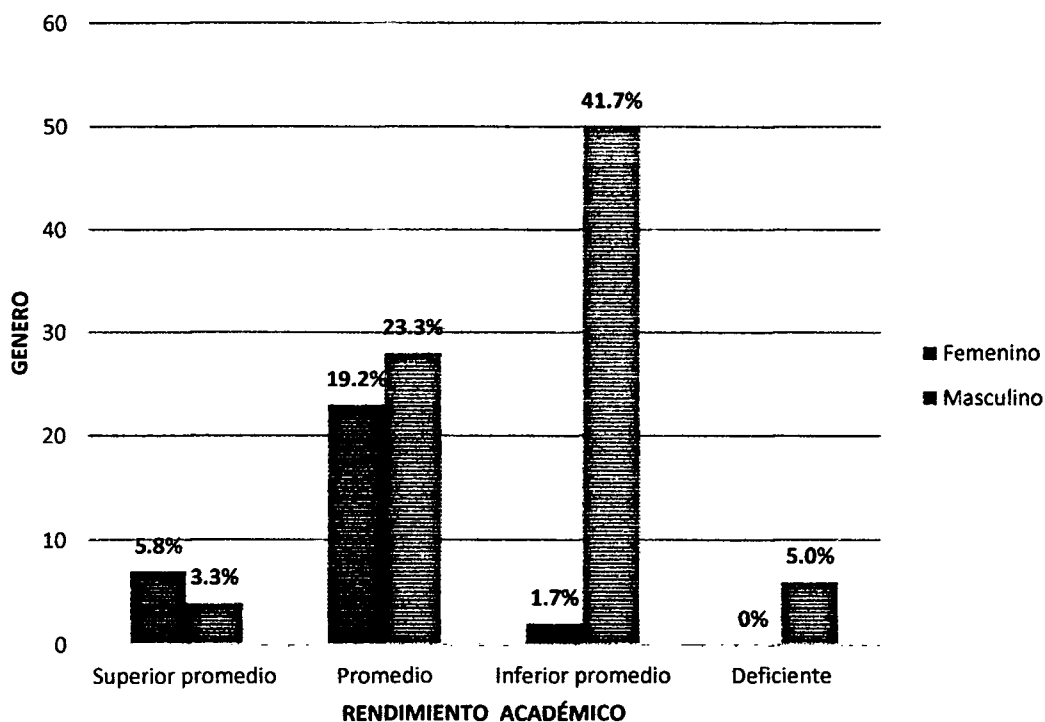
**CUADRO N° 07**

**RENDIMIENTO ACADÉMICO SEGÚN EL GÉNERO DE LOS ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA, AYACUCHO 2013.**

Rendimiento académico	Genero			
		Femenino	Masculino	Total
Superior promedio	N°	7	4	11
	%	5.8%	3.3%	9.2%
Promedio	N°	23	28	51
	%	19.2%	23.3%	42.5%
Inferior promedio	N°	2	50	52
	%	1.7%	41.7%	43.3%
Deficiente	N°	0	6	6
	%	0.0%	5.0%	5.0%
Total	N°	32	88	120
	%	26.7%	73.3%	100.0%

Fuente: Test aplicado a estudiantes y revisión de la ficha de notas, UNSCH – semestre 2012 II

**GRÁFICO N° 07**



Fuente: Test aplicado a estudiantes y revisión de la ficha de notas, UNSCH – semestre 2012 II

Del 100% de la muestra el 43.3% presenta un rendimiento académico Inferior promedio de los cuales el 41.7% son de género masculino y el 1.7% de género femenino; el 42.5% presentan un rendimiento académico promedio de los cuales el 23.3% son de género masculino y el 19.2% de género femenino; el 5% tienen un rendimiento académico deficiente de los cuales el 5% pertenece al género masculino.

El género, si influye en el rendimiento académico de estudiantes de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga; si bien se aprecia que el sexo masculino predomina en el estudiantes, se puede decir que el género femenino presenta un mejor rendimiento académico en comparación con el género masculino.



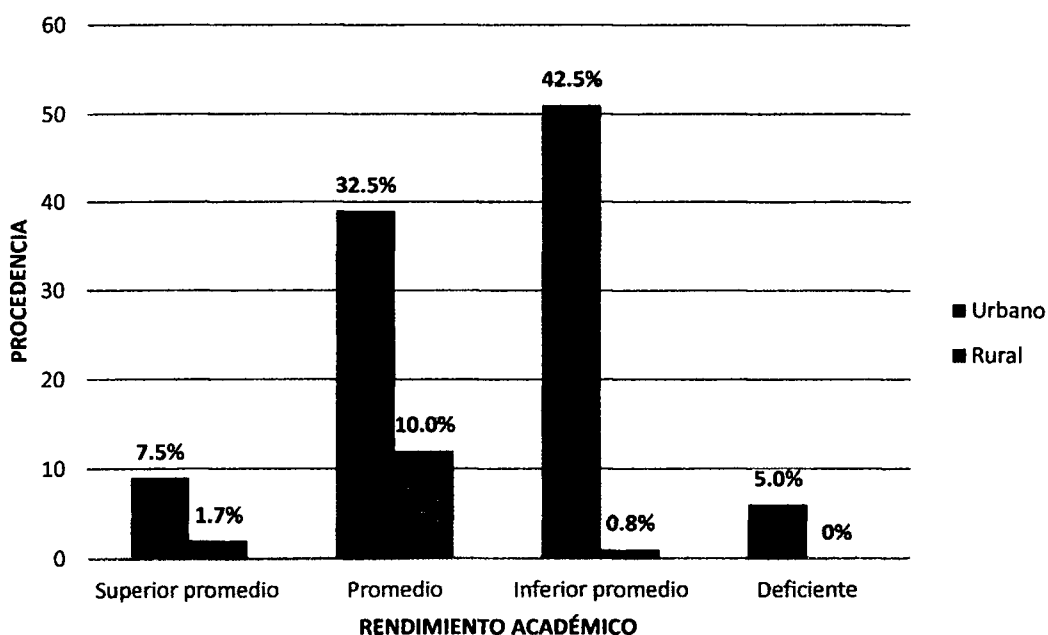
**CUADRO N° 08**

**RENDIMIENTO ACADÉMICO SEGÚN LA PROCEDENCIA DE LOS ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA, AYACUCHO – 2013.**

Rendimiento académico	Procedencia			
		Urbano	Rural	Total
Superior promedio	N°	9	2	11
	%	7.5%	1.7%	9.2%
Promedio	N°	39	12	51
	%	32.5%	10.0%	42.5%
Inferior promedio	N°	51	1	52
	%	42.5%	0.8%	43.3%
Deficiente	N°	6	0	6
	%	5.0%	0.0%	5.0%
Total	N°	105	15	120
	%	87.5%	12.5%	100.0%

Fuente: Test aplicado a estudiantes y revisión de la ficha de notas, UNSCH – semestre 2012 II

**GRÁFICO N° 08**



Fuente: Test aplicado a estudiantes y revisión de la ficha de notas, UNSCH – semestre 2012 II

En el cuadro que antecede se observa que del 100% de la muestra el 43.3% tienen un rendimiento académico inferior promedio de los cuales el 42.5% son de procedencia urbana y el 0.8% de procedencia rural; el 42.5% tienen un rendimiento académico promedio de los cuales el 32.5% son de procedencia urbana y el 10% de procedencia rural; el 5% tienen un rendimiento académico deficiente de los cuales 5% son de procedencia urbana.

La procedencia, si influye en el rendimiento académico de estudiantes de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga ( $p < 0.05$ ); Si bien se aprecia que la procedencia urbana predomina en el estudiantes; se puede decir que los estudiantes de procedencia urbana tienen un mejor rendimiento académico en comparación con los estudiantes de la zona rural.

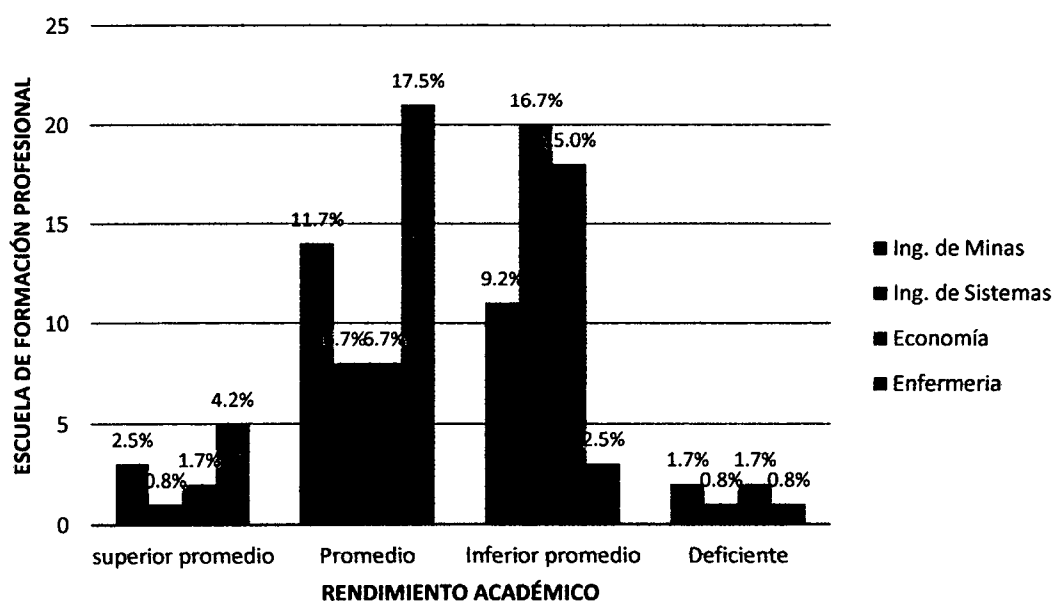
### CUADRO N° 09

#### RENDIMIENTO ACADÉMICO SEGÚN LA ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE LOS ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA, AYACUCHO – 2013.

Escuela de formación profesional	Rendimiento académico					
		Superior promedio	Promedio	inferior promedio	Deficiente	Total
Ing. de Minas	N°	3	14	11	2	30
	%	2.5%	11.7%	9.2%	1.7%	25.0%
Ing. de Sistemas	N°	1	8	20	1	30
	%	0.8%	6.7%	16.7%	0.8%	25.0%
Economía	N°	2	8	18	2	30
	%	1.7%	6.7%	15.0%	1.7%	25.0%
Enfermería	N°	5	21	3	1	30
	%	4.2%	17.5%	2.5%	0.8%	25.0%
Total	N°	11	51	52	6	120
	%	9.2%	42.5%	43.3%	5.0%	100.0%

Fuente: Test aplicado a estudiantes y revisión de la ficha de notas, UNSCH – semestre 2012 II.

### GRÁFICO N° 09



Fuente: Test aplicado a estudiantes y revisión de la ficha de notas, UNSCH – semestre 2012 II.

En el cuadro se observa que del total de la muestra el 43.3% presenta un rendimiento académico inferior promedio, de los cuales el 16.7% pertenece a la escuela de Ing. de Sistemas, el 15% a Economía y el 2.5% a Enfermería. El 42.5% de la muestra presenta un rendimiento académico promedio de los cuales el 17.5% pertenece a la escuela de Enfermería, el 11.7% a Ing. de Minas, el 6.7% a Sistemas y Economía respectivamente. El 5% de la muestra presenta un rendimiento académico deficiente de los cuales el 1.7% pertenece a la escuela de Ing. de Minas y Economía respectivamente y el 0.8% a Enfermería y Sistemas respectivamente.

La Escuela de formación profesional si influye en el rendimiento académico de estudiantes de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga; con ello podemos decir que las escuelas donde los estudiantes presentan un menor rendimiento académico son: Ingeniería de Sistemas y Economía en comparación con las escuelas de Enfermería e Ingeniería de Minas.

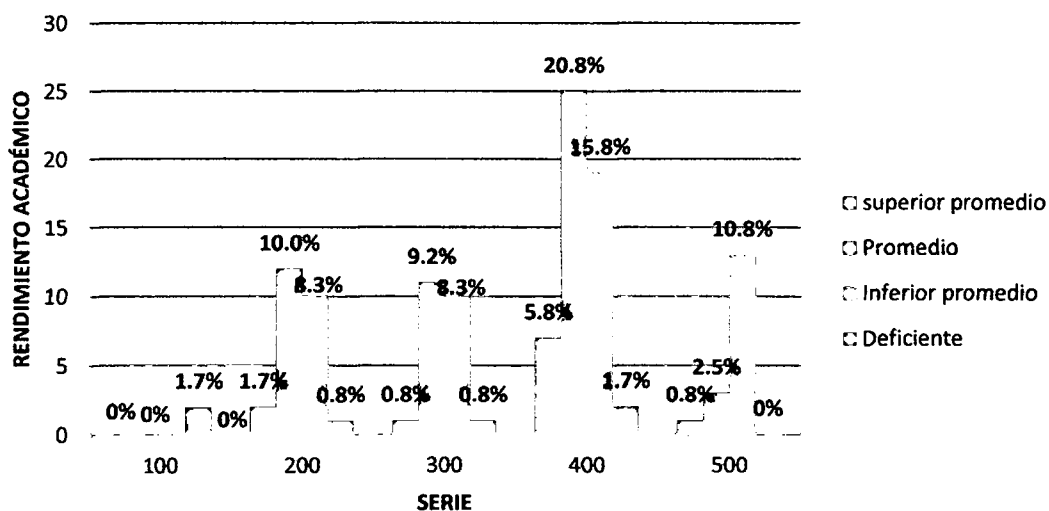
CUADRO N° 10

**RENDIMIENTO ACADÉMICO SEGÚN LA SERIE DE LOS ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA, AYACUCHO – 2013.**

Serie	Rendimiento académico					
		Superior promedio	Promedio	inferior promedio	Deficiente	Total
100	N°	0	0	0	2	2
	%	0.0%	0.0%	0.0%	1.7%	1.7%
200	N°	2	12	10	1	25
	%	1.7%	10.0%	8.3%	0.8%	20.8%
300	N°	1	11	10	1	23
	%	0.8%	9.2%	8.3%	0.8%	19.2%
400	N°	7	25	19	2	53
	%	5.8%	20.8%	15.8%	1.7%	44.2%
500	N°	1	3	13	0	17
	%	0.8%	2.5%	10.8%	0.0%	14.2%
Total	N°	11	51	52	6	120
	%	9.2%	42.5%	43.3%	5.0%	100.0%

Fuente: Test aplicado a estudiantes y revisión de la ficha de notas, UNSCH – semestre 2012 II.

GRÁFICO N° 10



Fuente: Test aplicado a estudiantes y revisión de la ficha de notas, UNSCH – semestre 2012 II.

En el cuadro se aprecia que del 100% de la muestra el 43.3% tienen un rendimiento académico inferior promedio de los cuales el 15.8% cursan la serie 400, el 10.8% cursan la serie 500 y el 8.3% cursan la serie 200 y 300 respectivamente; el 42.5% tiene un rendimiento académico promedio de los cuales el 20.8% cursan la serie 400, el 10% cursan la serie 200 y el 2.5% cursan la serie 500; el 5% tiene un rendimiento académico deficiente de los cuales el 1.7% cursan la serie 100 y 400 respectivamente y el 0.8% cursan la serie 200 y 300 respectivamente.

La serie sí influye en el rendimiento académico de estudiantes de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga; si bien se aprecia que la mayoría de los estudiantes cursan la serie 400, se puede decir que a mayor serie menor rendimiento académico y a menor serie mayor rendimiento académico.

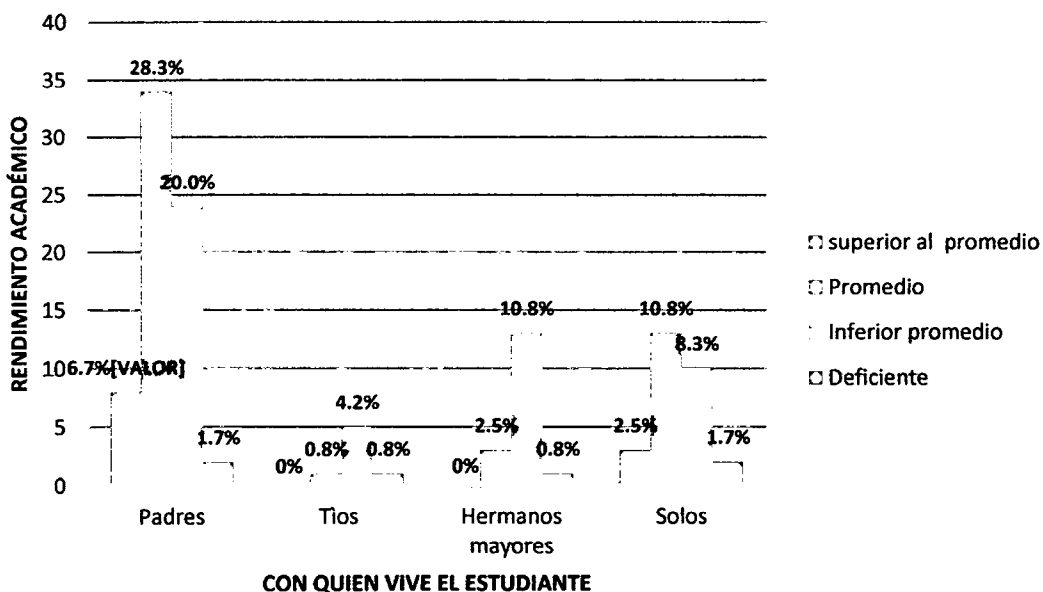
**CUADRO N° 11**

**RENDIMIENTO ACADÉMICO SEGÚN CON QUIEN VIVE EL ESTUDIANTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA, AYACUCHO – 2013.**

Con quien vive el estudiante	Rendimiento académico					Total
	Superior al promedio	Promedio	inferior al promedio	Deficiente		
Padres	N°	8	34	24	2	68
	%	6.7%	28.3%	20.0%	1.7%	56.7%
Tíos	N°	0	1	5	1	7
	%	0.0%	0.8%	4.2%	0.8%	5.8%
Hermanos mayores	N°	0	3	13	1	17
	%	0.0%	2.5%	10.8%	0.8%	14.2%
Solo	N°	3	13	10	2	28
	%	2.5%	10.8%	8.3%	1.7%	23.3%
Total	N°	11	51	52	6	120
	%	9.2%	42.5%	43.3%	5.0%	100.0%

Fuente: Test aplicado a estudiantes y revisión de la ficha de notas, UNSCH – semestre 2012 II.

**GRÁFICO N° 11**



Fuente: Test aplicado a estudiantes y revisión de la ficha de notas, UNSCH – semestre 2012 II.

Del 100% de la muestra el 43.3% tienen un rendimiento académico inferior promedio de los cuales el 20% vive con sus padres, el 10.8% con sus hermanos mayores y el 4.2% con sus tíos; el 42.5% tienen un rendimiento académico promedio de los cuales el 28.3% viven con sus padres, el 10.8% viven solos y el 0.8% con sus tíos; el 5% tienen un rendimiento académico deficiente de los cuales el 1.7% viven con sus padres y solos respectivamente, el 0.8% viven con sus tíos y hermanos mayores respectivamente.

El entorno familiar no influye en el rendimiento académico de estudiantes de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga; si bien se aprecia que la mayoría vive con sus padres, sin embargo estadísticamente no presenta significancia en el rendimiento académico de los estudiantes.



**CUADRO N° 12**

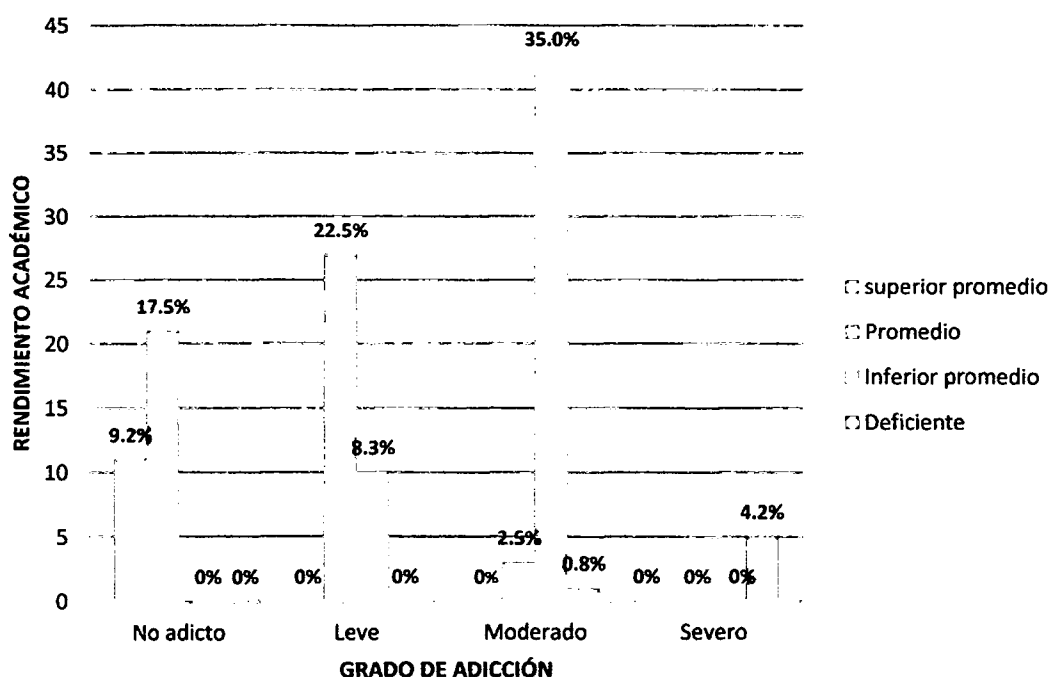
**RENDIMIENTO ACADÉMICO RELACIONADO AL GRADO DE ADICCIÓN A JUEGOS EN RED DE ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA, AYACUCHO 2013**

Grado de adicción		Rendimiento Académico				Total
		Superior promedio	Promedio	Inferior promedio	Deficiente	
No adicto	N°	11	21	0	0	32
	%	9.2%	17.5%	0.0%	0.0%	26.7%
Leve	N°	0	27	10	0	37
	%	0.0%	22.5%	8.3%	0.0%	30.8%
Moderado	N°	0	3	42	1	46
	%	0.0%	2.5%	35.0%	0.8%	38.3%
Severo	N°	0	0	0	5	5
	%	0.0%	0.0%	0.0%	4.2%	4.2%
Total	N°	11	51	52	6	120
	%	9.2%	42.5%	43.3%	5.0%	100.0%

Fuente: Test aplicado a estudiantes y revisión de la ficha de notas, UNSCH – semestre 2012 II

$\chi^2_c$	$\chi^2_t$	GI	p
195.66	16.92	9	< 0.05

**GRÁFICO N° 12**



Fuente: Test aplicado a estudiantes y revisión de la ficha de notas, UNSCH – semestre 2012 II

En el cuadro que antecede se observa que, del total de la muestra, el 38.3% presenta un grado de adicción moderado de los cuales el 35% tienen un rendimiento académico inferior promedio, el 2.5% tiene un rendimiento académico promedio y el 0.8% un rendimiento académico deficiente; el 30.8% presentan un grado de adicción leve de los cuales el 22.5% tienen un rendimiento académico promedio, el 8.3% tiene un rendimiento académico inferior promedio; y un 4.2% presentan un grado de adicción severo de los cuales el 4.2% tienen un rendimiento académico deficiente.

La prueba estadística Chi cuadrado ( $X^2$ ) confirma que el grado de adicción tiene relación significativa en el rendimiento académico de estudiantes de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga ( $p < 0.05$ ); afirmación que se constata porque a mayor grado de adicción es menor el rendimiento académico de los estudiantes universitarios.

## **CAPÍTULO V**

### **DISCUSIÓN**

Hoy en día, las nuevas tecnologías de la información transforman los comportamientos sociales con una rapidez desconocida anteriormente en la historia de la humanidad. Esto provoca nuevos hábitos y disfunciones en los individuos. Las adicciones a Internet y los videojuegos se han convertido en un problema creciente en la última década, con la incursión cada vez mayor de la tecnología en la vida diaria.

El internet se ha incorporado velozmente a la vida moderna y su popularización ha suscitado advertencias sobre las consecuencias negativas de su uso desmedido.<sup>1</sup> La aparición de la tecnología, la mayor accesibilidad al internet y a sus diferentes paquetes en estos últimos años han permitido que los jóvenes tenga una accesibilidad desmedida a los juegos en red por tal motivo los jóvenes dedican una mayor parte de su tiempo a estos diferentes juegos en red que a sus estudios. El llamado síndrome de la adicción a juegos de red está suscitando polémica. Hoy en día se debate bastante sobre el hecho de usar los servicios de la red internet de forma compulsiva sea considerado una adicción.

Una encuesta elaborada por América Online reveló que uno de cada diez jóvenes estudiados tiene algún grado de adicción a Internet. Este estudio fue realizado sobre 4000 usuarios estadounidenses mayores de 18 años Un 41% mostró que lo

primero que hace al despertar es revisar su correo electrónico, mientras que uno de cada cuatro usuarios comentaron que no podrían pasar más de tres días sin revisar su bandeja de entrada.

Los hallazgos de la presente investigación describen sobre la relación entre el grado de adicción y el rendimiento académico de los estudiantes de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, Ayacucho 2013. Del total de la muestra, el 38.3% presenta un grado de adicción moderado de los cuales el 35% tienen un rendimiento académico inferior promedio, el 2.5% tiene un rendimiento académico promedio y el 0.8% un rendimiento académico deficiente; el 30.8% presentan un grado de adicción leve de los cuales el 22.5% tienen un rendimiento académico promedio, el 8.3% tiene un rendimiento académico inferior promedio; y un 4.2% presentan un grado de adicción severo de los cuales el 4.2% tienen un rendimiento académico deficiente. La prueba estadística Chi cuadrado ( $X^2$ ) confirma que el grado de adicción tiene relación significativa en el rendimiento académico de estudiantes de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga ( $p < 0.05$ ), en consecuencia a mayor grado de adicción un bajo nivel rendimiento académico de los estudiantes universitarios.

Estos resultados concuerdan con Cruzado y Retamozo, quienes concluyen: "Que el 90% de pacientes se abocaba prioritariamente a los juegos en red, los síntomas principales fueron irritabilidad (80%) y disminución del rendimiento académico (76,7%)". Asimismo Amao considera que "8 de cada 10 escolares varones son adictos a los juegos en red con contenidos violentos, afectando notablemente su rendimiento académico". Chávez y Chávez en su estudio concluyen que "el 41.8% de los estudiantes tienen un nivel de uso de Internet de "malo" y su rendimiento académico corresponde a la categoría regular".

En cambio los resultados hallados en el presente estudio, discrepan con los hallados por Calvopiña; Guarnizo y otros cuando señala que “en los usuarios de videojuegos, se encontró el 41% tenían un rendimiento académico muy bueno, de los cuales el 64% jugaba diariamente y el 36% semanalmente”. Asimismo también discrepan con Calvopiña; Guarnizo y otros, cuando concluyen “Que los jugadores online tienen la mayor disposición con rendimiento académico bueno y muy bueno”.

Con la evolución del pensamiento y la ciencia se ha dado lugar al avance tecnológico, si bien es cierto ha contribuido al desarrollo de los pueblos, cada invento como la imprenta, el teléfono, la televisión y posteriormente con la aparición de las computadoras y más aparatos electrónicos; también es cierto que ha ocasionado una serie de problemas en estudiantes con la introducción de los juegos electrónicos.

Con la introducción de aparatos electrónicos como los juegos electrónicos al mercado, las formas de ocupar el tiempo libre de niños fueron cambiando, por lo que ahora los juegos en la computadora, en el celular, en las máquinas electrónicas constituye, una manera de entretenimiento y permanecen jugando una o dos horas diarias y lo que es más perjudicial para los estudiantes es la inasistencia a clases por permanecer en los juegos electrónicos.

Los efectos de esta adicción son tan reales que van desde la pérdida del interés a las actividades educativas, el empeoramiento del rendimiento académico, y hasta accidentes de tráfico para aquellos que no pueden parar de enviar mensajes mientras conducen. Algunas personas han muerto después de estar varios días jugando sin descanso, generalmente por la coagulación de la sangre asociada al sedentarismo.

En conclusión, si no se soluciona este problema de la concurrencia masiva de los estudiantes a los juegos electrónicos y su influencia en el rendimiento académico, más tarde estos estudiantes serán unas personas irresponsables, actuarán con violencia con sus compañeros, hermanos y padres; ya que los adultos se forman en la adolescencia, es decir, en la juventud.

## CONCLUSIONES

1. Del 100% de la muestra el 38.3% presenta un grado de adicción a los juegos en red moderado; el 30.8% presenta un grado de adicción a los juegos en red leve, el 26.7% no presenta grado de adicción a los juegos en red y el 4.2% presenta grado de adicción severa
2. Formar parte de una Escuela de Formación Profesional, serie que cursa, procedencia, ingreso económico familiar, género de los estudiantes se relaciona significativamente con el grado de adicción ( $p < 0,05$ ),
3. Del total de la muestra el 43.3% tiene un rendimiento académico inferior al promedio, el 42.5% tiene un rendimiento académico promedio, el 9.2% tiene un rendimiento académico superior promedio y solo el 5% un rendimiento académico deficiente.
4. La procedencia de los estudiantes, ser parte de una Escuela de Formación Profesional, la serie que cursa el estudiante se relacionan significativamente con rendimiento académico de los estudiantes.
5. El entorno familiar no se relación significativamente con el rendimiento académico de estudiantes ( $p > 0,05$ ), considerando que la presencia del familiar no determina el nivel de rendimiento académico.
6. La adicción a juegos de red se relaciona significativamente con el rendimiento académico de estudiantes de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga ( $p < 0,05$ ), constatando que a mayor adicción a juegos de red menor nivel de rendimiento académico.

## **RECOMENDACIONES**

1. Al Vicerrectorado Académico de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, para que difunda los resultados del presente estudio a toda la comunidad universitaria, para que de esta manera se pueda controlar los casos de adicción a juegos en red.
2. Al Oficina de Bienestar Universitario, de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, para que capten a los jóvenes que expresan adicción a juegos de red y le brinden tratamiento especializado.
3. A la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, Área de Psicología, para que realice charlas educativas y campañas de orientación sobre las consecuencias que puede producir la adicción a los juegos en red.
4. A la Facultad de Enfermería, de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, para que realice campañas de prevención de adicción a juegos de red en las instituciones educativas de la ciudad de Ayacucho.



## BIBLIOGRAFÍA

1. Cruzado, Lizardo; Matos Luis y otros. (2006). *“Adicción a internet: perfil clínico y epidemiológico de pacientes hospitalizados en un instituto nacional de salud mental”*. En Revista Médica Herediana V.17 N°4. Lima, 09 octubre.
2. Hoyos, Ramiro y Pineda, Rosa. (1999). *“Consumo y exposición de adolescentes a los medios masivos de comunicación”*. En tesis. México: Universidad de Guadalajara.
3. Begaña, Salvat. (2000). *La dimensión socioeducativa de los videojuegos*. En Revista Electrónica de Tecnología Educativa, V.12 N°2. España, 12 de junio.
4. Fuentes, Raúl. (2000). *“Exploraciones teórico-metodológicas para la investigación sociocultural de los usos de Internet”*. En Ponencia presentada en el V Congreso ALAIC/ UDP. Chile.
5. Estallo, Juan. (1997). *Los videojuegos juicios y prejuicios*. España: Planeta.
6. Arnao, Jorge; Falla, Gonzalo y otros. (2011). *Los juegos en línea en adolescentes y jóvenes*. Lima: CEDRO.
7. Echeburúa, Enrique; Amor, Pablo y Otros (1998). *Adicción a Internet: ¿Una nueva adicción psicológica?* En Revista Monografías de psiquiatría, V.8 N°2. España 04 de agosto.
8. León, Rodrigo y López, José. (2008) *Los adolescentes y los videojuegos*. En Revista: La orden, V.21 N°1, España 13 de diciembre.
9. Sádaba, Charo. (2010). *Niños y adolescentes ante las pantallas*. España: Planeta.
10. Rovira, Ramón. (2002). *Adicción la gran epidemia*. España: SWAMI.
11. Comer, Douglas. (2000). *El libro de internet*. Estados Unidos: Prentice Hall.
12. American Psychiatric Association. (1994). *DSM – IV. Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales*. España: Masson.
13. Martínez, Carol. (2000). *Rendimiento académico en la adolescencia*. España: El manual moderno.
14. Romero, Oswaldo. (1981). *Incremento e internalidad y rendimiento académico*. México: Mérida.
15. Lewis Aiken. (1996). *Test psicológicos y evaluación*. España: Pearson.
16. Cerda, Hugo. (2003). *La nueva evaluación educativa*. Colombia: Magisterio.
17. Reategui Norma; Arakaki Milagros y Otros. (2001). *El reto de la evaluación*. Lima. MINEDU.

18. Chávez, Marlon y Chávez Hanny. (2008). *“Uso de internet y rendimiento académico de los estudiantes de la FCEH”* En tesis: Universidad Nacional De La Amazonia Peruana, Iquitos.
19. Calvopiña, Andrea; Guarnizo, Andrés y otros. (2012). *“Influencia de los videojuegos en el rendimiento de los estudiantes del ciclo básico del colegio Nacional Experimental Luciano Andrade Marín”*, En tesis: Universidad Central del Ecuador.
20. Campo, Suleni y Ledezma, Lucely. (2009). *Influencia de los videojuegos en el proceso de aprendizaje*, V.12 N°3 Colombia, 25 de noviembre.
21. Aguilar, Alfredo. (2008). *Adicciones*. México: Sociedades Científicas
22. OMS. (2012). *“La Adicción: Enfermedad y Problema Social”*. En documento de trabajo. Estados Unidos: ONU.
23. Acosta, Margaret. (2011). *Juegos en Redes Virtuales*. España: Alianza.
24. Cuellar, Fabricio. (2009). *El Internet*. Chile: Ciberespacio.
25. Sarmiento, Maribel. (2010). *Internet y Educación*. Lima: UPeU.
26. Alvarado, Manuel. (1990). *Hacia un modelo causal del Rendimiento Académico*. España: CIDE.
27. Hernández, Roberto; Fernández, Carlos & otros (2006). *Metodología de la Investigación*. México: Mc Graw Hill.
28. Zavala, Abel (2006). *Proyecto de Investigación Científica*. Lima: San Marcos.

## **ANEXOS**

## CONSENTIMIENTO INFORMADO.

Joven. Mediante el presente, el estudiante de la Facultad de Enfermería de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, Jhon Jesús Pareja Vila y Frank Vidal Quispe Moreno, quienes estamos realizando la investigación titulada: **“ADICCIÓN A JUEGOS EN RED RELACIONADO AL RENDIMIENTO ACADEMICO DE ESTUDIANTES EN LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTOBAL DE HUAMANGA, AYACUCHO 2013,** invitamos a Ud. A participar en dicho estudio en forma voluntaria; el objetivo de la investigación es: Determinar la relación entre la adicción a juegos en red y el rendimiento académico de estudiantes en la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, Ayacucho 2013

La información que Ud. Proporcione serán reservados y Ud. Tiene la libertad de retirarse cuando lo desee por conveniente.

## DECLARACIÓN DE PARTICIPACION VOLUNTARIA

Yo, .....,  
Identificado con DNI N°....., domiciliado en.....habiendo sido informado(a) con detalle sobre los objetivos del estudio, deseo participar voluntariamente en la investigación realizado por los investigadores: Jhon Jesús Pareja Vila y Frank Vidal Quispe Moreno de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, hasta su finalización sin perjuicio alguno.

.....  
Firma

DNI N°.....

Ayacucho,..... de.....del 2013

**ADICCIÓN A JUEGOS EN RED RELACIONADO AL RENDIMIENTO  
ACADEMICO DE ESTUDIANTES EN LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN  
CRISTOBAL DE HUAMANGA, AYACUCHO 2013**

La presente encuesta tiene por objetivo de recolectar datos, del grado de adicción a los juegos en red y el nivel académico de los estudiantes de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga para determinar el rendimiento académico que tenían durante todo su ciclo universitario, se le agradece responder con la mayor serenidad, sinceridad y veracidad, asimismo hacerle saber que esta encuesta es totalmente anónima.

Gracias.

**I. DATOS GENERALES E INDIVIDUALES**

a) Edad

17 – 19 años ( ) 20 – 22 años ( )

23 – 25 años ( ) > 26 ( )

b) Sexo : F ( ) M ( )

c) Procedencia:

Marque urbano si nació en ciudad

Marque rural si nació fuera de la ciudad (anexos)

Urbano ( )

Rural ( )

d) Ingreso familiar:

< S/. 750 ( ) >S/. 750 a S/.1000 ( )

> S/. 1000 a S/.1500 ( ) > S/. 1500 ( )

e) Facultad.....

f) Escuela de formación profesional.....

g) Serie.....

h) Código universitario.....

i) Como califica Ud. Su rendimiento académico:

Excelente 18 – 20 ( ) Superior promedio 15 – 17 ( )

Promedio 11 – 14 ( ) Inferior al promedio 06 – 10 ( )

Deficiente 00 – 05 ( )

j) Estado civil

➤ Soltero ( ) Conviviente ( ) Casado ( )

k) ¿Con quién vives en tu casa?

➤ Padres ( ) Tíos ( ) Hermanos mayores( ) Solo ( )

Otros especifique .....

## TEST DE ADICION A LOS JUEGOS EN RED

Es importante que pongas atención e interés y, sobre todo, que respondas con sinceridad a todas las preguntas.

Marque con una x dentro del cuadro de la respuesta más apropiada para cada ítem se debe marcar solamente una respuesta

	Nunca (1)	Casi nunca (2)	A veces (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)
1. Juegas más de 3 horas diarias en red.					
2. Has intentado alguna vez pasar menos tiempo jugando en red y no lo has logrado.					
3. Das prioridad a los juegos en red antes de realizar tus obligaciones.					
4. Incumples tus tareas por pasar mucho tiempo con los juegos en red.					
5. Su rendimiento académico se ve perjudicado por dedicar demasiado tiempo a los juegos en red.					
6. A menudo se encuentra inmerso en planificaciones y pensamientos para cuando vuelva a jugar en red.					
7. Evita enfrentar sus problemas, prologando su tiempo en los juegos en red.					
8. Siente que su vida sería aburrida sin los juegos en red.					
9. Se molesta y/o enoja cuando lo interrumpen mientras juega en red.					
10. Con que frecuencia pierde horas de sueño pasándolas jugando en red.					
11. Prefieres pasar más tiempo jugando en red que realizando actividades que antes te llamaban la atención (deportes, bailar, etc)					
12. Se encuentra a menudo pensando en cosas relacionadas a los juegos en red cuando no está conectado.					
13. Prefiere pasar más tiempo jugando en red que con en sus labores académicas.					
14. Se siente ansioso, nervioso, deprimido o aburrido cuando no está jugando en red					
15. Tus relaciones familiares se han visto afectadas por pasar mucho tiempo con los juegos en red.					
16. Has faltado a clases debido a los juegos en red.					