

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**PROGRAMA DE COMPLEMENTACIÓN ACADÉMICA**



**DEDICACIÓN A LOS JUEGOS DE INTERNET Y RENDIMIENTO ESCOLAR EN  
EL ÁREA DE COMUNICACIÓN, EN LOS ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA PARTICULAR DEL NIVEL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE  
MOLLENDO-AREQUIPA**

Tesis presentada por:

**CORRALES ROQUE, Lizbeth Claudia  
VALERO CONDORI, Danitza**

Para optar el título profesional de:  
Licenciadas en Educación

Asesora: Dra. Betsy Carol Cisneros Chavez

Arequipa - Perú  
2022

## DEDICATORIA

A la Memoria de mi tío Mario Ruffo Roque Orovilla, a mi tío Freddy Roque Orovilla y sobre todo a mi Madre que es mi mejor ejemplo a seguir Nancy Roque Orovilla

*Lizbeth*

Dedico este trabajo a la memoria de mis hijos, a mi esposo y a mis padres quienes son mi fortaleza para seguir adelante para llegar cada vez más cerca a mis sueños.

*Danitza*

## **AGRADECIMIENTO**

Agradecemos profundamente a Dios por la fortaleza y su protección, a los doctores de la Facultad de Educación Dra. Betsy Carol Cisneros Chávez y Dr. Hugo Rucano del mismo modo al Mg Fredy Roque Orovilla por la formación profesional y su apoyo constante asimismo agradecemos a la Institución Educativa Particular San Francisco de Asís de Mollendo por su colaboración a lo largo de este trabajo de investigación.

Lizbeth y Danitza

## RESUMEN

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo determinar la relación entre la dedicación a los juegos de internet y el rendimiento escolar en estudiantes del primer grado de secundaria de una institución educativa de gestión privada del distrito de Mollendo.

La investigación fue realizada en el segundo semestre del año 2022. Los datos fueron recolectados de una muestra no probabilística de 23 niños de primer grado de secundaria que cumplen criterios establecidos por la investigación.

Para esta investigación de carácter descriptivo correlacional, se utilizaron un Cuestionario y una Ficha de Análisis Documental para recoger información sobre la dedicación a los juegos de internet y el rendimiento escolar.

Los principales resultados indican que en el 65% de estudiantes usa juegos de internet casi siempre, y el 61% de estudiantes no ha logrado los aprendizajes esperados (52% en proceso y 9% en inicio). De ahí que se establece una correlación positiva media entre las variables de estudio.

Se concluyó que, de acuerdo al diagrama de dispersión que los valores encontrados, estos se correlacionan positivamente, obteniéndose un coeficiente de correlación de 0.261 resultados que indica una correlación positiva media.

Palabras clave: Juegos, Internet, Rendimiento escolar, Comunicación

## **ABSTRACT**

The objective of this research work was to determine the relationship between dedication to internet games and school performance in students of the first grade of secondary school of a privately run educational institution in the district of Mollendo.

The research was carried out in the second semester of 2022. The data was collected from a non-probabilistic sample of 23 children in the first grade of secondary school who met the criteria established by the research.

For this descriptive correlational research, a Questionnaire and a Documentary Analysis Sheet were used to collect information on dedication to Internet games and school performance.

The main results indicate that 65% of students use Internet games almost always, and 61% of students have not achieved the expected learning (52% in process and 9% at the beginning). Hence, an average positive correlation is established between the study variables.

It was concluded that, according to the scatter diagram that the values found, these are positively correlated, obtaining a correlation coefficient of 0.261 results that indicates a medium positive correlation.

# INTRODUCCIÓN

Teniendo en cuenta el incremento, cada vez mayor, de nuevas tecnologías que se van siendo parte de nuestra vida diaria, es imprescindible conocer de qué manera su utilización va modificando la realidad y como ésta nueva realidad afecta la manera de ser en el mundo. En los últimos años, producto de la globalización y los nuevos cambios que se dan en los medios de comunicación, el INTERNET está presente en casi todas las actividades humanas. Su facilidad de manejo y versatilidad en pocos años ha rebasado los límites de lo inimaginable, haciéndose cada vez mayor el índice de usuarios que acceden a la red y que se benefician en su enorme variedad de servicios. La gran cantidad de información a la que se puede tener acceso, contiene casi todo los conocimientos y pasatiempos del quehacer humano. Es necesario, plantearse si la presencia del internet no está produciendo un fenómeno similar con el video juegos sobre todo con los juegos en red y si afecta en el desarrollo de las competencias de Comunicación en los estudiantes de primer grado de secundaria. Para ello requiere ampliar el conocimiento y poder relacionar la dedicación a los juegos de internet y el rendimiento escolar para plantear alternativas.

El apartado I desarrollaremos el problema de investigación, dentro del cual encontramos planteamiento, justificación, hipótesis, los objetivos de la investigación, viabilidad y evaluación de las deficiencias en el conocimiento del problema. En el apartado II desarrollaremos el marco teórico, dentro del cual

encontramos los fundamentos teóricos de la variable independiente y dependiente.

En el apartado III se desarrolla la metodología de investigación como enfoque, nivel, tipo y el diseño de la investigación así como la población y muestra; operalización de variables, la técnica e instrumentos de recolección de datos.

En el apartado IV encontraremos los resultados y la discusión.

Asimismo se presentan conclusiones, referencias y anexos.

Las autoras

# **APARTADO I**

## **EL PROBLEMA**

### **1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA:**

Desde hace mucho, los niños y adolescentes han comenzado a interactuar con tecnologías provenientes del campo de la computación que han generado, tanto fascinación, como preocupación por parte de los adultos responsables de la educación de los niños (Balaguer, 2002).

Algunos temas de estudio de esta interacción son: el número de horas diarias que los jugadores le dedican a los videojuegos en línea, las preferencias, emociones y utilidad que le atribuyen a dichos juegos, así como las posibles repercusiones para en el rendimiento académico. Según Etxeberria (2004), el tiempo que los niños y adolescentes dedican a la pantalla, es mayor que el dedicado al estudio u otras actividades educativas o recreativas, las cuales favorecen conductas impulsivas, agresivas y egoístas entre los usuarios más asiduos, especialmente en aquellos que juegan con videojuegos violentos.

Por lo tanto, es importante analizar cómo es el uso de los juegos de internet en estudiantes de primer grado de secundaria y qué incidencia tiene en el rendimiento académico. Es así que a través este estudio pretendemos correlacionar las

variables de estudio y plantear alternativas para superar los aspectos perniciosos del uso adictivo de los juegos de internet.

Las siguientes preguntas guiaron el proceso investigativo que se deriva del análisis del problema identificado:

¿Cuál es el la relación entre el nivel de dedicación a los juegos de internet y el rendimiento escolar en el área de Comunicación, en los estudiantes de primer grado de secundaria de una Institución Educativa Privada?

- ¿Cuál es el nivel de dedicación a los juegos de internet de los estudiantes de primer grado de secundaria?
- ¿Cuál es el rendimiento escolar en el área de Comunicación de los estudiantes de primer grado de secundaria?
- ¿Qué relación existe entre la dedicación a los juegos de internet y el rendimiento académico en estudiantes de primer grado de secundaria?

## **1.2 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN**

Los avances tecnológicos durante el siglo XXI están coadyuvando a la solución de muchos problemas que hacen la vida del ser humano, más sencilla, sin embargo, el uso incorrecto de esta misma tecnología permite la generación de problemas relacionados a la salud como es la adicción a los juegos en línea sobretodo en escolares adolescentes, los cuales generan impacto negativo en su rendimiento académico y salud.

Dado que el propósito de este estudio es determinar la relación entre la dedicación a los juegos de internet y el rendimiento escolar en el área de Comunicación, en los

estudiantes de primer grado de secundaria, los beneficios de esta investigación serán principalmente para la población escolar adolescente, ya que, a partir de los resultados encontrados se sugirieron estrategias de apoyo dirigidos a los contextos familiar, educativo y social.

Asimismo, el estudio permitió evidenciar la relación existente entre el nivel de dedicación hacia los juegos de internet y el rendimiento académico en los estudiantes sujetos de la presente investigación, cuya información contiene las características de dicha relación, lo cual permitirá ser utilizada para fundamentar o fortalecer las teorías existentes al respecto.

Por esta razón consideramos importante la realización de este estudio descriptivo correlacional, la cual servirá para la realización de otros estudios que relacionen otras variables.

### **1.3 HIPÓTESIS**

La dedicación a los juegos de internet se relaciona significativamente con el rendimiento escolar en el área de Comunicación, en los estudiantes de primer grado de secundaria de una institución educativa privada.

### **1.4 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN:**

#### **OBJETIVO GENERAL:**

Determinar la relación entre el nivel de dedicación a los juegos de internet y el rendimiento escolar en el área de Comunicación, en los estudiantes de primer grado de secundaria de una Institución Educativa Privada.

## **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Determinar el nivel de dedicación a los juegos de internet de los estudiantes de primer grado de secundaria.
- Identificar el rendimiento escolar en el área de Comunicación, en los estudiantes de primer grado de secundaria.
- Establecer la relación entre la dedicación a los juegos de internet y el rendimiento escolar en estudiantes de primer grado de secundaria.

## **1.5. VIABILIDAD**

Esta investigación ha sido posible dado el esfuerzo personal y en función de alcanzar metas profesionales. De ahí que los recursos financieros, humanos y materiales estuvieron a cargo de las autoras de esta investigación.

## **1.6 EVALUACIÓN DE LAS DEFICIENCIAS EN EL CONOCIMIENTO DEL PROBLEMA**

Dado que el presente estudio buscaba determinar la relación entre la dedicación a los juegos de internet y el rendimiento académico de los estudiantes de una institución educativa de gestión privada, se tuvo que superar dificultades de colaboración por parte de los profesores y de algunos estudiantes para realizar esta investigación.

## **APARTADO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN**

##### **INTERNACIONAL:**

Los juegos online y su influencia en el rendimiento académico en adolescentes de 12 a 15 años en la Coop. Julio Cartagena de la ciudad de Guayaquil 2019

##### **CRUZ GUARANDA WILTER ALFONSO, FUENTES HUACON LUIGUI FERNANDO**

La problemática es como los juegos online influyen en la vida diaria y rendimiento académico de los adolescentes de la Cooperativa. Julio Cartagena de la ciudad de Guayaquil, además se justifica para apreciar el comportamiento de los adolescentes dentro y fuera del área de clase, haciendo conciencia de la dependencia de los juegos online que lo perjudica a nivel académico. Siendo alternativas de pasatiempo más saludables como deportes recreativos.

##### **REGIONAL:**

Influencia de la adicción a los juegos online, en el rendimiento académico del área de historia, geografía y economía de los estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E. Manuel Muñoz Najjar – Arequipa 2013

## **Huayta Halanocca, Fiorella Herlinda; Maqui Pareja, Edison Edgar**

La presente investigación está basada en el uso de los juegos electrónicos, específicamente los juegos online, los cuales provocan problemas de conducta y bajo rendimiento académico en los adolescentes. Para una mejor presentación nuestra investigación está estructurada en tres capítulos distribuidos de la siguiente manera: El primer capítulo desarrollaremos el marco teórico, dentro del cual encontramos los fundamentos teóricos de la variable independiente y dependiente. El segundo capítulo detalla el problema, fundamentación, formulación, sistematización, justificación, objetivos, hipótesis, así como las variables de investigación. El tercer capítulo desarrolla la propuesta de solución la cual pretende prevenir y disminuir la adicción en los alumnos del segundo grado de educación.

### **LOCAL:**

Los juegos en red y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Deán Valdivia del Distrito de Mollendo de la Provincia de Islay Región Arequipa (2017) *López Álvarez, Jove; Huamán Barriga, Patricia Yolanda*. El presente trabajo de investigación tiene por finalidad brindar información sobre la influencia de los juegos por internet en el rendimiento académico de los estudiantes de secundaria de la institución educativa “Deán Valdivia” de la provincia de Islay, así mismo hacer una diferencia del uso positivo y negativo del servicio de internet en la formación personal de cada ser humano.

## **2.2. JUEGOS DE INTERNET**

### **2.2.1 CONCEPTO DE JUEGO**

La palabra juego viene del latín LUDICRUM que significa: juego, actividad lúdica. YOCUM: broma diversión. El juego es algo inherente a la naturaleza misma del ser humano y propias en la etapa de la niñez, su función consiste en ejercitar capacidades que le permite el desarrollo de sus cualidades físicas y mentales.

Al jugar la persona o el ejecutante lo que busca es divertirse, distraes su atención, por lo tanto se constituye en una actividad relajante que le brinda placer y gozo; actividad necesaria para animar la vida del hombre.

La palabra juego entra a formar parte del vocabulario del niño en una edad muy temprana .El juego es una característica del niño, lo mismo que la pequeñez, la fragilidad y la ingenuidad.

Para Elizabeth Hurlock el juego es un término que se utiliza en forma tan suelta que se puede perder su significado real .En su sentido estricto ,significa cualquier actividad a la que uno se dedica por gozo que produce ,sin tomar en consideración el resultado final , se realiza en forma voluntaria sin compulsiones ni presiones externas .

### **2.2.2 CONCEPTO DE INTERNET**

Internet es una gran red internacional de ordenadores .Permite como todas las redes, compartir recursos. Es decir mediante el ordenador establecer una comunicación inmediata en cualquier parte del mundo para obtener información sobre un tema que nos interesa conseguir un programa o juego determinado para nuestro ordenador. En definitiva establecer vínculos comunicativos con millones de personas de todo el mundo bien sea para fines académicos, investigación o personales.

### **2.2.3 ¿QUÉ SON LOS JUEGOS DE INTERNET?**

No solo un pasatiempo o un simple hobby .Para muchos es una forma de vivir, la mejor manera de invertir su tiempo libre y relacionarse con la gente.

Es un juego que se juega con diferentes computadoras conectadas en una red que puede local o externa como Internet.

Los juegos en red son programas digitales de entretenimiento que se instalan en una computadora y que, a través de una conexión de banda ancha, se conectan en un servidor que abre paso para que los jugadores cuyas computadoras tienen instalado ese programa, puedan jugar el mismo juego simultáneamente.

Es como otro eslabón .Ya que no se trata de enfrentarse a la máquina, sino que interactúa directamente con personas, con su inteligencia, habilidad, agilidad mental, suerte. Entonces aparece otro mundo paralelo, con sus propias leyes y lenguaje.

#### **2.2.4 ¿QUÉ ES EL OCIO VIRTUAL?**

Es un ocio basado en la simulación continua donde hay una separación entre cuerpo y objeto de juego .En el caso de Internet, el cuerpo esta separado de la materia de juego por el ciberespacio. El cuerpo queda casi escondido y es no participante. Mi único contacto corporal con ese juego son los dedos y mi percepción (oído y vista), es decir que la implicación sensorial es menor que la que hay en un juego de base física, por ejemplo el ajedrez o la escondida. La misma diferencia que hay entre una comunicación personal y una mediatizada por un teléfono, por ejemplo, es la que existe con los juegos mediatizados, juegos que se hacen a través de medios técnicos y con una alta tecnología. Entre ellos se incluyen los juegos en red.

## **2.2.5 ORÍGENES DE LOS JUEGOS DE INTERNET**

Para buscar los orígenes de los juegos en red, hay que rastrear hasta los mismos comienzos del Internet. No cuesta mucho que a los primeros investigadores haciendo uso de la red ARPA NET y echando una partida de vez en cuando para relajarse.

Aunque esa primera forma de jugar no se parece en nada a la que ahora conocemos. Por esos años, y hasta no hace tantos, existían varias maneras, una era a través de los juegos en modo texto. También estaban los juegos por e-mail. Estos consistían en el intercambio de mensajes sobre movimientos de un juego en concreto.

Aunque la verdadera eclosión de los juegos en red llegó con el DOOM, que comenzó a jugarse en redes locales. Con él llegó la locura y se empezaron a montar partidas. En Internet comenzaron a aparecer servidores de juegos, muchos de ellos ubicados en empresas y montados por trabajadores y funcionarios a hurtadillas.

Tal es el grado de profesionalización que hay jugadores que viven de ello. Existiendo verdaderos clubes de aficionados que organizan torneos y campeonatos internacionales.

## **2.2.6 TIPOS DE JUEGOS DE INTERNET**

**A. JUEGOS EDUCATIVOS:** Son aquellos que despiertan habilidades lógicas y destrezas motoras en el niño o niña por ejemplo: las damas, ajedrez, los bloques lógicos que tienen las características que promueven los valores y la integridad de las personas.

**B. JUEGOS DEPORTIVOS:** Son aquellos juegos que tienen como características un alto grado de realismo que en muchos casos serían muy difíciles de vivir en la realidad.

**C. JUEGOS DE VIOLENCIA:** Son aquellos juegos que se basan en la matanza, se caracterizan por generar violencia y comportamientos agresivos en los niños al momento de experimentarlos.

### **2.2.7 TIPOS DE JUGADOR**

**A. JUGADOR SOCIAL.-** Juega por entretenimiento en el marco de una relación social, no invierte tiempo ni dinero destinado a otros fines y tiene otras actividades que son más importantes y que le dan sentido a su vida. Tiene control interno sobre el juego; sabe cuándo juega y cuánto dinero gasta y no abandona nada por el juego.

**B. JUGADOR PROBLEMÁTICO.-** Juega de manera habitual o casi diariamente. Tiene menos control sobre el uso del juego y se sitúa en el riesgo de convertirse en un jugador patológico.

**C. JUGADOR PATOLÓGICO.-** Tiene una dependencia afectiva y emocional con el juego. Su control sobre el juego es externo, es decir, solo aspira a poder jugar sin que nada le perturbe. Son los juegos quienes le controlan a él y organizan su vida.

La actividad de los juegos interfiere negativamente sobre su vida personal, familiar y social. Conductas del juego descontroladas, perdiendo todo dominio sobre el tiempo y el dinero que invierte.

El jugador patológico presenta tablas de ansiedad antes de jugar. No tiene control alguno sobre sus impulsos de jugar, y en última instancia sigue jugando aunque el juego le cree malestar emocional e interfiera gravemente en su vida diaria.

### **2.2.8 EFECTOS DE LOS JUEGOS DE INTERNET**

Si algo caracteriza a los denominados juegos de Internet de manera notoria es la presencia de escenas de emoción, de violencia, de triunfo y de derrota, que se expresan en el conjunto de reacciones o de actitudes del jugador en el desarrollo.

1. **EMOCIÓN:** La emoción es el estado afectivo y breve que se encuentra presente en los juegos de Internet por parte de quienes lo practican o ejecutan. Este estado afectivo se caracteriza por ser los triunfadores o los perdedores, lo importante para un jugador de estas máquinas es precisamente su reto de vencer a la máquina que finalmente esta lo vencerá casi siempre.
2. **VIOLENCIA :** la presencia de escenas de agresión ,de golpes , de furia , de medición de fuerzas ,del vale todo ,es una cuestión muy “natural ” ,que prácticamente explican el sentido de la imagen y el sonido que se transmite en los juegos de Internet .
3. **AFÁN DE TRIUNFO:** Frente a las emociones naturales de la vida el hombre busca emociones de carácter artificiales, frente a las derrotas, fracasos y frustraciones permanentes, busca compensar su ego derrotando a la máquina,

al final siempre será el perdedor, tanto emocional como materialmente, pues su permanencia en un aparato le significara un costo económico.

4. **CARÁCTER SUBLIMINAL:** La computadora se presenta siempre como una maquina inofensiva algunos estudiosos un medio adecuado para mejorar los reflejos.

## **2.2.9 CONSECUENCIAS NEGATIVAS Y POSITIVAS QUE PROVOCAN LOS JUEGOS DE INTERNET**

La población infantil y adolescente es la más propensa a asistir a los locales en donde se encuentran los juegos de Internet. Neurólogos británicos afirman que la adicción a los juegos de Internet puede inclusive a matar ocasionalmente .Los niños de 10 a 16 años forman el grupo de riesgo más susceptible de verse afectados .Mientras más se usa la computadora y los video juegos más estrés acumulas los ojos ,cualquiera que esté más de dos horas al día en una computadora tiene el riesgo de adquirir problemas en la vista , y se manifiestan en una presión ocular ,dolores de cabeza ,visión irritada ,dolores de espalda y cuello ,visión doble sobre imágenes ,etc. . También muestran síntomas de retraimiento, sueñan despiertos, no son responsables de sus tareas escolares, se dedican excesivamente a los juegos de Internet y experimentan dificultades en sus relaciones interpersonales.

Esta noticia nos enseña tres cosas básicas:

1. hay aún mucho por aprender respecto a los efectos positivos y negativos que devienen del uso de la computadora y videojuego.

2. no existe tecnología perfecta, cada vez que uno incorpora una nueva tecnología a la vida cotidiana se paga un precio por ello: en este caso, en la manipulación de los videojuegos puede ser el tecno-estrés por el uso y abuso de los mismos.
3. debemos de tomar precauciones para averiguar sobre las ventajas, limitaciones y perjuicios del uso de una máquina, antes de decidir cómo se utilizará para servir mejor al hombre y al educando .Así maximizaremos los beneficios y minimizaremos los perjuicios.

Según la psicopedagoga Patricia Robles, en el artículo de revista Pc Wordl da a conocer los efectos positivos que produce el video juegos:

1. **GENERA HABILIDAD VISOMOTORA:** El reflejo es la capacidad de reaccionar rápida y eficazmente frente a algo las escenas de violencia entre combatientes o las escenas deportivas, de carrera de autos, o de fútbol, etc., requieren en todo momento de habilidad de reacción, principalmente entran en acción los ojos y las manos (coordinación óculo-manual).
2. **AGILIDAD MENTAL:** Los jugadores potenciales logran incluso adelantarse a las acciones pues los movimientos los tienen memorizados y actúan con la velocidad de una máquina, lo cual los hace sentirse triunfadores o capaces. La mente de los jugadores en mecánica y refleja.

## **2.2.10 ENFERMEDADES QUE PROVOCAN LOS JUEGOS DE INTERNET.**

## **A. LA LUDOPATIA:**

La Ludopatía es un trastorno reconocido por la Organización Mundial de la Salud (OMS) que lo recoge en su clasificación Internacional de Enfermedades en el año 1992. Sin embargo esta no fue la primera vez que, como categoría diagnóstica y con el nombre de juego patológico, se reflejó en los ámbitos profesionales. Ya en 1980 en el Manual Diagnóstico y Estadístico (DSM\_III) de la Asociación Americana de Psiquiatras (APA), se planteaba su definición y algunos criterios diagnósticos.

Evidentemente la existencia del trastorno aparece hace muchos siglos, probablemente con la actividad de apostar de manera habitual a juegos de apuestas, dónde los resultados pudieran darse con cierta rapidez y por consiguiente el refuerzo positivo y negativo para el jugador también.

A pesar de ello, la clasificación y las diferentes definiciones han necesitado de la extensión del trastorno, de la demanda de atención de los ciudadanos y de la presencia de un poder científico dispuesto a hacerlo.

Desde la APA, este trastorno se encuadraba en los trastornos del control de impulsos no clasificados en otras categorías y se describía como una conducta de juego inadaptada, persistente y recurrente, que alterase la continuidad de la vida personal, familiar o profesional.

Hoy en día, con la experiencia que existe en diferentes países, nos gustaría desarrollar una definición más ajustada al modelo de adicción que, nos parece, explica mejor que ha ocurrido en Catalunya y España en los últimos años, con unos resultados que se manifiestan insistentemente para cualquier observador.

1. El aumento exagerado en la demanda de atención por problemas con algunos juegos de apuestas.
2. El aumento del número de afectados que reflejan en los algunos estudios científicos.
3. El aumento de las cantidades desproporcionadas, que han acabado gastándose los ciudadanos en algunos juegos de apuestas legales, los últimos veinte años.

Podemos afirmar, llegado este punto, que la Ludopatía es un trastorno del comportamiento, entendiendo el comportamiento como la expresión de la psicología del individuo, que consiste en la pérdida de control en relación con un juego de apuestas o más, tanto si incide en las dificultades que supone para el individuo dejar de jugar cuando está apostando, como si nos referimos a mantenerse sin apostar definitivamente en aquel juego o en otros, y estas dificultades siguen un modelo adictivo en la mayoría de los casos, tanto en la manera en cómo se adquiere o mantiene el trastorno, como en las distorsiones de pensamiento, emocionales y comunicacionales que provoca y ,desgraciadamente ,en los efectos desastrosos en las relaciones familiares y amorosas del jugador .

Es decir, por su etiología, por su curso, por su pronóstico y por las variables implicadas, el juego patológico o Ludopatía, es una adicción en la mayoría de los casos, por ello hablamos de enfermedad crónica.

Se contenga mejor o peor, el ludópata, fácilmente tendrá problemas con las apuestas, porque los aspectos motivacionales activarán memoria, vivencias, esquemas de acción y una estructura adictiva, aspectos que ya había desarrollado con el trastorno y que no puede borrar.

Que algunos juegos de apuestas tengan una capacidad tan exagerada de afectar a ciudadanos de todo tipo, sin discriminar en edad, sexo, nivel cultural, nivel económico, personalidad, clase social, estructura genética ...facilita nuestra convicción respecto a su potencial adictivo para con las personas que apuesten habitualmente.

Por ejemplo, una temporada jugando más de dos o tres veces por semana a juegos como las tragaperras, bingos o casinos, supone alrededor del 98 % de las demandas de atención que hemos recibido los últimos 10 años.

### **2.2.11 ¿PORQUÉ ENFERMEDAD EN LUGAR DE VICIO?**

A pesar de la aceptación y de la promoción social de la actividad, llamémosle proculturalidad, que genera una imagen de los juegos de apuestas como actividades de ocio, diversión, distracción y asociadas a alegría y fortuna, como si no provocasen efectos en la salud mental de los participantes, podemos evidenciar una primera contradicción; Las autoridades al prohibir el uso a menores de edad ya aceptan, implícitamente, la peligrosidad de los juegos de apuestas y eso desmonta muchas explicaciones e intentos de atribuir toda la responsabilidad al jugador, como único responsable del trastorno que padece, sea a nivel social utilizando el término vicioso para describir al enfermo, sea alegando estudios “científicos”, estadísticos o razonamientos jurídicos, por parte de los beneficiarios de la actividad o de las propias administraciones.

Si reflexionamos sobre la terminología vicioso podríamos llegar a la conclusión de que está cargada de prejuicios y se puede utilizar incluso como insulto, referida a

un tipo de comportamiento o actitud que no se acepta socialmente, que tiene una intensa carga moral sobre algo que, lejanamente, era pecado por el placer que producía.

Por el contrario, si le sacamos su carga religiosa e histórica y empezamos a pedir al ciudadano ejemplos de qué entiende por vicio, encontraremos muchos problemas de coincidencia. Con el ejemplo del fumar se entenderá muy bien. Hay gentes para quienes fumar es un vicio, independientemente de la frecuencia con que se haga, sea en bodas, en fiestas esporádicas... para otros existe toda vez que se haga periódicamente, hay quienes ven como vicioso a aquel que fuma más de cuatro cigarrillos diarios, otros si se fuma entre un paquete o dos .

En el caso del juego, la consideración se amplía no sólo al número de veces que se juega , se valora la cantidad que podría o debería jugar, y volvemos a tropezar con el subjetivismo; Que si más de mil , si más de 5000, si está alterado o no, si depende de cuánto gana al mes o del patrimonio que posee , ... es decir, razones diferentes que a menudo sin conocerlas, no serían ningún impedimento para calificar a un jugador de vicioso, pero que objetivamente tanto se pueden referir a un jugador sin ningún problema importante como, si se quiere, a un adicto claramente enfermo y muy degradado en su comportamiento y en su situación social .

Por todo ello, nuestra perspectiva sobre la terminología a utilizar, con la ausencia en la actualidad de estudios profundos con análisis categoriales, será que el vicio sólo es una opinión subjetiva y peyorativa sobre determinadas actividades relacionadas con la obtención de placer y, históricamente en religión, con el pecado.

Puede servir para culpabilizar o estigmatizar a los individuos, de hecho muchos jugadores lo utilizan para negar sus posibilidades de luchar contra el trastorno, pero en ningún caso es una calificación realista de la situación en que se encuentran los jugadores, ni cuando no tengan problemas con el juego, ni cuando empiecen a tener problemas más o menos importantes, ni cuando tengan suficientes áreas afectadas a nivel personal para diagnosticarlos como jugadores patológicos. No hablaremos de criterios diagnósticos reservados a los profesionales, aunque es evidente que tenemos la obligación de orientar del proceso y las afectaciones que con más frecuencia hemos encontrado en la práctica clínica, permitiendo que cada cual se identifique o se ubique en la situación por la que pueda estar pasando, ni que sea mediante analogías.

### **2.2.12 ¿CÓMO SE LLEGA A TENER PROBLEMAS CON EL JUEGO?**

Podemos ilustrar un ejemplo general y muy habitual, según como interpretemos el testimonio de miles de jugadores, de cómo se ha desarrollado el proceso en que han acabado teniendo problemas con los juegos y las apuestas. No diferenciaremos entre si los problemas son continuados o recurrentes, es decir de vez en cuando, porque el trastorno se puede tener en los dos casos, ello no explicará el nivel de degradación que variaría en función de otros factores que acerquen al jugador a situaciones de desesperación o endeudamiento hasta provocar, por ejemplo, la demanda de ayuda o el descubrimiento por parte de la familia.

Habitualmente el jugador se inicia en una situación social determinada, sea con amigos, familiares o compañeros de trabajo, se puede proponer apostar de manera

puntual a la máquina, ir a celebrar un aniversario o cualquier evento festivo al bingo o al casino, seguir con un modelo de tradición familiar o social, jugando combinaciones de fechas a la lotería, por ejemplo. Igualmente, es fácil que quienes a menudo entran en contacto, en los bares, con tragaperras, se puedan iniciar solos en la dinámica de juego, ver como otros sacan el premio, intentar distraerse si están aburridos o haciendo tiempo para hacer otras actividades, sobretodo porque no interpretan que lo que hagan sea tan peligroso.

En un plazo de tiempo entre 2 meses y cinco años, estos jugadores que se inician en el juego pasarán a ser jugadores habituales en un porcentaje muy grande y poco estudiado, aun siendo pocos los premios que les hayan tocado, interpretando que no pierden mucho, o quizás que en el bar, bingo o casino, tienen un círculo de relaciones satisfactorias, entre otros razonamientos, mantendrán el convencimiento de que la situación de juego no se les escapa de las manos.

Sin embargo la actividad de apostar repetidamente flexibilizará tanto sus prejuicios sobre lo que no harían nunca respecto al juego que habrán pasado, por ejemplo, de gastar en las tragaperras el cambio del desayuno, almuerzo, café o cerveza, fuesen 25, 50, 100 PTA a jugar, habitualmente en solitario, cambios de 1000, 2000, 5000 PTA o más.

Este nivel de juego se puede mantener según cada caso particular más o menos a escondidas, pero supone una afectación directa en las relaciones afectivas y de confianza que comportará recurrir repetidamente al engaño, sea mintiendo o escondiendo la existencia del dinero con que juega.

Se da con facilidad que se mantiene la preocupación por no ser descubierto, el deseo o la necesidad de recuperar, de quitarle importancia al problema, de poder con la máquina, con otros jugadores o con los beneficiarios de la actividad, y el convencimiento de que puede controlarlo o dejarlo cuando quiera, con las mismas estrategias de cerrarse en sí mismo que lo han culpabilizado y avergonzado. Todo ello mantendrá al jugador en la estructura adictiva que ha ido desarrollando a nivel psicológico.

Todo el esfuerzo y la represión que pueda asumir en sus intentos por dejar de jugar, fácilmente acabarán en un intento de demostrarse a sí mismo que vuelve a controlar, a ser una persona “normal” y que el trastorno no tiene, justamente en esos momentos de recaída, la importancia que tenía anteriormente, porque ya hacía semanas, meses o años que no jugaba.

Con estas contradicciones volver a recaer es fácil y aparecen episodios donde a menudo aumenta la intensidad, en función de cómo intervienen otros factores, por ejemplo:

- La disponibilidad de dinero del jugador y el control que existe a nivel familiar.
- La intensidad con que se actualizan las ilusiones de control o la incapacidad para recuperar la conciencia en situaciones de recaída.
- Los problemas cotidianos o eventos vitales que acentúen el aislamiento y la negación del problema, utilizando el juego como una manera de refugiarse o huir de los problemas.

Será más fácil que el jugador se descubra por insolvencia, acumulación de deudas, desesperación o a veces por casualidad, que no que pueda pensar y actuar de manera eficaz frente el trastorno.

### **2.2.13 CONSECUENCIA DE LA LUDOPATÍA EN LA NIÑEZ:**

**A. PROBLEMAS PSICOLÓGICOS:** Las alteraciones psicológicas más habituales son la depresión y la ansiedad.

**B. PROBLEMAS FÍSICOS:** El continuo estrés que supone mantener y ocultar el juego produce toda una serie de alteraciones físicas, las más frecuentes suelen ser los mareos, dolores de cabeza, dolores musculares, fatiga, insomnio, alteraciones gastrointestinales, y sensaciones de debilidad.

**C. PROBLEMAS ESCOLARES:** En los niños y los jóvenes, el juego tiene además repercusiones en este campo .El absentismo escolar es uno de los factores más importantes, además de bajo rendimiento escolar y la falta de concentración.

**D. PROBLEMAS SOCIALES:** Suelen padecer un empobrecimiento de las relaciones sociales tienden a evitar el contacto con amistades y presentan una pérdida del interés por las actividades que realizaban anteriormente al juego.

**E. PROBLEMAS LEGALES:** La tendencia a la trasgresión de normas es otra de las consecuencias del juego patológico. La conducta antisocial más habitual son los hurtos en casa o fuera del hogar.

### **2.3 RENDIMIENTO ACADÉMICO**

La evaluación tiene muchos campos de aplicación, indudablemente el más importante, el de la evaluación de los sujetos de la educación, y dentro de este campo, la evaluación del alumno, o sea, la evaluación del rendimiento escolar.

El rendimiento escolar es el resultado del proceso educativo que expresa los cambios que se han producido en el alumno, en relación con los objetivos previstos.

Estos cambios no solo se refieren al aspecto cognitivo, sino que involucran al conjunto de hábitos, destrezas, habilidades, actitudes, aspiraciones, ideales, intereses, inquietudes, realizaciones, etc. Que el alumno debe adquirir. Es decir, el rendimiento escolar no solo se refiere a la cantidad y calidad de conocimientos adquiridos por el alumno en la escuela sino a todas las manifestaciones de su vida.

Víctor Linares Huaco y Hernán Portugal Galdos, autores de la obra “Evaluación del aprendizaje e interpretación de los resultados”, manifiestan que el rendimiento escolar, resume la influencia de todos los factores que concurren en el proceso de enseñanza aprendizaje: alumno, profesor, objetivos, contenidos, metodología, recursos didácticos, sistema de evaluación, infraestructura, mobiliario, hogar, sociedad, etc. Que de otra manera influyen para lograr o no lograr los objetivos programados. Sin embargo, los factores más importantes son el binomio humano; alumno y maestro. La función del alumno es pretender activa y creadoramente para lograr el desarrollo integral de su personalidad. La función del maestro es estimular, planificar, dirigir y evaluar a los alumnos para que logren los objetivos programados, es decir, para formarlos y educarlos. No olvidemos que todas las victorias humanas

les tocan a los maestros, en gran parte el mérito. De todas las derrotas humanas les toca en cambio en gran parte, la responsabilidad.” (José Carlos Mariátegui)

Entonces debemos tener presente que, el rendimiento escolar representa en todo momento el esfuerzo personal del alumno, orientado por el profesor e influenciado por otras variables, como son, las condiciones individuales, las condiciones pedagógicas, las condiciones ambientales, etc.

Según Tapia (s/f), “El rendimiento escolar es el resultado final de la influencia del proceso educativo, que sintetiza la acción conjunta de sus componentes, orientada por el profesor y lograda por el esfuerzo del alumno, que evidencia la formación integral de este en sus cambios de conducta de acuerdo a los objetivos previstos.”

Alves (2009) señala que “El rendimiento escolar consiste en la suma de transformaciones que se operan en el pensamiento, en el lenguaje técnico, en la manera de obrar, y en las bases actitudinales del comportamiento de los alumnos en relación con las situaciones y problemas de la materia que enseñamos.”

También es el nivel de conocimiento de un alumno medido en una prueba de evaluación. En el R.A. intervienen además del nivel intelectual, variables de personalidad (extroversión, introversión, ansiedad...) y motivacionales, cuya relación con el R.A. no siempre es lineal, sino que esta modulada por factores como nivel de escolaridad, sexo, aptitud. (Cortez Bohigas, Ma del Mar. Diccionario de las Ciencias de La Educación.)

Nivel de conocimiento expresado en una nota numérica que obtiene un alumno como resultado de una evaluación que mide el producto del proceso enseñanza aprendizaje en el que participa (Oscar Retana Bonilla)

Es alcanzar la máxima eficiencia en el nivel educativo donde el alumno puede demostrar sus capacidades cognitivas, conceptuales, aptitudinales, procedimentales.

### **2.3.1 TIPOS DE RENDIMIENTO ESCOLAR:**

#### **A. RENDIMIENTO INDIVIDUAL**

Es el que se manifiesta en la adquisición de conocimientos, experiencias, hábitos, tomar decisiones pedagógicas posteriores.

Los aspectos de rendimiento individual se apoyan en la exploración de los conocimientos y de los hábitos culturales, campo cognoscitivo o intelectual. También en el rendimiento intervienen aspectos de la personalidad que son los afectivos. Comprende:

**B. RENDIMIENTO GENERAL:** Es el que se manifiesta mientras el estudiante va al centro de enseñanza, en el aprendizaje de las Líneas de Acción Educativa y hábitos culturales y en la conducta del alumno.

**C. RENDIMIENTO ESPECÍFICO:** Es el que se da en la resolución de los problemas personales, desarrollo en la vida profesional, familiar y social que se les presentan en el futuro. En este rendimiento la realización de la evaluación de más fácil, por cuanto si se evalúa la vida afectiva del alumno, se debe considerar su conducta

parceladamente: sus relaciones con el maestro, con las cosas, consigo mismo, con su modo de vida y con los demás.

#### **D. RENDIMIENTO SOCIAL**

La institución educativa al influir sobre un individuo, no se limita a éste sino que a través del mismo ejerce influencia de la sociedad en que se desarrolla.

Desde el punto de vista cuantitativo, el primer aspecto de influencia social es la extensión de la misma, manifestada a través de campo geográfico. Además, se debe considerar el campo demográfico constituido, por el número de personas a las que se extiende la acción educativa.

Todo trabajo tiene una remuneración. De alguna forma la remuneración del trabajo del alumno son las calificaciones. Hay dos tipos de rendimiento escolar:

##### **RENDIMIENTO EFECTIVO:**

Que es el que realmente obtiene el alumno de acuerdo con su esfuerzo, aptitudes y capacidades y que es, el que se refleja en los exámenes tradicionales, pruebas objetivas y trabajos personales y en equipo. Lo interesante de este "rendimiento efectivo" es que la calificación viene dada por varias oportunidades al alumno. (Diversas formas de trabajar) y no como un mero examen donde se juega la evaluación a una sola carta).

##### **RENDIMIENTO SATISFACTORIO:**

Considerado, como la diferencia existente, entre lo que ha obtenido realmente el alumno y lo que podía haber obtenido, tenidas en cuenta: su inteligencia, su esfuerzo, sus circunstancias personales y familiares, etc. Este rendimiento se traduce en términos de: actitud satisfactoria o insatisfactoria.

### **2.3.2 FACTORES QUE INFLUYEN EN EL RENDIMIENTO ESCOLAR:**

Muchos son los factores que influyen en el rendimiento escolar, unos que pertenecen o se encuentran en el mismo individuo, y otros que pertenecen o se encuentran en el mundo circundante. Los que se refieren al mundo interior, se denominan exógenos. Estos factores no actúan aisladamente, la vida es el resultado de la acción recíproca de lo interno y externo, no debemos olvidar que, las causas externas constituyen la condición del cambio y las causas internas, su base; y que aquellas actúan a través de estas. Todas las influencias externas desarrollan sus efectos en un organismo que representa condiciones y características particulares.

#### **2.3.2.1 FACTORES ENDÓGENOS:**

##### **A. FACTORES BIOLÓGICOS:**

Como por ejemplo, el estado de salud, el estado nutricional, en general el estado anatómico y fisiológico de todos los órganos, aparatos y sistemas del individuo.

##### **B. FACTOR PSICOLÓGICO:**

Como por ejemplo: la salud mental, características intelectuales, las características afectivas, características volitivas, el lenguaje, etc.

#### **2.3.2.2 FACTORES EXÓGENOS:**

##### **A. FACTORES SOCIALES:**

Como por ejemplo, el hogar al que uno pertenece, sociedad en la que vive, clase social en la que uno se desenvuelve, condiciones de existencia, modo de vida, tipo de trabajo que realiza, práctica social concreta que efectúa, nivel educacional con

que posee, grado y calidad de estimulación socio cultural a la que está expuesto, etc.

#### **B. FACTORES AMBIENTALES:**

Como: el clima, el suelo, el agua, la atmosfera, etc.

#### **C. FACTORES PEDAGÓGICOS:**

Como: la autoridad educativa, el PROFESOR, el currículo, la infraestructura escolar, los recursos didácticos, el mobiliario, el horario de trabajo, la manera de estudiar y aprender, etc.

Por lo tanto el rendimiento escolar no es el resultado de lo que puede hacer o dejar de hacer únicamente el maestro. Es en todo caso, consecuencia de lo que el alumno, como producto de un hogar, de una escuela, y de una sociedad determinada.

La estimulación educativa sobre un alumno sano, bien alimentado y sin problemas, determinara como respuesta: buen rendimiento escolar; y sobre un alumno enfermo, desnutrido mal rendimiento escolar.

#### **2.3.2.3. MAL RENDIMIENTO ESCOLAR:**

Se dice que un alumno tiene mal rendimiento escolar, cuando no logra o tiene muchas dificultades para alcanzar los objetivos programados, en el proceso enseñanza – aprendizaje.

#### **¿POR QUÉ SE PRODUCE UN MAL RENDIMIENTO ESCOLAR?**

Seguramente, porque los factores endógenos o exógenos influyen negativamente en el alumno. Entonces debemos investigar este fenómeno, encontrar las causas que están perturbando el aprendizaje y adoptar las decisiones pedagógicas más convenientes.

#### **2.3.2.4 PROBLEMAS ENDÓGENOS QUE INFLUYEN NEGATIVAMENTE EN EL APRENDIZAJE:**

**A) PROBLEMAS PRE-CONCEPCIONALES:** como problemas genéticos, problemas germinales, etc.

**B) PROBLEMAS CONCEPCIONALES:** como anomalías cromosómicas, mutaciones cromosómicas, etc.

**C) PROBLEMAS POST- CONCEPCIONALES:** como problemas pre-natales (eritoblastosis fetal, enfermedades de la gestación, enfermedades infecciosas, accidentes, intoxicaciones, etc.), problemas pre-natales (aplastamiento de la masa encefálica, disminución de oxígeno, acumulación de productos tóxicos, etc).

#### **2.3.2.5 PROBLEMAS EXÓGENOS QUE INFLUYEN NEGATIVAMENTE EN EL APRENDIZAJE:**

##### **A. PROBLEMAS DEL HOGAR:**

Como desorganización familiar, irresponsabilidad familiar, deficiencias económicas, bajo nivel educativo, ausencia de ideales y aspiraciones, etc.

## **B. PROBLEMAS DE LA SOCIEDAD:**

Injusticia social, explotación desocupación, alcoholismo, tabaquismo, toxicomanía, delincuencia, prostitución, etc.

## **C. PROBLEMAS DE LA ESCUELA:**

Autoridades improvisadas, profesores incompetentes, curriculum defectuoso, metodología incorrecta, escasez de material educativo, deficiente sistema de evaluación, locales inapropiados, horarios inadecuados, carencia de método y hábitos de estudio, desconocimiento de sistemas y estrategias de aprendizaje, etc.

## **D. PROBLEMAS DE AMBIENTE:**

Calor, frío, humedad, el polvo, la basura, los microorganismos patógenos, el aguay aire contaminado, etc., que ocasionan problemas y enfermedades al individuo.

Ahora bien si nos respondemos a los siguientes interrogantes:

¿Cómo es el rendimiento escolar del alumno peruano?

Seguramente la respuesta no es muy alentadora.

¿Por qué tienen bajo rendimiento la mayoría de estudiantes peruanos?

Sencillamente, porque esos alumnos tienen muchas deficiencias biológicas, psicológicas, sociales, pedagógicas y ambientales.

### **2.3.3 EVALUACIÓN DEL RENDIMIENTO ESCOLAR:**

El rendimiento escolar que puede ser bueno o malo, debe medirse, para concluir en una evaluación que permita adoptar decisiones pedagógicas con la perspectiva de alcanzar los objetivos programados.

¿Qué es lo que debemos medir y evaluar?

Simplemente los objetivos educacionales, las capacidades, las actitudes propuestas; es decir los cambios, referidos a los conocimientos, habilidades, y

actitudes, que deben producirse en el alumno como resultado del proceso enseñanza- aprendizaje.

Para que la evaluación sea confiable se debe medir el mayor número de variables intervinientes. Cuando más sea el universo de las variables sometidas a medición, más exacta será la emisión de juicios valorativos, que permitirán al profesor tomar las decisiones pedagógicas más justas y operativas.

En tal sentido debemos de tener en cuenta muchas variables, por ejemplo, informaciones, conocimientos, hábitos, destrezas, habilidades y actitudes, como la iniciativa, participación, esfuerzo, cooperación, realizaciones, responsabilidad, creatividad, etc.

El ministerio de educación indica que para expresar los resultados de la evaluación, se debe utilizar el siguiente cuadro que consigna calificaciones y equivalencias:

<b>ESCALA LITERAL</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>
AD(logro destacado)	Cuando el estudiante evidencia un nivel superior a lo esperado respecto a la competencia. Esto quiere decir que demuestra aprendizajes que van más allá del nivel esperado.
A(logro)	Cuando el estudiante evidencia el nivel esperado respecto a la competencia, demostrando manejo satisfactorio en todas las tareas propuestas y en el tiempo programado.
B(en proceso)	Cuando el estudiante está próximo o cerca al nivel esperado respecto a la competencia, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
C	Cuando el estudiante muestra un progreso mínimo en una competencia de acuerdo al nivel esperado. Evidencia con frecuencia dificultades en el desarrollo de las tareas, por lo que necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente.

### **2.3.4 AREA DE COMUNICACIÓN**

El área de Comunicación tiene por finalidad que los estudiantes desarrollen competencias comunicativas para interactuar con otras personas, comprender y construir la realidad, y representar el mundo de forma real o imaginaria. Este desarrollo se da mediante el uso del lenguaje, una herramienta fundamental para la formación de las personas, pues les permite tomar conciencia de sí mismos al organizar y dar sentido a sus vivencias y saberes. Los aprendizajes que propicia el área de Comunicación contribuyen a comprender el mundo contemporáneo, tomar decisiones y actuar éticamente en diferentes ámbitos de la vida.

El logro del Perfil de egreso de los estudiantes de la Educación Básica se favorece por el desarrollo de diversas competencias. A través del enfoque comunicativo, el área de Comunicación promueve y facilita que los estudiantes desarrollen y vinculen las siguientes competencias:



#### **2.3.4.1 Enfoque que sustenta el desarrollo de las competencias en el área de Comunicación**

El marco teórico y metodológico que orienta el proceso de enseñanza y aprendizaje del área corresponde al enfoque comunicativo. Este enfoque desarrolla competencias comunicativas a partir de usos y prácticas sociales del lenguaje, situados en contextos socioculturales distintos:

- Es comunicativo, porque su punto de partida es el uso de lenguaje para comunicarse con otros. Al comunicarse, los estudiantes comprenden y producen textos orales y escritos de distinto tipo textual, formato y género discursivo, con diferentes propósitos, en variados soportes, como los impresos, audiovisuales y digitales, entre otros.
- Considera las prácticas sociales del lenguaje, porque la comunicación no es una actividad aislada, sino que se produce cuando las personas interactúan

entre sí al participar en la vida social y cultural. En estas interacciones, el lenguaje se usa de diferentes modos para construir sentidos y apropiarse progresivamente de este.

- Enfatiza lo sociocultural, porque estos usos y prácticas del lenguaje se sitúan en contextos sociales y culturales específicos. Los lenguajes orales y escritos adoptan características propias en cada uno de esos contextos y generan identidades individuales y colectivas. Por eso se debe tomar en cuenta cómo se usa el lenguaje en diversas culturas según su momento histórico y sus características socioculturales. Más aún en un país como el Perú, donde se hablan 47 lenguas originarias, además del castellano.

Asimismo, el área contempla la reflexión sobre el lenguaje a partir de su uso, no solo como un medio para aprender en los diversos campos del saber, sino también para crear o apreciar distintas manifestaciones literarias, y para desenvolverse en distintas facetas de la vida, considerando el impacto de las tecnologías en la comunicación humana.

#### **2.3.4.2 Competencias, capacidades, estándares de aprendizaje y desempeños por grado**

##### **COMPETENCIA: Se comunica oralmente en su lengua materna**

Se define como una interacción dinámica entre uno o más interlocutores para expresar y comprender ideas y emociones. Supone un proceso activo de construcción del sentido de los diversos tipos de textos orales, ya sea de forma presencial o virtual, en los cuales el estudiante participa de forma alterna como hablante o como oyente.

Esta competencia se asume como una práctica social en la que el estudiante interactúa con distintos individuos o comunidades. Al hacerlo, tiene la posibilidad de usar el lenguaje oral de manera creativa y responsable, considerando la repercusión de lo expresado o escuchado, y estableciendo una posición crítica frente a los medios de comunicación audiovisuales. La comunicación oral es una herramienta fundamental para la constitución de las identidades y el desarrollo personal.

Esta competencia implica la combinación de las siguientes capacidades:

- **Obtiene información del texto oral:** el estudiante recupera y extrae información explícita expresada por los interlocutores.
- **Infiere e interpreta información del texto oral:** el estudiante construye el sentido del texto a partir de relacionar información explícita e implícita para deducir una nueva información o completar los vacíos del texto oral. A partir de estas inferencias, el estudiante interpreta el sentido del texto, los recursos verbales, no verbales y gestos, el uso estético del lenguaje y las intenciones de los interlocutores con los que se relaciona en un contexto sociocultural determinado.
- **Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada:** el estudiante expresa sus ideas adaptándose al propósito, destinatario, características del tipo de texto, género discursivo y registro, considerando las normas y modos de cortesía, así como los contextos socioculturales que enmarcan la comunicación. Asimismo, expresa las ideas en torno a un tema de forma lógica, relacionándolas mediante diversos recursos cohesivos para construir el sentido de distintos tipos de textos.

- **Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica:** el estudiante emplea variados recursos no verbales (como gestos o movimientos corporales) o paraverbales (como el tono de la voz o silencios) según la situación comunicativa para enfatizar o matizar significados y producir determinados efectos en los interlocutores.
- **Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores:** el estudiante intercambia los roles de hablante y oyente, alternada y dinámicamente, participando de forma pertinente, oportuna y relevante para lograr su propósito comunicativo.
- **Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral:** los procesos de reflexión y evaluación están relacionados porque ambos suponen que el estudiante se distancie de los textos orales en los que participa. Para ello, compara y contrasta los aspectos formales y de contenido con su experiencia, el contexto donde se encuentra y diversas fuentes de información. Asimismo, emite una opinión personal sobre los aspectos formales, el contenido y las intenciones de los interlocutores con los que interactúa, en relación al contexto sociocultural donde se encuentran.

## **COMPETENCIA**

### **Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna**

Esta competencia se define como una interacción dinámica entre el lector, el texto y los contextos socioculturales que enmarcan la lectura. Supone para el estudiante un proceso activo de construcción del sentido, ya que el estudiante no solo

decodifica o comprende la información explícita de los textos que lee, sino que es capaz de interpretarlos y establecer una posición sobre ellos.

Cuando el estudiante pone en juego esta competencia utiliza saberes de distinto tipo y recursos provenientes de su experiencia lectora y del mundo que lo rodea. Ello implica tomar conciencia de la diversidad de propósitos que tiene la lectura, del uso que se hace de esta en distintos ámbitos de la vida, del papel de la experiencia literaria en la formación de lectores y de las relaciones intertextuales que se establecen entre los textos leídos. Esto es crucial en un mundo donde las nuevas tecnologías y la multimodalidad han transformado los modos de leer.

Para construir el sentido de los textos que lee, es indispensable asumir la lectura como una práctica social situada en distintos grupos o comunidades socioculturales. Al involucrarse con la lectura, el estudiante contribuye con su desarrollo personal, así como el de su propia comunidad, además de conocer e interactuar con contextos socioculturales distintos al suyo.

Esta competencia implica la combinación de las siguientes capacidades:

- **Obtiene información del texto escrito:** el estudiante localiza y selecciona información explícita en textos escritos con un propósito específico.
- **Infiere e interpreta información del texto:** el estudiante construye el sentido del texto. Para ello, establece relaciones entre la información explícita e implícita de este para deducir una nueva información o completar los vacíos del texto escrito. A partir de estas deducciones, el estudiante interpreta la relación entre la información implícita y la información explícita, así como los recursos textuales, para construir el sentido global y profundo del texto, y explicar el propósito, el uso

estético del lenguaje, las intenciones del autor, así como la relación con el contexto sociocultural del lector y del texto.

- **Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto:** los procesos de reflexión y evaluación están relacionados porque ambos suponen que el estudiante se distancie de los textos escritos situados en épocas y lugares distintos, y que son presentados en diferentes soportes y formatos. Para ello, compara y contrasta aspectos formales y de contenido del texto con la experiencia, el conocimiento formal del lector y diversas fuentes de información. Asimismo, emite una opinión personal sobre aspectos formales, estéticos, contenidos de los textos considerando los efectos que producen, la relación con otros textos, y el contexto sociocultural del texto y del lector.

### **COMPETENCIA: Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna**

Esta competencia se define como el uso del lenguaje escrito para construir sentidos en el texto y comunicarlos a otros. Se trata de un proceso reflexivo porque supone la adecuación y organización de los textos considerando los contextos y el propósito comunicativo, así como la revisión permanente de lo escrito con la finalidad de mejorarlo.

En esta competencia, el estudiante pone en juego saberes de distinto tipo y recursos provenientes de su experiencia con el lenguaje escrito y del mundo que lo rodea. Utiliza el sistema alfabético y un conjunto de convenciones de la escritura, así como diferentes estrategias para ampliar ideas, enfatizar o matizar significados en los textos que escribe. Con ello, toma conciencia de las posibilidades y limitaciones que ofrece el lenguaje, la comunicación y el sentido. Esto es fundamental para que el

estudiante se pueda comunicar de manera escrita, utilizando las tecnologías que el mundo moderno ofrece y aprovechando los distintos formatos y tipos de textos que el lenguaje le permite.

Para construir el sentido de los textos que escribe, es indispensable asumir la escritura como una práctica social. Además de participar en la vida social, esta competencia supone otros propósitos, como la construcción de conocimientos o el uso estético del lenguaje. Al involucrarse con la escritura, se ofrece la posibilidad de interactuar con otras personas empleando el lenguaje escrito de manera creativa y responsable.

Esta competencia implica la combinación de las siguientes capacidades:

- **Adecúa el texto a la situación comunicativa:** el estudiante considera el propósito, destinatario, tipo de texto, género discursivo y registro que utilizará al escribir los textos, así como los contextos socioculturales que enmarcan la comunicación escrita.
- **Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada:** el estudiante ordena lógicamente las ideas en torno a un tema, ampliándolas y complementándolas, estableciendo relaciones de cohesión entre ellas y utilizando un vocabulario pertinente.
- **Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente:** el estudiante usa de forma apropiada recursos textuales para garantizar la claridad, el uso estético del lenguaje y el sentido del texto escrito.
- **Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito:** el estudiante se distancia del texto que ha escrito para revisar de manera

permanente el contenido, la coherencia, cohesión y adecuación a la situación comunicativa con la finalidad de mejorarlo. También implica analizar, comparar y contrastar las características de los usos del lenguaje escrito y sus posibilidades, así como su repercusión en otras personas o su relación con otros textos según el contexto sociocultural.

## **APARTADO III**

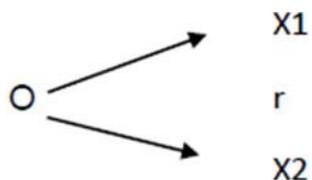
### **MÉTODOS Y MATERIALES**

#### **3.1 ENFOQUE, NIVEL Y TIPO DE INVESTIGACIÓN**

El enfoque de investigación es cuantitativa. El nivel de investigación es aplicado porque los resultados del presente trabajo pueden ser utilizados para profundizar este tema o plantear hipótesis de estudios más profundos. El tipo de diseño es correlacional.

#### **3.2 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN**

Con un diseño de investigación NO EXPERIMENTAL. El estudio No experimental se realiza sin la manipulación deliberada de variables y en los que sólo se observan los fenómenos en su ambiente natural para analizarlos.



### 3.3 POBLACIÓN Y MUESTRA DE ESTUDIO

La población la constituyen todos los estudiantes de primer grado de la IE de gestión privada. La muestra es no probabilística por conveniencia y está formada por 23 estudiantes de primer grado de secundaria sección “A” de la IE de gestión privada.

### 3.4 DEFINICIÓN Y OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

Variables	Indicadores	Instrumentos
Dedicación de los juegos de Internet	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tiempo de uso de los juegos de internet</li> <li>- Preferencia de juegos de internet</li> <li>- Emociones al usar los juegos de internet</li> <li>- Utilidad de los juegos de internet</li> <li>-</li> </ul>	- Cuestionario
Rendimiento académico	<ul style="list-style-type: none"> <li>- En Inicio</li> <li>- En Proceso</li> <li>- Logro esperado</li> <li>- Logro</li> </ul>	- Ficha de análisis documental

### 3.5 TÉCNICAS Y ANÁLISIS DE LOS INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

La técnica utilizada fue la encuesta y el Análisis Documental. Como instrumentos se utilizó el cuestionario y la Ficha de Análisis Documental.

### **3.6 PROCEDIMIENTO Y SECUENCIAS DE EJECUCIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.**

#### **A. ESTRATEGIAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS**

Para medir la dedicación a los juegos de internet se aplicó el cuestionario validado. Para identificar el nivel de rendimiento académico se utilizó la Ficha de Análisis Documental

#### **B. PARA LA RECOLECCIÓN DE LOS DATOS SE SIGUIÓ EL SIGUIENTE PROCESO:**

##### **PROCESO:**

- Los instrumentos fueron revisados por tres docentes reconocidos, quienes otorgaron la validez de contenido, previo levantamiento de las observaciones hechas a los mismos.
- En el momento de la aplicación del cuestionario se explicó detalladamente como deberían de responder dicha encuesta. Fue necesario permanecer en el salón de clase el tiempo suficiente para aclarar algunas dudas que tuvieran respecto a las alternativas del cuestionario.
- Para aplicar la Ficha de Análisis Documental se solicitó los registros de evaluación.

#### **C. ANÁLISIS DE LOS DATOS:**

- El procesamiento de los datos fue computarizado en el programa Excel. Los datos se presentan en cuadros de doble entrada.

- Los datos se organizaron de acuerdo a las variables que se considera en el presente trabajo de investigación. La información considerada de mayor relevancia se procesó para enriquecer la investigación.

## APARTADO IV RESULTADOS Y DISCUSIÓN

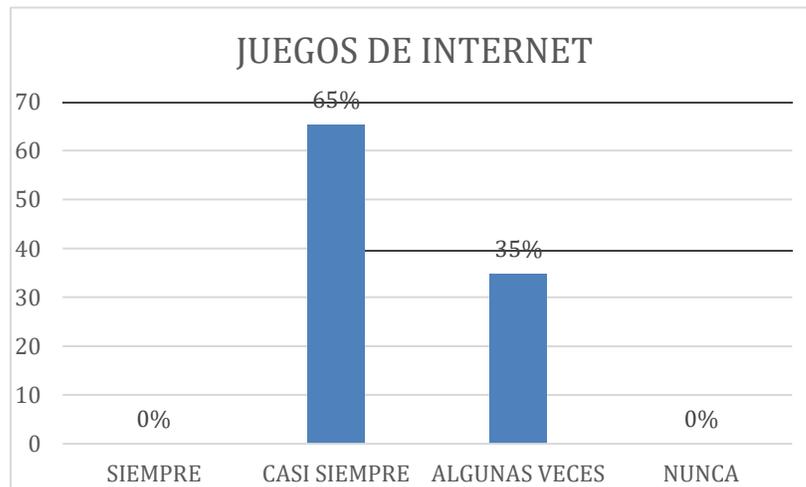
### 4.1. RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

#### 4.1.1. JUEGOS DE INTERNET

TABLA NRO 1

<b>JUEGOS DE INTERNET SAN FRANCISCO DE ASIS - 1A</b>			
NIVELES	ESCALA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	28-49	0	0
CASI SIEMPRE	50-70	15	65
ALGUNAS VECES	71-91	8	35
NUNCA	92-112	0	0
		23	100

FIGURA NRO 1



Los estudiantes del 1º grado sección "A" de nivel secundario de la institución educativa particular San Francisco de Asís del distrito de Mollendo muestran un 0 % que nunca juegan en internet, el 35% algunas veces usan juegos en internet, el 65% casi siempre juegan en internet, y 0% siempre lo hace. Es decir que en la institución educativa encontramos a niños que juegan por entretenimiento, que tienen control interno sobre el juego; sabe cuándo juega y cuánto dinero gasta y no abandona nada por el juego

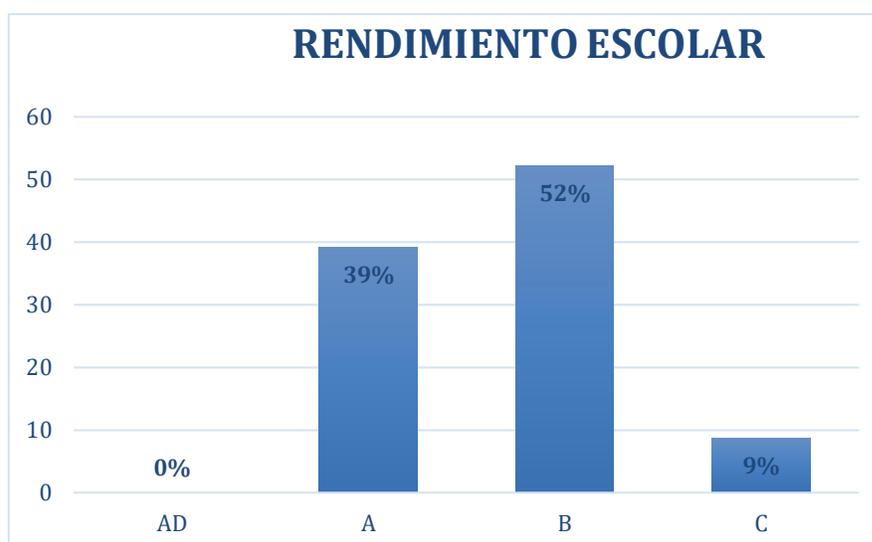
## 4.1.2. RESULTADOS RENDIMIENTO ESCOLAR

TABLA NRO 2

<b>RENDIMIENTO ESCOLAR</b>			
SAN FRANCISCO DE ASIS			
NIVELES	ESCALA	FRECUENCIA	%
AD	17-20	0	0
A	14-16	9	39
B	11-13	12	52
C	0-10	2	9
		23	100

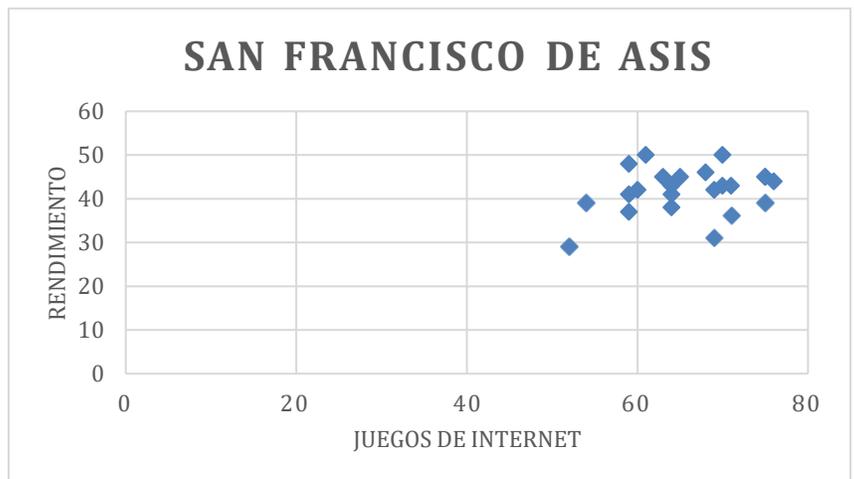
Los estudiantes del 1º grado sección “A” de nivel secundario de la institución educativa de gestión privada del distrito de Mollendo muestran un 9% de alumnos que tienen dificultades en el aprendizaje, el 52% se encuentra en proceso de aprendizaje, el 39% logran el aprendizaje esperado y un 0 % tienen un logro destacado.

FIGURA NRO 2



### 4.1.3. CORRELACIÓN DE VARIABLES

SUJETOS	JUEGOS DE INTERNET	RENDIMIENTO
S1	69	42
S2	64	43
S3	59	48
S4	75	39
S5	59	41
S6	71	43
S7	76	44
S8	64	41
S9	75	45
S10	65	45
S11	59	37
S12	61	50
S13	52	29
S14	54	39
S15	75	45
S16	70	43
S17	69	31
S18	71	36
S19	60	42
S20	64	38
S21	68	46
S22	63	45
S23	70	50



$$R = 0.261$$

Podemos en el diagrama de dispersión que los valores se correlacionan positivamente, obteniéndose un coeficiente de correlación de 0.261 resultados que indica una correlación positiva media

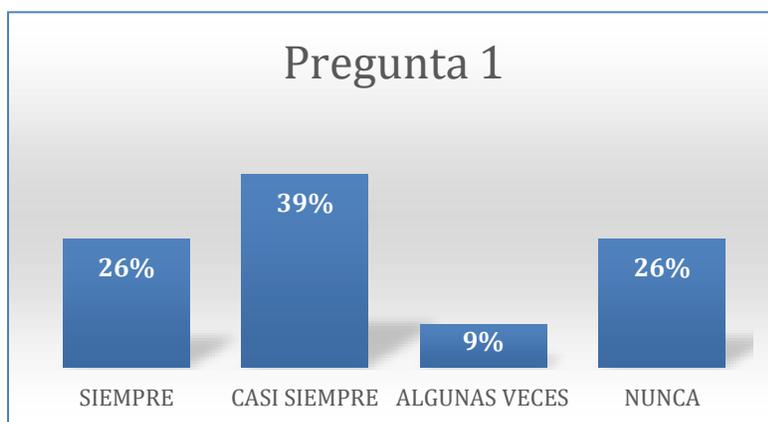
## 4.2. DISCUSIÓN

A través del desarrollo de la investigación y de los resultados obtenidos por medio de las variables aplicadas, hemos podido verificar que los estudiantes que pasan demasiado tiempo jugando en los juegos de internet tiene una relación positiva media en su rendimiento académico en el área de comunicación .

## RESULTADOS

**PREGUNTA 1.** Dedicas menos de 5 horas a la semana al uso de los juegos de internet.

JUEGOS DE INTERNET		
Pregunta 1		
NIVELES	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	6	26
CASI SIEMPRE	9	39
ALGUNAS VECES	2	9
NUNCA	6	26
	23	100

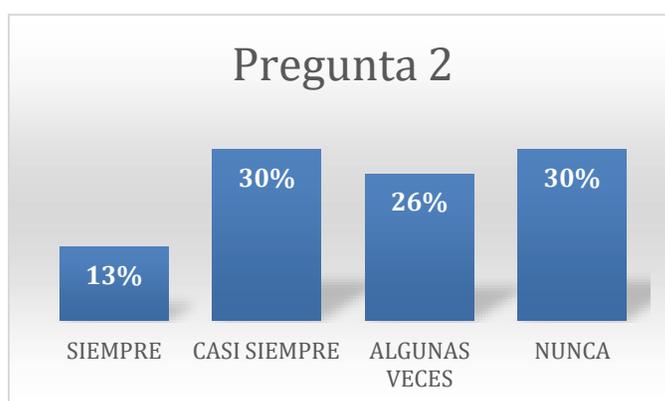


### **INTERPRETACION:**

En la interrogante planteada de sí Dedicas menos de 5 horas a la semana al uso de los juegos de internet se pueden apreciar que los estudiantes manifestaron que la mayoría casi siempre son representados con un 39%, sin embargo en casi siempre y nunca tenemos un resultado del 26% y algunas veces un 9% de los encuestados.

**PREGUNTA 2.-Dedicas más de 5 horas a la semana al uso de internet**

<b>JUEGOS DE INTERNET</b>		
<b>Pregunta 2</b>		
<b>NIVELES</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>%</b>
SIEMPRE	3	13
CASI SIEMPRE	7	30
ALGUNAS VECES	6	26
NUNCA	7	30
	23	100

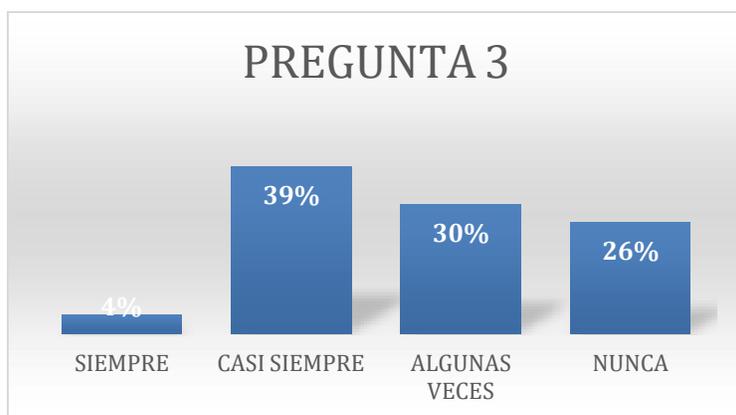


**INTERPRETACION:**

En la interrogante planteada de sí Dedicas más de 5 horas a la semana al uso de los juegos de internet se pueden apreciar que los estudiantes manifestaron que la mayoría casi siempre y nunca son representados con un 30%, sin embargo en algunas veces un 26% y siempre tenemos un resultado del 13% de los encuestados.

**PREGUNTA 3.-Crees que las niñas jueguen juegos de internet**

<b>JUEGOS DE INTERNET</b>		
<b>Pregunta 3</b>		
<b>NIVELES</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>%</b>
SIEMPRE	1	4
CASI SIEMPRE	9	39
ALGUNAS VECES	7	30
NUNCA	6	26
	23	100



**INTERPRETACIÓN:**

En la interrogante planteada de sí Crees que las niñas jueguen juegos de internet se pueden apreciar que los estudiantes manifestaron que la mayoría casi siempre UN 39% ,algunas veces un 30 % , nunca un 26 % y siempre son representados con un 4%, de los encuestados.

**PREGUNTA 4.-Crees que los niños jueguen juegos de internet.**

<b>JUEGOS DE INTERNET</b>		
<b>Pregunta 4</b>		
<b>NIVELES</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>%</b>
SIEMPRE	0	0
CASI SIEMPRE	1	4
ALGUNAS VECES	6	26
NUNCA	16	70
	23	100

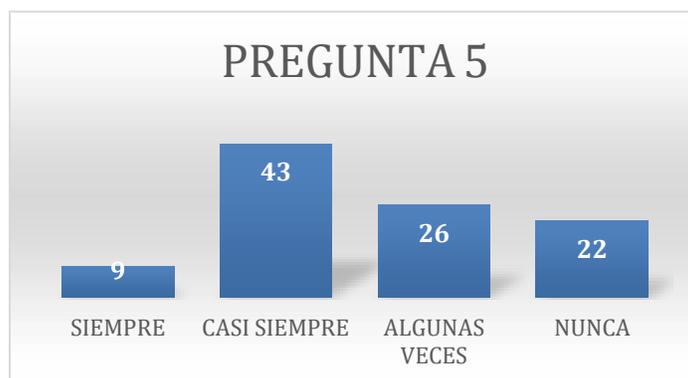


**INTERPRETACIÓN:**

En la interrogante planteada de sí Crees que las niños jueguen juegos de internet se pueden apreciar que los estudiantes manifestaron que la mayoría nunca con un 70% ,algunas veces un 26 % , casi siempre un 4 % y siempre son representados con un 0%, de los encuestados.

PREGUNTA 5.-Cuando juegas permaneces en el mismo juego hasta que te vas.

JUEGOS DE INTERNET		
Pregunta 5		
NIVELES	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	2	9
CASI SIEMPRE	10	43
ALGUNAS VECES	6	26
NUNCA	5	22
	23	100

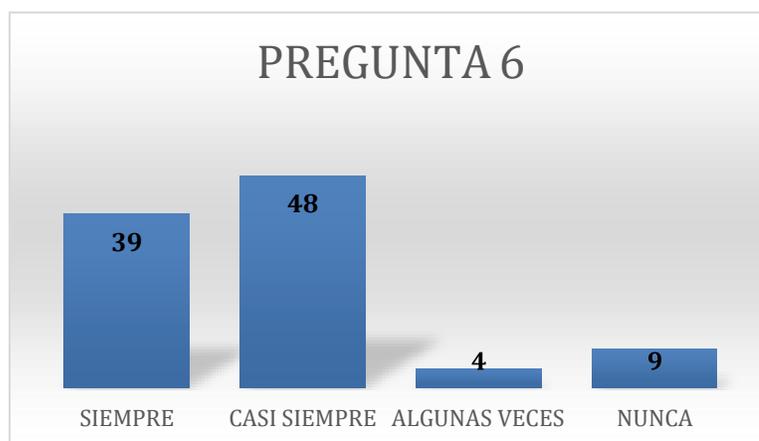


**INTERPRETACION:**

En la interrogante planteada de Cuando juegas permaneces en el mismo juego hasta que te vas se pueden apreciar que los estudiantes manifestaron que la mayoría casi siempre un 43%, un 26% algunas veces , un 22% nunca y un 9 % siempre de los encuestados.

**PREGUNTA 6.-Acudes a los juegos de internet antes de hacer la tarea.**

<b>JUEGOS DE INTERNET</b>		
Pregunta 6		
NIVELES	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	9	39
CASI SIEMPRE	11	48
ALGUNAS VECES	1	4
NUNCA	2	9
	23	100



**INTERPRETACION:**

En la interrogante planteada de Acudes a los juegos de internet antes de hacer la tarea se pueden apreciar que los estudiantes manifestaron que la mayoría casi siempre un 48%, un 39% siempre , nunca con un 9% y algunas veces un 4% de los encuestados.

**PREGUNTA 7.-Juegas audition**

<b>JUEGOS DE INTERNET</b>		
Pregunta 7		
NIVELES	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	15	65
CASI SIEMPRE	3	13
ALGUNAS VECES	3	13
NUNCA	2	9
	23	100

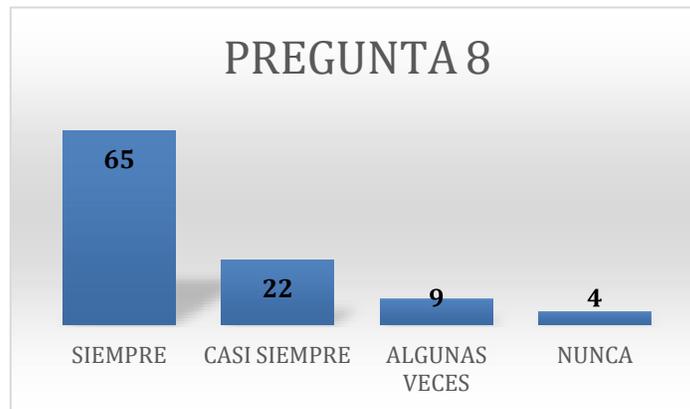


**INTERPRETACION:**

En la interrogante planteada de Juegas audition se pueden apreciar que los estudiantes manifestaron que la mayoría casi siempre un 65%, un 13% casi siempre y algunas veces, y nunca con un 9% de los encuestados.

PREGUNTA 8. Juegos gumbound

JUEGOS DE INTERNET		
Pregunta 8		
NIVELES	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	15	65
CASI SIEMPRE	5	22
ALGUNAS VECES	2	9
NUNCA	1	4
	23	100

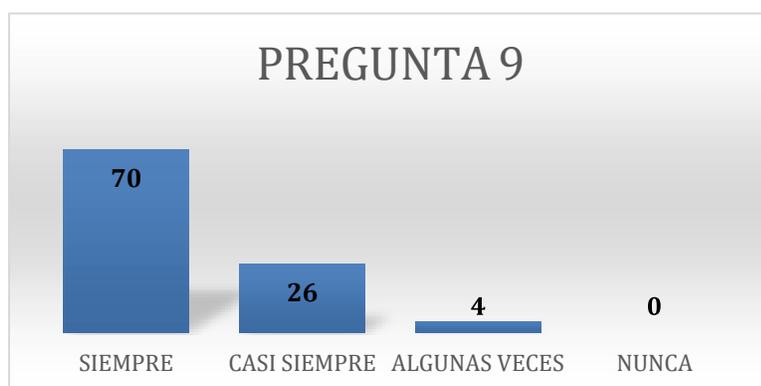


**INTERPRETACION:**

En la interrogante planteada de Juegos gumbound se pueden apreciar que los estudiantes manifestaron que la mayoría siempre un 65%, un 22% casi siempre, un 9% algunas veces y un 4% nunca de los encuestados.

PREGUNTA 9. Juegas farcry

<b>JUEGOS DE INTERNET</b>		
<b>Pregunta 9</b>		
<b>NIVELES</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>%</b>
SIEMPRE	16	70
CASI SIEMPRE	6	26
ALGUNAS VECES	1	4
NUNCA	0	0
	23	100

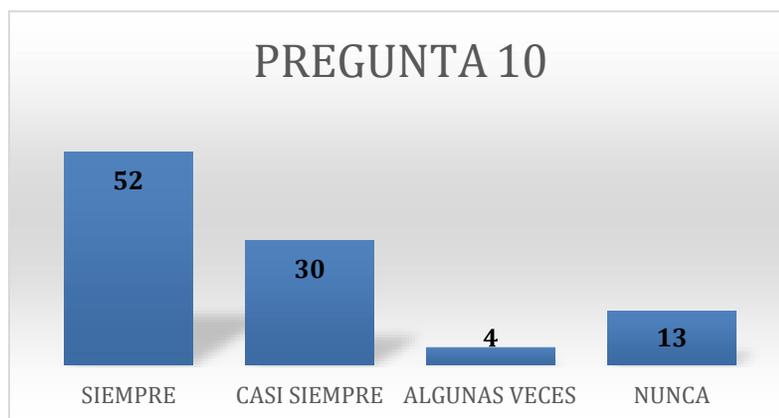


**INTERPRETACION:**

En la interrogante planteada de Juegas farcry se pueden apreciar que los estudiantes manifestaron que la mayoría siempre un 70%, un 26% casi siempre, un 4% algunas veces y un 0% nunca de los encuestados.

## PREGUNTA 10. Juegos Warcraft

JUEGOS DE INTERNET		
Pregunta 10		
NIVELES	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	12	52
CASI SIEMPRE	7	30
ALGUNAS VECES	1	4
NUNCA	3	13
	23	100

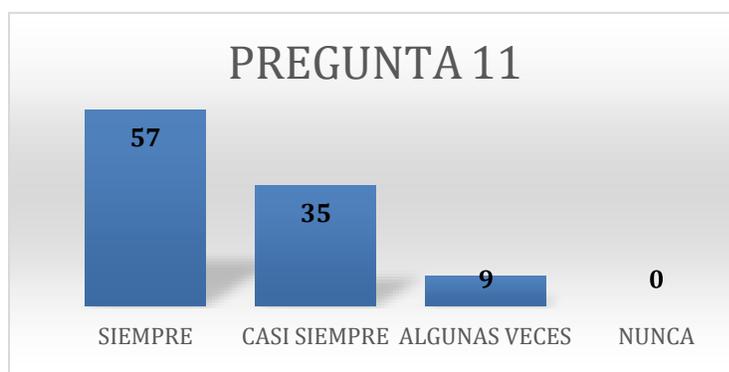


### INTERPRETACION:

En la interrogante planteada de Juegos Warcraft se pueden apreciar que los estudiantes manifestaron que la mayoría siempre un 52%, un 30% casi siempre, un 4% algunas veces y un 13% nunca de los encuestados.

PREGUNTA 11 Juegas starcraft

JUEGOS DE INTERNET		
Pregunta 11		
NIVELES	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	13	57
CASI SIEMPRE	8	35
ALGUNAS VECES	2	9
NUNCA	0	0
	23	100

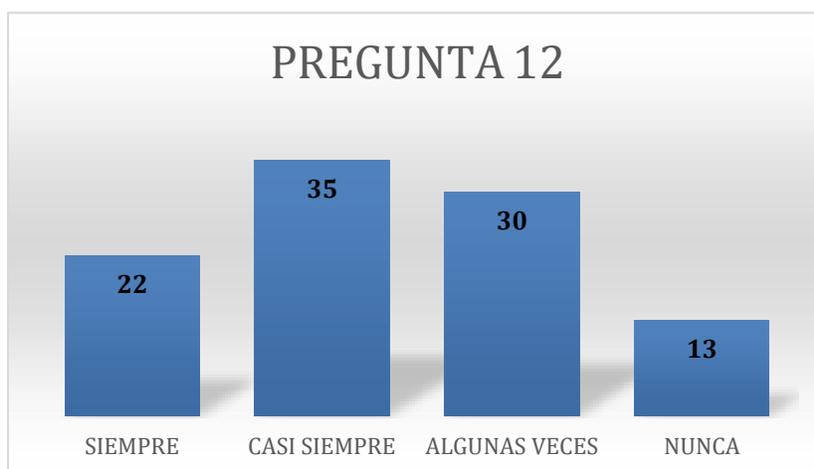


**INTERPRETACION:**

En la interrogante planteada de Juegas Warcraft se pueden apreciar que los estudiantes manifestaron que la mayoría siempre un 57%, un 35% casi siempre, un 9% algunas veces y un 0% nunca de los encuestados.

PREGUNTA 12. Juegos damas

<b>JUEGOS DE INTERNET</b>		
Pregunta 12		
NIVELES	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	5	22
CASI SIEMPRE	8	35
ALGUNAS VECES	7	30
NUNCA	3	13
	23	100

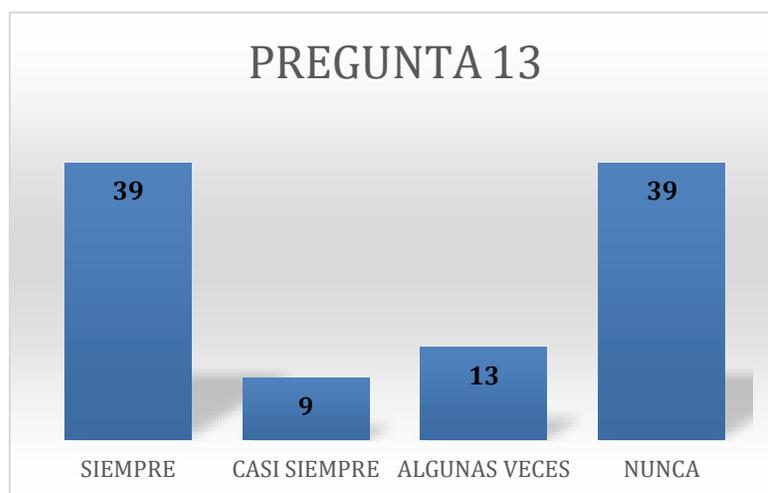


**INTERPRETACION:**

En la interrogante planteada de Juegos Damas se pueden apreciar que los estudiantes manifestaron que la mayoría siempre un 22% , un 35% casi siempre, un 30% algunas veces y un 13% nunca de los encuestados.

PREGUNTA 13. Juegos solitario

<b>JUEGOS DE INTERNET</b>		
Pregunta 13		
NIVELES	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	9	39
CASI SIEMPRE	2	9
ALGUNAS VECES	3	13
NUNCA	9	39
	23	100

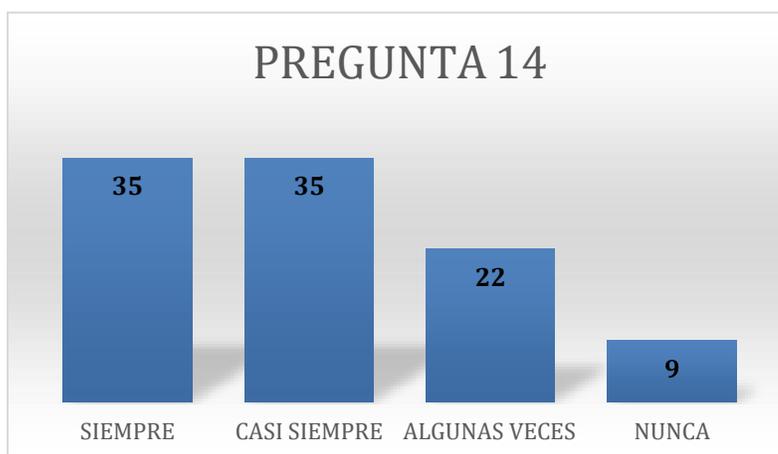


**INTERPRETACION:**

En la interrogante planteada de Juegos Solitario se pueden apreciar que los estudiantes manifestaron que la mayoría siempre un 39% , un 9% casi siempre, un 13% algunas veces y un 39% nunca de los encuestados.

PREGUNTA 14 Prefieres los juegos educativos

JUEGOS DE INTERNET Pregunta 14		
NIVELES	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	8	35
CASI SIEMPRE	8	35
ALGUNAS VECES	5	22
NUNCA	2	9
	23	100

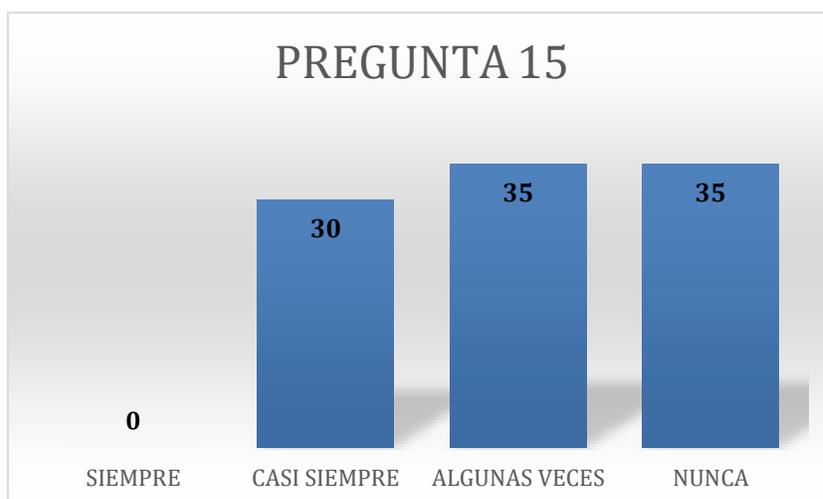


**INTERPRETACION:**

En la interrogante planteada Prefieres los juegos educativos se pueden apreciar que los estudiantes manifestaron que siempre un 35% , un 35% casi siempre, un 22% algunas veces y un 9% nunca de los encuestados.

PREGUNTA 15. Prefieres juegos deportivos.

<b>JUEGOS DE INTERNET</b>		
Pregunta 15		
NIVELES	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	0	0
CASI SIEMPRE	7	30
ALGUNAS VECES	8	35
NUNCA	8	35
	23	100

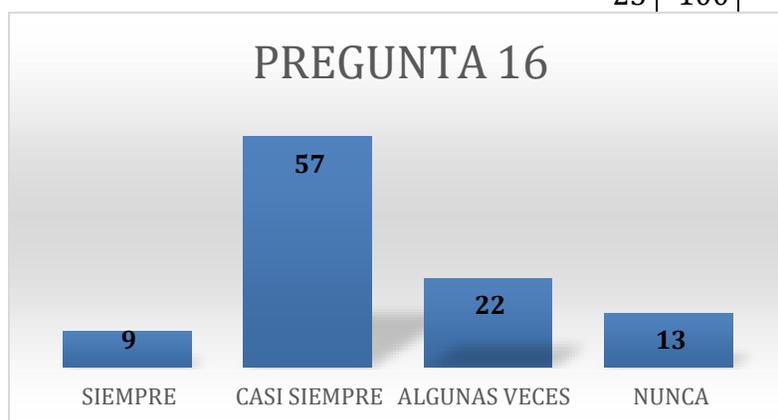


### **INTERPRETACION:**

En la interrogante planteada Prefieres los juegos deportivos se pueden apreciar que los estudiantes manifestaron que siempre un 0% , un 30% casi siempre, un 35% algunas veces y un 35% nunca de los encuestados.

PREGUNTA 16. Prefieres lo juegos de violencia

<b>JUEGOS DE INTERNET</b>		
<b>Pregunta 16</b>		
<b>NIVELES</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>%</b>
SIEMPRE	2	9
CASI SIEMPRE	13	57
ALGUNAS VECES	5	22
NUNCA	3	13
	23	100



### **INTERPRETACION:**

En la interrogante planteada Prefieres los juegos de violencia se pueden apreciar que los estudiantes manifestaron que siempre un 9% , un 57% casi siempre, un 22% algunas veces y un 13% nunca de los encuestados.

Pregunta 17. Sientes cólera al jugar

JUEGOS DE INTERNET		
Pregunta 17		
NIVELES	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	10	43
CASI SIEMPRE	10	43
ALGUNAS VECES	3	13
NUNCA	0	0
	23	100

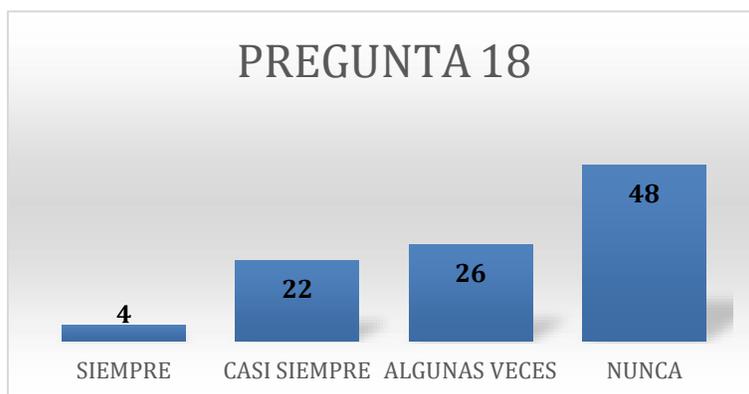


#### **INTERPRETACION:**

En la interrogante planteada sientes cólera al jugar se pueden apreciar que los estudiantes manifestaron que siempre un 43% , un 43% casi siempre, un 13% algunas veces y un 0% nunca de los encuestados.

PREGUNTA 18. Sientes alegría al jugar

<b>JUEGOS DE INTERNET</b>		
Pregunta 18		
NIVELES	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	1	4
CASI SIEMPRE	5	22
ALGUNAS VECES	6	26
NUNCA	11	48
	23	100

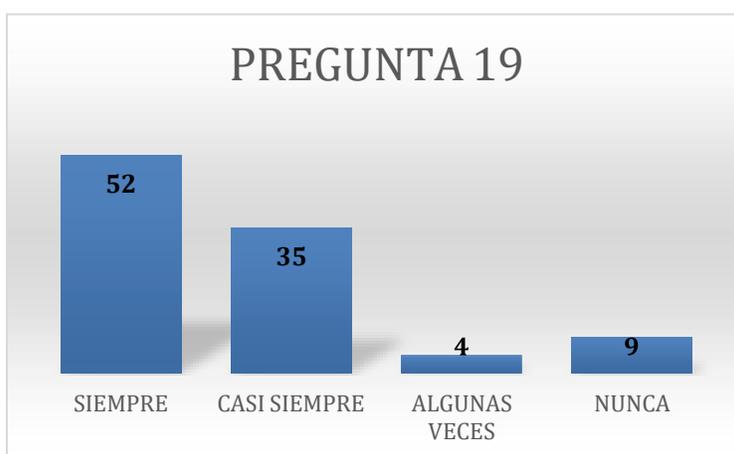


### **INTERPRETACION:**

En la interrogante planteada sientes alegría al jugar se pueden apreciar que los estudiantes manifestaron que siempre un 4% , un 22% casi siempre, un 26% algunas veces y un 48% nunca de los encuestados.

PREGUNTA 19. Sientes ira al jugar

JUEGOS DE INTERNET		
Pregunta 19		
NIVELES	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	12	52
CASI SIEMPRE	8	35
ALGUNAS VECES	1	4
NUNCA	2	9
	23	100

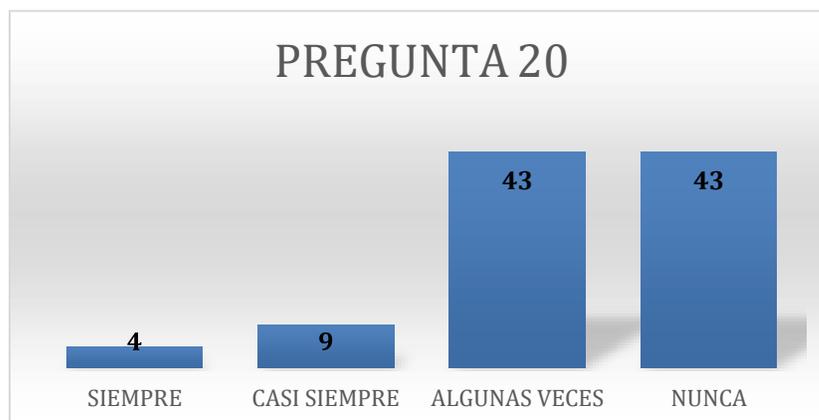


**INTERPRETACION:**

En la interrogante planteada sientes ira al jugar se pueden apreciar que los estudiantes manifestaron que siempre un 52% , un 35% casi siempre, un 4% algunas veces y un 9% nunca de los encuestados.

PREGUNTA 20. Sientes tristeza al jugar

JUEGOS DE INTERNET		
Pregunta 20		
NIVELES	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	1	4
CASI SIEMPRE	2	9
ALGUNAS VECES	10	43
NUNCA	10	43
	23	100

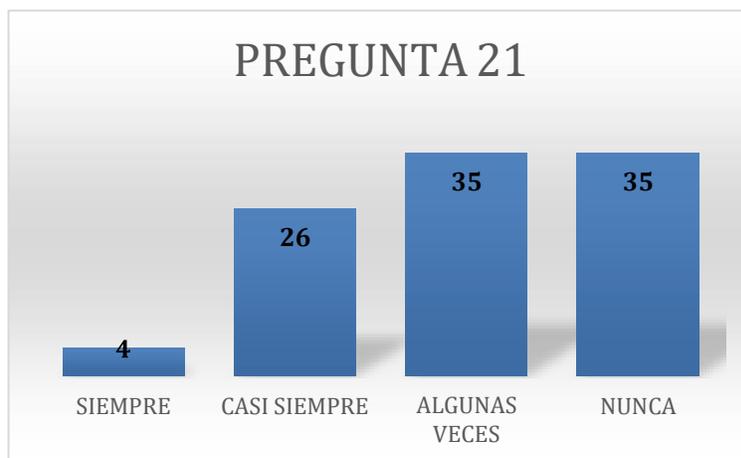


**INTERPRETACION:**

En la interrogante planteada sientes tristeza al jugar se pueden apreciar que los estudiantes manifestaron que siempre un 4% , un 9% casi siempre, un 43% algunas veces y un 43% nunca de los encuestados.

PREGUNTA 21. Los juegos te sirven para pasar el tiempo.

JUEGOS DE INTERNET		
Pregunta 21		
NIVELES	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	1	4
CASI SIEMPRE	6	26
ALGUNAS VECES	8	35
NUNCA	8	35
	23	100

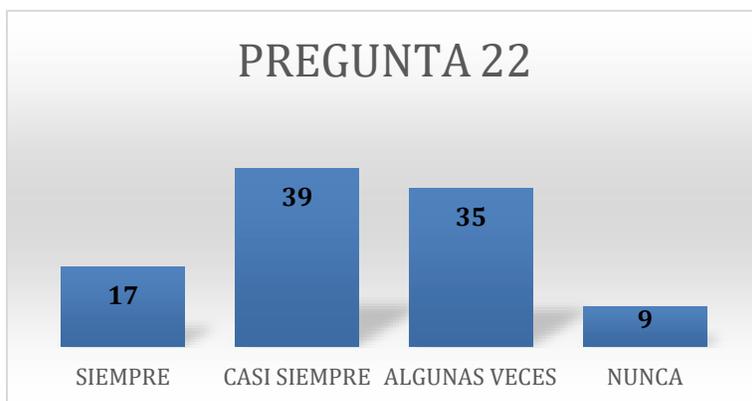


**INTERPRETACION:**

En la interrogante planteada Los juegos te sirven para pasar el tiempo se pueden apreciar que los estudiantes manifestaron que siempre un 4% , un 26% casi siempre, un 35% algunas veces y un 35% nunca de los encuestados.

**PREGUNTA 22: Los juegos de internet te sirven para relacionarte con otras personas.**

<b>JUEGOS DE INTERNET</b>		
Pregunta 22		
NIVELES	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	4	17
CASI SIEMPRE	9	39
ALGUNAS VECES	8	35
NUNCA	2	9
	23	100

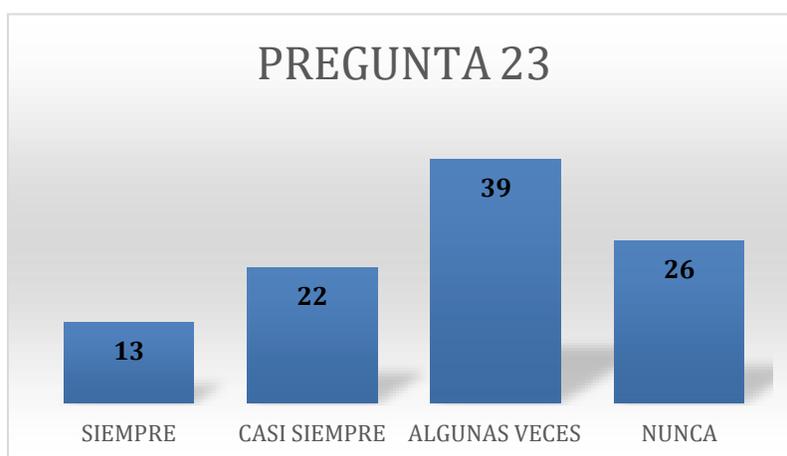


**INTERPRETACION:**

En la interrogante planteada Los juegos de internet te sirven para relacionarte con otras personas se pueden apreciar que los estudiantes manifestaron que siempre un 17% , un 39% casi siempre, un 35% algunas veces y un 9% nunca de los encuestados.

**PREGUNTA 23. Los juegos de internet te sirven para mejorar tu autoestima**

<b>JUEGOS DE INTERNET</b>		
Pregunta 23		
NIVELES	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	3	13
CASI SIEMPRE	5	22
ALGUNAS VECES	9	39
NUNCA	6	26
	23	100

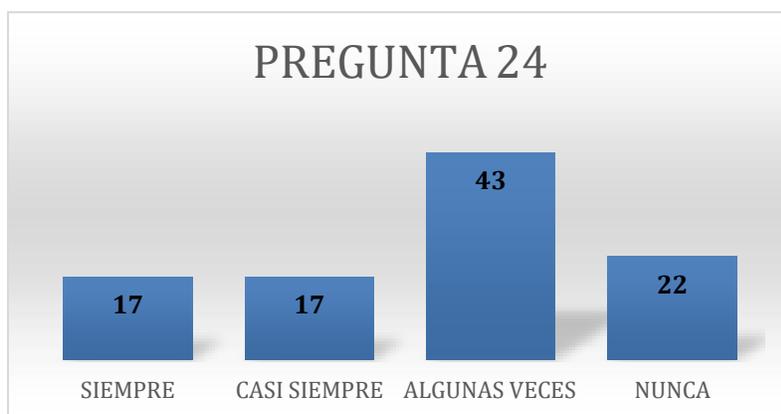


**INTERPRETACION:**

En la interrogante planteada los juegos de internet te sirven para mejorar tu autoestima se pueden apreciar que los estudiantes manifestaron que siempre un 13% , un 22% casi siempre, un 39% algunas veces y un 26% nunca de los encuestados.

**PREGUNTA 24 . Los juegos de internet te sirven para mejorar tu aprendizaje**

<b>JUEGOS DE INTERNET</b>		
Pregunta 24		
NIVELES	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	4	17
CASI SIEMPRE	4	17
ALGUNAS VECES	10	43
NUNCA	5	22
	23	100



**INTERPRETACION:**

En la interrogante planteada los juegos de internet te sirven para mejorar tu aprendizaje se pueden apreciar que los estudiantes manifestaron que siempre un 17% , un 17% casi siempre, un 43% algunas veces y un 22% nunca de los encuestados.

## **CONCLUSIONES**

### **PRIMERA**

Con respecto a los niveles de dedicación a los Juegos de Internet, podemos decir como muestran los resultados, que los estudiantes del 1° grado de secundaria sección "A de la institución educativa particular San Francisco de Asís de Mollendo no llegan a la ludopatía, sin embargo hay un alto porcentaje de asegura que casi siempre dedica tiempo a internet su rendimiento académico esta en proceso de aprendizaje.

### **SEGUNDA**

El rendimiento académico en el área de comunicación que se encontró en nuestra investigación nos muestra que el mayor porcentaje de estudiantes está en proceso de aprendizaje y una minoría que está en inicio.

### **TERCERA:**

El coeficiente de correlación general es de 0,261, correlación positiva media, más , por este resultado podemos decir que las variables se correlacionan positivamente , lo que significa que cuando el nivel de dedicación es mayor, el nivel de rendimiento académico en el área de Comunicación integral es menor. Haciendo el siguiente supuesto para una mejor comprensión un estudiante que obtiene un calificativo de B en Comunicación su dedicación a los Juegos de Internet es alto medio.

## REFERENCIAS

ARANGO, G., BRINGUÉ, X. Y SÁBADA, C. (2010). La generación interactiva en Colombia: adolescentes frente a la Internet, el celular y los videojuegos. *Anagramas*, 9, (17), 45-56.

BALAGUER, P. (2002). Videojuegos, Internet, Infancia y Adolescencia del nuevo milenio. *Revista KAIROS* - Nro 10, 2do. Semestre.

CRUZ GUARANDA WILTER ALFONSO, FUENTES HUACON LUIGUI FERNANDO (2019) Los juegos online y su influencia en el rendimiento académico en adolescentes de 12 a 15 años en la Coop. Julio Cartagena de la ciudad de Guayaquil 2019

GÓMEZ DEL CASTILLO, M. T. (2007). Videojuegos y transmisión de valores. *Revista Iberoamericana de Educación*, 43 (6), 1-10.

GONZÁLVEZ MT, ESPALDA JP, TEJEIRO R. El uso problemático de videojuegos está relacionado con problemas emocionales en adolescentes. *Adicciones*. 2017 Jul; 29(3): 180-185. [Citado el 21 de noviembre de 2022]. Disponible en: <http://adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/745/0>

HERNÁNDEZ R.; FERNÁNDEZ C. Y BAPTISTA P.; Metodología de la investigación. Tercera Edición. Editorial McGraw-Hill. México. 2010

HUANCA, F. (2011). Influencia de los juegos de Internet en el comportamiento de los adolescentes de la ciudad de Puno. *Revista de Investigación en Comunicación y Desarrollo*, 2 (2), 37-44.

HUAYTA HALANOCCA, FIORELLA HERLINDA; MAQUI PAREJA, EDISON EDGAR (2013) Influencia de la adicción a los juegos online, en el rendimiento académico del área de historia, geografía y economía de los estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E. Manuel Muñoz Najjar – Arequipa 2013

LLORET, D., CABRERA, V. Y SANZ, Y. (2013). Relaciones entre hábitos de uso de videojuegos, control parental y rendimiento escolar. *European Journal of Investigation in Health*, 3 (3), 237-248.

LORCA, M.A. (2006). Los videojuegos, marcadores de tendencias en el ocio tecnológico. *Comunicar*, 27, 79-84.

LÓPEZ ÁLVAREZ, JOVE; HUAMÁN BARRIGA, PATRICIA YOLANDA(2017)  
Los juegos en red y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Deán Valdivia del Distrito de Mollendo de la Provincia de Islay Región Arequipa (2017)

LUQUE, A. T. Y AGUAYO, L. V. (2013). Factores moduladores de la respuesta agresiva tras la exposición a videojuegos violentos. *Revista Anales de Psicología*, 29 (2), 311-318.

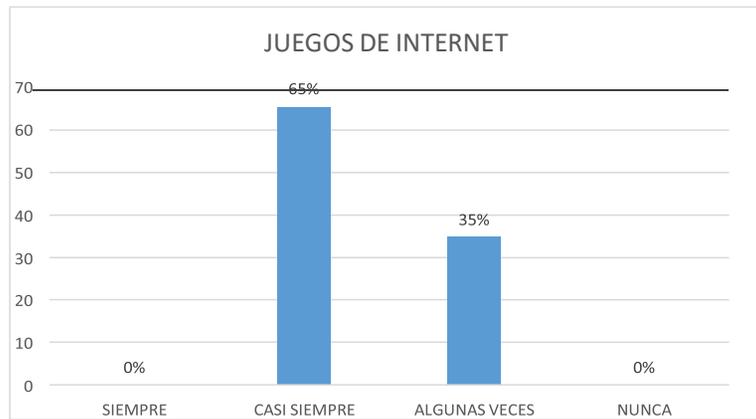
MARCO Y, CHÓLIZ M. Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en la prevención de la adicción a videojuegos. *Terapia Psicológica*. 2017; 35(1): 57-69. [Citado el 21 de noviembre de 2022]. Disponible en: [https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S07184808201700010006&lng=es&nrm=iso&tlng=es](https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S07184808201700010006&lng=es&nrm=iso&tlng=es)

# **ANEXOS**

SAN FRANCISCO DE ASIS

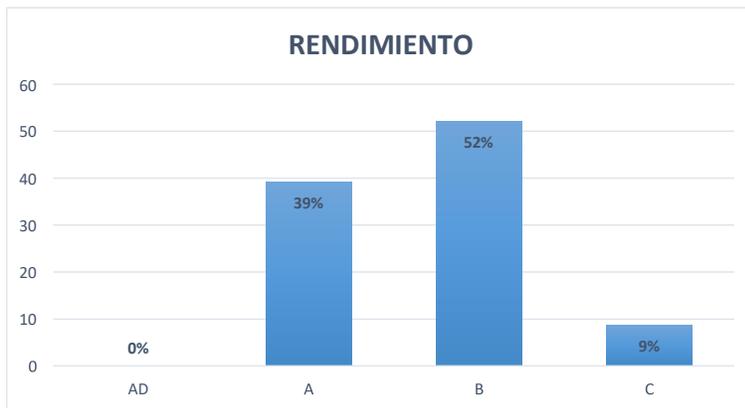
SUJETOS		1	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
1. Dedicas menos de 5 horas a la semana al uso de los juegos de internet.		3	2	2	2	2	2	3	3	3	1	2	1	3	4	4	3	2	1	1	3	4	3
2.-Dedicas más de 5 horas a la semana al uso de internet		2	2	2	3	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	2	2	1	1	3	2	1	1
3.-Crees que las niñas jueguen juegos de internet		2	3	3	1	1	1	3	3	1	1	1	3	2	4	2	2	1	3	2	3	3	1
4.-Crees que los niños jueguen juegos de internet.		1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	4	1	1	2	3	3	2	3	1	2	1	1
5.-Cuando juegas permaneces en el mismo juego hasta que te vas.		2	1	1	1	2	2	4	4	3	2	3	4	3	3	4	3	3	1	3	2	3	3
6.-Acudes a los juegos de internet antes de hacer la tarea.		3	3	3	1	1	1	4	4	3	3	4	2	3	4	4	3	4	2	4	3	3	3
8.-Juegas audition		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
9. Juegas gumbound		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
10. Juegas farcry		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
12. Juegas warcraft		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
13. Juegas starcraft		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
14. Juegas damas		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
16. Juegas solitario		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
18. Prefieres los juegos educativos		3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
19. Prefieres juegos deportivos.		1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
20. Prefieres lo juegos de violencia		3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
21. Sientes cólera al jugar		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
22. Sientes alegría al jugar		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
23. Sientes ira al jugar		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
24. Sientes tristeza al jugar		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
25. Los juegos te sirven para pasar el tiempo.		3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
26. Los juegos de internet te sirven para relacionarte con otras personas.		2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
27. Los juegos de internet te sirven para mejorar tu autoestima		3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
28. Los juegos de internet te sirven para mejorar tu aprendizaje		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
TOTAL		69	64	59	75	59	76	64	75	65	59	61	52	54	75	70	69	71	60	64	68	63	70

JUEGOS DE INTERNET			
SAN FRANCISCO DE ASIS - 1A			
NIVELES	ESCALA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	28-49	0	0
CASI SIEMPRE	50-70	15	65
ALGUNAS VECES	71-91	8	35
NUNCA	92-112	0	0
		23	100

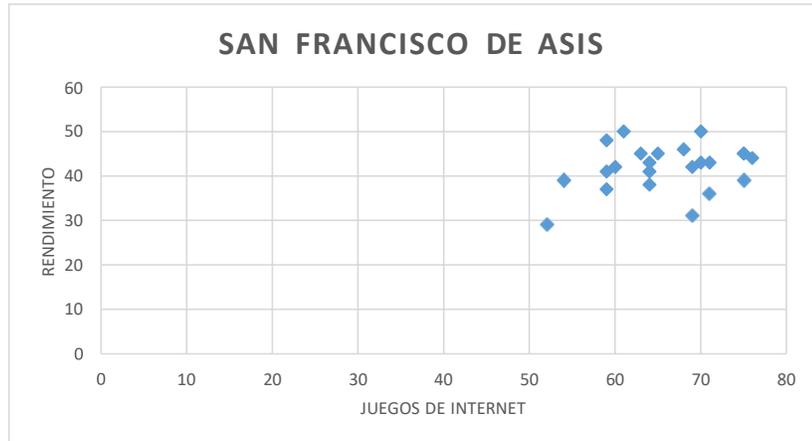




<b>RENDIMIENTO ACADEMICO</b>			
SAN FRANCISCO DE ASIS			
NIVELES	ESCALA	FRECUENCIA	%
AD	18-20	0	0
A	14-17	9	39
B	11-13	12	52
C	0-10	2	9
		23	100



SUJETOS	RENDIMIENTO	JUEGOS DE INTERNET	COEFICIENTE DE COORRELACION
S1	42	69	0.262
S2	43	64	
S3	48	59	
S4	39	75	
S5	41	59	
S6	43	71	
S7	44	76	
S8	41	64	
S9	45	75	
S10	45	65	
S11	37	59	
S12	50	61	
S13	29	52	
S14	39	54	
S15	45	75	
S16	43	70	
S17	31	69	
S18	36	71	
S19	42	60	
S20	38	64	
S21	46	68	
S22	45	63	
S23	50	70	



# "Año del fortalecimiento de la soberanía Nacional"

Mollendo, 30 de noviembre 2022

OFICIO N° 001-2022

SEÑOR:

Director de IE San Francisco de Asís  
Jorge Benavides Benavente

Presente:

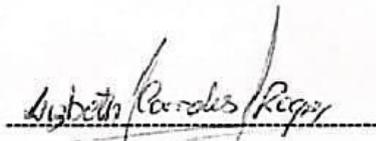
**Asunto:** Solicito a su Despacho permiso para realizar unas pequeñas encuestas para mi tesis de Estudios y hago de su conocimiento que también soy Madre de Familia de la Institución la cual Dirige.

De nuestra especial consideración:

Le hago llegar mi cordial saludo y aprovecho la oportunidad para solicitarle su apoyo con la autorización para el ingreso a la Institución Educativa la cual Dirige y as u vez hago de conocimiento que soy Madre de Familia y que en esta oportunidad me dirijo a su Despacho a solicitar el permiso para realizar encuestas con relación a mi proyecto de tesis que lo realizare en el 1ero A de secundaria que es el año en el que mi menor hija estudia.

Agradeciendo desde ya su apoyo, reciba nuestros mis cordiales saludos

Atentamente,



Lizbeth Corrales Roque  
Secretaria UNSA MOLLENDO



## ENCUESTA

Apellidos y nombres:.....

**MARCA CON UNA X LA RESPUESTA QUE CONSIDERES VERDADERA**

1. *¿Cuándo lees un cuento subrayas?*  
Siempre                      Casi siempre  
Algunas veces              Nunca
2. *¿Muestras seguridad al realizar un resumen?*  
Siempre                      Casi siempre  
Algunas veces              Nunca
3. *¿Tienes un horario de lectura?*  
Siempre                      Casi siempre  
Algunas veces              Nunca
4. *¿Te preocupas por seleccionar textos de acuerdo con tu interés?*  
Siempre                      Casi siempre  
Algunas veces              Nunca
5. *¿Te gusta leer historietas?*  
Siempre                      Casi siempre  
Algunas veces              Nunca
6. *¿Te gusta leer afiches?*  
Siempre                      Casi siempre  
Algunas veces              Nunca
7. *¿Lees textos en tus momentos libres?*  
Siempre                      Casi siempre  
Algunas veces              Nunca
8. *¿Cuándo lees lo haces con un fin académico?*  
Siempre                      Casi siempre  
Algunas veces              Nunca
9. *¿Te gusta escribir textos referidos a tu localidad?*  
Siempre                      Casi siempre  
Algunas veces              Nunca
10. *¿te muestras sensible frente a los diversos temas planteados en los textos que lees?*  
Siempre                      Casi siempre  
Algunas veces              Nunca
11. *¿Te muestras interesado en compartir tus textos con tus compañeros?*  
Siempre                      Casi siempre  
Algunas veces              Nunca
12. *¿Te interesa mejorar la ortografía de tus textos?*  
Siempre                      Casi siempre  
Algunas veces              Nunca
  
- 13.- *¿Analizas la enseñanza que brinda el texto que lees?*  
Siempre                      Casi siempre  
Algunas veces              Nunca
  
- 14.- *¿Reconoces los personajes principales de los textos que lees?*  
Siempre                      Casi siempre  
Algunas veces              Nunca
  
- 15.- *¿Mediante el título de un texto puedes deducir el tema?*  
Siempre                      Casi siempre  
Algunas veces              Nunca
  
- 16.- *¿Identificas la idea principal en los textos que lees?*  
Siempre                      Casi siempre  
Algunas veces              Nunca

## ENCUESTA

Apellidos y nombres:.....

**MARCA CON UNA X LA RESPUESTA QUE CONSIDERES VERDADERA**

1. Dedicas menos de 5 horas a la semana al uso de los juegos de internet.  
Siempre                      Casi siempre  
Algunas veces              Nunca
- 2.-Dedicas más de 5 horas a la semana al uso de internet  
Siempre                      Casi siempre  
Algunas veces              Nunca
- 3.-Crees que las niñas jueguen juegos de internet  
Siempre                      Casi siempre  
Algunas veces              Nunca
- 4.-Crees que los niños jueguen juegos de internet.  
Siempre                      Casi siempre  
Algunas veces              Nunca
- 5.-Cuando juegas permaneces en el mismo juego hasta que te vas.  
Siempre                      Casi siempre  
Algunas veces              Nunca
- 6.-Acudes a los juegos de internet antes de hacer la tarea.  
Siempre                      Casi siempre  
Algunas veces              Nunca
- 7.-Juegas audition  
Siempre                      Casi siempre  
Algunas veces              Nunca
8. Juegas gumbound  
Siempre                      Casi siempre  
Algunas veces              Nunca
9. Juegas farcry  
Siempre                      Casi siempre  
Algunas veces              Nunca
10. Juegas warcraft  
Siempre                      Casi siempre  
Algunas veces              Nunca
11. Juegas starcraft  
Siempre                      Casi siempre  
Algunas veces              Nunca
12. Juegas damas  
Siempre                      Casi siempre  
Algunas veces              Nunca
13. Juegas solitario  
Siempre                      Casi siempre  
Algunas veces              Nunca
14. Prefieres los juegos educativos  
Siempre                      Casi siempre  
Algunas veces              Nunca
15. Prefieres juegos deportivos.  
Siempre                      Casi siempre  
Algunas veces              Nunca
16. Prefieres lo juegos de violencia  
Siempre                      Casi siempre  
Algunas veces              Nunca
17. Sientes cólera al jugar  
Siempre                      Casi siempre  
Algunas veces              Nunca
18. Sientes alegría al jugar  
Siempre                      Casi siempre  
Algunas veces              Nunca
19. Sientes ira al jugar  
Siempre                      Casi siempre

- |  |              |
|--|--------------|
| Algunas veces  | Nunca        |
| 20. Sientes tristeza al jugar  |              |
| Siempre  | Casi siempre |
| Algunas veces  | Nunca        |
| 21. Los juegos te sirven para pasar el tiempo.                             |              |
| Siempre  | Casi siempre |
| Algunas veces  | Nunca        |
| 22. Los juegos de internet te sirven para relacionarte con otras personas. |              |
| Siempre  | Casi siempre |
| Algunas veces  | Nunca        |
| 23. Los juegos de internet te sirven para mejorar tu autoestima            |              |
| Siempre  | Casi siempre |
| Algunas veces  | Nunca        |
| 24. Los juegos de internet te sirven para mejorar tu aprendizaje           |              |
| Siempre  | Casi siempre |
| Algunas veces  | Nunca        |