

Universidad Católica de Santa María

Facultad de Ciencias y Tecnologías Sociales y Humanidades

Escuela Profesional de Psicología



**ADICCION AL JUEGO POR RED Y RENDIMIENTO ACADEMICO EN
ESTUDIANTES DE SECUNDARIA**

Tesis presentada por los Bachilleres en Psicología:

Abril Muñoz, Ilian Marlin

Chavez Carpio, Wolfgang David

para optar el Título Profesional de:

Licenciado en Psicología

Asesora:

Dra. Rivera Flores, Gladys Wilma

Arequipa - Perú

2019

FACULTAD CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS SOCIALES Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGIA

INFORME DICTAMEN BORRADOR TESIS

VISTO

EL BORRADOR DE TESIS TITULADO:

*"ADICCION AL JUEGO POR RED Y RENDIMIENTO ACADEMICO EN ESTUDIANTES DE
LA I.E. HONORIO DELGADO ESPINOZA DE AREQUIPA"*

SE RESUELVE:

PRESENTADO POR las BACHILLER (ES)

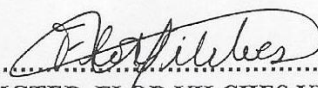
ABRIL MUÑOZ ILIAN MARLIN
CHAVEZ CARPIO WOLFGANG DAVID

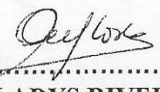
Del Dictamen:

Favorable. Pase a sustentación

Observaciones:

Arequipa, 12 de Diciembre del 2018


.....
MGTER. FLOR VILCHES VELASQUEZ


.....
DRA. GLADYS RIVERA FLORES

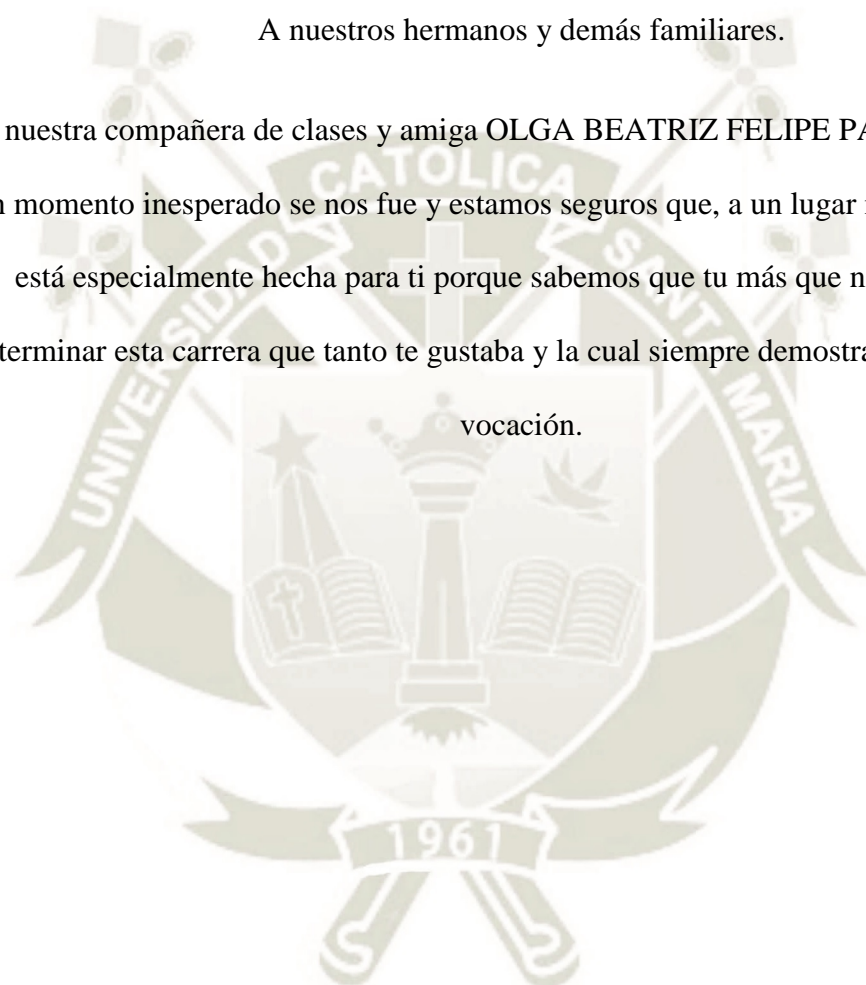
Dedicatoria

A Dios por darnos salud y protegernos siempre durante estos años cursando la carrera de psicología llena de tantas anécdotas y momentos inolvidables.

A nuestros padres.

A nuestros hermanos y demás familiares.

A nuestra compañera de clases y amiga OLGA BEATRIZ FELIPE PAUCAR, que en un momento inesperado se nos fue y estamos seguros que, a un lugar mejor, esta tesis está especialmente hecha para ti porque sabemos que tu más que nadie merecía terminar esta carrera que tanto te gustaba y la cual siempre demostraste que era tu vocación.



Agradecimientos

A Dios.

A nuestros familiares.

A todos nuestros profesores que contribuyeron a nuestra formación en estos años de estudio.

A Manuel Chávez Carpio por ayudarnos con la parte estadística.

A la señorita Neldy Mendoza por ayudarnos a buscar el centro educativo para realizar la investigación.

Al señor y amigo Lolo Mamani que siempre nos motivó a finalizar este trabajo.

Al director Javier Salamanca Castro de la I.E. Honorio Delgado Espinoza por abrirnos las puertas a su institución, al psicólogo del colegio.

A los profesores del colegio que nos dieron tiempo para ingresar a sus aulas y a todos los trabajadores del plantel que siempre fueron amables.

INDICE

| | |
|--|------------|
| Dedicatoria | ii |
| Agradecimientos | iii |
| Resumen | v |
| Abstract | vi |
| Capítulo I Marco teórico..... | 1 |
| Introducción..... | 1 |
| Problema de investigación..... | 3 |
| Variables | 3 |
| Interrogantes secundarias..... | 4 |
| Objetivo general..... | 4 |
| Objetivos específicos..... | 4 |
| Antecedentes teóricos – investigativos..... | 5 |
| Adicción al juego por red | 5 |
| Rendimiento Académico | 10 |
| Hipótesis | 17 |
| Capítulo II Diseño Metodológico..... | 18 |
| Diseño de investigación..... | 18 |
| Técnicas e instrumentos..... | 18 |
| Población y muestra..... | 22 |
| Estrategias de recolección de datos | 24 |
| Criterio de procesamiento de la información..... | 24 |
| Capítulo III Resultados | 26 |
| Descripción de los resultados | 26 |
| Discusión | 33 |
| Conclusiones..... | 35 |
| Sugerencias..... | 36 |
| Limitaciones | 37 |
| Referencias | 38 |
| Anexos | 44 |

Resumen

La presente investigación tiene como objetivo estudiar la posible relación entre los niveles de adicción al juego por red y los niveles de rendimiento académico en los estudiantes de la I.E. Honorio Delgado Espinoza de Arequipa. La muestra estuvo conformada por 388 estudiantes de primero a quinto de secundaria, de sexo masculino, cuyas edades fluctúan entre 12 y 17 años de edad. Los niveles de adicción fueron medidos con el “Test de adicción al juego por red” y los niveles de rendimiento académico de los estudiantes se obtuvieron de la base de datos de las calificaciones otorgadas por la institución educativa. Los resultados muestran que existe relación entre los niveles de adicción y los niveles del rendimiento académico.

Palabras claves: adicción al juego por red, rendimiento académico.

Abstract

The objective of this research is to study the possible relationship between the levels of gambling addiction by network and the levels of academic performance in the students of the I.E. Honorio Delgado Espinoza from Arequipa. The sample was conformed by 388 students of first to fifth of secondary, of masculine sex, whose ages fluctuate between 12 and 17 years of age. The levels of addiction were measured with the "Test of addiction to the game by network" and the levels of academic performance of the students were obtained from the database of the qualifications granted by the educational institution. The results show that there is a relationship between levels of addiction and levels of academic performance.

Key words: network addiction, academic performance.

Capítulo I

Marco teórico

Introducción

La presente investigación busca evaluar la relación entre dos variables que en la actualidad son tomadas en cuenta, pero con cierto desinterés, como quien dice: “está ahí y nadie lo toca”. Hemos visto que el mundo en estos últimos 50 años ha venido desarrollando tecnología, especialmente la digital, la misma que avanza y mejora cada vez más trayendo consigo cosas muy novedosas como los juegos por red que se dividen en tres diferentes modalidades: consolas, en celulares y online (Dota, Warcraft, etc.), siendo cada vez más consumidos especialmente por niños, adolescentes y jóvenes volviéndose parte de nuestro día a día; tanto así, que le damos mayor importancia pasar gran parte de nuestro tiempo frente a una pantalla que realizar actividades en otros ambientes o al aire libre con otras personas.

Sabemos que el cerebro de los adolescentes es naturalmente inestable y más vulnerable por los rápidos cambios que sufre junto con la maduración y desarrollo del mismo, volviéndolos una población de riesgo ante las adicciones. Uno de los cambios que queremos nombrar por su efecto placentero y de felicidad es la disminución aproximadamente del 30% de dopamina (Font, Niculcea y López, 2014), lo que hace que aumente la vulnerabilidad ante todo aquello que eleve su estado de ánimo.

La adolescencia es una etapa de la vida en la cual experimentan un gran interés por las cosas nuevas (cosas que ofrecen en su mayoría los juegos por red), el conocimiento y la búsqueda de la independencia, actualmente con las nuevas tecnologías y el internet se ha dejado de lado el “saber esperar”, los adolescentes tienen

a su alcance todo aquello que acrecienta su estado emocional fomentando el impulso de obtener todo rápido, y si a esto le agregamos los problemas sociales, problemas familiares y problemas personales de cada uno vemos que nuestra salud mental está siendo cada vez más afectada, desencadenando diversos problemas psicológicos sobre todo potenciando la fragilidad ante las adicciones.

Tenemos que resaltar que ambos pensamos que los juegos por red no son malos, ya que como su mismo nombre lo dice son “juegos”; por lo tanto, su objetivo como tal es divertir y entretener a las personas, el mismo que les ayuda a salir de la rutina diaria y pasar un momento agradable. Lo malo está en que las personas; en este caso los adolescentes, usen estos juegos como vía de escape de problemas emocionales y personales recurriendo a los videojuegos para sentirse mejor, aliviar la carga, despejar su mente, desplazando actividades importantes como el estudio, deberes domésticos, pasar tiempo en familia, entre otras.

Al igual que el alcohol y el tabaco que son drogas socialmente aceptadas, podemos darnos cuenta que en nuestra comunidad también es normal la existencia de cabinas de internet o un centro/lugar de juegos por red a la vuelta de la esquina incluso también se cuenta con este servicio dentro de nuestras mismas viviendas, prácticamente nos abundan, además que son baratos y accesibles, manejan una buena publicidad con llegada a todo el público incluso sacando películas, series y souvenirs, lo que nos hace pensar que no podrían tener ningún tipo de peligro por lo que el uso de juegos por red no está todavía completamente mal visto teniendo cierta aprobación por parte nuestra como población.

Sin embargo debemos denotar, que pasar muchas horas frente al ordenador jugando en línea, frente a un televisor y/o celular, trae consecuencias negativas.

Amas de casa, docentes y personas en general comentan que los estudiantes están bajando su rendimiento académico, incluso en algunos casos llegando a perder todo el año escolar comenzando a escaparse de sus viviendas o centros de estudios. La mayor parte de sus responsabilidades estudiantiles hoy están siendo desplazadas por los juegos por red. Podemos hablar que se está convirtiendo en una adicción que se incrementa; los estudiantes son cautivados por el juego, y este problema se agrava aún más cuando demandan interacción con otras personas ya que los hace más placenteros para los adolescentes donde la presencia de un grupo y pertenencia a uno es importante.

Por lo tanto, el presente estudio ha surgido de nuestra preocupación con respecto a la situación actual de los adolescentes con relación a los juegos por red, planteándonos ¿existe relación entre la adicción al juego por red y el rendimiento académico?

Problema de investigación

¿Existe relación entre adicción al juego por red y rendimiento académico en estudiantes de la I.E. Honorio Delgado Espinoza de Arequipa?

Variables

Variable 1. Adicción al juego por red

Patrón desadaptativo de uso de internet (aplicado también a la adicción a juegos en red) que conlleva a un deterioro significativo en algún periodo de tiempo continuado de 12 meses (Goldberg, 2003). De acuerdo a Tejada y Roque (2009) los niveles de adicción son estable, leve, moderado, y grave.

Variable 2. Rendimiento académico

El rendimiento académico es “el producto que da el alumnado en los centros de enseñanza y que habitualmente se expresa a través de las calificaciones escolares” (Martínez-Otero, 2007). De acuerdo a las notas del estudiante su rendimiento corresponde a: en inicio (10 a menos), en proceso (11 a 13 puntos), logro esperado (14 a 17 puntos), logro destacado (18 a 20 puntos)

Interrogantes secundarias

¿Cuál es el nivel de adicción al juego por red en estudiantes de la I.E. Honorio Delgado Espinoza?

¿Cuál es el nivel de rendimiento académico de los estudiantes de la I.E. Honorio Delgado Espinoza?

Objetivo general

Determinar la relación entre adicción a juegos por red y rendimiento académico en estudiantes de la I.E. Honorio Delgado Espinoza.

Objetivos específicos

Identificar el nivel de adicción a juegos por red en estudiantes de la I.E. Honorio Delgado Espinoza.

Precisar el nivel de rendimiento académico de los estudiantes de la I.E. Honorio Delgado Espinoza.

Antecedentes teóricos – investigativos

Adicción al juego por red

Existen muchas definiciones de juegos en red, ya que cada autor tiene un concepto propio debido a los diferentes componentes que tiene cada uno. Vigueras (2001) define los juegos como un medio de entretenimiento con características propias con similitudes y características con otros medios. La Real Academia Española (2014) define que un juego online es un dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor o de un ordenador y que a través de una conexión de banda ancha se conecta con un servidor que abre paso a los jugadores que tengan el mismo juego, jugar simultáneamente.

Las redes que se crean para jugar pueden constituirse dentro del recinto o fuera del mismo incluso abarcar fronteras internacionales, a diferencia de los videojuegos tradicionales, en los juegos online no compites con la computadora sino que compites contra otros jugadores de todo el mundo (Cabello y Mayano, 2006), estos tienen objetivos esencialmente lúdicos, que se sirve de la tecnología informática y permite la interacción a tiempo real del jugador con demás jugadores, y en el que la acción se desarrolla fundamentalmente sobre un soporte visual que puede ser la pantalla de una consola, de un ordenador personal, de un televisor, o cualquier otro soporte semejante

Una vez establecidos las definiciones de juegos por red podemos definir tipos de juegos por red que existen Martin, Ramírez, Gómez y Arribas (1996) clasificó a los juegos en red en siete tipos a partir de las características que reunían cada uno de ellos.

- Juegos de mesa: Engloba la gran parte de los juegos de mesa tradicionales.

- Simuladores: Son reproducciones avanzadas, sofisticadas de aparatos complejos ya sea como simuladores de vuelo, de conducción, etc.
- Educativos: Son juegos en los que más resalta lo educativo que el entretenimiento.
- Juegos de rol: Son parecidos a los juegos de mesa, con la diferencia que el director toma el papel del director del juego.
- Árcade: Son los juegos más tradicionales. La característica más preponderante es que el usuario debe superar una serie de desafíos de creciente dificultad, matar a los enemigos y abastecerse de nuevas cualidad, objetos o características para el personaje.
- Estrategia: En este tipo de juego el jugador debe reproducir una situación compleja para resolver una serie de variables para lograr una meta concreta.
- Aventura: Parte de la idea de conseguir un objeto determinado en un ambiente de aventura.

Como se ve existen diversos tipos de juegos pero el juego que destaca de rol multijugador masivo son los “MMORPG” en inglés massively multiplayer online role playing games, estos juegos permiten a través de internet introducir a varios jugadores de forma simultánea a un mundo virtual, el jugador normalmente crea un personaje y avatar que a menudo son simples fotografías o dibujos que asocian al jugador, y va subiendo niveles y ganando experiencia al cumplir las diferentes misiones o matando enemigos, el juego más popular fue World of Warcraft que en su tope contó con 11 millones de usuarios.

Arias, Gallego, Rodríguez y Del Pozo (2012) señalan que la adicción en general a las nuevas tecnologías está caracterizada por un uso excesivo de los celulares, internet, videojuegos, la computadora e incluso las redes sociales. Todos estos objetos,

permiten a las personas comunicarse o desarrollarse bajo ciertos contextos que, en la realidad, les resultarían sumamente difíciles.

Griffiths (2005) plantea los siguientes aspectos para valorar si una persona presenta adicción a los videojuegos:

- Prominencia: La importancia que toma el juego en la vida de la persona.
- Cambio del estado de ánimo: Las experiencias subjetivas que surgen como consecuencia del uso de los videojuegos.
- Tolerancia: Se requiere usar más tiempo el videojuego para obtener los mismos efectos que se conseguían inicialmente en el estado de ánimo.
- Síndrome de abstinencia: Es el malestar generado cuando se deja de utilizar los videojuegos.
- Conflictos: Todas las repercusiones negativas que tiene la conducta con sus familiares y demás aspectos de su entorno.
- Recaídas: Es volver de forma repetida a los anteriores patrones de implicación en los videojuegos.

Golberg (2003) plantea un patrón desadaptativo de uso de internet (aplicado también a la adicción a juegos por red) que conlleva a un deterioro significativo en algún periodo de tiempo continuado de 12 meses. Las características de la adicción a los juegos por red son:

- Tolerancia, definida por dos variables: 1) Necesidad de aumentar el tiempo de juego para sentir satisfacción. 2) Disminución notable de los efectos con el uso continuo de la misma cantidad de tiempo en internet.
- Abstinencia, Característico síndrome de abstinencia: 1) Se accede a internet con más frecuencia y periodos de lo que se pretendía. 2) Esfuerzos infructuosos de

controlar el uso de internet. 3) Se emplea mucho tiempo en actividades relacionadas al uso de internet. 4) Se sigue usando internet a pesar de presentar problemas físicos, sociales, ocupacional o psicológico

Los estudios realizados por Vallejos y Capa (2010), de una muestra de 4954 adolescentes que cursaban del primero al quinto año de Secundaria de cinco colegios estatales de Lima Metropolitana, arrojaron que el 85% reporta utilizar los videojuegos, con un mayor porcentaje de hombres en comparación de género. Asimismo, también se puede apreciar en los datos que las locaciones más usuales para los videojuegos son la propia casa y cabinas de internet. En cuanto al rendimiento académico, se pudo obtener que a mayor uso de videojuegos mayores problemas en cuanto a rendimiento académico. Lo que plantea Griffiths (2005) con respecto a estas diferencias en cuanto al sexo es que tienen que ver con el contenido, ya que muchos de ellos están enfocados en personajes masculinos y que también son diseñados por hombres con el fin de que otros hombres los usen. Por una cuestión social, no se fomenta que las mujeres se expresen en público. Aunque hay pocas investigaciones acerca de la adicción a los videojuegos, la gran mayoría se centra en los niños y adolescentes. Sin embargo, ello no excluye a los adultos de dicha problemática ya que Griffiths también realizó investigaciones en las que se demuestra que los adultos también hacen uso de los videojuegos de manera excesiva. Es necesario decir que las adicciones tecnológicas no aparecen en el DSM-V ni en el CIE-10 (Vallejos y Capa, 2010).

Una de cada 4 personas sufre trastornos de conducta asociados con adicciones sin sustancias como juego patológico, adicción al trabajo, compras compulsivas y adicción a Internet (Vademecum, 2011). En la Guía Informativa UPC (Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas, 2016) postula que la adicción a los videojuegos se pueden dividir en básicamente dos tipos: pasiva y activa. La primera, es aquella en la que el sujeto se aísla y evita el contacto con los demás. Y la segunda, produce aislamiento social, problemas de autoestima, económicos, entre otros. Los objetos relacionados a la adicción activa son los relacionados con el internet: adicción al sexo, juego, chats y las compras. Es evidente que, como cualquier tipo de adicción, existen impactos en distintas áreas de la vida. Las personas que sufren de adicción a los videojuegos van presentando efectos negativos a nivel psicológico, fisiológico y social.

El 18 de junio de 2018 se publicó una versión de la CIE-11 (Clasificación Estadística Internacional de Enfermedades y Problemas relacionados con la Salud) para permitir que los Estados miembros se preparen para la implementación, incluida la traducción del CIE a sus idiomas nacionales. La CIE-11 se presentará en la 144ª reunión del Consejo Ejecutivo en enero de 2019 y en la 74a Asamblea Mundial de la Salud en mayo de 2019 y, tras su aprobación, los Estados miembros comenzarán a presentar informes utilizando la CIE-11 el 1 de enero de 2022 (OMS, 2018a)

Según la CIE-11 (OMS, 2018b) “el trastorno de juego, predominantemente en línea, se caracteriza por un patrón de comportamiento de juego persistente o recurrente ("juego digital" o "juego de video") que se realiza principalmente a través de Internet y se manifiesta por: 1) control deficiente sobre el juego (por ejemplo, inicio, frecuencia, intensidad, duración, terminación, contexto); 2) el aumento de la prioridad otorgada al juego en la medida en que el juego tiene prioridad sobre otros intereses de la vida y actividades diarias; y 3) la continuación o escalada de los juegos a pesar de la

ocurrencia de consecuencias negativas. El patrón de comportamiento es lo suficientemente severo como para resultar en un deterioro significativo en las áreas personales, familiares, sociales, educativas, ocupacionales u otras áreas importantes de funcionamiento. El patrón de comportamiento del juego puede ser continuo o episódico y recurrente”.

La edición más reciente, el DSM-5 (American Psychiatric Association, 2014), reúne los principios de adicciones conductuales incluyendo un nuevo apartado sobre trastornos adictivos no relacionados a sustancias. Por el momento solo adjunta al trastorno de juego patológico o ludopatía, que solía encontrarse dentro de los trastornos de control de impulsos. Ha sido incluido como adicción dado que coincide con las otras adicciones en cuanto a los factores biológicos, comorbilidad tratamiento y etiología.

Rendimiento Académico

Se sabe que el rendimiento académico es un tema de mucha complejidad y esto se puede constatar al iniciar buscando información sobre un concepto que pueda definirlo y nos topamos con mucha conceptualización de diversos autores a nivel no solamente nacional, sino que también internacional. Además, el rendimiento académico no solamente se basa en un concepto, sino que es todo un conjunto de muchos factores que lo conforman y esto lo vuelve aún más complejo, y si a todo esto le agregamos la subjetividad se vuelve aún más difícil. Sin embargo, es un tema de mucha importancia en el ámbito educativo.

Para Martínez-Otero (2007), el rendimiento académico es “el producto que da el alumnado en los centros de enseñanza y que habitualmente se expresa a través de las calificaciones escolares” (p. 34).

Por otro lado, el concepto de rendimiento académico evoluciona a partir de conceptos centrados en el alumno ya sea por su voluntad o su destreza en consecuencia de su trabajo escolar, hasta conceptos más generales que otorgan al rendimiento a un conjunto de elementos procedentes del sistema educativo (Confederación Española de Asociaciones de Padres y Madres del Alumnado - CEAPA, 1994).

Jiménez (2000) menciona que es el “nivel de conocimientos demostrados en un área o materia comparado con la norma de edad y nivel académico”, lo comprendemos como el grado de construcción de conocimientos y logros conseguidos a partir de una sucesión de enseñanzas que a través de una o varias evaluaciones ayuda a plasmar lo aprendido mediante unas notas que son de forma cuantitativa y cualitativa.

Edel (2003) en su artículo Rendimiento Académico: concepto, investigación y desarrollo, infiere que el rendimiento académico es una entidad hipotética resultando muy complicado definirla dentro de una teoría científica, capaz de adoptar una estimación cuantitativa y cualitativa, mediante los cuales existe un acercamiento entre las aptitudes y actitudes potenciadas por el estudiante y diferentes enseñanzas que están en constante evolución.

De acuerdo con Fineburg (2009), el rendimiento académico describe a cualquier proporción del avance de un alumno en un ambiente escolar o en un contexto académico. La productividad del estudiante se valora a través de una puntuación obtenida en exámenes tipificados.

Cú y Aragón (2006) indican que el rendimiento académico concierne no solo de causas propias del alumno, sino que también otro tipo de componentes como:

- La naturaleza biológica.

- Status social.
- Cantidad de ingresos.
- Modelo de casa.
- Estructura familiar.
- Grado de instrucción de los padres.
- Actividad que realizan los padres.
- Conceptos y juicios.
- La lingüística familiar.
- Hábitos de estudio.
- Forma de divertirse.
- Acercamiento a material educativo como libros.

Para Caballero, Abello y Palacio (2007), el rendimiento académico incluye la ejecución de objetivos fijos en la materia a la que asiste un estudiante, reflejado a través de una puntuación, que es el producto de una valoración que contiene el progreso positivo o negativo de las materias.

El PRONABEC (2014) determina al rendimiento académico como la medición de competencias del alumno que exterioriza lo asimilado durante el procedimiento educativo colocándolo en un ranking al culminar sus estudios secundarios. El rendimiento depende también de la eventualidad y el contexto de cada estudiante. En este procedimiento el alumno obtiene el cimiento necesario para continuar con sus estudios superiores.

En el rendimiento académico según Marti (2003), participan diferentes componentes como:

- El intelecto.

- El carácter.
- La predisposición.
- Las capacidades.
- El método de aprendizaje
- La valoración personal.
- El vínculo entre el alumno y profesor.

Cascón (2000) asigna la trascendencia del rendimiento académico a dos causas primordialmente:

- La adquisición de un plan educativo eficaz que facilite a los alumnos el ambiente adecuado para acrecentar sus potencialidades.
- Y las calificaciones escolares que son el reflejo de las evaluaciones donde el alumno evidencia los saberes obtenidos en las distintas materias que se estiman como necesarias, en este factor la inteligencia asume un rol importante.

Sin embargo, hablar de inteligencia y que este sea el factor que más pese en el rendimiento académico, es entrar en otra disyuntiva, ya que al igual de la complejidad en la conceptualización del rendimiento académico, es también el concepto de inteligencia, y además, dentro de lo que es inteligencia en sí, no existe un solo régimen determinante y estricto que concluya si una persona es inteligente o no.

Howard Gardner (citado por Fundación UNAM, 2013), analizó la maravilla de “muchas clases de mentes”, en su libro *Frames of Mind* (Estructuras de la mente) en 1983, donde marcó el origen efectivo de la teoría de las inteligencias múltiples:

“En mi opinión, la mente tiene la capacidad de tratar distintos contenidos, pero resulta en extremo improbable que la capacidad para abordar un contenido permita predecir su

facilidad en otros campos. Es de esperar que el genio (y a posteriori, el desempeño cotidiano) se incline hacia contenidos particulares: los seres humanos han evolucionado para mostrar distintas inteligencias y no para recurrir de diversas maneras a una sola inteligencia flexible.”

El Ministerio de Educación (2016), en el Currículo Nacional de Educación Básica se organizada en tres modalidades: Educación Básica Especial (EBE), Educación Básica Regular (EBR) y Educación Básica Alternativa (EBA).

La Educación Básica Regular se organiza en tres niveles: inicial, primaria y secundaria. Cuenta con siete ciclos: el primer y segundo ciclo conforman el nivel inicial, del tercer al quinto ciclo conforman el nivel primario, y el sexto y séptimo ciclo conforman el nivel secundario. Tanto el nivel primario como el secundario tienen cinco grados.

El nivel secundario forma parte del tercer nivel durando cinco años (cinco grados), este nivel lo conforman púberes y adolescentes cuyas edades oscilan entre 11 y 17 aproximadamente.

La escala de calificación común a todas las modalidades y niveles de la Educación Básica es la siguiente: “AD” significa “logro destacado” Cuando el estudiante evidencia un nivel superior a lo esperado respecto a la competencia. Esto quiere decir que demuestra aprendizajes que van más allá del nivel esperado, “A” es “logro esperado” Cuando el estudiante evidencia el nivel esperado respecto a la competencia, demostrando manejo satisfactorio en todas las tareas propuestas y en el tiempo programado, “B” es “en proceso” Cuando el estudiante está próximo o cerca al nivel esperado respecto a la competencia, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo, y “C” significa “en inicio” Cuando el

estudiante muestra un progreso mínimo en una competencia de acuerdo al nivel esperado. Evidencia con frecuencia dificultades en el desarrollo de las tareas, por lo que necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente.

“Su implementación empezará en aula desde el año 2017 en el nivel primario de las instituciones educativas ubicadas en zonas urbanas y se realizará a través de formación docente, asistencia curricular en regiones y desarrollo de herramientas curriculares que faciliten su aplicación” (Ministerio de Educación, 2018).

El rendimiento académico en el Perú de forma general muestra una mejora en las ultima evaluaciones académicas conocidas como la de PISA 2015, el Tercer Estudio Regional Comparativo y Explicativo (TERCE) realizado a nivel de Latinoamérica y la Evaluación Censal de Estudiantes (ECE) (Ministerio de Educación, 2016). Pero esta mejora es insuficiente y desalentadora al darnos cuenta que los estudiantes que culminarán sus estudios de educación básica no han conseguido desarrollar las competencias propuestas, siendo ellos los futuros estudiantes de educación superior e incluso los futuros profesionales que nuestro país tendrá. Nuestro Perú tiene muchos retos en el ámbito de la educación predominando el hecho de garantizar un servicio de calidad y que sobretodo este servicio sea equitativo para todos los estudiantes a nivel nacional.

Ramos – Galarza, Jadán – Guerrero, Paredes – Núñez, Bolaños – Pasquet y Gómez – García (2017), en su investigación *Procrastinación, adicción al internet y rendimiento académico de estudiantes universitarios ecuatorianos* hallaron que la procrastinación correlaciona con la adicción al internet ($r=0,50$, $p<0,001$) y que los universitarios con un alto rendimiento académico, presentan un menor comportamiento procrastinador ($r=-3,60$, $p<0,001$) y de adicción al internet ($r=-2,44$, $p=0,01$), a

diferencia de universitarios con un rendimiento académico inferior. Una de sus conclusiones fue que a pesar de que se halló que el uso de internet va en contra de un estudio adecuado, en el grupo de estudiantes con bajos niveles de procrastinación y alto rendimiento académico, se percibió una situación diferente porque ellos desarrollan una utilización óptima del internet, en donde existe un buen manejo del tiempo en esta actividad y optan por sitios web que sean en favor de su aprendizaje. Este resultado propone que el uso del internet podría ser un factor a favor o en contra del desempeño académico universitario donde todo dependerá de un control responsable.

Fuentes y Pérez (2015), en una investigación cuyo objetivo fue determinar si el uso excesivo de videojuegos, influye en el rendimiento escolar y comportamiento. La muestra fue constituida por 480 alumnos varones entre 11 y 19 años, del nivel secundario, de 5 colegios públicos de Sincelejo – Sucre (Colombia), usuarios de videojuegos. Los resultados revelan que el 81,8% tienen bajo rendimiento académico y que el 27% de los participantes destinan 4 horas o más para los videojuegos y menos horas en el estudio. De igual forma, los videojuegos han generado adicción, agresividad, aislamiento, sexismo, y trastornos de salud. Y por otro lado, han adquirido habilidades y estrategias de pensamiento.

Ochoa (2014), en su estudio titulado *Predisposición a la ludopatía y su relación con el rendimiento académico de los adolescentes de la I.E. Sagrado Corazón de Jesús de la ciudad de Chota* (Cajamarca, Perú) tuvo por objetivo determinar y analizar la predisposición a la ludopatía y su relación con el rendimiento académico de los adolescentes. La muestra estuvo conformada por 262 adolescentes. De los adolescentes con tendencia a la ludopatía el 66.7% tuvieron una nota final valorada como promedio regular, de 11 a 13 puntos, y el 19.2% tuvieron un promedio deficiente de 0 a 10 puntos. El producto permitió comprobar la hipótesis, existiendo relación significativa

entre las variables predisposición a la ludopatía y bajo rendimiento académico con un valor $p=0,049$.

Hipótesis

Existe una correlación negativa entre adicción a juegos en red y rendimiento académico.



Capítulo II

Diseño Metodológico

Diseño de investigación

El diseño es correlacional porque tiene como finalidad conocer la relación o grado de asociación que exista entre dos o más conceptos, categorías o variables en un contexto en particular. (Hernández, Fernández, Baptista, 2010). Por otro lado, tiene el carácter de ser no experimental, porque no se altera las unidades de investigación.

Técnicas e instrumentos

Técnica:

La técnica a emplear fue la encuesta debidamente estructurada.

Instrumentos:

Test de adicción al juego por red

El cuestionario “Test de Adicción al Juego por Red” fue creado por las Srtas. Mervyn Tejada Quico y Cinthya Roque Sequeiros (2009) de la Universidad Nacional de San Agustín, en la investigación “Algunos factores relacionado a la dependencia al juego en red en adolescentes”, para evaluar específicamente la dependencia a los juegos por red. Se basaron en el “Test de adicción a internet” diseñado por las señoritas Carla Quevedo y Patricia Ramírez (2001) de la Universidad Católica de Santa María, en la investigación “Adicción a Internet en cibernautas” sin alterar el sentido de las preguntas.

Consta de 24 preguntas destinadas a evaluar la presencia o no del trastorno de adicción al juego por red a través de las siguientes preguntas:

- Las preguntas 1, 2, 3, 4, 5, 6, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 19, 20, 21 y 24 hacen referencia a los criterios establecidos por Golberg y Young (2003, citados por Tejada y Roque, 2009).
- Las preguntas 7, 8, 17, 22 y 23 están destinadas a medir los cambios en el estado de ánimo al estar jugar el juego por red.
- La pregunta 18 tiene como fin determinar si la persona ha utilizado alguna sustancia o presentado alguna conducta para aliviar sus problemas y ver si anteriormente ha presentado alguna conducta adictiva.

Cada pregunta tiene un valor de 0 a 4 (nunca, 0; rara vez, 1; alguna vez, 2; frecuentemente, 3 y siempre, 4). El puntaje total varía desde 0 hasta 96 puntos, mientras más alto sea el puntaje, más alto el nivel de adicción. El nivel moderado considera que el adolescente presenta dependencia. El puntaje obtenido del test califica al adolescente en:

- Estable = 0 a 24 puntos.
- Leve = 25 a 48 puntos.
- Moderado = 49 a 72 puntos.
- Grave = 73 a 96 puntos.

Confiabilidad

La confiabilidad de la prueba puede ser considerada como alta ya que el Alpha de Crombach es de 0.965.

Validez

La validación del instrumento se hizo con la aplicación de prueba piloto previa para revisar la presentación y el lenguaje usado.

Escala de calificaciones de los aprendizajes en la Educación Básica Regular para medir el rendimiento académico

Para evaluar el Rendimiento Académico nos basamos en la Escala de calificaciones de los Aprendizajes de la Educación Básica según el Currículo Nacional de la Educación Básica (CNEB) (Ministerio de Educación, 2016), donde se establece conclusiones descriptivas del nivel de aprendizaje alcanzado por el estudiante, en función de la evidencia recogida en el periodo a evaluar; así como se asocian estas conclusiones con la escala de calificación (AD, A, B o C) para obtener un calificativo. La escala de calificación común a todas las modalidades y niveles de la Educación Básica es la siguiente:

Cuadro 1.

Escala de calificación de los aprendizajes según el Currículo Nacional de la Educación Básica (CNEB)

| Escala de Calificación | Literal | Descripción |
|-------------------------------|-----------------|--|
| AD | Logro destacado | Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos, demostrando incluso un manejo solvente y muy satisfactorio en todas las tareas propuestas |
| A | logro esperado | Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado. |
| B | en proceso | Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo. |

| | | |
|---|-------------|---|
| C | en inicio), | Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje. |
|---|-------------|---|

Fuente: Ministerio de Educación (2016)

Sin embargo, su implementación empezará en aula desde el año 2017 en el nivel primario de las instituciones educativas ubicadas en zonas urbanas y se realizará a través de formación docente, asistencia curricular en regiones y desarrollo de herramientas curriculares que faciliten su aplicación. Ministerio de Educación (2018)

En el Diseño Curricular Nacional (DCN) de Educación Básica Regular (Ministerio de Educación, 2009) se utiliza la siguiente escala:

Cuadro 2.

Escala de calificación del nivel secundario según el Diseño Curricular Nacional (DCN)

| Nivel Educativo Tipo de Calificación | Escalas de calificación | Descripción |
|--|----------------------------|--|
| Educación Secundaria Numérica y descriptiva | 20 – 18 | Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos, demostrando incluso un manejo solvente y muy satisfactorio en todas las tareas propuestas |
| | 17 – 14 | Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado. |
| | 13 – 11 | Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo. |
| | 10 – 00 | Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos y necesita mayor tiempo de |

| | | |
|--|--|--|
| | | acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje. |
|--|--|--|

Fuente: Ministerio de Educación (2009)

Como nos podemos dar cuenta, las descripciones de la escala de calificación en el cuadro 1 y 2 es exactamente la misma, por lo que decidimos utilizar la calificación literal que propone el CNEB para ubicar a los estudiantes en los niveles de calificación, dando como resultado el siguiente cuadro:

Cuadro 3.

Niveles de rendimiento académico

| Niveles de rendimiento académico | |
|----------------------------------|-----------------|
| Numérica | Literal |
| 20 – 18 | Logro destacado |
| 17 – 14 | Logro esperado |
| 13 – 11 | En proceso |
| 10 – 00 | En inicio |

Fuente: Elaboración propia

Población y muestra

Población o universo

La población está constituida por los estudiantes de 1er a 5to año de secundaria de la Institución Educativa Honorio Delgado Espinoza de Arequipa en un total de 1096 estudiantes. Se eligió dicha población por ser una zona céntrica con fácil acceso a lugares de entretenimiento y por ser adolescentes lo cual se adecua a la investigación planteada. La institución Educativa Honorio Delgado Espinoza es una de las tres instituciones emblemáticas de la región Arequipa con bastante alumnado. Cada año

tiene desde la sección A hasta la H, excepto 5to año que es a la sección G. Esta institución tiene estudiantes únicamente varones del nivel secundario y de diferente condición socioeconómica.

Muestra

Se realizó un muestreo de tomando en cuenta una población de 1096 estudiantes, los cuales conforman la totalidad del nivel secundario, posteriormente se realizó un muestreo de tipo probabilístico aplicando la siguiente fórmula.

N = Finita

N = 1096

z = 1.96

p = 0.5

q = 0.5

d = 4%

Nivel de confianza (95%)

Proporción esperada

1-p

precisión

$$n = \frac{N \times Z_a^2 \times p \times q}{d^2 \times (N - 1) + Z_a^2 \times p \times q}$$

$$n = \frac{1096 \times 1.96^2 \times 0.5 \times 0.5}{0.04^2 \times 1095 + 1.96^2 \times 0.5 \times 0.5}$$

$$n = 388.069$$

El total de nuestra muestra es 388 estudiantes del nivel secundario, de los cuales hemos seleccionado por cuota fija a 78 estudiantes por cada grado. Dado que el total es 390 (78 de 1er grado, 78 de 2do grado, 78 de 3er grado, 78 de 4to grado y 78 de 5to grado) hemos excluido aleatoriamente dos estudiantes para que nuestra muestra sea de 388 estudiantes.

Estrategias de recolección de datos

Para iniciar el estudio; se realizó el proyecto de tesis y se entregó la solicitud correspondiente para la aprobación. Contamos con el permiso del Director de la Institución Educativa Honorio Delgado Espinosa, además de la colaboración del psicólogo y de esta manera tuvimos la accesibilidad de hablar con los profesores tutores de cada sección y coordinar los días y las horas para ingresar a cada aula.

La aplicación del instrumento “Test de Adicción al Juego por red” fue colectiva y se realizó en el aula, en la hoja del test cambiamos el nombre a “cuestionario” colocándolo como anónimo para motivar la sinceridad de los estudiantes, para saber a quién pertenecía cada test procedimos con anterioridad a entregarles un consentimiento informado a cada uno, y así escribían su nombre y en la siguiente hoja llenaban el test. Al finalizar la administración el instrumento se solicitó los registros de notas escolares del primer y segundo bimestre de los alumnos seleccionados aleatoriamente (388) para obtener sus notas y luego promediarlas.

Cuando finalizó la recolección de datos, se realizó la base de datos en el programa Excel y un análisis estadístico de los resultados. Finalmente, se elaboró el informe final de la investigación.

Criterio de procesamiento de la información

Una vez realizado el proceso de recolección de datos a través de los instrumentos señalados, se procedió a someterlos al conteo y tabulación respectiva, según las respuestas desarrolladas en cada una de las preguntas formuladas en el instrumento. En el procesamiento de datos se trabajó con herramientas estadísticas. Se utilizaron dos programas; el “SPSS” (Statistical Package for the Social Sciences) es un programa estadístico que se utilizó para verificar la hipótesis de la investigación y el

“R” que es un programa libre especializado en el análisis de gráficos de datos. Estos programas permitieron sistematizar los resultados en tablas estadísticas debidamente interpretados y representados gráficamente. Los resultados fueron analizados, a partir de la interpretación de los hallazgos encontrados, relacionándolos con el problema de investigación; así también con los objetivos propuestos, la hipótesis planteada y las teorías que se desarrollarán en el primer capítulo.



Capítulo III

Resultados

Descripción de los resultados

Los resultados de la investigación se presentan en 6 tablas. Las 2 primeras corresponden a los niveles de adicción al juego por red, las tablas 3 y 4 indican los niveles de rendimiento académico de los estudiantes. La tabla 5 y 6 corresponde al análisis de la correlación entre el nivel de adicción al juego por red con el rendimiento académico de los estudiantes.

Se utilizó el programa estadístico SPSS para verificar la hipótesis de investigación. Como se trató de un estudio descriptivo correlacionar se utilizó el estadístico de Correlación de Pearson.

Tabla 1.

Niveles de adicción al juego por red por grado de instrucción de los estudiantes de la IE Honorio Delgado Espinoza

| Grados del nivel secundario | Niveles de adicción al juego por red | | | | | | | | Total | |
|-----------------------------|--------------------------------------|-------|------|-------|----------|------|-------|---|-------|-------|
| | Estable | | Leve | | Moderado | | Grave | | | |
| | N | % | N | % | N | % | N | % | N | % |
| 1ro | 36 | 9.28 | 38 | 9.79 | 3 | 0.77 | 0 | 0 | 77 | 19.85 |
| 2do | 38 | 9.79 | 29 | 7.48 | 11 | 2.83 | 0 | 0 | 78 | 20.10 |
| 3ro | 38 | 9.79 | 36 | 9.28 | 3 | 0.77 | 0 | 0 | 77 | 19.85 |
| 4to | 34 | 8.76 | 37 | 9.54 | 7 | 1.80 | 0 | 0 | 78 | 20.10 |
| 5to | 49 | 12.63 | 25 | 6.44 | 4 | 1.02 | 0 | 0 | 78 | 20.10 |
| Total | 195 | 50.26 | 165 | 42.53 | 28 | 7.21 | 0 | 0 | 388 | 100 |

Como podemos apreciar en la tabla, la muestra está conformada por el 19.85% de estudiantes de 1ro de secundaria, de los cuales el 9.79% tiene un nivel leve de adicción al juego por red. Del 20.10% de estudiantes del 2do de secundaria, el 9.79% tiene un nivel estable de adicción al juego por red. Del 19.85% de estudiantes de 3ro de secundaria, el 9.70% también presentan un nivel estable. Del 20.10% de estudiantes de 4to de secundaria, el 9.54% tiene un nivel de adicción al juego por red leve, y del 20.10% de los estudiantes de 5to de secundaria el 12.63% presenta un nivel estable de adicción al juego por red. De lo cual se concluye que los estudiantes de 2do, 3ro y 5to de secundaria presentan un nivel de adicción al juego por red estable, mientras que los estudiantes de 1ro y 4to de secundaria presentan un nivel leve de adicción al juego por red.

Tabla 2.

Niveles de adicción al juego por red en los estudiantes de la IE Honorio Delgado

Espinoza

| Nivel de adicción al juego por red | N | % |
|------------------------------------|------------|--------------|
| Estable (sin adicción) | 187 | 48.2 |
| Leve | 171 | 44.1 |
| Moderado | 30 | 7.7 |
| Grave | 0 | 0 |
| Total | 388 | 100.0 |

Nuestra muestra está compuesta por 48.2% de estudiantes sin adicción al juego por red, 44.1% con nivel de adicción leve, 7.7% con nivel de adicción moderada y ningún estudiante tiene un nivel de adicción grave. Como podemos apreciar existe una población de estudiantes que tienen adicción en los niveles leve y moderado, ambos representan el 51.8%.

Tabla 3.
Niveles de rendimiento académico por grado de instrucción en los estudiantes de la IE
Honorio Delgado Espinoza

| Grados del nivel secundario | Niveles de rendimiento académico | | | | | | | | Total | |
|-----------------------------|----------------------------------|------|------------|-------|----------------|-------|-----------------|-----|-------|-------|
| | En inicio | | En proceso | | Logro esperado | | Logro destacado | | | |
| | N | % | N | % | N | % | N | % | N | % |
| 1ro | 0 | 0 | 29 | 7.50 | 46 | 11.84 | 2 | 0.5 | 77 | 19.85 |
| 2do | 0 | 0 | 41 | 10.58 | 37 | 9.52 | 0 | 0 | 78 | 20.10 |
| 3ro | 3 | 0.77 | 38 | 9.80 | 36 | 9.27 | 0 | 0 | 77 | 19.85 |
| 4to | 5 | 1.27 | 59 | 15.22 | 14 | 3.60 | 0 | 0 | 78 | 20.10 |
| 5to | 1 | 0.25 | 38 | 9.80 | 39 | 10.04 | 0 | 0 | 78 | 20.10 |
| Total | 9 | 2.3 | 205 | 52.9 | 172 | 44.3 | 2 | 0.5 | 388 | 100 |

Como podemos apreciar en la tabla, nuestra muestra está conformada por el 19.85% de estudiantes de 1ro d secundaria, de los cuales el 11.84% tiene logro esperado en su rendimiento académico. Del 20.10% de estudiantes del 2do de secundaria, el 10.58% tiene su rendimiento académico en proceso. Del 19.85% de estudiantes de 3ro de secundaria, el 9.80% tiene su rendimiento académico en proceso. Del 20.10% de estudiantes de 4to de secundaria, el 15.22% tiene su rendimiento académico en proceso. y del 20.10% de los estudiantes de 5to de secundaria el 10.04% presenta un logro esperado.

De lo cual se concluye que los estudiantes de 2do, 3ro y 4to de secundaria presentan un rendimiento académico en proceso, mientras que los estudiantes de 1ro y 5to de secundaria presentan un nivel académico de logro esperado.

Tabla 4.
Niveles de rendimiento académico en los estudiantes de la IE Honorio Delgado
Espinoza

| Nivel de rendimiento académico | N | % |
|-----------------------------------|------------|--------------|
| En inicio | 10 | 2.6 |
| En proceso | 190 | 49.0 |
| Logro esperado | 185 | 47.7 |
| Logro destacado | 3 | 0.8 |
| Total | 388 | 100.0 |

Como se observa en la tabla 2 la mayoría (49%) tiene su nivel de rendimiento académico está en proceso, después se encuentra el 47.7% con un nivel de logro esperado en su rendimiento académico, el 2.6% se encuentra en inicio y el 0.8% con logro destacado.

Teniendo en cuenta el acumulado de toda la muestra que esta fuera de lo esperado y/o destacado, que son los parámetros ideales, podemos ver que este es superior a la mitad de la muestra (51.6%), por lo cual debemos de investigar la relación existente entre las variables.

Tabla 5.
Nivel de adicción al juego por red y nivel de rendimiento académico.

| Nivel de rendimiento académico | Nivel de adicción al juego por red | | | | | | | | Total | |
|--------------------------------------|------------------------------------|--------|------|--------|----------|-------|-------|------|-------|--------|
| | Estable (sin adicción) | | Leve | | Moderado | | Grave | | | |
| | N | % | N | % | N | % | N | % | N | % |
| En inicio | 5 | 1.28 | 4 | 1.03 | 1 | 0.25 | 0 | 0.00 | 10 | 2.57 |
| En proceso | 80 | 20.61 | 90 | 23.19* | 20 | 5.15* | 0 | 0.00 | 190 | 48.96 |
| Logro esperado | 100 | 25.77* | 76 | 19.58 | 9 | 2.32 | 0 | 0.00 | 185 | 47.68 |
| Logro destacado | 2 | 0.51 | 1 | 0.25 | 0 | 0.00 | 0 | 0.00 | 3 | 0.77 |
| Total | 187 | 48.19 | 171 | 44.07 | 30 | 7.73 | 0 | 0.00 | 388 | 100.00 |

*p<0.01

puntos de correlación negativa

Como podemos apreciar los alumnos que no presentan adicción al juego por red tienen un nivel de rendimiento académico esperado (25.77%), los estudiantes en el nivel leve presentan un rendimiento académico en proceso (23.19%) y los estudiantes con nivel moderado de adicción al juego por red presentan un nivel de rendimiento académico en proceso (5.15%). Por lo tanto, los estudiantes sin adicción al juego por red tienen un nivel de rendimiento académico esperado y los estudiantes que presentan niveles de adicción leve y moderado no han cumplido los objetivos académicos previstos. De esta manera se demuestra la correlación entre ambas variables.

Tabla 6.

Análisis de la correlación entre nivel de rendimiento académico y nivel de adicción al juego por red.

| | | Nivel de Rendimiento académico |
|---|------------------------|--------------------------------------|
| Nivel de adicción al juego por red | Correlación de Pearson | -.643** |
| | Sig. (bilateral) | .000 |
| | N | 388 |

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

Entre los alumnos entrevistados (388) hallamos que el valor absoluto de la correlación es superior a 0.643, indicando que existe una correlación negativa inversa entre ambas variables es decir que a mayor nivel de adicción de adicción al juego por red menor es el nivel de rendimiento académico siendo significativo en el nivel de 0.01.

Discusión

Mediante el estudio realizado hemos podido corroborar nuestra hipótesis que existe una alta correlación entre el nivel de adicción a los juegos en red y el rendimiento académico.

De forma similar, Vallejos y Capa (2010), de una muestra de 4954 adolescentes que cursaban del primero al quinto año de Secundaria de cinco colegios estatales de Lima Metropolitana, arrojaron que el 85% reporta utilizar los videojuegos, con un mayor porcentaje de hombres en comparación de género. En cuanto al rendimiento académico, encontraron que a mayor uso de videojuegos mayores problemas en cuanto a rendimiento académico.

Del mismo modo Ochoa (2014), en su estudio titulado *Predisposición a la ludopatía y su relación con el rendimiento académico de los adolescentes de la I.E. Sagrado Corazón de Jesús de la ciudad de Chota* (Cajamarca, Perú) tuvo por objetivo determinar y analizar la predisposición a la ludopatía y su relación con el rendimiento académico de los adolescentes. La muestra estuvo conformada por 262 adolescentes. De los adolescentes con tendencia a la ludopatía el 66.7% tuvieron una nota final valorada como promedio regular, de 11 a 13 puntos, y el 19.2% tuvieron un promedio deficiente de 0 a 10 puntos. El producto permitió comprobar la hipótesis, existiendo relación significativa entre las variables predisposición a la ludopatía y bajo rendimiento académico con un valor $p=0,049$.

Por otro lado Ramos – Galarza, Jadán – Guerrero, Paredes – Núñez, Bolaños – Pasquet y Gómez – García (2017), en su investigación *Procrastinación, adicción al internet y rendimiento académico de estudiantes universitarios ecuatorianos* hallaron que la procrastinación correlaciona con la adicción al internet ($r=0,50$, $p<0,001$) y que

los universitarios con un alto rendimiento académico, presentan un menor comportamiento procrastinador ($r=-3,60$, $p<0,001$) y de adicción al internet ($r=-2,44$, $p=0,01$), a diferencia de universitarios con un rendimiento académico inferior. Una de sus conclusiones fue que a pesar de que se halló que el uso de internet va en contra de un estudio adecuado, en el grupo de estudiantes con bajos niveles de procrastinación y alto rendimiento académico, se percibió una situación diferente porque ellos desarrollan una utilización óptima del internet, en donde existe un buen manejo del tiempo en esta actividad y optan por sitios web que sean en favor de su aprendizaje. Este resultado propone que el uso del internet podría ser un factor a favor o en contra del desempeño académico universitario donde todo dependerá de un control responsable.

También Fuentes y Pérez (2015), en una investigación cuyo objetivo fue determinar si el uso excesivo de videojuegos, influye en el rendimiento escolar y comportamiento. La muestra fue constituida por 480 alumnos varones entre 11 y 19 años, del nivel secundario, de 5 colegios públicos de Sincelejo – Sucre (Colombia), usuarios de videojuegos. Los resultados revelan que el 81,8% tienen bajo rendimiento académico y que el 27% de los participantes destinan 4 horas o más para los videojuegos y menos horas en el estudio. De igual forma, los videojuegos han generado adicción, agresividad, aislamiento, sexismo, y trastornos de salud. Y por otro lado, han adquirido habilidades y estrategias de pensamiento.

Por lo tanto, en esta investigación hemos comprobado, al igual que otros estudios, que si existe correlación entre la adicción al juego por red y el rendimiento académico. Por lo que la presencia del psicólogo en instituciones educativas es importante para identificar los casos de adicción al juego por red y se brinde una asesoría psicoeducativa para orientar al estudiante en su desarrollo personal y rendimiento académico.

Conclusiones

Primera. Existe correlación negativa entre el nivel de adicción al juego por red y el nivel de rendimiento académico en los estudiantes donde los niveles leve y moderado de adicción al juego por red se relacionan negativamente con el nivel de rendimiento académico en proceso.

Segunda. Los estudiantes de 2do, 3ro y 4to de secundaria presentan un rendimiento académico en proceso, mientras que los estudiantes de 1ro y 5to de secundaria presentan un nivel académico de logro esperado.

Tercera. Los estudiantes de 2do, 3ro y 5to de secundaria presentan un nivel de adicción al juego por red estable, mientras que los estudiantes de 1ro y 4to de secundaria presentan un nivel leve de adicción al juego por red.

Cuarta. La mayoría de los estudiantes de la IE Honorio Delgado Espinoza presentan adicción al juego por red, específicamente niveles leve y moderado de adicción.

Asimismo, ningún estudiante presenta un nivel grave de adicción.

Quinta. El rendimiento académico de la mayoría de los estudiantes de la IE Honorio Delgado Espinoza está en proceso.

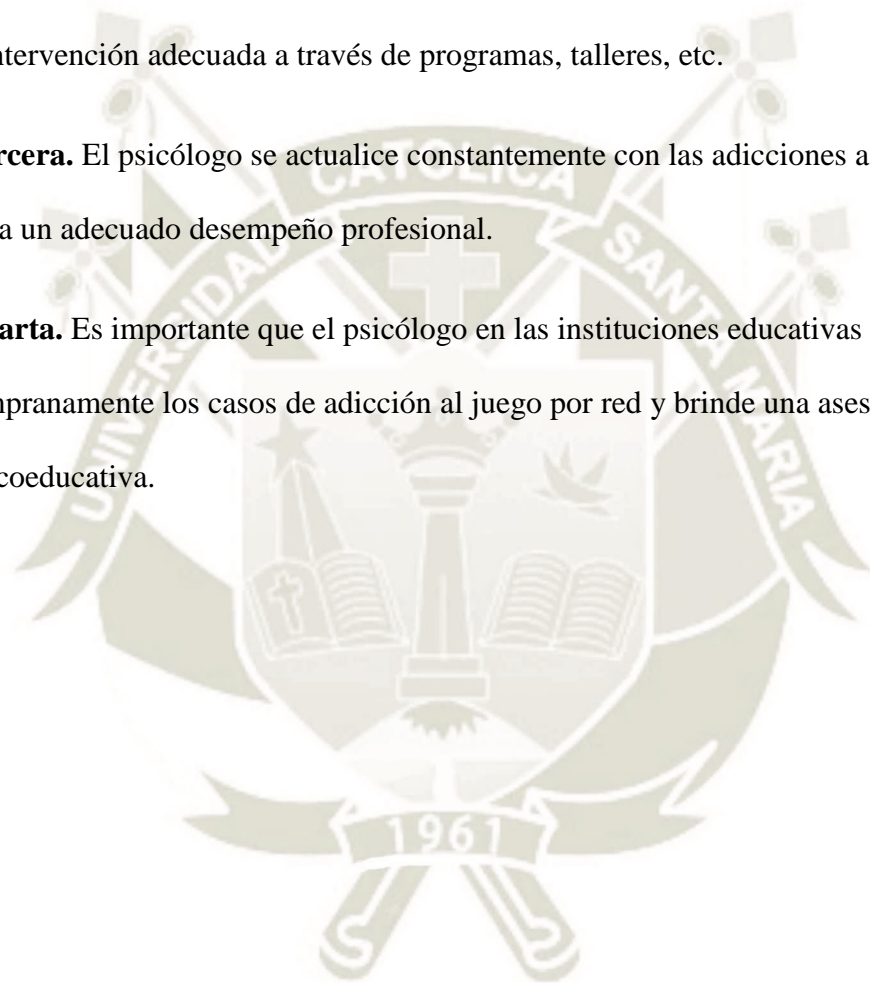
Sugerencias

Primera. Para futuros estudios sería de vital importancia, incrementar la muestra para la generalización de los resultados de la investigación.

Segunda. Es recomendable que las instituciones educativas le den importancia a los resultados que arrojan investigaciones realizadas con sus estudiantes para la prevención e intervención adecuada a través de programas, talleres, etc.

Tercera. El psicólogo se actualice constantemente con las adicciones a las tecnologías para un adecuado desempeño profesional.

Cuarta. Es importante que el psicólogo en las instituciones educativas identifique tempranamente los casos de adicción al juego por red y brinde una asesoría psicoeducativa.



Limitaciones

Primero. Una de las limitaciones en el estudio es el tamaño pequeño de la muestra lo que disminuye la representatividad de esta, ya que se tomó un segmento pequeño, no pudiendo generalizar.

Segunda. La trazabilidad de la información y recolección de la data juega un papel muy importante para el proceso de análisis, el cual se ve afectado por múltiples factores, como la falta de experiencia y el compromiso de los entrevistados.

Tercera. Dificultad para completar la muestra porque algunos estudiantes no asistieron a la institución educativa en el día que tomamos el test

Cuarta. Al ser uno de los colegios más emblemáticos de Arequipa en los meses de julio y agosto por ser fiestas patrias y fiestas de Arequipa respectivamente, el colegio participa en varias actividades no teniendo nosotros oportunidad de realizar el test.

Quinta. Al tomar los profesores tiempo de sus horas para sus ensayos para los desfiles el tiempo se vuelve más valioso para ellos y nos restringieron el tiempo de ingreso a las aulas para aplicar el test.

Sexta. Después de las vacaciones de medio año, vinieron las fiestas patrias y de Arequipa lo cual nos siguió retrasando la recolección de datos.

Referencias

American Psychiatric Association. (2014). *DSM-5. Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales* (5a ed.). Madrid: Editorial Médica Panamericana.

Arias, O., Gallego, V., Rodríguez, M. y Del Pozo, M. (2012). Adicción a las nuevas tecnologías. *Psicología de las adicciones*, 8(1), 2 – 6. Recuperado de:
<https://www.uniovi.es/gca/uploads/pdf/Psicologia%20de%20las%20Adicciones,%20vol.1,%202012.pdf>

Caballero, C., Abello, R. y Palacio, J. (2007). Relación de burnout y rendimiento académico con la satisfacción frente a los estudios en estudiantes universitarios. *Avances en Psicología Latinoamericana*, 25(2), 98-111. Recuperado de:
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=79925207>

Cabello, R. y Mayano, R. (2006). Hábitos de Consumo de Juegos en red en zonas periurbanas. Recuperado de
https://www.researchgate.net/publication/28171522_Habitos_de_consumo_de_juegos_en_red_en_zonas_periurbanas

Cascón, I. (2000). Análisis de las calificaciones escolares como criterio de rendimiento académico. Recuperado de: <http://www3.usal.es/inico/investigacion/jornadas/jornada2/comunc/cl7.html>

Cascón, I. (2000). Predictores del rendimiento académico en alumnos de primero y segundo de BUP. Recuperado de <http://www3.usal.es/inico/investigacion>

Confederación Española de Asociaciones de Padres y Madres del Alumnado -CEAPA (1994). *El rendimiento escolar*. Madrid: Editorial Popular.

Cú, G. y Aragón, F. (2006). El perfil sociodemográfico y su impacto en el rendimiento académico de los alumnos de la Universidad Autónoma de Campeche, México.

Quaderns Digitals: Revista de Nuevas Tecnologías y Sociedad, 42, 1-10.

Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1960003>

Edel, R. (2003). El rendimiento académico: concepto, investigación y desarrollo.

REICE – Revista Electrónica Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, 1(2), 12-13. Recuperado de:

<https://www.redalyc.org/html/551/55110208/>

Fineburg, A. (2009). Academic achievement. En S. J. Lopez (Ed.), *The encyclopedia of positive psychology* (pp. 4-6). Alabama: Blackwell. Recuperado de:

<https://www.google.com.pe/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://simbi.kem-enag.go.id/pustaka/images/materibuku/the-encyclopedia-of-positive-psychology.pdf&ved=2ahUKEwilwKKstJvfAhVRxVkKHc-wCgAQFjAAegQIBBAB&usg=AOvVaw2fNsnqiPyxYwunN08vNOHvN>

Font, M., Niculcea, M., y López, N. (2014) *El cerebro de las adicciones en la adolescencia: los secretos del cerebro*. Madrid: Digital Reasons

Fuentes, L. y Pérez, L. (2015). Los videojuegos y sus efectos en escolares de Sincelejo, Sucre (Colombia). *Opción*, 31(6), 318-328. Recuperado de:

<https://www.redalyc.org/html/310/31045571020/>

Fundación UNAM (2013). No siempre rendimiento académico e inteligencia van de la mano. Recuperado de <http://www.fundacionunam.org.mx/ciencia/no-siempre-rendimiento-academico-e-inteligencia-van-de-la-mano/>

Goldberg, I. (2003): Internet Addiction Disorder. Diagnostic criteria. Recuperado de
<https://www.psychom.net/iadcriteria.html>

Griffiths, M. (2005). Adicción a los videojuegos: Una revisión de la literatura.
Psicología conductual 13, 445 – 460. Recuperado de:
http://www.academia.edu/429551/Griffiths_M.D._2005_.Adicci%C3%B3n_a_los_videojuegos_una_revisi%C3%B3n_de_la_literature._Psicologia_Conductual_13_445-462

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2010). Metodología de la investigación
(5ta ed.). México: McGraw - Hill Interamericana.

Jiménez, M. (2000). *Competencia social: intervención preventiva en la escuela*.
Infancia y Sociedad, 24, 21-48. Recuperado de:
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4353980>

Llaveró, I. (2010). MMORPG, impacto económico y social de los mundos virtuales.
(tesis de licenciatura). Universidad Politécnica de Valencia. Escuela Técnica
Superior de Ingeniería Informática, España. Recuperado de
<http://hdl.handle.net/10251/8626>.

Martí, E. (2003). *Representar el mundo externamente. La construcción infantil de los
sistemas externos de representación*. Madrid: Antonio Machado.

Martin, A, Ramírez,C, Gómez,V y Arribas, L. (1996). Actividades Lúdicas. El Juego,
alternativa de Ocio para Jóvenes. Madrid: Revista Popular.

Martínez-Otero, V. (2007). *Los adolescentes ante el estudio. Causas y consecuencias
del rendimiento académico*. Madrid: Fundamentos.

Ministerio de Educación (2009). Diseño Curricular Nacional de Educación Básica

Regular. Recuperado de

http://www.minedu.gob.pe/DeInteres/xtras/dcn_2009.pdf

Ministerio de Educación (2013). Programa curricular de Educación Secundaria.

Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-secundaria-17-abril.pdf>

Ministerio de Educación (2016) ¿Cuánto aprenden nuestros estudiantes al término de la

educación primaria? Informe de logros de aprendizaje y sus factores asociados en la Evaluación Muestral 2013. Lima: Oficina de Medición de la Calidad de los Aprendizajes. Recuperado de <http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2016/07/Informe-EM-2013-20-07-1.pdf>

Ministerio de Educación (2016). Currículo Nacional de Educación Básica. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

Ministerio de Educación (2017). *El Perú en Pisa 2015 Informe nacional de resultados*.

Lima: Oficina de Medición de la Calidad de los Aprendizajes. Recuperado de http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2017/04/Libro_PISA.pdf

Ministerio de Educación (2018). Currículo Nacional de Educación Básica. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>

Ochoa, U. (2014). *Predisposición a la ludopatía y su relación con el rendimiento académico de los adolescentes de la I.E. Sagrado Corazón de Jesús - Chota* (tesis de licenciatura). Universidad Nacional de Cajamarca, Cajamarca

OMS (2018a). Clasificación de Enfermedades (CIE). Recuperado de

<http://www.who.int/classifications/icd/en/>

OMS (2018b). CIE-11 para estadísticas de mortalidad y morbilidad. Trastorno del

juego, predominantemente en línea. Recuperado de

<https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http://id.who.int/icd/entity/338347362>

PRONABEC (2014). El alto rendimiento escolar para beca 18 del Programa Nacional

de Becas y Crédito Educativo del Ministerio de Educación. Recuperado de

https://www.pronabec.gob.pe/inicio/publicaciones/documentos/AltoRendimiento_B18.pdf

Quevedo, C. y Ramírez, P. (2001). *Adicción a internet en cibernautas (investigación realizada en las cabinas públicas de internet de la ciudad de Arequipa)* (tesis de licenciatura). Universidad Católica de Santa María, Arequipa

Ramos – Galarza, C., Jadán – Guerrero, J., Paredes – Núñez, L., Bolaños – Pasquet, M.

y Gómez – García, A. (2017). Procrastinación, adicción al internet y

rendimiento académico de estudiantes universitarios ecuatorianos. *Estudios Pedagógicos*, 43(3), 275-289. Recuperado de:

<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=173554750016>

Real Academia Española (2014). Diccionario de la lengua española (23.a edición).

Recuperado de: <http://dle.rae.es/?w=diccionario>

Tejada, M. y Roque, C. (2009). *Algunos factores relacionados a la dependencia al*

juego en red en adolescentes (tesis de licenciatura). Universidad Nacional de

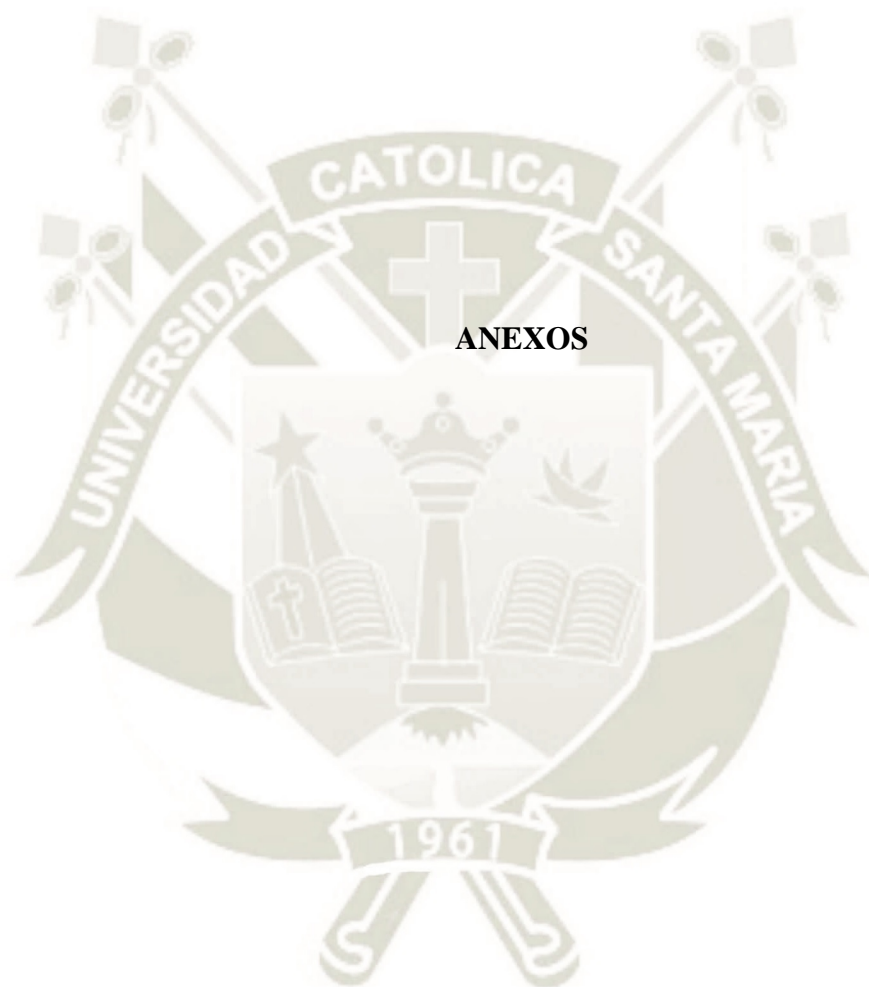
San Agustín, Arequipa

Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (2016). Guía informativa UPC. Adicción a los videojuegos. Recuperado de https://www.upc.edu.pe/sites/default/files/upc/home/sub_secciones/es/orientacion_psicopedagogica/pagina_primaria_descargas/upc_guia_informativa_adiccion_videojuegos.pdf

Vademecum (2011). Noticias. Patologías. Recuperado de: https://www.vademecum.es/noticia-1101271+de+cada+4+personas+sufre+trastornos+de+conducta+asociados+con+adiciones+sin+sustancias_4424

Vallejos, M. y Capa, W. (2010). Videojuegos: adicción y factores predictores. Av. *Psicología 18*, 103-110. Recuperado de <http://www.unife.edu.pe/pub/revpsicologia/miguelvallejos.pdf>

Vigueras, E. (2001). El amigo virtual. Recuperado de <http://www.etcetera.com.mx/pag56ne10.asp>



ANEXOS

ANEXO 1

TEST DE ADICCION AL JUEGO POR RED

(Tejada y Roque, 2009)

Responde **de la forma más sincera y honesta posible:**

¿Juegas 1 o más juego por red? SI NO

Marca con una **X** la respuesta que más se acerca a tu experiencia en el juego por red.

| PREGUNTAS | NUNCA | RARA VEZ | ALGUNA VEZ | FRECUENTEMENTE | SIEMPRE |
|---|-------|----------|------------|----------------|---------|
| ¿Te encuentras en los juegos por red más tiempo del que pensabas? | | | | | |
| ¿Piensas constantemente en el juego por red cuando estas conectado? Ejemplo: ¿Quién estará jugando? | | | | | |
| ¿Pierdes la noción del tiempo cuando estás jugando por red? | | | | | |
| ¿Te sorprende a ti mismo que estás pensando en tu siguiente juego por red? | | | | | |
| ¿Necesitas incrementar la cantidad de tiempo jugando para sentirte satisfecho? ¿Te dices a ti mismo un ratito más? | | | | | |
| ¿Mientes a tu familia o amigos para ocultar las veces y tiempo que juegas? | | | | | |
| ¿Cuándo estás jugando por red te sientes tranquilo y libre de preocupaciones que tienes en el colegio o en tu casa? | | | | | |
| ¿Usas el juego por red para relajarte y aliviarte de tus problemas? | | | | | |
| ¿El juego por red ha hecho que tengas dificultades en tu vida, con tu familia o colegio (dejar de presentar alguna tarea, estudiar para un examen)? | | | | | |
| ¿Escoges pasar más tiempo en el juego por red que salir con tus amigos? | | | | | |
| ¿Algunos amigos y familiares te han planteado su preocupación por el tiempo que pasas jugando? | | | | | |
| ¿No consigues cortar o reducir el tiempo de conexión | | | | | |

| | | | | | |
|---|--|--|--|--|--|
| jugando? | | | | | |
| ¿Tienes fantasías o sueños del juego por red? | | | | | |
| ¿Continúas jugando por red a pesar que interfiere con tus actividades cotidianas? | | | | | |
| ¿Has notado o te han hecho notar que tienes movimientos de tecleo voluntarios con tus actividades cotidianas? | | | | | |
| ¿El juego por red hace que descuides tus hábitos alimenticios (retrasar tus horarios de desayuno, almuerzo, cena), tu salud (dolores de ojos, espalda, falta de ejercicio) o tus patrones de sueño? | | | | | |
| ¿Te enojas si te molestan o interrumpen cuando estás jugando por red? | | | | | |
| ¿Alguna vez has usado alcohol, cigarro para aliviar tus problemas? | | | | | |
| ¿Te has sentido nervioso o inquieto cuando no estás jugando en red? | | | | | |
| ¿Después de estar varias horas conectado al juego, te has preocupado y has decidido que la próxima vez que te conectes será más controlado? | | | | | |
| ¿El juego por red es preciso para aliviar la tensión o ansiedad que sientes cuando no estás conectado? | | | | | |
| ¿Tienes miedo de que tu vida sin el juego por red sea aburrida y vacía? | | | | | |
| ¿Cuándo no estás jugando te sientes deprimido, solo o triste? | | | | | |
| ¿Aparte de jugar empleas tiempo en otras actividades como buscar información, escuchar música, etc.? | | | | | |

¡GRACIAS POR TU COLABORACION!

ANEXO 2

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA FACULTAD DE PSICOLOGÍA

CONSENTIMIENTO INFORMADO DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

El propósito de esta ficha de consentimiento es proveer a los participantes en esta investigación una clara explicación de la naturaleza de la misma, así como de su rol en ella como participantes.

El trabajo de investigación de tesis es titulado “Rendimiento Académico y Adicción al Juego por Red en estudiantes de secundaria de la I.E. Honorio Delgado Espinoza”, el cual es conducida por los bachilleres en Psicología ABRIL MUÑOZ ILIAN MARLIN y CHAVEZ CARPIO WOLFGANG DAVID, con el objetivo de: Determinar si existe relación entre rendimiento académico y adicción al juego por red.

Para llevar a cabo la presente investigación necesitamos de tu participación, la información que se obtenga será mantenida bajo estricta confidencialidad y no se empleará para ningún otro propósito, únicamente se te pedirá responder un cuestionario que consta de 24 preguntas en un tiempo no mayor a 10 minutos en la fecha y hora acordada previamente con la institución. Este estudio sin fines de lucro no conlleva ningún riesgo físico ni psicológico. Agradecemos de antemano tu participación.

Yo por el presente, en pleno uso de mis facultades mentales acepto la participación de mi menor hijo dado que he recibido la información necesaria.

Fecha: __/__/__

FIRMA