



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA



**ADICCIÓN A LOS JUEGOS ONLINE Y SU INFLUENCIA EN EL
RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DEL
QUINTO GRADO DE LAS SECCIONES D, E, F Y G DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA GLORIOSO SAN
CARLOS PUNO 2020**

TESIS

PRESENTADA POR:

Bach. JUAN HERMENEGILDO MERMA QUISPE

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
LICENCIADO EN EDUCACIÓN, ESPECIALIDAD DE
CIENCIAS SOCIALES**

PUNO – PERÚ

2022



DEDICATORIA

A mi madre: Margarita Quispe que me ha dado la existencia; ya que es el pilar fundamental en mi formación académica, me ha dado todo lo que soy como persona, mis principios, mi perseverancia y mi empeño, y todo ello de una manera desinteresada y lleno de amor.

A mis hermanos (Hugo, Maritza, Silvia, Daniel, Junior), que han sido mi ejemplo y lucha para alcanzar mis metas.

A mis sobrinos que por medio de su alegría me motivaron a seguir adelante.

A todas las personas que hicieron posible este trabajo.

Juan Hermenegildo Merma



AGRADECIMIENTO

Primeramente, agradezco a la Universidad Nacional del Altiplano Puno, por haberme acogido en sus claustros, alimentándome con sabia enseñanza, que servirá de base fundamental para el ejercicio de mi profesión.

A los docentes de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Escuela Profesional de Educación Secundaria Especialidad de Ciencias Sociales.

A mi director/asesor de tesis y a mis jurados por haberme brindado la oportunidad de recurrir a su capacidad y conocimiento, así como también haberme tenido toda la paciencia del mundo para guiarme durante todo el desarrollo de la tesis.

Y para finalizar, también agradezco a todos los que fueron mis compañeros de clase durante todos los niveles de Universidad ya que gracias al compañerismo, amistad y apoyo moral han aportado en un alto porcentaje a mis ganas de seguir adelante en mi carrera profesional.

Juan Hermenegildo Merma



ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE DE FIGURAS

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE ACRÓNIMOS

RESUMEN 10

ABSTRACT..... 11

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA 13

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA 14

1.2.1. Problema general..... 14

1.2.2. Problemas específicos 14

1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN 14

1.3.1. Hipótesis general 14

1.3.2. Hipótesis específicas 15

1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO..... 15

1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN 16

1.5.1. Objetivo general 16

1.5.2. Objetivos específicos 16

CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES..... 17

2.2. MARCO TEÓRICO 22

2.2.1. Concepto de juego..... 22

2.2.2. Juegos online 22

2.2.3. Tipos de juegos online 23



2.2.4. Rankin de los juegos online más jugados	25
2.2.5. Los motivos para jugar	26
2.2.6. Ludopatía.....	27
2.2.7. Rendimiento académico	28
2.2.8. Evaluación del rendimiento académico	29
2.2.9. Importancia del rendimiento académico	29
2.2.10. Rendimiento escolar en el Perú.....	29

CAPÍTULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO	31
3.2. PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO.....	31
3.3. TIPO DE INVESTIGACIÓN	31
3.4. SELECCIÓN DE INSTRUMENTO Y ESTRATEGIA DE RECOLECCIÓN DE DATOS	32
3.4.1. Encuesta	32
3.4.2. Cuestionario	33
3.4.3. Validación de instrumento	33
3.5. POBLACIÓN DE ESTUDIO.....	33
3.5.1. Selección de participantes	33
3.6. DISEÑO ESTADÍSTICO.....	34
3.7. HIPÓTESIS ESTADÍSTICA.....	34
3.7.1. Hipótesis nula H_0	34
3.7.2. Hipótesis alterna H_a	34
3.8. PROCEDIMIENTO	35
3.9. VARIABLES	35
3.10. LIMITACIONES.....	35

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS	36
4.2. DISCUSIÓN	43



V. CONCLUSIONES	53
VI. RECOMENDACIONES	55
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	56
ANEXOS.....	61

Área : INTERDISCIPLINARIDAD EN LA DINÁMICA EDUCATIVA: Ciencias Sociales

Tema : La Familia y la educación.

FECHA DE SUSTENTACIÓN: 26/Ene/2022



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.	Tipo de juegos online más jugados por los estudiantes.	36
Figura 2.	Tiempo estimado que se dedican los estudiantes a los juegos online por semana	37
Figura 3.	Horas que los estudiantes se dedican a los juegos online.	38
Figura 4.	Lugares donde recuren los estudiantes para sus juegos online.	39
Figura 5.	Nivel en el que se encuentran los estudiantes en los juegos online.....	40
Figura 6.	Si los estudiantes juegan bajo la supervisión de algún adulto.....	41
Figura 7.	Que les motiva jugar los juegos online a los estudiantes.....	42
Figura 8.	Los estudiantes abandonan sus clases o no por los juegos online.	45
Figura 9.	Los estudiantes separan sus horas de juego y de sus estudios.	46
Figura 10.	Los estudiantes dejaron de hacer sus tareas por jugar.....	47
Figura 11.	Bajaron sus notas desde que empezaron a jugar o no.	48



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.	Tipo de juegos online más jugados por los estudiantes	36
Tabla 2.	Tiempo estimado que se dedican los estudiantes a los juegos online por semana.....	37
Tabla 3.	Horas que los estudiantes se dedican a los juegos online	38
Tabla 4.	Lugares donde recuren los estudiantes para sus juegos online	39
Tabla 5.	Nivel en el que se encuentran los estudiantes en los juegos online	40
Tabla 6.	Si los estudiantes juegan bajo la supervisión de algún adulto	41
Tabla 7.	Que les motiva jugar los juegos online a los estudiantes.....	42
Tabla 8.	Los estudiantes abandonan sus clases o no por los juegos online	45
Tabla 9.	Si los estudiantes separan sus horas de juego de sus estudios o no	46
Tabla 10.	Los estudiantes dejaron de hacer sus tareas por jugar	47
Tabla 11.	Bajaron sus notas desde que empezaron a jugar o no.....	48
Tabla 12.	Tiempo estimado que se dedican los estudiantes al juego por semana según si los estudiantes separan sus horas de juego de sus estudios o no	50
Tabla 13.	La prueba chi cuadrado	50
Tabla 14.	Horas de los estudiantes se dedican a los juegos online según si los estudiantes dejan o no hacer sus tareas por jugar	51
Tabla 15.	Prueba de chi cuadrado	51



ÍNDICE DE ACRÓNIMOS

- IES : Institución Educativa Secundaria
- DOTA : Defence of the Ancients.
- OMS : Organización Mundial de la Salud.



RESUMEN

La presente investigación titulada: Adicción a los juegos online y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes del quinto grado de las secciones D, E, F y G de la Institución Educativa Secundaria Glorioso Colegio Nacional “San Carlos” Puno 2020. Esta realizada con el objetivo de determinar la adicción a los juegos online y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes, esta misma es de tipo no experimental, de enfoque cuantitativo, de diseño explicativo descriptivo, se utilizó la encuesta como técnica de la investigación y el cuestionario como instrumento, la población que se investigó consta de 124 estudiantes del quinto grado de secundaria, secciones D, E, F y G de la Institución Educativa Secundaria Glorioso Colegio Nacional “San Carlos” de Puno, donde del tiempo estimado que los estudiantes se dedican a los juegos online por semana se realiza una relación entre si los estudiantes separan sus horas de juego y sus horas de estudio, donde nos muestra los siguiente: los estudiantes que juegan de 1 a 2 veces por semana el 77,8 % dijeron que siempre separan sus horas de juego y horas de estudio, los que juegan de 3 a 4 veces por semana el 11,1 % dijeron que siempre separan sus horas de juego de sus horas de estudio y los que juegan todos los días el 11,1 % indicaron que siempre separan sus horas de juego de las horas de estudio. El resultado obtenido según la formula chi cuadrada muestra que el grado de significancia es de 0.002, esto indica que la influencia de los juegos online en el rendimiento académico de los estudiantes es significativa

Palabras Clave: Adicción, influencia, juegos online, rendimiento académico.



ABSTRACT

This research entitled: Addiction to online games and its influence on the academic performance of fifth grade students in sections D, E, F and G of the Glorioso Colegio Nacional “San Carlos” Puno 2020 secondary educational institution. The objective of determining the addiction to online games and its influence on the academic performance of students, this is of a non-experimental type, quantitative approach, descriptive explanatory design, the survey was used as a research technique and the questionnaire as instrument, the population that was investigated consists of 124 students of the fifth grade of secondary school, sections D, E, F and G of the Institución Educativa Secundaria Glorioso Colegio Nacional “San Carlos” de Puno, where of the estimated time that the students dedicate to the games Online per week a relationship is made between whether students separate their hours of play and their hours of study, where it shows us the Next: the students who play 1 to 2 times a week, 77.8% said that they always separate their hours of play and study hours, those who play 3 to 4 times a week, 11.1% said that they always separate their hours of play from their hours of study and those who play every day, 11.1% indicated that they always separate their hours of play from their hours of study. The result obtained according to the chi square shows that the degree of significance is 0.002, this indicates that the influence of online games on the academic performance of students is significant

Key Words: Academic performance, addiction, influence, online games.



CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

La adicción a los juegos online y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes del quinto grado de las secciones D, E, F y G de la Institución Educativa Secundaria Glorioso Colegio Nacional “San Carlos” de Puno 2020, la investigación se plantea a partir de que hoy en día mucho de los estudiantes tienen acceso al internet, celulares y Tablet, con el que pueden acceder fácilmente a los juegos online, y que muchos de estos se dedican horas y horas a los juegos online, dejando de lado sus tareas, exámenes, a sus deberes como estudiantes, y muchos también bajaron sus notas después de que empezaron a jugar los juegos online, incluso algunos faltan a su clases por jugar.

Las tecnologías de la información y la comunicación destacan por su popularidad socioeconómica en especial el internet, los celulares, también los juegos online, ya que estos han provocado cambios. Cabe destacar que la importancia de los juegos online le pone en el segundo contenido digital más importante (Torres & Carbonell, 2015).

El rendimiento académico del estudiante se basa en la amplitud de los programas de estudio, las metodologías de enseñanza utilizadas, se analiza en mayor o menor grado los factores que puedan influir en el rendimiento de un estudiante (Navarro, 2003).

La presente investigación se planteó desde el enfoque cuantitativo, no experimental, se utilizó el diseño explicativo – descriptivo, como técnica se utilizó la encuesta y como instrumento el cuestionario. El propósito de la investigación fue determinar la adicción a los juegos online y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes del quinto grado de secundaria de las secciones D, E, F y G de la Institución Educativa Secundaria Glorioso Colegio Nacional “San Carlos” de Puno 2020,



ya que los juegos online es un boom para los adolescentes que tienen acceso al internet, celular, tablet entre otros, donde pueden ingresar con facilidad a los juegos.

El informe de tesis que a continuación presentaremos consta de cuatro capítulos los cuales cada capítulo consta de lo siguiente:

Capítulo I: Introducción, planteamiento del problema, formulación del problema, hipótesis de la investigación, justificación del estudio y objetivos de la investigación.

Capítulo II: Revisión de literatura, antecedentes, marco teórico (concepto del juego, juegos online, tipos de juegos online, ranquin de los juegos online más jugados, los motivos para jugar, ludopatía, rendimiento académico y evaluación del rendimiento académico).

Capítulo III: Materiales y métodos, ubicación geográfica del estudio, periodo de duración del estudio, tipo de investigación, selección de instrumento y estrategia de recolección de datos, encuesta, cuestionario, población de estudio, diseño estadístico, procedimiento y variables.

Capítulo IV: Resultados, discusión, conclusiones y anexos.

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La adicción a los juegos online y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Secundaria Glorioso Colegio Nacional “San Carlos” Puno 2020, es un tema interesante que tratar, ya que hoy en día es muy fácil acceder a la tecnología como internet, a través de los ordenadores como computadoras, celulares, tablet y está al alcance de la mayoría, en estos tiempos el desarrollo de la tecnología está muy



adelantada en algunos países se está desarrollando los deportes electrónicos o esports son eventos muy populares con millones de aficionados en todo el mundo.

Los juegos online esta al acceso de la mayoría ya que aquí en Puno existen cabinas de internet donde es fácilmente para los estudiantes poder ingresar a los juegos, por otro lado, la mayoría hoy en día posee un celular por donde también pueden acceder a los juegos online, de tal forma muchos de ellos se quedan horas y horas jugando y dejan de lado sus estudios, algunos bajan sus notas en el peor de los casos llegan a faltar a clases.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. Problema general

¿Como influye la adicción a los juegos online en el rendimiento académico de los estudiantes del quinto grado de las secciones D, E, F y G de la Institución Educativa Secundaria Glorioso Colegio Nacional “San Carlos” Puno 2020?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿Cuál es el grado de adicción de los juegos online de los estudiantes?
- ¿Afecta la adicción de los juegos online en el rendimiento académico de los estudiantes?

1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1. Hipótesis general

Según la investigación la influencia de la adicción de los juegos online en el rendimiento académico de los estudiantes del quinto grado de las secciones D, E, F y G de la Institución Educativa Secundaria Glorioso Colegio Nacional “San Carlos” Puno 2020 es significativa.



1.3.2. Hipótesis específicas

- El grado de adicción a los juegos online de los estudiantes es alta.
- La adicción a los juegos online si afecta en el rendimiento académico de los estudiantes.

1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO

El presente trabajo de investigación se realizó para que sus resultados permitan saber cómo los estudiantes de quinto grado secciones D, E, F y G del Institución Educativa Secundaria Glorioso Colegio Nacional “San Carlos” de Puno 2020 se ven afectados por la adicción a los juegos online su influencia en el rendimiento académico.

Porque hoy en día con el avance de la tecnología, la aparición de diferentes dispositivos y también la implementación de la virtualidad en la educación a causa de la pandemia por el Covid-19, se ve a los estudiantes con sus dispositivos para que puedan estudiar, teniendo estos un acceso total los juegos online que está de moda en el ciberespacio por la infinidad de video juegos que existe y esto lleva a los adolescentes a desarrollar adicción ya que por jugar dejan de lado sus tareas, se pasan horas jugando, algunos estudiantes bajan su rendimiento académico y hasta llegan a faltar a clases.

Esta investigación beneficiará a toda la comunidad educativa ya que se podrá implementar charlas de concientización sobre los peligros de la adicción a los juegos online su influencia en el rendimiento académico.



1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.5.1. Objetivo general

Determinar la adicción a los juegos online y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes del quinto grado de las secciones D, E, F y G de la Institución Educativa Secundaria Glorioso Colegio Nacional “San Carlos” Puno 2020

1.5.2. Objetivos específicos

- Determinar el grado de adicción a los juegos online de los estudiantes.
- Analizar la adicción a los juegos online en el rendimiento académico en los estudiantes.



CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES

La tesis de investigación se sustenta bajo las investigaciones realizadas por los siguientes investigadores.

Haro (2010) realizó un trabajo de investigación sobre: “Los juegos electrónicos y su incidencia en el bajo rendimiento escolar de los niños de la escuela Abel Sánchez del cantón Pillaro durante el año lectivo 2009/2010”. El trabajo de investigación se realizó desde el enfoque cuantitativo, el tipo de investigación que desarrollo es descriptivo, técnicas e instrumentos que utilizó es la encuesta por medio del cuestionario, el investigador se planteó el siguiente objetivo; investigar la influencia de los juegos electrónicos en el bajo rendimiento escolar, utilizando métodos, técnicas, para lograr alumnos con un criterio positivo. Concluyendo que casi en la totalidad de los criterios y artículos que se encontró en Internet, acerca de los juegos electrónicos son negativos, la mitad de los estudiantes varones encuestados admiten que van a los juegos electrónicos en los días laborables, todos los maestros consideran que los estudiantes tienen problemas de rendimiento a causa de los juegos electrónicos, estar demasiado tiempo en las salas de juegos electrónicos, es un factor que influyen en el bajo rendimiento académico de los estudiantes, los juegos electrónicos más nocivos para los estudiantes son los que fomentan la violencia y agresividad, y los juegos electrónicos si influye en forma negativa tanto en el rendimiento como en la conducta de los estudiantes.

Durán (2010) en su tesis de pregrado titulado como: “Influencia de los videojuegos en el rendimiento académico de los niños del sexto grado “A” de la I.E.



Mariscal Cáceres Ayacucho, 2010”, el trabajo se realizó desde el enfoque cuantitativo, tipo de investigación descriptivo, diseño de investigación experimental fase pre experimental, como técnica se utilizó la encuesta y el análisis documental, el instrumento fue el cuestionario y formulario de análisis documental; la autora se planteó el siguiente objetivo: Determinar de qué manera influyen los videojuegos en el rendimiento académico de los niños del sexto grado "A" de la Institución Educativa "Mariscal Cáceres" de Ayacucho 2010. Llego a la siguiente conclusión; considero muy significativo que más del 90% de los estudiantes encuestados entre 11 y 12 años juega con algún tipo de videojuego como se muestra en el CUADRO Y GRÁFICO No 17. En el caso de los chicos son en torno a un 66% aquellos que tienen o han jugado alguna vez con videojuegos, convirtiéndose en casi un excluido social aquel que no sepa de que tratan o no sepa jugar con ellos. Estos resultados confirman la amplitud del fenómeno y la necesidad de desarrollar estudios sobre "La Influencia de los Videojuegos en el Rendimiento Académico".

Olarte (2018) Realizó un trabajo de investigación titulado como: “adicción a los videos juegos relacionado con el rendimiento académico de los alumnos del 3° al 5° grado de Educación Secundaria de la I.E. “Luis Carranza” distrito de Ayacucho 2017”. El trabajo se realizó desde el enfoque cuantitativo, tipo de investigación descriptivo – correlacional, la población de trabajo fue de 420 estudiantes de 3° a 5° de educación secundaria, como técnica se utilizó la encuesta y observación; y cómo instrumento se utilizó el cuestionario. Como objetivo se planteó lo siguiente; Determinar la relación que existe entre la adicción de los videojuegos y el rendimiento académico de los alumnos del 3° al 5° grado de educación secundaria de la I.E. “Luis Carranza” Distrito de Ayacucho 2017 y como conclusión obtuvo lo siguiente El 80.2% (166) de los alumnos de 3ro a 5to grado de educación secundaria



de la Institución educativa “Luis Carranza” del distrito de Ayacucho, no son adictos a los videojuegos, en tanto que el 19.8% (41) son adictos a los videojuegos, el 100% de los alumnos que son adictos a los videojuegos, el 78.3% tienen adicción leve, seguido del 19.3% adicción moderada y el 2.4% adicción severa y el 90.2% de los alumnos de 3ro a 5to grado de educación secundaria de la Institución educativa “Luis Carranza con adicción a los videojuegos, muestran rendimiento académico regular, seguido del 7.3% con rendimiento académico deficiente y el 2.4% que muestran rendimiento académico alto.

Gozme y Uracchahua (2019) Realizaron un trabajo de investigación Titulada “Influencia de los videojuegos en el rendimiento académico de la Institución educativa particular Eduardo Francisco Forga de los estudiantes de tercero, cuarto y quinto de educación secundaria del distrito de Hunter, Arequipa”; el trabajo se realizó desde el enfoque cuantitativo, el tipo de investigación es descriptiva, donde el diseño de investigación es no experimental, la población que tomaron es de 300 estudiantes de 3°, 4° y 5° de secundaria, como técnica utilizaron la encuesta e instrumento el cuestionario. Los investigadores se plantearon el siguiente objetivo: Determinar la influencia de los video juegos en el rendimiento académico de los estudiantes del 3°, 4° y 5° de secundaria de la IEP Eduardo Forga del distrito de Hunter, legaron ala siguiente conclusión de los estudiantes evaluados el 90%, le gustan los videojuegos, el 63% juega hace más de dos años, el 42% manifiesta jugar todos los días, sus juegos favoritos son las luchas y deportivos, respecto a sus actitudes frente a los videojuegos, el 66% juega después de ir por casa, el 80% no falta a clases por jugar videojuegos, el 47% no creen que los videojuegos afecten su rendimiento académico, el 58% destina una hora y media a los videojuegos, el 60% de los padres desconocen que sus hijos juegan videojuegos al igual que el 60% de



los estudiantes juntan sus propinas para gastar en los videojuegos, en definitiva hay aún actitudes positivas frente a sus responsabilidades estudiantiles y del hogar, vale recalcar que existe un descontrol total por parte de los padres que desconocen que sus hijos juegan videojuegos en algo de exceso, acorde a las características y actitudes de los estudiantes para con los videojuegos, se ha valorado un grado medio de adicción hacia los videojuegos, reflejados en el 54% de los estudiantes con actitudes poco deseables, coincidentemente el 54% de los estudiantes logran niveles de rendimiento académico regular, manifestándose de cierta manera la relación que mantienen ambas variables, con el análisis correlacional, hallado el valor R Pearson, que muestra una relación negativa con tendencia baja ($r^2 = -0.375$), por lo que se concluye que a mayor grado de adicción por los videojuegos repercute en un bajo rendimiento académico de los estudiantes de la I.E.P. Eduardo Francisco Forga de Hunter.

Restrepo, Arroyave y Arboleda (2019) en su artículo titulado “El rendimiento escolar y el uso de videojuegos en estudiantes de básica secundaria del municipio de La Estrella Antioquia” la investigación fue elaborado desde un enfoque empírico analítico, tipo de investigación descriptivo correlacional, la población que se tomo es de 335 estudiantes de cuatro colegios del Municipio de la Estrella, como técnica se utilizó la encuesta y como instrumento el cuestionario, el objetivo planteado para este trabajo de investigación fue Analizar la relación entre rendimiento académico y uso de los videojuegos, en los estudiantes de doce a catorce años, pertenecientes a las instituciones educativas del municipio de La Estrella, en el año 2015; llegando al siguiente resultado, Respecto a la frecuencia de uso de videojuegos, es importante señalar que el 37,3%, utiliza videojuegos por lo menos alguna vez a la semana y el 26% afirma usar videojuegos todos los días.



Huayta y Maqui (2013) en su trabajo titulado “Influencia de la adicción a los juegos online, en el rendimiento académico del área de historia, geografía y economía de los estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E. Manuel Muñoz Najar – Arequipa 2013. El enfoque que se utilizó es cuantitativo, la investigación es de diseño descriptivo – correlacional, la técnica que se utilizó es la encuesta y como instrumento se utilizó el cuestionario, la población que se tomó a 124 de estudiantes; como objetivos se planteó Determinar la influencia de la adicción por los juegos online en el rendimiento académico del área de Historia, Geografía y Economía de los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la I.E. Manuel Muñoz Najar, y como conclusión se llegó de acuerdo a la investigación realizada, podemos afirmar que el 36% de estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa Manuel Muñoz Najar invierten más de cuatro horas diarias, mientras que el 10% invierten menos de una hora a los juegos online, se ha determinado que el 31% de los estudiantes que no cumplen con sus tareas o trabajos escolares es debido a que dedican bastante tiempo a los juegos online, el 40% siempre se encuentra jugando más tiempo del que pretendía y finalmente el 35% siempre prefiere pasar más tiempo jugando o discutiendo en redes sociales acerca de los juegos online que jugando con sus amigos y el 44% de estudiantes encuestados presentan un rendimiento académico regular (11-13) y sólo un 6% presentan un excelente rendimiento. Al contrastar el rendimiento académico de los estudiantes con los resultados de la encuesta sobre los juegos online, podemos concluir que éstos influyen negativamente en su rendimiento. Es por eso que podemos decir que nuestra hipótesis ha sido comprobada.



2.2. MARCO TEÓRICO

2.2.1. Concepto de juego

Según Viciano y Conde (2002) el juego es un medio de expresión y comunicación de primer orden, vital fuente de aprendizaje y ayudan al desarrollo de las capacidades afectivas, cognitivas y socializador del sujeto.

Tal como aduce Carmona y Villanueva (2006) el juego es una manera de relacionarse con la realidad, determinado por los factores internos, por el placer que siente el jugador y no por los factores externos.

2.2.2. Juegos online

Los juegos online también son denominados como juegos en red, que se juega parcial o principalmente a través de internet u otra red informática disponible.

Los juegos online, es una modalidad de videojuego que se accede a través de un navegador web y se le encuentra disponible en el internet Frasca (Citado en Ouariachi, Olvera & Gutiérrez, 2017).

Según Uchuypoma los juegos online tienen características que otorgan mayor adición a los juegos, ya que es fácil acceder a través de internet, redes sociales y otras herramientas tecnológicas, que facilita a las personas a que puedan estar conectadas las 24 horas.

Tal como aduce Basile (2011), la dicción de los juegos online debe ser observada desde una perspectiva Holística tomando en cuenta los factores neurológicos, individuales, relacionados con el juego y culturales que colaboran a la patogénesis, la cual indicar una enfermedad neurobiológica crónica que es menos estigmatizante porque no sugiere que los pacientes que requieren



medicación se vuelven “adictos” a su requerido tratamiento psicofarmacológico. La adicción a los juegos, a diferencia de la dependencia, conlleva a seguir impulsivamente conductas gratificantes independientemente de los problemas biológicos, psicológicos y sociales.

2.2.3. Tipos de juegos online

Existe variedad de juegos en línea, que se juegan a través de un ordenador, estos juegos se hacen cada vez más populares entre la población juvenil gracias al avance de la tecnología y su fácil acceso.

Los video juegos están en permanente evolución, constantemente aparecen novedades, cada vez más sofisticados y que permiten mayores posibilidades al jugador, por lo tanto, resulta difícil hacer una clasificación de videojuegos García & Mcfarlame (Citado en Durán, 2014). Entre estos juegos mencionaremos los siguientes:

a) Juegos de estrategia

En 1980 fue introducida la categoría estrategia a los videojuegos por Dave y Barry Murry desarrollando un juego de mesa que permitiera llevar la estrategia a la pantalla de una manera interactiva y con más contenido gráfico. Y crearon The Ancient art of War siendo el primer videojuego de estrategia y táctica que permitía jugar en tiempo real. The Ancient art of War abre las puertas para la creación de nuevos juegos de estrategia. Este juego dio origen a; estrategia en tiempo real, táctica en tiempo real, estrategia por turnos, llegando a los temas de guerra, imperios y artillerías. Parcela, 2017 (Citado en Esteban, 2018).



Según Adrián (2011) los juegos de estrategia priorizan el pensamiento y la planeación, en este tipo de juego se requieren mayor tiempo para el desarrollo de la partida, el juego gira entorno a que el jugador administra los recursos, la producción y la conquista de territorios para lograr la victoria. Tal como aduce Lacasa (2011) los juegos de estrategia son aquellos juegos que exigen poner en práctica habilidades, planeación y resolución de problemas, con ese ímpetu de llevar al jugador a desarrollar su capacidad de respuesta en situaciones que requieran tomar decisiones.

b) Juegos de aventura

Según Adrián (2011) el juego de aventura se caracteriza por la narración de una historia, donde el jugador tomara el papel de uno de los personajes. Se basa en la exploración del mundo para obtener ítems y herramientas que hace posible alcanzar nuevas áreas del juego y poder resolver puzzles simples. Al inicio estos juegos fueron como textos de aventura a medida que la capacidad de procesamiento creció se introdujo gráficos que cambiaron el juego haciéndolo más conocido.

En los juegos de aventura existe al menos tres elementos: una historia que se desarrolla a través de él, la resolución de un conjunto de puzzles, que se concatenan e integran en la historia, y al menos un personaje. Se tiene que manipular objetos y navegar en espacios que aparecen en las pantallas del juego (Lacasa, 2011).

c) Juegos casuales

Los juegos casuales se diferencian de los juegos tradicionales, en que los juegos casuales requieren un tiempo corto para aprender a jugar y



desarrollar una partida, cuentan con una gameplay indulgente con menor penalización por los errores cometidos e incluye controles simples.

2.2.4. Rankin de los juegos online más jugados

Dentro de los juegos más populares tenemos los siguientes:

a) League of legends

Es un videojuego del género multijugador de arena de batalla en línea y deporte electrónico, fue desarrollado por Riot Games, en este juego los jugadores interpretan el rol de invocador, donde se desarrolla en un universo de fantasía, que luchan entre ellos en batallas estratégicas de 5v5 que puede durar entre 20 a 60 minutos, el que gana el juego es el que destruye la base del enemigo.

b) Dota 2

Dota 2 es un videojuego en línea, multijugador de estrategia en tiempo real, donde los jugadores se dividen en dos equipos conformados cada equipo por cinco jugadores en el que cada equipo se dedica a destruir las estructuras rivales controlando a sus personajes llamados héroes.

c) Fortnite battle royale

El juego de Fortnite battle royale es un juego donde 100 jugadores vuelan desde autobuses flotantes a un mapa que tiene una distribución aleatoria de armas, escudo, y otros, para que los jugadores puedan recoger a su criterio, el objetivo es el último jugador vivo, matando o evitando a otros jugadores.



d) Counter strike

Es un videojuego de disparos en primera persona multijugador, es un juego en línea, es una modificación completa del juego Half – life, desarrollado por Valve para Microsoft Windows.

e) Free fire

El juego se trata de battle royal de acción y aventuras, el juego se juega solo en línea que se juega en una perspectiva en tercera persona, el juego consta de hasta 50 jugadores que caen de un paracaídas en una isla en busca armamentos y equipo para matar a los otros jugadores.

f) World of warcraft

Es un videojuego de rol online multijugador masivo, este juego está basado en un mundo de ficción y la historia de warcraft, en donde el jugador adopta a un personaje virtual que interactúa con otros personajes y desarrolla situaciones en un ambiente fantástico como en un juego de rol en una aventura interminable.

g) Grand theft auto 5

Es un videojuego de acción – aventura de mundo abierto, el modo multijugador en línea fue ideado como una forma separada para jugar en un mundo de continua evolución, puede entrar al juego hasta 30 jugadores e ingresan en grupos de presión para completar misiones.

2.2.5. Los motivos para jugar

Los motivos que los con lleva a jugar a los adolescentes según Froberg (2006) es una serie de razones con las ganancias posibles al placer, el contexto social y el escapismo. Para muchos adolescentes el jugar es un medio para poder



ellos escapar del control de sus padres y mantener una relación de igualdad con otros adolescentes.

Las motivaciones para ocultarse en el juego y a continuar jugando a pesar de perder repetidas veces son muy variadas, para los adolescentes no necesariamente su motivación es ganar dinero. En diversos estudios se constata que la primera motivación tiene que ver con la excitación, la subida de la adrenalina y el placer que lleva consigo Shead, Derevensky, Fong & Gupta, 2012 (Citado en García, 2015).

El acceso al internet de los adolescentes y los adultos es intenso. Les proporciona una realidad alternativa a la presencial, el internet proporciona el anonimato que para muchos adolescentes es atractiva y psicológicamente gratificante Livingstone y Moira, 2013 (Citado en García, 2015).

2.2.6. Ludopatía

Según La Organización Mundial de la Salud (OMS) la ludopatía es un trastorno que consiste en una alteración del comportamiento, es una adicción por el que la persona siente una gran necesidad de jugar, sin considerar las consecuencias que esto pueda traer para su salud.

Tal como aduce Ibáñez y Saiz (2001) la ludopatía es un trastorno de control de impulsos del jugador, que compromete, altera o lesiona los intereses de su persona, deteriora su voluntad para dejar de jugar.

La ludopatía es una enfermedad de adicción en el que la persona tiene un impulso incontrolable de jugar. Las personas con esta condición no tienen control sobre su conducta, además le produce dependencia, tolerancia, síndrome de abstinencia y el uso compulsivo de los juegos (Secades, 2005).



Rosenthal (2002) considera que la ludopatía es un trastorno progresivo es por eso que plantea cuatro características: pérdida de control sobre el juego, una excesiva preocupación por el juego y dinero para jugar, un incontrolable pensamiento por el juego y persistencia en el juego.

2.2.7. Rendimiento académico

Según Muñoz (1977) el rendimiento académico es la capacidad de rendimiento de un estudiante, también puede influir otros elementos como el esfuerzo y la aplicación de cada alumno, así como condiciones temperamentales y situacionales del mismo.

Tal como aduce Bloom (1972) el rendimiento académico es cuando el estudiante lleva sus conocimientos a la práctica, y sea capaz de aplicarlo la información adquirida a través de la resolución de nuevos problemas. Se trata de ver como el alumno lo utiliza lo que ha aprendido para aplicarlo a nuevas situaciones.

El rendimiento académico de los alumnos es un componente muy importante para determinar si la Institución está alcanzando a los objetivos que se ha trazado al inicio de sus actividades académicas (Rodríguez, Fita & Torrado; 2002).

Según Taboada & Olarte (2018) el rendimiento académico es comprendido como una medida de las capacidades, el logro de los objetivos establecidos en los programas oficiales de estudio. El rendimiento académico es un conjunto de habilidades cognitivas y verbales que procesan, integran y organizan el aprendizaje de lo que una persona ha aprendido como consecuencia de un proceso de instrucción o formación.



2.2.8. Evaluación del rendimiento académico

Según Nérici (1982) evaluar el rendimiento académico consiste en el resultado obtenido por el alumno, al cabo de un determinado periodo de estudios, es la evaluación que se realiza en función de una intención de orientar en aprendizaje.

Según Álvarez, 2002 (Citado en Taboada & Olarte, 2018) evaluar el rendimiento académico es valorar el desarrollo del proceso, lo aprendido por el estudiante, el grado en que el resultado se acerca al objetivo propuesto.

Según Taboada & Olarte (2018) el sistema de evaluación de los aprendizajes tiene como finalidad a mejorar la calidad de los procesos de enseñanza y aprendizaje, por lo tanto, la evaluación debe ser antes, durante y después de estos procesos. La evaluación se realiza de manera personalizada sobre el alumno, los estudiantes participan sobre su evaluación.

2.2.9. Importancia del rendimiento académico

Según Solorzano (2001) el rendimiento académico es importante, porque también indica que, a través de los factores, las conductas aptitudes y habilidades se pueden estimular, estos factores influyen en el éxito del alumno.

Lazo (2006) nos indica que evaluar el rendimiento académico no es solo colocar las notas o calificaciones. Pedagógicamente la evaluación es observar, juzgar y promover una evaluación en los conocimientos y capacidades de los estudiantes.

2.2.10. Rendimiento escolar en el Perú

Según Linares (2000) menciona que un estudiante tiene un bajo rendimiento académico, cuando no logra los objetivos trazados en el proceso de



enseñanza aprendizaje. El rendimiento académico en el Perú nos indica que no es tan alentadora, porque nos dice que en el Perú es bajo el rendimiento académico, porque esos estudiantes tienen deficiencias biológicas, psicológicas, sociales, pedagógicas y ambientales, es la consecuencia del sistema imperante, que ha influido negativamente en el aprendizaje de los estudiantes de Perú.



CAPÍTULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO

La investigación se realizó en el distrito, provincia y departamento de Puno, en la Institución Educativa Secundaria Glorioso Colegio Nacional “San Carlos” específicamente en estudiantes de quinto grado Secciones “D, E, F y G” de esta misma institución y se pudo encuestar a un total de 124 estudiantes.

3.2. PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO

La investigación titulada: Adicción a los juegos online y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes del quinto grado de las secciones D, E, F y G de la Institución Educativa Secundaria Glorioso Colegio Nacional “San Carlos” de Puno, se realizó durante cuatro meses; En primer lugar se solicitó el permiso correspondiente a la institución para aplicar la encuesta en los estudiantes, luego se envió la encuesta vía virtual a través de la plataforma Google drive, seguidamente los encuestados recibieron el link de la encuesta preparada el cual se les compartió a través de sus grupos de estudio donde se pudo recoger 124 respuestas y finalmente de acuerdo a los datos recogidos se tabulo e interpreto los resultados.

3.3. TIPO DE INVESTIGACIÓN

El tipo de investigación que se utilizó es explicativo, la investigación se desarrolló desde el enfoque cuantitativo, no experimental.

Los estudios explicativos van más allá de la descripción de conceptos, las investigaciones explicativas son más estructuradas Hernández (2014).



Según Charaja (2011) la investigación explicativa se caracteriza porque se centra en hechos de la realidad relacionándola con causas. La investigación explicativa, se deben considerar dos, tres o cuatro tipos de variables, según el nivel de investigación y según la naturaleza del problema. Las investigaciones de tipo explicativo pueden ser investigaciones experimentales y no experimentales. En los experimentales se manipula la variable causa y se preparan las condiciones del experimento; en tanto que en las investigaciones no experimentales no se manipula ninguna variable ni se preparan las condiciones de investigación. En las investigaciones no experimentales los datos se recogen tal como se presentan en la realidad, es decir, se describen, para luego realizar las inferencias a través de un diseño estadístico correspondiente.

3.4. SELECCIÓN DE INSTRUMENTO Y ESTRATEGIA DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Los instrumentos y estrategias de recolección de datos para la investigación fueron seleccionados de acuerdo a los objetivos planteados, entre estos tenemos como técnica la encuesta y como instrumento el cuestionario el cual se preparó a través de la plataforma Google drive.

3.4.1. Encuesta

Según Encinas (1987) la encuesta es una técnica muy utilizada en la investigación educativa, es una técnica que se utiliza para obtener datos o informaciones para un determinado problema de investigación, la encuesta es una técnica por el cual se puede recolectar opiniones, conocer actitudes y recibir sugerencias. La encuesta puede realizarse mediante el cuestionario o la entrevista, pero el instrumento propio de la encuesta es el cuestionario.



Tal como aduce Hernández (2006) la encuesta como técnica se utiliza para conocer opiniones o punto de vista de las personas respecto de algo, esta técnica no es recomendable para constatar el estado de algo ni para verificar la existencia de alguna característica.

3.4.2. Cuestionario

Según Hernández (2014) el cuestionario es un instrumento que se utiliza para realizar encuestas de todo tipo, consiste en un conjunto de preguntas respecto de una o más variables a medir, el cuestionario es uno de los instrumentos más utilizados para recolectar datos.

3.4.3. Validación de instrumento

Hernández (2006) nos indica que la validación de un instrumento en términos generales, se refiere al grado en que un instrumento realmente mide una variable. La validez de un instrumento tiene que ver con la relación existente entre el instrumento y la investigación, si existe coherencia.

3.5. POBLACIÓN DE ESTUDIO

La investigación se realizó en el distrito, provincia y departamento de Puno, en la Institución Educativa Secundaria Glorioso Colegio Nacional “San Carlos” de Puno, en los estudiantes del quinto grado secciones “D, E, F y G”, en un total de 124 participantes.

3.5.1. Selección de participantes

Los participantes seleccionados para la investigación fueron específicamente estudiantes del quinto grado de secundaria secciones “D, E, F Y G” de la Institución Educativa Secundaria Glorioso Colegio Nacional “San Carlos” de Puno y se logró recoger las respuestas de un total de 124 estudiantes.

3.6. DISEÑO ESTADÍSTICO

Chi cuadrada

Los datos que se recolecto son de enfoque cuantitativo, según Charaja (2009) el chi cuadrado se utiliza para probar la verdad o falsedad de la hipótesis que estamos suponiendo.

$$X_{cal}^2 = \sum_{i=1}^f \sum_{j=1}^c \frac{(fo_{ij} - fe_{ij})^2}{fe_{ij}}$$

Donde:

X_c^2 : **Chi cuadrada calculada**

fo : **Frecuencia observada**

fe : **frecuencia esperada**

3.7. HIPÓTESIS ESTADÍSTICA.

3.7.1. Hipótesis nula H_0

La adicción a los juegos online no influye significativamente en el rendimiento académico en los estudiantes del quinto grado de las secciones D, E, F y G de la Institución educativa secundaria Glorioso Colegio Nacional San Carlos.

3.7.2. Hipótesis alterna H_a

La adicción de los juegos online influye significativamente en el rendimiento académico de los estudiantes del quinto grado de las secciones D, E, F y G de la Institución Educativa Secundaria Glorioso Colegio Nacional “San Carlos” Puno 2020.



3.8. PROCEDIMIENTO

La investigación se realizó de la siguiente manera, primeramente se pidió permiso del director de la Institución Educativa Secundaria Glorioso Colegio Nacional “San Carlos” de Puno mediante una solicitud especificando las razones, ya dada la autorización se preparó el cuestionario a través de la plataforma Google drive para la realizar la encuesta vía virtual por motivos de la emergencia sanitaria por el Covid-19, seguidamente se envió el link a los estudiantes para que respondan el cuestionario, finalmente se revisó y tabulo las respuesta para realizar los cuadros del resultado.

3.9. VARIABLES

Las variables de la investigación que se consideró son las siguientes:

- Juegos online
- Rendimiento académico

3.10. LIMITACIONES

En las limitaciones que tuvo durante la realización del trabajo de investigación se encontró poca bibliografía sobre los juegos online, fue un poco complicado realizar la encuesta a los estudiantes ya que a nivel mundial estábamos en una emergencia sanitaria a causa del Covid – 19 es por tal razón que la encuesta se realizó vía virtual en consecuencia el resultado no se obtuvo como se hubiera querido.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS

Ya culminando la investigación el resultado de las encuestas realizadas se presenta en tablas y figuras para su interpretación y análisis.

JUEGOS ONLINE

Tabla 1.

Tipo de juegos online más jugados por los estudiantes

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Juegos de estrategia	35	28.2
Juegos de aventura	55	44.4
Juegos de rol	34	27.4
TOTAL	124	100.0

Fuente: El cuestionario aplicado a los estudiantes de la IES Glorioso Colegio Nacional "San Carlos" de Puno.

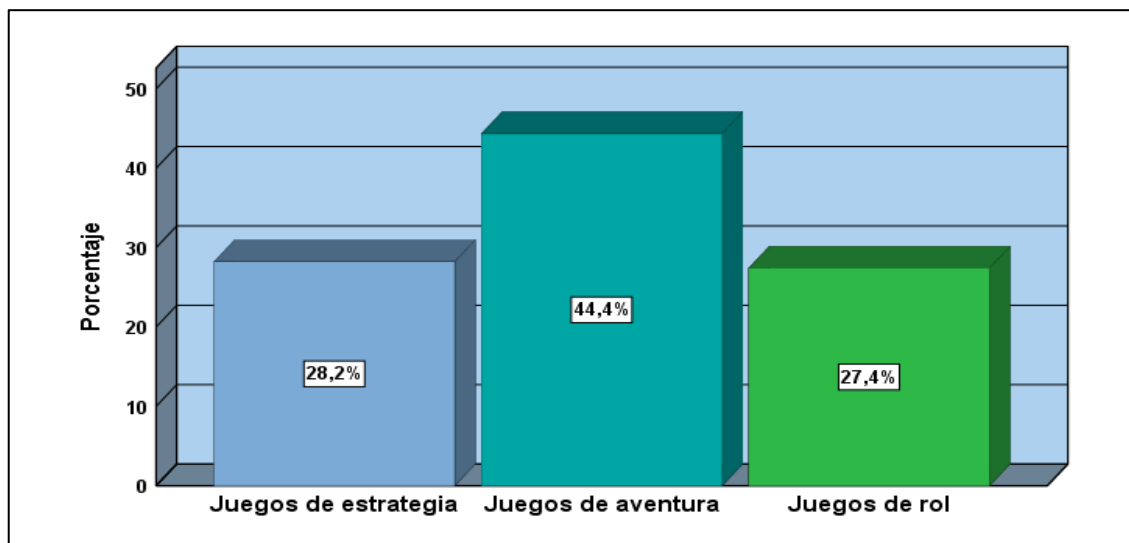


Figura 1. Tipo de juegos online más jugados por los estudiantes.

Elaboración: El ejecutor.

Interpretación: Según la tabla y figura 1, el 44,4 % de los estudiantes encuestados juegan los juegos de aventura, el 28,2 % juegos de estrategia y el 27,4 % juegos de rol. De esto se puede deducir que los estudiantes prefieren invertir más tiempo a jugar los juegos online, ya que los juegos de aventura requieren de más tiempo para lograr una plena satisfacción en sus jugadores.

Tabla 2.

Tiempo estimado que se dedican los estudiantes a los juegos online por semana

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1 a 2 veces a la semana	55	44.4
3 a 4 veces a la semana	51	41.1
Todos los días	18	14.5
TOTAL	124	100.0

Fuente: El cuestionario aplicado a los estudiantes de la IES Glorioso Colegio Nacional "San Carlos" de Puno.

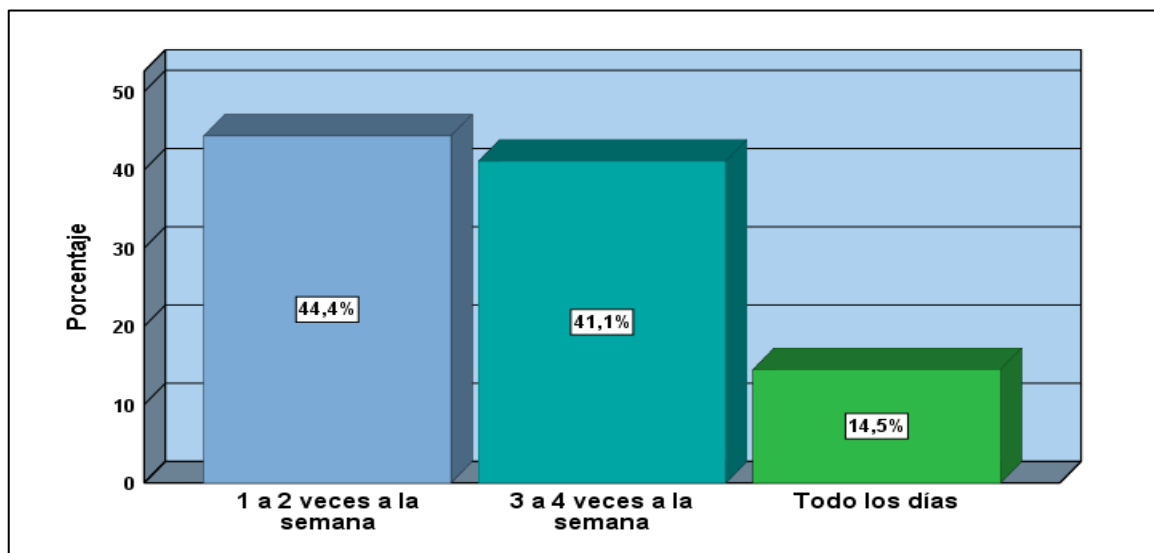


Figura 2. Tiempo estimado que se dedican los estudiantes a los juegos online por semana

Elaboración: El ejecutor.

Interpretación: Según la tabla y figura 2 el tiempo estimado que los estudiantes se dedican a los juegos online es: el 44,4 % de los estudiantes juega de 1 a 2 veces por

semana, 41,1 % juega de 3 a 4 veces por semana y solo el 14,5 % se dedica a jugar todos los días. Lo que indica que la mitad de la semana los estudiantes se dedican a los juegos online jugando con sus amigos.

Tabla 3.

Horas que los estudiantes se dedican a los juegos online

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1 a 2 horas	51	41.1
3 a 4 horas	61	49.2
5 a mas	12	9.7
TOTAL	124	100.0

Fuente: El cuestionario aplicado a los estudiantes de la IES Glorioso Colegio Nacional "San Carlos" de Puno.

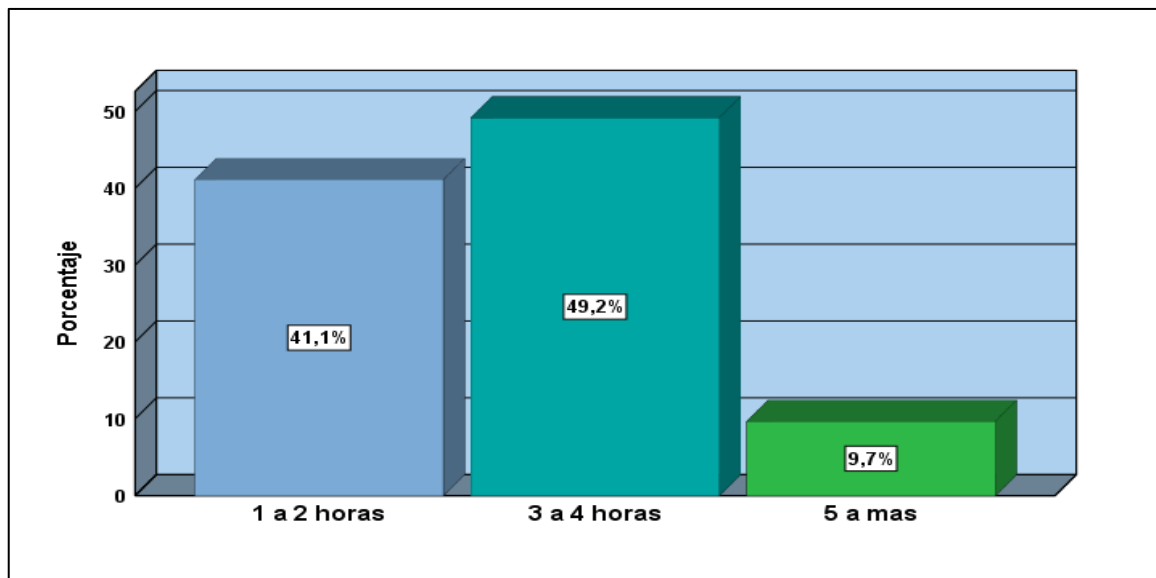


Figura 3. Horas que los estudiantes se dedican a los juegos online.

Elaboración: El ejecutor.

Interpretación: Según la tabla y figura nos muestra que el 49,2 % de los estudiantes se dedican de 3 a 4 horas a los juegos online, 41,1 % se dedica de 1 a 2 horas y 9,7 % se dedica de 5 horas a más a jugar, se puede deducir que los estudiantes pierden

mucho tiempo en los juegos online, horas que pueden aprovechar para realizar sus tareas, estudiar para sus exámenes y buscar información para su preparación como estudiante.

Tabla 4.

Lugares donde recuren los estudiantes para sus juegos online

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Centro de juegos LAN (LAN GAMING CENTER)	30	24.2
En mi computadora de casa	54	43.5
En mi celular o Tablet	40	32.3
TOTAL	124	100.0

Fuente: El cuestionario aplicado a los estudiantes de la IES Glorioso Colegio Nacional "San Carlos" de Puno.

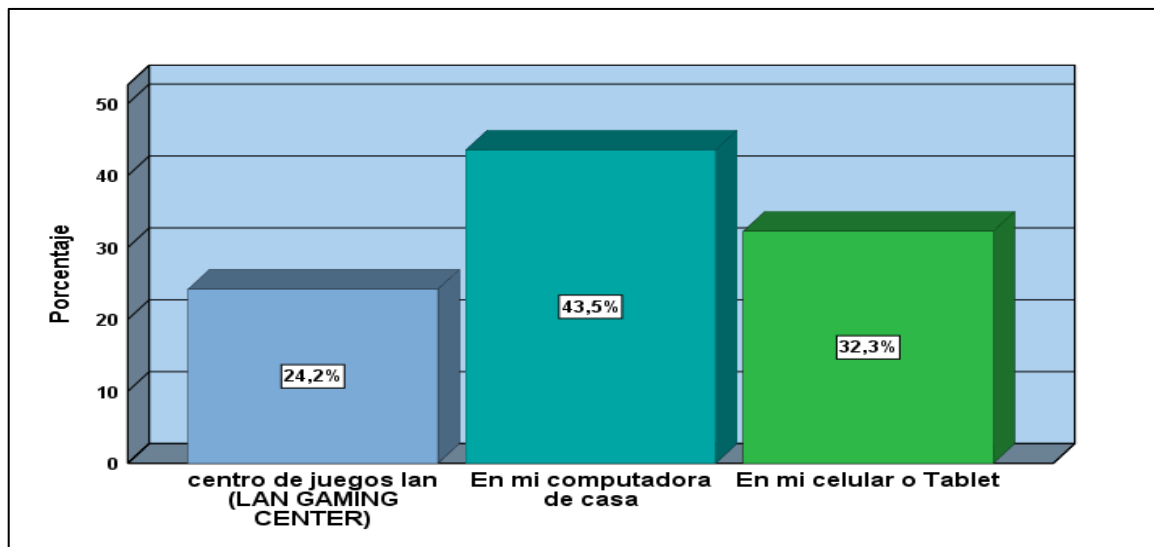


Figura 4. Lugares donde recuren los estudiantes para sus juegos online.

Elaboración: El ejecutor.

Interpretación: De la tabla y figura se aduce lo siguiente, el 43,5 % de los estudiantes juegan en su computadora en su casa, el 32,3 % juega en su celular o Tablet y el 24,2 % juegan en un centro de juego Lan gaming center, según a lo que respondieron los estudiantes es que la mayoría juega sus juegos online en su domicilio, eso indica que los estudiantes tienen acceso en su propia casa a los juegos online.

Tabla 5.

Nivel en el que se encuentran los estudiantes en los juegos online

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Básico	39	31.5
Intermedio	71	57.3
Avanzado	14	11.3
TOTAL	124	100.0

Fuente: El cuestionario aplicado a los estudiantes de la IES Glorioso Colegio Nacional "San Carlos" de Puno.

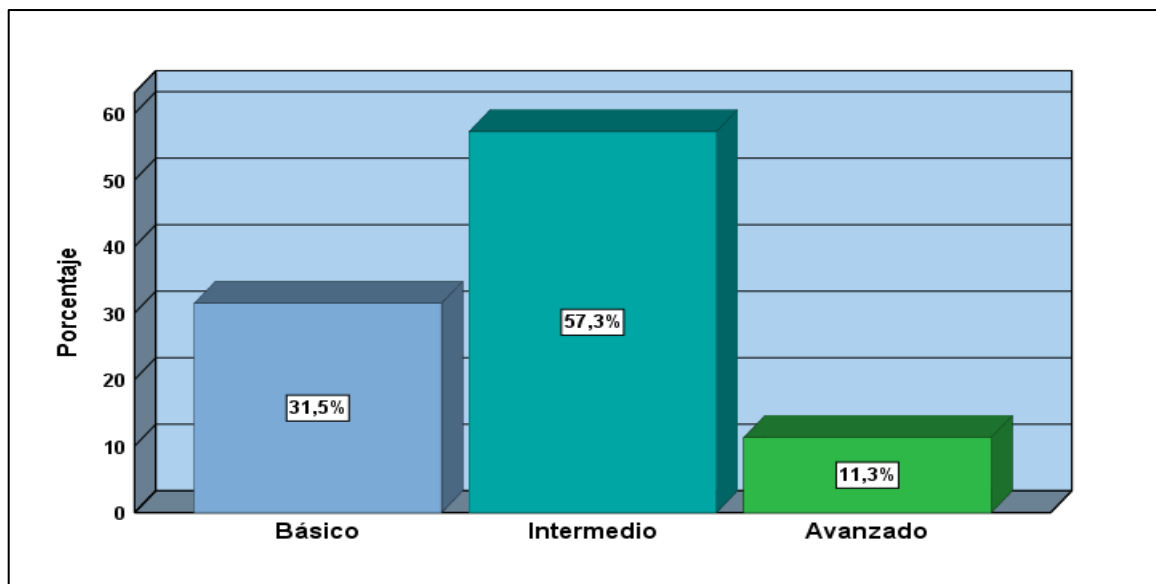


Figura 5. Nivel en el que se encuentran los estudiantes en los juegos online.

Elaboración: El ejecutor.

Interpretación: Según la tabla y la figura nos indican que el 57,3 % están en nivel intermedio, el 31,5 % se encuentran en nivel básico y el 11,3 % se encuentran en nivel avanzado. Lo cual podemos deducir que los estudiantes invirtieron mayor cantidad de tiempo para llegar al nivel intermedio, ya que para llegar a ese nivel es complicado y se requiere mayor tiempo de juego.

Tabla 6.

Si los estudiantes juegan bajo la supervisión de algún adulto

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Mis padres	38	30.6
Otra persona	28	22.6
Nadie	58	46.8
TOTAL	124	100.0

Fuente: El cuestionario aplicado a los estudiantes de la IES Glorioso Colegio Nacional "San Carlos" de Puno.

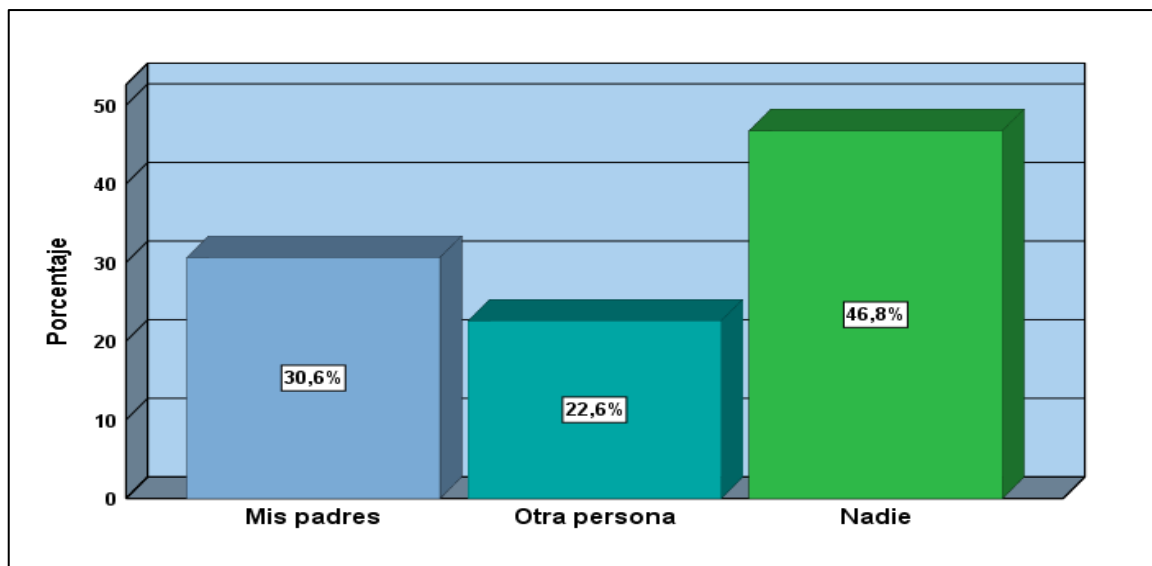


Figura 6. Si los estudiantes juegan bajo la supervisión de algún adulto.

Elaboración: El ejecutor.

Interpretación: Según la tabla y la Figura nos muestra que el 46,8 % de los estudiantes indicaron que juegan sin la supervisión de ningún adulto, el 30,6 % juegan bajo la supervisión de sus padres y el 22,6 % indicaron que juegan bajo la supervisión de un adulto mayor como hermanos, tíos, primos entre otros. Como en la tabla 4 los estudiantes indicaron que tienen acceso a los juegos en su propia casa, sin la supervisión de sus padres lo cual podemos deducir que estos tienen la probabilidad de quedarse horas jugando y sin control alguno.

Tabla 7.

Que les motiva jugar los juegos online a los estudiantes

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Por diversión	69	55.6
Quiero ser un jugador profesional	30	24.2
Por qué algunos de mis compañeros juegan	25	20.2
TOTAL	124	100.0

Fuente: El cuestionario aplicado a los estudiantes de la IES Glorioso Colegio Nacional "San Carlos" de Puno.

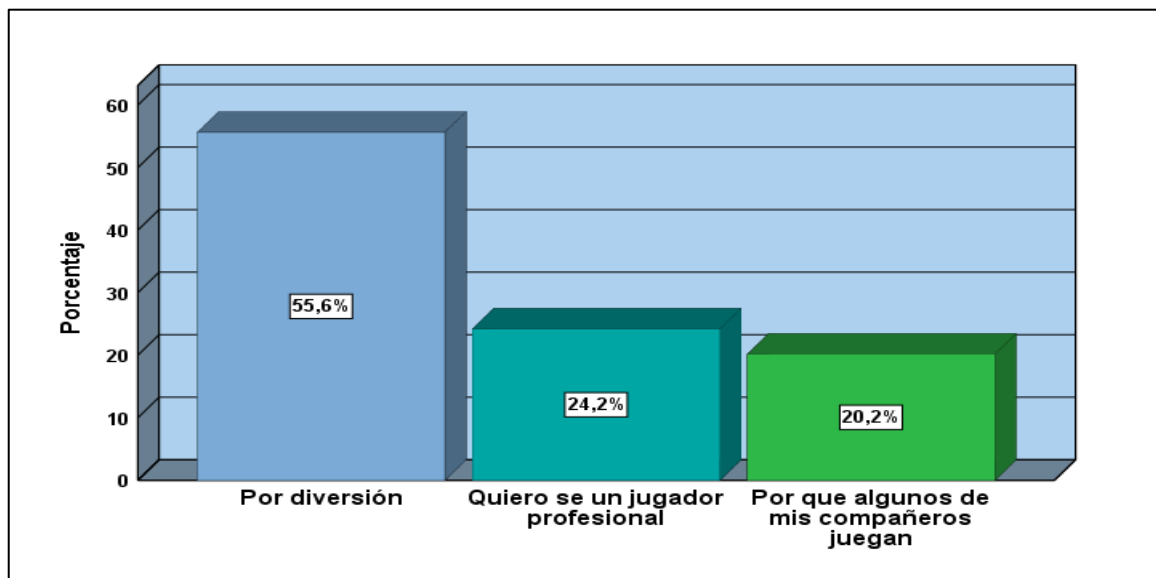


Figura 7. Que les motiva jugar los juegos online a los estudiantes.

Elaboración: El ejecutor.

Interpretación: El 55,6 % de los estudiantes se dedican a los juegos online por diversión, el 24,2 % se dedican porque en el futuro quieren ser jugadores profesionales y participar en las competencias que se organizan y el 20,2 % se dedican porque sus compañeros juegan, entonces podemos indicar que los estudiantes juegan porque están aburridos, porque no tienen con quien conversar, y se desestresan con los juegos, porque al jugar se pueden comunicar con los demás jugadores.



4.2. DISCUSIÓN

El grado de adicción de los juegos online de los estudiantes del quinto grado de las secciones D, E, F y G de la Institución Educativa Secundaria Glorioso Colegio Nacional “San Carlos” de Puno 2020.

El mayor porcentaje de los estudiantes se dedican a los juegos de aventura, según los datos recogidos.

Los estudiantes manifiestan que sus videojuegos favoritos son las luchas y deportivos (Gozme y Uracchua, 2019).

Según los datos recogidos con el cuestionario los estudiantes tienen tendencia a la adicción a los juegos online, ellos se dedican de 1 a 2 y 3 a 4 veces por semana según su respuesta más frecuente de 3 a 4 horas esto indica que se pasan mucho tiempo jugando.

Estar demasiado tiempo en las salas de juegos electrónicos, es un factor que influyen en el bajo rendimiento de los estudiantes. Los juegos electrónicos si influye en forma negativa tanto en el rendimiento como en la conducta de los estudiantes (Haro, 2010).

Según la investigación de Huayta y Maqui (2013) concluye que el 36 % de los estudiantes invierten más de 4 horas diarias a los juegos online mientras que solo el 10 % de ellos juegan menos de 1 hora diaria.

Restrepo, Arroyave y Arboleda (2019) en su artículo nos indica respecto a la frecuencia del uso de video juegos que el 37,3 % utiliza los videojuegos por lo menos 1 vez a la semana y el 26 % afirmo que usa los videojuegos todos los días.

La supervisión cuando los estudiantes están jugando es muy importante que sea por una persona responsable y este pueda hacer el pare por si ellos se pasan mucho tiempo jugando, en este caso según el cuestionario y lo que respondieron los estudiantes a la



mayor parte de ellos no les supervisa ninguna persona mayor es por ese caso que se pasan la mayoría horas jugando sin que nadie les diga que paren o que ya es hora.

Los estudios que se realizaron desde el punto de vista clínico informan que en los últimos años hubo un incremento de demanda de tratamiento de las adicciones tecnológicas, como los juegos online tanto en poblaciones infantojuveniles como adultas (Beranuy, Carbonell y Griffiths, 2012).

Gozme y Uracchahua (2019) recalca que existe un descontrol total por parte de los padres de familia al no estar enterados que sus hijos juegan videojuegos en exceso.

La mayoría de los estudiantes se dedican a los juegos online por diversión y esto es un tanto peligroso porque ellos le empiezan a agarrar el gusto por los juegos, que esto les puede atrapar y más adelante poder convertirse en adicción.

RENDIMIENTO ACADÉMICO

Tabla 8.

Los estudiantes abandonan sus clases o no por los juegos online

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	88	71.0
A veces	34	27.4
Siempre	2	1.6
TOTAL	124	100.0

Fuente: El cuestionario aplicado a los estudiantes de la IES Glorioso Colegio Nacional "San Carlos" de Puno.

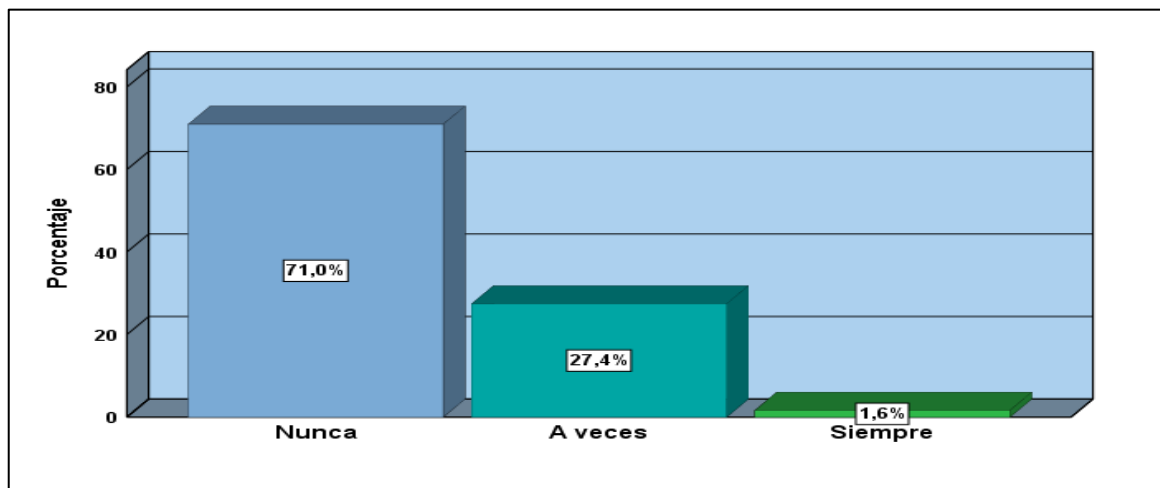


Figura 8. Los estudiantes abandonan sus clases o no por los juegos online.

Elaboración: El ejecutor.

Interpretación: Según la tabla y figura nos muestra que el 71,0 % de los estudiantes nunca han abandonado sus clases por los juegos online, el 27,4 % de los estudiantes abandonaron a veces sus clases por los juegos online y 1,6 % de los estudiantes abandonan siempre sus clases por los juegos online. Podemos deducir que los estudiantes cumplen con sus clases y muy pocos abandonan sus clases por jugar.

Tabla 9.

Si los estudiantes separan sus horas de juego de sus estudios o no

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	36	29.0
A veces	70	56.5
Siempre	18	14.5
TOTAL	124	100.0

Fuente: El cuestionario aplicado a los estudiantes de la IES Glorioso Colegio Nacional "San Carlos" de Puno.

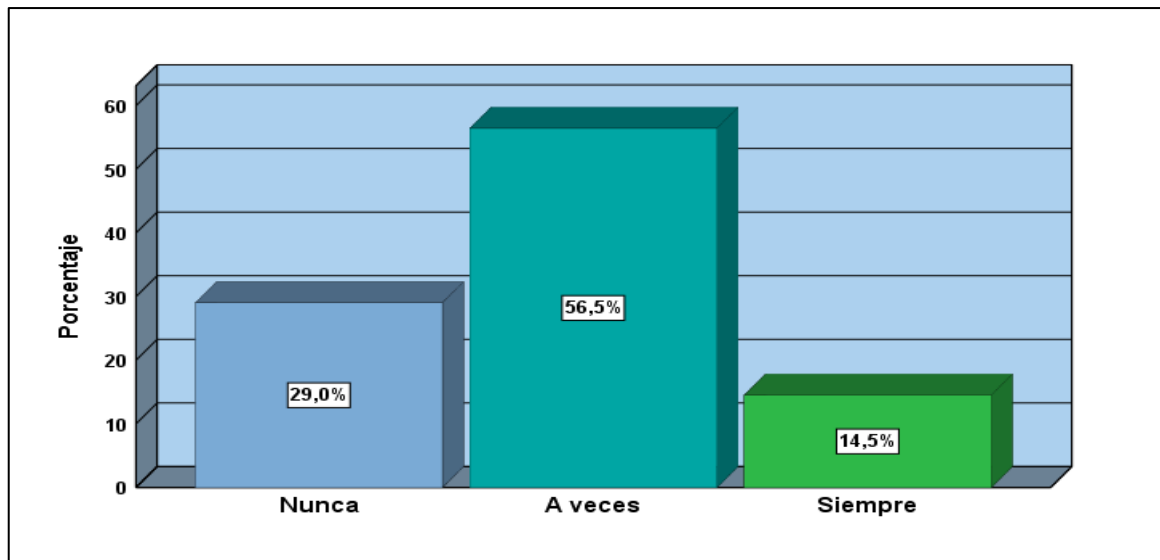


Figura 9. Los estudiantes separan sus horas de juego y de sus estudios.

Elaboración: El ejecutor.

Interpretación: Según la tabla y figura los estudiantes el 56,5 % de ellos si separan a veces sus horas de juego de sus estudios, el 29,0 % de los estudiantes no separan sus horas de juego y sus estudios y solo el 14,5 % de los estudiantes si separan su tiempo entre el juego online y sus estudios, lo que indica que los estudiantes se dedican a los juegos incluso en ocasiones arriesgando sus horas que deberían dedicarse a realizar sus tareas y estudiar para sus exámenes.

Tabla 10.

Los estudiantes dejaron de hacer sus tareas por jugar

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	36	29.0
A veces	35	28.2
Siempre	53	42.7
TOTAL	124	100.0

Fuente: El cuestionario aplicado a los estudiantes de la IES Glorioso Colegio Nacional "San Carlos" de Puno.

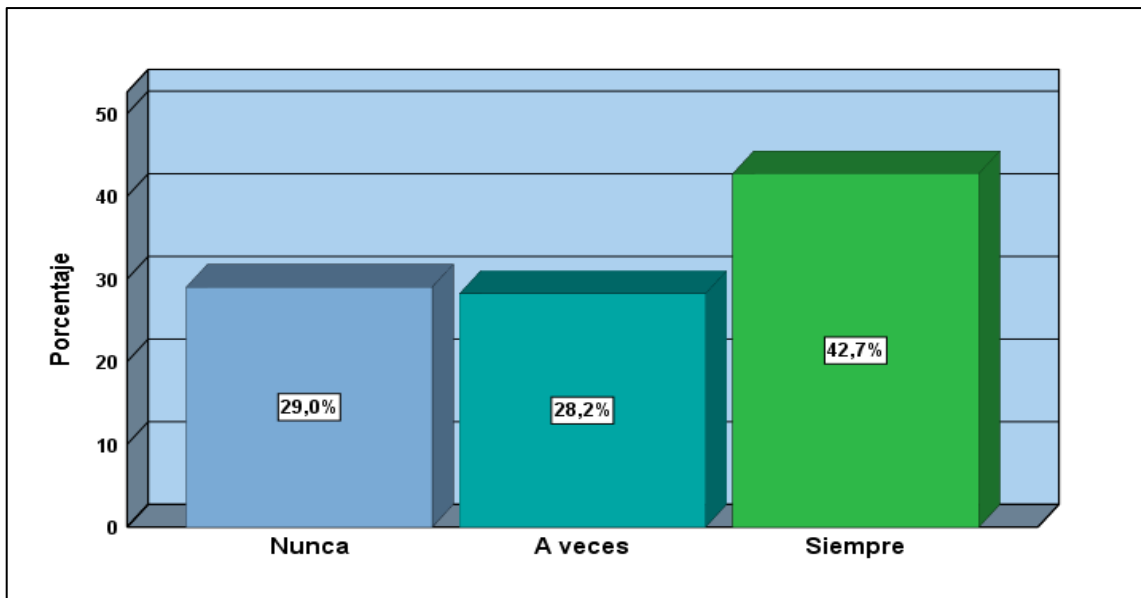


Figura 10. Los estudiantes dejaron de hacer sus tareas por jugar.

Elaboración: El ejecutor.

Interpretación: Según la tabla y figura el 42,7 % de los estudiantes dijeron que siempre dejan de hacer sus tareas por jugar, el 29,0 % de los estudiantes dijeron que nunca dejan de hacer sus tareas por jugar y el 28,2 % de los estudiantes dijeron que a veces dejan de hacer sus tareas por jugar. Deducimos que los estudiantes invierten mayor tiempo en los juegos que en sus estudios ya que ellos mismo indicaron que dejan de hacer sus tareas por jugar.

Tabla 11.

Bajaron sus notas desde que empezaron a jugar o no

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	67	54.0
No	57	46.0
TOTAL	124	100.0

Fuente: El cuestionario aplicado a los estudiantes de la IES Glorioso Colegio Nacional "San Carlos" de Puno.

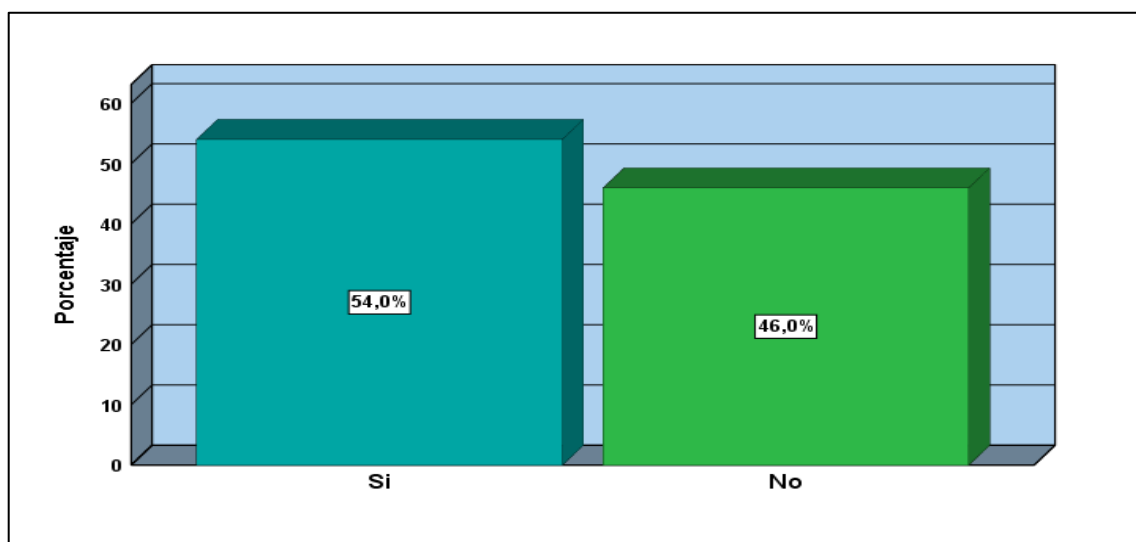


Figura 11. Bajaron sus notas desde que empezaron a jugar o no.

Elaboración: El ejecutor.

Interpretación: El 54,0 % de los estudiantes dijeron que si bajaron sus notas desde que empezaron a jugar los juegos online y el 46,0 % dijeron que no bajaron sus notas a pesar de que se dedican a los juegos online, según las respuestas que dieron los estudiantes se observa que si les afecto en sus notas el estar dedicándose a jugar los juegos online. Deducimos que los estudiantes se dedican más al juego que prepararse y estudiar para sus clases es por tal razón que bajaron sus notas desde que empezaron a jugar.

DISCUSIÓN

Al momento de separar las horas del juego y del estudio los estudiantes mayoría casi siempre elige los juegos, en esta ocasión los estudiantes respondieron que a veces y



nunca predominan en sus respuestas, esto nos indica que ellos teniendo tareas que hacer para el colegio escogen jugar o al momento de ir al internet para buscar información ellos se distraen con los juegos.

Considero muy significativo que más del 90% de los estudiantes encuestados entre 11 y 12 años juega con algún tipo de videojuego como se muestra en el CUADRO Y GRÁFICO No 17. En el caso de los chicos son en torno a un 66% aquellos que tienen o han jugado alguna vez con videojuegos, convirtiéndose en casi un excluido social aquel que no sepa de que tratan o no sepa jugar con ellos. Estos resultados confirman la amplitud del fenómeno y la necesidad de desarrollar estudios sobre "La Influencia de los Videojuegos en el Rendimiento Académico (Durán, 2010).

Como mencionábamos los estudiantes muchos de ellos indicaron que a veces y siempre dejan de hacer sus tareas muchos de ellos no tienen internet en casa y recurren a cabinas de internet donde en vez de buscar información para el colegio ellos se ponen a jugar cuando ya casi no les queda dinero empiezan a buscar información incluso algunos se les termina el dinero y se van sin buscar información y por ese motivo dejan de hacer sus tareas.

Según Huayta y Maqui (2013) se ha determinado que el 31 % de los estudiantes no cumplen con sus tareas escolares a consecuencia de que se dedican bastante tiempo a los juegos online, el 40% de ellos indicaron que se quedan jugando más tiempo de lo planificado y el 35 % prefieren pasar más tiempo jugando o discutiendo acerca de los juegos online por redes sociales.

Muchos de los estudiantes indican que bajaron sus notas a partir de que empezaron a jugar los juegos online, los juegos online son de fácil acceso por que casi todos tienen un celular, una computadora o una Tablet donde es fácil poder entrar a los juegos y

empezar a jugar, se dedican a los juegos por horas que hasta en ocasiones se les olvida que tienen que estudiar o realizar sus tareas, se les pasa la hora jugando.

INFLUENCIA ENTRE LA ADICCIÓN DE LOS JUEGOS ONLINE Y EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE LAS SECCIONES D, E, F Y G.

Tabla 12.

Tiempo estimado que se dedican los estudiantes al juego por semana según si los estudiantes separan sus horas de juego de sus estudios o no

TIEMPO ESTIMADO QUE SE DEDICAN LOS ESTUDIANTES AL JUEGO POR SEMANA		SI LOS ESTUDIANTES SEPARAN SUS HORAS DE JUEGO DE SUS ESTUDIOS O NO			
		Nunca	A veces	Siempre	Total
1 a 2 veces a la semana	Nº	11	30	14	55
	%	30.6%	42.9%	77.8%	44.4%
3 a 4 veces a la semana	Nº	15	34	2	51
	%	41.7%	48.6%	11.1%	41.1%
Todo los días	Nº	10	6	2	18
	%	27.8%	8.6%	11.1%	14.5%
Total	Nº	36	70	18	124
	%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

Fuente: El cuestionario aplicado a los estudiantes de la IES Glorioso Colegio Nacional "San Carlos" de Puno.

Tabla 13.

La prueba chi cuadrado

	Valor	Df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	17.213	4	.002
Razón de verosimilitud	17.519	4	.002
Asociación lineal por lineal	10.354	1	.001
N de casos válidos	124		

Elaboración: El ejecutor.

Interpretación: En la tabla apreciamos que de 55 estudiantes que juegan de 1 a 2 veces por semana 30 de ellos a veces separan sus horas de estudio de los juegos, de 51 estudiantes que se dedican a jugar de 3 a 4 veces por semana 34 de ellos a veces separan sus horas de estudio de los juegos y de 18 estudiantes que juegan todos los días 10 de ellos nunca separan sus horas de estudio de los juegos. Según la tabla los juegos online si influye en el rendimiento académico porque los que juegan menos tiempo juegan la mayoría de los estudiantes si separan sus horas de estudio de los juegos en cambio de los que juegan todos los días la mayoría no separan sus horas de juego de sus estudios.

Tabla 14.

Horas de los estudiantes se dedican a los juegos online según si los estudiantes dejan o no hacer sus tareas por jugar

HORAS QUE LOS ESTUDIANTES SE DEDICAN A LOS JUEGOS ONLINE.		LOS ESTUDIANTES DEJAN O NO HACER SUS TAREAS POR JUGAR.			
		Nunca	A veces	Siempre	Total
1 a 2 horas	N°	17	11	23	51
	%	47.2%	31.4%	43.4%	41.1%
3 a 4 horas	N°	17	19	25	61
	%	47.2%	54.3%	47.2%	49.2%
5 a mas	N°	2	5	5	12
	%	5.6%	14.3%	9.4%	9.7%
Total	N°	36	35	53	124
	%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

Fuente: El cuestionario aplicado a los estudiantes de la IES Glorioso Colegio Nacional "San Carlos" de Puno.

Tabla 15.*Prueba de chi cuadrado*

	Valor	Df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	2.852 ^a	4	.583
Razón de verosimilitud	2.919	4	.571
Asociación lineal por lineal	.154	1	.695
N de casos válidos	124		

Elaboración: El ejecutor.

Interpretación: La tabla nos muestra que de los 51 estudiantes que juegan de 1 a 2 solo 17 nunca se olvidan de hacer sus tareas por los juegos, de 61 estudiantes que se dedican a jugar de 3 a 4 horas 25 de ellos se olvida siempre de hacer sus tareas por jugar y de 12 estudiantes que juegan de 5 a más horas 5 de ellos siempre se olvidan de hacer sus tareas, 5 se olvidan solo a veces y solo 2 estudiantes nunca se olvidan de hacer sus tareas.

DISCUSIÓN

Los juegos online si influyen en el rendimiento académico de los estudiantes, esto podemos deducir a partir de la encuesta que se aplicó.

Según Huayta y Maqui (2013) El 44% de estudiantes presentan un rendimiento académico regular mientras que solo el 6% presenta un excelente rendimiento. Del cual concluyeron que los juegos online si influyen en el rendimiento académico de los estudiantes.

Los juegos online si influye negativamente en la conducta y rendimiento académico de los estudiantes (Haro, 2010).



V. CONCLUSIONES

PRIMERA: Según la prueba del chi cuadrado de la tabla N° 13 nos muestra que el grado de significancia es de 0.002 del tiempo estimado que los estudiantes se dedican a los juegos por semana se realiza una relación con si los estudiantes separan sus horas de juego de sus estudios en que con resultado no arrojó que los estudiantes que juegan de 1 a 2 veces por semana el 77,8 % estudiantes dijeron que siempre separan sus horas de juego y horas de estudio, los que juegan de 3 a 4 veces por semana el 11.1 % dijeron que siempre separan sus horas de juego de sus horas de estudio y el 11.1 % de estudiantes indicaron que siempre separan sus horas de juego de las horas de estudio, en base al resultado existe adicción a los juegos online y la influencia es significativa en el rendimiento académico de los estudiantes y de quinto grado de las secciones D, E, F y G de la Institución Educativa Secundaria Glorioso Colegio Nacional “San Carlos” de Puno 2020.

SEGUNDA: El resultado de la encuesta nos indica que los estudiantes del quinto grado secciones D, E, F y G de la Institución Educativa Secundaria Glorioso San “Carlos Colegio” Nacional de Puno 2020 tienen un grado de adicción no muy alto tal como nos muestra la tabla y figura N° 2, 3; en la tabla 2 nos muestra que de 124 estudiantes el 44,4 % se dedica de 1 a 2 veces por semana, el 41,1 % de ellos juega de 3 a 4 veces por semana y el 14,5 % juega todos los días; y en la tabla 3 nos muestra que el 49,2 % de los estudiantes se dedican a los juegos de 3 a 4 horas, el 41,1 % se dedica de 1 a 2 horas y solo el 9,7 % se dedica de 5 a más horas, de las dos tablas



deducimos que los estudiantes no tienen una adicción muy alta a los juegos online.

TERCERA: Según las tablas N° 9, 10 y 11 podemos decir lo siguiente: en la tabla 9 indica que si los estudiantes separan sus horas de juego de sus horas de estudio en el que los estudiantes respondieron los siguientes de 124 el 56, 5 % de ellos a veces separan, el 29 % nunca separan y el 14, 5 % siempre separan; en la tabla 10 se planteó si los estudiantes dejaban de hacer sus tareas por jugar el 42, 7 % de ellos dijeron que siempre dejan de hacer sus tareas por los juegos, el 28, 2 % a veces deja de hacer y solo el 29 % dijeron que nunca dejan de hacer sus tareas por los juegos; tabla 11 se les pregunto si desde que empezaron a jugar los juegos online bajaron sus notas a lo que el 54 % indicaron que si bajaron sus notas y solo el 46 % de ellos dijeron que no, por las respuestas que obtuvimos podemos deducir que los juegos online si afecta en su rendimiento académico de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Glorioso Colegio Nacional “San Carlos” de Puno 2020.



VI. RECOMENDACIONES

PRIMERA: Poner mayor vigilancia a los estudiantes de parte de los padres de familia y la institución para que estos no puedan abusar de los juegos online y ser afectado en su rendimiento académico. Los padres de familia deben de ir a la institución a averiguar cómo van sus hijos en su rendimiento académico, si tienen deficiencias o no, estar en constante comunicación con la institución y estar pendientes de los peligros externos como en este caso el internet, juegos online, entre otros.

SEGUNDA: Los padres de familia deben de supervisar a sus hijos que es lo que están haciendo cuando entran al internet, los docentes si ven que algún estudiante baja en su rendimiento académico deben de informar a sus padres y hacer un equipo para descubrir donde está el problema.

TERCERA: Los docentes deben de sensibilizar a los estudiantes sobre el riesgo que conlleva la ludopatía, y como les puede afectar en su rendimiento académico. Los padres de familia conjuntamente con los docentes deben de fiscalizar los dispositivos móviles a fin de desinstalar los juegos online, que distraen a los estudiantes durante sus clases virtuales.



VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Adrián, A. (2011). *Desarrollo de videojuegos*. Universidad Nacional de Luján, Buenos Aires.
- Basile, H. (2011). *Adicción a Internet: ciberadicción*. Universidad de los Andes, Bogotá.
- Beranuy, M., Carbonell, X. & Griffiths, M. (2012). A qualitative analysis of online gaming addicts in treatment. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 11(2), 149–161.
- Bloom, B. (1972). *Taxonomía de los objetivos de la Educación*, Chicago: Alcoy.
- Carbonell, X. (2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *Adicciones*, 26 (2), 91-95.
- Carmona, M. y Villanueva, C. (2006). *Guía práctica del juego en el niño y su adaptación en necesidades específicas (desarrollo evolutivo y social del juego)*. Universidad de Granada, Granada.
- Charaja, F. (2011). *El MAPIC en la metodología de investigación (2 ed.)*. Puno: Sagitario impresores.
- Chóliz, M. y Saiz, J. (2016). Regula el juego para prevenir la adicción: hoy más que nunca. *Revista de socidrogalcohol*, 28 (3), 174 – 181.
- Durán, R. (2014). *Influencia de los videojuegos en el rendimiento académico de los niños del sexto grado “A” de la I.E. Mariscal Cáceres Ayacucho, 2010*. Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, Ayacucho.
- Encinas, I. (1987). *Teoría y técnicas en la investigación educacional*. Lima: Ave.



- Esteban, J. (2018). *Los videojuegos de estrategia como Herramienta para el desarrollo de competencias en la toma de decisiones*. Universidad San Tomás, Bogotá.
- Fröberg, F. (2006). *Gambling among young people, a knowledge review*, Estocolmo: Swedish National Institute of Public Health.
- García, P. (2015). Consumos de riesgo: menores de juegos de azar online. El problema del “juego responsable”. *Política y sociedad*, 53(2), 551 – 575.
- Gozme, Y. y Uracchagua, P. (2019). *Influencia de los videojuegos en el rendimiento académico de la institución educativa particular Eduardo Francisco Forga de los estudiantes de tercero, cuarto y quinto de Educación secundaria del distrito de Hunter, Arequipa*. Universidad Nacional San Agustín de Arequipa, Arequipa.
- Haro, L. (2010). *Los juegos electrónicos y su incidencia en el bajo rendimiento escolar de los niños de la escuela Abel Sánchez del Cantón Pillaro durante el año electivo 2009/2010*. Universidad Técnica de Ambato, Ecuador.
- Hernández, R. (2006). *Metodología de la investigación (4 ed.)*. Colombia: McGRAW – HILL.
- Hernández, R. (2014). *Metodología de la investigación (6 ed.)*. México: McGRAW-HILL.
- Huayta, F. y Maqui, E. (2013). *Influencia de la adicción a los juegos online, en el rendimiento académico del área de historia, geografía y economía de los estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E. Manuel Muñoz Najar – Arequipa 2013*. Universidad Nacional San Agustín de Arequipa, Arequipa.



- Ibáñez, A. y Saiz, J. (2001). *La ludopatía: una nueva enfermedad*. España: Editorial Masson.
- Lacasa, P. (2011). *Los videojuegos aprender en mundos reales y virtuales*. Madrid: Morata. recuperado de: [https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=NJxyAgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=Lacasa,+P.+\(2011\).+Los+videojuegos.+Ediciones+Morata.&ots=Jq8uojGnY_&sig=zfq_hf9XpdPC0phZiXiGj3LuVY0#v=onepage&q=Lacasa%2C%20P.%20\(2011\).%20Los%20videojuegos.%20Ediciones%20Morata.&f=false](https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=NJxyAgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=Lacasa,+P.+(2011).+Los+videojuegos.+Ediciones+Morata.&ots=Jq8uojGnY_&sig=zfq_hf9XpdPC0phZiXiGj3LuVY0#v=onepage&q=Lacasa%2C%20P.%20(2011).%20Los%20videojuegos.%20Ediciones%20Morata.&f=false).
- Lazo, J. (2006). *Pedagogía universitaria*. Lima: Universidad Alas Peruanas.
- Linares, V. (2000). *Evaluación de aprendizaje e interpretación de resultados*. Universidad Nacional San Agustín de Arequipa, Arequipa.
- Muñoz, A. (1977). *Valoración del rendimiento de centros docentes de EGB*. Universidad de Extremadura, España.
- Navarro, R. (2003). El rendimiento académico: concepto, investigación y desarrollo. *Reice*, 1(2), 2 – 15.
- Nérics, G. (1982). *Metodología de la enseñanza*. México. Editorial Kapelusz.
- Olarte, S. (2018). *Adicción a los videos juegos relacionado con el rendimiento académico de los alumnos del 3° al 5° grado de educación secundaria de la I.E. “Luis Carranza” distrito de Ayacucho 2017*. Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, Ayacucho.



- Organización Mundial de la Salud (2007). *Clasificación de la CIE – 10 de los trastornos mentales y del comportamiento en niños y adolescentes*. 2da edición. Madrid: Editorial Medica Panamericana.
- Ouarichi, T., Olvera, D., & Gutiérrez, J. (2017). Evaluación de juegos online para la enseñanza y aprendizaje del cambio climático. *Enseñanza de las ciencias*, 212 (4521), 193 – 214.
- Restrepo, S., Arroyave, L. y Arboleda, W. (2019). El rendimiento escolar y el uso de videojuegos en estudiantes de básica secundaria del municipio de La Estrella – Antioquia. *Revista Educación*, 45(2), 2215 – 2644.
- Rodríguez, S., Fita, E. & Torrado, M. (2002). El rendimiento académico en la transición Secundaria – Universidad. *Revista de Educación*, 334 (2004), 391 – 414.
- Rosenthal, R. (2002). Juego patológico. *Anales de Psiquiatría*, 22 (4), 72 – 78.
- Secades, R. (2005). *El juego patológico: prevención, evaluación y tratamiento en la adolescencia*. España: Editorial Pirámide.
- Solorzano, N. (2001). *Manual de actividades para el rendimiento académico*. México: Trillas.
- Taboada, M. & Olarte, S. (2018). *Adicción a los juegos relacionado con el rendimiento académico de los alumnos del 3° al 5° grado de educación secundaria de la I.E. “Luis Carranza” distrito de Ayacucho 2017*. Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, Ayacucho.
- Torres, A. & Carbonell, X. (2015). Adicción a los videojuegos en línea: tratamiento mediante el programa PIPATIC. *Aloma*, 33(2), 67 – 75.



Viciana, V. y Conde, J. (2002). El juego en el currículo de educación infantil. *Dialnet*, 84 (9700), 67 – 97.

Uchuypoma, D. (2017). Juegos online: una mirada desde el juego patológico. *Hamut'ay*, 4(2), 55 – 64.



ANEXOS

ANEXO N° 1

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

TITULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGÍA TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Adicción a los juegos online y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes del quinto grado de las secciones D, E, F y G de la Institución educativa secundaria Glorioso San Carlos de Puno 2020.	¿De qué manera influye la adicción a los juegos online en el rendimiento académico de los estudiantes del quinto grado de las secciones D, E, F y G de la Institución educativa secundaria Glorioso San Carlos Puno 2020?	OBJETIVO GENERAL: Determinar la Adicción a los juegos online y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes del quinto grado de las secciones D, E, F y G de la Institución educativa secundaria Glorioso San Carlos puno 2020	JUEGOS ONLINE	ASPECTOS GENERALES DE LOS JUEGOS ONLINE	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Concepto de juego. ❖ Juegos online ❖ Tipos de juegos online ❖ Rating de los juegos online más jugados ❖ Los motivos para jugar ❖ Ludopatía 	Tipo de investigación: No experimental. Diseño: Explicativo – descriptivo. Enfoque: Cuantitativo. Técnicas de investigación: Encuestas. Instrumento: Cuestionario.
		OBJETIVOS ESPECÍFICOS: Determinar el grado de adicción a los juegos online de los estudiantes del quinto grado de las secciones D, E, F y G de la Institución educativa secundaria Glorioso San Carlos de Puno 2020. Analizar el rendimiento académico si es afectada por los juegos online en los estudiantes del quinto grado de las secciones D, E, F y G de la Institución educativa secundaria Glorioso San Carlos de Puno 2020.			RENDIMIENTO ACADÉMICO	



ANEXO N° 2



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO DE PUNO FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA



Escuela Profesional: Educación Secundaria

Programa de: Ciencias Sociales

INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN:

El presente instrumento forma parte del trabajo de investigación titulada:

Adicción a los juegos online y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes del quinto grado de las secciones D, E, F y G de la Institución Educativa Secundaria Glorioso Colegio Nacional “San Carlos” de Puno 2020.

La información es de carácter confidencial y reservado; ya que los resultados serán manejados solo para la investigación.

Agradezco anticipadamente su valiosa colaboración.

CUESTIONARIO

JUEGOS ONLINE

1. ¿Qué tipo de juegos online juegas?
 - a) juegos de estrategia
 - b) juegos de aventura
 - c) juegos de rol
2. ¿Cuántas veces a la semana te juegas juegos online?
 - a) 1 a 2 veces a la semana
 - b) 3 a 4 días a la semana
 - c) todos los días



3. ¿cuántas horas al día te dedicas a los juegos?
 - a) 1 a 2 horas
 - b) 3 a 4 horas
 - c) 5 a mas
4. ¿Dónde recures para jugar a los juegos online?
 - a) centro de juegos lan (LAN GAMING CENTER)
 - b) en mi computadora de casa
 - c) en mi celular o Tablet
5. ¿en qué nivel crees que te encuentras en los juegos online?
 - a) básico
 - b) intermedio
 - c) avanzado
6. ¿juegas bajo la supervisión de algún adulto?
 - a) mis padres
 - b) otra persona
 - c) nadie
7. ¿Por qué juegas los juegos online?
 - a) por diversión
 - b) porque quiero ser un jugador profesional
 - c) porque alguno de mis compañeros juega

RENDIMIENTO ACADÉMICO

1. ¿faltaste a tus clases por jugar juegos online?
 - a) nunca
 - b) a veces
 - c) siempre



2. ¿separas tus horas de estudio y los juegos online?
 - a) Nunca
 - b) a veces
 - c) siempre
3. ¿alguna vez dejaste de hacer tu tarea por jugar los juegos online?
 - a) nunca
 - b) a veces
 - c) siempre
4. ¿bajaste tus notas desde que empezaste a jugar juegos online?
 - a) si
 - b) no



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO DE PUNO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA
VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN



I. DATOS GENERALES

- 1.1. Nombre del experto: Dr. SAUL BERMEJO PAREDES
- 1.2. Actividad laboral: DOCENTE UNIVERSITARIO
- 1.3. Institución donde labora: UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO - PUNO
- 1.4. Instrumento de validación: INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
- 1.5. Autor del instrumento: Bach. JUAN HERMENEGILDO MERMA QUISPE

II. EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO

Muy deficiente (MD): 0.0 Deficiente (D): 0.5 Regular (R): 1.0 Bueno (B): 1.5
Muy bueno (MB): 2.0

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	MD 0.0	D 0.5	R 1.0	B 1.5	MB 2.0
1. CLARIDAD: Está escrito en lenguaje científico de fácil comprensión y es apropiado al tipo de investigación que se pretende realizar.					X
2. OBJETIVIDAD: Está expresado en forma de indicadores observables o medibles.				X	
3. ACTUALIDAD: Los ítems corresponden a las formas actuales de formulación de instrumentos de investigación.					X
4. ORGANIZACIÓN: La formulación de los ítems tiene una secuencia lógica según el tipo de investigación que se pretende realizar.				X	
5. COHERENCIA ESTRUCTURAL: La cantidad de ítems es correspondiente a la cantidad de indicadores que se quiere medir.				X	
6. COHERENCIA SEMÁNTICA: Los ítems se refieren a las incógnitas de los problemas de investigación o al sentido de la investigación.			X		
7. CONSISTENCIA TEÓRICA: Los ítems se sustentan en el marco teórico que se asume en la investigación.				X	
8. METODOLOGÍA: Este instrumento corresponde a la técnica de investigación apropiada para recoger datos confiables.				X	
9. ESTRUCTURA FORMAL: El instrumento contiene todos los elementos estructurales básicos.			X		
0. ORIGINALIDAD: Este instrumento es elaboración propia, de lo contrario se menciona la fuente.				X	
PUNTAJE PARCIAL			2	9	4
PROMEDIO FINAL	15				

III. OPINIÓN: APLICABLE





ANEXO N° 3

CUESTIONARIO GOOGLE DRIVE

The image shows a Google Forms interface for a questionnaire. The browser address bar shows the URL: docs.google.com/forms/d/1Yai1SXgGvEFYWUJP7Va8Ei3Pcsb8IBbezYIVYcQqXDSE/edit. The form title is 'UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO'. Below the title, there is a subtitle: 'El presente instrumento forma parte del trabajo de investigación titulado:'. The main content of the form is titled 'Juegos online' and includes a disclaimer: 'La información es de carácter confidencial y reservado; ya que los resultados serán manejados solo para la investigación'. There are three questions, each with radio button options:

- Question 1: '¿Qué tipo de juegos online juegas? menciona algunos'. Options: 'Juegos de estrategia', 'Juegos de aventura', 'Juegos de rol'.
- Question 2: '¿Cuántas veces a la semana juegas juegos online?'. Options: '1 a 2 veces a la semana', '3 a 4 veces a la semana', 'Todo los días'.
- Question 3: '¿Cuántas horas al día te dedicas a los juegos online?'. Options: '1 a 2 horas', '3 a 4 horas', '5 a mas'.

The interface also shows a navigation bar with 'Preguntas', 'Respuestas 124', and 'Configuración'. A purple 'Enviar' button is visible in the top right corner.

124 respuestas



Se aceptan respuestas

Resumen

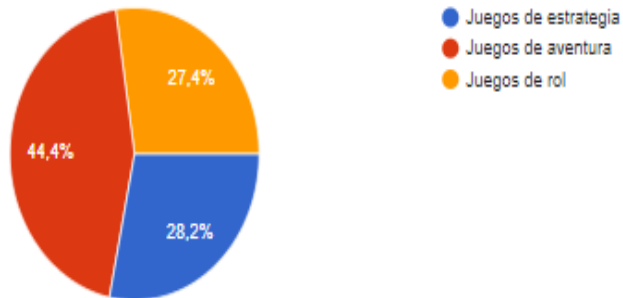
Pregunta

Individual

Juegos online

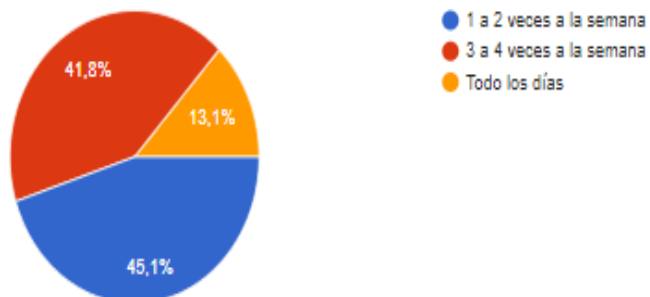
¿Qué tipo de juegos online juegas? menciona algunos

124 respuestas



¿Cuántas veces a la semana juegas juegos online?

122 respuestas





Configuración

Convertir en un cuestionario 🔴
Asignar puntuaciones, definir respuestas y proporcionar comentarios automáticamente

Respuestas ^
Gestionar cómo se obtienen y protegen las respuestas

Recopilar direcciones de correo electrónico 🔴

Enviar a los encuestados una copia de su respuesta No ▼
Requiere **Recopilar direcciones de correo electrónico**

Permitir modificar las respuestas 🟡
Las respuestas se pueden modificar una vez enviadas

REQUIERE INICIAR SESIÓN

Limitar a 1 respuesta 🟡
Los encuestados deberán iniciar sesión en Google.

Presentación ▼
Gestionar cómo se presentan el formulario y las respuestas

Valores predeterminados

Ajustes predeterminados del formulario ▼
Ajustes aplicados a este formulario y a los formularios nuevos

Ajustes predeterminados de la pregunta ▼
Ajustes aplicados a todas las preguntas nuevas