



# Influencia de los videojuegos en los estudiantes de la carrera de computación de la Universidad de Cuenca

Ronny Montenegro, Bryan Mendoza y Seth  
Caicedo

19 de Enero de 2022





Esta investigación tiene como objetivo dar a conocer la relación que existe entre el tiempo dedicado a los videojuegos y el rendimiento académico que tuvieron los estudiantes de la Universidad de Cuenca durante el confinamiento por la Covid-19.

Contrastaremos el desempeño académico de los estudiantes antes del confinamiento y durante el mismo para indicar un mejoramiento o empeoramiento en su rendimiento escolar, en relación a el tiempo empleado en jugar videojuegos.

La información que se obtenga de la investigación será de utilidad para futuras investigaciones relacionadas con el problema de investigación, de tal modo que agilizará el proceso evitando así empezar desde el principio.



Planteamiento del problema

Objetivos y pregunta de investigación

Perspectiva Teórica

Metodología y alcance

Resultados

Discusión y conclusiones



## Planteamiento del problema

Objetivos y pregunta de investigación

Perspectiva Teórica

Metodología y alcance

Resultados

Discusión y conclusiones



# Justificación

Debido a la pandemia muchas actividades pasaron de la presencialidad a la virtualidad y la educación no fue la excepción.

La presente busca obtener datos acerca de la influencia de los videojuegos sobre el rendimiento académico.

Esta investigación permitirá entender cómo los videojuegos influyen en las actividades académicas de los estudiantes.

La información obtenida ayudará a los pedagogos a buscar nuevos métodos o estrategias de enseñanza empleando los videojuegos para bien.



# Viabilidad de la investigación

Ubicación  
geográfica  
requerida

Obtención de  
datos por medio de  
encuestas.

No requiere  
una gran  
inversión  
económica.



# Evaluación de las deficiencias en el conocimiento del problema

Carencia de conocimiento sobre las señales y sensaciones que llevan a los estudiantes a adentrarse en los videojuegos diariamente y de cómo esto afecta a su rendimiento académico.

No se consideran ámbitos sociales, psicológicos, de salud, entre otros debido a que la extensión del trabajo sería mayor y no tendría una viabilidad respecto al tiempo.



Planteamiento del problema

## Objetivos y pregunta de investigación

Perspectiva Teórica

Metodología y alcance

Resultados

Discusión y conclusiones





# Objetivos

Determinar el nivel de influencia que tuvieron los videojuegos en el ámbito académico en los estudiantes de la carrera de computación de la Universidad de Cuenca, durante el confinamiento por Covid-19.

Señalar la magnitud de mejora o empeoramiento en el rendimiento académico de los estudiantes, debido a los videojuegos durante el confinamiento.

Analizar el tiempo empleado en los videojuegos antes y durante del confinamiento, y compararlo con el desempeño académico obtenido en dichos periodos.



# Preguntas de investigación

¿Influenciaron los videojuegos en el ámbito académico a los estudiantes de la carrera de computación de la Universidad de Cuenca, durante el confinamiento por Covid-19?

¿Fue el tiempo empleado en los videojuegos un factor que influyó en el rendimiento académico de los estudiantes de la carrera de computación de la Universidad de Cuenca, antes y durante el confinamiento por Covid-19?



Planteamiento del problema

Objetivos y pregunta de investigación

**Perspectiva Teórica**

Metodología y alcance

Resultados

Discusión y conclusiones



# Marco Conceptual

## Confinamiento

Estado donde se combinan estrategias para reducir las interacciones sociales con el fin de evitar la propagación de una enfermedad contagiosa.

## Videojuegos

Aplicación interactiva orientada al entretenimiento que, a través de ciertos mandos o controles, permite simular experiencias en la pantalla de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico.

## Rendimiento Académico

Es un parámetro que indica lo que una persona ha aprendido como resultado de un proceso de formación o instrucción, basado en objetivos que el sistema considera necesarios y suficientes para que los individuos se desarrollen como miembros de una sociedad



# Estado del Arte

INCIDENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN EL  
RENDIMIENTO ACADÉMICO

TIEMPO DEDICADO A LOS VIDEOJUEGOS

COMPORTAMIENTO ADQUIRIDO DEBIDO A  
LOS VIDEOJUEGOS

GÉNERO AL QUE MÁS INFLUYE LA ADICCIÓN  
A VIDEOJUEGOS



Planteamiento del problema

Objetivos y pregunta de investigación

Perspectiva Teórica

**Metodología y alcance**

Resultados

Discusión y conclusiones



## Alcance Correlacional

El tiempo que los estudiantes dedicaron a los videojuegos durante el confinamiento no está inversamente relacionado con su rendimiento académico.

El tiempo que los estudiantes dedicaron a los videojuegos durante el confinamiento está inversamente relacionado con su rendimiento académico

El tiempo que los estudiantes dedicaron a los videojuegos durante el confinamiento está directamente relacionado con su rendimiento académico.



# Variables

## Tiempo

TAp

TDp

## Rendimiento

### Académico

RaAp

RaDp





# Metodología

No Experimental

Transeccional

Correlacional-Causal



# Recolección de Datos.

Población	Muestra	Plan	Recursos
Estudiantes de la carrera de computación de la Universidad de Cuenca	Confianza: 95%	Fuente	Tiempo
	Margen Error: 5%	Localización	Institucional
Tamaño: 305	Tamaño Muestra: 171	Método de Recolección	



Planteamiento del problema

Objetivos y pregunta de investigación

Perspectiva Teórica

Metodología y alcance

**Resultados**

Discusión y conclusiones

# Distribución de frecuencias

## Variable: Rendimiento académico antes de la pandemia

**Pregunta 4:** ¿Antes de la pandemia, cuál era su promedio general de notas?

Categorías	Codigos	Frecuencia
Menos del 60%	1	6
Entre el 60% y el 80%	2	76
Más del 80%	3	89
	<b>TOTAL:</b>	171

**Pregunta 5:** ¿Antes de la pandemia, cuántas horas dedicaba a sus actividades académicas?

Categorías	Codigos	Frecuencia
Menos de 1 hora	1	19
Entre 1 hora y 3 horas	2	84
Entre 3 horas y 5 horas	3	56
Más de 5 horas	4	12
	<b>TOTAL:</b>	171

**Pregunta 8:** ¿Antes de la pandemia, se encontraba recursando alguna materia?

Categorías	Codigos	Frecuencia
Si	1	30
No	2	141
	<b>TOTAL:</b>	171

## Variable: Tiempo dedicado a los videojuegos antes de la pandemia

**Pregunta 6:** ¿Antes de la pandemia, cuántas horas dedicaba a jugar videojuegos?

Categorías	Codigos	Frecuencia
Menos de 1 hora	1	56
Entre 1 hora y 3 horas	2	78
Entre 3 horas y 5 horas	3	27
Más de 5 horas	4	10
	<b>TOTAL:</b>	171

**Pregunta 7:** ¿Antes de la pandemia, cuántos días a la semana dedicaba a jugar videojuegos?

Categorías	Codigos	Frecuencia
1 día	1	48
Entre 2 a 4 días	2	87
Más de 4 días	3	36
	<b>TOTAL:</b>	171

# Distribución de frecuencias

Variable: Rendimiento académico durante la pandemia		
<b>Pregunta 9:</b> ¿Durante la pandemia, cuál era su promedio general de n		
Categorías	Codigos	Frecuencia
Menos del 60%	1	21
Entre el 60% y el 80%	2	93
Más del 80%	3	57
	<b>TOTAL:</b>	171
<b>Pregunta 10:</b> ¿Durante la pandemia, cuántas horas dedicaba a sus actividades académicas?		
Categorías	Codigos	Frecuencia
Menos de 1 hora	1	32
Entre 1 hora y 3 horas	2	82
Entre 3 horas y 5 horas	3	43
Más de 5 horas	4	14
	<b>TOTAL:</b>	171
<b>Pregunta 13:</b> ¿Durante la pandemia, se encontraba recursando alguna materia?		
Categorías	Codigos	Frecuencia
Si	1	59
No	2	112
	<b>TOTAL:</b>	171

Variable: Tiempo dedicado a los videojuegos durante la pandemia		
<b>Pregunta 11:</b> ¿Durante la pandemia, cuántas horas dedicaba a jugar videojuegos?		
Categorías	Codigos	Frecuencia
Menos de 1 hora	1	32
Entre 1 hora y 3 horas	2	51
Entre 3 horas y 5 horas	3	65
Más de 5 horas	4	23
	<b>TOTAL:</b>	171
<b>Pregunta 12:</b> ¿Durante la pandemia, cuántos días a la semana dedicaba a jugar videojuegos?		
Categorías	Codigos	Frecuencia
1 día	1	32
Entre 2 a 4 días	2	60
Más de 4 días	3	79
	<b>TOTAL:</b>	171

# Medidas de tendencia central

Antes de la pandemia

RaAp	
Medidas de tendencia central	
Moda	2,33
Media	2,22
Mediana	2,33

TAp	
Medidas de tendencia central	
Moda	2,00
Media	1,94
Mediana	2,00

Durante la pandemia

RaDp	
Medidas de tendencia central	
Moda	2,00
Media	2,03
Mediana	2,00

TDp	
Medidas de tendencia central	
Moda	3,00
Media	2,36
Mediana	2,5

# Medidas de variabilidad

Antes del confinamiento

RaAp	
Medidas de variabilidad	
Rango	2,00
Desviación estándar	0,40
Varianza	0,16
TAp	
Medidas de variabilidad	
Rango	2,50
Desviación estándar	0,71
Varianza	0,50

Durante el confinamiento

RaDp	
Medidas de variabilidad	
Rango	2,00
Desviación estándar	0,48
Varianza	0,23
TDp	
Medidas de variabilidad	
Rango	2,50
Desviación estándar	0,80
Varianza	0,64



# Confiabilidad

Mediante alfa de Crobach

Coeficiente usado para conocer la confiabilidad del instrumento de recolección de datos

Confiabilidad: Medidas de coherencia o consistencia interna	
Por alfa de Cronbach	
k: número de items	13
$\sum V_i$ : Sumatoria de varianzas de cada ítem	5,12
Vt: varianza total	18,88
$\alpha$ : alfa de Crobach	0,79





# Validez

- **Validez de contenido:** Las preguntas fueron totalmente objetivas con nuestro tema, por lo que nos ayudó a recoger información muy valiosa para nuestra investigación.
- **Validez de criterio:** El tema de investigación, ha sido muy poco explorado, por lo tanto no hemos podido comparar nuestros resultados con algún estándar conocido.



Planteamiento del problema

Objetivos y pregunta de investigación

Perspectiva Teórica

Metodología y alcance

Resultados

**Discusión y conclusiones**

# Discusión

Investigación Correlacional » Coeficiente de correlacion de Pearson

Antes del confinamiento

Coeficiente de correlacion de Pearson	-0,20
---------------------------------------	-------

Durante el confinamiento

Coeficiente de correlacion de Pearson	-0,32
---------------------------------------	-------

Coeficiente de correlacion de Pearson < 1

Correlación negativa débil, quiere decir que mientras la variable tiempo de juego crece, el rendimiento académico decrece.

Durante el confinamiento el coeficiente aumentó negativamente.



# Conclusiones

Nuestra hipótesis de investigación fue:

$H_{i1}$ : El tiempo que los estudiantes dedicaron a los videojuegos durante el confinamiento está inversamente relacionado con su rendimiento académico.

Mediante el método de coeficiente correlacional de Pearson, hemos podido apreciar que las variables de nuestra investigación tanto antes como durante el confinamiento han sido inversamente proporcionales.

Teniendo en cuenta que durante el confinamiento este coeficiente era más alto negativamente; razón por la cual podemos afirmar nuestra hipótesis planteada en la presente investigación.



# BIBLIOGRAFÍA

- OMS, "La OMS caracteriza a COVID-19 como una pandemia - OPS/OMS | Organización Panamericana de la Salud," Mar. 11, 2020. <https://www.paho.org/es/noticias/11-3-2020-oms-caracteriza-covid-19-como-pandemia> (accessed Oct. 23, 2022).
- Facebook Gaming, "Games Marketing Insights for 2021 Insights to Inform Game Development, Growth and Monetization," no. January, pp. 1–24, 2021, [Online]. Available: <https://www.facebook.com/fbgaminghome/marketers/insights>
- Zapata-Lamana, Rafael, Ibarra-Mora, Jessica, Henríquez-Beltrán, Mario, Sepúlveda-Martin, Sonia, Martínez-González, Laura, & Cigarroa, Igor. (2021). Aumento de horas de pantalla se asocia con un bajo rendimiento escolar. *Andes pediátrica*, 92(4), 565-575. <https://dx.doi.org/10.32641/andespediatr.v92i4.3317>
- ROJAS-JARA, CLAUDIO, POLANCO-CARRASCO, ROBERTO, NAVARRO-CASTILLO, ROCÍO, FAUNDEZ-CASTILLO, FRANCISCA, & CHAMORRO-GALLARDO, MATÍAS. (2022). "Game (not) Over": A Systematic Review of Video Game Disorder in Adolescents. *Revista Colombiana de Psicología*, 31(2), 45-64. Epub October 03, 2022. <https://doi.org/10.15446/rcp.v31n2.90741>
- Werling, A., Walitza, S., Grünblatt, E., & Drechsler, R. (2021). Media use before, during and after COVID-19 lockdown according to parents in a clinically referred sample in child and adolescent psychiatry: Results of an online survey in Switzerland. *Comprehensive Psychiatry*, 109, 152260. doi: 10.1016/j.comppsy.2021.152260
- Oxford Languages. (s.f). Tiempo. En Oxford Languages and Google. Recuperado el 30 de noviembre de 2022
- Pizarro, R. &. (2000). Inteligencias múltiples y aprendizajes escolares.



# BIBLIOGRAFÍA

R. Hernández Sampieri and C. P. Mendoza Torres, *Capítulo 1. Las tres rutas de la investigación científica: Enfoques cuantitativo, cualitativo y mixto*. 2018.

---

**GRACIAS  
POR SU ATENCIÓN**