

UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA
ESCUELA DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA Y GESTIÓN
EDUCATIVA



PREFERENCIA POR LOS VIDEOJUEGOS ON-LINE Y EL
RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DEL I.E.S.T.P.
LUIS E. VALCÁRCEL DE ILO, AÑO 2018.

TESIS

Presentado por:

Br. Hugo Moisés Gómez Torres

Asesora:

Dra. Yanira Valdivia Tapia

Para Obtener el Grado Académico de:

MAESTRO EN DOCENCIA UNIVERSITARIA Y GESTIÓN EDUCATIVA

TACNA - PERÚ

2020

AGRADECIMIENTOS

Gracias a Dios por permitirme tener y disfrutar a mi familia, gracias a mi familia por apoyarme en cada decisión y proyecto, gracias a la vida porque cada día me demuestra lo hermosa que es la vida y lo justo que puede llegar a ser; gracias a mis padres por permitirme cumplir con excelencia en el desarrollo de esta tesis. Gracias por creer en mí y gracias a Dios por permitirme vivir y disfrutar de cada día.

No ha sido sencillo el camino hasta ahora, pero gracias a sus aportes, a su amor, a su inmensa bondad y apoyo, lo complicado de lograr esta meta se ha notado menos. Les agradezco también a esta Universidad, por haberme permitido formarme y en ella, gracias a todas las personas que fueron partícipes de este proceso.

DEDICATORIA

Esta tesis está dedicada a:

A mis padres Moisés y Amalia quienes con su amor, paciencia y esfuerzo me han permitido llegar a cumplir hoy un sueño más, gracias por inculcar en mí el ejemplo de esfuerzo y valentía, de no temer las adversidades porque Dios está conmigo siempre.

A mi familia Clara, Selene y Soraya por su cariño y apoyo incondicional, durante todo este proceso, por estar conmigo en todo momento gracias. A todos mis hermanos y hermanas con sus oraciones, consejos y palabras de aliento, hicieron de mí una mejor persona y de una u otra forma me acompañan en todos mis sueños y metas.

Finalmente quiero dedicar esta tesis a todos los estudiantes del Instituto de Educación Superior Tecnológico Público Luis Eduardo Valcárcel Vizcarra de Ilo, por apoyarme en la realización de este proyecto de investigación.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

	Pág
Agradecimientos	ii
Dedicatoria	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	vi
Índice de figuras	ix
Resumen	xi
Abstract	xii
Introducción	1
CAPÍTULO I: EL PROBLEMA	
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	4
1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	7
1.2.1 Interrogante principal	7
1.2.2 Interrogantes secundarias	7
1.3 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	8
1.4 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	9
1.4.1 Objetivo general	9
1.4.2 Objetivos específicos	9
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	
2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN	10
2.2 BASES TEÓRICAS	12
2.2.1 Los videojuegos online	12
2.2.2 Rendimiento académico	27
2.3 DEFINICIÓN DE CONCEPTOS	40
CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO	
3.1 HIPÓTESIS	41
3.1.1 Hipótesis general	41
3.1.2 Hipótesis específicas	41
3.2 VARIABLES	42
3.2.1 Identificación de la variable independiente	42
3.2.1.1 Indicadores	42
3.2.1.2 Escala para la medición de la variable	42

3.2.2	Identificación de la variable dependiente	42
3.2.2.1	Indicadores	42
3.2.2.2	Escala de medición	42
3.2.3	Variables intervinientes	43
3.3	TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	43
3.4	NIVEL DE INVESTIGACIÓN	43
3.5	ÁMBITO Y TIEMPO SOCIAL DE LA INVESTIGACIÓN	44
3.6	POBLACIÓN Y MUESTRA	44
3.6.1	Unidad de estudio	44
3.6.2	Población	44
3.6.3	Muestra	44
3.7	PROCEDIMIENTO, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	46
3.7.1	Procedimiento	46
3.7.2	Técnicas	46
3.7.3	Instrumentos	46
 CAPÍTULO IV: RESULTADOS		
4.1	DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO DE CAMPO	47
4.2	DISEÑO DE LA PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS	48
4.3	RESULTADOS	49
4.4	PRUEBA ESTADÍSTICA	96
4.5	COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS-DISCUSIÓN	97
 CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES		
5.1	CONCLUSIONES	104
5.2	RECOMENDACIONES	107
 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS		108
ANEXOS		111
Protocolo instrumental del Cuestionario Preferencia por los videojuegos		
Ficha de registro del rendimiento académico		
Matriz de consistencia del informe final de tesis		
Consolidado del cuestionario Preferencia por los videojuegos online		
Consolidado de las calificaciones obtenidas de los estudiantes del I.E.S.T.P.		
Luis E. Valcárcel de Ilo		

ÍNDICE DE TABLAS

		Pág.
Tabla 1	Grado de preferencia por los videojuegos On-line que presentan los integrantes de la muestra, en la carrera profesional de Industrias Alimentarias.	50
Tabla 2	Grado de preferencia por los videojuegos On-line que presentan los integrantes de la muestra, en la carrera profesional de Mecánica Automotriz.	52
Tabla 3	Grado de preferencia por los videojuegos On-line que presentan los integrantes de la muestra, en la carrera profesional de Enfermería Técnica.	54
Tabla 4	Grado de preferencia por los videojuegos On-line que presentan los integrantes de la muestra, en la carrera profesional de Secretariado Ejecutivo.	56
Tabla 5	Grado de preferencia por los videojuegos On-line que presentan los integrantes de la muestra, en la carrera profesional de Contabilidad.	58
Tabla 6	Grado de preferencia por los videojuegos On-line que presentan los integrantes de la muestra, en la carrera profesional de Construcción Civil	60
Tabla 7	Grado de preferencia por los videojuegos On-line que presentan los integrantes de la muestra, en la carrera profesional de Electrónica Industrial.	62
Tabla 8	Grado de preferencia por los videojuegos On-line que presentan los integrantes de la muestra, en la carrera profesional de Computación e Informática.	64
Tabla 9	Grado de preferencia por los videojuegos On-line que presentan los estudiantes del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo, en el año 2018, según el género: Femenino.	66

Tabla 10	Grado de preferencia por los videojuegos On-line que presentan los estudiantes del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo, en el año 2018, según el género: Masculino.	68
Tabla 11	Comparación del grado de preferencia por los videojuegos online, según género.	70
Tabla 12	Nivel de Rendimiento académico que presentan los estudiantes de la carrera profesional de Industrias Alimentarias.	73
Tabla 13	Nivel de Rendimiento académico que presentan los estudiantes de la carrera profesional de Mecánica Automotriz.	75
Tabla 14	Nivel de Rendimiento académico que presentan los estudiantes de la carrera profesional de Enfermería Técnica.	77
Tabla 15	Nivel de Rendimiento académico que presentan los estudiantes de la carrera profesional de Secretariado Ejecutivo.	79
Tabla 16	Nivel de Rendimiento académico que presentan los estudiantes de la carrera profesional de Contabilidad	81
Tabla 17	Nivel de Rendimiento académico que presentan los estudiantes de la carrera profesional de Construcción Civil	83
Tabla 18	Nivel de Rendimiento académico que presentan los estudiantes de la carrera profesional de Electrónica Industrial	85
Tabla 19	Nivel de Rendimiento académico que presentan los estudiantes de la carrera profesional de Computación e Informática	87
Tabla 20	Nivel de Rendimiento académico que presentan los estudiantes, según el género: Femenino	89
Tabla 21	Nivel de Rendimiento académico que presentan los estudiantes, según el género: Masculino	91

Tabla 22	Comparación del Nivel del rendimiento académico según género	93
Tabla 23	Nivel de Rendimiento académico y el grado de preferencia por los videojuegos online	95

ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág
Figura 1	39
Grado de preferencia por los videojuegos On-line que presentan los integrantes de la muestra, en la carrera de Industrias Alimentarias	
Figura 2	41
Grado de preferencia por los videojuegos On-line que presentan los integrantes de la muestra, en la carrera de Mecánica Automotriz	
Figura 3	43
Grado de preferencia por los videojuegos On-line que presentan los integrantes de la muestra, en la carrera de Enfermería Técnica	
Figura 4	45
Grado de preferencia por los videojuegos On-line que presentan los integrantes de la muestra, en la carrera de Secretariado Ejecutivo	
Figura 5	47
Grado de preferencia por los videojuegos On-line que presentan los integrantes de la muestra, en la carrera de Contabilidad	
Figura 6	49
Grado de preferencia por los videojuegos On-line que presentan los integrantes de la muestra, en la carrera de Construcción Civil	
Figura 7	51
Grado de preferencia por los videojuegos On-line que presentan los integrantes de la muestra, en la carrera de Electrónica Industrial	
Figura 8	53
Grado de preferencia por los videojuegos On-line que presentan los integrantes de la muestra, en la carrera de Computación e Informática	

Figura 9	Grado de preferencia por los videojuegos On-line que presentan los estudiantes del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo, en el año 2018, según el género: Femenino	55
Figura 10	Grado de preferencia por los videojuegos On-line que presentan los estudiantes del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo, en el año 2018, según el género: Masculino	57
Figura 11	Comparación del grado de preferencia por los videojuegos online, según género.	59
Figura 12	Nivel de Rendimiento académico que presentan los estudiantes de la carrera de Industrias Alimentarias	62
Figura 13	Nivel de Rendimiento académico que presentan los estudiantes de la carrera de Mecánica Automotriz	64
Figura 14	Nivel de Rendimiento académico que presentan los estudiantes de la carrera de Enfermería Técnica	66
Figura 15	Nivel de Rendimiento académico que presentan los estudiantes de la carrera de Secretariado Ejecutivo	68
Figura 16	Nivel de Rendimiento académico que presentan los estudiantes de la carrera de Contabilidad	70
Figura 17	Nivel de Rendimiento académico que presentan los estudiantes de la carrera de Construcción Civil	72
Figura 18	Nivel de Rendimiento académico que presentan los estudiantes de la carrera de Electrónica Industrial	74
Figura 19	Nivel de Rendimiento académico que presentan los estudiantes de la carrera de Computación e Informática	76
Figura 20	Nivel de Rendimiento académico que presentan los estudiantes, según el género: Femenino	78
Figura 21	Nivel de Rendimiento académico que presentan los estudiantes, según el género: Masculino	80
Figura 22	Comparación del Nivel del rendimiento académico según género	82

RESUMEN

La presente investigación es del tipo básica con un diseño causal explicativo que busca determinar la relación que existe entre el grado de preferencia por los videojuegos online y el rendimiento académico de los estudiantes del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo, en el año 2018.

La población de estudio estuvo conformada por 702 estudiantes de las carreras de Industrias alimentarias, Enfermería Técnica, Mecánica automotriz, Mecánica de Producción, Secretariado ejecutivo, Contabilidad, Construcción civil, Electrónica Industrial y Computación e informática, donde se trabajó con una muestra de 249 estudiantes de las carreras técnicas antes mencionadas. Para la recopilación de información se aplicó una encuesta que buscaba establecer el grado de preferencia por los videojuegos online que presentaban los estudiantes; por otro lado, para la variable del rendimiento académico se utilizó los registros de evaluación de los estudiantes, donde se encuentran las calificaciones obtenidas en el periodo lectivo 2018-I. La confiabilidad del cuestionario fue calculada con el coeficiente Küder - Richardson obteniendo un valor de 0.70.

De los resultados obtenidos se aprecia que la mayoría de los estudiantes hombres y mujeres, tienen regulares calificaciones. Es decir que se encuentran en un nivel de rendimiento académico medio. Y en lo que se refiere al grado de preferencia hacia los juegos on-line se ubican en un moderado grado de preferencia, es decir que no presentan dificultades en su uso, más bien lo utilizan en forma positiva.

Por lo que se ha llegado a establecer que el grado de preferencia por los videojuegos online no afectan en forma directa y significativamente en el rendimiento académico de los estudiantes del instituto.

PALABRAS CLAVE

Preferencia por los videojuegos, rendimiento académico, estudiantes, calificaciones.

ABSTRACT

This research is the basic type with an explanatory causal design that seeks to determine the relationship that exists between the degree of preference by the game online in the academic performance of the students of the I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel of Ilo, in the year 2018.

The study population consisted of 702 students from the Food Industries, Technical Nursing, Automotive Mechanics, Production Mechanics, Executive Secretary, Accounting, Civil Construction, Industrial Electronics and Computing and Informatics courses, where a sample of 249 students from the technical degrees was worked on. mentioned before. For the collection of information, a survey was applied that sought to establish the degree of preference for online video games presented by the students; On the other hand, for the academic performance variable, the student evaluation records were used, where the grades obtained in the 2018-I school period are found. The reliability of the questionnaire was calculated with the Küder - Richardson coefficient, obtaining a value of 0.70.

From the results obtained, it is appreciated that the majority of male and female students have regular grades. In other words, they are at an average academic performance level. And regarding the degree of preference towards online games, they are located in a moderate degree of preference, that is, they do not present difficulties in their use, rather they use it in a positive way.

Therefore, it has been established that the degree of preference for online video games does not directly and significantly affect the academic performance of high school students.

KEY WORDS

Preference for video games, academic performance, students, qualifications.

INTRODUCCIÓN

Gracias a la globalización, el mundo ha sufrido diversas variaciones en los aspectos de la vida del hombre; en la actualidad, con los avances de la ciencia y tecnología han surgido varios elementos y equipos tecnológicos, de los que podrían denominarse “última generación”, los cuales han invadido completamente los niveles económicos, sociales y productivos del planeta.

Como consecuencia de ello, son muchos los niños, adolescentes y jóvenes estudiantes que han dejado de lado los estudios, trabajos, y responsabilidades que tienen en casa, para adoptar esta nueva tecnología como parte fundamental de sus vidas, llevándolo al principio como un pasatiempo, que poco a poco se vuelve incontrolable.

Al respecto, algunos estudiantes al término de su etapa escolar optan por continuar su educación en el nivel superior, sea este en un instituto o universidad, donde egresa como técnico o profesional de una carrera específica. Según el Ministerio de Educación, el Instituto de Educación Superior Tecnológico Público Luis E. Valcárcel de Ilo, cumple con ofrecer carreras técnicas de calidad, en base al cumplimiento de las condiciones básicas que un buen instituto debe contar.

La región Moquegua, cuenta con varios institutos públicos y también universidades, que ante la alta demanda de las carreras profesionales, los jóvenes optan por las carreras técnicas y productivas, las cuales resultan convenientes para aquellos estudiantes que buscan seguir desarrollando sus capacidades en favor del desarrollo de su región. Existe la probabilidad que un porcentaje de estudiantes al entrar en contacto con su carrera y las unidades didácticas correspondientes, sufran

de estrés y presión por los trabajos que deben realizar, es ahí donde se ven influenciados por amigos, compañeros del instituto, que tratan de invitarlos a jugar a través de la computadora (redes sociales o juegos en línea).

Varios estudios confirman de forma categórica que los estudiantes que juegan con mayor frecuencia son más propensos a adquirir malos hábitos, que al final los conducen al fracaso escolar, de igual forma otras investigaciones señalan que el jugar videojuegos de forma responsable, ayuda a liberar el estrés que producen los exámenes o trabajos encargados por el docente.

En ese sentido, la investigación que se presenta, ayudaría mucho para determinar cómo afecta el grado de preferencia de los videojuegos On-line en el rendimiento académico de los estudiantes del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo en el año 2018. Este trabajo presenta en su estructura los siguientes capítulos:

El Capítulo I, da una visión del problema a estudiar, mencionando los objetivos que se persiguen al efectuar la investigación; la justificación del porque se lleva a cabo este trabajo.

El Capítulo II, presenta el Marco Teórico, los antecedentes del estudio, también se expone los fundamentos teóricos que dan soporte al presente trabajo de investigación, como son las bases teóricas y la definición de conceptos.

El Capítulo III, nos muestra el Marco Metodológico, que incluye el tipo de investigación, la población, la muestra, y las técnicas e instrumentos que se han utilizado para la recolección, procesamiento y análisis de los datos obtenidos.

El Capítulo IV, describe la presentación, análisis e interpretación de los resultados obtenidos en el trabajo de campo mediante los instrumentos aplicados a los estudiantes del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo.

El Capítulo V, presenta la discusión de los resultados, las hipótesis planteadas y el contraste de las mismas, mediante el uso de la prueba del Chi cuadrado.

Finalmente, se presentan las conclusiones y recomendaciones a las que se llegaron y las referencias bibliográficas utilizadas para elaborar el presente trabajo de investigación, así como los anexos.

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En la actualidad existen diferentes tipos de videojuegos por internet o como lo llamamos normalmente online, estos llegan al alcance de la mayoría de estudiantes desde que aprenden a encender una computadora, creando así comunidades virtuales, donde congregan a varios grupos de personas que resultan ser conocidos, amigos, vecinos, entre otros. Sin embargo, el uso inadecuado de los videojuegos presenta desventajas, que perjudica significativamente el rendimiento de los jóvenes.

En los últimos 5 años, se ha detectado que los estudiantes del Instituto de Educación Superior Tecnológico Luis E. Valcárcel de Ilo, tienen más preferencias por los videojuegos que por sus deberes como alumnos, ya que se observa que en los laboratorios de cómputo, donde se realizan diversos trabajos académicos, se da la indicación a cada educando sobre el reglamento interno del laboratorio, una de ellas, el de no instalar ningún tipo de videojuegos en la computadora, pero siempre encuentran la manera de evadir dicha regla y terminan instalándolos.

Del mismo modo, se ha detectado que en horas de receso o por ausencia de algún docente, se encuentran a los estudiantes jugando en las aulas, bibliotecas y graderías de los pabellones de los institutos, utilizando equipos tecnológicos como celulares, tablets, que permiten la fácil accesibilidad a los videojuegos desde cualquier punto, perdiendo el interés sobre el estudio y porque no, sobre su vida.

Existen varios estudiantes que se conectan al internet, para buscar información sobre algún trabajo asignado por los docentes, pero al realizar esta

búsqueda, lo hacen lo más rápido posible sin importar el contenido, es allí donde al terminar, hacen uso de los videojuegos, reemplazando el tiempo de estudio por el juego. Es común ver a grupos de estudiantes de institutos reunirse en locales de internet para jugar juntos y crear su comunidad online, siguiendo así una cadena que pasa de amigo en amigo.

Así mismo se ha detectado el incremento de estudiantes que tienen más cursos desaprobados en las diferentes unidades didácticas por lo que no pueden realizar con normalidad sus prácticas modulares correspondientes al año 2018, ya que según norma ministerial no pueden realizar sus prácticas si tienen algún curso de la carrera desaprobado y por ende también ha disminuido la cantidad de titulados por cada carrera profesional.

Los alumnos al verse inmersos en este mundo virtual, buscan una salida fácil de los deberes que tienen como estudiantes, es por ello que al no cumplir con sus obligaciones, tareas o trabajos, empiezan a descuidar sus estudios y afectan su rendimiento académico; pasan de ser alumnos regulares a alumnos con dos o tres unidades reprobadas constituyéndose en alumnos de alto riesgo.

El reprobar una unidad didáctica o dos, es el inicio, de una serie de malas decisiones, como resultado de que su mundo virtual empieza a dominarlo cada vez más, creciendo considerablemente el ausentismo en las aulas, ya que el tiempo que tiene el estudiante con su computadora lo absorbe demasiado.

Según reportes del Ministerio de producción en el año 2016, se ha incrementado el desempleo juvenil y el incremento de egresados tanto de universidades e institutos que no están laborando en lo que han estudiado, y uno de los factores que se manifiestan es probablemente la vocación por la carrera que han estudiado y la falta de oportunidad laboral en su área.

De este modo, se puede ver que la preferencia por ciertos tipos de videojuegos estaría afectando al rendimiento del estudiante. Para muchos jóvenes su uso es normal, tanto que llegan a estar las 24 horas del día en la red. El rol del

internet y las nuevas tecnologías ha generado un gran cambio en la sociedad, donde la globalización da el acceso a estas ventanas tecnológicas.

Es importante resaltar que los profesores tienen la responsabilidad de enseñar a sus alumnos sobre los vicios y adicciones a ciertos dispositivos tecnológicos. Lo importante de hacer un buen uso de ellos, ver las ventajas y desventajas de los videojuegos y la continua comunicación con sus padres, ya que a veces el videojuego invita a llevar una vida sedentaria, es decir, sin hacer ejercicio, teniendo problemas de obesidad, aumentando el riesgo en la salud del estudiante, especialmente el estrés y padecimientos cardiovasculares.

Si bien es cierto los videojuegos tienden a ser negativos y perjudiciales en la vida del estudiante, también existen videojuegos que contribuyen a que el usuario actúe con libertad, se fije metas y propósitos, contribuyendo así a su desarrollo personal. Uno de los beneficios por las que se debe fomentar este uso de los videojuegos es que, se adquieren conocimientos y mejoran las habilidades del estudiante; los juegos se apoyan en el aprendizaje constante, es decir para poder avanzar es necesario aprender que técnicas manejar, estrategias para terminar alguna partida, en donde uno tiene que adaptarse a las situaciones que vengan en frente.

Finalmente se debe mencionar que los videojuegos son creados para dar a conocer cierto tipo de mensaje, que puede ser educativo, de lógica, de entretenimiento y también de descubrimiento. Pero al igual que el internet su mal uso, conlleva a la adicción, es por ello que la investigación se tomó como población a los estudiantes del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo, donde se ha observado la problemática descrita, básicamente en el semestre académico 2018-I, y así explicar la forma en que afecta la preferencia que puedan tener los estudiantes por los videojuegos On-line y la relación que existe con su nivel de rendimiento académico.

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

En base a la problemática descrita, se consideró el problema de investigación, de la siguiente manera:

1.2.1 Interrogante principal

¿Qué relación existe entre el grado de preferencia por los videojuegos On-line y el nivel de rendimiento académico que presentan los estudiantes del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo en el año 2018?

1.2.2 Interrogantes secundarias

- a) ¿Cuál es el grado de preferencia por los videojuegos On-line que presentan los estudiantes del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo en el año 2018, según la carrera técnica que estudian?
- b) ¿Cuál es el grado de preferencia por los videojuegos On-line que presentan los estudiantes del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo en el año 2018, según el género?
- c) ¿Cuál es el nivel de rendimiento académico en que se encuentran los estudiantes del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo, según la carrera técnica que estudian, en el año 2018?
- d) ¿Cuál es el nivel de rendimiento académico en que se encuentran los estudiantes del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo, según el género?

1.3 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Destacada la importancia del rendimiento académico de los estudiantes en su desarrollo profesional, la justificación de la investigación se fundamenta en la influencia que tienen las herramientas tecnológicas, sean estas positivas o negativas, en la vida del estudiante.

Hoy en día, la expansión del internet y sus avances han llegado a cada familia en todo el mundo, y es utilizado por millones de personas. No existe edad, condición social u origen que sean ajenas al desarrollo del internet, y el uso que se de a esta red depende mucho de la persona. El internet es un conjunto de redes de comunicación interconectadas a través de protocolos (TCP/IP), dando acceso a la World Wide Web (WWW) y navegadores.

Los jóvenes utilizan constantemente el internet para buscar información, acceder a las redes sociales, o interactuar con sus amigos mediante los videojuegos. Ante ello los videojuegos o “juegos en línea”, resultan ser una herramienta de doble filo, ya que en parte es un importante instrumento donde se puede compartir información de forma didáctica hasta crear un software educativo para el aprendizaje de una asignatura. No obstante, su uso descontrolado puede afectar al rendimiento académico de un estudiante, generando una falta de interés, desmotivación, incumplimiento de sus quehaceres en el hogar, etc. donde su aprendizaje se ve muy influenciado por esta herramienta de forma negativa, obteniendo malas calificaciones, faltas, amonestaciones y el temido fracaso.

Poseer y alcanzar una educación de calidad, implica tener estudiantes con una buena formación académica, que puedan contribuir con el desarrollo, no solo de su ciudad, sino de su país. Por eso, es necesario conocer sobre el nivel en que se encuentran los estudiantes frente a su rendimiento en su institución; y a la vez

determinar si cumplen o no con el desarrollo de sus capacidades en sus unidades didácticas.

Es por ello que este trabajo de investigación se realizó para conocer cómo el grado de preferencia por los videojuegos online influye en el rendimiento académico de los estudiantes; en ese sentido, los resultados obtenidos pueden generar una propuesta para solucionar el problema, y ser utilizada en otras instituciones con casos similares. Así mismo contribuir como una herramienta más, en el desarrollo y aprendizaje de los estudiantes.

1.4 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.4.1 Objetivo General

Determinar la relación que existe entre el grado de preferencia por los videojuegos On-line y el nivel de rendimiento académico que presentan los estudiantes del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo en el año 2018.

1.4.2 Objetivos específicos

- a) Establecer el grado de preferencia por los videojuegos On-line que presentan los estudiantes del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo, en el año 2018, según la carrera técnica que estudian.
- b) Establecer el grado de preferencia por los videojuegos On-line que presentan los estudiantes del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo, en el año 2018, según el género.
- c) Determinar el nivel de rendimiento académico en que se encuentran los estudiantes del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo, según la carrera técnica que estudian, en el año 2018.
- d) Determinar el nivel de rendimiento académico en que se encuentran los estudiantes del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo, según el género en el año 2018.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

En base a la revisión de diferentes trabajos de investigación como antecedentes se han identificado investigaciones que indaguen sobre las variables de estudio en forma precisa, localizando algunas muy cercanas, dentro de los cuales se resalta las siguientes:

- A) Según Miranda y Luján “Crisis Lectora y Rendimiento Académico de los estudiantes de la EFP de Educación primaria de la UNSCH, 2006, Ayacucho”; en su tesis de pregrado de la Universidad Nacional San Cristóbal de Huamanga, Facultad de Ciencias de la Educación, realizaron la investigación de tipo no experimental, método transaccional descriptivo- correlacional y documental, donde concluyen que la falta del hábito de lectura establece un factor condicional al bajo rendimiento académico, ya que los estudiantes muestran poco interés por la lectura.
- B) Por otro lado, Llorca y Villar “Frecuencia en el Uso de videojuegos y Rendimiento Académico, 1998, Salamanca”; en su tesis de pregrado de la Universidad de Salamanca, España. Los alumnos previamente autorizados por sus padres, tutores de forma voluntaria, entraban a formar parte del estudio si cumplían los siguientes criterios de inclusión en muestra: Edad 11-16 años. Los resultados informan que más de la mitad de participantes tienen preferencias muy concretas acerca de los videojuegos, el 29,7% son completamente partidarios y tan solo un 13,5% no lo son.
- C) En la investigación de la Ing. Patricia de Jesús Tamez Aguirre “Adicción a la Red Social de Facebook y su incidencia en el rendimiento académico de

estudiantes de la preparatoria 20 de la Universidad Autónoma de Nuevo León” (2012), su trabajo de grado de Magíster en Docencia con orientación en Educación Media Superior, menciona que la adicción al Facebook es una realidad, no solo de los estudiantes, sino de la población en general, que ve mermado su funcionamiento dentro de su trabajo, debido al uso de las redes sociales, juegos en línea, e internet en general, ya que no usan el internet como una herramienta dentro del trabajo, sino como un medio de socializar, debido a que muchas de las veces, su horario de trabajo les impide convivir con sus amigos, familiares, etc., afectando por lo menos dos de cada cinco estudiantes de la preparatoria, encontrando varios casos en que los estudiantes pasan alrededor de catorce horas conectados a Facebook.

A diferencia de las investigaciones realizadas, el presente trabajo aborda el tema sobre los juegos en línea o videojuegos online, analizando las actividades diarias de los jóvenes en el instituto y el rendimiento académico de los estudiantes en las diferentes unidades didácticas, y así, establecer el grado de preferencia de los videojuegos y el nivel del rendimiento académico, donde se analizan y procesan los resultados obtenidos, las recomendaciones y conclusiones finales sobre el trabajo desarrollado.

2.2 BASES TEÓRICAS

2.2.1 Los Videojuegos On-line

Los videojuegos son programas de entretenimiento interactivos, que abordan distintos temas, como acciones, estrategias y habilidades, para avanzar o subir de nivel. Estos “juegos de video” difieren de los juegos normales, debido a que es necesaria una conexión de red para jugar.

Los jugadores activos que se encuentran en la red, mediante conexiones u otras aplicaciones, mantienen un contacto más cercano con otras personas de diferentes nacionalidades, que se involucran con el contenido del juego para poner en práctica sus habilidades grupales e individuales.

2.2.1.1 Concepto

Un videojuego es un juego electrónico en el que interactúan de una a más personas, por medio de una plataforma, puede ser una consola o dispositivo portátil (teléfono móvil, Tablet, etc), que año a año se convierten en los principales estilos de entretenimiento.

Según Quiroz y Tealdo (1996) mencionan que los videojuegos se han ido masificando y desarrollando con el tiempo en la sociedad, poco a poco, incorporándose así en los hogares, revistas especializadas, series televisivas, etc. que demuestran el gran impacto que han alcanzado con los avances de la tecnología.

Los autores manifiestan que el concepto de juego está actualmente relacionado con el disfrute, goce, el entretenimiento; con el objetivo de que el individuo pueda destinar su energía a otras actividades que no son obligatorias, fuera de su horario de trabajo, etc.

Por otro lado, Calvo (1997, págs. 29-30) menciona que los videojuegos son aquellos juego electrónico con objetivos esencialmente lúdicos que sirviéndose de la tecnología informática puede presentarse en distintos soportes. Al respecto, se entiende que los videojuegos son programas que están conectados a un soporte

como la pantalla, que utilizan los elementos de audio y video permitiendo al usuario vivir experiencias de forma virtual.

Así mismo, estos videojuegos requieren de elementos adicionales que puedan ofrecer al usuario una experiencia nueva y distinta; ante los avances tecnológicos y formatos actualizados se va mejorando poco a poco los diseños anteriores, hasta crear una nueva versión.

Martínez (2006, pág. 44), menciona que el nivel de interacción entre el medio y el jugador, es distinta según el tipo de videojuego, ya que en algunos casos existen juegos que presentan entretenimiento lúdica (juegos clásicos con soporte antiguo como las tragamonedas) y otros más sofisticados que requieren el uso de un instrumento (dancing, lentes de realidad virtual, etc). Mientras que Levis no toma en cuenta lo dicho por Martínez, señalando que “un videojuego consiste en un entorno informático que reproduce sobre una pantalla un juego cuyas reglas han sido previamente programadas” (Levis, 1997, pág. 27).

Sin embargo, para que estos videojuegos resulten tener éxito, requieren darle forma y promoción necesaria a través de distintos canales de distribución, y lleguen de forma adecuada a nuevos usuarios; por lo que se desarrollan estrategias de marketing en base al público objetivo y cautivo de estos, teniendo en cuenta gustos y preferencias, y lleguen a las manos de quien decida interactuar con él a través de la red; esta red contiene miles de millones de páginas, que muy aparte del dispositivo te conecta a un mundo virtual en donde obtienes mayor alcance sobre los juegos que se desarrollan en otros países.

2.2.1.2 Historia de los videojuegos

Los videojuegos como todo avance tecnológico tienen un inicio, el cual es muy reciente debido a su evolución progresiva, donde continuamente se desarrollan nuevos modelos, se renuevan, y mejoran sus elementos; a este punto se debe señalar que los videojuegos nacen o se crean, con el surgimiento del internet. Gracias a la

cobertura que tiene, uno puede estar conectado las 24 horas del día, para lograr comunicarse con cualquier parte del mundo.

En los años cuarenta del siglo pasado se sitúa el origen de esta modalidad de entretenimiento, que tiene como principal modelo el primer simulador de vuelo diseñado en los Estados Unidos para el entrenamiento de pilotos.

Algunos artículos en la web, como Wikipedia, mencionan que los videojuegos tienen su origen tras el fin de la Segunda Guerra Mundial, las grandes potencias vencedoras construyeron los primeros superordenadores, donde abarcaban un mínimo de información, de acuerdo a esta gran implementación realizaron sus primeros intentos para implementar programas lúdicos, de juego, como el ajedrez, y fueron mejorándolos durante las siguientes décadas.

Así mismo, se debe señalar que la incorporación de los videojuegos se debe a Bill Nighimbotham, considerado como el padre de los videojuegos, que en una feria presentó una versión mejorada del tenis en 1972, es ahí donde se traza la historia más popular de este modo de entretenimiento, en esa época los contenidos y diseños no son como lo vemos actualmente.

Nolan Bushnel funda la compañía denominada Atari, que logra con éxito comercializar su primer juego con el nombre de Pong, basada en el Tenis.

Por otro lado, en una parte de la historia se considera que el primer videojuego fue “spacewar”, creado en 1961, pero en otros documentos señalan que fue en 1962, por Esteve Rusell, un joven estudiante del Massachusetts Institute of Technology, más conocido como MIT por las iniciales de su nombre en inglés, quien desarrolló el videojuego con un ordenador del tamaño de un armario, el juego se basaba en enfrentar a dos jugadores humanos, que controlaban cada uno una nave espacial capaz de lanzar misiles; el juego fue muy popular en las universidades, pero cuando se trató de comercializar, fue un fracaso total, a pesar de todo hoy es considerado el primer videojuego históricamente relevante.

Unos años más tarde, se fundó en 1889 la empresa japonesa Nintendo por Fusajiro Yamauchi, y es hasta los años 70 del siglo XX donde esta empresa se

dedicó a la fabricación de naipes para juegos. Sin embargo, a los avances de la ciencia en equipos electrónicos, y la fundación de diversas empresas dedicadas al entretenimiento, en 1985 apareció Super Mario Bros que supuso un punto muy alto en el desarrollo de los juegos, dando pie a la evolución de convertir los juegos tradicionales, en ser más interactivos, que hasta la actualidad existen diversos videojuegos online, que permiten las simulaciones virtuales.

2.2.1.3 Tecnología de los videojuegos

El avance de los videojuegos ha tenido una gran influencia en la creación de nuevas herramientas tecnológicas, que evolucionan en la industria del entretenimiento, las consolas de videojuegos como PlayStation 4 y Xbox se ven más realistas debido a la mejora en los gráficos, que ahora cuenta con mallas 3D, mejorando así las expresiones faciales.

Existen videojuegos sencillos y otros más complejos, algunos son capaces de narrar historias y acontecimientos usando audio y videos creados como si fuera una película, demostrando que el videojuego es otra manifestación del arte.

Asimismo, Iglesias (2011) menciona que la tecnología utilizada en los videojuegos permitió mejorar el Hardware (consolas, pc, móviles e interfaces) para que sean más interactivas con su público, incluso el Hardware que se encuentran en las consolas de última generación son muy similares a las PC. El Software, donde la programación de los juegos de video involucra a diversas áreas de estudio como: la computación gráfica, inteligencia artificial, simulaciones y procesamiento de imagen y sonido.

Ante esto, los videojuegos dieron paso para el avance de los ordenadores personales, logrando establecerse al poco tiempo de entrar en el mercado. Aunque hoy en día se tiene un concepto bien definido de lo que es un ordenador personal, durante los primeros años que se iniciaba el mundo de los juegos, el concepto ni siquiera existía.

El primer contacto que se tuvo con un ordenador para el hogar, fue con las consolas; pues en la ciencia de la informática, los primeros ordenadores personales

desarrollados por aficionados a la electrónica, no contaban con monitores, ni los mecanismos que ahora presentan. Fue Ralph Baer, quien tomó la iniciativa de crear una consola simple que se conectara al televisor, lo que permitió el uso de los monitores tal como lo hacemos ahora.

Así como hay instrucciones en la manipulación de artefactos, como prender un televisor a través de un control remoto, también los juegos de video necesitan de un dispositivo de entrada para manipularlos, a este se le conoce como controlador, pero su función varía dependiendo de la temática de la plataforma.

Este controlador de consola no solo consiste en un botón y una palanca de mando, también puede presentar una serie de botones, entre una o más palancas. Los primeros juegos informáticos hacían uso de un teclado para llevar a cabo una interacción, pero actualmente varios juegos de computadora modernos permiten, y en algunos casos exigen, que el usuario use un teclado y un ratón de forma simultánea.

Por lo general, estos mecanismos promueven la interactividad entre un jugador y otro. El audio es casi universal, lo cual se utiliza en dispositivos de reproducción de sonido, tales como altavoces y auriculares, donde cada vez los sonidos y movimientos en los videojuegos son más fluidos y naturales, igualando a los ambientes de la realidad.

Es así, como vemos ahora a varias compañías dedicadas al desarrollo de videojuegos, que promocionan sus unidades de procesamiento gráfico, sonido y simulaciones, como lo mejor de lo mejor, que a través del uso de gafas realizan algún evento o acción.

Los avances que han tenido los videojuegos durante el transcurso del tiempo han sido muy continuos y acelerados, y ante esta evolución es imposible no mencionar a Oculus Rift, tecnología que ha llevado la realidad virtual al siguiente nivel, permitiendo al individuo sumergirse al máximo dentro de nuevos universos diseñados en un ordenador.

2.2.1.4 Clasificación y tipologías de los videojuegos

En la elaboración de una clasificación exacta de los videojuegos se establecen muchos aspectos determinantes, como lo es conocer los diferentes géneros, tipos y clases, en función de sus características delimitando un campo significativo del propio juego.

A continuación, se destacan aquellas aportaciones que permiten establecer una clasificación propia, basada en las modificaciones que han sufrido los juegos, en sus características.

Una clasificación de los juegos en Internet es propuesta por Kuss y Griffiths (2012) quienes proponen que los videojuegos se catalogan en:

- A) Juegos de navegación: (browser games): es la búsqueda mediante navegadores de internet, donde solo se conecta el usuario.
- B) Juegos de acción en primera persona o ego disparadores: Con escenas de acción de un jugador principal, donde mide sus propias fuerzas sin necesidad de contar con otros jugadores. Por ejemplo: Counter Strike.
- C) Juegos de simulación: donde interviene la historia del jugador en base a sus decisiones, simulando su vida o las medidas que tomará frente a un problema. Por ejemplo: Second Life.
- D) Juegos de roles con múltiples jugadores on – line: por las características que presenta requiere de mucha interacción entre usuarios, siendo más fácil que los estudiantes se hagan adictos a este tipo de juego. Por ejemplo: World of Warcraft.

Estallo (1995), señala que los videojuegos en línea, están en constante cambio, sin embargo cuentan con características comunes, tanto en el aspecto psicológico como en su contenido, los cuales permiten clasificarlos en las siguientes categorías:

- A) Arcade: videojuegos que requieren un ritmo rápido de juego, y con un componente estratégico como las plataformas, laberintos, deportivos y de disparo.
- B) Simuladores: estos tipos de videojuegos requieren de estrategias complejas y con conocimiento específicos del ambiente, como los tecnológicos, situacionales, mitológicos, etc.
- C) Estrategia: son videojuegos de una sola identidad, y un objetivo final del juego, como las aventuras gráficas, de rol, de estrategia militar.
- D) Juegos de mesa: son juegos comunes que se adaptaron en línea, como cartas, ajedrez, pin pon, etc.

Los videojuegos o juegos de video pueden distinguirse en diversas categorías o clases, que se puedan ordenar de acuerdo a las características de su contenido y forma, como son los de acción, arcade, lucha, disparos, entre otros; de los cuales, se ha considerado agruparlos de la siguiente manera:

- A) Los videojuegos de acción y de estrategia, son aquellos que promueven al jugador a utilizar sus habilidades técnicas, de inteligencia, planificación y maniobra, orientándolo a ser competitivo (ganar/perder), obteniendo experiencias en el juego.
- B) Los videojuegos de aventura y de rol, están caracterizados por la investigación, exploración, toma de decisiones y solución de conflictos, donde se desarrolla una experiencia narrativa a través del juego, motivando la interacción con los personajes en la historia.
- C) Los videojuegos de simulación, se caracterizan en marcar un aspecto de la vida real, llevado a un juego, donde se tiene total control de lo que ocurre. Estos tipos de videojuegos se enfocan en sumergir al jugador hasta hacerle creer que lo que está pasando es real. Entre las más populares están las simulaciones de construcción, que pueden abarcar desde construir una casa, un parque o una ciudad completa.

2.2.1.5 Los juegos on-line, un fenómeno en la actualidad

Los juegos online, son programas digitales donde las redes constituyen todas las bases para poder navegar y jugar con libertad, pudiendo atravesar fronteras internacionales, pero a diferencia de los anteriores estos poseen tecnología, ya que se caracterizan por facilitar un feed-back inmediato con el usuario y por la posibilidad de recrear entornos virtuales de gran realismo.

Actualmente todos los avances tecnológicos también han transformado los propios videojuegos, dando lugar a nuevos formatos, historias y géneros, los juegos son tan realistas, que capturan el movimiento del jugador, dan fluidez a los movimientos de los personajes, sonido equivalente a las películas y guiones originales. Esta tecnología multimedia ha posibilitado las nuevas funcionalidades de las pantallas a color, dando lugar a nuevos juegos electrónicos con innovadoras apariencias.

Estas características hacen atractivo a los formatos de videojuegos, que satisfacen la necesidad del jugador al momento realizar cierta acción, frente al reto que le impone el computador, y que debe cumplir para superar el nivel que se le asigna.

2.2.1.6 Indicadores sobre la preferencia de los videojuegos online

La preferencia por los videojuegos online, se entiende como aquella disposición que tiene la persona de elegir los denominados “juego de video en la red” sobre otras actividades lúdicas, estableciendo una necesidad en un tiempo determinado. Ruiz (2015, pág. 49) señala que, para identificar la preferencia por los videojuegos que tienen los estudiantes, debe contestarse en base a:

- A) Uso de los videojuegos: si el estudiante utiliza o no, la edad y cuántos años lleva jugando.

- B) Tiempo dedicado al videojuego: la frecuencia con que juega el estudiante, de acuerdo a las horas utilizadas, y en el día.
- C) El tipo de videojuego: identificar qué clase de videojuegos usa habitualmente el estudiante.
- D) Acceso a los videojuegos: como el estudiante consigue obtener o hace uso del videojuego.
- E) Influencia del uso de videojuegos: la motivación que tiene el estudiante para utilizar los videojuegos.

En base a lo descrito anteriormente, en la presente investigación se ha considerado los siguientes indicadores que abarcaran los puntos necesarios para establecer el grado de preferencia que presentan los estudiantes del IEST Luis E. Valcárcel de Ilo:

- A) **Tiempo y frecuencia:** Referido al tiempo de uso y frecuencia con que los estudiantes acceden y son partícipes del videojuego, donde se especifica también las horas que emplean al día.
- B) **Actitud frente al video juego:** Referida a la reacción que tiene el estudiante frente al videojuego, concentrándose en su actitud y comportamiento a las situaciones que ocurran dentro del juego.
- C) **Efectos del video juego:** Es la consecuencia del uso de un videojuego o juego de video en los estudiantes, que puede ser negativo o positivo.

2.2.1.7 Grado de preferencia por los videojuegos online en la investigación

Para la investigación que se realizó, se consideraron los siguientes grados de preferencia de los videojuegos online, en base al tiempo y frecuencia, actitud frente al videojuego, y sus efectos, con la finalidad de ubicar a las unidades de estudio en estas categorías, los cuales se detallan a continuación:

- A) **Alto grado de preferencia:** En este grado se ubican los estudiantes que tienen un tiempo adecuado conectado a los videojuegos online, con una buena frecuencia, con actitudes correctas y con efectos positivos.
- B) **Moderado grado de preferencia:** En este grado se ubican los estudiantes que tienen un tiempo medianamente aceptable de conexión en los videojuegos online, con una frecuencia regular, con actitudes medianamente correctas y con efectos moderadamente regulares.
- C) **Bajo grado de preferencia:** En este grado se ubican los estudiantes que tienen un tiempo inadecuado de conexión con los videojuegos online, con una mala frecuencia, con actitudes incorrectas y con efectos negativos.

2.2.1.8 Efectos de los videojuegos en las personas

El debate sobre los efectos que generan los videojuegos en los jóvenes, sigue abierto, debido a que estos presentan un lado positivo y negativo a la vez, dependiendo del uso y frecuencia con que lo manipulen.

A) Efectos beneficiosos

En los efectos positivos o beneficiosos que surgen del lado de la industria de los videojuegos, se tiene como ejemplo a la Fundación McArthur de los Estados Unidos, que invierte continuamente en el desarrollo de juegos a favor de la educación.

Otro aspecto positivo es que permite la sociabilidad y la comunicación a través de la red, donde no solo desarrollan sus aptitudes intelectuales como la resolución de problemas, tácticas y estrategias de equipo, entre otras, sino que también es una plataforma de ayuda e intercambio de información.

Para Marcano (2006), los videojuegos constituyen una excelente herramienta de estimulación múltiple que acelera el aprendizaje y genera placer; potenciado así, las habilidades digitales mediante el pensamiento basado en

estrategias y la creatividad, dependiendo del tipo o género de videojuego que más se juegue.

Gracias a estas cualidades, los videojuegos no sólo implican cambios en los soportes de juego y en las formas de interactuar con los jóvenes, sino que también aportan nuevos valores educativos a tener en cuenta; porque permiten desarrollar diversas habilidades mediante los contenidos y valores, algunos de ellos estimulan la actividad física y la creatividad. Por lo tanto, su gran valor en la educación, como herramienta debe convivir con ella y aportarse mutuamente.

B) Efectos negativos en el cerebro y el comportamiento

Los efectos negativos en el uso excesivo de los juegos online generan graves consecuencias en los seres humanos, resumiéndose en lo siguiente: pueden provocar adicción u obsesión por el juego, generan confusión, distorsión de la realidad por la ficción, crean contactos perjudiciales para la persona, reemplazando actividades más saludables por el juego.

Como se mencionó anteriormente, el mal uso del videojuego puede llevar a los estudiantes a adoptar conductas compulsivas o adaptativas. “El adolescente pasa a utilizar con más frecuencia el videojuego por el efecto de la novedad, y en la mayoría de casos esta conducta remitirá espontáneamente o con la ayuda de la familia” (Estallo, 1995).

Soper y Miller (1983) citado por Vara (2018) señalan que, en su investigación sobre el caso de adicción a los videojuegos realizada a un grupo de escolares, notaron pérdida de interés en sus actividades cotidianas, comportamiento compulsivo y aislamiento de sus círculos de amistad, así como síntomas físicos y cognitivos al intentar frenar el comportamiento de usar videojuegos.

Este efecto negativo, como la adicción, ha sido cuestionada por varios autores, por lo que la Organización Mundial de la Salud (OMS) incluyó el "trastorno del videojuego" como una enfermedad mental, en su edición de la Clasificación Internacional de Enfermedades.

De acuerdo a este documento, el trastorno del videojuego se relaciona con los trastornos por comportamientos adictivos, y está caracterizado por un "patrón de comportamiento de juego persistente o repetitivo", en el que el jugador da prioridad a los videojuegos sobre sus todas sus actividades.

La OMS resalta la definición de un patrón de comportamiento "suficientemente severo" como para que acabe por invalidar a la persona en lo personal, familiar, social, educacional u ocupacional, advirtiendo que este trastorno se hace evidente en unos doce meses, para lo cual se requiere un diagnóstico temprano, aunque si los síntomas son graves, el período puede ser menor.

2.2.1.9 Videojuegos y Agresividad

Son muchas las opiniones que se debaten sobre la relación entre el nivel de violencia de algunos adolescentes, con las características y tipos de videojuegos que promueven estas conductas; si bien es un tema que afecta actualmente a los adolescentes en su mayoría, también aqueja a las personas adultas que empiezan a tener una conducta agresiva en el hogar.

Existen juegos como Dota, Call of Duty, entre otros, que a simple vista parecen inofensivos para la gran mayoría de jóvenes, pero que en algunas personas genera agresividad, debido a que muchos de ellos presentan trastornos de personalidad, pero que no han sido diagnosticados a tiempo.

En los últimos años se han visto casos de maltrato, homicidio hacia las mujeres, donde el videojuego reveló que fue parte de su agresivo comportamiento. Esta conducta agresiva, presenta ciertas señales o indicios, como por ejemplo, la facilidad con que se molestan, se deprimen con frecuencia, rompen las reglas o suelen actuar sin pensar.

En el 2005, la APA (American Psychological Association) hizo un llamado para reducir la violencia en los videojuegos que se comercializan en la red, debido al incremento en las agresiones hacia las mujeres, también mencionaron que es necesaria la intervención de la familia para prevenir estos hechos.

2.2.1.10 Videojuegos Educativos

Los videojuegos educativos son muy efectivos en cuanto al aprendizaje, porque les atrae algo novedoso, como dicen “aprenden como jugando”, ya que tienen la posibilidad de acceder fácilmente a los juegos, estos se diferencian de los demás videojuegos porque una de sus características es enseñar, transmitir conocimiento sobre un tema en específico.

Gagnon (1985) citado por García (2009), examinó la relación potencial entre la aptitud espacial y el uso de videojuegos, aplicando un diseño pretest-postest con grupo de control a 58 sujetos con edades comprendidas entre los 18 y 31 años, concluyendo que existía una relación significativa entre las puntuaciones obtenidas en los videojuegos y las correspondientes a un test de habilidades espaciales, concluyendo que diferentes tipos de videojuegos están relacionados con distintos tipos de habilidades cognitivo-espaciales. (pág. 172)

Comprobándose que existe un buen efecto en los estudiantes con fines de favorecer el desarrollo de sus capacidades, esto en torno a la educación. Según algunos artículos en la red, como Villoslada (2017), menciona que los beneficios de esta clase de videojuegos aportan:

- A) Desarrollo de habilidades cognitivas, motoras y espaciales.
- B) Mejora las habilidades en las TIC (Tecnologías de la información y Comunicación).
- C) Enseña hechos, conocimientos propios, etc.
- D) Aumenta la creatividad y aporta ejemplos prácticos.
- E) Fomenta la colaboración real entre usuarios.

2.2.1.11 Los jóvenes ante los videojuegos

Aunque los videojuegos, no distinguen raza, condición social o edad, estos también son perjudiciales si se realiza un uso indebido, en estos últimos años los jóvenes forman parte del grupo que más tiempo le dedican al juego, pero que también como estudiantes tienen responsabilidades, uno como persona que estudia una carrera, otros que trabajan y estudian a la vez, dividiendo su tiempo para utilizar el juego como entretenimiento y bajar su nivel de estrés, es importante que se conozca el contenido de los videojuegos que adquiere o juega el alumno, y que estos no fomenten actos violentos o racistas.

Se ha demostrado que jugar ciertos videojuegos diseñados específicamente para mejorar el rendimiento cognitivo, han estimulado de forma positiva las capacidades de los estudiantes, como la memoria y la atención, esto indica que los videojuegos usados adecuadamente pueden ser muy útiles, como ayuda en contra del deterioro cognitivo que sufren las personas de mayor edad.

Los videojuegos tienen gran influencia en la vida de los jóvenes, existen pruebas acerca de los comportamientos impulsivos y agresivos causados por la gran afición que tienen los jóvenes, que con el tiempo pueden afectar su vida social limitándolo en actividades sociales con otros jóvenes y que puede generar sedentarismo, que con el tiempo empieza a generar problemas en la salud, donde su uso excesivo puede ser clasificado como un trastorno psicopatológico.

Actualmente los jóvenes dejan de lado las actividades físicas por estar jugando videojuegos; el número de usuarios que se suscriben a estos videojuegos, va creciendo, creando así una preocupación por parte de los padres de familia por las posibles consecuencias negativas que pudieran tener sobre aquellos que la utilizan con regularidad, ya que existe una considerable dedicación de tiempo.

Toda la problemática que ha surgido alrededor de los videojuegos ha hecho que se formen mitos que desprestigian a éstos, algunos de ellos son: que los videojuegos son solo para los niños o que los videojuegos son del diablo, pero con el pasar del tiempo las personas se han dado cuenta de que no son tan malos como algunas personas lo quieren hacer ver.

Por otra parte, no todas las personas que han hecho uso de los videojuegos son iguales, el tipo de juego escogido o el tiempo que se invierte para jugar puede variar de persona, con esto se puede decir que es necesario realizar un análisis profundo en cuanto a los videojuegos y a los factores psicológicos de los jugadores, encontrando así el papel de desarrollo cultural.

Uno de los factores que hacen a los videojuegos atractivos y se sumen cada día más seguidores es el hecho de quebrantar ciertas reglas, que en la vida real no sería posible realizar (como revivir, volar, lanzar fuego, etc.), también influye el hecho de que el juego presenta diferentes clasificaciones y temas, creando así variedad en los juegos; sin embargo los juegos de plataforma tienden a tener características parecidas, como el hecho de saltar de una plataforma a otra con gran precisión o el hecho de evitar múltiples obstáculos (como ejemplo Mario Bros 1 y a Castlevania The Dracula X-chronicles, estos juegos a pesar de haber sido sacados en épocas diferentes hacen uso de las características mencionadas anteriormente).

En conclusión, los videojuegos son un producto que cada vez toma más fuerza entre los jóvenes y que poco a poco va tomando parte de nuestra cultura urbana, los videojuegos son una buena forma de entretenimiento pero cuando es excesivo puede llegar a afectarlos tanto física como psicológicamente; los jóvenes son muy susceptibles al tipo de información que puede dar un videojuego, por eso es importante que los padres estén pendientes de que es lo que sus hijos juegan, tratando de ver así el mensaje que hay más allá de los juegos, donde los jóvenes aprendan a manejarlos adecuadamente.

2.2.2 El Rendimiento Académico

El rendimiento académico se describe como la evaluación del conocimiento adquirido por el estudiante, en distintos módulos, ciclos de enseñanza, unidades didácticas o capacidades; definiendo así, que un buen estudiante, es aquél que obtiene calificaciones positivas, en los exámenes que debe rendir a lo largo de su carrera profesional.

Actualmente, se han establecido diversos factores que afectan al rendimiento académico, en relación a los cambios de conducta reflejados en el quehacer educativo, donde se implican las aptitudes, hábitos, destrezas, y otros, que se definen dentro del presente trabajo.

2.2.2.1 Concepto

El rendimiento se constituye hoy en día, como uno de los temas más significativos en la investigación educativa; en nuestra sociedad, con los avances tecnológicos y la capacidad de información proporcionada en la red, se convierte en un gran desafío el poder transformar toda la información adquirida, para lograr desenvolverse en cualquier contexto. Es por ello, que el tener éxito o fracaso en los estudios es trascendental para ver cómo se afronta estos casos en el futuro.

Para Kerlinger (1988, pág. 89), sostiene que “la educación es un hecho intencionado; donde el proceso educativo busca permanentemente mejorar el aprovechamiento del estudiante.

El rendimiento se define como:

“Un producto que se obtiene de hacer algo. Según el término académico se define como relativo a centros oficiales de enseñanza; curso, traje, expediente, título académico” (Velezmoro, 2007)

Existen ciertos factores que influyen en el rendimiento académico, como la inteligencia, el esfuerzo, los métodos de estudio y los factores ambientales; es por ello, que el éxito en los estudios no solo depende de la inteligencia y del esfuerzo; sino también, del método de estudio que lleva el estudiante, un hábito que debe desarrollarse para que adquiera experiencia.

Tapia (1993) menciona que el rendimiento académico es el resultado de la influencia del proceso educativo e instructivo, sintetizando ambos componentes orientados por el profesor, así como el logro y esfuerzo del alumno, evidenciado por los cambios de conducta mostrados por estos, en relación con los objetivos previstos”.

En tanto que Chadwick (1979, pág. 133) define el rendimiento académico como “la expresión de capacidades y de características psicológicas del estudiante desarrollado y actualizado a través del proceso de aprendizaje que posibilita obtener logro académico a lo largo de un período, que se sintetiza en un calificativo cuantitativo.”

Por ello, la forma de evaluar el rendimiento académico, es mediante la realización de pruebas, trabajos, etc. La calificación que se obtiene de los exámenes en los cursos o unidades didácticas cuenta con una función valorativa, ya que muestra las debilidades y fortalezas del alumno en el aprendizaje.

2.2.2.2 Importancia del rendimiento académico

El rendimiento académico es el resultado de los aprendizajes adquiridos por los estudiantes en base a una puntuación, y que evidencia la formación que ha recibido y refleja las capacidades ha desarrollado. El conocer el rendimiento académico de los estudiantes es importante, porque permite medir y conocer sus características, conductas, aptitudes y habilidades; identificando a la vez aquellos factores que influyen en sus estudios.

En esto radica también, en la forma de evaluación que se realiza dentro de la institución, que independiente de ello, el estudiante aprueba o desaprueba un

curso. Evaluar el rendimiento de un estudiante, no es solo asignar una nota específica, sino evaluar en base a la información que el docente brinda a sus estudiantes y a lo que lograron aprender, para que el estudiante tenga la capacidad analítica de responder, sobre un hecho o problema, con conocimiento sobre las posibles causas que se produzcan.

2.2.2.3 Características del Rendimiento Académico

El rendimiento académico consta de varios factores que hacen posible medir el nivel que se obtiene.

Según Casas (2004), dentro del análisis sobre las diversas definiciones del rendimiento académico, concluye en que hay un doble punto de vista, uno estático y otro dinámico, que encierran al sujeto de la educación como ser social, caracterizado del siguiente modo:

- A) El rendimiento en su aspecto dinámico responde al proceso de aprendizaje, ligado a la capacidad y el esfuerzo del estudiante.
- B) En su aspecto estático comprende al producto del aprendizaje generado por el estudiante y expresa una conducta de aprovechamiento.
- C) El rendimiento está ligado a medidas de calidad y a juicios de valoración.
- D) El rendimiento es un medio y no un fin en sí mismo.
- E) El rendimiento está relacionado a propósitos de carácter ético que incluye expectativas económicas.

2.2.2.4 Tipos de rendimiento académico

Rodríguez (1983) citado por Valdivia (2001, pág. 103) en su libro “Evaluación de los aprendizajes en la educación superior” considera que el rendimiento académico se clasifica en dos tipos, desde el punto de vista externo e interno:

A) Desde el punto de vista externo u objetivo

Considerando la educación es un proceso sistemático, planificado y gradual; el estudiante, al igual que los docentes, debe cumplir con el logro de los objetivos propuestos según los planes establecidos por el centro de educación superior; es así que desde este punto de vista el rendimiento académico puede ser:

- a) **Rendimiento suficiente:** cuando el estudiante cumple ciertos requisitos indispensables para aprobar las asignaturas correspondientes a su carrera profesional. Este rendimiento está relacionado a la calificación mínima indispensable a alcanzar por el estudiante, y que en general es de once puntos en la escala vigesimal.
- b) **Rendimiento insuficiente:** cuando el estudiante no logra alcanzar los requisitos necesarios para aprobar o ser promovido, por lo que se dice que su rendimiento es insuficiente. El resultado obtenido se ve reflejado en la desaprobación de las asignaturas o la repitencia del ciclo o año.

B) Desde el punto de vista interno acorde con las posibilidades personales de cada alumno

Los estudiantes, como seres humanos, necesitan interactuar en su medio físico con otros seres humanos, para que establezca la diferencia entre él y los demás. Estas diferencias hacen que sus capacidades se desarrollen en favor de mejorar dichas habilidades en forma competitiva. Por lo que el rendimiento académico debe estar en función a los aprendizajes que evidencian los estudiantes, mediante las diversas capacidades y destrezas que presentan cada uno de ellos. Bajo este criterio, se pueden señalar los siguientes:

- a) **Rendimiento satisfactorio:** cuando el rendimiento está acorde con las posibilidades, capacidades y destrezas que presenta cada estudiante.
- b) **Rendimiento insatisfactorio:** cuando el rendimiento no está acorde con las capacidades y destrezas limitadas por ciertos estudiantes; presentando dificultades en sus asignaturas.

2.2.2.5 Enfoques del rendimiento académico

Para dar un alcance de los enfoques del rendimiento, existen diversas teorías aplicadas a este tema, Nicolás (2010), consideran los siguientes enfoques:

- A) **Rendimiento basado en la voluntad:** Esta idea se atribuye a la capacidad del hombre de acceder a su voluntad. El autor cita a Kaczynska (1963) afirmando que tradicionalmente se creía que el rendimiento académico era producto de la buena o mala voluntad del alumno, olvidando otros factores que pueden intervenir en su influencia.
- B) **Rendimiento académico basado en la capacidad:** sostiene que el rendimiento académico está determinado no solo por la dinamicidad del esfuerzo, sino también por los elementos otorgados al sujeto, es decir, la información proporcionada; como por ejemplo: la inteligencia.
- C) **Rendimiento académico en sentido de utilidad o de producto:** dentro de esta tendencia que hace hincapié en la utilidad del rendimiento; donde el autor cita a Marcos (1987) afirmando que el rendimiento académico es la utilidad o provecho de todas las actividades tanto educativas como informativas, las instructivas o simplemente nocionales.

2.2.2.6 Factores que afectan el Rendimiento Académico

Existen varios factores que influyen en el rendimiento académico de los jóvenes, unos son propios de los mismos estudiantes (endógenos), y otros se encuentran en el exterior del mismo (exógenos). Es por ello, que en este trabajo de investigación se optó por identificar el tipo de influencia de los factores asociados al éxito o fracaso de los estudiantes.

A) Factores Endógenos

Estos se encuentran en las características que presenta el propio estudiante. Enríquez (1998, pág. 48), sostiene que “la variable; personalidad con sus diferentes

rasgos y dimensiones tiene correlación con el rendimiento académico, existe un conjunto de variables de personalidad que modulan y determinan el estudio y el rendimiento académico, estas variables han resultado ser de escaso poder de tipo intelectual como la extroversión, auto concepto y ansiedad”, entre los cuales se destacan los siguientes:

- a) **Factores biológicos:** se presentan en el estado de salud, nutricional, enfermedades frecuentes, etc.
- b) **Factores psicológicos:** salud mental, características intelectuales, afectivas, volitivas, etc.

El autor sostiene que hay aspectos psicológicos que se relacionan de forma moderada con el rendimiento de los estudiantes, donde mediante un test de inteligencia se puede obtener un diagnóstico sobre las aptitudes que tiene el estudiante y que aspectos se pueden controlar para mejorar su nivel académico.

Asimismo, Crozer (2011), explica que la motivación como un rasgo de la personalidad predica y concluye un excepcional rendimiento; donde se alcanzan elevados niveles de motivación el cual permite dominar ciertos conocimientos debido a la disciplina que uno recibe, como lo es: la perseverancia, autonomía y confianza en sí mismo, y la motivación.

En concordancia con las afirmaciones de los autores, también se puede agregar que la auto motivación del estudiante puede superar todas las limitaciones que presentan en la parte académica, por ejemplo, vencer la flojera, ser más organizados, un ambiente adecuado de estudio, tratando de mejorar poco a poco para obtener buenos resultados, esto implica como ya se mencionó, el hacer un cambio en la rutina del alumno.

B) Factores Exógenos

Estos factores se producen mediante el contacto y la comunicación de una comunidad. Quiroz (2001) menciona que los factores exógenos, son los factores que influyen desde el exterior en el rendimiento académico, es decir, en el ambiente

social en el que se encuentra el estudiante, donde se puede encontrar el nivel socioeconómico, procedencia urbana o rural, conformación del hogar, ámbito educativo, la metodología del docente, los materiales educativos, material bibliográfico, infraestructura, sistemas de evaluación, que en la presente investigación se tomó en cuenta los siguientes factores:

- a) **Factores sociales:** situación económica, modo de vida, comunicación o clima familiar, tipo de trabajo, migración o procedencia social, etc.
- b) **Factores pedagógicos:** autoridad educativa, profesor, currículo, metodología de enseñanza, recursos didácticos, ambiente académico, mobiliarios, etc.
- c) **Factores ambientales:** tipo de clima, contaminación ambiental, ubicación inadecuada de centros de estudio.

Según Fotheringham & Creal (1980), sostienen que la mayoría de los estudiantes tienen éxito o fracaso académico, porque proceden de familias con un nivel sociocultural bajo; cabe resaltar que a la hora de hacer cualquier consideración sobre el rendimiento académico se debe tener en cuenta el contexto social, donde los criterios del éxito educativo están incluidos en el.

Una de las razones por las que se investiga el éxito o fracaso del alumno, en el proceso de aprendizaje, es tratar de mejorar el rendimiento que actualmente tiene, llegando a considerar que factores, en mayor o menor grado, logra influir en el, así como también ver en qué situación, que problema presenta, si tiene algún tipo de adicción o no se encuentra interesado en mejorar.

Por otro lado Larrosa (1994) manifiesta que la herencia y el ambiente se interrelacionan en el desarrollo de una persona, si biológicamente no existen problemas; donde el ambiente actúa estimulando el desarrollo de las potencialidades del educando. A continuación, se presenta la clasificación de la autora, donde se menciona, las variables y factores que no son exclusivamente establecidos, sino que se manifiesta en base a la relación entre el estudiante, la familia, el medio social y educativo.

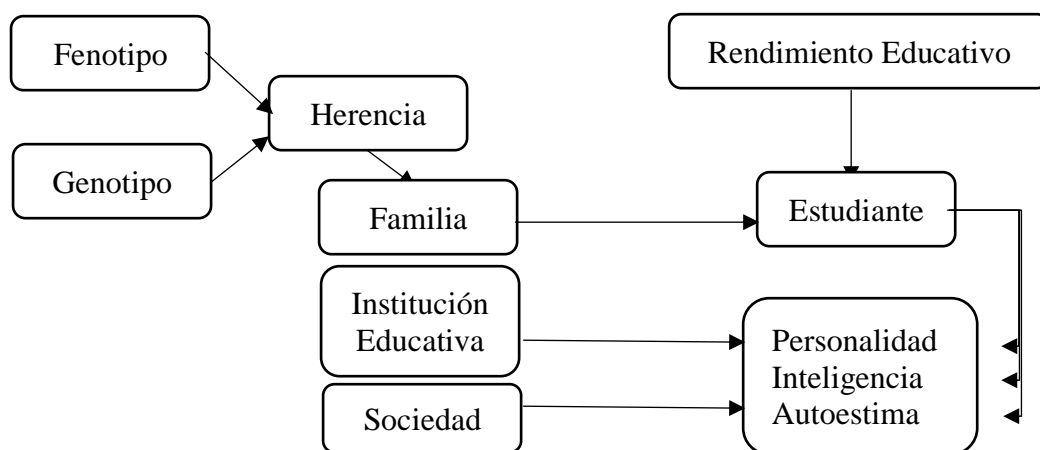


Gráfico 1. Factores que determinan el rendimiento académico

Fuente: Larrosa (1994)

2.2.2.7 Aspectos fundamentales del Rendimiento Académico

El concepto general del término rendimiento se refiere a la utilidad o producción de una cosa en actividad sujeto al aprendizaje; para puntualizar y determinar los conocimientos alcanzados por los estudiantes debe ser medido mediante la realización de actividades de evaluación.

Según Páez (1987), señala que el rendimiento académico es el grado en que cada estudiante ha alcanzado los objetivos propuestos y las condiciones bajo las cuales se produjo ese logro. Varios autores coinciden con él, y mencionan que para precisar el rendimiento académico logrado por un grupo de alumnos se deben considerar dos aspectos fundamentales: aprendizaje y conducta.

2.2.2.8 Indicadores del Rendimiento Académico

El rendimiento académico se debe valorar mediante indicadores, que sean objetivos y fiables. Algunos autores señalan que el rendimiento académico debe considerar: promoción sobre la matrícula inicial y final, y la eficiencia terminal académica.

A) Promoción sobre matrícula (P/MI)

La promoción se refiere a la relación entre los estudiantes que logran promoverse en el programa académico. Es una tasa de eficiencia utilizada en los niveles de asignatura, disciplina, módulo, etc., por lo que este indicador permite realizar valoraciones en el rendimiento de los estudiantes. Según Vecino Alegret (1986) es el indicador fundamental para medir los resultados de cualquier sistema educativo.

B) Eficiencia terminal (ET.)

Se denomina Eficiencia Terminal (ET) al índice de graduados de un programa académico, que permite reconocer la proporción entre los estudiantes que ingresan y los que egresan del plan de estudios.

Este indicador no se presenta aislado, sino que es el resultado de varios acontecimientos académicos y sociales, así como internos y externos de la institución educativa; la dinámica es compleja porque se entrelazan factores individuales, familiares, sociales e institucionales que referencian el desempeño escolar de los estudiantes y de la institución en que se inscribieron (Anzaldo & Morales, 2001).

C) La Deserción y la Repitencia

El concepto de deserción se refiere al abandono voluntario o forzoso de la carrera o colegio donde se matricula el estudiante. La repitencia por otro lado, se refiere a estudiantes que no logran aprobar los cursos respectivos, sea por su mal rendimiento o por causas ajenas a lo académico, que impide pasar al siguiente nivel de formación.

Los factores son múltiples y lo que causan en los estudiantes en truncar su futuro, el problema aumenta y está presente en los centros de formación académica.

2.2.2.9 Evaluación del Rendimiento Académico en el Nivel Superior

A) Características de la evaluación

La evaluación es un proceso para asegurar si el alumno aprende correctamente alguna materia. Según el MINEDU (2017) indica las siguientes características:

- a) Debe apoyar el logro de aprendizajes de calidad.
- b) Debe ayudar a ubicar a cada estudiante en el nivel curricular que le permita tener éxito.
- c) Debe ser integral en una doble dimensión: recoge y procesa información sobre el conjunto de aprendizajes intelectuales, afectivo - actitudinales y detectar las causas del éxito o fracaso.
- d) Debe ser permanente, constituyendo un proceso continuo en su previsión y desarrollo.
- e) Debe ser sistemática, articulando en forma estructurada y dinámica las acciones y los instrumentos que programa y utiliza.
- f) Debe ser objetiva, ajustándose a los hechos con la mayor precisión posible.
- g) Debe considerar el error y el conflicto como fuente de nuevos aprendizajes y la gestión y autogestión de errores y conflictos como instrumentos fundamentales para la formación integral.
- h) Debe ser diferencial, precisando el grado de avance y el nivel de logro de cada estudiante.
- i) Debe ser efectivamente participante, para lo cual los estudiantes deben manejar las técnicas que les permitan autoevaluarse y evaluar a sus pares.

B) Funciones de la evaluación

Según el portal de Ediciones SM, la investigadora González (2017), del Centro de Estudios para el Perfeccionamiento de la Educación Superior de la Universidad de La Habana, señala la importancia de conocer las funciones de la evaluación educativa, en su artículo, aborda seis funciones con las que la evaluación cumple:

- a) **Funciones sociales:** Certificación del saber, como lo son los títulos que otorgan las instituciones educativas.
- b) **Función de control:** Es respecto al comportamiento de los estudiantes.
- c) **Funciones pedagógicas:** Bajo este rubro se sitúan varias de las funciones constructivistas de la evaluación: orientadora, de diagnóstico, de pronóstico, creadora del ambiente escolar, de afianzamiento del aprendizaje, de recurso para la individualización, de retroalimentación, de motivación, y de preparación de los estudiantes para la vida.
- d) **Determinación de resultados de aprendizaje y calidad de éstos:** Las evaluaciones permiten conocer si se ha alcanzado o no el aprendizaje esperado, así como las características o atributos.
- e) **Proporcionar información para orientar y regular los procesos de enseñanza y aprendizaje:** Estas funciones constituyen un pilar para fundamentar la concepción de la evaluación como parte estratégica de este proceso.
- f) **Como vía de enseñanza y aprendizaje.** La evaluación cumple el rol de formar a los estudiantes.

C) Nivel de rendimiento académico según el Ministerio de Educación

La medición sobre el nivel de los aprendizajes alcanzados es una actividad que realiza el docente con la finalidad de poder evaluar el rendimiento académico de sus estudiantes, en el cual asigna determinados valores a los trabajos o tareas que

estos realizan de acuerdo a los componentes para educación superior tecnológica como ser:

- a) Competencias técnicas o específicas; estas se constituyen como un componente curricular que permite al estudiante adquirir el conocimiento y habilidades particulares para poder desempeñarse en un puesto de trabajo.
- b) Competencias para la empleabilidad; estas son aquellas cualificaciones transferibles que refuerzan la capacidad de las personas para aprovechar las oportunidades de educación y de formación que se les presenten con miras a encontrar las oportunidades de educación y de formación que se les presenten con miras a encontrar y conservar un trabajo decente, progresar en el centro laboral o al cambiar de empleo y adaptarse a la evolución de la tecnología y de las condiciones del mercado de trabajo.
- c) Las experiencias formativas en situaciones reales de trabajo; son actividades que tienen el propósito que los estudiantes consoliden, integren y complementen los conocimientos, habilidades y actitudes impartidas a través de las unidades didácticas correspondientes, generando así vínculos con el sector productivo local y regional, mediante la participación del estudiante en los centros de producción o de servicio según sea el caso. (Educación, 2017)

En el sistema educativo de nuestro país para educación superior no universitaria, se ha adoptado una escala vigesimal para la medición de estos aprendizajes, donde se indica que la nota mínima aprobatoria es 13, emitiendo un resultado desaprobado de 0 a 12 y aprobado de 13 a 20, según el Diseño Curricular Básico Nacional de la Educación Superior Tecnológica del Ministerio de Educación (2015, pág. 9)

Para Morales de Roca (2013), el rendimiento académico se mide en cuatro niveles, los cuales se detallan a continuación:

- a) **Alto rendimiento académico:** En este nivel los estudiantes muestran cuantitativamente el logro de los objetivos programados en la asignatura, numéricamente se considera de 15 a 20 puntos.

- b) **Medio rendimiento académico:** En este nivel los estudiantes muestran cuantitativamente el logro de los objetivos programados en la asignatura en forma limitada y variable. Siendo los puntajes de 13 a 14.99.
- c) **Bajo rendimiento académico:** En este nivel los estudiantes demuestran cuantitativamente el logro de los objetivos programados en forma muy limitada en alguna asignatura. La calificación es de 11 a 12.99.
- d) **Deficiente:** en este nivel los estudiantes no demuestran cuantitativamente el logro de los objetivos programados en alguna asignatura la calificación es de 0.1 a 10.99.

El instituto Luis E. Valcárcel de Ilo, considera la evaluación de acuerdo a la escala vigente (de 00 a 20 puntos).

D) Nivel de rendimiento académico en la investigación

Para efectos de la investigación se considerará una escala de medición que no busca evidenciar la calidad de aprobado o desaprobado; sino la ubicación del estudiante en tres categorías: alto, medio y bajo.

- a) **Nivel de rendimiento alto:** en esta categoría se ubican los estudiantes que presentan buenas calificaciones en la parte teórica, práctica y cumplen con los trabajos asignados en cada una de las unidades didácticas de su carrera técnica.
- b) **Nivel de rendimiento medio:** en esta categoría se ubican los estudiantes que presentan calificaciones regulares en la parte teórica, práctica y cumplen medianamente con los trabajos asignados en cada una de las unidades didácticas de su carrera técnica.
- c) **Nivel de rendimiento bajo:** en esta categoría se ubican los estudiantes que presentan calificaciones deficientes en la parte teórica, práctica y no cumplen con los trabajos asignados en cada una de las unidades didácticas de su carrera técnica.

2.3 DEFINICIÓN DE CONCEPTOS

- **Preferencia por los videojuegos on-line:** Es aquella ventaja o disposición de la persona sobre el juego de video en la red, en base al tiempo y frecuencia de uso, la actitud de estudiante frente al videojuego y
- **Tiempo y frecuencia:** Referido a la cantidad de tiempo de uso y la constancia con que los estudiantes acceden y son partícipes del videojuego, donde se especifican las horas que emplean durante un día.
- **Actitud frente al videojuego:** Referida a la reacción que tiene el estudiante frente al videojuego, concentrándose en su actitud y comportamiento a las situaciones que ocurran dentro del juego.
- **Efectos del video juego:** Es la consecuencia del uso de un videojuego o juego de video en los estudiantes, que puede ser negativo o positivo.
- **El rendimiento académico:** Es la relación entre el aprendizaje obtenido y el esfuerzo que uno realiza para obtenerlo.
- **Calificaciones obtenidas:** Son aquellas notas o puntuaciones que se obtienen en una prueba, trabajo encargado, práctica calificada, etc. o experiencia formativa.
- **Semestre académico:** Son las etapas de formación del estudiante de un instituto o escuela superior, según su progreso formativo académico.
- **Género:** Conjunto de características y comportamientos propios de una persona que la hacen diferente del otro género.

CAPÍTULO III

3. MARCO METODOLÓGICO

3.1 HIPÓTESIS

3.1.1 Hipótesis general

Existe una relación directa y significativa entre el grado de preferencia por los videojuegos On-line y el nivel de rendimiento académico de los estudiantes del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo, en el año 2018.

3.1.2 Hipótesis específicas

- a) El grado de preferencia por los videojuegos On-line, según la carrera profesional técnica de los estudiantes del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo en el año 2018, es significativamente alto.
- b) El grado de preferencia por los videojuegos On-line, según género de los estudiantes del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo en el año 2018, es significativamente alto.
- c) El nivel de rendimiento en que se encuentran los estudiantes del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo en el año 2018, según la carrera técnica es significativamente bajo.
- d) El nivel de rendimiento en que se encuentran los estudiantes del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo en el año 2018, según género es significativamente bajo.

3.2 VARIABLES

3.2.1 Identificación de la variable independiente

La preferencia por los video juegos on-line

3.2.1.1 Indicadores

- Tiempo y frecuencia
- Actitud frente al video juego
- Efectos del video juego

3.2.1.2 Escala para la medición de la variable

- | | | | |
|---------------------------------|----|---|----|
| • Alto grado de preferencia | 19 | - | 27 |
| • Moderado grado de preferencia | 10 | - | 18 |
| • Bajo grado de preferencia | 00 | - | 09 |

3.2.2 Identificación de Variable Dependiente

El rendimiento académico

3.2.2.1 Indicadores

Calificaciones obtenidas

3.2.2.2 Escala para la medición de la variable

- | | | | |
|--|----|---|----|
| • Nivel de rendimiento académico alto | 16 | - | 20 |
| • Nivel de rendimiento académico medio | 11 | - | 15 |
| • Nivel de rendimiento académico bajo | 00 | - | 10 |

3.2.3 Variables intervinientes

3.2.3.1 Género

Categorías

- Género masculino
- Género femenino

3.3 TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

Por la naturaleza del estudio la presente Investigación es de tipo Básica o pura, porque se caracteriza por obtener y recopilar información sin fines prácticos inmediatos, sobre la realidad.

3.4 NIVEL DE INVESTIGACIÓN

El nivel de investigación es Causal explicativo, porque no sólo busca describir un problema, sino que intenta encontrar las causas y efectos del mismo. Su interés se centra en explicar porque ocurre el problema, las condiciones en que se dan, y la relación entre las variables de estudio, mediante la prueba de hipótesis.

3.5 ÁMBITO Y TIEMPO SOCIAL DE LA INVESTIGACIÓN

3.5.1 Ámbito

Microrregional. La investigación se llevó a cabo en el I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo.

3.5.2 Tiempo social

Año 2018, periodo lectivo 2018-I

3.6 POBLACIÓN Y MUESTRA

3.6.1 Unidad de estudio

Estudiantes hombres y mujeres del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo.

3.6.2 Población

La población estuvo comprendida por estudiantes (hombres y mujeres) del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo, de los diferentes semestres, en un total de 702.

3.6.3 Muestra

Para la investigación se realizó un muestreo aleatorio simple, que consiste en un muestreo probabilístico, cuyo objetivo fue determinar el número de la muestra a partir de la población de estudio. El tamaño de la muestra se obtuvo con la siguiente fórmula:

$$n = \frac{N*Z^2 * PQ}{(N-1)*E^2+Z^2 *PQ}$$

P: Proporción de elementos con la característica de interés – Varianza máxima (Q=1-P). (P*Q=0.25; P=0.5 y Q=0.5)

N: Tamaño de población (702)

E: Error de muestreo (0.05)

Z: Nivel de confianza 95% (1.96)

n: Tamaño de muestra (249 estudiantes)

$$n = \frac{N*Z^2 * PQ}{(N-1)*E^2+Z^2 *PQ}$$

$$n = \frac{702*1.96^2*0.25}{(702-1)*(0.05)^2+(1.96)^2*0.25}$$

$$n = 249 \text{ estudiantes}$$

Se trabajó con una muestra de 249 estudiantes de los diferentes semestres académicos (entre hombres y mujeres) de las carreras profesionales de Industrias Alimentarias, Mecánica Automotriz, Mecánica de Producción. Enfermería Técnica, Secretariado Ejecutivo, Contabilidad, Construcción Civil, Electrónica Industrial y Computación e Informática; según el siguiente detalle:

Carrera	Estudiantes
Industrias alimentarias	16
Mecánica automotriz	34
Enfermería	47
Secretariado ejecutivo	26
Contabilidad	42
Construcción Civil	12
Electrónica Industrial	28
Computación e informática	44
TOTAL	249

3.7 PROCEDIMIENTO, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

3.7.1 Procedimiento

La recolección de la información se hizo en forma personal y de primera fuente, para cada una de las variables del estudio.

3.7.2 Técnicas

Se utilizó la encuesta para recoger la información de la variable Preferencia por los videojuegos on-line, y la técnica documental para la variable Rendimiento Académico.

3.7.3 Instrumentos

Los instrumentos que se utilizaron, fueron el cuestionario y la hoja de resumen de evaluación. Los instrumentos tienen una validez en su construcción por la relación que hay entre los indicadores y los ítems en su construcción y la confiabilidad es de 0.70% (Coeficiente de Kuder Richarson)

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1 DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO DE CAMPO

Con la aprobación del proyecto de investigación, a cargo de la asesora, se aprobó también el instrumento (cuestionario) utilizado para recopilar información sobre la preferencia por los videojuegos online que presentaron los estudiantes del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo, en el año 2018. La aplicación de este cuestionario se llevó a cabo en los meses de mayo y julio del 2018, donde se recolectaron los datos necesarios sobre los estudiantes, según sus respectivas carreras.

Durante esta aplicación surgieron inconvenientes con algunos salones de clase, debido a la inasistencia de los mismos estudiantes y cruce de horario con otros docentes, que en un primer momento brindaron apoyo a esta investigación; sin embargo, la jefatura de algunas carreras técnicas no permitieron el ingreso a las aulas para aplicar los instrumentos, amparándose en la ley 29733 (Ley de protección de datos personales), donde manifiesta que toda información debe ser previamente autorizada por los estudiantes. Pese a ello se consiguió trabajar con 249 estudiantes, que es la totalidad de la muestra considerada en la investigación.

Se debe señalar que se obtuvo los registros sobre el rendimiento académico debido al apoyo brindado por la institución a través de la Jefatura de Secretaría Académica, que brindó las copias de los Registros del acta de evaluación de los estudiantes, donde figuran las calificaciones obtenidas por ellos, correspondientes al periodo lectivo 2018-I.

Una vez que se recopilaron los datos, se procedió al procesamiento de la información, con el programa EXCEL versión 13. Luego de elaborar las tablas se procedió a realizar su interpretación y análisis.

A continuación, se presentan los resultados encontrados.

4.2 DISEÑO DE LA PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS

Con la finalidad de organizar la presentación de los datos obtenidos, la información procesada se presenta en tablas y figuras, en el siguiente orden:

- A) Información sobre el grado de preferencia por los videojuegos On-line que presentan los estudiantes del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo, en el año 2018, según la carrera profesional tecnológica que estudian.
- B) Información sobre el grado de preferencia por los videojuegos On-line que presentan los estudiantes del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo, en el año 2018, según el género.
- C) Información sobre el nivel de rendimiento académico en que se encuentran los estudiantes del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo, según la carrera profesional técnica que estudian, en el año 2018.
- D) Información sobre el nivel de rendimiento académico en que se encuentran los estudiantes del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo, según el género en el año 2018.
- E) Relación existente entre el grado de preferencia por los videojuegos On-line y el nivel de rendimiento académico que presentan los estudiantes del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo en el año 2018.
- F) Prueba de hipótesis
- G) Comprobación de las hipótesis

A continuación, se presentan el procesamiento de información.

4.3 ANALISIS ESTADISTICO

4.3.1 Información sobre la relación que existe entre el grado de preferencia por los videojuegos On-line y el rendimiento académico que presentan los estudiantes del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo, en el año 2018, según la carrera profesional técnica que estudian.

Para recoger información se ha trabajado con los siguientes indicadores:

- Tiempo y frecuencia
- Actitud frente al video juego
- Efectos del video juego

La recolección de la información se efectuó a través de un cuestionario de 15 preguntas, considerando cinco preguntas por cada indicador; su confiabilidad fue validada con el coeficiente Kuder – Richarson, obteniendo un valor de 0.70 que indica que el cuestionario es confiable. (Ver anexo 01).

Para la interpretación se consideró la siguiente escala de medición de la variable:

CATEGORÍA	RANGOS
Alto grado de preferencia	19 - 27
Moderado grado de preferencia	10 - 18
Bajo grado de preferencia	00 – 09

Tabla 1. Grado de preferencia por los videojuegos On-line que presentan los integrantes de la muestra, en la carrera profesional de Industrias Alimentarias

Categorías	f	%
Alto grado de preferencia	0	0.00
Moderado grado de preferencia	13	81.25
Bajo grado de preferencia	3	18.75
TOTAL	16	100.00

FUENTE: Cuestionario aplicado a estudiantes

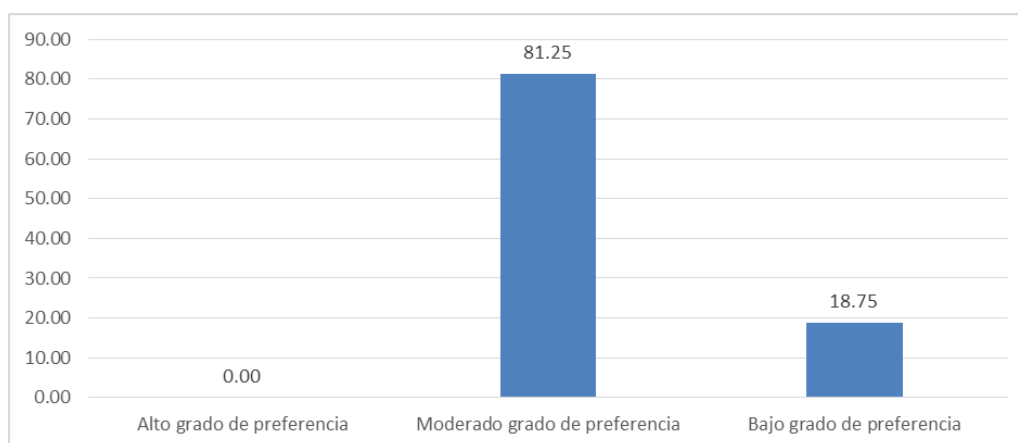


Figura 1. Grado de preferencia por los videojuegos On-line que presentan los integrantes de la muestra, en la carrera de Industrias Alimentarias

FUENTE: Tabla 1

En la tabla 1 se presenta la información sobre el grado de preferencia que presentan los estudiantes de la muestra, en la carrera profesional de Industrias alimentarias. En ella se puede apreciar que el 81.25%, de ellos, presentan un moderado grado de preferencia, el 18.75% un bajo grado de preferencia, se aprecia que ningún estudiante presenta un alto grado de preferencia.

De acuerdo a estos resultados se puede considerar que la mayoría de los estudiantes de la carrera profesional de Industrias Alimentarias utilizan un tiempo medianamente aceptable de conexión, una frecuencia regular, con actitudes medianamente correctas y efectos regulares. Es decir que tienen un moderado grado de preferencia por los videojuegos online.

Tabla 2. Grado de preferencia por los videojuegos On-line que presentan los integrantes de la muestra, en la carrera profesional de Mecánica Automotriz

Categorías	f	%
Alto grado de preferencia	7	20.59
Moderado grado de preferencia	26	76.47
Bajo grado de preferencia	1	2.94
TOTAL	34	100.00

FUENTE: Cuestionario aplicado a estudiantes

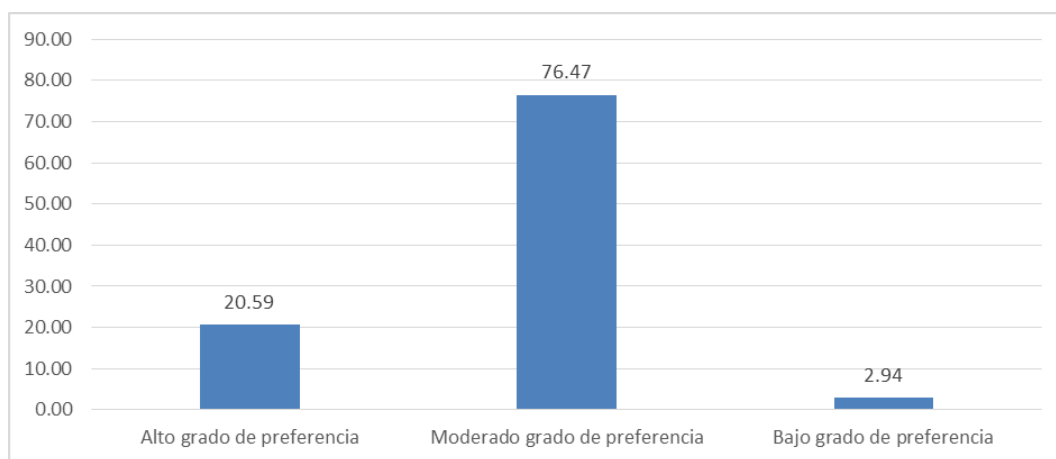


Figura 2. Grado de preferencia por los videojuegos On-line que presentan los integrantes de la muestra, en la carrera de Mecánica Automotriz

FUENTE: Tabla 2

En la tabla 2 se presenta la información sobre el grado de preferencia que presentan los estudiantes de la muestra, en la carrera profesional de Mecánica automotriz. En ella se puede apreciar que el 2.94%, de ellos, presentan un bajo grado de preferencia, el 76.47% un moderado grado y un 20.59% presentan un alto grado de preferencia.

Del análisis de estos resultados se puede considerar que la mayoría de estudiantes de Mecánica automotriz utilizan un tiempo medianamente aceptable de conexión, una frecuencia regular, con actitudes regularmente correctas y efectos normales. Es decir que tienen un moderado grado de preferencia por los videojuegos online.

Tabla 3. Grado de preferencia por los videojuegos On-line que presentan los integrantes de la muestra, en la carrera profesional de Enfermería Técnica

Categorías	F	%
Alto grado de preferencia	9	19.15
Moderado grado de preferencia	33	70.21
Bajo grado de preferencia	5	10.64
TOTAL	47	100.00

FUENTE: Cuestionario aplicado a estudiantes

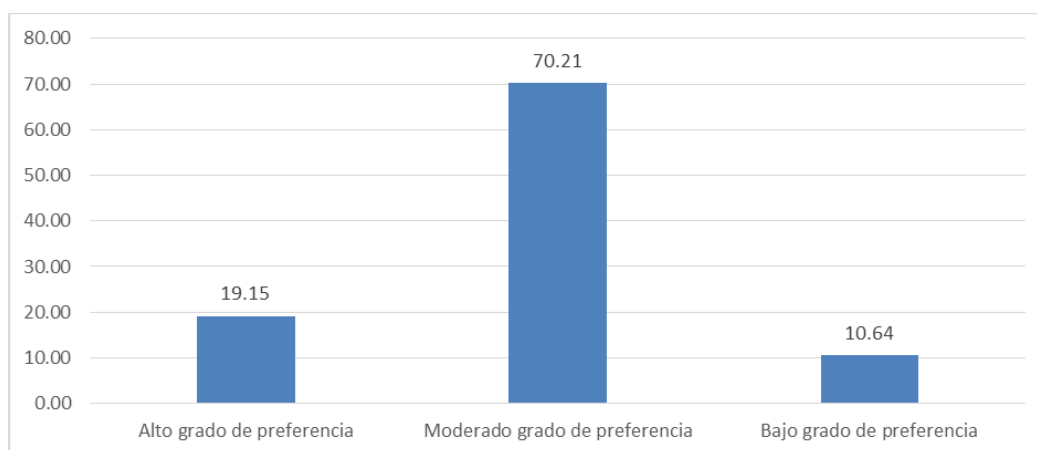


Figura 3. Grado de preferencia por los videojuegos On-line que presentan los integrantes de la muestra, en la carrera de Enfermería Técnica

FUENTE: Tabla 3

En la tabla 3 se presenta la información sobre el grado de preferencia que presentan los estudiantes de la muestra, en la carrera profesional de Enfermería técnica. En ella se puede apreciar que el 10.64%, de ellos, presentan un bajo grado de preferencia, el 70.21% un moderado grado y un 19.15% presentan un alto grado de preferencia.

Del análisis de estos resultados se puede considerar que la mayoría de estudiantes de Enfermería técnica tienen un moderado grado de preferencia por los videojuegos online, haciendo uso de ello en un tiempo medianamente aceptable de conexión, una frecuencia regular, con actitudes regularmente correctas y efectos normales.

Tabla 4. Grado de preferencia por los videojuegos On-line que presentan los integrantes de la muestra, en la carrera profesional de Secretariado Ejecutivo

Categorías	F	%
Alto grado de preferencia	2	7.69
Moderado grado de preferencia	21	80.77
Bajo grado de preferencia	3	11.54
TOTAL	26	100.00

FUENTE: Cuestionario aplicado a estudiantes

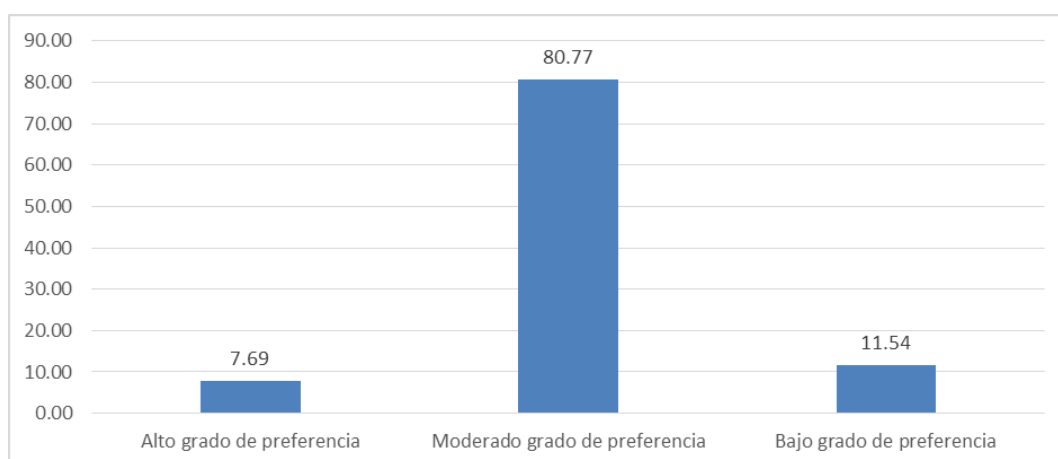


Figura 4. Grado de preferencia por los videojuegos On-line que presentan los integrantes de la muestra, en la carrera de Secretariado Ejecutivo

FUENTE: Tabla 4

En la tabla 4 se presenta la información sobre el grado de preferencia que presentan los estudiantes de la muestra, en la carrera profesional de Secretariado ejecutivo. En ella se puede apreciar que el 11.54%, de ellos, presentan un bajo grado de preferencia, el 80.77% un moderado grado y un 7.69 % presentan un alto grado de preferencia.

Del análisis de estos resultados se puede considerar que la mayoría de los estudiantes de Secretariado Ejecutivo tienen un moderado grado de preferencia por los videojuegos online, empleando un tiempo medianamente aceptable de conexión, una frecuencia regular, con actitudes regularmente correctas y efectos normales.

Tabla 5. Grado de preferencia por los videojuegos On-line que presentan los integrantes de la muestra, en la carrera profesional de Contabilidad

Categorías	F	%
Alto grado de preferencia	7	16.67
Moderado grado de preferencia	30	71.43
Bajo grado de preferencia	5	11.90
TOTAL	42	100.00

FUENTE: Cuestionario aplicado a estudiantes

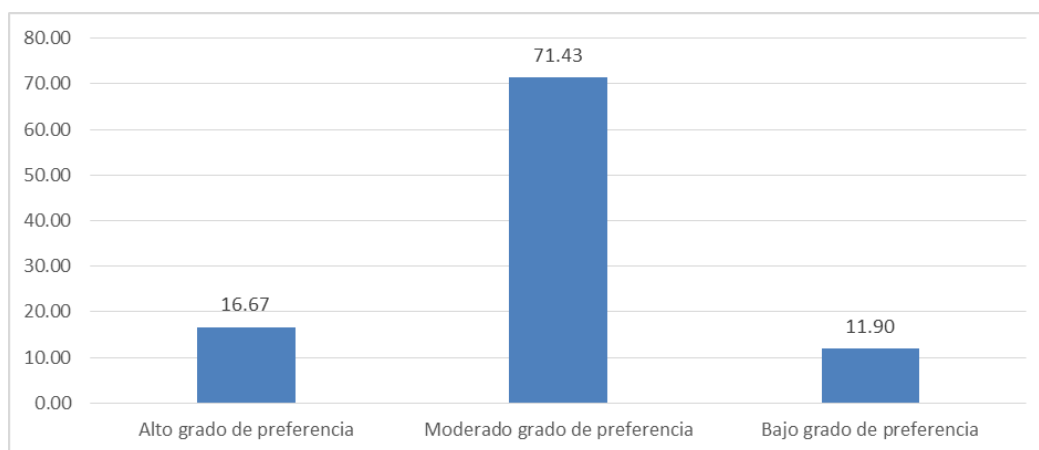


Figura 5. Grado de preferencia por los videojuegos On-line que presentan los integrantes de la muestra, en la carrera profesional de Contabilidad.

FUENTE: Tabla 5

En la tabla 5 se presenta la información sobre el grado de preferencia que presentan los estudiantes de la muestra, en la carrera profesional de Contabilidad. En ella se puede apreciar que el 11.90%, de ellos, presentan un bajo grado de preferencia, el 71.43% un moderado grado y un 16.67 % presentan un alto grado de preferencia.

Del análisis de estos resultados se puede considerar que la mayoría de los estudiantes de la carrera de Contabilidad tienen un moderado grado de preferencia por los videojuegos online, empleando un tiempo medianamente aceptable de conexión, una frecuencia regular, con actitudes regularmente correctas y efectos normales.

Tabla 6. Grado de preferencia por los videojuegos On-line que presentan los integrantes de la muestra, en la carrera profesional de Construcción Civil

Categorías	F	%
Alto grado de preferencia	2	16.67
Moderado grado de preferencia	9	75.00
Bajo grado de preferencia	1	8.33
TOTAL	12	100.00

FUENTE: Cuestionario aplicado a estudiantes

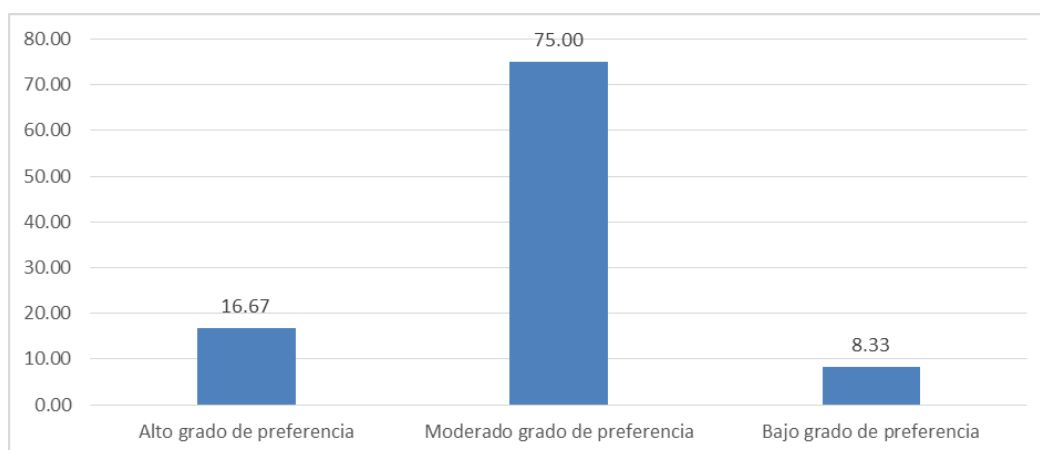


Figura 6. Grado de preferencia por los videojuegos On-line que presentan los integrantes de la muestra, en la carrera profesional de Construcción Civil

FUENTE: Tabla 6

En la tabla 6 se presenta la información sobre el grado de preferencia que presentan los estudiantes de la muestra, en la carrera profesional de Construcción Civil. En ella se puede apreciar que el 8.33%, de ellos, presentan un bajo grado de preferencia, el 75% un moderado grado y un 16.67 % presentan un alto grado de preferencia.

Del análisis de estos resultados se puede considerar que la mayoría de los estudiantes de Construcción Civil tienen un moderado grado de preferencia por los videojuegos online, empleando un tiempo medianamente aceptable de conexión, una frecuencia regular, con actitudes regularmente correctas y efectos normales.

Tabla 7. Grado de preferencia por los videojuegos On-line que presentan los integrantes de la muestra, en la carrera profesional de Electrónica Industrial

Categorías	F	%
Alto grado de preferencia	7	25.00
Moderado grado de preferencia	19	67.86
Bajo grado de preferencia	2	7.14
TOTAL	28	100.00

FUENTE: Cuestionario aplicado a estudiantes

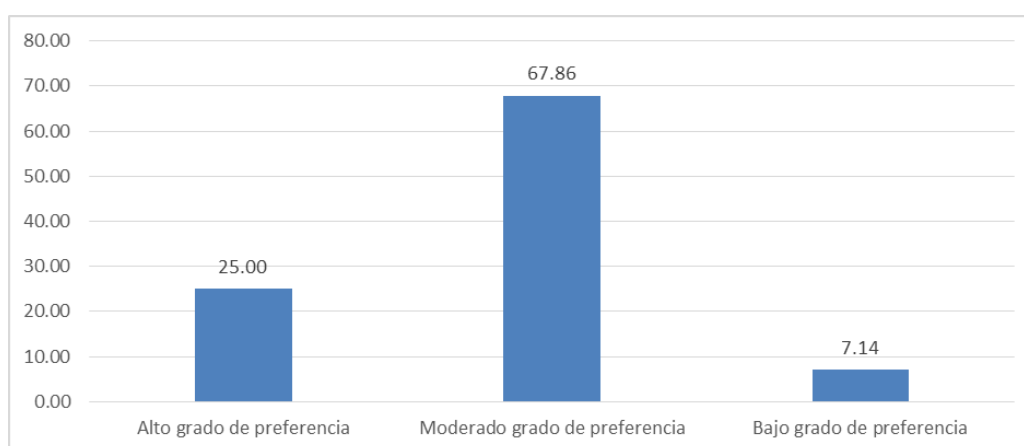


Figura 7. Grado de preferencia por los videojuegos On-line que presentan los integrantes de la muestra, en la carrera de Electrónica Industrial

FUENTE: Tabla 7

En la tabla 7 se presenta la información sobre el grado de preferencia que presentan los estudiantes de la muestra, en la carrera profesional de Electrónica Industrial. En ella se puede apreciar que el 7.14%, de ellos, presentan un bajo grado de preferencia, el 67.86% un moderado grado y un 25 % presentan un alto grado de preferencia.

Del análisis de estos resultados se puede considerar que la mayoría de los estudiantes de Electrónica Industrial tienen un moderado grado de preferencia por los videojuegos online, empleando un tiempo medianamente aceptable de conexión, una frecuencia regular, con actitudes regularmente correctas y efectos normales.

Tabla 8. Grado de preferencia por los videojuegos On-line que presentan los integrantes de la muestra, en la carrera profesional de Computación e Informática

Categorías	f	%
Alto grado de preferencia	18	40.91
Moderado grado de preferencia	26	59.09
Bajo grado de preferencia	0	0.00
TOTAL	44	100.00

FUENTE: Cuestionario aplicado a estudiantes

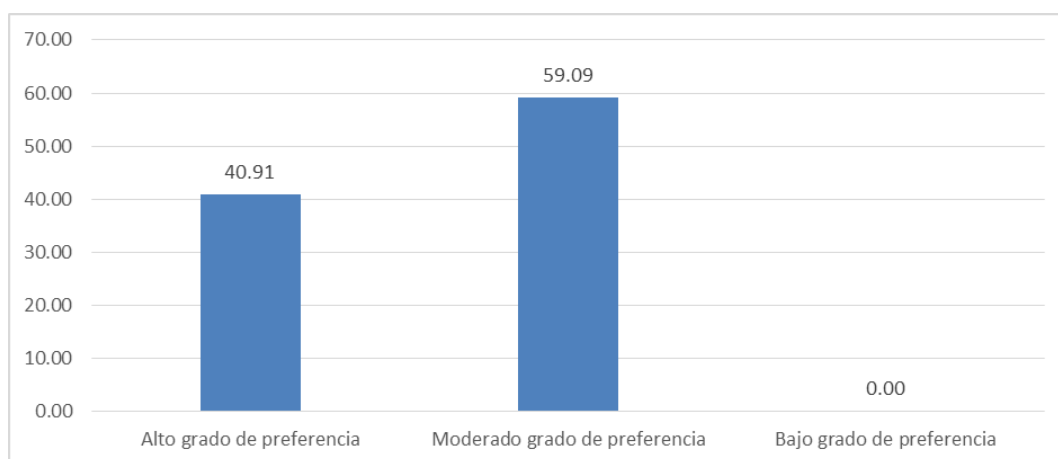


Figura 8. Grado de preferencia por los videojuegos On-line que presentan los integrantes de la muestra, en la carrera de Computación e Informática

FUENTE: Tabla 8

En la tabla 8 se presenta la información sobre el grado de preferencia que presentan los estudiantes de la muestra, en la carrera profesional de Computación e Informática. En ella se puede apreciar que ninguno de los estudiantes presentan un bajo grado de preferencia por los juegos on-line, el 59.09% un moderado grado y un 40.91 % presentan un alto grado de preferencia.

Del análisis de estos resultados se puede considerar que la mayoría de los estudiantes de Computación e Informática tienen entre un moderado y alto grado de preferencia por los videojuegos online, empleando un tiempo medianamente aceptable de conexión, una frecuencia regular, con actitudes regularmente correctas y efectos normales. Es decir que tienen un moderado grado de preferencia por los videojuegos online.

4.3.2 Información sobre el grado de preferencia por los videojuegos On-line que presentan los estudiantes del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo, en el año 2018, según el género.

Tabla 9. Grado de preferencia por los videojuegos On-line que presentan los estudiantes del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo, en el año 2018, según el género: Femenino

Categorías	F	%
Alto grado de preferencia	17	12.32
Moderado grado de preferencia	105	76.09
Bajo grado de preferencia	16	11.59
TOTAL	138	100.00

FUENTE: Cuestionario aplicado a estudiantes

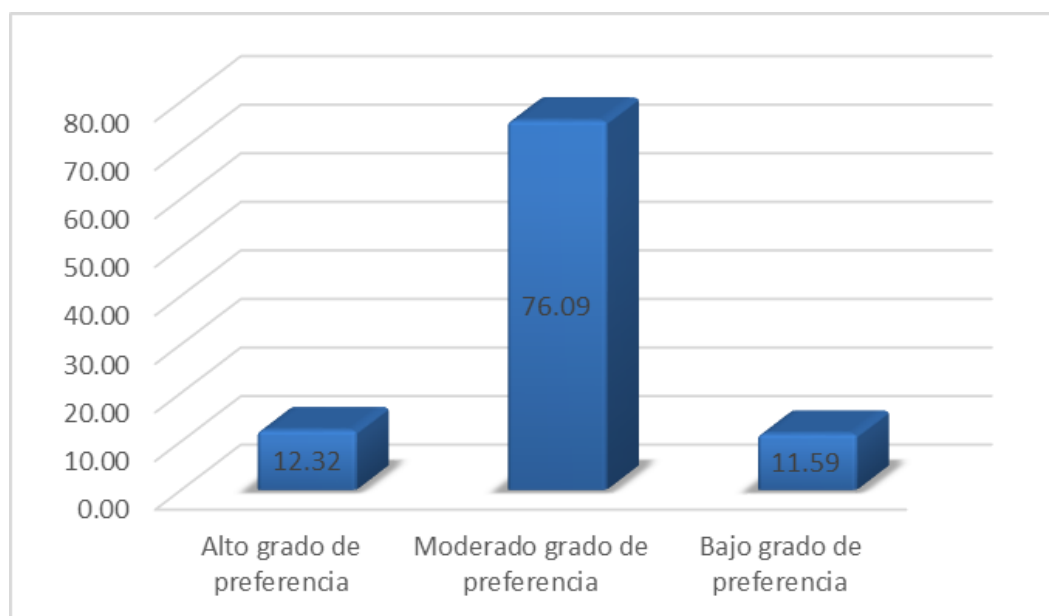


Figura 9. Grado de preferencia por los videojuegos On-line que presentan los integrantes de la muestra, según el género: Femenino

FUENTE: Tabla 9

En la tabla 9 se presenta la información sobre el grado de preferencia que presentan las estudiantes de la muestra, género femenino. En ella se puede apreciar que el 11.59% de las mujeres presentan un bajo grado de preferencia, el 76.09% un moderado grado y un 12.32 % presentan un alto grado de preferencia.

De los resultados obtenidos se puede considerar que la mayoría de mujeres, emplean un tiempo medianamente aceptable de conexión, una frecuencia regular, con actitudes regularmente correctas y efectos normales. Es decir que tienen un moderado grado de preferencia por los videojuegos online.

Tabla 10. Grado de preferencia por los videojuegos On-line que presentan los estudiantes del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo, en el año 2018, según el género: Masculino

Categorías	f	%
Alto grado de preferencia	35	31.53
Moderado grado de preferencia	72	64.86
Bajo grado de preferencia	4	3.60
TOTAL	111	100.00

FUENTE: Cuestionario aplicado a estudiantes

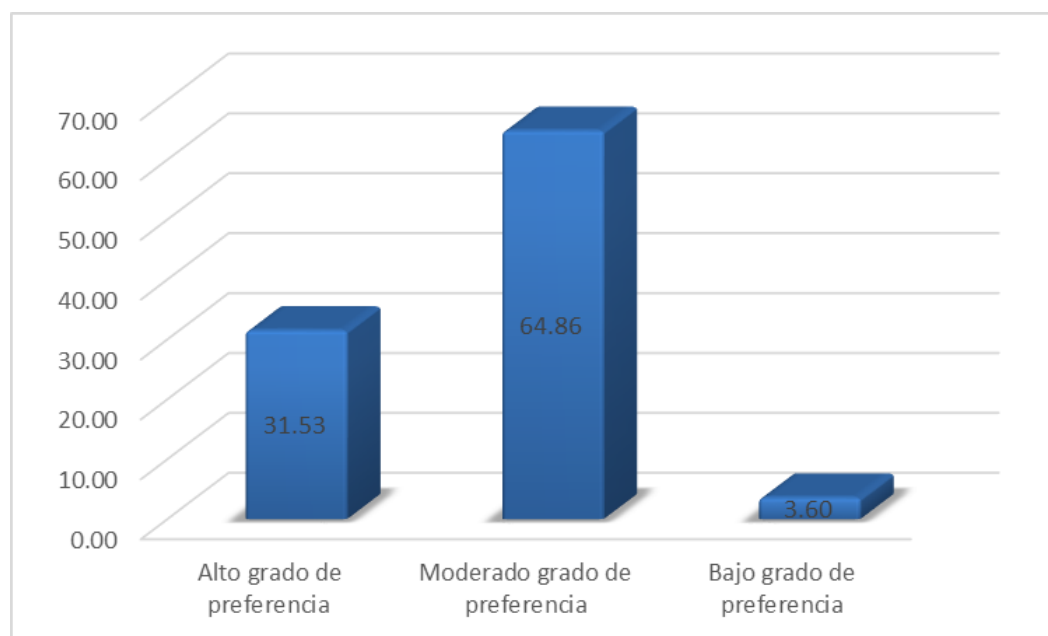


Figura 10. Grado de preferencia por los videojuegos On-line que presentan los integrantes de la muestra, según el género: Masculino

FUENTE: Tabla 10

INTERPRETACIÓN

En la tabla 10 se presenta la información sobre el grado de preferencia que presentan los estudiantes de la muestra, género masculino. En ella se puede apreciar que el 3.6% de los hombres presentan un bajo grado de preferencia, el 64.86% un moderado grado y un 31.53 % presentan un alto grado de preferencia.

De los resultados obtenidos se puede considerar que la mayoría de los hombres, emplean un tiempo medianamente aceptable de conexión, una frecuencia regular, con actitudes regularmente correctas y efectos normales. Es decir que tienen un moderado grado de preferencia por los videojuegos online.

Tabla N°11. Comparación del grado de preferencia por los videojuegos online, según género

Categorías	Femenino	Masculino
Alto grado de preferencia	12.32	31.53
Moderado grado de preferencia	76.09	64.86
Bajo grado de preferencia	11.59	3.60
TOTAL	100.00	100.00

FUENTE: Tablas 9 y 10

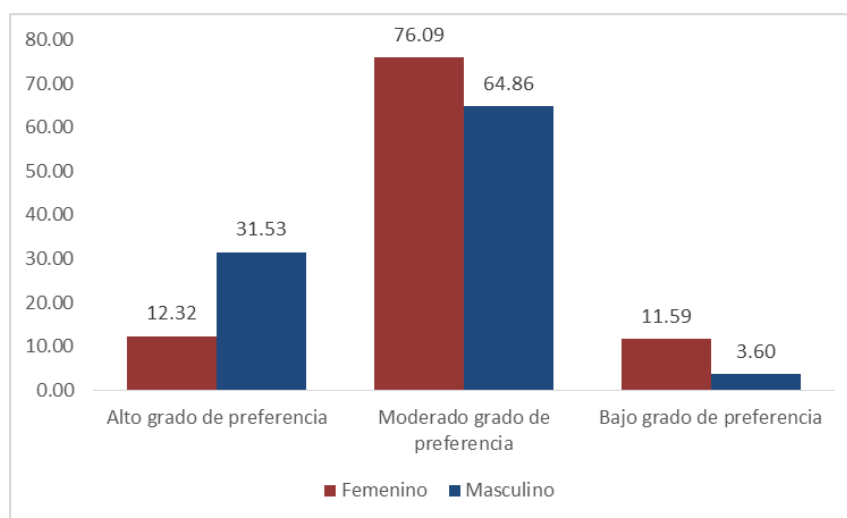


Figura 11. Comparación del grado de preferencia por los videojuegos online, según género

FUENTE: Tabla 11

INTERPRETACIÓN

En la tabla 11 se observa el comparativo del grado de preferencia que presentan los estudiantes de la muestra, según género: Femenino y Masculino. En ella se puede apreciar que el género femenino tiene un mayor índice de porcentaje de baja preferencia que los del género masculino (11.59% frente a 3.6%), mientras que los hombres tienen mayor índice de porcentaje en alta preferencia, respecto a las mujeres (31.53% frente a 12.32%).

De los resultados obtenidos se puede considerar que la mayoría de los hombres y mujeres, emplean un tiempo medianamente aceptable de conexión, una frecuencia regular, con actitudes regularmente correctas y efectos normales. Es decir que tienen un moderado grado de preferencia por los videojuegos online.

Sin embargo, es bueno destacar que el género femenino se encuentra en un grado menor en comparación al género masculino, cuando se habla de alta preferencia por los juegos on-line, por lo que este resultado puede permitir bajar aún más el porcentaje masculino referente a la preferencia de estos mediante motivación adecuada, charlas y otras estrategias por parte de los docentes.

4.3.3.- Información sobre el nivel de rendimiento académico que presentan los estudiantes del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo, según la carrera profesional técnica que estudian, en el año 2018.

La recolección de la información se ha ejecutado a través de una ficha resumen, considerando las calificaciones obtenidas por los estudiantes. Debido a que los datos son duros, no requiere de validación. Para la interpretación de los datos se consideró la siguiente escala de medición de la variable.

CATEGORÍA	RANGOS
Nivel de rendimiento académico alto	16 - 20
Nivel de rendimiento académico medio	11 - 15
Nivel de rendimiento académico bajo	00 - 10

Tabla 12. Nivel de Rendimiento académico que presentan los estudiantes de la carrera de Industrias Alimentarias

Categorías	f	%
Nivel de rendimiento académico alto	4	25.00
Nivel de rendimiento académico medio	11	68.75
Nivel de rendimiento académico bajo	1	6.25
TOTAL	16	100.00

FUENTE: Ficha resumen

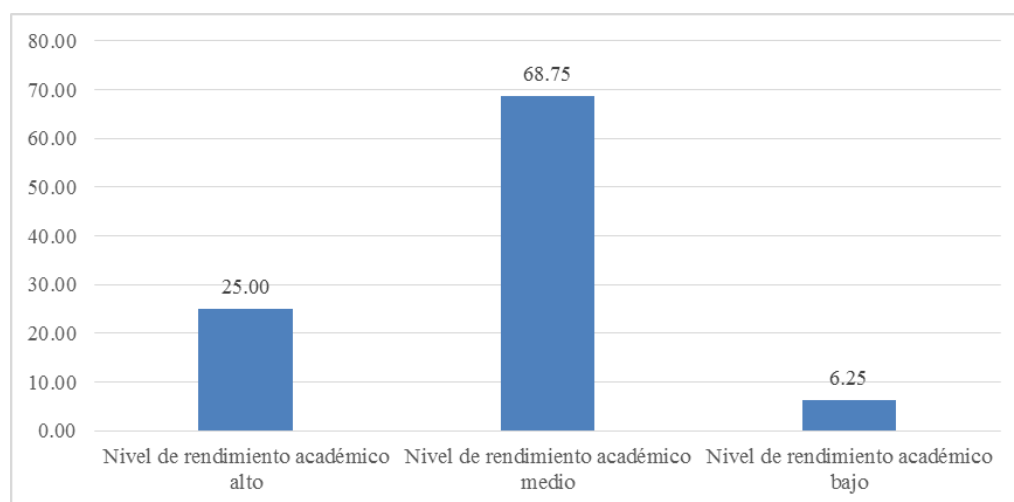


Figura 12. Nivel de Rendimiento académico en que se encuentran los estudiantes de la carrera profesional de Industrias Alimentarias

FUENTE: Tabla 12

En la tabla 12 se presenta la información sobre el rendimiento académico que presentan los estudiantes de la carrera profesional de Industrias alimentarias. En ella se puede apreciar que el 6.25% de ellos se encuentran en la categoría “bajo”, el 68.75% “medio”, y un 25% se encuentran en un nivel de rendimiento académico “alto”.

De acuerdo a estos resultados se puede considerar que la mayoría de estudiantes tienen calificaciones regulares. Es decir que tienen un rendimiento académico “medio”.

Tabla 13. Nivel de Rendimiento académico que presentan los estudiantes de la carrera de Mecánica Automotriz

Categorías	f	%
Nivel de rendimiento académico alto	14	41.18
Nivel de rendimiento académico medio	19	55.88
Nivel de rendimiento académico bajo	1	2.94
TOTAL	34	100.00

FUENTE: Ficha resumen

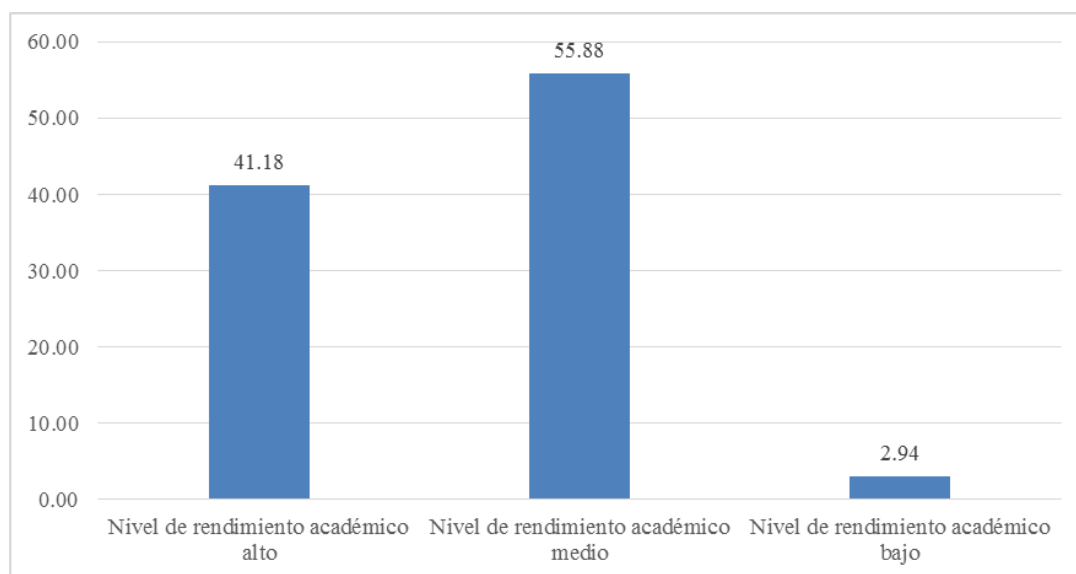


Figura 13. Nivel de Rendimiento académico en que se encuentran los estudiantes de la carrera de Mecánica Automotriz

FUENTE: Tabla 13

En la tabla 13 se presenta la información sobre el rendimiento académico que presentan los estudiantes de la carrera profesional de Mecánica automotriz. En ella se puede apreciar que el 2.94 % de ellos, se ubicaron en la categoría “bajo”, el 55.88% se ubicó en la categoría “medio”, y un 41.18% están en un nivel de rendimiento académico “alto”.

De acuerdo a estos resultados se puede considerar que la mayoría de estudiantes tienen calificaciones regulares. Es decir que tienen un rendimiento académico “medio”.

Tabla 14. Nivel de Rendimiento académico que presentan los estudiantes de la carrera de Enfermería Técnica

Categorías	f	%
Nivel de rendimiento académico alto	9	19.15
Nivel de rendimiento académico medio	31	65.96
Nivel de rendimiento académico bajo	7	14.89
TOTAL	47	100.00

FUENTE: Ficha resumen

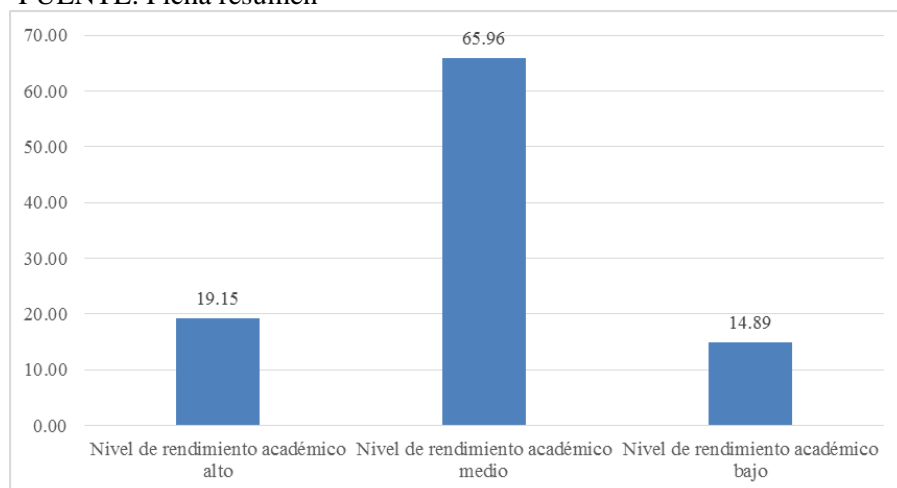


Figura 14. Nivel de Rendimiento académico en que se encuentran los estudiantes de la carrera de Enfermería Técnica

FUENTE: Tabla 14

INTERPRETACIÓN

En la tabla 14 se presenta la información sobre el rendimiento académico que presentan los estudiantes de la carrera profesional de Enfermería Técnica. En ella se puede apreciar que el 14.89%, de ellos, se ubicaron en la categoría “bajo”, el 65.96% “medio”, y un 19.15% se encuentran en un nivel de rendimiento académico “alto”.

De acuerdo a estos resultados se puede considerar que la mayoría de estudiantes tienen calificaciones regulares. Es decir que tienen un rendimiento académico “medio”.

Tabla 15. Nivel de Rendimiento académico que presentan los estudiantes de la carrera de Secretariado Ejecutivo

Categorías	f	%
Nivel de rendimiento académico alto	3	11.54
Nivel de rendimiento académico medio	17	65.38
Nivel de rendimiento académico bajo	6	23.08
TOTAL	26	100.00

FUENTE: Ficha resumen

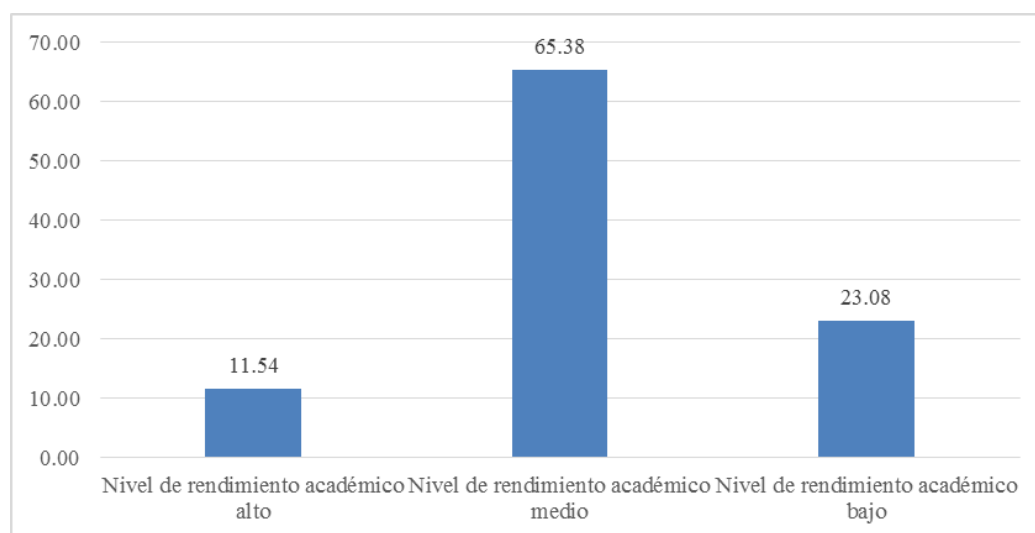


Figura 15. Nivel de Rendimiento académico en que se encuentran los estudiantes de la carrera profesional de Secretariado Ejecutivo

FUENTE: Tabla 15

INTERPRETACIÓN

En la tabla 15 se presenta la información sobre el rendimiento académico que presentan los estudiantes de la carrera profesional de Secretariado ejecutivo. En ella se puede apreciar que el 23.08% de ellos, se ubicaron en la categoría “bajo”, el 65.38% “medio”, y un 11.54% se encuentran en un nivel de rendimiento académico “alto”. Del análisis de los resultados obtenidos se puede considerar que la mayoría de estudiantes tienen calificaciones regulares. Es decir que los estudiantes tienen un nivel rendimiento académico “medio”.

Tabla 16. Nivel de Rendimiento académico que presentan los estudiantes de la carrera de Contabilidad

Categorías	f	%
Nivel de rendimiento académico alto	15	35.71
Nivel de rendimiento académico medio	24	57.14
Nivel de rendimiento académico bajo	3	7.14
TOTAL	42	100.00

FUENTE: Ficha resumen

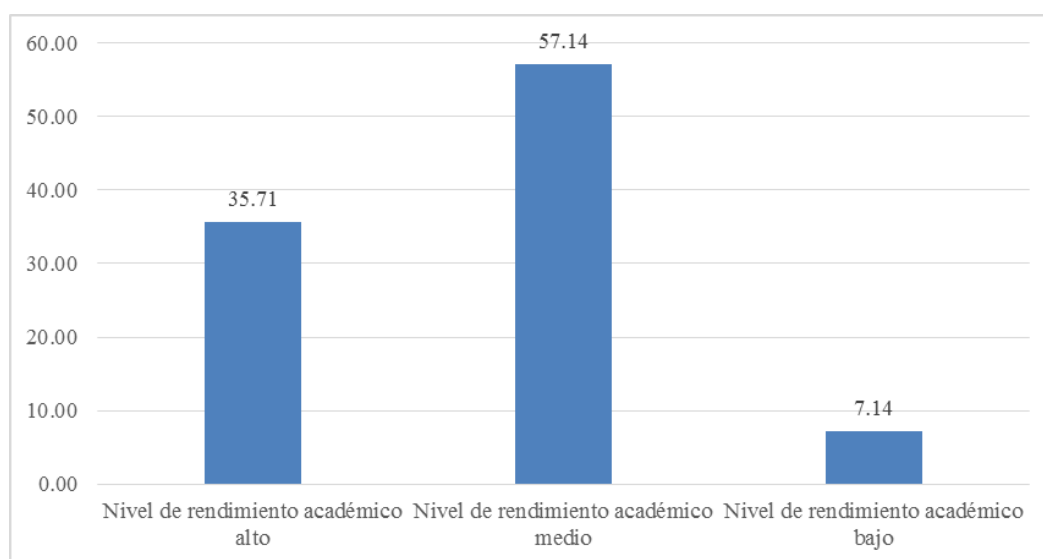


Figura 16. Nivel de Rendimiento académico en que se encuentran los estudiantes de la carrera profesional de Contabilidad

FUENTE: Tabla 16

INTERPRETACIÓN

En la tabla 16 se presenta la información sobre el rendimiento académico que presentan los estudiantes de la carrera profesional de Contabilidad. En ella se puede apreciar que el 7.14% de ellos, se ubicaron en la categoría “bajo”, el 57.14% “medio”, y un 35.71% se encuentran en un nivel de rendimiento académico “alto”.

Del análisis de los resultados obtenidos se puede considerar que la mayoría de los estudiantes de Contabilidad tienen calificaciones regulares. Es decir que tienen un nivel rendimiento académico “medio”.

Tabla 17. Nivel de Rendimiento académico que presentan los estudiantes de la carrera de Construcción Civil

Categorías	f	%
Nivel de rendimiento académico alto	1	8.33
Nivel de rendimiento académico medio	11	91.67
Nivel de rendimiento académico bajo	0	0.00
TOTAL	12	100.00

FUENTE: Ficha resumen

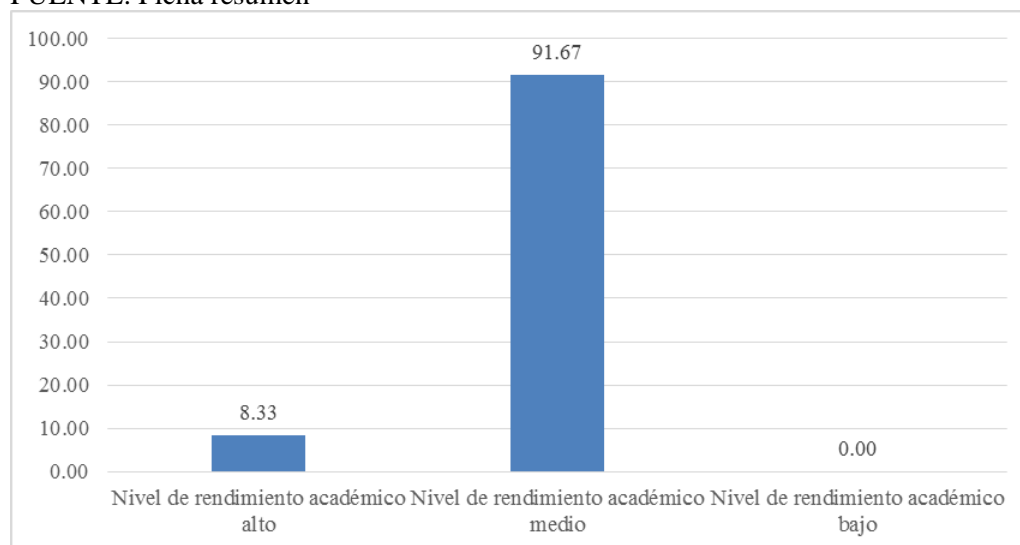


Figura 17. Nivel de Rendimiento académico en que se encuentran los estudiantes de la carrera profesional de Construcción Civil

FUENTE: Tabla 17

INTERPRETACIÓN

En la tabla 17 se presenta la información sobre el rendimiento académico que presentan los estudiantes de la carrera profesional de Construcción civil. En ella se puede apreciar que ninguno de ellos se ubicó en la categoría “bajo”, el 91.67% “medio”, y un 8.33% se encuentran en un nivel de rendimiento académico “alto”.

Del análisis de los resultados obtenidos se puede considerar que la mayoría de los estudiantes de Construcción Civil tienen calificaciones regulares. Es decir que tienen un rendimiento académico “medio”.

Tabla 18. Nivel de Rendimiento académico que presentan los estudiantes de la carrera de Electrónica Industrial

Categorías	f	%
Nivel de rendimiento académico alto	4	14.29
Nivel de rendimiento académico medio	18	64.29
Nivel de rendimiento académico bajo	6	21.43
TOTAL	28	100.00

FUENTE: Ficha resumen

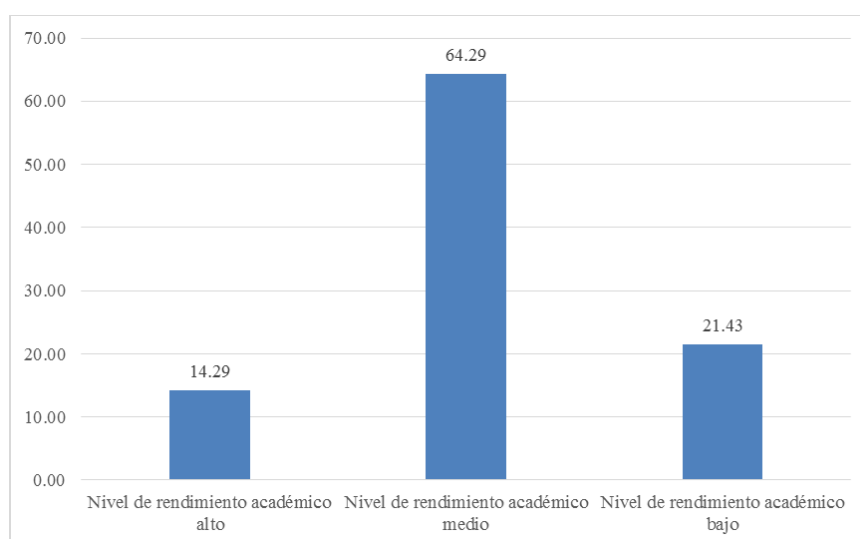


Figura 18. Nivel de Rendimiento académico en que se encuentran los estudiantes de la carrera profesional de Electrónica Industrial

FUENTE: Tabla 18

INTERPRETACIÓN

En la tabla 18 se presenta la información sobre el rendimiento académico que presentan los estudiantes de la carrera profesional de Electrónica Industrial. En ella se puede apreciar que el 21.43% de ellos se ubicaron en la categoría “bajo”, el 64.29% “medio”, y un 14.29% se encuentran en un nivel de rendimiento académico “alto”.

Del análisis de los resultados obtenidos se puede considerar que la mayoría de estudiantes de Electrónica Industrial tienen calificaciones regulares. Es decir que tienen nivel de rendimiento académico “medio”.

Tabla 19. Nivel de Rendimiento académico que presentan los estudiantes de la carrera de Computación e Informática

Categorías	f	%
Nivel de rendimiento académico alto	6	13.64
Nivel de rendimiento académico medio	29	65.91
Nivel de rendimiento académico bajo	9	20.45
TOTAL	44	100.00

FUENTE: Ficha resumen

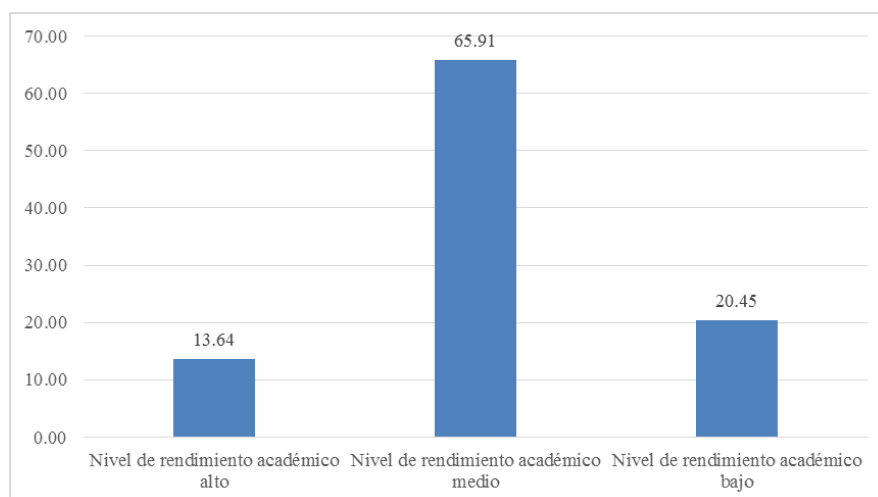


Figura 19. Nivel de Rendimiento académico en que se encuentran los estudiantes de la carrera profesional de Computación e Informática

FUENTE: Tabla 19

INTERPRETACIÓN

En la tabla 19 se presenta la información sobre el rendimiento académico que presentan los estudiantes de la carrera profesional de Computación e informática. En ella se puede apreciar que el 20.45% de ellos, se ubicaron en la categoría “bajo”, el 65.91% “medio”, y un 13.48% se encuentran en un nivel de rendimiento académico “alto”.

Del análisis de los resultados obtenidos se puede considerar que la mayoría de los estudiantes de Computación e informática tienen calificaciones regulares. Es decir que tienen un nivel de rendimiento académico “medio”.

4.3.3 Información sobre el nivel de rendimiento académico que presentan los estudiantes del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo, según el género en el año 2018.

Tabla 20. Nivel de Rendimiento académico que presentan los estudiantes, según el género: Femenino

Categorías	f	%
Nivel de rendimiento académico alto	30	21.74
Nivel de rendimiento académico medio	88	63.77
Nivel de rendimiento académico bajo	20	14.49
TOTAL	138	100.00

FUENTE: Ficha resumen

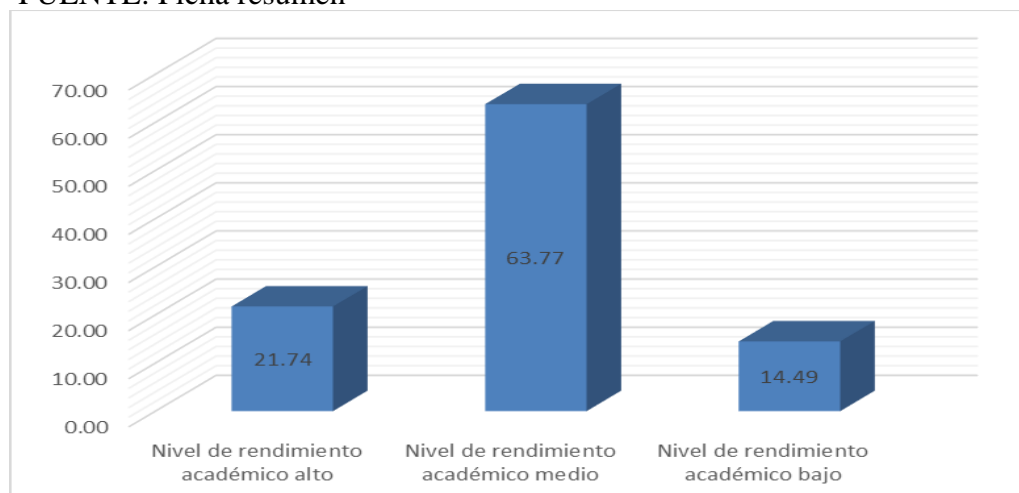


Figura 20. Nivel de Rendimiento académico en que se encuentran los estudiantes, según el género: Femenino
FUENTE: Tabla 20

INTERPRETACIÓN

En la tabla 20 se presenta la información sobre el nivel de rendimiento académico que presentan los estudiantes de la muestra, del género femenino. En ella se puede apreciar que el 14.49% de las mujeres se ubicaron en la categoría “bajo”, el 63.77% “medio” y un 21.74% se encuentran en un nivel de rendimiento académico “alto”.

De los resultados obtenidos se puede considerar que la mayoría de mujeres, tienen calificaciones regulares. Es decir que tienen un nivel de rendimiento académico “medio”.

Sin embargo, también se puede apreciar que casi la cuarta parte del porcentaje total, tiene un nivel de rendimiento alto. Esto quiere decir que el género femenino en un porcentaje considerable se esfuerza por tener un rendimiento académico alto.

Tabla 21. Nivel de Rendimiento académico que presentan los estudiantes, según el género: Masculino

Categorías	f	%
Nivel de rendimiento alto	26	23.42
Nivel de rendimiento medio	72	64.87
Nivel de rendimiento bajo	13	11.71
TOTAL	111	100.00

FUENTE: Ficha resumen

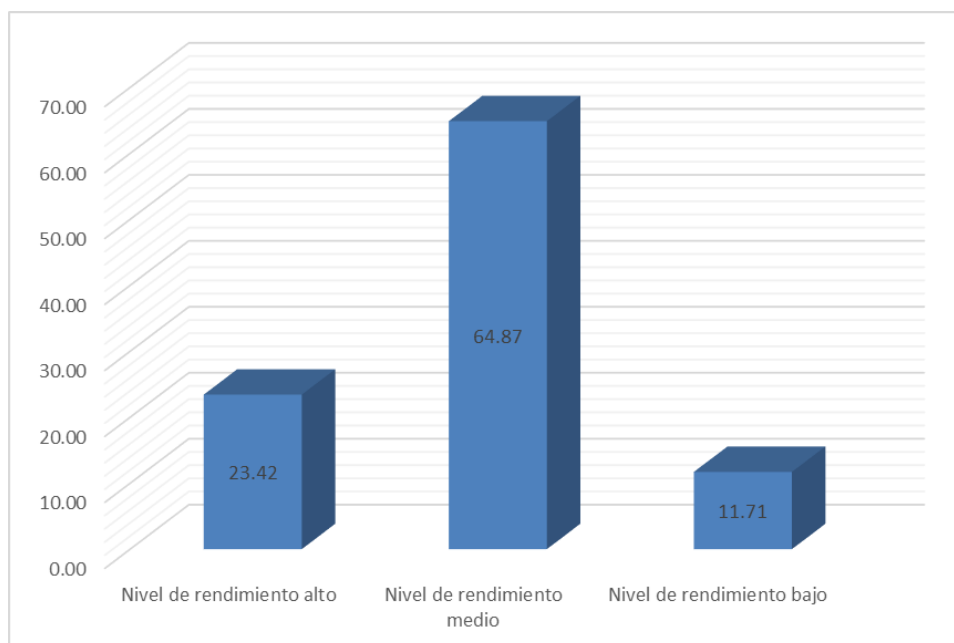


Figura 21. Nivel de Rendimiento académico en que se encuentran los estudiantes, según el género: Masculino
FUENTE: Tabla 21

INTERPRETACIÓN

En la tabla 21 se presenta la información sobre el nivel de rendimiento académico que presentan los estudiantes de la muestra, del género masculino. En ella se puede apreciar que el 11.71% de los hombres se ubicaron en la categoría “bajo”, el 64.87% “medio” y un 23.42% se encuentran en un nivel de rendimiento académico “alto”.

De los resultados obtenidos se puede considerar que la mayoría de hombres, tienen calificaciones regulares. Es decir que tienen un nivel de rendimiento académico “medio”.

Sin embargo, también se puede apreciar que casi la cuarta parte del porcentaje total, tiene un nivel de rendimiento alto. Esto quiere decir que el género masculino en un porcentaje considerable se esfuerza por tener un rendimiento académico alto.

Tabla N°22.Comparación del Nivel del rendimiento académico según género

Categorías	Femenino	Masculino
Nivel de rendimiento académico alto	21.74	23.42
Nivel de rendimiento académico medio	63.77	64.87
Nivel de rendimiento académico bajo	14.49	11.71
TOTAL	100	100.00

FUENTE: Tablas 20 y 21

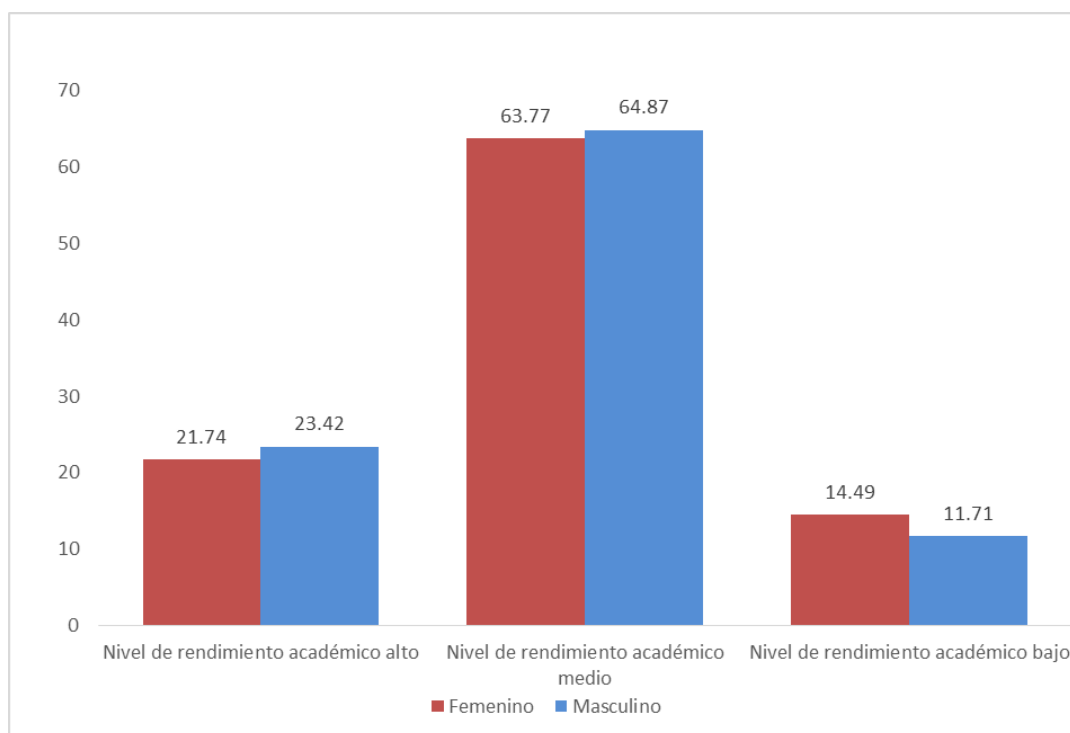


Figura 22. Comparación del grado de preferencia por los videojuegos online, según género

FUENTE: Tabla 22

INTERPRETACIÓN

En la tabla 22 se observa el comparativo del nivel de rendimiento académico que presentan los estudiantes de la muestra, según el género femenino y masculino. En ella se puede apreciar que el género femenino tiene un mayor índice de porcentaje en la categoría “bajo” que los del género masculino (14.49% frente a 11.71%); así mismo, los hombres tienen mayor índice de porcentaje de nivel de rendimiento académico “alto”, respecto a las mujeres (23.42% frente a 21.74%).

De los resultados obtenidos se puede considerar que la mayoría de los hombres y mujeres, tienen calificaciones regulares. Es decir que se encuentran en un nivel de rendimiento académico medio.

También se puede destacar que el género masculino demuestra estar con un mejor nivel académico, ya que en el nivel bajo, el mayor porcentaje lo conforman el género femenino; en cuanto al nivel de rendimiento académico alto lo tiene en mayor porcentaje el género masculino.

4.4.- PRUEBA ESTADÍSTICA

Considerando los resultados de los análisis estadísticos de las variables grado de preferencia por los videos juegos y el nivel de rendimiento académico, se procede con la prueba estadística que determina el nivel de relación que existe entre ambas variables de estudio. Considerando los datos de la tabla 23, se desarrolla el cálculo del coeficiente V de Cramer y la prueba de significatividad del coeficiente obtenido.

Para comprobar la relación existente entre las variables se trabajó con el coeficiente “V” de Cramer.

Hipótesis

Ho: No existe relación alta y significativa entre el grado de preferencia por los videojuegos On-line y el nivel de rendimiento que presentan los estudiantes del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo, en el año 2018.

Ha: Si existe relación alta y significativa entre el grado de preferencia por los videojuegos On-line y el nivel de rendimiento que presentan los estudiantes del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo, en el año 2018.

Tabla 23. Nivel de Rendimiento académico y el grado de preferencia por los videojuegos online

Grado de preferencia por los videojuegos	Nivel de Rendimiento académico			TOTAL
	Alto	Medio	Bajo	
Alto grado	8	33	11	52
Moderado grado	44	112	21	177
Bajo grado	4	15	1	20
TOTAL	56	160	33	249

Celdas	fo	Fe	fo - fe	(fo - fe) ²	(fo - fe) ² /fe
1	8	11.69	-3.7	13.7	1.2
2	44	39.81	4.2	17.6	0.4
3	4	4.50	-0.5	0.2	0.1
4	33	33.41	-0.4	0.2	0.0
5	112	113.73	-1.7	3.0	0.0
6	15	12.85	2.1	4.6	0.4
7	11	6.89	4.1	16.9	2.4
8	21	23.46	-2.5	6.0	0.3
9	1	2.65	-1.7	2.7	1.0
TOTAL	249	249.00	0.0		5.8

Valor del Chi Cuadrado

$$\chi^2 = 5.8$$

Fórmula de cálculo de correlación

Para el procedimiento de cálculo del coeficiente “V” de Cramer, se recurre a la siguiente fórmula:

$$V = \sqrt{\frac{\chi^2}{N (K-1)}}$$

Donde:

χ^2 = Chi Cuadrado

N = El número total de observaciones en estudio.

K = Representa a la variable con menor número de categorías.

V = Coeficiente de Cramer

Aplicando la fórmula de cálculo del coeficiente V de Cramer, se obtiene:

$$V = \sqrt{\frac{5.8}{249 (3-1)}}$$

$$V = 0.11$$

Decisión estadística

El resultado del análisis estadístico, revela que existe una relación baja entre el nivel de rendimiento académico y el grado de preferencia por los video juegos on line en los estudiantes del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo, en el año 2018, según la carrera profesional tecnológica que estudian, por lo tanto no se rechaza la hipótesis nula.

Prueba de significatividad de la correlación

Hipótesis

H₀ : La correlación es significativa.

H_a : La correlación no es significativa

Establecer un nivel de significancia

Nivel de Significancia α (alfa) = 5% = 0,05

Por el tamaño de la muestra de 249 estudiantes se calcula el estadístico “Z” con la fórmula siguiente: $Z = \sqrt{n} \cdot V$, para una distribución aproximadamente normal con media cero y varianza 1.

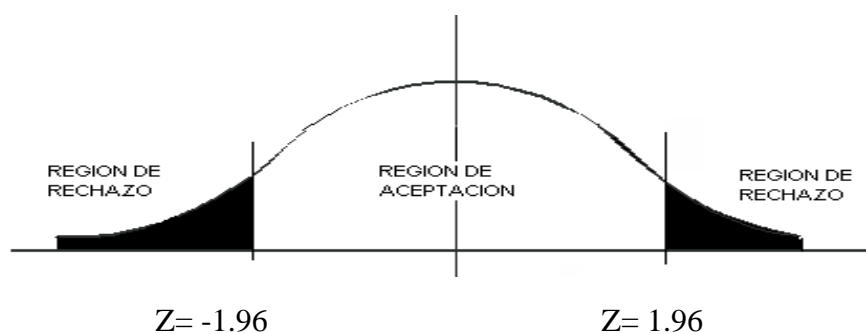
El valor del estadístico de prueba es:

$$Z = \sqrt{N} \cdot \Phi = \sqrt{249} \times (0.11)$$

$$Z = 9.54 \times 0.11 = 1.05$$

Región de aceptación de la H_0

En la tabla de áreas de la distribución normal, con un nivel de significancia del $\alpha = 0.05$, en contraste bilateral, se encuentra el valor de $Z = 1.96$. Por lo tanto la región de aceptación de la Hipótesis nula (H_0) es el intervalo ($Z = -1.96 \leq Z \leq +1.96$).



Conclusión

Como el valor del estadístico de prueba es $Z_c = 1.05$ cae dentro del intervalo de aceptación, entonces se concluye con un nivel de confianza del 95% que estadísticamente el valor del coeficiente es significativa, validando la evidencia de la existencia de la baja relación entre las variables nivel de rendimiento académico y grado de preferencia por los video juego on line en los estudiantes del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo, en el año 2018, según la carrera profesional tecnológica que estudian.

4.1 COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS - DISCUSIÓN

4.1.1 Comprobación de las hipótesis específicas

La hipótesis específica a) señala que:

El grado de preferencia por los videojuegos On-line, según la carrera profesional técnica de los estudiantes del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo en el año 2018, es significativamente alto.

Para la comprobación de esta hipótesis se requiere de la información que se brindan en las tablas 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 y 8, en ellas se puede observar los resultados sobre el grado de preferencia por los videojuegos On-line de las diferentes carreras de la institución en la que se realizó la investigación. En la información de las tablas mencionadas se aprecia que el porcentaje que corresponde a la categoría “alto grado de preferencia” es bajo en comparación con las demás categorías, así se observa que en la tabla 1 correspondiente a la carrera profesional de Industrias Alimentarias ningún integrante de la muestra se ubicó en dicha categoría, la tabla 2 corresponde a la carrera profesional de Mecánica Automotriz con un 20.59%; La tabla 3 corresponde a la carrera de Enfermería Técnica ubicándose en la categoría mencionada con un 19.15%; la tabla 4 corresponde a la carrera Secretariado Ejecutivo ubicada en esta categoría con solo un 7.69% en ese grado de preferencia; la tabla 5 correspondiente a la carrera profesional de Contabilidad muestra un 16.67% en este grado de preferencia; la tabla 6, que corresponde a la carrera de Construcción civil muestra igual porcentaje que Contabilidad; la tabla 7 correspondiente a la carrera profesional de Electrónica Industrial muestra que un 25.00% alcanzó un “alto grado de preferencia” y en la tabla 8 que se brinda información de la carrera profesional de Computación e informática se muestra un 40.91% ubicado en la categoría “alto grado de preferencia”

Dentro de los porcentajes ya señalados sobre el “alto grado de preferencia” de las diferentes carreras profesionales de la institución, se pueden ordenar jerárquicamente de manera ascendente de la siguiente forma: Secretariado

Ejecutivo, Construcción Civil, Contabilidad, Enfermería Técnica, Mecánica automotriz, Electrónica Industrial y Computación e informática.

Por lo que se determina que la carrera profesional de computación e informática presenta un porcentaje alto en comparación con las demás carreras, sin embargo, se debe aclarar que no se llega a obtener una mayoría porcentual en esta carrera, ya que solo representa un 40.91%. Por lo que no es posible comprobar la hipótesis específica a) ya que los integrantes de la muestra no se ubicaron en mayor proporción en la categoría “alto grado de preferencia” si no que lo hicieron en mayor cantidad en la categoría “moderado grado de preferencia” lo cual quiere decir que los estudiantes de la institución participan en videojuegos Online moderadamente, presentan habilidades de videojugador individuales y de equipo y consideran que los videojuegos son una buena forma de entretenimiento mas no es una prioridad en su vida diaria.

La hipótesis específica b) señala que:

El grado de preferencia por los videojuegos On-line, según el género de los estudiantes del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo en el año 2018, es significativamente alto.

Para la comprobación de esta hipótesis se requiere de la información de la tabla 11 donde se aprecia que los estudiantes tienen en mayor proporción en un grado de preferencia medio, siendo que el género femenino supera al masculino en un 11,23% en esta categoría.

Si se quiere hablar sobre el alto grado de preferencia por lo juegos Online, se aprecia en esta misma tabla que el género masculino presenta un mayor grado de preferencia por los videojuegos On-line, superando al género femenino en un 19.21%.

Por lo tanto, un 31.53% de los estudiantes del género masculino consideran que los video juegos On-line son programas de entretenimiento interactivos agradables compatibles con múltiples dispositivos en comparación con el género femenino, que si bien son de su preferencia en un 12.32% no ocupan gran parte de sus múltiples intereses.

Esta información permite identificar, dentro de los resultados de menor envergadura que los estudiantes del género masculino presentan un alto grado de preferencia por los videojuegos On-line en comparación con el género femenino. Sin embargo, se tiene que tomar en cuenta que los estudiantes de ambos géneros se ubicaron en mayor cantidad en la categoría “moderado grado de preferencia”. Por lo tanto, esta hipótesis no ha sido comprobada.

La hipótesis específica c) señala que:

El nivel de rendimiento en que se encuentran los estudiantes del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo en el año 2018, según la carrera técnica es significativamente bajo.

Las tablas 12, 13, 14, 15, 16, 17,18 y 19 presentan información sobre los resultados del nivel de rendimiento académico de las diferentes carreras de la institución en la que se realizó la investigación. En la información de las tablas mencionadas se aprecia que el porcentaje que corresponde a la categoría “bajo” es escaso en comparación con las categorías “medio” y “alto” por lo que se mencionan los resultados del “nivel de rendimiento académico bajo” de las carreras de la institución de la siguiente forma: La tabla 12 que corresponde a la carrera profesional de Industrias alimentarias se ubicó en esta categoría en un 6.25%; la tabla 13 correspondiente a la carrera profesional de Mecánica Automotriz se ubicó en esta categoría con un 2.94%; la tabla 14 que corresponde a la carrera profesional de Enfermería Técnica con un 14.89 % ubicándose en dicha categoría; la tabla 15

que corresponde a la carrera profesional de Secretariado Ejecutivo se ubicó en un 23.08%; la tabla 16 muestra resultados de la carrera profesional de Contabilidad, ubicándose en 7.14%. En la tabla 17 que corresponde a la carrera profesional de Construcción Civil, ninguno de ellos se ubicó en esta categoría; la tabla 18 que corresponde a la carrera profesional de Electrónica Industrial, se ubicó en dicha categoría con un 21.43% y la tabla 19 correspondiente a la carrera profesional de Computación e Informática se ubicó en la categoría “bajo” con un 20.45%.

Dentro de los porcentajes mencionados sobre la categoría “nivel de rendimiento académico bajo”, las diferentes carreras profesionales de la institución se pueden ordenar jerárquicamente de manera ascendente de la siguiente forma: Mecánica automotriz, Contabilidad, Electrónica Industrial, Secretariado Ejecutivo, Computación e informática, Industrias alimentarias, Enfermería Técnica, y Construcción civil.

Por lo que la carrera profesional de Construcción Civil no presenta un porcentaje en la categoría “nivel de rendimiento académico bajo” en comparación con las demás carreras, es decir, es tiene el porcentaje más bajo (0.00%), por otro lado, las que presentan un menor porcentaje son las carreras profesionales de Mecánica automotriz y Contabilidad. Por ende, los estudiantes de la carrera profesional de Mecánica Automotriz presentan un rendimiento académico alto con un 41.18%.

La información presentada no permite comprobar que los estudiantes de la institución presenten un alto índice de rendimiento académico “bajo”, y siendo el más bajo de todas las carreras la de Construcción Civil.

La hipótesis específica d) señala que:

El nivel de rendimiento en que se encuentran los estudiantes del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo en el año 2018, según género es significativamente bajo.

Para la comprobación de esta hipótesis se requiere de la información de la tabla 22 donde se aprecia que los estudiantes que presentan un nivel de rendimiento académico “bajo” son los del género masculino en un 11.71% superado por el género femenino (14.49%) en un 3%.

Por lo expuesto, se puede apreciar que los estudiantes del género masculino y femenino tienen un porcentaje mínimo de rendimiento académico “bajo”, que respondiendo a la hipótesis planteada es más bajo en los hombres, según la cantidad indicada. Así mismo, se puede apreciar que ambos géneros presentan un rendimiento académico medio en una forma considerable y alto en las diferentes unidades didácticas en comparación con el nivel bajo. Por lo que se determina que los estudiantes tienen un buen rendimiento académico, nuevamente se aprecia que los juegos online no afectan su rendimiento académico.

Esta información también permite comprobar que los estudiantes del género masculino presentan un nivel de rendimiento académico alto en mayor proporción que el género femenino, aunque no es el óptimo resultado ya que la mayoría de los estudiantes de ambos géneros se ubican en un nivel medio.

Esta hipótesis se planteó con el propósito de buscar precisar a cuál de los géneros se debería dar atención especial para mejorar su rendimiento académico debido a la distracción con los juegos online, sin embargo, con estos resultados queda devastada, por lo que se deberá buscar otros indicios para conseguir que los estudiantes tengan en su mayoría un nivel alto.

Por lo tanto, se puede señalar que la hipótesis, no ha sido comprobada.

4.1.2.- Comprobación de hipótesis general

La hipótesis señala que:

Ho. No existe relación directa y significativa entre el grado de preferencia por los videojuegos On-line y el nivel de rendimiento académico que presentan los estudiantes del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo, en el año 2018.

Ha. Existe relación directa y significativa entre el grado de preferencia por los videojuegos On-line y el nivel de rendimiento académico de los estudiantes del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo, en el año 2018.

Se comprueba que los estudiantes del primer al último semestre de las carreras profesionales de Industrias Alimentarias, Mecánica automotriz, Enfermería, Secretariado Ejecutivo, Contabilidad, Construcción Civil, Electrónica Industrial y Computación e informática del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo, presentan un nivel moderado en el grado de preferencia por los videojuegos online y un nivel medio en el rendimiento académico.

Con el valor de $V= 0.11$ del coeficiente de correlación se demuestra que no existe relación alta, directa entre los grados de preferencia por los video juegos y el nivel de rendimiento académico de los estudiantes del primer al último semestre de las carreras profesionales de Industrias Alimentarias, Mecánica automotriz, Enfermería, Secretariado Ejecutivo, Contabilidad, Construcción Civil, Electrónica Industrial y Computación e informática del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo

Por lo expuesto, de acuerdo a la revisión de los resultados, se debe señalar que no existe relación entre las variables de estudio.

CAPÍTULO V

4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

A continuación, se presentan las conclusiones

PRIMERA

Los estudiantes del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo que presentan un bajo nivel de preferencia hacia los juegos On-line son de las carreras profesionales de Industrias Alimentarias (18.75%) y Contabilidad (5.88%). Mientras que, en el alto grado de preferencia, se ubican los estudiantes de Computación e informática (40.91%) y Electrónica Industrial (25.40%). Esta conclusión muestra que solo un bajo porcentaje de estudiantes que se ubican en un grado de preferencia alto hacia los juegos on-line, siendo que la mayoría de carreras profesionales presentan un moderado grado de preferencia hacia este tipo de juegos.

SEGUNDA

La investigación realizada permite concluir que los estudiantes del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo del género masculino en un 31.53% tienen un alto grado de preferencia por los videojuegos On-line en comparación con el género femenino que presenta un 12.32%, lo que hace poco significativa su preferencia, ya que el mayor porcentaje de preferencia se ubica en un grado moderado para ambos géneros.

TERCERA

Existe un nivel de rendimiento académico “medio” en los estudiantes del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo, siendo el mayor porcentaje en las carreras profesionales técnicas de Construcción Civil (91.67%) e Industrias alimentarias (68.75%), en cuanto al rendimiento académico bajo, solo existe un promedio del 13.1%, de estos estudiantes, lo que es insignificante, en relación al resultado anterior, por lo que se concluye que los estudiantes no presentan un nivel de rendimiento académico bajo.

CUARTA

Con relación a los estudiantes del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo, clasificados por género, se destacó que los estudiantes del género masculino presentan un nivel de rendimiento académico “alto” del 23.42% frente al 21.74% frente al género femenino. En cuanto al nivel de rendimiento académico “bajo” se presenta más elevado en el género femenino con un 14.49% frente al género femenino (11.71%), lo que hace un resultado poco significativo en relación al rendimiento académico medio que representa un 64.32%, resultado que si es muy significativo. Por lo que se puede concluir que el mayor porcentaje está ubicado en el nivel de rendimientos académico medio por ambos géneros y no así en un significativamente bajo rendimiento académico.

QUINTA

En cuanto a los estudiantes que tienen un bajo grado de preferencia por los videojuegos online, tienen un nivel de rendimiento académico “medio” (15 estudiantes), mientras que los que tienen un moderado grado de preferencia, también tienen un nivel de rendimiento académico “medio” (112 estudiantes), del mismo modo se observa que los estudiantes que tienen un alto grado de preferencia se encuentran en un nivel de rendimiento académico “medio” (33 estudiantes), siendo más notable los estudiantes que presentan un moderado grado de

preferencia, que tiene un nivel de rendimiento “medio” (112 estudiantes). Lo que demuestra que no hay una relación directa y significativa entre el rendimiento académico y el grado de preferencia por los juegos On-line.

SEXTA

Finalizada la investigación en forma general se puede concluir que la preferencia por los video juegos On-line no afectan en forma directa el rendimiento académico de los estudiantes del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo año 2018.

Esta conclusión se ve respaldada por los resultados hallados en la prueba de hipótesis (Chi cuadrado) donde el valor de chi cuadrado calculado es $=5.8 <$ al valor crítico $= 9.48$, por lo que se rechaza la Hipótesis alterna y se acepta la nula, que dice que el grado de preferencia por los videojuegos online no afecta el nivel de rendimiento académico que presentan los estudiantes del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo.

SEPTIMA

Con un nivel de confianza del 95%, se evidencia que el grado de preferencia por los videojuegos online que tienen los estudiantes del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo no afecta directamente al rendimiento académico que presentaron en el año 2018.

5.2 RECOMENDACIONES O PROPUESTA

Es evidente que existen muchos factores que afectan al rendimiento académico, entre ellos las adicciones a la tecnología. Por lo tanto, sería conveniente que los estudiantes de postgrado, continúen investigando sobre los factores que afectan a esta variable, en un momento en que la tecnología está realizando grandes aportes a la educación.

Al I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo, recomendar el seguimiento de las calificaciones obtenidas por los estudiantes en las distintas carreras profesionales técnicas, a fin de monitorear por qué los estudiantes bajan su rendimiento académico.

A los docentes, continuar y mejorar los métodos de enseñanza para fortalecer los aprendizajes obtenidos por los estudiantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Anzaldo, M., & Morales, E. &. (2001). *Vida académica y Eficiencia Terminal del nivel superior de la Universidad Autónoma de Nayarit*. México.
- Calvo, A. M. (1997). *Ocio en los noventa: los videojuegos. Estudio sobre la incidencia de los videojuegos en los jóvenes de Mallorca*. España: Universitat de les Illes Balears.
- Casas Juarez. (2004). *Estrategias para mejorar el rendimiento académico de los adolescentes*. Madrid: Alfaguara.
- Chadwick, C. (1979). *Métodos de análisis multimedia*. Santiago de Chile: Editorial Tecla.
- Crozer, R. (2011). *Estándares*. Buenos Aires: Universidad de la Plata.
- Educación. (17 de octubre de 2017). Resolución de Secretaría General N°311-2017-minedu. *Lineamientos académicos generales para los institutos de la educación superior*. Lima, Lima, Perú: Ministerio de Educación.
- Enríquez, V. (1998). *Relación entre el auto concepto y el rendimiento académico*. Lima: Universidad Inca Garcilaso de la Vega.
- Estallo, J. A. (1995). *Los videojuegos. Juicios y prejuicios*. Barcelona: Planeta.
- Fotheringham & Creal. (1980). *La educación dentro de la familia*. Estados Unidos: Editorial Journal.
- García, B. (2009). *Videojuegos: Medio de ocio, cultura popular y recurso didáctico para la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas escolares*. Madrid: Universidad Autónoma de Madrid.
- Gonzáles, M. (13 de Diciembre de 2017). *Ediciones SM*. Obtenido de <http://ediciones-sm.com.mx/?q=blog-6-funciones-de-la-evaluacion-educativa>
- Iglesias, A. A. (2011). *Desarrollo de videojuegos*. Buenos Aires: Universidad Nacional de Luján.
- Kerlinger, F. (1988). *Investigación del comportamiento. Técnicas y métodos*. México: Editorial Interamericana.

- Larrosa, F. (1994). *El rendimiento educativo*. España: Instituto de Cultura Juan Gil Albe.
- Levis, D. (1997). *Los videojuegos, un fenómeno de masas* (Primera ed.). Buenos Aires: Paidós.
- Marcano, B. (Diciembre de 2006). *Estimulación emocional de los videojuegos: Efectos en el aprendizaje*. Recuperado el 11 de Diciembre de 2017, de Sistema de Información Científica Redalyc:
<http://www.redalyc.org/comocitar.oa?id=201017296008>
- Martínez, R. (2006). *El papel de los videojuegos en el desarrollo del pensamiento narrativo: Una experiencia extraescolar*. Madrid: Universidad de Alcalá de Henares.
- Minedu. (2015). *Diseño Curricular Básico Nacional de la Educación Superior Tecnológica*. Lima: Ministerio de Educación del Perú.
- Ministerio de Educación del Perú. (10 de 12 de 2017). *MINEDU*. Obtenido de <http://www.minedu.gob.pe/normatividad/reglamentos/xtras/evaluacion.pdf>
- Morales de Roca, J. (2013). *Relación entre la Motivación, la Satisfacción con la carrera elegida y el Rendimiento Académico en estudiantes del primer ciclo de la Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad Privada de Tacna. 2011*. Tacna: Universidad privada de Tacna.
- Nicolás, Y. (2010). *Relación de la gestión educativa con el rendimiento académico de los alumnos del Instituto Superior Tecnológico "La Pontificia", Huamanga, Ayacucho, 2009*. Lima: Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
- Páez, A. (1987). *Rendimiento estudiantil en química en el primer año de ciencias del nivel de educación media diversificada y profesional*. Maracaibo.: Universidad de Zulia.
- Quiroz, M. y Tealdo A. (1996). *Los videojuegos o los compañeros virtuales*. Lima: Editorial Universidad de Lima.
- Quiroz, R. (2001). *Tesis. El empleo de módulos auto instructivos en la enseñanza aprendizaje de la asignatura de legislación deontología Bibliotecológica*. Lima: Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
- Ruiz, L. (2015). *Factores sociales que inciden en el uso de video-juegos en los adolescentes de 12 a 14 años de los grados 6° y 7° de la Institución Educativa Joaquín París de la ciudad de Ibaguè-Tolima-2014*. Colombia:

Universidad Nacional Abierta y a distancia-UNAD-escuela de Ciencias Sociales Artes y Humanidades .

Tapia, I. (1993). *Evaluación Educativa*. Arequipa: Corito.

Valdivia, M. (2001). *Evaluación de los aprendizajes en la Educación Superior*. Tacna: Fondo Editorial de la Escuela de Post Grado UPT.

Vara, P. (2018). *Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privado de Villa María del Triunfo, 2017*. Lima: Universidad Autónoma del Perú.

Vecino Alegret, F. (1986). *Tendencias de la educación superior en Cuba*. Cuba.: Universidad de la Habana.

Velezmoro, L. (2007). *Relación de los hábitos de lectura con el rendimiento académico de los estudiantes de pregrado de la Universidad de Lima*. Lima: Universidad de Lima.

Villoslada, A. (10 de 12 de 2017). *Todo Papás*. Obtenido de <https://www.todopapas.com/ninos/educacion/videojuegos-educativos-una-herramienta-para-aprender-3859>

ANEXOS

PROTOCOLO INSTRUMENTAL

I. INFORMACIÓN GENERAL

1.1. Título de la investigación

PREFERENCIA POR LOS VIDEOJUEGOS ON-LINE Y EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DEL I.E.S.T.P. LUIS E. VALCÁRCEL DE ILO, AÑO 2018.

1.2. Investigador (a):

Hugo Moisés Gómez Torres

II. INSTRUMENTACIÓN

2.1. Variable a medir

a) La preferencia por los video juegos on-line

Concepto. Es aquella ventaja o disposición de la persona sobre el juego de video en la red.

b) Indicadores

- Tiempo y frecuencia
- Actitud frente al video juego
- Efectos del video juego

2.2. Denominación del Instrumento

Cuestionario

2.3 Autor(a)

Hugo Moisés Gómez Torres

2.1. Objetivo del Instrumento:

Determinar cómo afecta el grado de preferencia de los videojuegos On-line en el rendimiento académico de los estudiantes del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo.

Matriz Instrumental Preferencia por los Videojuegos On-line

INDICADORES	N°	ITEMS	VALORES		
			a	b	c
Tiempo y frecuencia	1	¿Tiene usted computador, equipo móvil, Tablet, etc. con acceso a internet? a) Sí () b) No ()	1	0	
	2	¿Usas el ordenador en horas de clase para jugar? a) Sí () b) A veces () c) No ()	2	1	0
	3	¿Utilizas videojuegos online? a) Sí () b) A veces () c) No ()	2	1	0
	4	¿Con qué frecuencia? a) Todos los días () b) tres veces a la semana () c) No juego ()	2	1	0
	5	¿Cuántas horas a la semana le dedicas a los videojuegos? a) Menos de tres horas () b) De cuatro a seis horas () c) Más de seis horas ()	2	1	0
	6	¿Cuántos videojuegos online conoces? a) Uno o dos () b) De tres a Cinco () c) Más de cinco ()	0	1	2
	7	¿Cuándo juegas en la red y pierdes ¿te pones de mal humor? a) Sí () b) A veces () c) No ()	0	1	2
Actitud frente al video juego	8	¿Confías en tus habilidades como video jugador para ganar y lograr tus objetivos? a) Sí () b) A veces () c) No ()	2	1	0
	9	¿Has llegado a un alto nivel de dominio de algún juego? a) Sí () b) No ()	1	0	
	10	¿Muestras desesperación al no poder conectarte a la red para jugar? a) Sí () b) No ()	0	1	
	11	¿Postergas las actividades académicas propuestas por el docente en clase, por los videojuegos online? a) Sí () b) A veces () c) No ()	0	1	2
Efectos del video juego	12	¿En tu tiempo libre, juegas con tus amigos? a) Siempre () b) A veces () c) Nunca ()	2	1	0
	13	¿Crees que el uso de los videojuegos online, ha logrado afectar de alguna manera tu rendimiento académico en el instituto? a) Sí () b) Maso menos () c) No ()	0	1	2
	14	¿Crees que los videojuegos online mejoran las habilidades, en el Desarrollo de reflejos, Capacidad de atención, Agilidad mental, etc.? a) Sí () b) Maso menos () c) No ()	2	1	0
	15	¿Te han llamado la atención o has tenido problemas en tus estudios por haber ido a jugar? a) Sí () b) Maso menos () c) No	0	1	2

CUESTIONARIO

FINALIDAD

El presente cuestionario tiene por finalidad determinar el grado de preferencia de los videojuegos On-line que presentan los estudiantes del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo – Moquegua en el año 2018.

INDICACIONES

Luego de leer atentamente los 15 ítems que se te presentan elige la respuesta que consideres verdadera, y escribe una (X) dentro del paréntesis que le corresponda

Edad: Género: F () M () Semestre: Carrera Técnica:

Enunciados

1. ¿Tiene usted computador, equipo móvil, Tablet, etc. con acceso a internet?
a) Sí () b) No ()
2. ¿Usas el ordenador en horas de clase para jugar?
a) Sí () b) A veces () c) No ()
3. ¿Utilizas videojuegos online?
a) Sí () b) A veces () c) No ()
4. ¿Con qué frecuencia?
a) Todos los días () b) tres veces a la semana () c) No juego ()
5. ¿Cuántas horas a la semana le dedicas a los videojuegos?
a) Menos de tres horas () b) De cuatro a seis horas () c) Más de seis horas ()
6. ¿Cuántos videojuegos online conoces?
a) Uno o dos () b) De tres a Cinco () c) Más de cinco ()
7. Cuando juegas en la red y pierdes ¿te pones de mal humor?
a) Sí () b) A veces () c) No ()
8. ¿Confías en tus habilidades como video jugador para ganar y lograr tus objetivos?
a) Sí () b) A veces () c) No ()
9. ¿Has llegado a un alto nivel de dominio de algún juego?
a) Sí () b) No ()
10. ¿Muestras desesperación al no poder conectarte a la red para jugar?
a) Sí () b) No ()
11. ¿Postergas las actividades académicas propuestas por el docente en clase, por los videojuegos online?
a) Sí () b) A veces () c) No ()
12. ¿En tu tiempo libre, juegas con tus amigos?
a) Siempre () b) A veces () c) Nunca ()
13. ¿Crees que el uso de los videojuegos online, ha logrado afectar de alguna manera tu rendimiento académico en el instituto?"
a) Sí () b) Maso menos () c) No ()
14. ¿Crees que los videojuegos online mejoran las habilidades, en el Desarrollo de reflejos, Capacidad de atención, Agilidad mental, etc.?
a) Sí () b) Maso menos () c) No ()

15 ¿Te han llamado la atención o has tenido problemas en tus estudios por haber ido a jugar?

- a) Sí () b) Maso menos () c) No ()

Escala con rangos (Baremos)

(Es la escala que permite medir la variable. Se encuentra luego de los indicadores en el proyecto)

Grado de preferencia por los Video juegos on-line RANGOS

- Alto grado de preferencia 19 - 27
- Moderado grado de preferencia 10 - 18
- Bajo grado de preferencia 00 - 09

$$R = \frac{PM - pm}{N^{\circ} C}$$

Donde:
 R = Rango
 PM = Puntaje mayor
 Pm = Puntaje menor
 N° C = Número de categorías

Descripción

Alto grado de preferencia.- En este grado se ubican los estudiantes que tienen un tiempo adecuado conectado a los videojuegos online, con una buena frecuencia, con actitudes correctas y con efectos positivos.

Moderado grado de preferencia.- En este grado se ubican los estudiantes que tienen un tiempo medianamente aceptable de conexión en los videojuegos online, con una frecuencia regular, con actitudes medianamente correctas y con efectos moderadamente regulares.

Bajo grado de preferencia.- En este grado se ubican los estudiantes que tienen un tiempo inadecuado de conexión con los videojuegos online, con una mala frecuencia, con actitudes incorrectas y con efectos negativos.

CONFIABILIDAD

(La confiabilidad se trabajará con el coeficiente Kuder-Richardson, con la siguiente fórmula)

$$r = \frac{K}{K - 1} \left[1 - \frac{M(K - M)}{KS^2} \right]$$

Donde
 K= Puntaje máximo
 M= Media aritmética
 S= Desviación estándar

Desarrollo

$$r = \frac{25}{25 - 1} \left[1 - \frac{16.64 \left[25 - 16.64 \right]}{25 \left[16.923 \right]} \right]$$
$$r = \frac{25}{24} \left[1 - \frac{16.64 \left[8.3611 \right]}{423.0753968} \right]$$
$$r = \frac{25}{24} \left[1 - \frac{139.1195988}{423.0753968} \right]$$
$$r = 1.041667 \left[1 - 0.328829329 \right]$$
$$r = 1.041667 \left[0.671171 \right]$$
$$r = 0.70$$

Instrumento confiable	0.70 a 1.00
Medianamente confiable	0.40 a 0.69
Rehacer el instrumento	0.00 a 0.39

Resultado

El instrumento es confiable, puede ser aplicado en la muestra de la investigación.

MATRIZ DE CONSISTENCIA INFORME FINAL DE TESIS

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES/INDICADORES	TECNICAS/INSTRUMENTOS	RECOMENDACIONES
<p>1. INTERROGANTE PRINCIPAL</p> <p>¿Qué relación existe entre el grado de preferencia por los videojuegos On-line y el nivel de rendimiento académico que presentan los estudiantes del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo en el año 2018?</p> <p>2. INTERROGANTE ESPECÍFICAS</p> <p>a) ¿Cuál es el grado de preferencia por los videojuegos On-line que presentan los estudiantes del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo en el año 2018, según la carrera técnica que estudian?</p> <p>b) ¿Cuál es el grado de preferencia por los videojuegos On-line que presentan los estudiantes del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo en el año 2018, según el género?</p> <p>c) ¿Cuál es el nivel de rendimiento académico en</p>	<p>1. OBJETIVO GENERAL</p> <p>Determinar la relación que existe entre el grado de preferencia por los videojuegos On-line y el nivel de rendimiento académico que presentan los estudiantes del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo en el año 2018.</p> <p>2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <p>a) Establecer el grado de preferencia por los videojuegos On-line que presentan los estudiantes del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo, en el año 2018, según la carrera técnica que estudian.</p> <p>b) Establecer el grado de preferencia por los videojuegos On-line que presentan los estudiantes del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo, en el año 2018, según el género.</p>	<p>1. HIPÓTESIS GENERAL</p> <p>Existe una relación directa y significativa entre el grado de preferencia por los videojuegos On-line y el nivel de rendimiento académico de los estudiantes del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo, en el año 2018.</p> <p>2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS</p> <p>a) El nivel de preferencia por los videojuegos On-line, según la carrera técnica de los estudiantes del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo en el año 2018, es significativamente alto.</p> <p>b) El nivel de preferencia por los videojuegos On-line, según género de los estudiantes del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo en el año 2018, es significativamente alto.</p>	<p>1. HIPÓTESIS GENERAL</p> <p>VARIABLE INDEPENDIENTE (X)</p> <p>X1. La preferencia por los videojuegos online.</p> <p>INDICADORES:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tiempo y frecuencia • Actitud frente al videojuego • Efectos del videojuego <p>VARIABLE DEPENDIENTE (Y)</p> <p>Y1. El rendimiento académico</p> <p>INDICADORES</p> <p>Calificaciones obtenidas</p> <p>2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS</p> <p>VARIABLE INDEPENDIENTE</p> <p>La preferencia por los videojuegos online.</p> <p>INDICADORES:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tiempo y frecuencia 	<p>- TIPO DE INVESTIGACIÓN</p> <p>Básica o pura</p> <p>- DISEÑO DE INVESTIGACIÓN</p> <p>Causal explicativo</p> <p>- ÁMBITO DE ESTUDIO</p> <p>Microrregional. La investigación se llevará a cabo en el I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo.</p> <p>- POBLACIÓN</p> <p>Estudiantes del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo, de los diferentes grados, en un total de 702</p> <p>- MUESTRA</p> <p>Se trabajó con una muestra de 249 estudiantes, los cuales se seleccionó de forma aleatoria simple.</p> <p>- TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS</p> <p>Encuesta Documental</p>	<p>Es evidente que existen muchos factores que afectan al rendimiento académico, entre ellos las adicciones a la tecnología. Por lo tanto, sería conveniente que los estudiantes de postgrado, continúen investigando sobre los factores que afectan a esta variable, en un momento en que la tecnología está realizando grandes aportes a la educación.</p> <p>A la I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo, recomendar el seguimiento de las calificaciones obtenidas por los estudiantes en las distintas carreras técnicas, a fin de monitorear por qué los estudiantes bajan su rendimiento académico.</p> <p>A los docentes, continuar y mejorar nuestros métodos de enseñanza para fortalecer los aprendizajes obtenidos por los estudiantes.</p>

<p>que se encuentran los estudiantes del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo, según la carrera técnica que estudian, en el año 2018?</p> <p>d)¿Cuál es el nivel de rendimiento académico en que se encuentran los estudiantes del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo, según el género en el año 2018?</p>	<p>c)Determinar el nivel de rendimiento académico en que se encuentran los estudiantes del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo, según la carrera técnica que estudian, en el año 2018.</p> <p>d)Determinar el nivel de rendimiento académico en que se encuentran los estudiantes del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo, según el género en el año 2018.</p>	<p>c)El nivel de rendimiento en que se encuentran los estudiantes del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo en el año 2018, según la carrera técnica es significativamente bajo.</p> <p>d) El nivel de rendimiento en que se encuentran los estudiantes del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo en el año 2018, según género es significativamente bajo.</p> <p>e)H.a: existe una relación directa y significativa entre el grado de preferencia por los videojuegos On-line y el nivel de rendimiento académico de los estudiantes del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo, en el año 2018.</p> <p>H.o: No existe relación directa y significativa entre el grado de preferencia por los videojuegos On-line y el nivel de rendimiento académico que presentan los estudiantes del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo, en el año 2018.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Actitud frente al video juego • Efectos del video juego <p>VARIABLES INTERVINIENTES</p> <p>a) Género</p> <p>Categorías</p> <ul style="list-style-type: none"> • Género masculino • Género femenino 	<p>- INSTRUMENTOS</p> <p>Cuestionario Hoja resumen de evaluación</p>	
--	--	--	--	---	--

ANEXO 04

N° O	Tiempo y frecuencia	Actitud frente al video juego	Efectos del videojuego	Total
1	2	3	9	14
2	5	3	9	17
3	3	4	7	14
4	3	3	7	13
5	2	4	6	12
6	1	1	0	2
7	1	1	0	2
8	2	4	8	14
9	6	5	5	16
10	3	5	5	13
11	3	5	8	16
12	1	3	5	9
13	3	4	7	14
14	3	4	8	15
15	1	4	8	13
16	3	4	7	14
17	1	3	8	12
18	4	5	5	14
19	4	5	7	16
20	7	4	5	16
21	6	4	6	16
22	6	6	5	17
23	4	3	7	14
24	0	3	7	10
25	4	4	8	16
26	4	7	8	19
27	5	4	7	16
28	6	6	7	19
29	4	2	6	12
30	8	6	7	21
31	5	6	7	18
32	1	5	6	12
33	4	6	8	18
34	5	1	5	11

35	4	6	7	17
36	3	5	7	15
37	5	6	7	18
38	8	6	8	22
39	5	6	3	14
40	6	8	7	21
41	2	3	4	9
42	4	4	6	14
43	5	6	6	17
44	6	4	6	16
45	3	4	5	12
46	5	5	6	16
47	4	3	4	11
48	4	7	8	19
49	7	7	9	23
50	7	3	6	16
51	5	7	8	20
52	3	3	7	13
53	6	3	7	16
54	5	5	8	18
55	5	3	8	16
56	3	3	6	12
57	5	4	5	14
58	1	0	7	8
59	3	5	6	14
60	1	0	2	3
61	2	3	6	11
62	2	3	6	11
63	3	5	7	15
64	2	1	8	11
65	4	6	7	17
66	6	5	5	16
67	3	3	7	13
68	2	3	8	13
69	7	6	9	22
70	2	3	6	11
71	5	5	6	16
72	5	8	9	22
73	5	7	8	20

74	3	5	4	12
75	5	5	9	19
76	0	3	4	7
77	3	2	6	11
78	1	6	7	14
79	1	5	6	12
80	1	1	7	9
81	4	6	9	19
82	2	5	7	14
83	1	3	6	10
84	1	4	8	13
85	3	4	7	14
86	5	3	6	14
87	7	5	9	21
88	3	7	9	19
89	4	4	6	14
90	5	5	5	15
91	3	3	6	12
92	1	0	2	3
93	4	5	4	13
94	3	3	8	14
95	4	6	9	19
96	2	5	6	13
97	3	5	6	14
98	5	4	6	15
99	5	3	3	11
100	3	5	7	15
101	1	3	8	12
102	3	3	7	13
103	5	5	5	15
104	0	4	5	9
105	3	2	6	11
106	1	5	6	12
107	6	5	8	19
108	1	0	2	3
109	5	5	6	16
110	3	4	9	16
111	3	5	6	14
112	6	3	5	14
113	6	4	8	18
114	1	5	8	14

115	1	3	6	10
116	5	5	8	18
117	1	3	7	11
118	0	0	6	6
119	6	6	7	19
120	6	5	7	18
121	2	3	6	11
122	3	2	6	11
123	1	3	6	10
124	5	5	7	17
125	6	5	6	17
126	6	8	10	24
127	3	3	6	12
128	0	1	6	7
129	4	6	7	17
130	3	3	8	14
131	6	4	9	19
132	7	4	5	16
133	7	4	4	15
134	5	7	9	21
135	3	6	7	16
136	6	6	9	21
137	0	3	6	9
138	1	1	7	9
139	4	4	6	14
140	3	4	6	13
141	2	6	9	17
142	3	3	6	12
143	1	0	0	1
144	6	7	8	21
145	3	3	8	14
146	3	5	8	16
147	5	7	6	18
148	5	6	9	20
149	1	6	7	14
150	3	3	8	14
151	5	3	8	16
152	1	3	7	11
153	3	5	6	14
154	2	3	7	12
155	5	6	8	19

156	1	0	0	1
157	4	2	6	12
158	1	3	9	13
159	6	2	8	16
160	1	5	8	14
161	5	6	5	16
162	3	4	7	14
163	5	6	6	17
164	2	5	7	14
165	4	6	7	17
166	1	3	6	10
167	5	5	7	17
168	5	3	8	16
169	1	3	6	10
170	3	6	6	15
171	3	3	4	10
172	3	3	6	12
173	8	5	8	21
174	5	6	8	19
175	6	6	6	18
176	5	4	6	15
177	0	1	8	9
178	1	2	8	11
179	5	5	7	17
180	4	6	6	16
181	5	7	8	20
182	4	7	9	20
183	1	3	7	11
184	4	4	8	16
185	7	6	9	22
186	7	4	7	18
187	4	5	7	16
188	3	5	6	14
189	3	3	6	12
190	6	3	6	15
191	5	5	8	18
192	5	8	7	20
193	4	8	9	21
194	1	3	6	10
195	5	5	6	16
196	5	7	10	22

197	2	0	0	2
198	1	0	0	1
199	5	3	9	17
200	4	5	9	18
201	3	3	6	12
202	3	3	8	14
203	6	7	7	20
204	4	6	3	13
205	4	7	7	18
206	4	7	9	20
207	4	5	9	18
208	6	5	8	19
209	6	8	8	22
210	3	6	8	17
211	4	3	9	16
212	5	6	7	18
213	0	3	9	12
214	5	2	6	13
215	7	7	8	22
216	7	7	7	21
217	6	6	9	21
218	6	7	8	21
219	7	6	7	20
220	3	3	7	13
221	2	4	5	11
222	2	4	8	14
223	7	8	9	24
224	7	6	7	20
225	4	5	8	17
226	3	7	8	18
227	6	7	3	16
228	6	7	7	20
229	6	7	8	21
230	4	4	7	15
231	4	5	5	14
232	6	6	9	21
233	5	3	7	15
234	6	7	9	22
235	6	7	4	17
236	6	3	9	18
237	6	8	9	23

238	5	7	8	20
239	3	4	4	11
240	3	5	6	14
241	6	5	6	17
242	5	5	6	16
243	7	5	8	20
244	6	6	6	18
245	5	4	4	13
246	5	7	6	18
247	3	2	7	12
248	7	7	9	23
249	6	4	8	18

ANEXO 05

N° O	Promedio
1	16
2	15
3	15
4	15
5	15
6	14
7	9
8	15
9	16
10	14
11	17
12	16
13	15
14	15
15	14
16	15
17	15
18	14
19	15
20	14
21	16
22	16
23	17
24	15
25	15
26	13
27	14
28	14
29	16
30	16
31	12
32	15
33	14
34	14
35	16
36	9
37	14
38	13

39	16
40	16
41	15
42	16
43	15
44	16
45	16
46	16
47	16
48	15
49	15
50	16
51	15
52	14
53	16
54	15
55	13
56	15
57	12
58	2
59	15
60	10
61	11
62	15
63	12
64	14
65	16
66	12
67	12
68	14
69	16
70	12
71	12
72	17
73	15
74	14
75	12
76	14
77	15

78	13
79	15
80	16
81	15
82	15
83	11
84	16
85	18
86	0
87	0
88	0
89	0
90	16
91	10
92	15
93	13
94	14
95	13
96	14
97	16
98	15
99	14
100	12
101	10
102	10
103	16
104	9
105	16
106	15
107	15
108	13
109	15
110	15
111	15
112	14
113	10
114	13
115	9
116	12

117	13
118	15
119	17
120	15
121	14
122	14
123	5
124	12
125	14
126	15
127	14
128	15
129	15
130	15
131	15
132	17
133	15
134	14
135	10
136	13
137	13
138	0
139	14
140	17
141	15
142	16
143	15
144	16
145	16
146	15
147	14
148	16
149	16
150	14
151	15
152	16
153	13
154	16
155	16
156	15
157	11

158	16
159	15
160	16
161	16
162	16
163	16
164	13
165	0
166	14
167	16
168	14
169	11
170	15
171	14
172	15
173	15
174	15
175	15
176	14
177	15
178	8
179	15
180	14
181	15
182	14
183	9
184	14
185	16
186	14
187	4
188	14
189	15
190	14
191	6
192	14
193	14
194	16
195	14
196	15
197	14
198	0

199	0
200	16
201	15
202	15
203	15
204	17
205	15
206	15
207	15
208	15
209	16
210	15
211	12
212	15
213	15
214	15
215	15
216	10
217	14
218	15
219	15
220	16
221	14
222	14
223	0
224	13
225	0
226	15
227	15
228	10
229	0
230	4
231	14
232	12
233	15
234	11
235	12
236	14
237	16
238	8
239	14

240	13
241	16
242	2
243	14
244	15
245	17
246	16
247	12
248	15
249	8