

Adicción a videojuegos y el desempeño escolar de los estudiantes de Bachillerato

AUTORES: José Luis Campuzano Bello¹

Fabián Gustavo Menéndez Menéndez²

DIRECCIÓN PARA CORRESPONDENCIA: joseluiscampuzano@hotmail.com

Fecha de recepción: 30 - 11 - 2020

Fecha de aceptación: 27 - 01 - 2021

RESUMEN

Los videojuegos se crearon con el fin de entretener de una forma diferente a través de una computadora o algún aparato electrónico donde puedan jugar. No obstante, cuando jugar en línea se vuelve en una necesidad, se convierte en una adicción y las personas más susceptibles a este tipo de comportamiento son los adolescentes causando efectos negativos en el bajo desempeño escolar. La investigación planteó como objetivo en el presente trabajo de investigación analizar la incidencia de la adicción a los videojuegos en el desempeño escolar de los estudiantes de Bachillerato. La metodología fue de tipo descriptiva, con un enfoque cuantitativo, y se realizó con estudiantes de bachillerato de la unidad educativa Aníbal San Andrés del cantón Montecristi, provincia de Manabí. La muestra fue aleatoria intencional, conformada por 59 personas; 45 padres de estudiantes que han sido reportados al DECE por problemas de desempeño escolar debido a la adicción a los videojuegos, según reporte de tutores y padres y 14 docentes. Como conclusión se obtuvo que los videojuegos además de haber logrado su propósito de entretener han contribuido también en la forma de interactuar con las demás personas, no obstante, cuando jugar en línea se convierte en prioridad para el usuario, este comportamiento se convierte en adicción conllevando a efectos negativo en él.

PALABRAS CLAVE: Videojuegos; adicción; Internet; desempeño escolar.

Video game addiction and school performance of high school students

ABSTRACT

Video games were created to entertain differently through a computer or some electronic device where they can play. However, when playing online becomes a necessity, it becomes an addiction and the people most susceptible to this type of behavior are teenagers, causing negative effects on poor school performance. The objective of the research in the present research work was to analyze the incidence of video game addiction in the school performance of high school

¹ Egresado carrera de Trabajo Social Universidad Técnica de Manabí. Ecuador. Código ORCID <https://orcid.org/0009-0004-8947-8138> E-mail: joseluiscampuzano@hotmail.com

² Magister. Docente carrera de Trabajo Social. Facultad de Ciencias Humanísticas y Sociales. Universidad Técnica de Manabí. Ecuador. Código ORCID <https://orcid.org/0000-0002-5387-185X> E-mail: fabian.menendez@utm.edu.ec

students. The methodology was descriptive, with a quantitative approach, and was carried out with high school students from the Aníbal San Andrés educational unit of the Montecristi canton, Manabí province. The sample was intentionally random, made up of 59 people; 45 parents of students who have been reported to DECE for school performance problems due to video game addiction, according to a report from tutors and parents and 14 teachers. As conclusion, it was obtained that video games, in addition to having achieved their purpose of entertaining, have also contributed to the way of interacting with other people, however, when playing online becomes a priority for the user, this behavior becomes an addiction leading to negative effects on him

KEYWORDS: Video games; addiction; Internet; school performance.

INTRODUCCIÓN

Los videojuegos son una forma de entretenimiento para todas las edades, ya que se liberan tensiones que pueden ser del trabajo, de la universidad, colegio, entre otros. Sin embargo, cuando esta forma de liberar tensión se repite muy seguido, se convierte en una adicción; este comportamiento se suele presentar en los adolescentes causando el decrecimiento de su desempeño escolar.

El profesional más idóneo para trabajar en este tipo de adicciones es el Trabajador Social, puesto que palpa las realidades tanto del estudiante como de su familia y de su entorno social para dar sentido al origen de la problemática. Es necesario recordar que el Trabajador Social incluye en su intervención al equipo multidisciplinario que en este caso es el personal educativo. Uno de los objetivos del profesional en caso de adicciones es que el usuario se reinserte en la sociedad mejorando su calidad de vida y la de su entorno.

El Trabajo Social en adicciones se relaciona con los ámbitos de prevención, tratamiento y reinserción social, trabajando con poblaciones diana como los/as jóvenes, las familias, las personas privadas de libertad, las mujeres o las personas con patología dual. Sin embargo, es interesante hacer hincapié especial en la reinserción social como uno de los objetivos más importantes del Trabajo Social en el ámbito de las adicciones, ya que se trata de una intervención esencialmente social cuyo objetivo es integrar en la comunidad a las personas con problemas de adicciones. (Sixto & Arroyo, 2018)

Partiendo de esta premisa, se presentará el desarrollo temático del presente trabajo, la metodología aplicada, los resultados y análisis de las encuestas, la discusión de los resultados presentados y por último la respectiva conclusión de acuerdo con el trabajo realizado.

DESARROLLO

Hernanz (2015) expresa que el consumo está presente en todo momento de su vida. En relación con la dependencia hay diversos estudios que hablan de los diferentes niveles adictivos de las distintas plataformas de videojuegos virtuales y también de los diferentes niveles adictivos y /o significaciones de las

actividades desarrolladas. Por ejemplo, se habla del distinto carácter adictivo de los juegos de acción y los de reflexión.

La creación de los videojuegos ha tenido un crecimiento notable, por la cantidad de usuarios. Marengo, Herrera, Coutinho, Rotela, & Strahler (2015) indican que la industria de los videojuegos está en constante crecimiento y consolidándose como una industria de medios de comunicación, los casos de adicción a los videojuegos son cada vez más evidentes. Sin embargo, de una manera muy similar a otras dependencias, hay algunos factores de riesgo que predicen el desarrollo de la adicción, se refieren al objeto, que en este caso son las propiedades de los videojuegos, mientras que otros se refieren a las características naturales de los sujetos.

Los adictos a Internet muestran los siguientes cuatro componentes: uso excesivo, sentimientos de ira, depresión cuando la red es inaccesible y tolerancia con repercusiones negativas en la vida diaria. La adicción empieza cuando las personas que emplean demasiado tiempo navegando en Internet generan un estado de excitación cuyos resultados son pocas horas de sueño, hiporexia y poca actividad física durante largos periodos. (Aponte, Castillo, & González, 2017)

Acotando a lo mencionado por los autores anteriores, los videojuegos se crearon con el fin de entretener de una forma diferente a través de una computadora o algún aparato electrónico donde puedan jugar. Sin embargo, la acción, emoción que puedan generar estos juegos, los hace adictivos a ellos causando en los usuarios, sobre todo en los adolescentes, una dependencia, una necesidad de seguir jugando, perdiendo así la noción del tiempo e interés por interactuar con los demás.

El uso de Internet se ha llegado a tornar inadecuado, mostrando incluso cifras de adicción a Internet en algunos estudios. Sin dejar a un lado que todo exceso tiene consecuencias y que se han reportado problemas relacionados con el uso de Internet; empezándose a notar ciertos impactos en la salud, tanto física, psicológica, social, emocional y cognitiva. (Cañón, y otros, 2016)

Para Zavala (2018), el uso de esta tecnología cambió a la sociedad, en su manera de aprender, relacionarse, comunicarse y entretenerse, provocando cambios en la vida social y personal de los individuos que la integran. La dependencia a la navegación del Internet ha sido asociada con síntomas de adicción y depresión en los adolescentes, provocándose un uso compulsivo al navegar y tienen emociones negativas cuando no tienen acceso a Internet.

Peña, Rojas, & García (2018) manifiestan que el Internet forma parte de una serie de conductas problemáticas que, para ser consideradas como tales, deben seguir algunos criterios en el que las personas pueden incurrir en la sustitución de las actividades llevadas a cabo en la vida cotidiana por el uso del Internet. Adicionalmente, se presenta una pérdida de control en la dosificación de tiempo de conexión y se reconoce este hecho, surgiendo la anticipación por

pensar en la próxima vez que se tenga acceso al Internet, además de que recurren a este medio como una forma de escape del mundo real.

Lo que mencionan estos autores, es que con la rápida evolución del Internet ha causado ventajas y desventajas en su uso; por un lado, encontrar información más rápido, comunicarse con familiares de otros países, agilizar algún trámite por Internet, son una de las ventajas que ofrece este servicio; por otro lado, comunicarse con personas desconocidas por Internet, los videojuegos en línea son una de las desventajas que tiene Internet por causar adicción sobre todo en adolescentes.

Los dispositivos móviles son los medios de acceso a las redes sociales más populares en la actualidad. Los jóvenes los han adaptado como una parte integral y extensión, aumentando así la comunicación y las relaciones sociales virtuales, pero también conduciendo al uso problemático, dependencia, hábitos no seguros de uso, falta de concentración e inclusive problemas de deudas relacionados con el uso de los dispositivos. (Jasso, López, & Díaz, 2017)

Buitrago, Ruiz, & Riascos (2018) postulan que los adolescentes y niños son más propensos a entrar en esta adicción ya que si no tienen una idea o una buena orientación acerca de la adicción, pensarán que es algo en lo que sus padres están orgullosos y jugarán videojuegos sin control volviéndose unos adictos y si esto no se le pone un control desde el inicio, podría traer consecuencias muy perjudiciales.

Vara (2017) sostiene que la adicción a las nuevas tecnologías se caracteriza por un consumo excesivo y descontrolado, siendo la de mayor impacto el uso de los videojuegos en red o por consolas, las que causan mayor desadaptación. Dicha adicción puede afectar a todas las edades, pero surgir un mayor interés principalmente en los jóvenes y adolescentes, el uso de Internet no solo les permite estar comunicado con otras personas de forma anónima, sino que ahora es un medio de ocio y diversión a través de una serie de videojuegos que provee los servidores virtuales.

Hay que resaltar que el mal uso del Internet conlleva a múltiples factores negativos en el desarrollo de los niños y adolescentes que éstos son más susceptibles a caer en este tipo de adicción. El hecho de estar por más de dos horas jugando en línea, representa despreocupación que adquieren los adolescentes por la realidad en la que viven, se pueden volver violentos en los momentos en que no están jugando; a esto se suma el contenido indebido que puede incluir en los videojuegos creando así conductas negativas en estos usuarios.

A medida que avanza la tecnología, se hace más accesible en todo ámbito. Marco & Chóliz (2017) expresan que la tecnología se va desarrollando, haciéndose cada vez más disponible, accesible, amable, atractiva y funcional, y la industria presiona por que se utilice de forma excesiva. En este contexto, hay personas (generalmente jóvenes y adolescentes) que se ven prisioneros de unas

herramientas que, en lugar de mejorar la calidad de vida, se la están deteriorando.

Otro criterio sobre esta investigación es el de Challco & Guzmán (2018) quienes indican que el uso del Internet afecta básicamente al uso de los videojuegos, pues se juega a través del Internet, y con otras personas desde otras partes del mundo. Se desarrollan increíblemente los juegos online, donde un jugador puede compartir partida con otras muchas personas, además de las inmensas posibilidades que aportó para ello la llegada de la banda ancha. La evolución y futuro de los videojuegos está marcada por factores externos como las redes sociales y no por la propia industria.

Los videojuegos “atrapan” a los usuarios/as, en particular en la etapa de la adolescencia en la que es necesario consolidar, con mayor solidez, la identidad personal y social. De hecho, es esencial que mejoren, entre otros aspectos, el pensamiento reflexivo y crítico con/para el uso de estos medios, pues de lo contrario, como usuarios/as jóvenes, podrían verse proyectados en los mismos personajes con los que interactúan en los videojuegos. (Ameneiros & Carmen, 2015)

El mal uso de los videojuegos puede traer consecuencias negativas, por lo que es importante que en la familia haya límites, reglas claras y acuerdos sobre tiempos y usos de los videojuegos, así como también es importante realizar una selección adecuada de ellos, según la edad del niño y la niña, y que no pasen demasiado tiempo jugando. (López, Amairani, & Taylor, 2015)

Barroso señala que la costumbre de jugar virtualmente se constituye en un proceso activo, que hace que cada experiencia recreativa sea única. Este proceso está inmerso individual y situacionalmente. El papel activo del usuario no comienza con la acción misma de jugar, sino desde el momento en que decide, participar de esa experiencia. Durante el juego, intervienen procesos afectivos y cognitivos, que no tienen que ver exclusivamente con el juego, sino con la forma en que este se puede convertir en un medio para canalizar las emociones, ansiedades y necesidades de los individuos. (2019)

Frente a estos postulados, se hace necesario acotar que el mundo de los videojuegos es hasta cierto punto permitido, es decir, el lado positivo de jugar en línea es una nueva forma de interactuar con demás personas ya sean del mismo país o de otro, se puede conocer de forma superficial cómo son en otros países, de esta forma se conoce más acerca de un país y se entretiene en el videojuego, sumando a su vez las tensiones que se liberan al momento de jugar. Sin embargo, una vez que el usuario se involucra emocionalmente con el videojuego o el querer jugar prima ante cualquier responsabilidad que se tenga, se vuelve adicción llegando a que el sujeto distorsione su realidad en la que vive. Esto conlleva a conductas negativas tanto en la familia, como en la sociedad, ya que el sujeto siente que lo real o mejor es estar jugando.

El rendimiento es una utilidad que rinde o da algo, y académico perteneciente o referente a centros educativos de enseñanza. Es el fruto del aprendizaje escolar

de algún centro de instrucción. El rendimiento académico está afin con los métodos de aprendizaje, alegando que aprendizaje y rendimiento implican la transformación de un estado determinado en un estado nuevo, que se obtiene con la integración en una unidad diferente con elementos cognitivos y de estructuras no ligadas inicialmente entre sí. (Briones, 2019)

Se entiende por rendimiento académico al desarrollo óptimo de alguna materia o varias en donde se obtiene buenas calificaciones. El interés por las asignaturas depende de la metodología que emplean los docentes para el entendimiento de estas; además de lo que vayan a emplear los docentes, se suma el empeño que pone el estudiante frente a las materias de estudio, creando así potencialidades y habilidades propias del alumno.

Para, Bravo & Ortiz (2017) el rendimiento académico es la medida de capacidad en donde los niños demuestran lo que han aprendido durante el proceso de formación así mismo desde la perspectiva del estudiante se refiere a la aptitud de responder frente a estímulos educativos, cual es capaz de ser interpretada y analizada según objetivos o propósitos educativos ya establecidos; cabe señalar que en este proceso de aprendizaje se incluye aspectos totalmente cuantitativos y cualitativos. Es así como el rendimiento académico se convierte en el producto del proceso de enseñanza-aprendizaje, demostrando que no solo se pretende ver cuanto el estudiante ha memorizado aquellos conocimientos aprendidos en dicho proceso y como los va incorporando a su conducta; de esta manera se sintetiza la fase del proceso educativo, no solo en el aspecto cognoscitivo logrado por el educando, sino también en el conjunto de habilidades, aptitudes, ideales e intereses que van logrando.

Factores como la inteligencia o las aptitudes, los estilos cognitivos o la personalidad han sido estudiados en un gran número de trabajos sobre rendimiento académico. En cualquier caso, hay que tener en cuenta que estas variables psicológicas no pueden analizarse fuera del contexto socio familiar o del entorno escolar, ya que el nacimiento y desarrollo de estas características psicológicas surge del ámbito socio familiar y serán moduladas por las circunstancias del entorno escolar en que se desarrolla el alumno, y ello para todos los niveles educativos, sin excepción. (Caluas, 2016)

El rendimiento académico no sólo implica responsabilidad de los docentes, sino también, se puede analizar desde la familia. Agudelo (2017) señala que se debe subrayar sobre el rendimiento académico, que es multidimensional, porque puede partir de concepciones centradas en el estudiante, en los resultados de su trabajo escolar, “hasta concepciones holísticas que atribuyen el rendimiento a un conjunto de factores derivados del sistema educativo, de la familia y del propio alumno. El ajuste académico de los adolescentes podría ser atribuido a herencia, estilo de crianza desbalance neurológico impulsividad dificultad para enfocarse y poner atención problemas de control de conducta e hiperactividad.

Se puede aseverar que el rendimiento académico de un estudiante también depende del contexto familiar, ya que la familia es el apoyo principal ante

cualquier situación y es importante que los padres sean partícipes del desarrollo académico de sus hijos, puesto que así se fortalecen los lazos familiares, se amplía la comunicación entre ellos y el entorno familiar como tal se hace ameno.

El sometimiento académico es un vínculo entre la evolución del estudio, que implica causas extrínsecos e intrínsecos a la persona, y la conclusión es la expresión de los valores, que demuestra cada individuo en el contexto sociocultural, como en las decisiones y acciones que debe tomar del sujeto, en el devenir de la vida o dicho proceso. La educación se fundamenta en los valores, que se demuestra dentro de la sociedad, y el sometimiento académico, es el proceso de la formación de los estudiantes, en los centros de estudio, lo cual se determina con las calificaciones. Se ha manifestado que el rendimiento académico, es la asimilación de los conocimientos, que a través de las enseñanzas, como las experiencias que uno va adquiriendo en la historia de la vida, se va asimilando; poco a poco se va aprendiendo de los padres, de los hermanos, de los familiares de las personas, de los técnicos, de los profesionales, son diferentes conocimientos que vamos asimilando; lo cual evidentemente va acompañado de las demostraciones o prácticas correspondientes y se van convirtiendo en experiencias de la vida. (Ortiz, 2019)

El rendimiento académico está vinculado a otras variables psicológicas reflejadas en actitudes y comportamientos del estudiante como son: la actitud hacia la escuela, hacia un curso determinado, además de su propio autoconcepto académico. Otra variable que se ha relacionado mucho con el rendimiento académico es la ansiedad ante los exámenes; que se presenten indistintamente en el antes, durante y después; haciéndose más grave cuando los resultados son desaprobatorios. De esta manera, los estudiantes van generando emociones negativas como la frustración, impotencia, anticipación de castigo o pérdida de su estima, los cuales afectan los resultados académicos y por ende sus estados emocionales. (Fuster & Altamirano, 2017)

El rendimiento académico se refiere al éxito de un estudiante en la escuela, medido por calificaciones curriculares oficiales o mediante los estándares de cumplimiento de varias pruebas de rendimiento en procesos como la lectura, el cálculo y la ortografía, entre otras, o en asignaturas como la lengua, las matemáticas o los idiomas, entre otras. (Guillamón, García & Carrillo, 2019)

El rendimiento académico hace referencia a la evaluación del conocimiento adquirido en el ámbito escolar, terciario o universitario. Un estudiante con buen rendimiento académico es aquel que obtiene calificaciones positivas en los exámenes que debe rendir a lo largo de una cursada. En otras palabras, el rendimiento académico es una medida de las capacidades del alumno, que expresa lo que éste ha aprendido a lo largo del proceso formativo. También supone la capacidad del alumno para responder a los estímulos educativos. En este sentido, el rendimiento académico está vinculado a la aptitud. (López, 2016)

Esto quiere decir que es importante destacar que la educación empieza desde la casa, pues, es aquí donde se forman los primeros valores, costumbres y acciones de cada individuo. Esta primera formación hace que el desempeño escolar del estudiante se fortalezca en la institución educativa donde vaya a estudiar, acompañado de los lazos de amistad que forme, la calidad de educación que brinden los docentes y algo muy importante es que los padres no dejen de acompañarlo durante todo este proceso de enseñanza.

Vallejo, Rodríguez, & Duque (2013) definen el desempeño estudiantil, como procesos formativos, que presenta diversas dimensiones y no exclusivamente desde la cuantificación de los logros de aprendizaje de los estudiantes, sino desde: lo individual, ligado a la responsabilidad del estudiante y lo colectivo, ligado a la responsabilidad institucional como contexto del proceso de formación que involucra directamente al docente. La formación hace referencia a un ser humano inacabado; de otra manera, no tuviese sentido hablar de formación, es comprender que el proyecto de vida personal tiene una duración por todo el tiempo que la poseemos; dar forma es sinónimo de hacer y por tanto de crear.

Hay elementos determinantes para el logro de un buen rendimiento académico, entre estos y otros más se pueden mencionar en primera instancia el tiempo que dedican los padres a estudiar, orientar, aconsejar, explicar a sus hijos sobre actividades del colegio, en caso de que el padre no goce de un nivel educativo alto para responder a la exigencias académicas, es su deber actuar como facilitador de medios para satisfacer esta necesidad bien sea con el apoyo en otros, lo importante en todo caso es dar soluciones y velar porque el niño no llegue al aula de clases sin cumplir con sus responsabilidades. (Lastre, López, & Alcázar, 2018)

En el mejor de los casos, si se pretende conceptualizar el rendimiento académico a partir de su evaluación, es necesario considerar no solamente el desempeño individual del estudiante sino la manera como es influido por el grupo de pares, el aula o el propio contexto educativo. Las variables que más explican el rendimiento escolar son (Chong, 2017):

- El nivel socioeconómico-cultural
- Expectativas del profesor
- Expectativas de los padres en relación con el rendimiento académico de los alumnos.

Los estilos de aprendizaje han servido para realizar cambios significativos en el proceso educativo. Ayudan a comprender tanto a estudiantes como docentes que cada ser humano aprendemos de diferente forma, y que no existe una manera correcta o errónea de aprendizaje; por otro lado, el rendimiento académico es una parte fundamental en el proceso de enseñanza y aprendizaje, porque nos permite identificar si el estudiante cumple con los estándares de

aprendizaje que dispone el currículo de educación para ser promovido de nivel. (Estrada, 2018).

Esta es una investigación de tipo descriptiva, con un enfoque cuantitativo, y se realizará con estudiantes de bachillerato de la unidad educativa Aníbal San Andrés del cantón Montecristi, provincia de Manabí. Se utilizará la encuesta como técnica y como instrumento la guía de preguntas, la misma que se realizará por medios electrónicos o por vía telefónica a padres y docentes.

La población en la que se centra este trabajo de investigación son 376 personas, 342 estudiantes pertenecientes a primero, segundo y tercero de bachillerato, más 34 docentes de la unidad educativa Aníbal San Andrés del cantón Montecristi.

La muestra fue aleatoria intencional, conformada por 59 personas; 45 padres de estudiantes que han sido reportados al DECE por problemas de desempeño escolar debido a la adicción a los videojuegos, según reporte de tutores y padres y 14 docentes que les imparten clases.

A continuación, se describen los resultados obtenidos:

1. Conocimiento sobre videojuego.

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	39	87%
No	6	13%
Total	45	100%

Como se presenta en los resultados, dentro de los padres de familia encuestados, el 87% que equivale a 39 participantes contestaron que sí conocen acerca de qué es un videojuego.

2. Acceso a dispositivos tecnológicos.

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Celulares	26	58%
Tabletas	4	9%
Computadora de escritorio	9	20%
Televisión	6	13%
Total	45	100%

De acuerdo con los resultados, 26 de los 45, equivalentes al 58% de padres de familia encuestados respondieron que sus hijos tienen acceso a celulares.

3. Videojuego en dispositivos tecnológicos de casa.

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	40	89%
No	5	11%
Total	45	100%

De acuerdo con los resultados presentados, 40 de los 45 padres encuestados indicaron que los dispositivos tecnológicos de sus casas sí tienen para acceder a videojuegos.

4. Tiempo dedicado a videojuegos.

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Una hora al día	16	36%
Dos horas al día	7	16%
De 3 a 5 horas al día	18	40%
Más de 5 horas al día	4	9%
Total	45	100%

Como se aprecia, el 40% de los encuestados contestaron que sus hijos dedican alrededor de 3 a 5 horas en los videojuegos.

5. Hijos adictos a videojuegos.

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	34	76%
No	1	24%
Total	45	100%

Con los resultados presentados, se aprecia que el 76% de los padres de familia respondieron que sí consideran que los hijos son adictos a los videojuegos.

6. Efectos negativos por videojuegos

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Descuido en los estudios	19	42%
Somnolencia	11	24%
Baja de apetito	9	20%
Distracción total	6	13%
Total	45	100%

Los resultados muestran que 19 de los 45 encuestados contestaron que uno de los efectos negativos que conllevan los videojuegos es el descuido en los estudios.

7. Reporte por desempeño escolar.

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Una vez	22	49%
Dos a cinco veces	16	36%
Seis a diez veces	5	11%
Más de 10 veces	2	4%
Total	45	100%

De acuerdo con los resultados obtenidos, se presenta que 22 de 45 padres encuestados manifestaron que han sido citados a la institución educativa por el desempeño escolar de sus hijos al menos una vez.

Resultados de la encuesta a docentes:

1. Conocimiento sobre videojuego

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	13	93%
No	1	7%
Total	14	100%

Como se aprecia, el 93% de los docentes encuestados contestaron que sí saben que es un videojuego.

2. Videojuegos en los dispositivos tecnológicos de casa

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	10	71%
No	4	29%
Total	14	100%

Los resultados muestran que 10 de 14 docentes encuestados indicaron que sí tienen videojuegos en sus dispositivos tecnológicos de sus casas.

3. Tiempo en videojuegos según los padres de familia

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Una hora al día	2	14%
Dos horas al día	4	29%
De 3 a 5 horas al día	8	57%
Más de 5 horas al día	0	0%
Total	14	100%

De acuerdo con los resultados presentados, el 57%, es decir, 8 de 14 docentes contestaron que los niños dedican de 3 a 5 horas al día en los videojuegos según los padres de familia.

4. Estudiantes adictos a videojuegos

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	9	64%
No	5	36%
Total	14	100%

Los resultados muestran que 9 de 14 docentes encuestados contestaron que los estudiantes sí son adictos a los videojuegos.

5. Efectos negativos por videojuegos

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Descuido en los estudios	7	50%
Somnolencia	4	29%
Baja de apetito	2	14%
Distracción total	1	7%
Total	14	100%

Como se aprecia en los resultados, el 50% de los encuestados contestaron que uno de los efectos negativos por los videojuegos es el descuido de los estudios.

6. Reporte por desempeño escolar

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Una vez	2	14%
Dos a cinco veces	8	57%
Seis a diez veces	3	21%
Más de 10 veces	1	7%
Total	14	100%

Los resultados muestran que 8 de 14 docentes encuestados han citado a los padres de familia a la institución educativa por el desempeño escolar de sus hijos alrededor de 2 a 5 veces.

Los resultados permitieron dar cumplimiento al objetivo de analizar la incidencia de la adicción a los videojuegos en el desempeño escolar de los estudiantes de bachillerato, se puede interpretar postulados de los autores en el desarrollo del trabajo con los resultados mencionados:

El Internet ha resultado ser de gran ayuda para conseguir información, realizar algún trámite en línea más rápido, comunicarse con familiares que se encuentran fuera del país o del entorno mismo, sin embargo, tiene sus desventajas en cuanto al entretenimiento que este brinda, puesto que no solo acceden los adultos, sino también los adolescentes volviéndolos adictos y descuidando sus estudios. Respecto a esto en los resultados se evidencia que los padres notan tal comportamiento y afecta a su comportamiento dentro de la familia, no duermen bien y sobre todo afecta al desempeño académico de los estudiantes. Esto concuerda con lo que expresan Aponte, Castillo, & González (2017).

Los adictos a Internet muestran los siguientes cuatro componentes: uso excesivo, sentimientos de ira, depresión cuando la red es inaccesible y tolerancia con repercusiones negativas en la vida diaria. La adicción empieza cuando las personas que emplean demasiado tiempo navegando en Internet generan un estado de excitación cuyos resultados son pocas horas de sueño, hiporexia y poca actividad física durante largos periodos.

Por otro lado, respecto al desempeño escolar, hay que acotar que los docentes no solo son los responsables del desempeño escolar de sus estudiantes, sino más bien los padres de familia toman un rol esencial en ellos, puesto que son los que conviven a diario con sus hijos y quienes tienen el control y autoridad máxima en ellos, es decir, desde el hogar se van educando y respetando las normas que tienen que cumplir tanto en su familia como en la sociedad y los docentes tratan de pulir esa educación para el bienestar del estudiante. Tal como refiere Agudelo (2017).

El rendimiento académico no sólo implica responsabilidad de los docentes, sino también, se puede analizar desde la familia. Se debe subrayar sobre el

rendimiento académico, que es multidimensional, porque puede partir de concepciones centradas en el estudiante, en los resultados de su trabajo escolar, hasta concepciones holísticas que atribuyen el rendimiento a un conjunto de factores derivados del sistema educativo, de la familia y del propio alumno

CONCLUSIONES

Los videojuegos, además de haber logrado su propósito de entretener, han contribuido también en la forma de interactuar con las demás personas incluso a usuarios de otros países, no obstante, cuando jugar en línea se convierte en prioridad para el usuario, este comportamiento se convierte en adicción conllevando a efectos negativos en él. Las personas más susceptibles a este tipo de adicción son los adolescentes y como uno de los efectos negativos es el bajo desempeño escolar en los estudiantes de la unidad educativa Aníbal San Andrés del cantón Montecristi

El Trabajador Social interviene con el estudiante para que mejore su desempeño escolar, a través de talleres educativos, actividades didácticas que logren mejorar la convivencia entre el estudiante, su familia y su entorno. Parte de este logro es el compromiso que adquieren los padres para colaborar con el comportamiento de su hijo/a y establecer límites con respecto al tiempo y tipo de video al que acceden en sus ratos libres. El objetivo de la intervención del trabajador social es mejorar el desempeño escolar y por ende las relaciones familiares del menor.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Agudelo, L. (2017). Relación entre prácticas de crianza, autoeficacia de adolescentes y logro académico en los grados octavo noveno y décimo de un colegio público de Bogotá, D. C. Maestría tesis, Universidad Nacional de Colombia-Sede Bogotá.
- Ameneiros, A., & Carmen, M. (2015). Los videojuegos en la adolescencia: prácticas y polémicas asociadas. *Revista de estudios e investigación en Psicología y Educación*, (13), 115-119. <https://revistas.udc.es/index.php/reipe/article/view/reipe.2015.0.13.451>.
- Aponte, D., Castillo, P., & González, J. (2017). Prevalencia de adicción a Internet y su relación con disfunción familiar en adolescentes. *Revista Clínica de Medicina de Familia*, 10(3).
- Barroso, A. (2019). Videojuegos y comportamientos agresivos: una aproximación. *Alternativas cubanas en Psicología*, 4(11), 91-100. https://www.researchgate.net/publication/332138427_VIDEOJUEGOS_Y_COMPORTAMIENTOS_AGRESIVOS_UNA_APROXIMACION.
- Bravo, P., & Ortiz, M. (2017). Inteligencia emocional y rendimiento académico en los estudiantes de la unidad educativa "Isabel de Godín", en la ciudad de Riobamba, en el periodo académico 2016-2017. Rbba, Unach 2017.
- Briones, F. (2019). Actividad física y rendimiento cognitivo de estudiantes de Bachillerato-Educación Básica de jóvenes y adultos. Universidad de Guayaquil. Facultad de Educación Física Deportes y Recreación.

- Buitrago, J., Ruiz, L., & Riascos, E. (2018). Adicción a los videojuegos, https://www.researchgate.net/profile/Alejandro_Riascos/publication/329328447_Adiccion_a_los_Videojuegos_en_los_jovenes/links/5c01ccb1299bf1a3c1593524/Adiccion-a-los-Videojuegos-en-los-jovenes.pdf.
- Caluas, J. (2016). Potencia predictiva de variables académicas en el rendimiento académico de estudiantes universitarios del Primer Ciclo 2015-1. Caso de la Universidad Privada del Norte-Cajamarca. Universidad Nacional de Cajamarca.
- Cañón, S., Castaño, J., Hoyos, D., Jaramillo, J., Leal, D., Rincón, R., . . . Ureña, L. (2016). Uso de Internet y su relación con la salud de estudiantes universitarios de la ciudad de Manzanales (Caldas Colombia). *Archivos de Medicina (Col)*, 16(2).
- Challco, S., & Guzmán, K. (2018). Uso de videojuegos y su relación con las habilidades sociales en estudiantes del área de ingenierías de la UNSA, [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Agustín]. <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/7323/PSchluss.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Chong, E. (2017). Factores que inciden en el rendimiento académico de los estudiantes de la Universidad Politécnica del Valle de Toluca. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (México)*, 47(1), 91-108. <https://www.redalyc.org/pdf/270/27050422005.pdf>.
- Estrada, A. (2018). Estilos de aprendizaje y rendimiento académico. *Pedagogía, pedagogos y ámbitos de educación*, 7(7), 218-228. <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/536>.
- Francisco, G. (2016). Personalidad, autoestima y desempeño académico. Una aproximación complementaria a partir de la teoría de los cinco factores de la personalidad. *PSOCIAL. Revista de Investigación en Psicología Social*.
- Fuster, G. D., & Altamirano, B. E. (2017). Competencia emocional como elemento fundamental grado de educación primaria del rendimiento académico de los estudiantes del cuarto y quinto grado de educación primaria. *PsiqueMag*, Vol. 6, N.º 1, 257-267.
- Hernanz, M. (2015). Adolescente y nuevas adicciones. *Revista de la Asociación Española de Neuropsiquiatría*, 35(126).
- Jasso, J., López, F., & Díaz, R. (2017). Conducta adictiva a las redes sociales y su relación con el uso problemático del móvil. *Acta de Investigación Psicológica - Psychological Research Records*, 7(3).
- Lastre, K., López, L., & Alcázar, C. (2018). Relación entre apoyo familiar y rendimiento académico en estudiantes de primaria. *Psicogente*, 21(39), 102-115. http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0124-01372018000100102&script=sci_abstract&tlng=en.
- López, A., Amairani, G., & Taylor, J. (2015). Uso, abuso y consecuencias de los videojuegos en niños de 6 a 12 años en una escuela de educación básica. *Salud en Tabasco*, 21(1), 12-16. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=48742127003>.
- López, R. J. (2016). Estrategias de aprendizaje y rendimiento académico en estudiantes del VII ciclo de educación secundaria en el área de comunicación de las

- instituciones educativas Colegio Nacional de Yarinacocha y Diego Ferré. Obtenido de Pucallpa - Perú: http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/4885/ESTRATEGIA_APRENDIZAJE_RENDIMIENTO_JUAN%20LOPEZ_RUIZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Marco, C., & Chóliz, M. (2017). Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en la prevención de la adicción a videojuegos. *Terapia Psicológica*, 35(1), 57-69. https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-48082017000100006&script=sci_arttext&tlng=e.
- Marengo, L., Herrera, L., Coutinho, T., Rotela, G., & Strahler, T. (2015). Gamer o adicto? Revisión narrativa de los aspectos psicológicos de la adicción a los videojuegos. *Revista Neuropsicología Latinoamericana*, 7(3), 1-12. <https://www.redalyc.org/pdf/4395/439543448001.pdf>.
- Ortiz, G. (2019). Consecuencia de los imponderables familiares en el sometimiento académico de los estudiantes del Instituto de Educación Superior Tecnológico Público “Todas las Artes” de Andahuaylas - 2017. <http://repositorio.ujcm.edu.pe/handle/ujcm/726>.
- Peña, F., Rojas, J., & García, P. (2018). Uso problemático de Internet, cyberbullying y ciber-violencia de pareja en jóvenes universitarios. *Diversitas: Perspectivas en Psicología*, 14(2).
- Guillamón, A., García, E., & Carrillo, P. (2019). Capacidad aeróbica y rendimiento académico en escolares de educación primaria. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, ISSN 1579-1726, N°. 35, 351-354.
- Sixto, A. & Arroyo, A. (2018). Educación Social y Trabajo Social en adicciones: recuperar el territorio colaborativo. *RES, Revista de Educación Social*. (26), 141-158. <https://eduso.net/res/wp-content/uploads/documentos/1139.pdf#page=142>
- Vallejo, S., Rodríguez, J., & Duque, P. (2013). Prácticas pedagógicas y su relación con el desempeño académico, [Tesis de maestría, Universidad de Manizales].
- Vara, R. (2017). Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo. *Acta Psicológica Peruana*, 2(2), 193-216. <http://revistas.autonoma.edu.pe/index.php/ACPP/article/view/75>.
- Zavala, E. (2018). La adicción y ansiedad vinculadas a las tecnologías de la información y comunicación, incidencia en la calidad de vida de los estudiantes. *Revista Científica*, 22(1).

