



UNIVERSIDAD JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

TESIS

**INFLUENCIA DE LOS JUEGOS DE RED EN EL DESEMPEÑO
ESCOLAR EN LOS ALUMNOS DEL 5TO GRADO DE
SECUNDARIA DE LA I. E. AGUSTÍN GAMARRA,
PROVINCIA DE ANTA, REGIÓN CUSCO,
AÑO 2017**

PRESENTADO POR:

DANIEL CAHUANA ARQUE

ASESORA:

DRA. MIRYAM MILAGROS VERA ALCAZAR

**PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO EN CIENCIAS DE
LA EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN DOCENCIA SUPERIOR E
INVESTIGACIÓN**

MOQUEGUA - PERÚ

2023

ÍNDICE DE CONTENIDO

	Pág.
DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTO... ..	iv
ÍNDICE DE CONTENIDO.....	v
ÍNDICE DE CUADROS.....	viii
ÍNDICE DE TABLAS.....	ix
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	xi
RESUMEN.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
INTRODUCCIÓN.....	xv

CAPÍTULO I: EL PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. Descripción de la realidad problemática... ..	1
1.2. Definición del problema... ..	3
1.2.1. Pregunta general... ..	3
1.2.2. Preguntas específicas	4
1.3. Objetivos de la investigación... ..	4
1.3.1. Objetivo general... ..	4
1.3.2. Objetivos específicos.....	5
1.4. Justificación e importancia de la investigación.....	5
1.5. Variables... ..	6
1.5.1. Variable independiente.....	6
1.5.2. Variable dependiente.....	6
1.5.3. Operacionalización de variables.....	7
1.6. Hipótesis de investigación... ..	8
1.6.1. Hipótesis general	8
1.6.2. Hipótesis específicas.....	8

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de investigación	10
2.1.1 Antecedentes de origen internacional	10
2.1.2 Antecedentes de origen nacional	15
2.1.3 Antecedentes de origen regional o local... ..	19
2.2. Bases teóricas	22
2.3. Marco conceptual.....	33

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

3.1. Tipo de investigación.....	37
3.2. Diseño de investigación.....	37
3.3. Unidad de investigación	38
3.4. Población y muestra	38
3.4.1. Población	38
3.4.2. Muestra.....	39
3.5. Técnicas e instrumentos de obtención de datos.....	40
3.5.1. Técnicas para la obtención de datos.....	40
3.5.2. Instrumentos de obtención de datos	40
3.6. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.....	41
3.6.1. Técnicas para el procesamiento de los datos	41
3.6.2. Técnicas para el análisis de los datos.....	41

CAPÍTULO IV: RESULTADOS Y ANÁLISIS DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Presentación de los resultados subdividido por variables	42
4.1.1. Resultados estadísticos de frecuencias y porcentajes en tablas y gráficos de la variable independiente: juegos en red	43
4.1.2. Resumen de puntuación en escala Likert de los informantes, para la variable independiente: juegos en red	60

4.1.3. Resultados estadísticos de frecuencias y porcentajes en tablas y gráficos de la variable dependiente: desempeño escolar	62
4.1.4. Resumen de puntuación en escala Likert de los informantes, para la variable dependiente: desempeño escolar	78
4.2. Contrastación de las hipótesis de investigación.	80
4.2.1. Prueba estadística de hipótesis mediante correlación “r de Pearson” ..	80
4.2.2. Prueba estadística de hipótesis mediante correlación “rho de Spearman”	85
4.3. Discusión y análisis de los resultados ...	88

CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones... ..	92
5.2. Recomendaciones... ..	94
Bibliografía	95

ÍNDICE DE CUADROS

	Pág.
Cuadro 1: <i>Operacionalización de la Variable Independiente (V.I.) “Juegos en Red y Variable Dependiente (V.D.) “Desempeño Escolar”</i>	7
Cuadro 2: <i>Tabulación De Escala De Valores escala Likert</i>	4
Cuadro 3: <i>Rangos y puntuaciones de Correlación en “R de Pearson”</i>	8

ÍNDICE DE TABLAS

TABLAS DE LAS PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN (ÍTEMS) DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE: “JUEGOS EN RED”

	Pág.
Tabla 1: Frecuencia de estadísticos descriptivos de encuestados válidos y perdidos para cada ítem del cuestionario de la V. I. “juegos de red”.....	41
Tabla 2: Frecuencias y porcentajes de valores del Ítem 1: ¿Le gustan a Ud. los “juegos en red”?	46
Tabla 3: Frecuencias y porcentajes de valores del Ítem 2: ¿Siente ansiedad Ud. por participar en “juegos en red”?	48
Tabla 4: Frecuencias y porcentajes de valores del Ítem 3: ¿Cree Ud. que los “juegos en red” afectan sus estudios, en qué nivel?...	50
Tabla 5: Frecuencias y porcentajes de valores del Ítem 4: ¿Qué tiempo dedica Ud. al ocio en época escolar	52
Tabla 6: Frecuencias y porcentajes de valores del Ítem 5: ¿Qué nivel de preferencia tiene Ud. hacia el ocio, en época escolar?	53
Tabla 7: Frecuencias y porcentajes de valores del Ítem 6: ¿Qué nivel de autoestima, cree tener Ud.	55
Tabla 8: Frecuencias y porcentajes de valores del Ítem 7: ¿Según su opinión, se relacionan los juegos en red a la baja autoestima, en qué nivel?...	56
Tabla 9: Frecuencias y porcentajes de valores del Ítem 8: ¿Tiene Ud. problemas familiares	58
Tabla 10: Frecuencias y porcentajes de valores del Ítem 9: ¿Cree Ud. que participar en “juegos en red” es una salida para olvidar sus problemas familiares, en qué nivel?	59

**TABLAS DE LAS PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN (ÍTEMS) DE LA
VARIABLE DEPENDIENTE: “DESEMPEÑO ESCOLAR”**

	Pág.
Tabla 11: Frecuencia de estadísticos descriptivos de encuestados válidos y perdidos para cada ítem del cuestionario de la V. D. “desempeño escolar”	63
Tabla 12: Frecuencias y porcentajes de valores del Ítem 1:.....	64
Tabla 13: Frecuencias y porcentajes de valores del Ítem 2:.....	66
Tabla 14: Frecuencias y porcentajes de valores del Ítem 3:	67
Tabla 15: Frecuencias y porcentajes de valores del Ítem 4:.....	69
Tabla 16: Frecuencias y porcentajes de valores del Ítem 5:	70
Tabla 17: Frecuencias y porcentajes de valores del Ítem 6:	72
Tabla 18: Frecuencias y porcentajes de valores del Ítem 7:.....	74
Tabla 19: Frecuencias y porcentajes de valores del Ítem 8:.....	75
Tabla 20: Frecuencias y porcentajes de valores del Ítem 9:	77

TABLAS DE PROCESAMIENTO DE DATOS

Tabla 21: Tabla de contingencia: Correlación “R de Pearson	83
Tabla 22: Coeficiente de correlación de “Rho De Spearman	88

ÍNDICE DE GRÁFICOS.

GRÁFICOS DE LAS PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN (ÍTEMS) DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE: “JUEGOS EN RED”

Figura 1: Representación gráfica de porcentajes del ítem 1	47
Figura 2: Representación gráfica de porcentajes del ítem 2	49
Figura 3: Representación gráfica de porcentajes del ítem 3	51
Figura 4: Representación gráfica de porcentajes del ítem 4	52
Figura 5: Representación gráfica de porcentajes del ítem 5	54
Figura 6: Representación gráfica de porcentajes del ítem 6	55
Figura 7: Representación gráfica de porcentajes del ítem 7	57
Figura 8: Representación gráfica de porcentajes del ítem 8	58
Figura 9: Representación gráfica de porcentajes del ítem 9	60

GRÁFICOS DE LAS PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN (ÍTEMS) DE LA VARIABLE DEPENDIENTE: “DESEMPEÑO ESCOLAR”

Figura 10: Representación gráfica de porcentajes del ítem 1:	65
Figura 11: Representación gráfica de porcentajes del ítem 2	66
Figura 12: Representación gráfica de porcentajes del ítem 3	68
Figura 13: Representación gráfica de porcentajes del ítem 4	69
Figura 14: Representación gráfica de porcentajes del ítem 5	71
Figura 15: Representación gráfica de porcentajes del ítem 6	73
Figura 16: Representación gráfica de porcentajes del ítem 7	74
Figura 17: Representación gráfica de porcentajes del ítem 8	76
Figura 18: Representación gráfica de porcentajes del ítem 9	77

GRÁFICO DEL PROCESAMIENTO DE DATOS

Figura 19: Representación gráfica de “dispersión de puntos” en el análisis de Correlación “R de Pearson	84
--	----

ANEXOS

	Pág.
Anexo 1: Matriz de consistencia... ..	97
Anexo 2: Instrumento de recolección de datos	99
Anexo 3: Resolución directoral que autoriza la aplicación de encuesta en la I.E.M. Agustín Gamarra.....	103
Anexo 4: Constancia de aplicación de encuesta emitida por el director de la I.E.M. Agustín Gamarra.....	104
Anexo 5: Validación de los expertos	105
Anexo 6: Panel fotográfico	108

RESUMEN

En el contexto educativo actual en los niveles escolar, técnico y universitario, es muy usual observar que los estudiantes están cada vez más involucrados con la tecnología, ya que tienen acceso casi ilimitado a un amplio campo de actividades relacionadas a ella, tanto para realizar actividades pedagógicas (búsquedas en internet), interacción social virtual (redes sociales) y de simplemente satisfacer las necesidades de diversión y ocio (juegos en red), solo por citar algunos apartados. Los usos de estas tecnologías constituyen variables contextuales que pueden investigarse, en particular esta última tecnología de los juegos en red puede ejercer cierto nivel de influencia en el desempeño académico que los estudiantes puedan manifestar; un fenómeno que puede ser susceptible de observación, medición y análisis. En la presente tesis de investigación se ha realizado el estudio correlacional de cómo influyen los “juegos en red” en el “desempeño académico escolar” en los jóvenes alumnos del 5to grado nivel secundaria de la Institución Educativa Mixta Agustín Gamarra, distrito y provincia de Anta, departamento del Cusco, obteniendo datos valiosos y resultados importantes.

Palabras clave: Juegos en red, desempeño académico, alumnos.

ABSTRACT

In the current educational context at school, technical and university levels it is very usual to observe that students are increasingly involved with technology, as they have almost unlimited access to a wide range of activities related to it, both for pedagogical activities (Internet searches), virtual social interaction (social networks) and simply to meet the needs of fun and leisure (network games), just to name a few. The uses of these technologies are contextual variables that can be investigated; in particular this latest technology of network games can exert a certain level of influence on the academic performance that students can manifest; a phenomenon that can be susceptible to observation, measurement and analysis. In the present research thesis, a correlational study has been carried out on the influence of “network games” on the “academic performance” of 5th grade secondary school students at the Mixed Educational Institution Agustín Gamarra, district and province of Anta, department of Cusco, obtaining valuable data and important results.

Keywords: Online games, academic performance, students.

INTRODUCCIÓN

¿Será que la participación en los juegos en red influye en el desempeño escolar?

Esta tesis presenta el estudio detallado sobre la influencia que ejerce la participación en los juegos en red sobre el desempeño escolar, tomando como base la unidad de estudio que corresponde a los jóvenes alumnos del 5to grado nivel secundaria, de la Institución Educativa Mixta Agustín Gamarra, ubicado en el distrito y provincia de Anta, departamento del Cusco.

Este estudio contempla la investigación correlacional entre dos variables definidas, por un lado, la variable independiente “juegos en red” y la influencia que ejerce en otra variable esta vez dependiente “desempeño escolar”, buscando conocer el nivel de influencia, negatividad y asociación con otros factores problemáticos que conciernen al rendimiento escolar.

El primer capítulo contempla el problema de investigación, que a su vez comprende una demarcación descriptiva de la realidad problemática, el contexto observado problematizado, preguntas y objetivos de investigación, la justificación, las descripciones de cada variable, así como su operacionalización y por último la hipótesis de la tesis.

El segundo capítulo contiene lo referente al marco teórico, las referencias y antecedentes de estudio, una recopilación de teorías que respaldan el presente

estudio, así como el marco conceptual que ayuda a comprender los términos utilizados a lo largo del presente documento.

El tercer capítulo presenta la metodología de investigación e incluye el tipo y diseño de investigación elegidos, aquí también se encuentra la unidad de estudio que incluye a su vez la población y muestra que maneja la tesis, una descripción de los instrumentos de obtención de datos y una explicación de las técnicas del procesamiento de datos; en este capítulo se delimitan los aspectos metodológicos que caracterizan fiabilidad de la tesis.

El cuarto capítulo, corresponde a la presentación de los resultados y su análisis de datos mediante software estadístico SPSS; presentado en tablas, y gráficos, los que se exponen en forma ordenada y sistemática con la finalidad de lograr una mejor comprensión para el lector. Toda la presentación de los datos se realizó de forma subdividida por variable de estudio; así mismo, el análisis de cada variable también esta subdividida por cada ítem o pregunta de investigación.

En este capítulo también se encuentra la contrastación de hipótesis del presente trabajo de tesis, y se realizó mediante el análisis estadístico correlativo de variables, tanto en la “Correlación R de Pearson” y “Correlación Rho de Spearman”, para validar convenientemente la hipótesis de estudio planteada.

El quinto capítulo que es el último, contempla las conclusiones y recomendaciones consideradas por el autor en la misma línea del criterio de investigación y en base al estudio realizado.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. Descripción de la realidad problemática

Actualmente, podemos observar que la tecnología avanza a un ritmo muy acelerado en el mundo y ello hace que la niñez, los adolescentes y la juventud aprenda a manipular con mayor facilidad el manejo del celular, el internet, las redes sociales y los videojuegos, es así que en toda sociedad surgen constantes cambios sociales, culturales, y tecnológicos, lo que impulsa a las personas a desenvolverse de acuerdo a estos procesos de cambio, en la medida en que pueden adaptarse a ellos; los cambios e innovaciones tecnológicos se han ido introduciendo en toda actividad humana, desde las actividades profesionales hasta las actividades cotidianas y domésticas, al punto de crear cierta dependencia en el uso de la tecnología como tal.

Muchos ámbitos relacionados con la tecnología han generado nuevas formas de comunicación e interacción, entre las personas en sus diferentes acciones y en la

comunicación que ahora se realiza predominantemente a distancia por la gran cantidad de diligencias y objetivos que se trazan por igual los individuos y las familias; es así que la tecnología termina convirtiéndose en una herramienta eficaz en la comunicación y transmisión de datos, pero no siempre en como efectuar la mejor forma de comunicarnos.

Dentro de la evolución e innovaciones tecnológicas, están además de los medios de comunicación, los programas y aplicativos informáticos de entretenimiento; es decir, los videojuegos electrónicos, juegos en línea o también mediante su concepto de dominio público actual: los “juegos en red”. Estos programas interactivos y dinámicos vienen a constituir una serie de formas de distracción, recreación y entretenimiento, en la cual pueden participar los individuos en grupo o incluso un solo individuo en interacción con un programa de software mediante el uso de un dispositivo electrónico que permita vivir la experiencia del videojuego.

En el contexto actual en que se encuentran los adolescentes en las instituciones educativas, se puede observar que el aprendizaje va decayendo porque los alumnos se enfocan más a concentrarse en los juegos en red y no en estudiar o investigar información veraz que es de utilidad para adquirir nuevos conocimientos a través del internet. Es recurrente notar en nuestra sociedad la amplia utilización de los denominados juegos en red por parte de muchas personas en muchos segmentos, entre lo que se puede destacar la participación de los jóvenes adolescentes, específicamente, los jóvenes en etapa escolar son los que más están en contacto con otras personas en línea jugando en equipo o en forma individual, esto hace que le

dediquen más tiempo estar en los juegos en red que estar realizando actividades educativas como tareas trabajos o reforzando sus conocimientos en cultura general haciendo que baje el rendimiento escolar.

En vista de que muchos videojuegos electrónicos han sido diseñados para recrear virtualmente la vivencia de experiencias –si bien irreales– adictivas, por el extenso nivel de asociación que el “jugador” o los “jugadores” dan a estos juegos como una extensión de ellos mismos; así también, los jóvenes están expuestos al descontrol, lo que junto a la ansiedad que produce las ganas de volver a jugar proporcionaría un entorno de inestabilidad, consolidando el círculo vicioso.

Ello involucra que en un determinado momento, la participación de los jóvenes en etapa escolar iba a pasar de un pasatiempo temporal y esporádico, a un pasatiempo recurrente y masivo; esto implicaría que el entretenimiento en el uso y experiencia de estos videojuegos electrónicos, podría ocasionar un impacto negativo importante en su conducta y por ende en su desempeño escolar; y al ser un medio de entretenimiento masivo en el que concurren grupos y multitudes de jóvenes podría ocasionar no solo un bajo nivel en su desempeño escolar, sino incluso, la deserción escolar. Tomando en cuenta que la institución educativa en la que nos avocamos a hacer el presente estudio, es una de las más grandes e importantes instituciones de la provincia de Anta del departamento del Cusco y por ende la población y muestra serán considerables, lo que estoy seguro permitirá que los resultados de este –estudio- tengan el menor sesgo posible. Ubicados en este contexto, y habiendo socializado con algunos docentes y alumnos sobre este tema

de investigación en las visitas realizadas a esta institución, se inicia la indagación para identificar la influencia de los juegos en red en el desempeño escolar en los alumnos del 5to año de secundaria de la provincia de Anta, Cusco en el año 2017.

1.2. Definición del problema

Esta problemática en cierta medida es observable en el distrito de Anta de la región Cusco, específicamente en los alumnos del 5to grado de educación básica regular nivel secundario, de la Institución Educativa Mixta Agustín Gamarra, del distrito en mención.

Por esta razón, esta tesis presenta la investigación sobre la influencia que ejercen los juegos en red, utilizado por los jóvenes estudiantes, en su desempeño escolar; con el fin de indagar y describir hasta que nivel ha llegado a afectar la utilización y la experiencia de estos juegos en red en el rendimiento académico que involucra a los alumnos.

Los estudiantes al estar en contacto con los juegos en red presentan algunas características personales que son evidenciadas en su comportamiento y en el desempeño escolar así también influyen en los estudios de las diferentes materias.

1.2.1. Pregunta general

¿En qué medida influye los juegos de red en el desempeño escolar en los alumnos

del 5to grado de educación básica regular, nivel secundaria, de la Institución Educativa Mixta “Agustín Gamarra” de la provincia de Anta, región Cusco en el año 2017?

1.2.2. Preguntas específicas

- ¿Cuáles son las características personales de estudiantes del 5to de secundaria que utilizan los juegos en red?
- ¿Cuál es la influencia de los juegos en red sobre el desempeño y rendimiento escolar en estudiantes del 5to de secundaria de la I.E.M. “Agustín Gamarra” Anta – Cusco en el año 2017?

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo general

Determinar la influencia de los juegos de red en el desempeño escolar en los alumnos del 5to grado de educación básica regular, nivel secundaria de la I.E.M. “Agustín Gamarra” Anta - Cusco en el año 2017.

1.3.2. Objetivos específicos

- Identificar las características personales de los estudiantes de 5to grado de educación básica regular, nivel secundaria que utilizan los juegos en red.

- Evaluar la influencia de los juegos de red sobre el desempeño y rendimiento escolar en los estudiantes del 5to grado de secundaria de la I. E. M. “Agustín Gamarra” Anta - Cusco en el año 2017.

1.4. Justificación e importancia de la investigación

Esta tesis de investigación es importante porque permitirá evaluar la influencia de los “juegos de red”, su práctica, utilización y experiencia en general en el desempeño educacional de la población estudiantil, sobre todo en su rendimiento académico; así mismo, esta tesis formará parte del conjunto de investigaciones y antecedentes que permitirán conocer el impacto de este fenómeno social en el contexto actual.

Desde el punto de vista pedagógico y académico, es importante porque los resultados obtenidos serán útiles para el manejo y dominio de las instituciones educativas que quieran mejorar sus servicios educativos, en relación a la mejor comprensión de una causa principal que afecta el rendimiento y desempeño escolar, como lo puede ser el uso descontrolado de los juegos en red.

Desde el punto de vista teórico es importante, porque la presente tesis podrá mostrar un conjunto de conclusiones basados en datos e interpretaciones que permitan comprender cuál es el contexto en que se dinamiza este fenómeno social que afecta el desempeño escolar, de esta forma la presente investigación ayudará

con el incremento de la literatura científica sobre este aspecto, sobre todo al aplicarse a un grupo específico.

Desde el punto de vista social, el presente estudio –de comprobarse la hipótesis– permitirá a la población conocer la influencia negativa que ejercen los juegos en red en el desempeño y rendimiento escolar.

Desde el punto de vista metodológico, para cumplir con los objetivos planteados en la presente investigación se utilizó la metodología explicativa con la finalidad de mostrar los datos obtenidos actualmente. Lo mencionado anteriormente, permitirá realizar recomendaciones y dar información sobre el bajo rendimiento académico que ocasionan los juegos en red en los alumnos. Esta información será acopiada mediante la aplicación de un cuestionario que consta de 18 preguntas.

Desde el punto de vista académico, el estudio genera información como antecedente para otros trabajos de investigación referente a la influencia de los juegos en red sobre el desempeño y rendimiento de estudiantes.

1.5. Variables

1.5.1. Variable independiente

La variable independiente es representada por el concepto de estudio: “Juegos de red”, variable que simboliza la causa del problema, sobre el que se levantarán datos

concernientes a su tratamiento, para poder analizar su grado de influencia sobre la variable dependiente.

1.5.2. Variable dependiente

Se ha considerado representar la variable dependiente en el concepto “desempeño y rendimiento escolar”, debido a que constituye una realidad bastante compleja pero ideal para efectos de esta investigación; siempre en el campo educativo, el estudio de esta variable permitirá observar la delimitación a priori del grado de influencia de los juegos de red (variable independiente) en el desempeño de los escolares de mi unidad de estudio.

1.5.3. Operacionalización de variables

Cuadro 1

Operacionalización de la variable independiente (V.I.) “juegos de red” y variable dependiente “desempeño escolar”

Variable	Tipo De Variable	Nivel De Medición	Dimensiones	Indicadores	Instru-mento	Ítems
Juegos En Red	Independiente	(Cuan- titativ- o) de propo- rción		Atracción de alumnos por los Juegos en Red	Cuestionario	1, 2, 3

			Alumnos con tendencia al ocio	4, 5		
			Alumnos con bajo autoestima.	6, 7		
			Alumnos con problemas familiares	8, 9		
Desem- peño Escolar	Dependiente	(Cualita tivo)	El Desempeño Escolar	Nivel de concentración de los alumnos en sesiones de clase.	1	
			Ordinal	Nivel de intervención de los alumnos en sesiones de clase.	2	
				Nivel de interacción de los alumnos en sesiones de clase.	3	
				Rendimiento Académico en el Desempeño Escolar	Nivel de responsabilidad de los alumnos en cumplir con tareas y trabajos.	4 y 5
					Nivel de conocimientos mostrados en las pruebas de evaluación.	6,7
					Nivel de rendimiento académico	8,9
						Cuestionario

Nota: Elaboración propia.

1.6. Hipótesis de investigación

1.6.1. Hipótesis general

Los juegos de red influyen en el desempeño escolar, en los estudiantes del 5to grado de secundaria de la I.E.M. “Agustín Gamarra” Anta - Cusco en el año 2017.

1.6.2. Hipótesis específicas

- Las características personales de los estudiantes de 5to grado de educación básica regular nivel secundaria se relacionan con los que utilizan los juegos en red.
- La evaluación de los juegos de red influye sobre el desempeño y rendimiento escolar en estudiantes del 5to grado de secundaria de la I. E. M. “Agustín Gamarra” Anta - Cusco en el año 2017.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de investigación

2.1.1. Antecedentes de origen internacional

En el 2017, Zhuxuan en su tesis de investigación titulada “Videojuegos, Educación, y Desarrollo”, efectuado en Madrid. Realiza un estudio de análisis del concepto videojuegos, las relaciones sociales construidas a partir de ellos y su consecuente efecto en el uso y sobre uso en distintas personas con diferentes ocupaciones desde las personas, en general, así como los maestros y sus educandos; esta investigación tiene fines de contribución a mejorar el conocimiento y el dominio correcto de los términos y conceptos de los videojuegos, además de cómo se debería aplicar en la realidad de las personas que se relacionan ligera o estrechamente con esta actividad social, y las consecuencias que tendría la utilización descontrolada de estos juegos electrónicos, específicamente por parte de niños y adolescentes, sin una tutoría personalizada o vigilante.

Asimismo, el autor hace extensivo un amplio recorrido histórico sobre la génesis, la evolución y la utilización contemporánea de los videojuegos por parte de las personas; no hace énfasis en la variable de “video-jugadores”, más bien se enfoca casi de forma completa, al concepto.

La metodología empleada es de tipo mixta; debido a la utilización de análisis descriptivo, mediante cuestionarios y también recurre a una metodología experimental, por ello se puede inferir que hace una triangulación metodológica con el fin de darle el cuerpo de investigación necesario, para construir un estudio de discurso teóricos apoyado en datos empíricos y enunciados de sus propios informantes. La población fueron los estudiantes de 2do, 4to y 6to grado del Colegio Público “Príncipe de Asturias”.

Las conclusiones a las que llega el autor las transcribe en el modo de discurso teórico, por ello sus principales aciertos desde su estudio de análisis se pueden resumir así (teniendo en cuenta que los principales agentes de análisis eran video-jugadores de entre 9 y 14 años aproximadamente): la autorregulación, donde las personas no necesariamente son conscientes del tiempo de dedicación y uso de los videojuegos; la distribución de roles, donde los video-jugadores tienden a participar en determinados puestos u ocupar determinadas facetas una vez inmersos en los videojuegos, también se pudo notar el surgimiento de liderazgos entre el grupo de tratamiento analizado; y por último, la distorsión de la realidad, donde los video-jugadores que hacían sobre uso de estos juegos electrónicos comenzaron a tener tendencias de no diferenciar con claridad entre el mundo real y el mundo virtual, al

punto de creer que podían lograr desde capacidades sobre humanas hasta creer o atribuir acciones y comportamientos a seres inanimados como muñecos, peluches, etc. Esto claramente influenciado por el descontrol en el uso de videojuegos o juegos electrónicos (Zhao, 2017).

En el 2016, Bustamante, en su investigación titulada “Los juegos electrónicos en red, su relevancia adictiva y su impacto en el rendimiento educacional; proyecto de revalorización en la educación de la 5ta zona- Bucaramanga”, efectúa un estudio aplicado dentro del marco de un proyecto social, el mismo que tiene como finalidad asociar los aspectos negativos de la relevancia adictiva que supone la dedicación casi exclusiva en juegos electrónicos en red, por parte de un macro grupo de estudiantes adolescentes en la localidad de Bucaramanga en Colombia; así también tiene como un finalidad lograr describir tanto en estadísticas como en descripciones densas de las percepciones de jóvenes y tutores, el impacto que puede tener este fenómeno adictivo.

Este estudio maneja una metodología aplicada en campo de forma empírica, por lo que se puede señalar su método dentro del esquema experimental, pues trata de inducir a distintos grupos de tratamiento (jóvenes estudiados) en los juegos en red, y al exponerlos a un tiempo desmedido buscaba encontrar respuestas de satisfacción, relajó, y sentido de culpa, mientras se experimentaba con otro grupo de tratamiento la abstinencia cíclica de jugar juegos electrónicos en red, con el fin de poder observar el posible surgimiento de ansiedad, que finalmente se logró notar;

el autor conto con una muestra amplia de 354 alumnos que representó aproximadamente el 3.7% del total.

Las conclusiones que se obtienen del estudio realizado como parte de un proyecto educacional son en primer lugar, conclusiones preliminares: el 86% de los encuestados indicó que juega y jugará los denominados juegos electrónicos en red en el futuro, así mismo el 74% de los jóvenes después de una larga jornada inducida de jugar en estos juegos electrónicos, mostró sentimiento de culpa, y ansiedad por volver a jugar; el 91% de los jóvenes muestra ansiedad severa al no jugar por largos periodos de tiempo, casi el 98% de los jóvenes mostraron un comportamiento violento o agresivo después de la experiencia de juegos electrónicos en red. Las conclusiones generales a las que llega el autor es que, los juegos electrónicos en red sí muestran relevancia en actitudes de dependencia y por lo tanto van tomando formas adictivas, cuando es sobre usado o experimentado sin el control y/o tutoría de los apoderados, y por último ello repercute decisivamente en el rendimiento educacional alterando las cualidades de atención para su aprendizaje y formación escolar, bajando notablemente el rendimiento académico (Bustamante, 2016).

En el 2013, González, en su tesis de investigación, titulado “Uso de internet en los estudiantes de la preparatoria N° 11” efectuada en la ciudad de Nuevo León, en México; los objetivos y finalidades esta destinados a conocer diferentes cambios, modificaciones y problemas que nacen en la conducta académica de estudiantes del grupo de estudio examinado en la preparatoria N° 11, a partir de una implementación de laboratorios tecnológicos de uso masivo del internet; con la

consiguiente intención de proponer una solución al respecto, con el fin adicional de contrarrestar los efectos negativos del problema investigado.

Tal estudio responde a una metodología de tipo cuantitativo y un diseño ex post facto, con un corte de origen transversal, bajo un nivel de investigación descriptivo, se hizo utilidad así mismo de una escala Likert con denominación personalizada, la confiabilidad fue evaluada mediante Alpha de Cronbach; por último, la población está compuesta por todos los estudiantes de la preparatoria N° 11 del municipio de Cerralvo y contó con una muestra de 113 alumnos.

Las conclusiones a las que llega, son concretas; pues hay una muy alta frecuencia de uso del internet por parte de los alumnos para diversos quehaceres como las labores de tarea académica, lo que imperiosamente incita al sobre uso de tales tecnologías; consiguientemente es bastante notorio la constantes interrelaciones sociales de comunicación que repercute en el normal ciclo de actividades de los estudiantes, por ejemplo progresivamente dedican más tiempo a las comunicaciones en red mediante la tecnología que a sus deberes académicos; por otra parte, el hecho de estar muy adentrados en el uso de la tecnología del internet no asegura necesariamente la confiabilidad y buena calidad de sus trabajos presentados (González, 2013).

En el 2010, Haro (Ecuador), en su investigación de tesis titulada “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”, realizó un

estudio cuasi documental y descriptivo que busca dar a conocer la incidencia que provoca el uso de los juegos electrónicos en niños estudiantes en una determinada institución educativa, cuando este es constante y acaso a veces desmedido.

La mencionada investigación tuvo a bien recurrir a cuestionarios restringidos y estructurados, como instrumento de levantamiento de datos determinantes y concretos según los objetivos que se manejaba, así mismo toda la información se procedió a tabular mediante programas estadísticos para la fiabilidad del procesamiento de datos, con lo cual se pudiera verificar y validar la validez de la hipótesis manejada.

Los resultados que se obtienen del estudio, responde a distintas consideraciones, como por ejemplo el 50% de los alumnos encuestados aceptan que frecuentan los sitios de juegos electrónicos en días en los que tienen labores académicas, todos los docentes creen que sus alumnos no rinden adecuadamente a causa de que los mismos se introducen en los juegos electrónicos; y por último, que la experiencia de jugar juegos electrónicos causa determinados cambios en la personalidad de los alumnos, volviéndolos más violentos y agresivos en lo concerniente a sus relaciones sociales de grupo, lo que se puede considerar como cambios y repercusiones negativas en la conducta estudiantil (Lescano, 2010).

2.1.2. Antecedentes de origen nacional

En el 2016, Quispe, en su tesis de licenciatura, denominada “El uso de videojuegos

y las relaciones interpersonales en estudiantes de la IES. Mariano H. Cornejo, que acceden a cabinas de internet, Juliaca – San Román, 2016”, realiza una investigación de tipo correlacional y descriptivo, donde la autora se propone demostrar la existencia correlacional y significativa en la constante usanza de los videojuegos que le daban los estudiantes de la IES. Mariano H. Cornejo, encontrando que las variables de estudio se correspondían mutuamente con valores de significancia menores a 1%, tal es así que esta investigación determinó la incidencia directa que tiene el uso de videojuegos y su impacto en demás actividades cotidianas.

El método utilizado en tal investigación responde al “Hipotético-deductivo”, pues al contar con una muestra de 120 estudiantes se vio por conveniente describir las acciones que los mismos realizaban como el fin de recabar datos de primera mano, en base a tres conceptos clave de correlación: los videojuegos y su relación de correspondencia con: las relaciones interpersonales, los estilos de comunicación, y las relaciones conflictivas (Quispe, 2016).

En el 2014, Durán, en su tesis de licenciatura: “Influencia de los videojuegos en el rendimiento académico de los niños de sexto grado A de la I. E. Mariscal Cáceres de Ayacucho, 2010”, investiga el impacto que puede causar el acercamiento de alumnos jóvenes a distintos medios de entretenimiento como son los videojuegos, el objetivo de esta investigación radica en el estudio del fenómeno de la ludopatía a la que se sumerge el público joven del estudiantado, en este caso particular los que pertenecen o estudian en la IE. Mariscal Cáceres de Ayacucho.

El método de investigación empleado es el cuantitativo, pues trata de dar a conocer datos concretos como parte de una estadística para el análisis de datos; el tipo de investigación que propone es el teórico básico, mientras su nivel de investigación es el descriptivo y por último cuenta con una muestra de 38 estudiantes.

La tesis en mención innova en los estudios de carácter descriptivo pues trata de dar un enfoque interdisciplinario a su contenido, debido sobre todo a la necesidad de recurrir a distintos niveles de análisis para dar una conclusión más adecuada al respecto del problema objeto de investigación; este mismo enfoque trata hacer reflexionar al lector que muchas investigaciones han dado relativa importancia a los estudios de causa – efecto, pero sin dar una perspectiva retórica de análisis más amplio, como por ejemplo considerar muchos aspectos que pudieran estar aún más asociados que alejados de la realidad en la que viven los estudiantes que se introducen al vicio, como las condiciones socioculturales, socioeconómicas, etc. (Durán, 2014).

En el 2014, Capcha, Espinoza y Oscanoa, en su tesis de investigación denominada: “Nivel de impacto de la red social Facebook en el rendimiento académico del área de matemática de los estudiantes del quinto año de secundaria de la institución educativa ‘Mariano Melgar’ del distrito de Breña - 2013”, realizan un estudio de correlación donde buscan encontrar el nivel de impacto que causa el uso frecuente de la red social Facebook en las capacidades de aprendizaje y el rendimiento académico escolar en general.

Este estudio cuenta con un tipo de investigación descriptiva correlacional, el método empleado es el no experimental, así mismo aquí se trabajó con una población total de 85 personas, y se utilizó el total de su población como muestra al 100%; el mismo que fue entrevistado grupalmente mediante un instrumento de obtención de datos clásico, como lo es el cuestionario.

Las conclusiones a las que llegan las autoras de la tesis en cuestión, es que el uso de la red social Facebook impacta medianamente en el rendimiento escolar académico, pero no necesariamente de forma negativa, pues cuando se usa con la guía de un docente o de tutores, termina siendo positivo; por otro lado, influye negativamente en el comportamiento y actitudes que muestran las personas que pasaron por observación en el estudio. (Capcha, Espinoza y Oscanoa, 2014).

En el 2006, Calle y Gutiérrez en su tesis de investigación “Uso de videojuegos por internet y su relación con el grado de agresividad en adolescentes, distrito de la Esperanza – Trujillo. 2006”, efectúan una investigación prospectiva donde se procura determinar la conexión entre el uso constante de videojuegos y la alta incidencia de la personalidad agresiva en adolescentes del distrito de la esperanza localizada en Trujillo, todos ellos de un promedio de edad de 10 a 19 años.

La metodología que se usó en esta investigación fue la descriptiva, debido a la alta cantidad de datos que podía ofrecer el estudio, la muestra la compuso un total de 149 adolescentes de edades oscilantes de entre 10 y 19 años, hicieron además

utilidad de un cuestionario de confección propia con indicadores netamente cuantitativos bajo una serie de preguntas de orden estructurada; así mismo, el análisis de datos se hizo de forma manual.

Las estadísticas que arroja el mencionado estudio son interesantes, mostrando que los adolescentes se dedican al uso de videojuegos por internet aproximadamente en un 40% de frecuencia, con un promedio de 1 a 2 horas diarias, descubren también que la mayoría de ellos prefieren los videojuegos violentos, aduciendo que entran en mayor éxtasis de disfrute. (Calle y Gutiérrez, 2006).

2.1.3. Antecedentes de origen regional o local

En el 2016, Calderón, en su tesis de maestría titulada: “Deserción escolar a causa de la adicción a los juegos electrónicos, en el alumnado de 4to y 5to grado de secundaria de tres colegios del distrito de Santiago, Región Cusco”, realizó una investigación de tipo comparativo en cuatro IIEE. Las cuales son: I.E. Cecilia Túpac Amaru; I.E. Viva el Perú, I.E. Coronel Francisco Bolognesi. En dicha investigación se muestra la relación existente entre las variables: deserción escolar y adicción a los juegos electrónicos; este estudio revela que los estudiantes escolares que se avocan constantemente a los juegos en red en muchos centros de internet tienden a dejar los estudios cíclicamente, es decir dejan de estudiar por temporadas cortas de tiempo, para luego retomar los estudios con la consecuente característica de bajar notablemente su rendimiento y aprendizaje.

Este estudio contó con la muestra no probabilística de seis alumnos por cada grado académico escolar de las instituciones educativas con las que trabajó; así mismo, su tipo de investigación es de índole comparativo, e indica que su nivel de investigación es descriptivo; mantiene como unidad de análisis los grados 4to y 5to de secundaria de las instituciones educativas antes mencionadas, y tiene como instrumento de levantamiento de datos un cuestionario estructurado.

Como parte de la conclusión a la que arribó esta tesis es que, la deserción que pudo graficar y describir el autor está señalado como un “efecto” del problema original de la adicción a los juegos electrónicos, el mismo autor también describe que los alumnos que se encuentran sumidos en la adicción a los videojuegos y juegos electrónicos, tienden a cambiar ligeramente su personalidad hacia una más violenta y menos expresiva de emociones. Según la experiencia de observación directa, los alumnos muestran también tendencias de ansiedad constante por salir o terminar las sesiones de clase para dedicar una hora de su tiempo al menos al entretenimiento de los juegos electrónicos, videojuegos, etc. (Calderón Yupanqui, 2016).

En el 2015, Olave y Patiño, en su investigación titulada: “Por qué los escolares adolescentes se auto inducen en la ludopatía”, dan a conocer ciertos aspectos que determinan todos los complejos que dominan el comportamiento de los jóvenes escolares en su época de adolescencia, los que al vivir en diferentes realidades - muchas de ellas adversas en su contexto- terminan por buscar una salida a todo problema en el entretenimiento, y ya que los videojuegos tanto como los juegos en

red, son mecanismos de entretenimiento muy accesibles, se presentan como ideales campos de atracción en los adolescentes escolares, los que a su vez comienzan a mostrar un bajo interés por la responsabilidad de estudio.

Esta investigación se realiza en la línea del análisis crítico e interpretativo del asunto tratado, ya que se sirve de la revisión de cierta cantidad de literatura interdisciplinaria derivado de teorías de la psicología, la sociología, la antropología, y estudios de educación, así como experiencias en el mismo campo educativo.

La conclusión a la que llega, es que muchos factores socioculturales en áreas sociales matrices y de un origen relacionado a sus hogares, inciden con mucha determinación en los problemas y complejos sociales que afrontan los adolescentes escolares, los que buscan construir una aparente salida o resguardo en el entretenimiento, práctica que con el tiempo y bajo la conversión en costumbre se convierte en ludopatía. (Olave y Patiño, 2015).

En el 2012, Gutiérrez en su tesis de investigación titulada: “Los juegos de internet y la distorsión de la realidad en educandos de último año escolar de la IEM. Miguel Grau Seminario, Cusco-Perú”, realiza una investigación de orden básicamente analítico e interpretativo, donde da a conocer que los estudiantes de último grado de educación secundaria del colegio Miguel Grau S. tienden a “distorsionar” su realidad con conceptos que no están plasmados en la rutina de un estudiante promedio en su posición, y se encuentran tácitamente afectados por esta

situación, sin que ello sea de su conocimiento y mucho menos pase por su aceptación.

La metodología empleada está relacionada a los estudios de caso, ya que realiza un extenso y detallado estudio de cada alumno escogido dentro de su muestra de investigación, recogiendo datos verídicos y de primera fuente; es decir, la de los propios estudiantes que en su mayoría de casos tienden a retrotraerse como una muestra más de que distorsionan incluso los niveles de interrelación social con las personas que no pertenecen necesariamente a su círculo amical.

La conclusión a la que llega el autor es la demostración de las distorsiones efectuadas, tales distorsiones involucran dos aspectos claros: el bajo rendimiento en cualquier materia de estudio y de forma general en cualquier ámbito de estudio, también la baja autoestima como consecuencia directa de interrelacionarse solo con un reducido grupo amical; y por último la poca capacidad de comunicación a nivel social e interpersonal de un modo no vulgar, con sus propios amigos y en su propio entorno familiar. (Gutiérrez, 2012).

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Teorías relacionadas a los juegos en red

A) El juego y los juegos en red

Para la UNESCO, el juego es un comportamiento variado y con mucha dosis de subjetividad, debido a que no se puede encerrar todo un conjunto de comportamientos y utilización de recursos u objetos, en el juego como tal, pues podría perderse certeza si es que en la medida de que todo ello es utilizado de una forma productiva o recreativa termine por condicionar su misma significación.

La misma UNESCO citando a Huizinga, indica que hay características que admiten diferenciar las actividades dentro de los límites del juego como tal de otras actividades normales o condicionadas a la actividad humana en general; debido a esto se indica que se puede definir el juego mediante la identificación de las características como una actividad: libre, incierta y ficticia. (UNESCO, 1980, p. 22).

Por otro lado, es importante señalar que el juego como concepto general encierra dentro una serie de actividades relacionadas al entretenimiento, por lo que mantiene una analogía con los videojuegos en red, ya que este último concepto alude a la actividad de ejecutar la actividad de jugar, pero mediante la utilización de juegos electrónicos dinámicos y de completa interacción, como se verá en los enunciados del próximo autor.

Para Moutas, los videojuegos, juegos electrónicos e implícitamente los juegos en red, reúnen al menos dos características para que se pueda cumplir la recreación de un mundo virtual dentro del juego, donde es posible experimentar vida bajo puro entretenimiento, “la interacción y la inmersión”.

La interacción viene a ser para el autor el rol activo en que se desempeñan las personas que viven la experiencia de este tipo de juegos, que enseguida toman el papel de jugadores, comienza entonces la reinterpretación de su propia experiencia de juego, pero en relación a una interfaz igual de dinámica que permite dotar de cierta realidad, aunque no real, pero si entretenida al jugador.

La inmersión por su parte, viene a ser la experiencia misma o la percepción que tienen los jugadores que experimentan el juego electrónico, aquí no solo existe una relación dinámica entre el jugador y la interfaz del juego, sino un paso más en la experiencia, la adopción de la realidad virtual del juego electrónico en el comportamiento lúdico siempre en el tiempo del juego, de forma que la interfaz domina y absorbe por completo la capacidad de raciocinio del jugador y lo convierte en un juicio subjetivo. (Moutas, 2014, p. 7-8).

B) Los juegos en red y su relación con el ocio

Los juegos en red también están relacionados a aspectos tan poco valorados o tomados en cuenta en la observación social de investigación, como lo es su vinculación con el “ocio”, pero para tratar de vincular ambos apartados, es importante en primera instancia, conocer que es el ocio y luego su relación con los juegos en red.

De acuerdo con Veblen (1974), el ocio es una característica propia de la conducta, que se logra efectuar en términos grupales en sociedades que consideran como ideal la realización constante del consumo y gasto basado en la vanidad.

Este autor considera hasta dos sub características propias de la conducta social asentadas en el ocio: primero, una persona en grupo o un grupo que decida consumir (gastar en) determinado bien o servicio, lo hace sin dejar en falta hacer notorio la misma acción de consumo que está realizando, ello debido al estatus social que busca demostrar; segundo, en la conducta del ocio es necesario para toda persona o grupo sumergido en él, demostrar también la casi completa privación de trabajar, con el fin de manifestar decoro en la opinión pública.

Estas características son extrapoladas en la conciencia del individuo o grupo que se relacionan a las actividades de ocio, pues permite demostrar ante la sociedad, un completo entorno de riqueza, tanto material como no material, por el que están sostenidos para la realización de cualquier actividad vana, a veces esta construcción cultural de su estado y estatus en la sociedad, es creada y reflejada con mucha equivocación en su comportamiento, dado que empiezan a creer con sobre confianza la completa absolución de sus problemas mediante la vivencia artificial de consumir y disfrutar todo de forma igualmente artificial. (Veblen, 1974).

Por otro lado, de acuerdo con Arrigo, los juegos en red además de conceptualizarse como un sistema de juegos electrónicos entre grupos de

individuos, pueden ser entendidos socialmente observando la conducta materia de análisis.

Por ello, este autor sostiene que la práctica de los juegos en red puede ser comprendida desde dos vertientes, desde la observación de la conducta individual y social; en la conducta individual el sujeto jugador manifiesta disposición a adentrarse al juego por simple necesidad de ocio al principio, luego mediante la conversión de esa necesidad en costumbre, vivirá necesitando no el juego como tal, sino, la satisfacción del ocio.

En la conducta social, los individuos o sujetos jugadores muestran clara disposición para sus manifestaciones sociales en grupo por la capacidad generativa de disfrutar mediante el ocio, la compañía, los halagos en virtud de sus objetivos logrados en los juegos y su mayor estatus social, por su capacidad y experiencia de dominio de los juegos en relación a sus pares, ello sumado a la necesidad de satisfacción del ocio, los conduce a adentrarse en los juegos en red de forma reiterativa. (Arrigo, 2017, p. 54).

C) Los juegos en red y la distorsión de la realidad

Arrigo sostiene que, los juegos en red, los videojuegos, o los juegos electrónicos son mecanismos que impulsan la satisfacción de una necesidad individual como lo es el ocio; también, el mismo autor señala que la reiterada práctica de experiencia

en estos juegos termina por recrear un entorno imaginario irreal para los sujetos vinculados a la vivencia de los juegos electrónicos. (Arrigo, 2017, p. 81).

Debido a ello, el autor sugiere que este escenario recreado de forma electrónica que al estar basado a la manipulación de mecanismos interactivos hombre-máquina, recrea en la mente un entorno de vivencia válida y real para la persona que vive estas experiencias en descontrol, lo que lo dispone a confirmar lo irreal como real, y ello termina condicionando su capacidad objetiva de interactuar con personas llevándolo a distorsionar su propia realidad, en comportamiento y conducta, tanto social como individual. (Arrigo, 2017, p. 152).

Para Laport, el comportamiento humano es variable, es subjetivo en su forma de sentir emociones como sentimientos, y es objetivo en la forma de construir y analizar independientemente de su vivencia emocional, por lo que se puede decir que el comportamiento desde sus inicios no solo es variable sino profundamente “inestable”, por lo que se hace prioritario empezar a educar el comportamiento desde la familia y desde la sociedad con el objetivo de modelar y otorgarle la estabilidad necesaria para su posicionamiento dinámico dentro de las relaciones humanas como parte natural de la atracción y apetencia social. (Laport, 2004, p. 128).

Laport indica también que, la conformación de todos los aspectos conductuales de una persona se originan en la decisión “a priori” desde la visión particular del mundo; es decir, desde la forma en como se ve indistintamente el contexto para

algunas personas, ello representa un aparato ideológico en el que recrear ciertas situaciones a conveniencia e intereses de las necesidades y no necesariamente de lo correcto, por ejemplo si una persona empieza a mostrar tendencias conductuales a la depresión, preocupación, ansiedad, etc., buscará recrear un mundo alterno al que vive y luego lo extrapolara dentro de su mismo entorno de vida y costumbre al punto de que reinterprete esa propia situación en la que se encuentra, distorsionando así su realidad. (Laport, 2004, p. 156).

Dentro de sus apuntes sobre la conducta social, Laport entiende que los modelos de comportamiento que muestran las características de la distorsión, se manifiestan sobre todo en aquellos de complejidad variada e inestabilidad, a causa y origen de una varianza o conjunto de experiencias vividas con anterioridad; ello evoca en una culpa y/o estigma a lo largo del proceso de construcción de la personalidad, y evidencia la facilidad con que pueden florecer sentimientos de culpa sobre todo en la adolescencia, que finalmente se convierte en un complejo social, el que por fin da paso a la modulación de la conducta en un original “autoengaño”, necesario para distorsionar la realidad de su contexto de vida. (Laport, 2004, p. 157).

2.2.2. Teorías relacionadas al rendimiento académico en el desempeño escolar

A) El rendimiento académico en el desempeño escolar

De acuerdo a Juan Castejón, el rendimiento académico responde a la forma, el contexto, y los conocimientos transferidos en el aprendizaje, si los educandos no han recibido convenientemente las enseñanzas para su aprendizaje, el rendimiento

académico de los mismos mostrará un bajo nivel; en su concepción más contundente el autor señala que el rendimiento académico viene a representar el fin primordial del aprendizaje. (Castejón, 2014).

Para Castejón, y a través de una revisión de otras experiencias en el estudio del rendimiento académico, como beneficio pedagógico para el estudiante, tiene su máxima consideración en lo productivo que puede resultar para el desarrollo de un país; en ese sentido los parámetros de cálculo que se toman para verificar el rendimiento académico de una sociedad determinada, son las evaluaciones de las “notas” que tiene cada estudiante y analizadas en conjunto; sin embargo, resulta desde simple hasta insuficiente seguir ese camino sin considerar otros aspectos relevantes, en su mayoría relacionados con el contexto y entorno social como los diferentes problemas sociales y familiares, que terminan influyendo decisivamente en la forma en que desarrollan su proceso de aprendizaje, y por tanto, en su rendimiento. (Castejón, 2014, pp. 21-22).

B) Factores que influyen el rendimiento académico en el desempeño escolar

Solano, realizando una exhaustiva revisión histórica de las tendencias teóricas del rendimiento académico como punto de inflexión del logro educativo escolar dentro de la sociedad, diferencia este aspecto de otros relacionados, indicando que el rendimiento académico expresa la etapa de demostración del “aprendizaje”, llevado a cabo mediante la instrucción y transferencia de conocimientos; por lo tanto indica

la necesidad de comprender que el rendimiento académico está estrechamente relacionado al aprendizaje, aunque no tengan la misma significancia.

Este autor indica que, en su concepto más próximo, el rendimiento académico es el nivel de conocimientos adquiridos bajo instrucción, que el alumnado demuestra haber logrado alcanzar; sin embargo, para delimitar los aspectos que deben centrarse en el rendimiento académico, tipifica una clasificación de factores que influyen en el rendimiento educativo escolar:

Factores psicológicos: El auto concepto, así como la motivación son los dos factores psicológicos más importantes que surgen como dos aspectos determinantes en la construcción de una personalidad aprehensiva, que permita captar la mayor cantidad de conocimientos y de que pueda comprender los significados de esos conocimientos.

Factores sociológicos: Este modelo indica que los factores básicos en el rendimiento académico están supeditados a la influencia familiar y escolar, pues terminan modelando el proceso de formación perfectivo del educando.

Factores psicosociales: Los factores psicosociales examinan los procesos de relaciones interpersonales en el contexto escolar, está ligado a los contextos en que se desenvuelven los escolares, como pueden ser la familia, el centro educativo y el entorno social; por ello muchos escolares pueden mostrar un rendimiento bajo o alto en relación a como llevan sus relaciones y lazos, tanto amicales entre amigos y de confianza en la familia. (Solano, 2015, pp. 27-38).

C) Factores que potencian el rendimiento académico en el desempeño escolar

Según Laport, los factores que determinan la consolidación de adquirir conocimientos, están relacionados a la potenciación de capacidades, las mismas que configuran su nivel de acuerdo a componentes de índole social, dos factores que vendrían a determinar y marcar la diferencia en la potenciación de capacidades, en este caso aprehensivas en cuanto al conocimiento; son la motivación y la inteligencia emocional. (Laport, 2004, p. 214).

La motivación: De acuerdo a Pintrich y Schunk, la motivación en el contexto de las personas en su etapa adolescente y en etapa de aprendizaje, parte de 10 principios constructivos que mejoran el entendimiento:

- Desarrollo de la conciencia propia y en primera persona, para convertirse en un agente o elemento en el aprendizaje.
- Aprovechar de oportunidades que ayuden al educando a reflexionar sobre muchos aspectos aprehendidos.
- La acción de organizar la lección de clase y al salón para que pueda surgir en la sociedad estudiantil, la cooperación y colaboración.
- Hacer utilidad de trabajos, problemas y estimaciones que sean originales, para despertar el interés significativo de los estudiantes.
- Generar y apoyar la oratoria del salón en relación al aprendizaje y la adquisición de conocimientos, mediante discusiones de clase.

- Ofrecer e incentivar diferentes maneras de aprender, pensar y repensar lo aprendido mediante constantes oportunidades de opinión.
- Dotar de herramientas para el aprendizaje al alumno, cuando este se encuentre ante un reto de realizar un trabajo desafiante.
- Incentivar e inducir a los educandos a crear y usar diferentes instrumentos de aprendizaje, y a crear sus propios modelos e instrumentos.
- Dotar de una base de conocimientos elementales a los educandos, para que estos aumenten su motivación y se avoquen a realizar sus actividades con suficiente autonomía.
- Crear y sostener una idea de cultura de aprendizaje constante, así como demarcar el respeto para con los compañeros o alumnos. (Pintrich y Schunk, 2006, pp. 333-336).

La inteligencia emocional: De acuerdo con Goleman, el rendimiento académico como factor de demostración del aprendizaje está estrechamente relacionado con los aspectos que muestra la inteligencia emocional, debido a que la inteligencia emocional describe una forma en que las personas interactúan en toda la magnitud de su entorno, y cómo se pone en práctica una serie de habilidades para interactuar entre las personas. (Goleman, 1996, p. 220).

Estos aspectos de la inteligencia emocional, según Goleman, responden a características que servirían a reeducar las capacidades de aprendizaje en los educandos, estas características vienen a ser fundamentales para construir y consolidar la inteligencia emocional, y son:

- La confianza, que es una capacidad de controlar desde la conducta y el propio entorno.
- La curiosidad, que es la capacidad de generar la intención de descubrir constantemente.
- La intencionalidad, la aspiración de lograr y actuar según los objetivos logrados.
- El autocontrol, que es la capacidad apropiada de control sobre la misma personalidad individual.
- Las relaciones sociales, que es una capacidad de interrelación social mediante el cual se desarrolla la conducta amical.
- La capacidad de comunicación, que es una capacidad de enunciar, intercambiar y discutir alturadamente las ideas y pensamientos que las personas poseen.
- La cooperación, que es una capacidad de interrelación con el entorno, y aumenta las posibilidades de actuar y sobresalir en acciones de grupo.
(Goleman, 1996, p. 221).

2.3. Marco conceptual

Aprendizaje: Proceso de adquisición de conocimientos variados y habilidades, obtenidos mediante el estudio, la instrucción, o simplemente mediante la experiencia. (Cunha, 2016, p. 22).

Enseñanza: Acción que tiene como objeto primordial el aprendizaje de conocimientos delimitados que se utilizan en todo el transcurso de educación que recibe un individuo. (Cunha, 2016, p. 30).

Inteligencia emocional: es el modo en cómo se realiza la interacción humana en determinados contextos, en ella se observan habilidades, impulsos motivación, empatía, perseverancia, y una serie de valores que componen el conjunto de rasgos propios de la condición de vida del ser humano. (Goleman, 1996, p. 220).

Interactividad: Es la experiencia dinámica de comunicación entre los seres humanos y los sistemas informáticos, a nivel grupal o individual, el mismo que está caracterizado por el amplio y variado espectro de conectividad que ofrece la tecnología, en esta actividad la interacción predominante es entre el ser humano y el software dinámico, en el que el primero actúa y se desenvuelve como si se tratara de un contexto paralelo al suyo. (Cunha, 2016, p. 48).

Juego: Actividad relacionada al entretenimiento y distracción llevada a cabo por seres animados, en esta actividad múltiple, subjetiva e informal, surge en los individuos el aprendizaje y reconocimiento de su entorno, así como las formas naturales y espontáneas de toda interrelación social; en la actividad del juego se desarrollan las habilidades, el desenvolvimiento individual, la conexión social. (Torrente, 2017, p. 81).

Juegos electrónicos: Son aquellos aplicativos de software de interacción, que se utiliza para el entretenimiento entre un jugador o varios jugadores y el programa o aplicativo de software. También denominados videojuegos, constan de la manipulación de dispositivos electrónicos y de un controlador periférico que posibilita la realización de acciones dentro del juego.

Juegos en red: Son juegos en línea, donde se requiere de la participación de una o más personas en un contexto de interacción, con aplicativos y programas de software y mediante la manipulación de dispositivos electrónicos. Muchos juegos en red o juegos online no necesariamente requieren de conexiones a internet. Los juegos en red se caracterizan por presentar un conjunto de criterios basados en la estrategia, así como en la resolución de objetivos.

Motivación: Se relaciona con una precondition de los aspectos del aprendizaje, o a un conglomerado de variables sociales y emocionales que impulsan la conducta y la orientan para generar siempre el criterio de la consecución de objetivos. En relación al ambiente académico, la motivación implica un ejercicio vital para los objetivos del aprendizaje. (Solano, 2015, p. 79).

Rendimiento académico: Nivel y conjunto de conocimientos aprendidos, que el estudiante o alumno demuestra haber alcanzado con las instrucciones recibidas, en relación al campo o área en que es evaluado, según los objetivos de aprendizaje previamente diseñados. (Solano, 2015, p. 25).

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Tipo de investigación

El tipo de investigación de la presente tesis se puede clasificar como explicativo, pues en este tipo de tesis se pueden concentrar todas las investigaciones que analizan un contexto particular, que tienen como objetivo: explicar, interpretar y dar a conocer los resultados de todas las observaciones. (Muñoz, 2011, p. 29).

3.2. Diseño de investigación

El diseño considerado en el presente estudio es el cuantitativo, no experimental, pues no se emplean elementos ya estructurados por el investigador u otro agente, o grupos de tratamiento con fines comparativos; así también, no se estudia -utilizando de forma alguna- elementos de potestad del investigador, ni manejados por él, sino del ambiente elegido y es de este contexto de donde se pretende recoger datos para

luego examinarlos, explicarlos e interpretarlos. (Hernández, Fernández, y Baptista, 2010, pp. 122, 135).

También se puede considerar dentro de este subcapítulo, el diseño de investigación transeccional-correlacional o también denominada transversal-correlacional, que describe y analiza la correspondencia o dependencia entre uno o dos variables de estudio, los que en muchos se limitan solo en el campo correlacional. (Hernández, Fernández, y Baptista, 2010, p. 154).

3.3. Unidad de investigación

La unidad de investigación fue la Institución Educativa Mixta Agustín Gamarra, ubicada en el distrito y provincia de Anta, región Cusco, Perú.

Así mismo, la unidad de análisis son los alumnos del 5to grado de educación básica regular nivel secundaria. Seguidamente, se tomó una muestra de esta unidad de análisis con el objetivo de conseguir información para el progreso de la tesis, manteniendo siempre en consideración la operacionalización de variables.

3.4. Población y muestra

3.4.1. Población

La población, que fue materia y objeto de investigación, corresponde a un total de

150 alumnos, que conforman el total de población y de donde se sustrajo una muestra representativa.

3.4.2. Muestra

La muestra correspondiente que se consideró manejar en la presente tesis, es de tipo “no probabilístico intencional”, pues al contar con un número “bajo” de población a investigar, cualquier muestra representativa no validará necesariamente los datos y en cambio, podría derivarse en un sesgo de investigación al intentar bajar demasiado los niveles de confiabilidad.

Por ello se eligió trabajar con muestras no probabilísticas intencionales, las que recurren a la elección arbitraria de los agentes que representen un porcentaje manipulado de la población y por ello hacer más directo la recolección de los datos y su análisis. (Hernández, Fernández, y Baptista, 2010, p. 176).

La muestra elegida responde al 20% del total de la población, que corresponde a 30 informantes, que concierne a la representatividad adecuada de la población, debido a que este número indica también la cantidad preponderante de alumnos con tendencia a la participación en los juegos en red.

3.5. Técnicas e instrumentos de obtención de datos

3.5.1. Técnicas para la obtención de datos

Encuesta

Se utilizó una encuesta estructurada para la recolección de datos, base fundamental para la construcción de la tesis.

Fichas de datos teóricos

Se utilizaron datos teóricos en su posterior parafraseo de ser conveniente derivados de fichas previamente construidas con el fin de analizar y contrastar los resultados de la investigación.

Análisis estadístico

Se recurrió a mecanismos de análisis estadístico mediante la utilización de programas propiamente estadísticos, en este caso específicamente el programa estadístico “SPSS”, con el fin de lograr un análisis de datos y una prueba de hipótesis adecuada.

3.5.2. Instrumentos de obtención de datos

Entrevista estructurada

Se hizo uso de un cuestionario que comprenda un conjunto de preguntas estructuradas y con límites de respuesta para la recolección de información más

demarcada con el fin de obtener datos concretos para su posterior tratamiento estadístico.

La observación

Se recurrió a la observación directa e indirecta para la obtención de datos no estructurados, con el fin de suprimir datos obtenidos con tendencia de sesgo de investigación, así como de contrastar en tiempo real los datos obtenidos con la precisión de las observaciones en el mismo proceso de levantamiento de información.

3.6. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

3.6.1. Técnicas para el procesamiento de los datos

Los procesamientos de los datos fueron realizados mediante la utilización de software estadístico (SPSS), con el fin de que el procesamiento de datos en cuestión evite ciertos sesgos de análisis.

3.6.2. Técnicas para el análisis de los datos

Por otro lado, también se hizo utilidad de las teorías recopiladas para analizar cierta información y los resultados del procesamiento de datos, con el fin de contrastar e interpretar los datos obtenidos si fuese necesario.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y ANÁLISIS DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Presentación de los resultados subdividido por variables

Los resultados de la investigación presentados a continuación corresponden a las variables de estudio elegidas dentro de la presente tesis. Los resultados están subdivididos por las variables de estudio siendo una independiente y otra dependiente: “juegos de red” y “desempeño escolar”.

Así mismo, el análisis se hace por cada indicador o cada Ítem del instrumento de obtención de datos, y se presenta una estadística completa de cuadros de frecuencia y gráficos representativos de las frecuencias expresada en porcentajes, siempre en relación de las respuestas de los encuestados.

Por último, para cada ítem analizado se realizó una interpretación de la expresión de los cuadros de frecuencia, y de los gráficos, que son preliminares, así como específicos sobre cada pregunta.

La escala de puntuación utilizada para la medición estadística de los datos es de tipo “Likert” de 5 puntos; donde por conceptualización, cada valor se categoriza como sigue: 5 es igual a una categoría de valor/nivel “muy alto”; 4 equivale a una categoría de valor/nivel de “alto”; 3 es igual a una categoría de valor/nivel “medio/regular”; 2 es igual a una categoría de valor/nivel “bajo”; mientras 1 equivale a una categoría de valor/nivel “nulo”; a continuación, la siguiente tabla:

Cuadro 2

Tabulación de escala de valores

Escala Likert	
Valor numérico	Descripción categórica del valor numérico en niveles
“5”	“Muy alto”
“4”	“Alto”
“3”	“Medio/Regular”
“2”	“Bajo”
“1”	“Nulo”

Nota: Elaboración propia.

4.1.1. Resultados estadísticos del objetivo y variable: Identificación de las características personales de estudiantes de 5to de secundaria que utilizan los juegos en red

Los siguientes datos muestran valores sobre los indicadores que fueron expresados como preguntas de investigación o ítems del instrumento de obtención de datos, en este caso de la variable independiente: “juegos en red”.

Se realizó un análisis sistemático de cada pregunta o ítem, considerando una tabla estadística de frecuencias que también muestra porcentajes. También se presenta una representación gráfica en barras que permita observar los niveles en escalas de porcentaje con el fin de ofrecer un mejor entendimiento de los niveles y aglomerados en la preferencia de los encuestados.

Previamente, se muestra los números de encuestados válidos y perdidos a partir de los datos recolectados vía cuestionario, e introducidos convenientemente en el programa estadístico SPSS.

Tabla 1

Frecuencia de estadísticos descriptivos de encuestados válidos y perdidos para cada ítem del cuestionario de la V. I. “juegos en red”

	Ítem 1	Ítem 2	Ítem 3	Ítem 4	Ítem 5	Ítem 6	Ítem 7	Ítem 8	Ítem 9
Válidos	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Perdidos	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Nota: Elaboración propia.

Interpretación

La anterior tabla muestra que en la relación ítems o preguntas de investigación y el número de encuestados válidos existe paridad de resultados, se puede notar que de la muestra que corresponde a 30 personas, han sido válidas las 30 para cada ítem de investigación, por lo que la presente investigación no presenta sesgos que

obstaculicen el subsiguiente proceso de análisis, en este caso, para la variable independiente “juegos en red”, en el presente estudio.

Seguidamente, se presenta el análisis subdividido por cada ítem de investigación, este procedimiento de análisis tiene el fin de mostrar los datos estadísticos y sus representaciones gráficas, y darlas a entender en su correspondiente interpretación también específica para cada ítem.

Análisis: variable independiente: juegos en red. ítem 1

Tabla 2

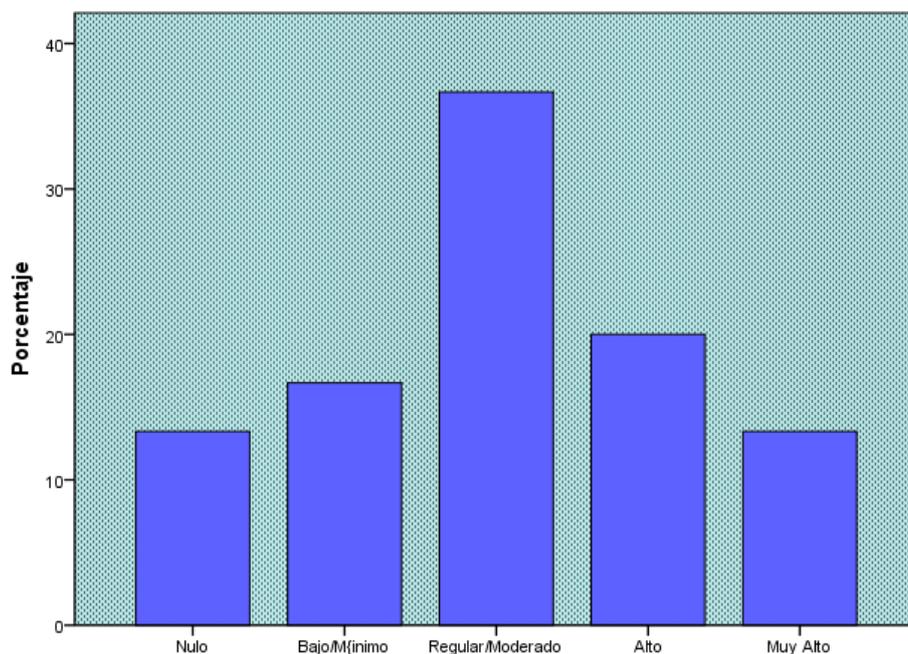
Frecuencias y Porcentajes de valores del Ítem 1: ¿Le gustan a Ud. los “juegos en red”?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nulo	4	13,3	13,3	13,3
Bajo/Mínimo	5	16,7	16,7	30,0
Regular/Moderado	11	36,7	36,7	66,7
Alto	6	20,0	20,0	86,7
Muy Alto	4	13,3	13,3	100,0
Válidos Total	30	100,0	100,0	

Nota: Elaboración propia.

Figura 1

Representación gráfica en porcentajes del ítem 1



Nota: Elaboración propia.

Interpretación

La tabla y figura anteriores muestran el análisis estadístico de datos del ítem 1, en la pregunta *¿Le gustan a Ud. los “juegos en red”?* puede notarse una opinión variada, donde 11 encuestados que corresponde al 36,7% señalan que su gusto es moderado; mientras 6 de ellos que son el 20% indican que su gusto es alto; otros 5 encuestados que son el 16,7% dicen que su gusto es bajo, todos ellos dentro de los grupos de preferencia más grandes como puede notarse en el gráfico anterior.

Dentro de los siguientes aglomerados o grupos de la tabla y gráfico se puede observar que otros 4 encuestados que son el 13,3% señalan que su gusto es nulo, es

aquí donde se encuentran algunas señoritas del total de la muestra; por último, otros 4 encuestados que también vendrían a representar el 13,3% del total indican que el gusto por los juegos en red es muy alto, estos dos últimos conjuntos vendrían a representar los grupos de preferencia más pequeños de acuerdo al gráfico anterior.

Es notorio que el gusto de los juegos en red por parte de los encuestados se halla entre las categorías: muy alto, moderado y bajo, por lo que se puede concluir que el gusto por los juegos en red dentro de la unidad estudio es regular con tendencia a un gusto alto.

Análisis: variable independiente: juegos en red. ítem 2

Tabla 3

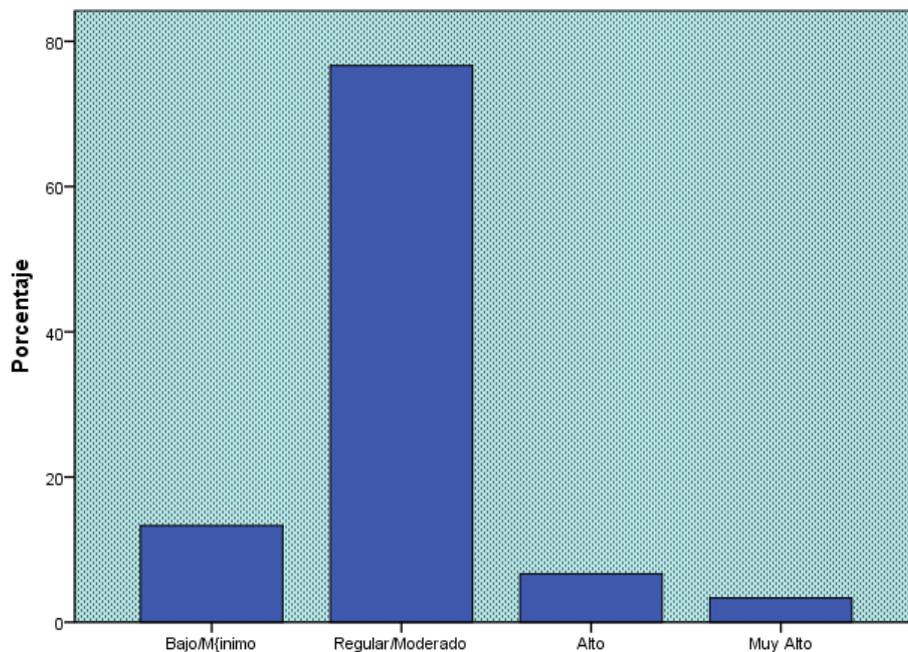
Frecuencias y Porcentajes de valores del Ítem 2: ¿Siente ansiedad Ud. por participar en “juegos en red”?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Bajo/Mínimo	4	13,3	13,3	13,3
Regular/Moderado	23	76,7	76,7	90,0
Alto	2	6,7	6,7	96,7
Muy Alto	1	3,3	3,3	100,0
Válidos Total	30	100,0	100,0	

Nota: Elaboración propia.

Figura 2

Representación gráfica en porcentajes del ítem 2



Nota: Elaboración propia.

Interpretación

La tabla y figura anteriores muestran el análisis estadístico de datos del ítem 2, en la pregunta *¿Siente ansiedad Ud. por participar en “juegos en red”?*; 23 encuestados que representan el 76,7% del total indicaron que su nivel de ansiedad es regular o moderado siendo este el grupo más grande; mientras 4 encuestados que son 13,3% señalaron un nivel de ansiedad bajo siendo este grupo mucho menor en comparación al anterior.

Dentro de otros grupos muy pequeños se puede observar que, otros 2

encuestados que son el 6,7% del total indicaron que su ansiedad es alta; un último encuestado que representa el 3,3% del total indicó que su nivel de ansiedad por jugar juegos en red es muy alto.

Al observar la tabla y su representación gráfica, se puede concluir que la gran mayoría de los encuestados sienten moderada ansiedad por participar en los juegos en red, pero con una clara tendencia a niveles altos.

Es interesante que los encuestados asuman la posición que su nivel de ansiedad es regular, pero al ser la tendencia a sentir ansiedad en un nivel alto, se tiene la impresión de que en un ambiente mucho más familiar la opción que elegirían sería este último, aun así, estos datos se contrastarán con las siguientes preguntas que se correlacionan entre sí.

Análisis: variable independiente: juegos en red. Ítem 3

Tabla 4

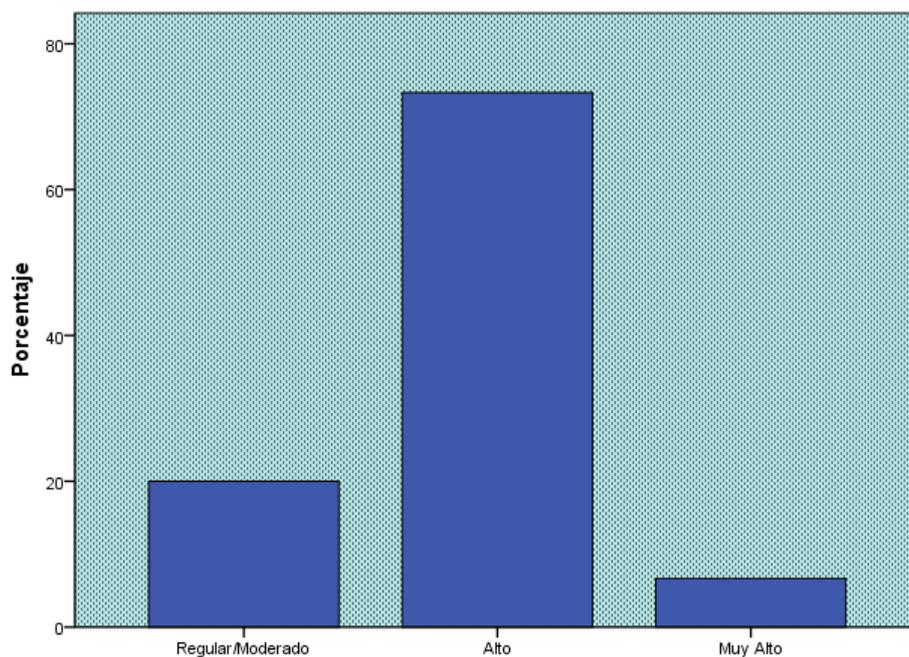
Frecuencias y porcentajes de valores del ítem 3: ¿Cree Ud. que los “juegos en red” afectan sus estudios, en qué nivel?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Regular/Moderado	6	20,0	20,0	20,0
Alto	22	73,3	73,3	93,3
Muy Alto	2	6,7	6,7	100,0
Válidos Total	30	100,0	100,0	

Nota: Elaboración propia.

Figura 3

Representación gráfica en porcentajes del ítem 3



Nota: Elaboración propia.

Interpretación

La tabla y figura anteriores muestran el análisis estadístico de datos del ítem 3, en la pregunta *¿Cree Ud. que los “juegos en red” afectan sus estudios, en qué nivel?*; 22 de los encuestados que corresponde al 73,3% del total indicaron que el nivel de afectación es alto; mientras 6 de ellos que son el 20% señalaron que la afectación es regular; por último, otros 2 encuestados que son el 6,7% indicaron que la afectación está en nivel muy alto.

Se puede concluir que, dentro de la percepción de los encuestados, los juegos en red afectan sus estudios en un nivel alto.

Análisis: variable independiente: juegos en red. Ítem 4

Tabla 5

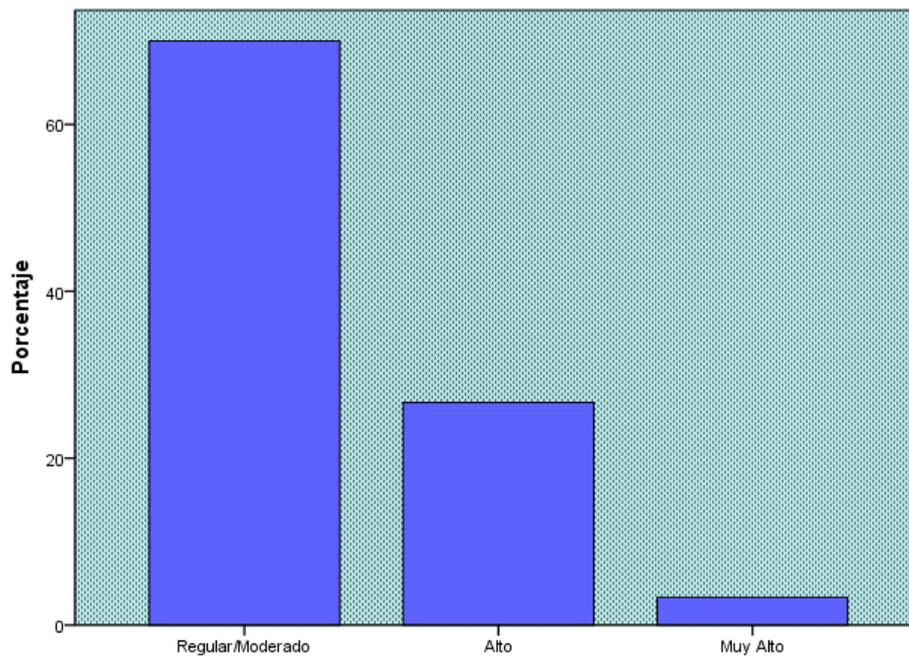
Frecuencias y Porcentajes de valores del ítem 4: ¿Qué tiempo dedica Ud. al ocio en época escolar?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Regular/Moderado	21	70,0	70,0	70,0
Alto	8	26,7	26,7	96,7
Muy Alto	1	3,3	3,3	100,0
Válidos Total	30	100,0	100,0	

Nota: Elaboración propia.

Figura 4

Representación gráfica en porcentajes del ítem 4



Nota: Elaboración propia.

Interpretación

Es preciso advertir que dentro del presente estudio con base en el marco teórico - referencial se ha denotado que el ocio es un indicador que está estrechamente relacionado a la satisfacción de diversión o distracción en diversas actividades dentro de las cuales se encuentra la participación en los juegos en red.

La tabla y figura anteriores muestran el análisis estadístico de datos del ítem 4, en la pregunta *¿Qué tiempo dedica Ud. al ocio en época escolar?*; 21 de los encuestados que responden al 70% del total afirman que el tiempo dedicado es regular; 8 de ellos que son el 26,7% sostienen que su dedicación al ocio es alta, mientras 1 encuestado que representa el 3,3% indica que su dedicación al ocio es muy alta. Se puede concluir que, el tiempo dedicado al ocio por los estudiantes en época escolar es regular, pero con tendencias altas.

Análisis: variable independiente: juegos en red. Ítem 5

Tabla 6

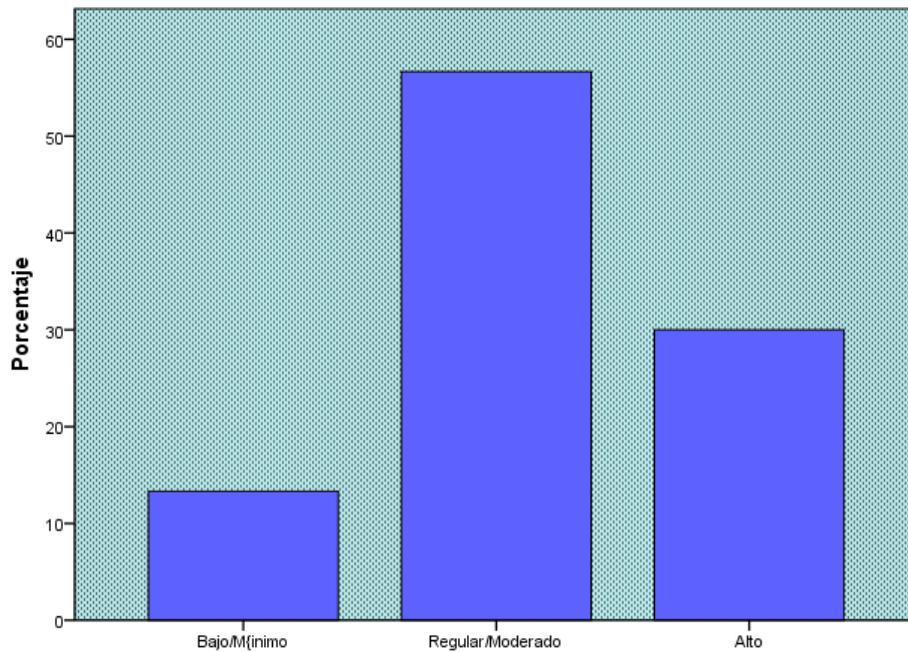
Frecuencias y Porcentajes de valores del ítem 5: ¿Qué nivel de preferencia tiene Ud. hacia el ocio, en época escolar?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Bajo/Mínimo	4	13,3	13,3	13,3
Regular/Moderado	17	56,7	56,7	70,0
Alto	9	30,0	30,0	100,0
Válidos Total	30	100,0	100,0	

Nota: Elaboración propia.

Figura 5

Representación gráfica en porcentajes del ítem 5



Nota: Elaboración propia.

Interpretación

La tabla y figura anteriores muestran el análisis estadístico de datos del ítem 5, en la pregunta *¿Qué nivel de preferencia tiene Ud. hacia el ocio, en época escolar?*; 17 de los encuestados que corresponde al 56,7% del total señalan que su preferencia al ocio es regular; mientras 9 de ellos que son el 30% indican que su preferencia al ocio es alta; por último, 4 de los encuestados que vendría a corresponder al 13,3% señalan que su preferencia al ocio está en un nivel bajo.

Se puede concluir que, la preferencia que los encuestados tienen hacia el ocio en época escolar es regular, pero con tendencias altas.

Análisis: variable independiente: juegos en red. Ítem 6

Tabla 7

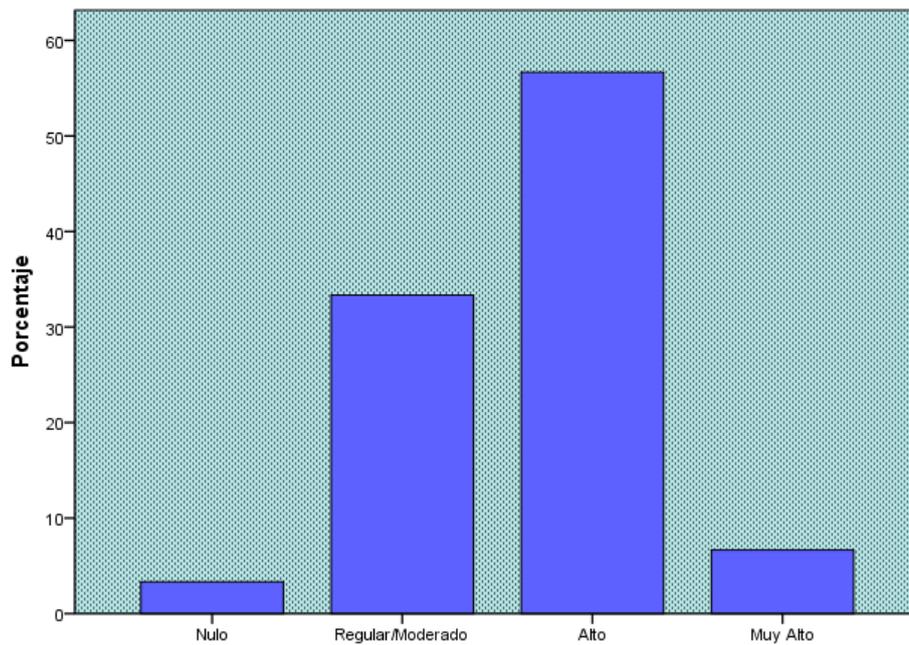
Frecuencias y Porcentajes de valores del Ítem 6: ¿Qué nivel de autoestima, cree tener Ud.?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nulo	1	3,3	3,3	3,3
Regular/Moderado	10	33,3	33,3	36,7
Alto	17	56,7	56,7	93,3
Muy Alto	2	6,7	6,7	100,0
Válidos Total	30	100,0	100,0	

Nota: Elaboración propia.

Figura 6

Representación gráfica en porcentajes del ítem 6



Nota: Elaboración propia.

Interpretación

La tabla y figura anteriores muestran el análisis estadístico de datos del ítem 6, en la pregunta *¿Qué nivel de autoestima, cree tener Ud.?*; 17 de los encuestados que son el 56,7% del total indican que su autoestima está en un nivel alto; 10 de los encuestados que vendría a ser el 33,3% cree tener un nivel de autoestima regular; otros 2 encuestados que son el 6,7% indican que su autoestima está en un nivel muy alto; por último, 1 encuestado indica que su autoestima personal está en un nivel nulo, lo cual resulta ser llamativo.

Se puede concluir que el nivel de autoestima de los encuestados según su indicación está en un nivel alto con tendencia a niveles solo regulares.

Análisis: variable independiente: juegos en red. Ítem 7

Tabla 8

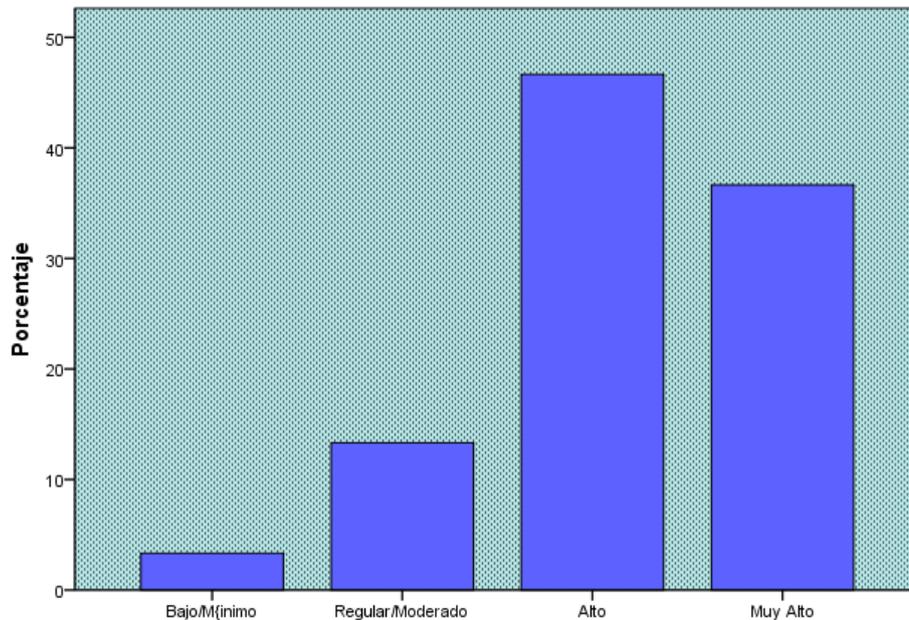
Frecuencias y Porcentajes de valores del ítem 7: ¿Según su opinión, se relacionan los juegos en red a la baja autoestima, en qué nivel?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Bajo/Mínimo	1	3,3	3,3	3,3
Regular/Moderado	4	13,3	13,3	16,7
Alto	14	46,7	46,7	63,3
Muy Alto	11	36,7	36,7	100,0
Válidos Total	30	100,0	100,0	

Nota: Elaboración propia.

Figura 7

Representación gráfica en porcentajes del ítem 7



Nota: Elaboración propia.

Interpretación

La tabla y figura anteriores muestran el análisis estadístico de datos del ítem 7, en la pregunta *¿Según su opinión, se relacionan los juegos en red a la baja autoestima, en qué nivel?*; 14 de los encuestados que concierne al 46,7% del total indica que sí existe una relación de los juegos en red a la baja autoestima en un nivel alto; mientras 11 encuestados que son el 36,7% encuentran que existe una relación muy alta; otros 4 encuestados que vendría a ser el 13,3% indican que existe una relación solo regular; por último, 1 encuestado que representa el 3,3% sostiene que hay una relación en un nivel bajo o mínimo.

Se puede concluir que para los encuestados los juegos en red se relacionan a la baja autoestima en un nivel alto con clara tendencia a ser muy alto

Análisis: variable independiente: “juegos en red”. Ítem 8

Tabla 9

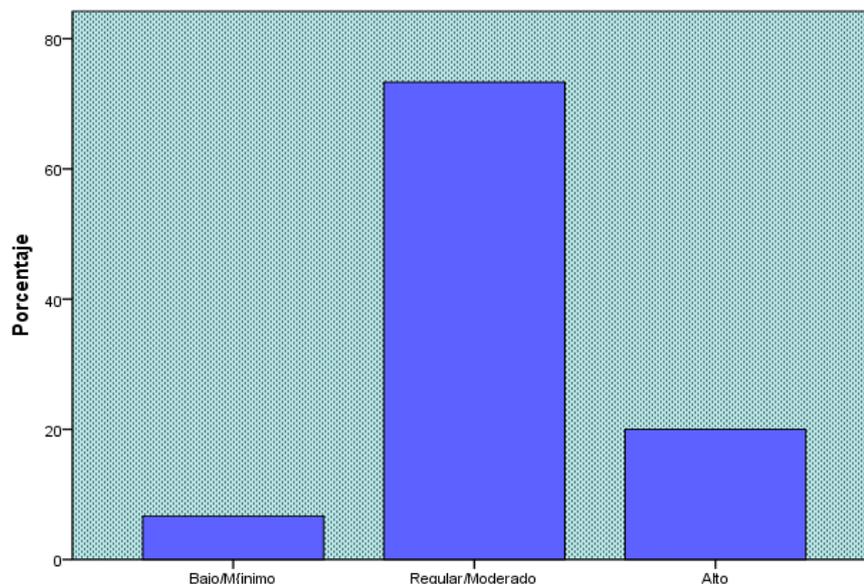
Frecuencias y Porcentajes de valores del Ítem 8: ¿Tiene Ud. problemas familiares?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	Bajo/Mínimo	2	6,7	6,7	6,7
	Regular/Moderado	22	73,3	73,3	80,0
	Alto	6	20,0	20,0	100,0
Válidos	Total	30	100,0	100,0	

Nota: Elaboración propia.

Figura 8

Representación gráfica en porcentajes del ítem 8



Nota: Elaboración propia.

Interpretación

La tabla y figura anteriores muestran el análisis estadístico de datos del ítem 8, en la pregunta *¿Tiene Ud. problemas familiares?*; 22 de los encuestados que responden al 73,3% del total sostienen que sus problemas familiares están en un nivel moderado; mientras 6 de ellos que representan el 20% indican que sus problemas se encuentran en un nivel alto; por último, 2 encuestados más, que son el 6,7% del total aseguran que sus problemas se hallan en un nivel más bien bajo.

Se puede concluir que los encuestados aseguran tener problemas familiares en un nivel regular con ligera tendencia a encontrarse en un nivel alto.

Análisis: variable independiente: juegos en red. Ítem 9

Tabla 10

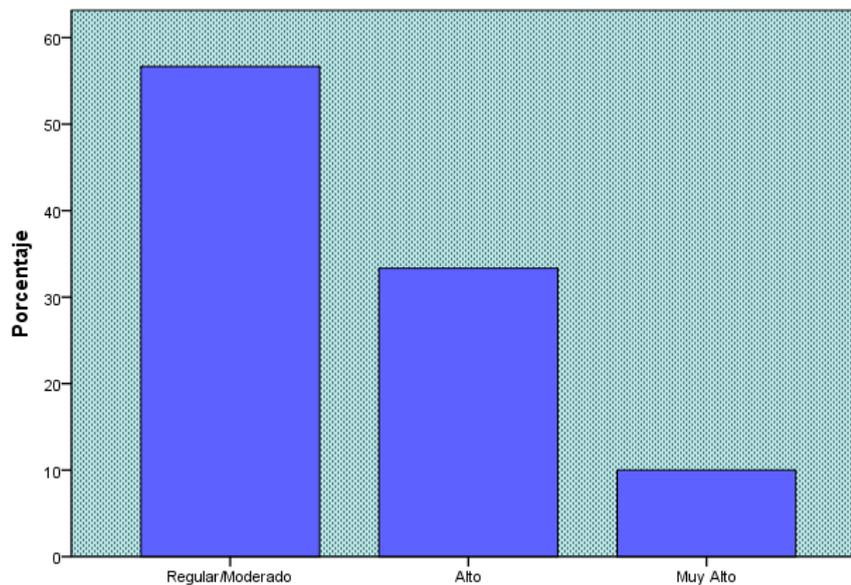
Frecuencias y Porcentajes de valores del Ítem 9: ¿Cree Ud. que participar en “juegos en red” es una salida para olvidar sus problemas familiares, en qué nivel?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Regular/Moderado	17	56,7	56,7	56,7
Alto	10	33,3	33,3	90,0
Muy Alto	3	10,0	10,0	100,0
Válidos Total	30	100,0	100,0	

Nota: Elaboración propia.

Figura 9

Representación gráfica en porcentajes del ítem 9



Nota: Elaboración propia.

Interpretación

La tabla y figura anteriores muestran el análisis estadístico de datos del ítem 9, en la pregunta *¿Cree Ud. que participar en “juegos en red” es una salida para olvidar sus problemas familiares, en qué nivel?*, 17 de los encuestados que representan el 56,7% del total indican que existe una relación regular o moderada; mientras 10 de los encuestados que son el 33,3% del total sostienen que sí existe una relación más bien alta; por último, 3 de los informantes que vienen a representar el 10% del total de los elementos encuestados indica que existe una relación muy alta.

Se puede concluir que para los informantes encuestados participar en los juegos en red como una salida para olvidar indeterminados problemas familiares, tiene una relación que evidencia un nivel moderado con tendencia media a ser muy alta.

Esta correlación entre la participación dentro de los juegos en red para olvidar ciertos problemas familiares también se menciona dentro del marco teórico, Laport por ejemplo indica que el mecanismo básico para que el rendimiento académico escolar se vea afectado, es que se relacione a otras actividades distractoras lo que produce irremediamente la distorsión de la realidad (Laport, 2004).

4.1.2. Resultados estadísticos del objetivo y variable: Evaluación de la influencia de los juegos en red sobre el desempeño y rendimiento escolar en estudiantes del 5to de secundaria de la I.E.M. “Agustín Gamarra” Anta - Cusco en el año 2017.

Los datos, a continuación, dan a conocer cifras estadísticas a partir de los ítems del instrumento de obtención de datos, en este caso de la variable dependiente “desempeño escolar”.

La realización del análisis sistemático de cada pregunta o ítem de investigación se hizo considerando el procesamiento de datos mediante tablas de frecuencias a fin de sustentar el análisis de los datos obtenidos, así mismo se muestran representaciones gráficas de dichas tablas con la finalidad de mejorar el entendimiento en escalas de porcentaje de los datos obtenidos de los encuestados.

Previamente, se muestra los números de encuestados válidos y perdidos a partir de los datos recolectados vía cuestionario, e introducidos convenientemente en el programa estadístico SPSS.

Tabla 11

Frecuencia de estadísticos descriptivos de encuestados válidos y perdidos para cada ítem del cuestionario de la V. D. “desempeño escolar”

	Ítem 1	Ítem 2	Ítem 3	Ítem 4	Ítem 5	Ítem 6	Ítem 7	Ítem 8	Ítem 9
N									
Válidos	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Perdidos	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Nota: Elaboración propia.

Interpretación

La tabla anterior muestra que en la relación ítems o preguntas de investigación y el número de encuestados válidos, existe paridad de resultados; teniendo en cuenta que la muestra corresponde a un número total de encuestados de 30 personas, se puede considerar entonces que el caso de encuestados perdidos es nulo, por lo que la presente investigación no presenta sesgos que obstaculicen el proceso de análisis de la variable independiente “juegos en red”, en el presente estudio.

Así también, se presenta un análisis subdividido por cada ítem de investigación, procedimiento que tiene el fin de mostrar los datos estadísticos y sus

representaciones gráficas, además de su respectiva interpretación específica para cada caso.

Análisis: variable dependiente: desempeño escolar. Ítem 1

Tabla 12

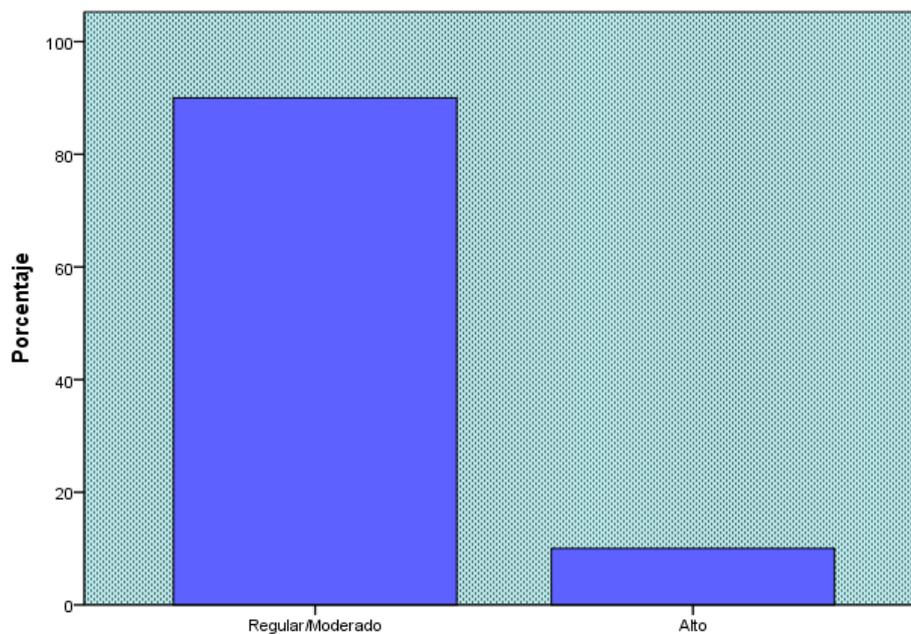
Frecuencias y Porcentajes de valores del Ítem 1: ¿Cuál es su nivel de concentración en clase?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	Regular/Moderado	27	90,0	90,0	90,0
	Alto	3	10,0	10,0	100,0
Válidos	Total	30	100,0	100,0	

Nota: Elaboración propia.

Figura 10

Representación gráfica en porcentajes del ítem 1



Nota: Elaboración propia.

Interpretación

La tabla y figura anteriores muestran el análisis estadístico de datos del ítem 1, en la pregunta *¿Cuál es su nivel de concentración en clase?*, en la misma 27 de los encuestados que representa el 90% del total indicaron que su nivel de concentración en clase es regular o moderado; mientras que solo 3 encuestados que responde al 10% sostuvieron que su nivel de concentración en clase es alto.

Se puede concluir que el nivel de concentración en clase por parte de los encuestados es moderado con una muy ligera tendencia a ser alto.

Análisis: variable dependiente: desempeño escolar. Ítem 2

Tabla 13

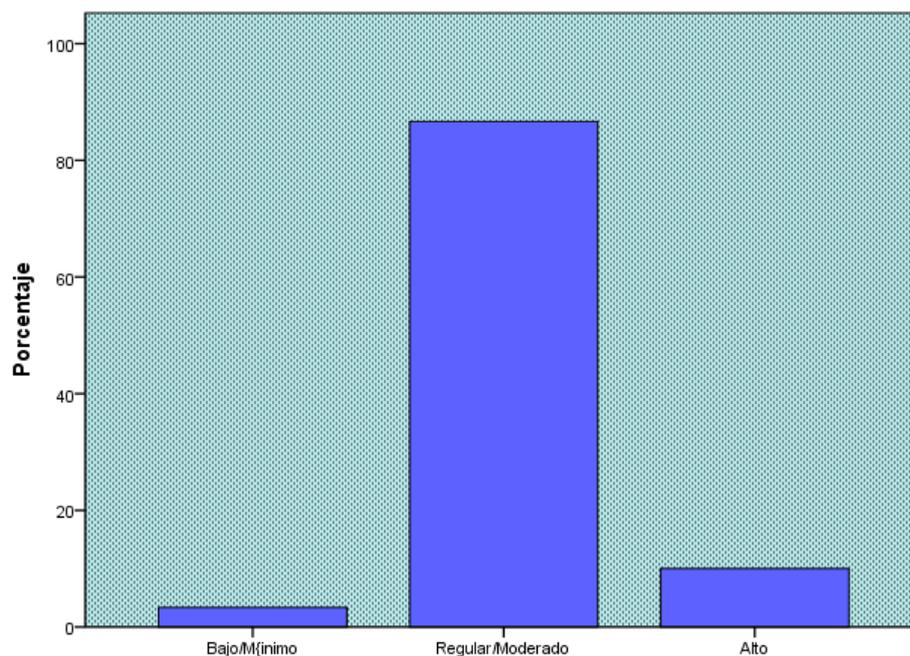
Frecuencias y Porcentajes de valores del Ítem 2: ¿Cuál es su nivel de intervención en clase?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Bajo/Mínimo	1	3,3	3,3	3,3
Regular/Moderado	26	86,7	86,7	90,0
Alto	3	10,0	10,0	100,0
Válidos Total	30	100,0	100,0	

Nota: Elaboración propia.

Figura 11

Representación gráfica en porcentajes del ítem 2



Nota: Elaboración propia.

Interpretación

La tabla y figura anteriores muestran el análisis estadístico de datos del ítem 2, en la pregunta *¿Cuál es su nivel de concentración en clase?*; en la cual 26 de los encuestados que corresponde al 86,7% del total de la muestra indicaron que su nivel de concentración en clase es regular/moderado; 3 encuestados que son el 10% del total aseguraron que su nivel de concentración es alto; cabe destacar que entre este grupo se encuentran aquellos encuestados que indicaron no sentir gusto por los juegos en red; por último, 1 encuestado que representa el 3,3%, sostiene que su nivel de concentración en clase es bajo o mínimo.

Se puede concluir que el nivel para los encuestados el nivel de concentración en clase es solo regular o moderado.

Análisis: variable dependiente: desempeño escolar. Ítem 3

Tabla 14

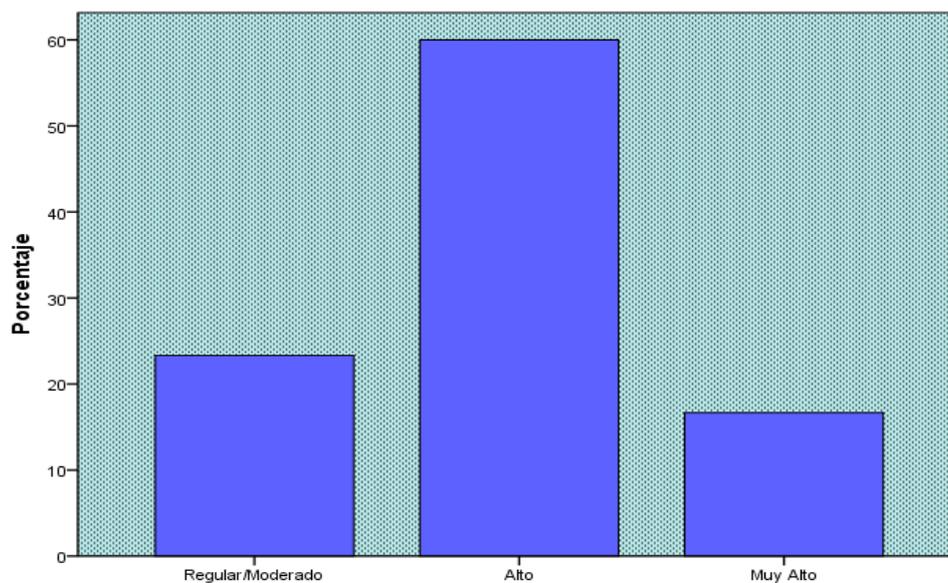
Frecuencias y Porcentajes de valores del Ítem 3: ¿Cuál es su nivel de interacción con otros alumnos en clase?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	Regular/Moderado	7	23,3	23,3	23,3
	Alto	18	60,0	60,0	83,3
	Muy Alto	5	16,7	16,7	100,0
Válidos	Total	30	100,0	100,0	

Nota: Elaboración propia.

Figura 12

Representación gráfica en porcentajes del ítem 3



Nota: Elaboración propia.

Interpretación

La tabla y figura anteriores muestran el análisis estadístico de datos del ítem 3, en la pregunta *¿Cuál es su nivel de interacción con otros alumnos en clase?*, en la cual 18 encuestados que responde al 60% del total de informantes aseguraron que su nivel de interacción en clase es alto; en tanto 7 encuestados que son el 23,3% indicaron que su nivel de interacción es regular o moderado; mientras otros 5 encuestados que corresponde al 16,7% de la muestra sostuvieron que su nivel de interacción es alto. Se puede concluir que los encuestados interactúan con otros alumnos en clase en un nivel alto.

Análisis: variable dependiente: desempeño escolar. Ítem 4

Tabla 15

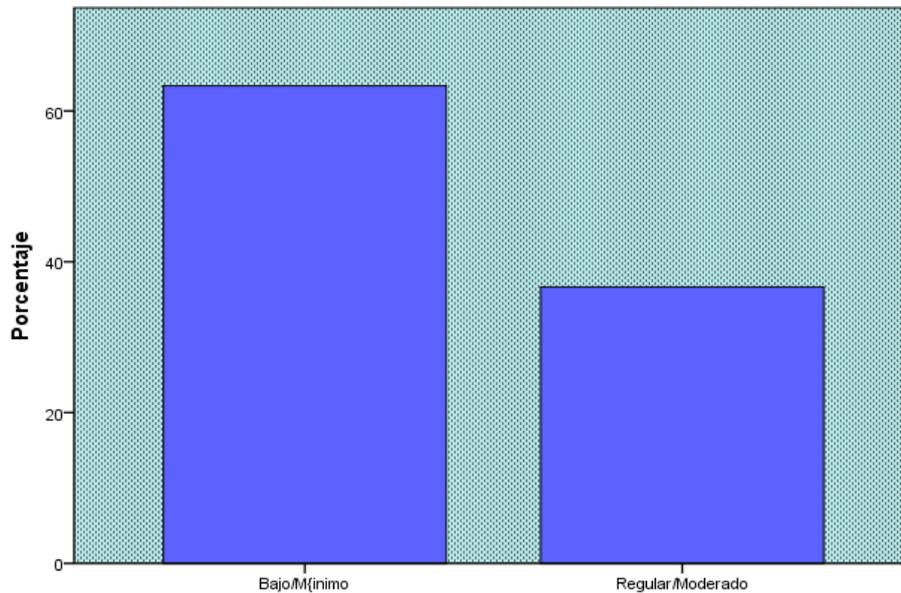
Frecuencias y Porcentajes de valores del Ítem 4: ¿Cuál es su nivel de responsabilidad, en cumplir con las tareas; si participara en “juegos en red”?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Bajo/Mínimo	19	63,3	63,3	63,3
Regular/Moderado	11	36,7	36,7	100,0
Válidos Total	30	100,0	100,0	

Nota: Elaboración propia.

Figura 13

Representación gráfica en porcentajes del ítem 4



Nota: Elaboración propia.

Interpretación

La tabla y figura anteriores muestran el análisis estadístico de datos del ítem 4, en la pregunta *¿Cuál es su nivel de responsabilidad, en cumplir con las tareas; si participara en “juegos en red”?* en la misma 19 encuestados que representan el 63,3% del total enunciaron que su nivel de responsabilidad sería bajo o mínimo; mientras 11 encuestados que corresponde al 36,7% del total de la muestra indicaron que su nivel de responsabilidad sería más bien regular o moderado.

Se puede concluir que, para los encuestados informantes encuestados, su responsabilidad en cumplir con las tareas si participaran en juegos en red estaría en

un nivel bajo con tendencias a niveles moderados; esto tal vez esté relacionado A la condicionalidad del estudiante de cumplir con las tareas o distraerse si no se las proporcionan.

Análisis: variable dependiente: desempeño escolar. Ítem 5

Tabla 16

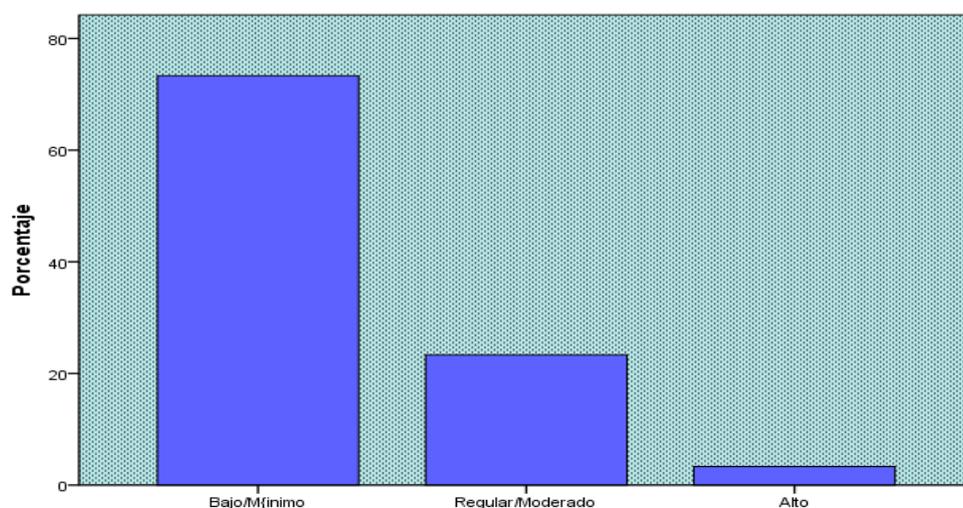
Frecuencias y Porcentajes de valores del Ítem 5: ¿Cuál es su nivel de responsabilidad, en cumplir con distintos trabajos; si participara en “juegos en red”?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Bajo/Mínimo	22	73,3	73,3	73,3
Regular/Moderado	7	23,3	23,3	96,7
Alto	1	3,3	3,3	100,0
Válidos Total	30	100,0	100,0	

Nota: Elaboración propia.

Figura 14

Representación gráfica en porcentajes del ítem 5



Nota: Elaboración propia.

Interpretación

La tabla y figura anteriores muestran el análisis estadístico de datos del ítem 5, en la pregunta *¿Cuál es su nivel de responsabilidad, en cumplir con distintos trabajos; si participara en “juegos en red”?* en la cual 22 informantes encuestados que representan el 73,3% del total indicaron que su nivel de responsabilidad estaría en un nivel bajo o mínimo; en tanto 7 encuestados más que son el 23,3% enunciaron que su nivel de responsabilidad sería regular o moderado. Por último, el encuestado que corresponde al 3,3% sostuvo que su nivel de responsabilidad sería alto.

Se puede concluir que para los informantes encuestados la responsabilidad en cumplir con distintos trabajos si participara en juegos en red, estaría en un nivel bajo o mínimo con tendencia a moderado.

Así también, el análisis estadístico de este ítem se contrasta convenientemente con el anterior debido a que se relacionan entre sí, pues ambos ítems pretenden medir el nivel de responsabilidad que afirman tener los informantes encuestados sobre el cumplimiento de las tareas o los diversos trabajos académicos si estos participaran en los juegos en red, los resultados del procesamiento de datos también muestran una clara relación entre los ítems, pues muestran frecuencias y porcentajes similares

Análisis: variable dependiente: desempeño escolar. Ítem 6

Tabla 17

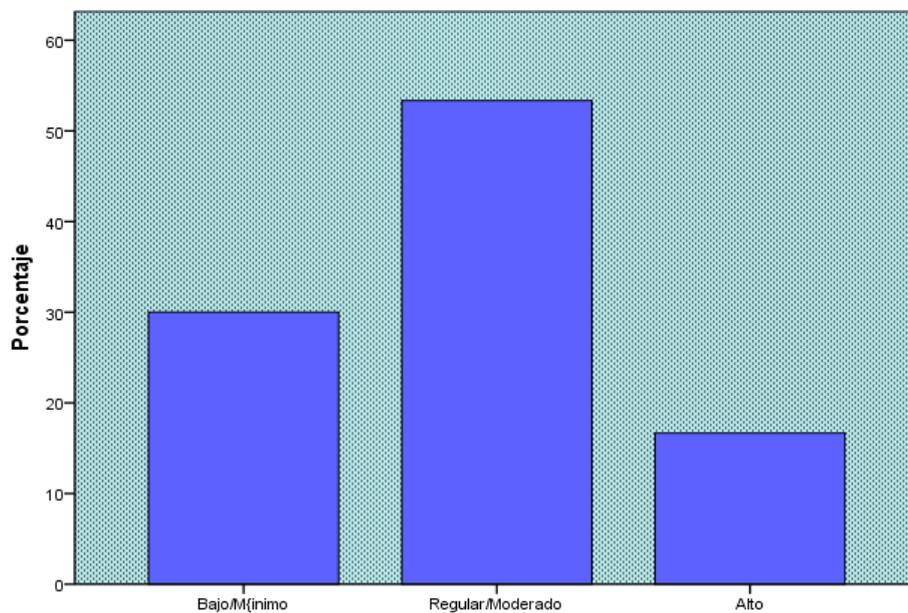
Frecuencias y Porcentajes de valores del Ítem 6: ¿Cuál es su nivel de conocimientos mostrados en pruebas de evaluación?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Bajo/Mínimo	9	30,0	30,0	30,0
Regular/Moderado	16	53,3	53,3	83,3
Alto	5	16,7	16,7	100,0
Válidos Total	30	100,0	100,0	

Nota: Elaboración propia.

Figura 15

Representación gráfica en porcentajes del ítem 6



Nota: Elaboración propia.

Interpretación

La tabla y figura anteriores muestran el análisis estadístico de datos del ítem 6, en la pregunta *¿Cuál es su nivel de conocimientos mostrados en pruebas de evaluación?*, en la cual 16 encuestados que son el 53,3% del total indicaron que su nivel de conocimientos es regular; 9 de ellos que responde al 30% de la muestra aseguraron que su nivel de conocimientos en evaluación es bajo; por último, otros 5 encuestados que representan al 16,7% del total sostuvieron que su nivel de conocimientos en evaluación es alto.

Se puede concluir que los informantes encuestados muestran en sus pruebas de evaluación un nivel de conocimientos regular con tendencia a moderado.

Análisis: variable dependiente: desempeño escolar. Ítem 7

Tabla 18

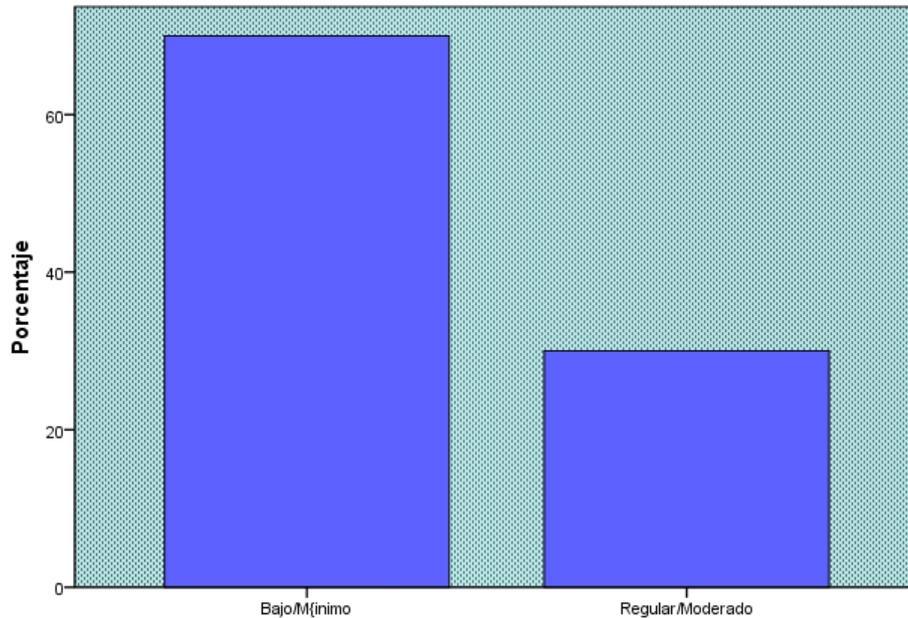
Frecuencias y Porcentajes de valores del ítem 7: ¿Cuál sería su nivel de conocimientos mostrados en pruebas de evaluación, si participara en “juegos en red”?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Bajo/Mínimo	21	70,0	70,0	70,0
Regular/Moderado	9	30,0	30,0	100,0
Válidos Total	30	100,0	100,0	

Nota: Elaboración propia.

Figura 16

Representación gráfica en porcentajes del ítem 7



Nota: Elaboración propia.

Interpretación

La tabla y figura anteriores muestran el análisis estadístico de datos del ítem 7, en la pregunta *¿Cuál sería su nivel de conocimientos mostrados en pruebas de evaluación, si participara en “juegos en red”?*, en la cual 21 de los encuestados que corresponde al 70% del total de la muestra indicaron que su nivel de conocimientos condicionados a la participación en juegos en red sería bajo o mínimo; en tanto, 9 encuestados más que representan el 30% del total, indicaron que su nivel de conocimientos sería moderado.

Se puede concluir que, para los encuestados, los conocimientos mostrados en pruebas de evaluación condicionado a la participación en los juegos en red, estaría en un nivel bajo con tendencia a moderado.

Análisis: variable dependiente: desempeño escolar. Ítem 8

Tabla 19

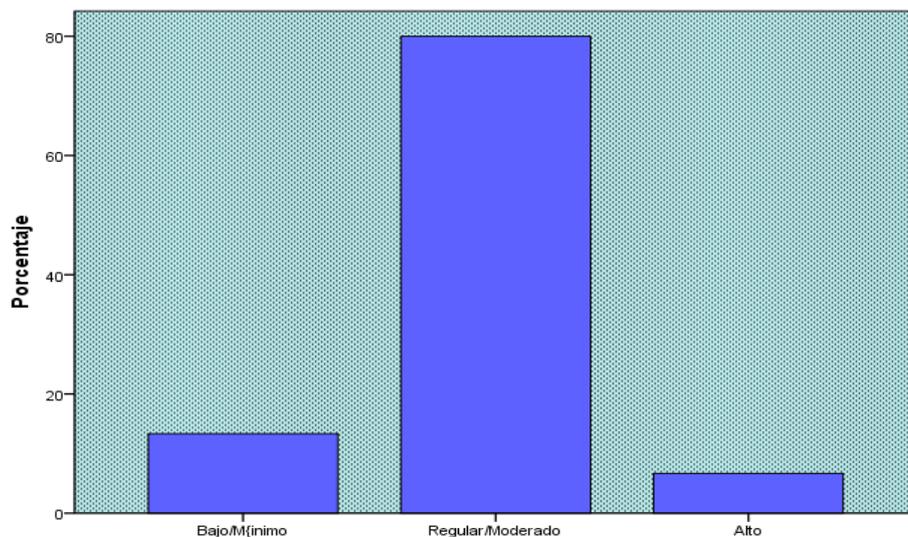
Frecuencias y Porcentajes de valores del ítem 8: ¿Cuál es su nivel de rendimiento académico?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Bajo/Mínimo	4	13,3	13,3	13,3
Regular/Moderado	24	80,0	80,0	93,3
Alto	2	6,7	6,7	100,0
Válidos Total	30	100,0	100,0	

Nota: Elaboración propia.

Figura 17

Representación gráfica en porcentajes del ítem 8



Nota: Elaboración propia.

Interpretación

La tabla y figura anteriores muestran el análisis estadístico de datos del ítem 8, en la pregunta *¿Cuál es su nivel de rendimiento académico?*, en la cual 24 de los encuestados que representan el 80% del total de la muestra indicaron que su nivel de rendimiento académico es regular; en tanto 4 encuestados que son el 13,3% del total aseguraron que su nivel de rendimiento académico es bajo; otros dos encuestados que corresponde al 6,7% sostuvieron que su nivel de rendimiento académico es alto.

Se puede concluir que para los encuestados el nivel de rendimiento académico es regular.

Análisis: variable dependiente: desempeño escolar. Ítem 9

Tabla 20

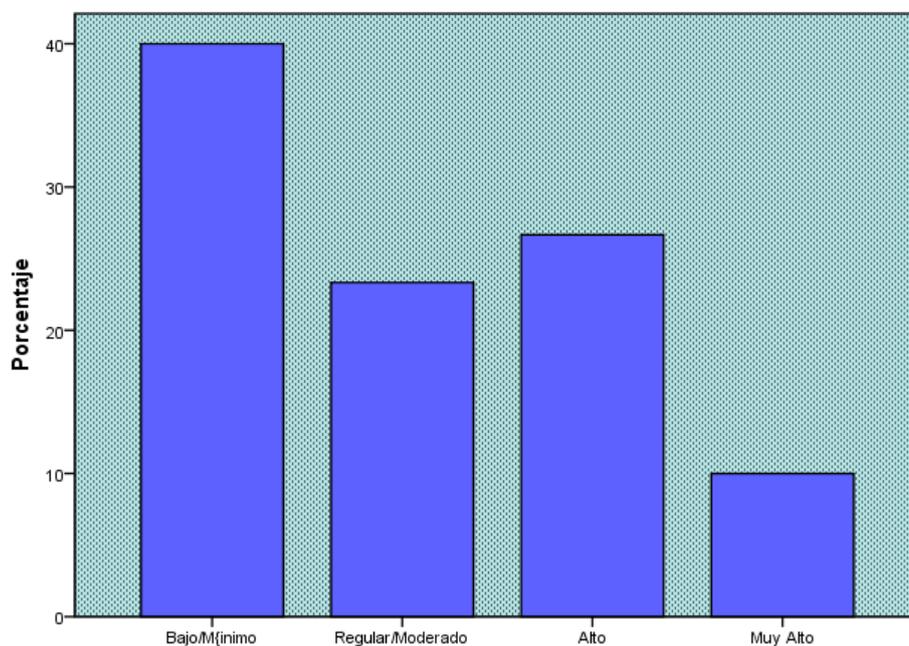
Frecuencias y Porcentajes de valores del Ítem 9: ¿Cuál sería su nivel de rendimiento académico, si participara en “juegos en red”?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Bajo/Mínimo	12	40,0	40,0	40,0
Regular/Moderado	7	23,3	23,3	63,3
Alto	8	26,7	26,7	90,0
Muy Alto	3	10,0	10,0	100,0
Válidos Total	30	100,0	100,0	

Nota: Elaboración propia.

Figura 18

Representación gráfica en porcentajes del ítem 9



Nota: Elaboración propia.

Interpretación

La tabla y figura anteriores muestran el análisis estadístico de datos del ítem 9, en la pregunta *¿Cuál sería su nivel de rendimiento académico, si participara en “juegos en red”?*, en la cual 12 encuestados que representan el 40% del total indicaron que tal rendimiento sería bajo o mínimo; 8 encuestados que son el 26,7% del total paradójicamente sostuvieron que su nivel de rendimiento académico aun participando en juegos en red sería alto; en tanto otros 7 encuestados que equivalen al 23,3% indicaron que su rendimiento académico estaría en un nivel moderado; por último 3 encuestados más que representan el 10% del total señalaron que su nivel de rendimiento académico sería muy alto.

Es previsible que dentro de este último grupo se encuentren algunas informantes femeninas, dado que las mismas en el ítem 1 de la variable independiente señalaron que su gusto por los juegos en red era nulo.

Este viene a ser el ítem de mayor dispersión de datos, los mismos que probablemente no se ajusten necesariamente a la verdad, solo a los enunciados de algunos informantes para no poner en evidencia su nivel real de rendimiento académico con la condicionante de su participación en los juegos en red.

4.2. Contrastación de la hipótesis de investigación

En la presente tesis de investigación se trabajó con dos hipótesis que están relacionadas con las variables de estudio: la variable independiente “juegos en red” y su relación de influencia directa en la variable dependiente “desempeño escolar”; al tener en cuenta que este tipo de estudio de correlación bi-variado requiere un adecuado análisis correlativo, se ha contemplado realizar convenientemente la contrastación de hipótesis de investigación mediante el análisis de correlación de variables.

En un primer caso mediante el análisis de correlación “R de Pearson” y en un segundo caso mediante el análisis de correlación “Rho de Spearman”, para demostrar un adecuado análisis, presentarlo de forma rigurosa y fiable, y demostrar

las validas de la contrastación de la hipótesis de investigación, se recurre a procesar los datos mediante el programa de software estadístico “SPSS”.

4.2.1. Prueba estadística de hipótesis mediante correlación “R de Pearson”

En la presente investigación, se recurre la realización de la prueba estadística de contrastación de hipótesis mediante el análisis de correspondencia entre variables, es decir un análisis de correlación entre variables, en este caso mediante correlación “R de Pearson”.

El análisis de correlación mediante “R de Pearson” se realizó tomando los datos de puntuaciones de los entrevistados en los cuadros de resúmenes con escala Likert de cinco puntos¹, se procede a obtener “sumas agrupadas” por cada fila de puntuaciones de cada informante mediante la utilización del programa “Excel”, una vez obtenidos estos datos se procede a su tratamiento estadístico utilizando software “SPSS”, donde se buscó obtener los resultados en términos de coeficientes positivos o negativos y su nivel de significancia

Es preciso advertir que, la correlación exitosa entre variables es determinada por una serie de rangos de paralelismo y para un mejor entendimiento de ellos, a continuación, se muestra un cuadro donde se destacan las significancias de cada rango correlativo, los que se muestran a continuación:

Cuadro 3

Rangos y puntuaciones de Correlación en “R de Pearson”.

Rangos de Correlación “R de Pearson”.

0 – 0,25	“Correlación” Escasa o nula
0,26-0,50	“Correlación” Débil
0,51- 0,75	“Correlación” Entre moderada y fuerte
0,76- 1,00	“Correlación” Entre fuerte y perfecta

Nota: El criterio metodológico en las investigaciones sociales (Pelayez, 2012).

Interpretación

El anterior cuadro nos indica los valores y descripciones de los rangos correlativos, los valores oscilan entre correlación negativa o nula (0 – 0,25), Correlación débil (0,26-0,50), Correlación Moderada o fuerte (0,51- 0,75), hasta la correlación fuerte y perfecta (0,76- 1,00), siendo esta ultima el rango de correlación esperada por el investigador que recurre a la contrastación de hipótesis mediante “R de Pearson”.

A continuación, se muestran los resultados del análisis de correlación mediante software estadístico “SPSS” respecto a “R de Pearson”, en la tabla siguiente:

Tabla 21

Tabla de contingencia: Correlación “R de Pearson”

		Correlaciones	
		JUEGOS EN RED	DESEMPEÑO ESCOLAR
JUEGOS EN RED	Correlación de Pearson	1	0,921**
	Sig. (bilateral)		0,000
	N	30	30
DESEMPEÑO ESCOLAR	Correlación de Pearson	0,921**	1
	Sig. (bilateral)	0,000	
	N	30	30

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

Nota: Elaboración propia.

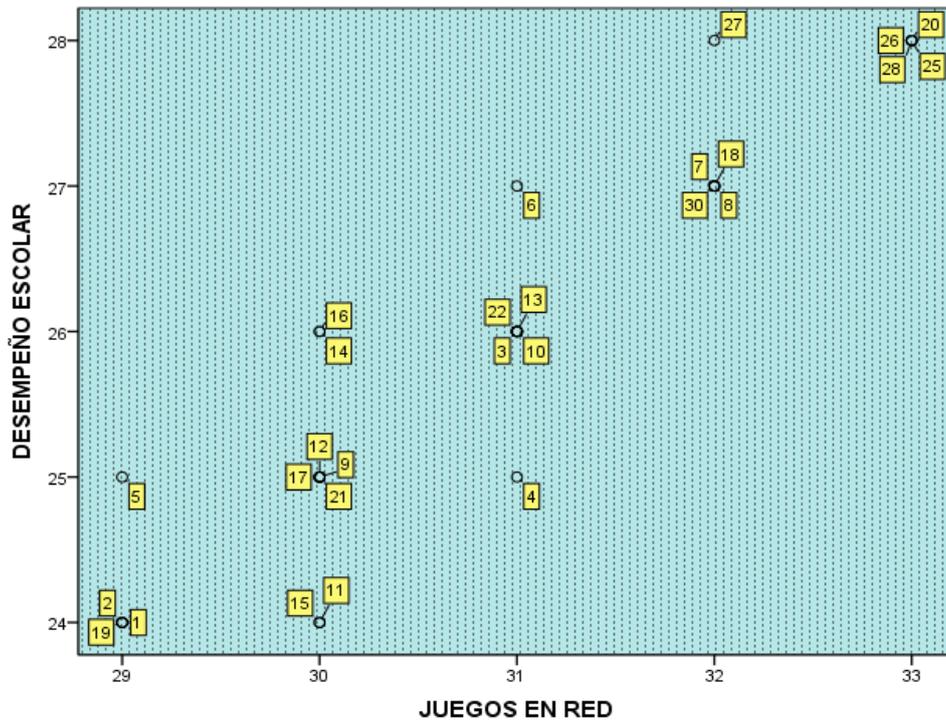
Interpretación

Los resultados de la tabla anterior muestran que, el coeficiente de correlación de “R de Pearson”, es igual a **0,921** para un número de casos analizados validos de 30 elementos; por lo que, si ubicamos este valor entre los rangos de relación del cuadro anterior, notamos que se ubica entre la correlación positiva fuerte y perfecta (0,76-1,00), por lo que se puede afirmar que existe una correlación positiva entre ambas variables de estudio. Por otro lado, la tabla estadística también muestra que el valor de significancia es equivalente a **0,000**, lo que es inferior a **0.05%** (en consideración al margen de error del 5%), se puede asegurar entonces que existe nulo error.

A continuación, la representación gráfica de correlación mediante análisis estadístico de “Dispersión de puntos”.

Figura 19

Representación gráfica de “dispersión de puntos” en el análisis de Correlación “R de Pearson”



Nota: Elaboración propia.

Interpretación

El gráfico anterior muestra los puntos de correlación entre las variables de estudio, los mismos que se muestran articulados linealmente con mínima dispersión, lo que explica la adecuada consistencia de correlación en cada caso existente, el rango lineal de ubicación, expresa también la asociación adecuada de la correlación al notar que el nivel de casos aislados o dispersos que indiquen algún margen de error constante es totalmente mínimo.

Conclusión de la prueba de correlación: “R de Pearson”

En vista de que el enunciado de la hipótesis de investigación propone que: una variable (juegos en red) ejerce una influencia en la otra (desempeño escolar), es necesario determinar si ambas variables de estudio se relacionan entre sí mediante análisis estadístico, así también es necesario determinar si esa relación es positiva y debe hallarse en un rango de correlación adecuado; pues bien, luego de realizado la prueba de hipótesis mediante correlación de “R de Pearson” se obtuvo un alto valor de coeficiente de correlación (“0,921” = entre fuerte y perfecta correlación), ese mismo dato indica que la relación es positiva y se halla dentro de un rango correlativo no solo adecuado sino ideal.

Se puede concluir que las variables de estudio se relacionan entre sí positivamente y el margen de error es totalmente mínimo.

4.2.2. Prueba estadística de hipótesis mediante correlación “Rho de Spearman”

Por último, la presente tesis de investigación contempló realizar la prueba estadística de correlación de variables para probar la hipótesis de estudio, en este caso mediante el proceso estadístico de correlación “Rho de Spearman”, con el objetivo de demostrar la relación positiva entre dos variables de estudio y asegurar su validez.

La siguiente prueba de hipótesis se realizó con la propuesta de dos enunciados hipotéticos paralelos, la primera hipótesis se denomina “hipótesis nula”, mientras la segunda hipótesis se denomina “hipótesis alterna”.

La primera niega el enunciado principal e indica la no existencia de relación alguna entre las variables de estudio, por su parte la segunda demuestra la alta correlación entre las variables de estudio y reafirma positivamente la hipótesis inicial de la investigación, este procedimiento dependiendo de los resultados desacreditará o fortalecerá el enunciado hipotético original.

A continuación, se procede a plantear ambas hipótesis paralelas (hipótesis nula – hipótesis alterna) con el fin de obtener los resultados adecuados.

Hipótesis nula (**H₀**)

H₀ = r (V.I) (V.D) = “No existe correlación entre los juegos en red y el desempeño escolar”.

Hipótesis alterna (**H₁**)

H₁ = r (V.I) (V.D) = “Existe correlación entre los juegos en red y el desempeño escolar”.

Una vez planteadas las hipótesis nula y alterna, se procede a encontrar la “significación alfa” o el margen de significación, que refiere el nivel de validez de la correlación, este procedimiento se realizó tomando los datos de puntuaciones de los entrevistados en los cuadros de resúmenes con escala Likert de cinco puntos², se procede a obtener “sumas agrupadas” por cada fila de puntuaciones de cada informante mediante la utilización del programa “Excel”, una vez obtenidos estos datos se procede a su tratamiento utilizando software estadístico “SPSS” buscando la prueba de correlación “Rho de Spearman”.

Es conveniente advertir que la significación recomendable y la media estándar de utilización para toda investigación científica social corresponde al 5% en pruebas con software estadístico. (Pelayez, 2012) y (Villasante, 2001).

SIGNIFICACIÓN (ALFA):

Bajo la referencia teórica metodológica, el nivel de “significación alfa” que fue tomado en cuenta en relación a la prueba, fue del 5% (0.05%); y después de haber procesado los datos mediante software estadístico “SPSS” se muestran los siguientes resultados de la tabla de correlación de “Rho de Spearman”.

Tabla 22

Coefficiente de Correlación: “Rho de Spearman”

			Correlaciones	
			Juegos en red	Desempeño escolar
Rho de Spearman	JUEGOS EN RED	Coefficiente de correlación	1,000	0,916**
		Sig. (bilateral)		0,000
		N	30	30
	DESEMPEÑO ESCOLAR	Coefficiente de correlación	0,916**	1,000
		Sig. (bilateral)	0,000	
		N	30	30

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

Nota: Elaboración propia.

Interpretación

Los resultados de la tabla anterior muestran que, el coeficiente de correlación de “Rho de Spearman”, es igual a 0,916; y teniendo en cuenta que la cifra es aproximada al valor “1” se trata de un coeficiente muy positivo. Por tanto, se puede considerar que existe una relación positiva entre ambas variables de estudio.

Por otro lado, la misma tabla estadística muestra que el P-valor es equivalente a 0,000, lo que en términos comparativos es inferior a 0.05% (considerando el margen de error del 5% explicado antes); Se puede afirmar entonces que existe mínimo error en la hipótesis planteada.

Conclusión de la prueba de hipótesis mediante correlación de “Rho de Spearman”

Luego de realizado el procesamiento de datos con el objetivo de realizar la prueba

de hipótesis mediante correlación de “Rho de Spearman”, la que se ejecutó exitosamente con los valores de las sumas agrupadas de las dos variables de estudio; se puede afirmar que: se rechaza la hipótesis nula (H0), y se acepta de forma válida la hipótesis alterna (H1).

4.3. Discusión y análisis de los resultados

En la presente tesis de investigación, se contempló por estudiar la correlación entre dos variables de estudio que hoy en día es observado con cierta frecuencia, por un lado los juegos en red vienen a representar un contexto donde muchos jóvenes en edad escolar suelen buscar la satisfacción de sus necesidades de recreación, diversión y por qué no el ocio mismo, esta realidad no es exclusiva de los jóvenes de género masculino, si no también es observable en jóvenes de género femenino, como pudo notarse en los cuadros de puntuaciones³.

Así mismo, el presente trabajo de tesis se respalda en la evidencia empírica, a través de la recolección de datos y su posterior tratamiento estadístico con el fin primordial de minimizar sesgo de investigación alguno, sobre todo de orden metodológico; los datos recolectados muestran información muy valiosa que determina la percepción de cada entrevistado y su enunciado de la verdad.

La recolección de datos estuvo asociada a los ítems o preguntas de investigación, los que a su vez nacen de los indicadores previamente elegidos o diseñados a partir

siempre de las variables de estudio, estos indicadores se apoyan también en dos factores importantes: el marco referencial y el marco teórico.

He de asegurar que los indicadores y su operacionalización en ítems de investigación han sido convenientemente elegidos atendiendo a la reflexión, por ejemplo la pregunta sobre el *nivel de ansiedad por participar en juegos en red*, nació a partir de la experiencia de Franco Bustamante en su estudio comparativo con dos grupos de tratamiento donde intentaba encontrar los niveles de ansiedad y sus respuestas de relajo o culpa y su relación con el estudio académico (Bustamante Henao, 2016); justamente estos indicadores aparentemente arbitrarios suelen mostrar datos sumamente reveladores.

Los resultados obtenidos generalmente han guardado relación unos con otros, tanto en la variable independiente donde la mayoría de los encuestados sostuvieron que tanto su gusto por los juegos en red eran de niveles regulares con tendencias a niveles altos, como en la variable dependiente donde los encuestados aseguraban que los juegos en red repercutirían negativamente en aspectos importantes de su ciclo de aprendizaje como su nivel de responsabilidad, nivel de conocimientos, su rendimiento académico e incluso su propia autoestima, donde los niveles que aseguraron tener serían bajos, aceptando implícitamente que los juegos en red influenciarían casi de forma negativa en su proceso de aprendizaje.

La teoría en la que se apoya el presente estudio contempla similares características a las que se observan en los datos obtenidos aquí, cuando Andrés

Alonso hace la diferenciación teórica entre el juego como tal y los juegos en red indica que la interacción es el paso inicial del entretenimiento en estos juegos, cuando se llega lo bastante lejos se habla ya de inmersión, donde la experiencia no solo es vivida si no preocupantemente adictiva. (Moutas, 2014).

Los problemas familiares y de autoestima suelen estar relacionados a la búsqueda de satisfacción del ocio en entretenimiento y distracción; en un ambiente o contexto normal un grupo de estudiantes indicarían que los niveles de esos problemas serían bajos, sin embargo los resultados obtenidos de la presente investigación han revelado datos valiosos, determinando que esos problemas se encuentran en niveles más bien regulares con tendencia a altos, ello es notorio observarlo en las puntuaciones de los encuestados a veces de más del 60% o 70%; esto nos plantearía que el siguiente problema implicaría necesariamente el bajo rendimiento académico, el cual en cifras los encuestados sostuvieron de un 50% a un 60% en niveles bajos .

Lo anterior también es contemplado por el análisis teórico de “la conducta individual del sujeto” realizada por Juan Arrigo, donde el sujeto se adentra en los juegos en red por simple satisfacción de ocio, luego se hace costumbre y, por último, se convierte en una necesidad paralela a otras necesidades (Arrigo, 2017), acarreando problemas sociales y personales a futuro.

Como se ha visto, el procesamiento estadístico de datos ha posibilitado importantes resultados que, bajo análisis en cuadros de valores, representaciones

gráficas de barras y cifras en porcentajes como las interpretaciones específicas por cada ítem, nos permiten observar que para la unidad de estudio participar en los juegos en red ejercen una importante influencia sobre el desempeño escolar.

Por último, los resultados de la contrastación de la hipótesis terminaron siendo satisfactorios, en mérito a que presentaron alto índice correlativo contingente en la prueba de correlación de hipótesis “R de Pearson” con un valor de 0,921 que indica un rango entre fuerte y perfecto, representado por una gráfica que muestra el grado de dispersión de puntos adecuado con mínimo esparcimiento; así como un alto coeficiente de correlación para la prueba contrastable de hipótesis “Rho de Spearman” con un valor de 0.916 muy alto y una significancia de 0,000 mucho menor al significativo de error “0,05”, lo que indica alto margen de correlación de ambas variables con casi nulo sesgo, validando la hipótesis de trabajo y afianzando el presente estudio.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

Las conclusiones del presente trabajo de tesis tienen como objetivo responder y afirmar los planteamientos de preguntas e hipótesis de la investigación: “Influencia de los juegos en red, en el desempeño escolar, en alumnos del 5to grado de educación básica regular nivel, secundaria, de la institución educativa mixta Agustín Gamarra, del distrito y provincia de Anta, región Cusco en el año 2017”.

De esta forma, las conclusiones se muestran según el orden de los enunciados del planteamiento, es decir, partiendo de la conclusión general a las conclusiones específicas, pero en un sentido afirmativo validando las hipótesis iniciales de la tesis, los cuales se indican a continuación:

Conclusión general

Los juegos en red **influyen directamente** en el desempeño escolar en los alumnos del 5to grado de secundaria de la I.E.M. “Agustín Gamarra” Anta - Cusco en el año 2017.

Conclusiones específicas

- Las características personales que tienen los alumnos del 5to grado de secundaria de la I.E.M. “Agustín Gamarra” Anta - Cusco en el año 2017; al participar en los juegos en red **están relacionados directamente** con la motivación debido a que perturba considerablemente su concentración.
- Los juegos en red **influyen negativamente** en el rendimiento académico de los alumnos del 5to grado de secundaria de la I.E.M. “Agustín Gamarra” Anta – Cusco en el año 2017; en relación a su desempeño escolar, debido a que afecta su proceso de aprendizaje.

5.2. Recomendaciones

Recomendaciones académicas

Se recomienda realizar investigaciones considerando la variable de estudio juegos en red en relación con otras variables del desempeño, como en los niveles de educación primaria, el desempeño en estudiantes de nivel técnico e incluso en estudiantes de nivel universitario.

Se recomienda también, realizar investigaciones sobre el desempeño académico en cualquier nivel en relación con los aspectos sociales de los educandos externos a la institución educativa, como por ejemplo la autoestima, los problemas psicosociales, la interacción social, etc., en vista de que este tipo de estudios mostrarían datos muy valiosos y resultados reveladores.

Recomendaciones profesionales

Se recomienda promover e incentivar en los estudiantes escolares la interacción social en contextos no virtuales, sino físicos, como por ejemplo actividades deportivas, recreativas de aprendizaje, excursiones, visitas pedagógicas, etc.

Se recomienda implementar adecuadamente los servicios sociales y psicológicos en los centros educativos a fin de atender diversas problemáticas en ambas áreas.

BIBLIOGRAFÍA

- Alonso Moutas, A. (2014). "Estética y teoría del videojuego" Revista N° 3. *Revista Electrónica de Investigación en Filosofía y Antropología*, 13.
- Arrigo, J. M. (2017). *"Los juegos en red y la satisfacción del ocio"*. México DF. Siglo XXI.
- Bustamante Henao, F. H. (2016). *"Los juegos electrónicos en red, su relevancia adictiva y su impacto en el rendimiento educacional; proyecto de revalorización en la educación de la 5ta zona- Bucaramanga"*. Bucaramanga: Proyecto de Revalorización Educacional - Programa Educativo Municipal del Distrito de Bucaramanga.
- Calderón Yupanqui, A. (2016). *"Deserción escolar a causa de la adicción a los juegos electrónicos, en el alumnado de 4ro y 5to grado de secundaria de tres colegios del distrito de Santiago, Región Cusco"*. Cusco: UTEA.
- Calle Morales, M., y Gutiérrez Julca, C. (2006). *"Uso de videojuegos por internet y su relación con el grado de agresividad en adolescentes, distrito de la Esperanza – Trujillo. 2006"* Tesis de Licenciatura. Trujillo: Universidad Nacional de Trujillo.
- Capcha Laureano, N., Espinoza Cóndor, K., y Oscanoa Huamán, M. (2014). *"Nivel de impacto de la red social Facebook en el rendimiento académico del área de matemática de los estudiantes del quinto año de secundaria de la Institución educativa Mariano Melgar, distrito de breña-2013"* tesis de

Licenciatura. Lima: Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.

Castejón Costa, J. L. (2014). *“Aprendizaje y rendimiento académico”*. Alicante: Editorial Club Universitario San Vicente.

Durán Ciprián, R. (2014). *“Influencia de los videojuegos en el rendimiento académico de los niños de sexto grado A de la I. E. Mariscal Cáceres de Ayacucho, 2010” Tesis de Licenciatura*. Ayacucho: Universidad Nacional San Cristóbal de Huamanga.

Francis Cunha, A. (2016). *“La pedagogía y la tecnología, alcances y terminología en la educación tecnológica”*. Madrid: Hoberth Friedrich. Fondo Editorial.

Goleman, D. (1996). *“Emotional Intelligence: Why it can matter more than IQ”*. New York: Bantam Books Psychology.

González Rodríguez, E. M. (2013). *“Uso de internet en los estudiantes de la preparatoria n° 11”*. Tesis de Maestría. Nuevo León: Universidad Autónoma de Nuevo León.

Gutiérrez Sancho, P. (2012). *“Los juegos de internet y la distorsión de la realidad en educandos de último año escolar de la IEM. Miguel Grau Seminario, Cusco-Perú”*. Cusco: UNSAAC.

Haro Lescano, L. 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 lectivo 2009/2010” Tesis de Licenciatura*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.

- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2010). *"La metodología de la investigación" 5ta edición*. México DF.: McGraw-Hill.
- Laport, A. (2004). *"La personalidad, el comportamiento y la distorsión de la realidad"*. Barcelona: Siglo XX.
- Muñoz Razo, C. (2011). *"Como elaborar y asesorar una investigación tesis"*. 2 edición. México: Pearson. Educación.
- Muñoz Razo, C. (2011). *"Como elaborar y asesorar una investigación tesis"*. 2 edición. México: Pearson. Educación.
- Olave Mollapaza, Y., y Patiño Huamán, J. (2015). *"Porque los escolares adolescentes se auto inducen en la ludopatía"*. Cusco: Ed. Amaru.
- Pintrich, P., y Schunk, D. (2006). *Motivación en contextos educativos: Teoría, investigación y aplicaciones (2a ed)*. Madrid: Pearson Educación, S.A.
- Quispe Pfoccori, M. A. (2016). *"El uso de videojuegos y las relaciones interpersonales en estudiantes de la IES. Mariano H. Cornejo, que acceden a cabinas de internet, Juliaca – San Román, 2016"* Tesis de Licenciatura. Puno: Universidad Nacional del Altiplano.
- Solano Alpízar, J. (2002). *"Educación y Aprendizaje"*. Cartago: CECC.
- Solano Luengo, L. O. (2015). *"Rendimiento académico de los estudiantes de secundaria obligatoria y su relación con aptitudes mentales y las actitudes ante el estudio"*. México DF.: UNED.

Torrente Amado, C. A. (2017). *"El juego en la sociedad humana, historia y futuro"*. México DF: Fundación Britz - UNAM.

UNESCO. (1980). *"El niño y el juego, Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas"*. Madrid: UNESCO - Estudios y documentos de educación.

Veblen, T. (1974). *"Teoría de la clase ociosa"*. México: Fondo de Cultura Económica.

Zhao, Z. (2017). *"Videojuegos, Educación, y Desarrollo"* Tesis Doctoral. Madrid: Universidad Autónoma de Madrid.

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de Consistencia

TÍTULO: “Influencia de los juegos en red, en el desempeño escolar, en alumnos del 5to grado de Educación Básica Regular Nivel Secundaria, de la Institución Educativa Mixta Agustín Gamarra, del distrito y provincia de Anta, región Cusco en el año 2017”

	PREGUNTAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES
G E N E R A L	¿En qué medida influye los juegos en red en el desempeño escolar en los alumnos del 5to grado de educación básica regular, nivel secundaria, de la Institución Educativa Mixta “Agustín Gamarra” de la provincia de Anta, región Cusco en el 2017?	Determinar la influencia de los juegos en red en el desempeño escolar en los alumnos del 5to grado de educación básica regular, nivel secundario de la I.E.M. “Agustín Gamarra”; Anta - Cusco; en 2017.	Los juegos en red influyen en el desempeño escolar, en los estudiantes del 5to grado de secundaria de la I.E.M. “Agustín Gamarra”; Anta - Cusco; en el 2017.	VARIABLE INDEPENDIENTE “JUEGOS DE RED”
E S P E C Í	¿Cuáles son las características personales de estudiantes de 5to de secundaria que utilizan los juegos en red?	Identificar las características personales de los estudiantes de 5to grado de educación básica regular, nivel secundario que utilizan los juegos en red.	Las características personales de los estudiantes de 5to grado de educación básica regular nivel secundario se relacionan con los que utilizan los juegos en red.	VARIABLE DEPENDIENTE

F I C A S .	¿Cuál es la influencia de los juegos en red sobre el desempeño y rendimiento escolar en estudiantes del 5to de secundaria de la I.E.M. “Agustín Gamarra”; Anta - Cusco; en 2017?	Evaluar la influencia de los juegos en red sobre el desempeño y rendimiento escolar en los estudiantes del 5to grado de secundaria de la I. E. M. “Agustín Gamarra” Anta - Cusco en el 2017.	La evaluación de los juegos en red influye sobre el desempeño y rendimiento escolar en estudiantes del 5to grado de secundaria de la I. E. M. “Agustín Gamarra” Anta - Cusco en el 2017.	“DESEMPEÑO ESCOLAR”
----------------------------	--	--	--	---------------------

Nota: Elaboración propia.