



**EFFECTOS DE LOS VIDEOJUEGOS SOBRE EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE
LOS ALUMNOS DE OCTAVO BÁSICO DEL LICEO DE HOMBRES MANUEL MONTT,
COMUNA PUERTO MONTT, REGIÓN LOS LAGOS, 2022**

Autoras:

Ruíz Guenel Ailin Anali

Paillán Altamirano Cyntia Vanessa

Facilitadoras:

Dra. Amely Vivas

Dra. Marlenis Martínez

ÍNDICE

RESUMEN	viii
INTRODUCCIÓN	9
CAPÍTULO I	11
EL PROBLEMA	11
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	11
1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	13
1.2.1 Interrogante general	13
1.2.2 Interrogantes secundarias	14
1.3 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	14
1.3.1 Objetivo general	14
1.3.2 Objetivos específicos	14
1.4 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	15
CAPÍTULO II	17
MARCO TEÓRICO	17
2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN	17
Antecedentes Internacionales	17
Antecedentes nacionales	20
2.2 BASES TEÓRICAS	23
Definición de videojuegos	23
Dimensiones de la variable videojuegos	24
Diversión	24
Interacción	26
Simular	27
Indicadores de la Dimensión Diversión	28
Tiempo	28
Indicadores de la Dimensión Interacción	29

Relaciones	29
Atención	29
Indicadores de la Dimensión Simular	30
Sustituir	30
Temas	31
Definición de la variable Rendimiento Académico	31
Dimensiones de la variables Rendimiento Académico	32
Récord Académico	32
Participación activa en clase	33
Interés por los contenidos	33
Indicadores de la dimensión récord académico	34
Apatía	34
Indicadores de la dimensión participación activa en clase	34
Manejo de contenidos en las tareas	34
Indicadores de la dimensión Interés por los contenidos	35
Poco interés	35
Repetición de contenidos	35
2.3 DEFINICIÓN DE CONCEPTOS	35
CAPÍTULO III	38
MARCO METODOLÓGICO	38
3.1 ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN	38
3.2 TIPO DE INVESTIGACIÓN	39
3.3 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	40
3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA	42
3.4.1 Población	42
3.4.2 Muestra	42
3.5 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	44
3.5.1 Técnica (Instrumento)	44
3.6 VALIDEZ DEL INSTRUMENTO	47

3.7 TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS DE LA RECOLECCIÓN DE DATOS	48
3.7.1 Técnica de recolección de datos	48
3.7.2 Procedimiento	49
CAPÍTULO IV	50
RESULTADOS	50
4.1 DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO DE CAMPO	50
4.2 DESCRIPCIÓN DE LA PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS	51
CAPÍTULO V	68
5. CONCLUSIÓN Y RECOMENDACIONES	68
5.1 CONCLUSIÓN	68
5. 2. RECOMENDACIONES	69
REFERENCIAS	71
APÉNDICES	77

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Operacionalización de la variable independiente	43
Tabla 2 Operacionalización de la variable dependiente	43
Tabla 3 Cuestionario Operacionalización de la variable independiente	88
Tabla 4 Cuestionario Operacionalización de la variable dependiente	91
Tabla 5 Variable videojuego dimensión diversión	52
Tabla 6 Variable videojuego dimensión interacción	54
Tabla 7 Variable videojuego dimensión simular	56
Tabla 8 Promedio de la variable videojuego	57
Tabla 9 Variable rendimiento académico dimensión récord académico	60
Tabla 10 Variable rendimiento académico dimensión participación activa en clase	61
Tabla 11 Variable rendimiento académico dimensión interés por los contenidos	63
Tabla 12 Análisis general de todas las dimensiones de la variable rendimiento académico	65
Tabla 13 Promedio de las variables videojuegos y rendimiento académico	66
Tabla 14 Instrumento, encuesta	79

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 Variable videojuego dimensión diversión	52
Gráfico 2 Variable videojuego dimensión interacción	54
Gráfico 3 Variable videojuego dimensión simular.	56
Gráfico 4 Promedio de la variable videojuego	58
Gráfico 5 Variable rendimiento académico dimensión récord académico	60
Gráfico 6 Variable rendimiento académico dimensión participación activa en clase	62
Gráfico 7 Variable rendimiento académico dimensión interés por los contenidos	64
Gráfico 8 Análisis general de todas las dimensiones de la variable rendimiento académico	65
Gráfico 9. Promedio de las variables videojuegos y rendimiento académico	67

ÍNDICE DE APÉNDICES

Apéndice 1 Encuesta	79
Apéndice A Comunicación al experto	81
Apéndice 2 Formato de validación	82
Apéndice 3 Base de datos	92

RESUMEN

El presente trabajo, está elaborado de acuerdo a las directrices fijadas por la Universidad Miguel de Cervantes, de Santiago de Chile, cuyo título es “Efectos de los videojuegos sobre el rendimiento académico de los alumnos de octavo básico del liceo de Hombres Manuel Montt, comuna Puerto Montt, Región los lagos, 2022”. El objetivo planteado fue: “analizar los efectos de los videojuegos sobre el rendimiento académico de los alumnos de octavo básico del Liceo de Hombres Manuel Montt, Comuna Puerto Montt, Región Los Lagos, 2022”. Respecto al tipo de investigación, según plantea Hernández, et al. (2014), es un estudio cuantitativo de naturaleza descriptiva - básica. Se buscó la relación que existe entre los educandos y los efectos de los videojuegos en su rendimiento académico y vida diaria. Para ello se empleó como instrumento un cuestionario de google forms, con 2 variables, 6 dimensiones, divididas en 10 indicadores con 24 ítems, con escala de Likert. Los resultados en cuanto a la variable videojuegos fue una postura neutral, con un 20,69 %, lo cual puede interpretarse como un desconocimiento o falta de toma de conciencia, por parte del educando respecto al efecto que tienen los videojuegos en su vida familiar y sobre sus actividades académicas. Para la variable rendimiento académico, se observó que con un 26,65 %, en la categoría muy en desacuerdo, lo que puede ser interpretado como una baja percepción respecto al efecto de los videojuegos sobre su desempeño escolar. En conclusión, los educandos en un alto porcentaje declaran estar conscientes que dedican mucho tiempo al entretenimiento con videojuegos. Sin embargo, no se encuentran conscientes del efecto que estos provocan en sus relaciones interpersonales y familiares, e inclusive sobre el rendimiento académico. Se recomienda promover la toma de conciencia a las familias y comunidad educativa, respecto a equilibrar tiempos de estudio versus el de ocio, a través de talleres para padres que promuevan horarios académicos que sean compatibles con espacios de recreación al aire libre, caminatas, entre otros. De tal forma que los educandos logren un rendimiento satisfactorio aunado a tiempos saludables de ocio, lo cual incidirá de forma positiva en su rendimiento académico.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo, está elaborado de acuerdo a las directrices y normativas fijados por la Universidad Miguel de Cervantes, de Santiago de Chile, cuyo título es “Efectos de los videojuegos sobre el rendimiento académico de los alumnos de octavo básico del liceo de Hombres Manuel Montt, comuna Puerto Montt, Región los lagos, 2022”

Como se aprecia en el título los conceptos claves a profundizar son: Videojuegos el cual es definido por UNICEF (2019) citado por Cuevas (2021b) como cualquier tipo de juego digital comercial, destinado a uno o más jugadores simultáneos a través de cualquier dispositivo conectado a Internet. Por otra parte, se considera necesario acotar cómo se entiende el rendimiento académico, el cual es, en términos de Ruiz, (2002) citado por Catota (2019e) un parámetro por el cual se puede determinar la calidad y la cantidad de los aprendizajes de los alumnos.

El presente estudio permite determinar cuál es la perspectiva que poseen los educandos respecto al efecto del videojuego sobre su rendimiento académico, estudio que se efectuó en el octavo año básico del liceo de Hombres Manuel Montt, y permitió a la comunidad educativa, profesores, asistentes de la educación, estudiantes, apoderados y para docentes, comprender la óptica de los educandos referente a esta temática.

Capítulo I. Se define el problema mediante establecer el planteamiento del problema, formulación del problema, interrogantes, objetivos y finalmente se justifica la investigación, en donde se indica la importancia de esta.

Capítulo II. En este capítulo se consideran los antecedentes de la investigación, tanto internacionales, como nacionales, además de contener las bases teóricas, en las cuales se definen las variables dependientes e independientes y los conceptos esenciales.

Capítulo III. En este punto se considera el marco metodológico, en el cual se incorpora el enfoque, tipo y diseño de la investigación. Se establece la población y muestra a estudiar, con sus respectivas consideraciones, además de incorporar la tabla

de operacionalización de variables, las técnicas e instrumento de recolección de datos y en donde se presenta el detalle del instrumento empleado, la validez del instrumento, para lo cual se detalla el informe de opinión de expertos del instrumento de investigación y finalmente se exponen las técnicas y procedimientos de la recolección de datos.

Capítulo IV, en este capítulo se realiza el análisis e interpretación de los resultados, los cuales fueron obtenidos de las encuestas, explicados por medios de tablas y gráficos.

Capítulo V, en esta parte se realizan las conclusiones y recomendaciones en base a los resultados obtenidos en la investigación.

CAPÍTULO I

EI PROBLEMA

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Tal ha sido el alcance global de los videojuegos, que para el año 2018, la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2022) incorpora el “trastorno por uso de videojuegos” como una clasificación estadística internacional de enfermedades y problemas relacionados con la salud (CIE-11). Se justifica la incorporación de dicha enfermedad, según Poznyak (s/f) (responsable del Departamento de Salud Mental y Abuso de Sustancias de la OMS citado por el Dr. Higuchi, 2019) en: “las conclusiones de un grupo de expertos de más de 20 países y en el aumento de la demanda de tratamiento de los problemas relacionados con los juegos en línea” (p.90).

Y es por ello que el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2019), citado por Cuevas (2021) indica que:

Un juego en línea se define como cualquier tipo de juego digital comercial, destinado a uno o más jugadores simultáneos (multijugador) a través de cualquier dispositivo conectado a Internet, incluidas consolas dedicadas, computadoras de escritorio, computadoras portátiles, tabletas y teléfonos móviles. (p.2)

De acuerdo a lo anterior, es posible decir que, con la llegada de la tecnología, también llegaron las enfermedades derivadas de estas, ya que el uso excesivo ha provocado en los educandos una adicción, a tal punto que están dispuestos a dejar todo su mundo de lado, con tal de seguir insertos en este mundo virtual, donde su desempeño académico ha pasado a un segundo plano, siendo la vida social a través de una pantalla o una aplicación.

Se habla de "ecosistema de juegos en línea" para incluir el ver a otros jugar videojuegos (deportes electrónicos) a través de plataformas de transmisión y, el compartir videos que, generalmente brindan opciones para que los espectadores comenten o interactúen con los jugadores y otros miembros de la audiencia. (Cuevas, 2021a)

En Chile, la Ley N.º 19.846 (2020) Sobre calificación de la producción cinematográfica. Busca proteger la infancia, la adolescencia y su desarrollo psicológico y social. De tal forma que califica a los videojuegos según: edades de los jugadores (todo espectador; 14 años o más; 18 años o más). Su contenido: Pornográfico; Excesivamente violento; Inconveniente para menores de 7 años.

De acuerdo con lo antes mencionado los videojuegos se clasifican en: Recomendado para niños y adolescentes; Sin contenido objetable; No recomendado para menores de 8 años; No recomendado para menores de 14 años y para menores de 18 años. (Ley N.º 19.846, 2020a)

Según la clasificación anterior, es posible describir el contenido de los videojuegos de acuerdo con las siguientes categorías: Menores de 8 años: Porcentaje menor de lenguaje inapropiado, insinuaciones sexuales y violencia; menores de 14 años: Porcentaje moderado lenguaje inapropiado, insinuaciones sexuales, violencia, porcentaje importante de lenguaje vulgar y material sexual explícito y menores de 18 años: Desnudez frecuente e importantes niveles de violencia. (Ley N.º 19.846, 2020b)

En la actualidad se ha masificado el uso de los videojuegos en los grupos etarios más jóvenes, sin embargo, a pesar de su popularidad, aún existen opiniones controvertidas, respecto a su uso. No ha de extrañar que se encasille a los jugadores con escasa o nula vida social, y aunque no ocurre en todos los casos, ha de tenerse presente que, debidos a rasgos de personalidad o por

circunstancias temporales, se enredan en una realidad virtual, abusando y/o creando dependencia hacia los videojuegos. (Fuentes, 2015)

Escandón (2017), citado por Catota (2019) estima que:

Un 50% de los jugadores que poseen consola propia en casa, juega entre una a dos horas diarias en tanto otro grupo, un 26% juega entre tres a cuatro horas diarias y un grupo menor de 24% juega más de cuatro horas diarias. El segundo grupo de resultados obedece a adolescentes pues tienen más tiempo libre. (p.2)

Por lo antes expuesto se hace mención que tal efecto se ha percibido en los educandos de octavo básico del Liceo de hombres Manuel Montt, porque dedican una gran cantidad de tiempo a esta nueva forma de entretenimiento y distracción. Esto ha provocado que los alumnos pierdan el interés en sus calificaciones, reduzcan su participación en el aula, y disminuya su interés en los contenidos académicos, solo por el afán de terminar lo antes posible sus actividades académicas, poder volver a su rutina de juegos, lo que no permite un aprendizaje significativo, ni una interacción alumno-profesor.

De allí la relevancia de investigar, analizar y estudiar el efecto de los videojuegos en los estudiantes, y como las circunstancias posteriores al confinamiento involuntario, ocasionado por la pandemia del Covid-19, han llevado al cambio significativo en las prioridades adquiridas por los educandos.

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1 Interrogante general

¿Cuáles son los efectos de los videojuegos sobre el rendimiento académico de los alumnos de octavo básico del Liceo de Hombres Manuel Montt, Comuna Puerto Montt, Región Los Lagos, 2022?

1.2.2 Interrogantes secundarias

¿Cuáles son los efectos de los videojuegos sobre el récord académico de los alumnos de octavo básico del Liceo de Hombres Manuel Montt, Comuna Puerto Montt, Región Los Lagos, 2022?

¿Cuáles son los efectos de los videojuegos sobre la participación activa en clase de los alumnos de octavo básico del Liceo de Hombres Manuel Montt, Comuna Puerto Montt, Región Los Lagos, 2022?

¿Cuáles son los efectos de los videojuegos sobre el interés por los contenidos en el aula de los alumnos de octavo básico del Liceo de Hombres Manuel Montt, Comuna Puerto Montt, Región Los Lagos, 2022?

1.3 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1 Objetivo general

Analizar los efectos de los videojuegos sobre el rendimiento académico de los alumnos de octavo básico del Liceo de Hombres Manuel Montt, Comuna Puerto Montt, Región Los Lagos, 2022.

1.3.2 Objetivos específicos

Describir los efectos de los videojuegos sobre el récord académico de los alumnos de octavo básico del Liceo de Hombres Manuel Montt, Comuna Puerto Montt, Región Los Lagos, 2022.

Describir los efectos de los videojuegos sobre la participación activa en clase de los alumnos de octavo básico del Liceo de Hombres Manuel Montt, Comuna Puerto Montt, Región Los Lagos, 2022.

Establecer los efectos de los videojuegos sobre el interés por los

contenidos en el aula de los alumnos de octavo básico del Liceo de Hombres Manuel Montt, Comuna Puerto Montt, Región Los Lagos, 2022.

1.4 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

En la actualidad muchos de los estudiantes tienen acceso a internet, mediante celulares, Tablet y computadoras, los cuales usualmente son empleados para entretenerse con videojuegos, dedicando en muchos casos, una larga cantidad de tiempo, lo cual redundando en el descuido de sus labores académicas, como tareas y exámenes, e incluso algunos faltan a su clase por jugar, resultando en una disminución en el rendimiento académico. (Merma, 2020)

El avance de la tecnología, la aparición de diferentes dispositivos y también la implementación de la virtualidad en la educación, y a eso se debe sumar el cambio de vida sufrido a través de la pandemia por el Covid-19. Causó que los estudiantes encontraron en dispositivos electrónicos, no solo el medio para ingresar a un aula virtual, sino también una forma de acortar su rutina diaria, del encierro que debieron sobrellevar previo a la vuelta a clases. (Merma, 2020a)

Muchos son los estudios que se han enfocado en la población adolescente - jóvenes, ya que se entiende que es la edad en la que se presenta mayor susceptibilidad o vulnerabilidad de abusar de los videojuegos, llegando inclusive a crear dependencia, lo cual genera episodios psicopatológicos y problemas en las actividades diarias. (Pedrero et al. 2018)

Tejeiro (2009), citado por Vásquez (2018) afirma que:

Los videojuegos como fenómeno social e instrumento de información se han constituido en objeto de investigación por las implicaciones que tiene su uso en niños y adolescentes. Continuamente se generan nuevos videojuegos con herramientas cada vez más sofisticadas para atraer el interés y la motivación de los jugadores. (p.10)

Este proyecto se centra en entregar información relevante para el área pedagógica, a través de la indagación obtenida sobre el fenómeno actual de los videojuegos, el alcance en la sociedad y los efectos que produce en el rendimiento académico de los educandos. (Catota, 2019a, p.9)

Para mejorar la educación se necesitan nuevas reformas curriculares en busca de sus ventajas y desventajas, siendo necesario que sean del dominio de quienes trabajan en la docencia, a través de capacitación, retroalimentación y trabajo colaborativo. Se requiere de una actitud de apoyo hacia los docentes frente a este nuevo escenario, ya que se enfrentan con niños/as, los que cuentan con un sinnúmero de información en Internet, juegos electrónicos y redes sociales, tienden a hacer mal uso de ellos. (Aldas, 2015)

En esta investigación se requiere el apoyo de la directiva, docentes, padres, apoderados y de los alumnos, del octavo básico del Liceo de hombres Manuel Montt, por medio de contestar una encuesta a realizarse, con el objeto de buscar soluciones ante la problemática sobre el bajo rendimiento académico de los educandos.

Hernandez-Sampieri (2011), citado por Vásquez (2018a) sugiere que:

El diseño permite evaluar varias alternativas antes de realizar una investigación. Crea mayor seguridad en lo que se va a hacer, ahorra tiempo y da mayor flexibilidad porque obliga al investigador a prever eventos inesperados, además facilita el proceso mediante el cual se evalúa el proyecto. (p.17)

Por ello se hace necesario realizar una investigación, que analice cuales son las consecuencias del uso de los videojuegos en el rendimiento de los educandos, evaluando cuánta flexibilidad se tienen en el hogar respecto al tiempo en el que los educandos se encuentran insertos en este mundo llamado tecnología.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.

Antecedentes Internacionales

Ampliamente ha sido estudiado el efecto de los videojuegos en el rendimiento académico, es así que se desea estudiar la realidad de la zona, para ellos se presentan a continuación estudios que conforman los antecedentes bibliográficos.

En el proyecto de investigación realizado por Pilla (2018), titulado “El uso de los videojuegos y su incidencia en el rendimiento en los estudiantes de básica superior del Colegios Nacional Miguel Ángel Casares y Colegio Nacional Galápagos de Santa Cruz durante el período lectivo 2017-2018”. cuyo objetivo fue: Determinar la incidencia del uso de los videojuegos en el rendimiento en los estudiantes de básica superior del Colegio Nacional Miguel Ángel Casares y Colegio Nacional Galápagos de Santa Cruz durante el período lectivo 2017-2018, con el propósito de fomentar la práctica de los juegos tradicionales como medida sustitutiva y cultural. (p.9)

En el mismo estudio, la metodología empleada fue un enfoque cuali-cuantitativo el mismo que se realizó en el lugar de los hechos, el tema en estudio se consideró como una investigación de tipo exploratorio, además la modalidad fue de campo y bibliográfica- documental, la muestra con la que se trabajó fueron 217 estudiantes, obteniendo como resultado que el 96% de los jóvenes eligen diversos tipos de videojuegos, prefiriendo las temáticas de acción, aventura y deportes, revelando también que el 62% manifiesta no tener conocimiento de

cómo han afectan los videojuegos a su descenso en su rendimiento académico. (p.43)

Para concluir, declara dentro del marco de la educación se distinguen diversos efectos de los juegos virtuales entre ellos tenemos las ventajas y las desventajas de acuerdo como se utilice. Se menciona el efecto en las actitudes violentas en niños y adolescentes, además de que favorecen el desarrollo de aspectos determinados de la inteligencia, sobre todo en las habilidades y la socialización. (p. 102)

Por otra parte, manifiesta que no debe olvidarse el rol que juegan en el desarrollo emocional, social, afectivo y físico del individuo, aunado al rescate de los juegos tradicionales locales, esto contribuye al desarrollo integral de cada uno de los estudiantes de la institución. Las estrategias lúdicas juegan un papel fundamental en la vida del individuo, fomentan valores, participación, inclusión, socialización y contribuyen al desarrollo del niño, y a su vez minimizan el uso de los videojuegos. (p. 102)

En el presente estudio de igual forma se analizará el efecto de los videojuegos sobre el rendimiento académico, de una población en etapa escolar, a diferencia del estudio anterior, el enfoque es solo cuantitativo, siendo una investigación de campo con modalidad descriptiva. Esto es un aporte para el proyecto, gracias a que permite contrastar realidades similares en poblaciones de muestra de rango etéreo parecidas.

Otro estudio realizado por Garay & Ávila (2021), el cual se tituló “Videojuegos y su influencia en el rendimiento académico” en donde se analizó el impacto que tienen los videojuegos en el ámbito educativo y si estos influyen en el rendimiento académico. El objetivo de la investigación fue analizar el uso de los videojuegos y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes del segundo de básica, la orientación metodológica de la investigación

corresponde a un estudio descriptivo, cuantitativo cuasi experimental, con toma de datos transversal, se seleccionó una población de padres de familia y de docentes de básica elemental de la Institución Educativa Alborada de la ciudad de Cuenca. (p.23)

En el estudio antes citado, el análisis de la información les permitió concluir que el uso de los videojuegos mejora el rendimiento académico de los estudiantes siempre que el docente lo sepa aplicar de la forma correcta, para eso debe estar actualizado y capacitado para lograr el objetivo deseado. (p. 30-31)

Al contrastar el estudio antes mencionado, con el presente proyecto, cabe destacar que ambos se centran en cómo los videojuegos tendrían un impacto en el rendimiento académico, ambos contemplan una orientación metodológica corresponde a un estudio descriptivo, cuantitativo. Por el contrario, se observan diferencias en la población de la muestra, centrándose en padres de familia y de docentes, en el estudio de Garay & Ávila (2021a), a diferencia de la presente investigación, la cual se centra en los estudiantes. Esto es un aporte para el proyecto, gracias a que otorga una visión desde otras aristas, de los actores involucrados de forma indirecta con la problemática a estudiar.

Finalmente se presenta una revisión bibliográfica realizada por Vásquez (2018b), en donde analizó el “Efecto de los videojuegos en el rendimiento académico, una revisión documental”, cuyo objetivo fue analizar documentos pertinentes que nos permitan interpretar el tipo de influencia que tienen los juegos de video en el desempeño académico de los estudiantes, de igual forma analizar investigaciones al respecto y definir conclusiones. (p. 8-11)

El enfoque metodológico de la revisión bibliográfica fue de carácter cualitativo, con un tipo de investigación documental, siendo la población de muestra los documentos que aborden el tema de los videojuegos, el rendimiento académico y la educación que hayan sido publicados a partir de 2010, cuya

orientación era la de definir la influencia de los videojuegos en el rendimiento académico. (p. 15)

Vásquez (2018c) concluye que los documentos revisados respecto a la temática de los videojuegos dan evidencias que apuntan a que los juegos de video son una amenaza para los jóvenes en general debido a que los llevan a manifestar conductas agresivas y de aislamiento social. Sin embargo, existen otras investigaciones que revelan que los videojuegos pueden desarrollar habilidades de resolución de problemas, habilidades matemáticas y además permite desarrollar habilidades de interacción en entornos virtuales. En este sentido los videojuegos pueden ser una herramienta útil en el aula siempre y cuando los docentes y tutores sepan cómo aprovecharlos. Sin embargo, el control parental es de suma importancia en el uso de los videojuegos por parte de niños y jóvenes. (p.29)

Ambos estudios presentan una metodología de carácter cualitativo, sin embargo, la principal diferencia radica en que una es una revisión documental, mientras que la presente se encuentra centrada en el comportamiento de un grupo humano frente a los juegos virtuales. Es digno de mención que, aunque la población de muestra difiera, ambas buscan determinar el efecto de los videojuegos en el rendimiento académico, y en este sentido es de trascendental importancia contar con una revisión tan amplia, que permite contrastar diferentes estudios, en un mismo documento.

Antecedentes nacionales

Araya (2015), en su tesis para optar al grado de magíster en educación con, titulada: “Representaciones simbólicas de estudiantes de primer año de pedagogía del departamento de estudios pedagógicos de la Universidad de Chile relativas al uso que tendrían los videojuegos en su práctica pedagógica”. Plantea

como objetivo comprender las representaciones simbólicas de los estudiantes de primer año del Departamento de Estudios Pedagógicos de la Universidad de Chile (DEP) relativas al uso que tendrían los videojuegos en sus futuras prácticas pedagógicas. (p.11)

La metodología está dada mediante un enfoque mixto; una entrada cuantitativa que les permitió una mirada exploratoria – descriptiva de los fenómenos observados y finalizó con una aproximación cualitativa, que les permitió conocer de forma más profunda la perspectiva de estudiantes de disciplinas científicas del DEP sobre este tema. Encontraron que los futuros docentes de enseñanza media tienen una visión auspiciosa y crítica del uso de videojuegos en educación y en su futura práctica docente, dilucidando importantes potencialidades a la vez que entienden lo complejo de la implementación de innovaciones de estas características. (p. 18-21)

A modo de conclusión revelan una necesidad imperante de reformular el rol docente desde las nuevas generaciones de profesores en torno al uso de herramientas tecnológicas innovadoras como los videojuegos, así como un latente miedo a la autoridad como símbolo de represión hacia la innovación en educación. Además, describen que los estudiantes de pedagogía, futuros docentes, tienen una disyuntiva respecto al uso de videojuegos al interior del aula, auspiciando posibles potencialidades. (p.73-77)

Es interesante destacar que el enfoque es mixto, cualitativo-cuantitativo lo cual difiere con el enfoque de este estudio, el cual es solo cuantitativo, además debe mencionarse que ambas poblaciones de muestra corresponden a estudiantes, solo que pertenecen a grupos etarios disímiles, comprendiendo a alumnos universitarios en el estudio de Araya (2015a), versus alumnos en edad primaria. El objetivo de estudio también difiere, ya que en el primer caso se desea analizar la posibilidad de emplear los videojuegos como herramientas útiles para

promover la motivación de los estudiantes, en tanto que en este estudio se evaluará el efecto de los videojuegos, muchas veces negativo, sobre el rendimiento académico.

Urrutia (2017), analizó según su título de estudio: Videojuegos y Vida Cotidiana: Prácticas y Significados de Video jugadores/as chilenos/as. Planteando como objetivo: caracterizar las prácticas de los video jugadores chilenos, y los significados que ellos les asignan a dichas prácticas. Respecto a la metodología es del tipo exploratoria, de dos tipos. En primer lugar, una metodología de análisis cuantitativo, a través de encuesta no probabilística, de caracterización, distribuida a través de Internet, y en segundo lugar un análisis cualitativo, mediante una entrevista de carácter abierto en video jugadores de diferentes tramos etéreos, distribuidos en el país. (p.16 -20)

En cuanto a sus conclusiones, se comprobó que las prácticas y discursos alrededor de los videojuegos están determinados por la edad de los videojugadores, sin embargo, la importancia de la cultura gamer en su vida no fue relevante. Es interesante que los hombres son quienes juegan más horas semanales que las mujeres, y a su vez, que los jóvenes son quienes dedican más tiempo que los adultos. Siendo los hombres, entre 26 a 30 años, quienes invierten mayor dinero en esta temática, encontrándose una correlación entre los ingresos percibidos y los gastos en esta temática. A este respecto se destaca que la preferencia en espacio temporal, para jugar, es en el hogar, y referente a la modalidad es online en hombres y jóvenes. No se reporta una preferencia en jugar en los lugares educativos. (p.195)

Es digno de mención que el enfoque presentado por Urrutia (2017a) se centra en el efecto de los videojuegos en la vida cotidiana, a diferencia del actual estudio que se centra en el efecto sobre el rendimiento académico de los educandos, y por tanto la población a muestrear es acotada. Otro punto es la

metodología utilizada por el autor, la cual fue mixta cuantitativa, cualitativa, y en el presente estudio es solo cuantitativa. (p.82)

2.2 BASES TEÓRICAS

Definición de videojuegos:

Antes de proseguir, es de suma importancia definir los conceptos claves de este estudio, en primera instancia se definirá qué se entiende por videojuegos, en términos técnicos, se entiende por videojuegos, según Reyes et al. (2014) citado por Pilla (2018a), quienes indican que:

El videojuego es un sistema que contiene el software la parte intangible y el hardware la parte tangible y que brinda a la persona o al conjunto la ventaja de interaccionar en un acto intencionado, que se establece en un espacio y un tiempo computarizado, obediente a normas, que no imprescindiblemente otorgan beneficios materiales al que lo ejerce y que se rodea de misterio y confunde al mundo en que se cohabita teniendo una visión irreal y virtual. (p.11)

Según lo antes mencionado se destaca la virtualidad del espacio en el que interactúan los jugadores, las normas por las cuales se rigen y el peligro que existe en confundir la realidad virtual, con la realidad física. Cabe destacar que es posible jugar desde diversos dispositivos electrónicos y que existen los jugadores y quienes son espectadores, e incluso la capacidad de comunicarse con quienes se encuentran jugando simultáneamente en línea, estos detalles son los que incorpora la definición de UNICEF (2019) citado por Cuevas (2021b):

Un juego en línea se define como cualquier tipo de juego digital comercial, destinado a uno o más jugadores simultáneos (multijugador) a través de cualquier dispositivo conectado a Internet, incluidas consolas dedicadas, computadoras de escritorio, computadoras portátiles, tabletas y teléfonos móviles. Se habla de "ecosistema de juegos en línea" para incluir el ver a

otros jugar videojuegos (deportes electrónicos) a través de plataformas de transmisión y, el compartir videos que, generalmente brindan opciones para que los espectadores comenten o interactúen con los jugadores y otros miembros de la audiencia. (s/p).

Lo antes expuesto revela lo fácil que es acceder a juegos en línea, desde cualquier dispositivo electrónico, cuente o no con internet inmediato, de tal modo que existen videojuegos descargables, sin la necesidad de contar con internet al momento de emplearlos.

La disposición por parte de los actores involucrados de pasar tiempo conectados virtualmente debe proveer de interacción, entretención y diversión, conceptos que incorpora, Guerrero (2018), describe de forma muy sintética este concepto de videojuegos: “Un videojuego es una aplicación interactiva orientada al entretenimiento que, a través de ciertos mandos o controles, permite simular experiencias en la pantalla de un televisor, un ordenador u otro dispositivo electrónico” (p. 22).

El concepto de entretención se encuentra íntimamente relacionado con la diversión, es por ello por lo que a continuación se procederá a definir que es diversión.

Dimensiones de la variable videojuegos.

Diversión:

Cuando se habla de diversión, múltiples son los elementos que interactúan en nuestro cerebro, para llegar a una definición clara y precisa. El concepto de diversión es un término polisémico según el ámbito en que se delimite. Es por

ello por lo que el punto de partida es determinar su etimología, la cual otorga Guerrero (2018a):

La palabra diversión proviene del latín *diversum*, que a su vez es superlativo del verbo *divertere* compuesta por *di* con el significado de 'a través de' y por *vertere* referido al derramamiento de líquidos; y cuyo participio, *versu* puede traducirse como 'dar la vuelta'. De aquí podemos concluir que la diversión como acción y efecto de divertir, es *hacer algo no cotidiano*, que nos gusta y disfrutamos. La diversión es un lapso en el que gozamos, y hallamos en ello un placer que se traduce en nuestro cuerpo y nuestra mente, estando relajados, contentos y distendidos. (p. 20, cursivas añadidas)

Esta definición, describe lo experimentado por quienes dedican tiempo en línea, por medio de emplear una herramienta virtual, como son los videojuegos, los cuales aportan placer, relax, dando como resultado alegría y contentamiento, al superar desafíos y etapas, además de pasar tiempo con compañeros de aventuras, virtuales.

Sin embargo, hasta el momento solo hemos analizado la etimología del concepto diversión, de tal modo que se hace necesario aportar más detalles de este concepto, de este modo según cuenta Prensky (2006), citado por Guerrero, (2018b):

La diversión se produce en situaciones de reconocimiento de patrones por el cerebro humano. Este reconocimiento depende del conocimiento previo del individuo y de cómo la nueva información entra y es procesada por el cerebro. Todos estos eventos desencadenan la liberación de la dopamina, que es la sustancia que el cerebro utiliza para fijar aquellas adaptaciones que tienen éxito. Y precisamente esta liberación de dopamina produce sentimientos positivos en el individuo, que llamamos diversión. La diversión es el uso del tiempo de una manera planeada para el refresco terapéutico del propio cuerpo o mente. Mientras que el ocio es más bien una forma de entretenimiento o descanso, la diversión implica participación activa, pero de una manera refrescante y alegre. (p. 12)

Por tanto, se hace evidente que para lograr diversión se necesita acción y sentido de logro, es así como los juegos en línea logran la liberación de dopamina a consecuencia del logro de una etapa, superar un desafío o vencer a un oponente.

Interacción

Al describir el concepto de interacción en el ámbito de los videojuegos, se encontrará un sin número de enfoques, sin embargo, para fines de este trabajo, se delimitará su acepción, en torno a las interacciones sociales e interacciones asociadas a la distracción o falta de atención en el ámbito académico.

A este respecto, Garneau (2001) citado por Guerrero (2018c) reporta que: “La simple presencia de otros seres humanos ya es una fuente de entretenimiento”, es decir los seres humanos, buscan coexistir con otros humanos, lo cual responde a la naturaleza social de este. La ausencia de esta interacción es la soledad, la cual redundará en aburrimiento. La presencia de un otro permite: compartir experiencias, conseguir retroalimentación, trabajar en equipo para lograr un objetivo común, y un sentido de logro al completar una meta, a su vez permite competir con el otro.

A este respecto, debe mencionarse que diversas son las formas de interacción que se presentan en la actualidad, aún más en el transcurso de una situación sanitaria que limitó el contacto físico, en tal contexto, las redes sociales como, whatsapp, Messenger y telegram, cobraron gran relevancia y popularidad. De este modo las nuevas generaciones se habitúan a una comunicación virtual, lo cual ha llevado a la creación de videojuegos en los cuales participan multijugador, los cuales compiten entre sí y no solo contra una máquina. (Guerrero, 2018d)

Sin embargo, ha de tenerse en cuenta que se han reportado efectos negativos respecto a la interacción social con quienes cohabitan de forma física, junto al jugador, describiendo relaciones afectivas débiles con sus padres y/o personas de su misma edad. Un ejemplo es lo que se ha reportado para niños en edad preescolar, quienes, al utilizar videojuegos de forma asidua, carecen de destrezas para socializar. (Moncada y Chacón, 2012).

Otro enfoque es el que aporta Pilla (2018b) al describir:

Es interesante dar a conocer que esta herramienta tecnológica será de utilidad tanto para los docentes como para los estudiantes ya que se mejorará la integración e interacción durante las horas de clases, con el uso de los videojuegos en las actividades escolares se puede hacer que el niño, niña y adolescente mediante el juego desarrolle su formación integral, esto bajo la supervisión y guía de su profesor. (p. 9)

A raíz del alto nivel de desconcentración observado en los jóvenes, es posible emplear la tecnología como herramienta en beneficio de lograr objetivos académicos.

Simular

Este término se refiere a instrumentos electrónicos que permiten una realidad virtual por medio de experimentar fenómenos, situaciones, liderar una misión o inclusive asumir el rol protagónico. (Guerrero, 2018e). Este recurso es ampliamente empleado por los videojuegos, los cuales permiten una realidad principalmente visual, imitando una situación, momento o espacio real, en el cual es posible interactuar con múltiples elementos, espacios, seres virtuales e inclusive con personas virtuales, que se encuentran al otro lado de un comando. De este modo es posible encontrar simuladores de una cabina de pilotaje, de una cabina de auto rally, de actividades reales como el deporte, de milicia, de

medicina e inclusive de actividades sociales, en síntesis, un sinnúmero de posibilidades. (Catota, 2019b, p. 27 y Pilla, 2018c, p. 20)

Indicadores de la Dimensión Diversión

Tiempo

Diversas son las acepciones para este término, sin embargo, Álvarez & Lobo (2020) indican que:

El tiempo independiente de su abordaje teórico-histórico, sigue siendo una realidad existencial dentro de la sociedad actual, y aunque las anteriores conceptualizaciones reflejan cierta relatividad en cuanto a su concepción general, se podría argumentar, que el tiempo, hace parte de la percepción que tiene cada persona sobre la realidad y el instante en que vive cada situación particular. A partir de las anteriores consideraciones o posturas teóricas, el tiempo hace parte de los recursos vivenciales del hombre, es decir, cada actividad que realiza el ser humano, está enmarcada por un antes, un ahora y un después, y más allá de su definición, toma relevancia su aplicación, valoración o abuso en las actividades que se realizan en cualquier esfera de lo social o individual. (p.75)

De acuerdo a lo antes mencionado se destaca la trascendencia de cada momento que transcurre en la vida de un individuo, siendo este un hecho único, marcado por un antes, un ahora y un después. Por tanto, se debe valorar y cuidar que actividades se realizan en momentos de atención escolar. Por tanto, para efectos de este trabajo, diremos que tiempo es la cantidad o período, dedicado a divertirse con un juego virtual, o empleado para expandir los conocimientos académicos - culturales.

Indicadores de la Dimensión Interacción

Relaciones

Se definirá el concepto relaciones, asociando este a interacciones en el contexto de los videojuegos, de este modo y con apoyo de la acepción de la RAE (2021) quien define este término como: “Conexión, correspondencia, trato, comunicación de alguien con otra persona”. Desde esta perspectiva, Gerardo & Marcelo (2022) describen que “los jugadores establecen relaciones entre sí, creando comunidades en las redes sociales” (p. 2). Pilla (2018d) también describe que la comunicación al interior de la familia se ve afectada debido a la exposición de los más jóvenes a los videojuegos.

Catota (2019c) explica de forma amplia las relaciones sociales, las cuales define como interacciones reguladas por acuerdos tácitos, según el rol social que corresponda, en el cual se da espacio para la comunicación, medio por el cual se transmite información. (p.30)

Atención

Es definida por Rios & Adrover (2013) como: “la capacidad para atender a determinados estímulos de nuestro entorno es, sin duda, de fundamental importancia en el proceso de adaptación y supervivencia” (p.2). Es así como enfrentamos los estímulos que nos evocan particular interés según las prioridades que posea el individuo.

Otra acepción del término, propuesta por La Enciclopedia de las ciencias cognitivas del MIT (Massachusetts Institute of Technology) de autoria de Motter (1999), citado por Rios & Adrover (2013a) señala que: “la atención denota la habilidad para concentrar la experiencia perceptiva en una porción de la

estimulación ambiental disponible, y así, obtener una impresión clara de lo que nos rodea” (p.2).

Por tanto, al aplicar esta definición a nuestra temática podemos decir que los videojuegos despiertan el interés en los jóvenes, lo cual en una medida saludable pudiera tener efectos positivos, sin embargo, un uso desmedido, podría tener efectos adversos, generando un desinterés por las tareas académicas e inclusive por las relaciones familiares y sociales.

Indicadores de la Dimensión Simular

Sustituir

Según lo planteado por García et al. (2014) para el concepto de Sustitución, define: “Es el nivel más bajo de uso de la tecnología. Se sustituye una herramienta por otra sin que exista un cambio metodológico, por ejemplo, en vez de usar papel y lápiz se escribe en un procesador de texto, sin hacer uso alguno de sus demás funciones” (p.207).

Al contrastar esta definición, con la expuesta por la RAE (2021) quien interpreta el término sustituir como: “Poner a alguien o algo en lugar de otra persona o cosa”. Se entiende que, para efectos de este estudio, los educandos colocan a los videojuegos por sobre o en lugar de los deberes escolares o inclusive de otras actividades relevantes como alimentarse o cuidar de la higiene del sueño. (Catota, 2019d, p.29)

Temas

Según la RAE (2021) se define tema como: “cada una de las unidades de contenido en que se divide un programa de estudios o de una oposición, o un libro de texto” (s/p). Por tanto, diversas son las temáticas de los videojuegos, se clasifican en aventura, acción, deportivos, estrategia, simulación, entre otros. (Pilla, 2018e, p. 18)

2.2.2 Definición de la variable Rendimiento Académico

Manobanda (2015) citado por Pilla (2018f) se refiere al rendimiento académico como: “la cantidad de trabajo realizado por unidad de tiempo” (p. 26-27). El mismo autor manifiesta que es un producto generado por un sinnúmero de variables personales, interpersonales y ambientales, el cual se refleja mediante una puntuación de un test u otro instrumento.

Según lo antes expuesto, es posible decir que es la valoración de los conocimientos de un educando. en el mismo sentido el autor (Ruiz, 2002) citado por Catota (2019e), describe que:

El rendimiento académico es un fenómeno vigente, porque es el parámetro por el cual se puede determinar la calidad y la cantidad de los aprendizajes de los alumnos y además, porque es de carácter social, ya que no abarca solamente a los alumnos, sino a toda la situación docente y a su contexto. (p. 35)

De este modo podemos contar con un parámetro cuantitativo para determinar de forma empírica el logro de un determinado aprendizaje u objetivo. Para ello Pizarro y Clark (1998, citados por Pilla, 2018g), indican que es:

Una medición de las capacidades o correspondientes o indicativas que enuncia, de manera estimativa, lo que un individuo ha asimilado como consecuencia de un procedimiento formación o de instrucción. Además, el mismo autor, ahora desde el punto de vista del estudiante, conceptualiza al rendimiento académico como, la capacidad indicativa o

respondiente de este frente a estímulos académicos, la cual es capaz de ser interpretada según objetivos o propósitos educativos ya establecidos. (p. 26-27)

De este modo podemos apreciar que el rendimiento académico tiene una óptica desde el docente, el cual busca medir el logro de un objetivo por medio de un instrumento de evaluación, y por otra parte se tiene la perspectiva del educando, quien busca interpretar de forma adecuada, los objetivos planteados por el docente.

Otra acepción, es entregada por Alves y Acevedo (1999) citados por Pilla, (2018h), quienes describen que “el rendimiento es el efecto del aprendizaje, por medio del cual los maestros junto con los estudiantes pueden establecer en qué calidad y cantidad, el aprendizaje prestado, ha sido comprendido por el alumno”. De este modo observamos que ambos actores están interesados en alcanzar aprendizajes de calidad.

Dimensiones de la variable Rendimiento Académico

Récord Académico

Un educando con un buen récord académico es aquel que logra excelentes calificaciones en sus evaluaciones. En cuanto al docente, es de suma importancia conocer el significado de las calificaciones y poder lograr con éxito los objetivos. (Pilla, 2018i)

Otro autor Vásquez (2018d) define que es “una valoración cuantitativa, cuyos resultados muestran las materias ganadas o perdidas, la deserción y el grado de éxito académico”. (p. 24)

Participación activa en clase

Rodríguez (2020), cita de la Convención sobre los Derechos del Niño (art.12, 13, 14, 15 y 17) en donde:

Reconoce que todos los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a ocupar un papel activo en su entorno. La participación supone colaborar, aportar y cooperar para el progreso común, así como generar en los niños, niñas y jóvenes confianza en sí mismos y un principio de iniciativa. Por otra parte, la participación hace referencia a la capacidad de expresar opiniones y decisiones en los asuntos que les competen. (p. 7)

De este modo se entenderá una participación activa en clases, como un individuo que se encuentra prestando cuidadosa atención de forma cognitiva consciente durante toda la clase, con la finalidad de comprender, asimilar e incorporar los contenidos analizados.

Interés por los contenidos

Alonso (2017) indica que: “es la inclinación o preferencia que manifiesta una persona por algo específico”. Destaca también que: “se manifiestan con un tono emocional positivo y con un deseo de conocer más profundamente el objeto” (p.10).

Por otro lado, Moscardi (2018), explica que los contenidos son representaciones, mediante imágenes o codificaciones, de conocimientos, reglas y materias. Por tanto, para efectos de este estudio se definirá como interés por los contenidos a la preferencia, atención, tiempo, dedicación, que manifiesta un educando por sus tareas, actividades, evaluaciones, trabajos académicos. (p.19)

Indicadores de la dimensión récord académico

Apatía

Aguilar (2017), refiere que apatía es “falta de interés por participar en alguna actividad” (p.105), por lo antes mencionado se entiende que los estudiantes muestran falta de interés por las actividades, tareas y evaluaciones escolares, debido al excesivo uso de los videojuegos.

Indicadores de la dimensión participación activa en clase

Manejo de contenidos en las tareas

Ruvalcaba (2011) aplica el término manejo al grado de asimilación de los contenidos por parte del educando, el cual se caracteriza por un primer grado, caracterizado por conocer y tener conciencia de que algo existe; sin embargo, existe un segundo nivel el cual involucra una comprensión cognitiva y profunda de la información, la cual se encuentra en un nivel inferior al tercer nivel, el cual contempla un aprendizaje profundo. (p 2).

Según lo antes mencionado y en concordancia con lo descrito por Moscardi (2018a), los contenidos son representaciones, mediante imágenes o codificaciones, de conocimientos, reglas y materias. Por tanto, para los propósitos de este trabajo el manejo de los contenidos en las tareas es el dominio o nivel de comprensión que alcanza el alumnado en el transcurso de las actividades escolares. (p.19)

Indicadores de la dimensión Interés por los contenidos

Poco interés

Alonso (2017a) indica que interés: “es la inclinación o preferencia que manifiesta una persona por algo específico” e imprime un sello particular al “destacar que se manifiestan con un tono emocional positivo y con un deseo de conocer más profundamente el objeto” (p.10).

De tal forma que poco interés, es la escasa valoración que demuestran los alumnos por un contenido o asignatura.

Repetición de contenidos

Se define repetición, según la RAE (2021) como “acción y efecto de repetir o repetirse”, en consecuencia, repetir es: “volver a hacer lo que se había hecho, o decir lo que se había dicho”. (s/p)

Del mismo modo Sánchez, (s/f), relaciona la repetición de los contenidos, con el conocimiento factual, el cual requiere de memoria, es de índole literal, lo cual redundante en que su aprendizaje requiere de un nivel de comprensión mínimo.

Por tanto, repetir los contenidos, se refiere a retroalimentar, apelando a la memoria y de este modo sentar las bases para profundizar en conocimientos de mayor nivel por parte del educando.

2.3 DEFINICIÓN DE CONCEPTOS.

Rendimiento académico:

Para el autor Ruiz (2002) citado por Catota (2019f) define como:

Un fenómeno vigente, porque es el parámetro por el cual se puede determinar la calidad y la cantidad de los aprendizajes de los alumnos y

además, porque es de carácter social, ya que no abarca solamente a los alumnos, sino a toda la situación docente y a su contexto (p. 35-36).

Por la relevancia de este concepto en el mundo académico de los estudiantes el cual representa el producto de la enseñanza, retroalimentación y evaluación. Es una evidencia del dominio de los contenidos, competencias y habilidades por parte del alumno.

Videojuegos:

El concepto se enmarca según Zida (2005) citado por Catota (2019g):

“un software cuyo fin es la diversión o esparcimiento y basado en la interacción entre una o varias personas y un aparato electrónico que ejecuta dicho videojuego; permitiendo simular experiencias” (p. 23).

Los videojuegos, mediante el uso de la imagen de tal modo de aportar interactividad al jugador, además de implementar estímulos auditivos los cuales incrementan en calidad al con un altavoz o auriculares, los cuales contribuyen a incrementar la experiencia.

Diversión:

Como plantea Prensky (2006), citado por Guerrero, (2018f), la diversión se produce en situaciones de reconocimiento de patrones por el cerebro humano. Eventos que desencadenan la liberación de la dopamina la cual produce sentimientos positivos en el individuo, tal sentimiento es denominado como diversión. (p.12)

Tiempo:

Para este concepto, Álvarez & Lobo (2020a) indican que es parte de la percepción que tiene cada persona sobre la realidad y el instante en que vive

cada situación particular. A partir de la anterior se puede decir que cada actividad que realiza el ser humano, está enmarcada por un antes, un ahora y un después, y más allá de su definición, toma relevancia su aplicación, valoración o abuso en las actividades que se realizan en cualquier esfera de lo social o individual. (p.75)

Apatía:

Aguilar (2017a), Describe que apatía es “falta de interés por participar en alguna actividad” (p.105), por tanto, se estima que los educandos muestran falta de interés por las actividades, tareas y evaluaciones escolares, debido al excesivo uso de los videojuegos.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1 ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

La investigación científica puede describirse como sistemática, gracias a que implica el uso de una disciplina para llevarla a cabo, lo cual impide dejar al azar los acontecimientos. De igual forma es empírica, pues requiere de la recolección y análisis de datos. Y es crítica, gracias a que constantemente se evalúa y se aplican mejoras. (Hernández, et al. 2014a, p.25)

En este contexto Hernández, et al. (2014b) exponen que:

Una investigación científica se concibe como un conjunto de procesos sistemáticos y empíricos que se aplican al estudio de un fenómeno; es dinámica, cambiante y evolutiva. Se puede manifestar de tres formas: cuantitativa, cualitativa y mixta. Esta última implica combinar las dos primeras. Cada una es importante, valiosa y respetable por igual. (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018, p. 92).

Un enfoque cuantitativo de investigación, se caracteriza por contemplar un planteamiento acotado, con datos numéricos, en el cual es posible medir fenómenos con precisión, hacer uso de la estadística para realizar análisis y a su vez es posible probar hipótesis y teorías, gracias a que se emplea una cohorte de carácter transversal. (Hernández, et al. 2014c p.36, Catota, 2019h, p. 44)

Según el planteamiento anterior en la actual investigación, se buscó dar respuesta a las interrogantes planteadas en los objetivos, a través de los diferentes instrumentos que se utilizaron para llegar al desarrollo de esta, de tal modo que la investigación desarrollada es de carácter cuantitativo.

Para esto Guerrero & Guerrero (2014) citado por Escudero y Cortez (2018) definen que la investigación cuantitativa: “Consiste en contrastar hipótesis desde el punto de vista probabilístico y, en caso de ser aceptadas y demostradas en circunstancias distintas, a partir de ellas elaborar teorías generales”. (p.70)

3.2 TIPO DE INVESTIGACIÓN

El tipo de investigación, según plantea Hernández, et al. (2014d), para un estudio cuantitativos pueden ser: de naturaleza exploratoria, cuando se exploran fenómenos, eventos, comunidades, hechos y conceptos o variables; de naturaleza descriptiva, cuando se describen los acontecimientos; de naturaleza correlacional o correlativa, cuando se vinculan hechos; o de naturaleza causal, cuando se consideran los efectos de unos en otros (p.42).

Como describen Escudero & Cortez (2018), la naturaleza descriptiva está basada en describir la realidad de determinados acontecimientos, objetos, individuos, grupos o comunidades en los cuales se realizará el estudio. De igual forma Rojas (2013) citado por Escudero & Cortez (2018a) recalca que el objetivo de una investigación descriptiva es:” Obtener un panorama más preciso de la magnitud del problema, jerarquizar los problemas, derivar elementos de juicio para estructurar estrategias operativas y señalar los lineamientos para la prueba de las hipótesis” (p. 22).

Por tanto y de acuerdo a lo antes expuesto, la presente investigación fue del tipo descriptiva, puesto que buscó describir el fenómeno investigado tal cual se presentó en la realidad, de tal forma de evidenciar las propiedades importantes, medir y evaluar cómo afecta el uso de los videojuegos en el rendimiento académico de los educandos. (Hernández, et al. 2014 citados por Gozme & Uracchahua, 2019, p.53)

Cabe destacar que, dependiendo del propósito de la investigación, según sea producir conocimiento y teorías, se habla de una investigación básica o si el propósito es resolver problemas, se habla de una investigación aplicada. (Hernández, et. al. 2014e, p.25). “La investigación básica es conocida también como pura o teórica” según Escudero & Cortez (2018b).

Para efectos del presente estudio, la orientación fue producir conocimiento por medio de investigar la realidad que viven día a día los estudiantes al verse inmersos en el mundo de los videojuegos, analizando cómo esto afectó su rendimiento y relaciones sociales, por tanto, fue una investigación de orientación básica - descriptiva, como ya se señaló anteriormente.

3.3 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

Es definido como: “plan o estrategia concebida para obtener la información que se desea con el fin de responder al planteamiento del problema” (Wentz, 2014; McLaren, 2014; Creswell, 2013a, Hernández-Sampieri et al. 2013 y Kalaian, 2008, citados por Hernández, et al. 2014f, p.128).

Es así como diseñar involucra determinar de manera práctica y concreta la forma en la que se van a contestar las preguntas de investigación para cumplir con los objetivos fijados. Esto implica seleccionar y posteriormente desarrollar uno o más diseños de investigación y aplicarlos al contexto particular del estudio.

Otro autor, Zimmermann (1998) citado por Sánchez (2012) define diseño como: “Una práctica contingente cuyas técnicas, metas y objetivos están en un proceso continuo de cambio. Es una suerte de concepción y planeación cuyo fin da como resultado un producto, sea un objeto material, o un servicio o sistemas inmateriales”. (p. 23).

En literatura se describen dos contextos para un diseño experimental: el primero es de laboratorio, los cuales son llevados a cabo en un entorno

controlado el cual no es afectado por fuentes internas o por variables independientes que no son manipuladas o no interesan (Hernández - Sampieri et al. 2013 y Crano 2003, citado por Hernández, et al. 2014g, p.128). El segundo son los experimentos de campo, “estudios efectuados en una situación “realista” en la que el investigador manipula una o más variables independientes en condiciones tan cuidadosamente controladas como lo permite la situación” (Gerber y Green, 2012; Smith, 2004 y Kerlinger y Lee, 2002, citado por Hernández, et al. 2014h, p.128).

De acuerdo a lo antes expuesto, el carácter de la presente investigación fue aplicar un experimento de campo, debido a que consto de un estudio llevado a cabo en una situación real, concreta, en la cual se propusieron variables controladas, todo lo antes mencionado en concordancia con lo expuesto por Arias (2006) citado por Belloso (2013), para la investigación de campo, la cual es definida como:

“Aquella que consiste en la recolección de todos directamente de los sujetos investigados, o de la realidad donde ocurren los hechos (datos primarios), sin manipular o controlar variables algunas, es decir, el investigador obtiene la información, pero no altera las condiciones existentes”. (p.5)

Por tanto, en esta investigación se utilizó la relación que existe entre los educandos de octavo básico del Liceo de Hombres Manuel Montt, Comuna Puerto Montt, Región Los Lagos, 2022 y los efectos que producen el uso de los videojuegos en su vida diaria, para esto fue necesario indagar el tiempo que utilizan para esta actividad, versus el tiempo que le dedican a otras actividades, como estudio, deporte y recreación. Investigar si el uso de estos dispositivos se masifica en el hogar y que horario destinan a estas actividades recreativas.

3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA

3.4.1 Población

El Instituto Nacional de Estadísticas (INE, s/f), indica que la población es:

“Aquella que consiste en la recolección de todos directamente de los sujetos investigados, o de la realidad donde ocurren los hechos (datos primarios), sin manipular o controlar variables algunas, es decir, el investigador obtiene la información, pero no altera las condiciones existentes”

Esta investigación la conformaron los educandos de octavo básico del Liceo de Hombres Manuel Montt, Comuna Puerto Montt, Región Los Lagos, del año lectivo 2022. Dicha población estuvo conformada por 49 estudiantes, quienes otorgaron la información necesaria para llevar a cabo esta investigación.

3.4.2 Muestra

Según Hernández et al. (2014i) definen muestra como: “Un subgrupo de la población de interés sobre el cual se recolectarán datos, y que tiene que definirse y delimitarse de antemano con precisión, además de que debe ser representativo de la población” (p.173).

Para efectos de esta investigación se consideraron todos los elementos de la población, vale decir, los 49 educandos de octavo básico del Liceo de Hombres Manuel Montt, Comuna Puerto Montt, Región Los Lagos, 2022, para ello se llevó a cabo una muestra probabilística.

Según Hernández et al. (2014j) quienes establecen que una muestra probabilística:

Es esencial en los diseños de investigación transaccionales, tanto descriptivos como correlacionales-causales (las encuestas de opinión o sondeos, por ejemplo), donde se pretende hacer estimaciones de variables en la población. Estas variables se miden y se analizan con

pruebas estadísticas en una muestra, de la que se presupone que ésta es probabilística y que todos los elementos de la población tienen una misma probabilidad de ser elegidos. (p.177)

3.5 OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE

Tabla 1

Operacionalización de la variable independiente

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala
Videojuegos	Diversión	Frecuente	1, 2, 3	Muy de acuerdo (5) De acuerdo (4) Ni de acuerdo ni en desacuerdo (3) En desacuerdo (2) Muy en desacuerdo (1)
		Tiempo	4, 5, 6	
	Interacción	Relaciones	7, 8	
		Atención	9, 10, 11	
	Simular	Sustituir	12, 13	
		Temas	14, 15	

Tabla 2

Operacionalización de la variable dependiente

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala
Rendimiento Académico	Récord académico	Apatía	16	Muy de acuerdo (5)
	Participación activa en clase	Manejo de contenidos en las tareas	17,	De acuerdo (4) Ni de acuerdo ni en desacuerdo (3) En desacuerdo (2) Muy en desacuerdo (1)
			18, 19	
Interés por los contenidos	Poco interés Repetición de contenidos	20, 21 22, 23, 24		

3.6 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

3.6.1 Técnica

Desde el punto de vista de Rojas (2011) la técnica de investigación científica es:

Un procedimiento típico, validado por la práctica, orientado generalmente —aunque no exclusivamente— a obtener y transformar información útil para la solución de problemas de conocimiento en las disciplinas científicas. Toda técnica prevé el uso de un instrumento de aplicación; así, el instrumento de la técnica de Encuesta es el cuestionario; de la técnica de Entrevista es la Guía de tópicos de entrevista. (p.278)

En el mismo sentido Hernández et al. (2014k), describe qué variadas son las metodologías para la recolección de datos. Pudiendo emplearse: “cuestionarios cerrados, registros de datos estadísticos, pruebas estandarizadas, sistemas de mediciones fisiológicas, aparatos de precisión”, entre otros, para la investigación cuantitativa. En tanto que, para los estudios cualitativos, se pueden usar: “entrevistas exhaustivas, pruebas proyectivas, cuestionarios abiertos, sesiones de grupos, biografías, revisión de archivos, observación, entre otros” (p.14).

Por tanto “la técnica se relaciona con la forma de la investigación, la Teoría y el perfil filosófico que describe esta investigación” (Rojas, 2011a, p. 278). Para fines de esta investigación, y considerando el carácter cuantitativo de la misma, se utilizó la técnica de encuesta.

3.5.1.1 Encuesta

De acuerdo con García (1993), citado por Chiner (2011) una encuesta es:

Una investigación realizada sobre una muestra de sujetos representativa de un colectivo más amplio, que se lleva a cabo en el contexto de la vida cotidiana, utilizando procedimientos estandarizados de interrogación, con

el fin de obtener mediciones cuantitativas de una gran variedad de características objetivas y subjetivas de la población. (p.2)

Vale decir que en esta investigación la encuesta fue realizada a un grupo de 49 educandos de octavo básico del Liceo de Hombres Manuel Montt, Comuna Puerto Montt, Región Los Lagos, año lectivo 2022, quienes representaron a su población y muestra.

3.6.2 Instrumento

Arias (2006) citado por Belloso (2013a) define instrumento como: “Cualquier recurso, dispositivo o formato (en papel o digital), que se utiliza para obtener, registrar o almacenar la información. Entre los cuales se pueden mencionar: los cuestionarios, entrevistas y otros” (p.59).

Dadas las características de esta investigación se utilizó como recurso el instrumento cuestionario, mediante formular una serie de preguntas a los alumnos de octavo básico del Liceo de Hombres Manuel Montt, Comuna Puerto Montt, Región Los Lagos, año lectivo 2022, de las cuales se obtuvieron los resultados requeridos para el análisis investigativo.

3.6.2.1 Cuestionario

De acuerdo con Meneses (2016) el cuestionario se define como: “El instrumento estandarizado que empleamos para la recogida de datos durante el trabajo de campo de algunas investigaciones cuantitativas, fundamentalmente, las que se llevan a cabo con metodologías de encuestas” (p.9).

En esta investigación se abordó un conjunto de 24 ítems a los que debieron responder un grupo de 49 alumnos de octavo básico del Liceo de Hombres Manuel Montt, Comuna Puerto Montt, Región Los Lagos, 2022, basándose en la escala de Likert.

Este instrumento presentó 24 ítems, siendo la variable independiente, videojuegos, la que registró 15 preguntas, 6 de las cuales respondieron a la primera dimensión diversión cuyos indicadores fueron frecuente y tiempo, ambos indicadores contaron con tres preguntas cada uno. La segunda dimensión fue interacción, en la cual se consideraron 5 interrogantes, distribuidas en sus dos indicadores, los cuales fueron relaciones y atención, con 2 y 3 preguntas respectivamente. Y por último la dimensión simular tuvo 4 interrogantes, dos por cada indicador, los cuales fueron sustituir y temas. Tal como describe la tabla 1, operacionalización de la variable independiente.

Respecto a la variable dependiente rendimiento académico, la primera dimensión corresponde al récord académico, con su indicador apatía, y fue la primera y única interrogante de esta dimensión. La segunda dimensión fue participación activa en clase, con su indicador manejo de contenidos en las tareas, al cual se le asignaron 3 interrogantes. La última dimensión fue Interés por los contenidos, con dos indicadores, poco interés y repetición de contenidos, con 2 y 3 interrogantes, respectivamente. completando un total de 9 interrogantes para esta variable. Según se presenta en la tabla 2, operacionalización de la variable dependiente.

El cuestionario, fue elaborado en formato de google y enviado al correo institucional de los educandos. Las 24 interrogantes planteadas fueron respondidas bajo la escala de Likert, en donde los alumnos de octavo básico del Liceo de Hombres Manuel Montt, Comuna Puerto Montt, Región Los Lagos, 2022, respondieron: muy de acuerdo, de acuerdo, ni de acuerdo ni en desacuerdo, en desacuerdo, muy en desacuerdo. Se debe mencionar que se les permitió elegir solo una alternativa, a las cuales se le asignó un determinado puntaje, siendo: muy en desacuerdo= 1, en desacuerdo= 2, ni de acuerdo ni en desacuerdo= 3, de acuerdo= 4 y muy de acuerdo = 5.

3.7 VALIDEZ DEL INSTRUMENTO

Tamayo y Tamayo (2007) citado por Belloso (2013b) manifiestan que la validez de un instrumento es: “El acuerdo entre los resultados obtenidos de una prueba y el elemento que será medido” (p.62).

Chávez (2007) citado por Belloso (2013c) dice que:

“La validez del contenido de un instrumento de investigación va referido al logro que este refleje, al dominio acerca del contenido de lo que se quiere, razón por la cual dicho instrumento debe contener todos los ítems de medición de la variable, dimensiones e indicadores de la investigación (p.61).

Por lo antes expuesto se entiende que toda investigación requiere que uno o más expertos la validen, lo cual permite desarrollar un estudio asertivo, gracias a la experiencia que aporta quien la evalúa y valida. A este respecto la presente investigación fue sometida a un proceso de validación a través de un juicio de expertos de tres profesionales en el área, la Dra. Rocío Riffo, la Dra. Amely Vivas y la Dra. Marlenis Martínez.

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

Como señalan Cabero y Llorente (2013) citado por Robles & Rojas (2015) quienes refieren que un informe de opinión de expertos es que las “estrategia de evaluación presenta una serie de ventajas entre las que destacan la posibilidad de obtener una amplia y pormenorizada información sobre el objeto de estudio y la calidad de las respuestas por parte de los jueces” (p. 3)

Según los autores, si se tiene en cuenta que el concepto de experto es bastante polisémico, su correcta elección depende de los criterios de selección y del número adecuado de los mismos. En cuanto a los procedimientos de selección de los expertos, los autores indican diversos criterios, entre los cuales

destacan aquellos en los que no se aplica ninguna clase de filtro, esto debido a que el criterio es por afinidad o cercanía existente entre el experto y el investigador. Otra forma de clasificar es mediante criterios estructurados como son el Biógrama o el Coeficiente de Competencia Experta.

Para esta investigación se solicitó la validación de tres docentes con el grado de doctorado, las cuales debieron elaborar un informe de opinión de expertos del instrumento de investigación, con los siguientes indicadores: 1. claridad, cuyo criterio fue determinar si el lenguaje era apropiado de tal modo que facilitara su comprensión. 2. objetividad, el cual tuvo como propósito determinar si el instrumento permite evaluar conductas observables, medibles. 3. consistencia, considerando la posibilidad de que existiera una organización lógica en los contenidos y relación con la teoría 4. coherencia, en donde se consideró si existe relación de los contenidos con los indicadores de la variable 5. pertinencia, indicador que permite analizar las categorías de respuestas y si sus valores son apropiados. y finalmente 6. suficiencia, en el cual, y como su nombre lo señala se determina si son suficientes la cantidad y calidad de ítems presentados en el instrumento.

El resultado de las expertas fue que el instrumento fue validado, con un sumatorio total de 30 puntos sobre 30 puntos, lo cual permitió aplicar el instrumento de investigación a los alumnos del Liceo Hombres Manuel Montt, Comuna Puerto Montt, Región Los Lagos.

3.7 TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS DE LA RECOLECCIÓN DE DATOS

3.7.1 Técnica de recolección de datos

Chávez (2007) Citado por Belloso (2013d) afirma que:

Es la técnica entregada por los investigadores para procesar toda la información recolectada, la cual permite lograr la organización de los datos relativos a una variable, indicadores e ítems. (p.64)

Acorde a lo antes expuesto, la técnica de recolección de datos fue mediante un cuestionario de google, el cual fue enviado al correo institucional de los 49 estudiantes de octavo año básico del Liceo Hombres Manuel Montt, Comuna Puerto Montt, Región Los Lagos, pudiendo ser respondido en un lapsus de 5 días, posterior a lo cual se negó el acceso al cuestionario, de tal modo de procesar los resultados y que estos no se vieran afectados o modificados por respuestas fuera del plazo establecido.

3.7.2 Procedimiento

Para Hurtado (2007) Citado por Belloso (2013e)

El investigador describe con detalles, paso a paso, el procedimiento que lleva a cabo, con el fin de verificar que el procedimiento utilizado cumplió con los requisitos. Además, permitirá que otros investigadores puedan apoyarse en la información para investigaciones similares en otros contextos. (p.65)

Como expresa el autor se procedió a extraer los resultados del cuestionario de google aplicado a los 49 estudiantes de octavo año básico del Liceo Hombres Manuel Montt, Comuna Puerto Montt, Región Los Lagos, cuya información fue bajada a una hoja de cálculo, utilizando el programa estadístico de Excel. Una vez allí se seleccionó la información según las variables dependiente e independiente y acorde a las dimensiones señaladas con anterioridad, para luego elaborar las tablas y gráficos que se exponen en los resultados.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1 DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO DE CAMPO

El estudio se llevó a cabo en la ciudad de Puerto Montt, en las dependencias del Liceo de Hombres, Manuel Montt, Liceo municipal de la X región, de Los Lagos. Este estudio se centró en la comunidad educativa contemplada en octavo año de enseñanza básica del año escolar 2022.

Se aplicó el instrumento de encuesta mediante un sistema de cuestionario online, el cual fue enviado al correo institucional del educando, y contestado en el transcurso de una semana, con gran interés por parte del educando para manifestar su opinión respecto a la temática planteada. La toma de muestra estuvo a cargo de la profesora de asignatura de Ciencias Naturales para el nivel de octavo básico. Se les informa a los educandos que se desea desarrollar un estudio para analizar cómo perciben los videojuegos y su influencia en el rendimiento académico.

4.2 DESCRIPCIÓN DE LA PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS

Para presentar los resultados se procedió a recopilar las respuestas de la encuesta en una planilla de Excel para su posterior análisis. Por otra parte, se tabularon los resultados y se procedió a identificar las características de la muestra. Finalmente, se graficaron los resultados significativos obtenidos por la muestra, desde una perspectiva porcentual y desde la perspectiva de significancia estadística. La información procesada fue presentada en tablas, para la mejor comprensión del lector.

Resultados de la variable videojuego.

Esta variable tiene las dimensiones: diversión, interacción y simular, las cuales son elementales para comprender el efecto de los videojuegos en las interacciones interpersonales y familiares. además, permite analizar el efecto del entretenimiento o diversión que provocan los videojuegos en los educandos y como es percibido por ellos. Finalmente permite determinar cuán consciente son del efecto de la simulación de los videojuegos en su vida cotidiana.

Variable videojuego, dimensión diversión.

En la tabla 5, se muestra un resumen de los porcentajes obtenidos a partir de la variable videojuegos, para la dimensión diversión, donde se aprecia que un 41,5 % de los encuestados asume estar de acuerdo con una alta frecuencia respecto al tiempo que emplea en divertirse con videojuegos.

Un aspecto a tener en cuenta es que en la totalidad de los encuestados asume jugar videojuegos, lo cual es coherente con lo expuesto por Pilla (2018j) en donde describe que el 96 % de una población de 217 encuestados de básica superior declaran jugar algún tipo de videojuegos. (p. 52)

Tal como se aprecia en el gráfico 1, al sumar las 2 preferencias, muy de acuerdo y de acuerdo, se obtiene que un 72,8 % del educando opinan que, si bien los videojuegos son una causa de diversión, podrían ser perjudiciales al emplearlos por un extenso periodo de tiempo y con mucha frecuencia.

Lo anterior está en concordancia con lo expuesto por Gómez et al. (2020), quien indica que los adolescentes juegan a videojuegos una media de 47,23 minutos al día y los fines de semana asciende a 74,34 minutos al día. Adicionalmente indica que “45 minutos de uso medio semanal de los videojuegos es el tiempo máximo para que los estudiantes no suspendan todas las asignaturas y obtengan, al menos, un suficiente” (p.93). En el mismo sentido, Restrepo et. al. (2019), declara “que un 8% de los encuestados que tienen 12

años afirma usar videojuegos entre 5 y 10 horas semanales y un 8,6% más de 10 horas” (p.4).

De igual forma Pilla (2018k) encontró que 43% de los estudiantes declaran dedicar menos de una hora a jugar videojuegos cada día, un 29% juegan de una a 2 horas, pero también hay un 11% que juegan más de 4 horas diarias. (p. 54)

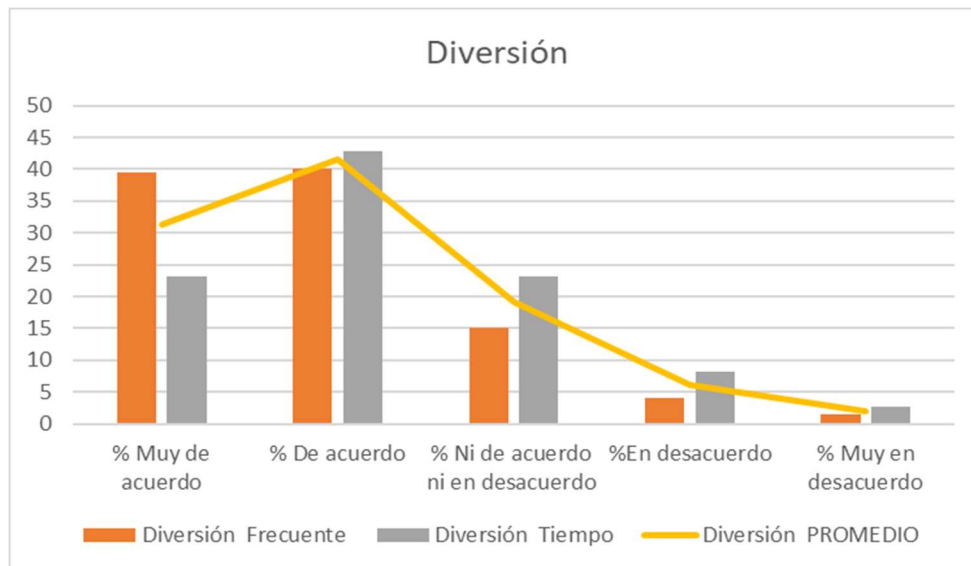
Tabla 5

Variable videojuego dimensión diversión

DIMENSIÓN	Indicadores	Ítems	% Muy de acuerdo	% De acuerdo	% Ni de acuerdo ni en desacuerdo	%En desacuerdo	% Muy en desacuerdo
	Frecuente	1, 2, 3	39,5	40,1	15	4,1	1,4
Diversión	Tiempo	4,5,6	23,1	42,9	23,1	8,2	2,7
	PROMEDIO		31,3	41,5	19,05	6,15	2,05

Gráfico 1

Variable videojuego dimensión diversión.



Variable Videojuego, dimensión interacción.

La tabla 6, presenta los porcentajes obtenidos a partir de la variable videojuegos, para la dimensión interacción, donde se aprecia una clara tendencia al opinar, con un 26% en promedio, que no se encuentran de acuerdo respecto a el efecto de los videojuegos en las relaciones interpersonales, familiares y sobre la atención que prestan a otras actividades, incluyendo las actividades académicas.

Tal como se aprecia en el gráfico 2, al sumar las 2 preferencias, en desacuerdo y ni de acuerdo ni en desacuerdo, se obtiene que un 51,78 % del educando opinan que, si bien disfrutan de los videojuegos, en sus preferencias, estos no sustituyen las relaciones interpersonales. El mismo porcentaje refleja que no necesariamente descuida sus actividades escolares por dedicar tiempo a los videojuegos.

Lo cual es contrario a lo descrito por Dickerman et al. (2008) citado por Vásquez (2018e) han descrito efectos negativos del “uso de videojuegos en la sociedad, como lo son, una relación afectiva débil con los padres y personas de su misma edad, o incluso el reforzamiento de estereotipos sociales de tipo racial o sexual” (p. 25).

En el mismo sentido, Bacigalupa (2005) citado por Vásquez (2018f) declara que se ha observado en estudiantes en edad preescolar, que, al emplear videojuegos, se les dificulta el desarrollo de destrezas sociales, esto debido a la naturaleza virtual de los videojuegos, la cual no es un incentivo o estímulo para socializar con otros niños, lo cual impide mantener interacciones significativas afectando de forma negativa las habilidades sociales. (p. 25)

Catota (2019i) manifiesta que el 50% de los estudiantes responde que nunca prestan atención al ambiente cuando se encuentran jugando videojuegos, en tanto que un 45% manifiesta que sólo a veces se encuentra atento al medio

que los rodea. El mismo autor manifiesta que los educandos manifiestan en un 57% presentan regularmente problemas en el desarrollo de sus relaciones sociales debido a la limitada capacidad de socialización que poseen fuera del juego. (p. 53)

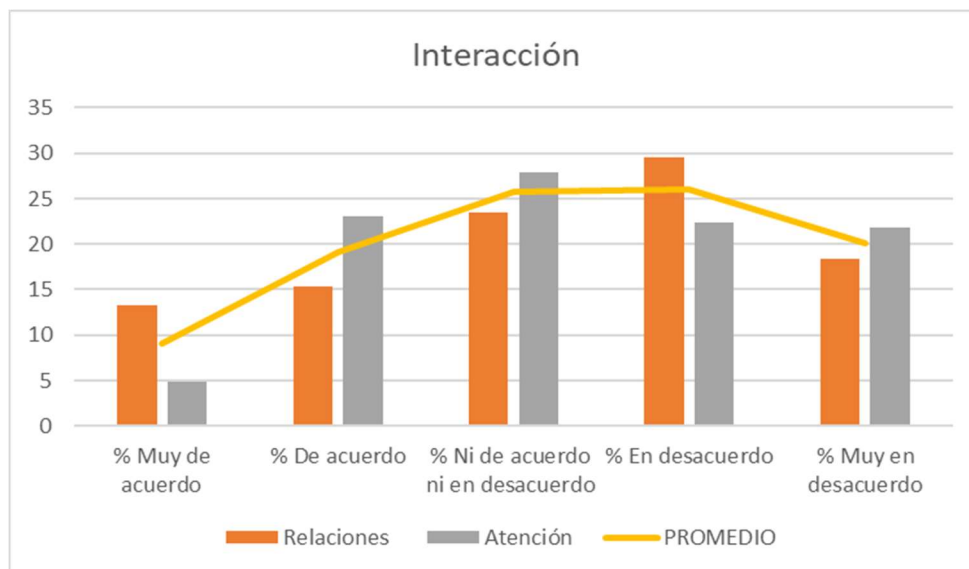
Tabla 6.

Variable videojuego dimensión interacción.

DIMENSIÓN	Indicadores	Ítems	% Muy de acuerdo	% De acuerdo	% Ni de acuerdo ni en desacuerdo	% En desacuerdo	% Muy en desacuerdo
	Relaciones	7,8	13,3	15,3	23,5	29,6	18,4
Interacción	Atención	9,10,11	4,8	23,1	27,9	22,4	21,8
	PROMEDIO		9,05	19,2	25,7	26	20,1

Gráfico 2.

Variable videojuego dimensión interacción.



Variable videojuego, dimensión simular.

La tabla 7 presenta los porcentajes obtenidos a partir de la variable videojuegos, para la dimensión simular, 30,65% manifiestan una actitud neutral ante la idea de sustituir la sociabilización por una simulación de un videojuego.

En relación a lo antes expuesto, Catota (2019j) reporta que el 42% de la población ha sustituido otras actividades por jugar videojuegos, evidenciando la priorización que se da a los videojuegos sobre alguna otra actividad. En contraste solo un 20% de los estudiantes, manifiestan una actitud adecuada hacia otras actividades. En el mismo estudio los educandos manifiestan en un 62% que a veces presenta una actitud adecuada para aprender la materia de su interés. Quedando en evidencia la relación inversa que existe entre el interés por los videojuegos por sobre la atención que se presta a las actividades escolares. (p. 55, 57)

En el gráfico 3, se representa que, al sumar las dos tendencias, tanto neutral, como de acuerdo, con un 52,1 %, la tendencia es emplear videojuegos que simulan las temáticas entre deportes y violencia. Los educandos manifiestan que en un 24,5% de las preferencias, siempre eligen videojuegos con temática sobre deportes y un 20,4%, siempre elige los videojuegos violentos.

A este respecto Pilla (2018l), investigó las temáticas preferidas de los educandos, un 24% les gusta los video juegos de acción, el 23% indicaron que prefieren los videojuegos de deportes, el 22% los videojuegos de aventura, el 16% los videojuegos de estrategia y al 7% los videojuegos de simulación. El 23% de preferencias hacia los videojuegos deportivos, es consistente con este estudio, en donde un 24% manifiesta la misma preferencia. (p.51)

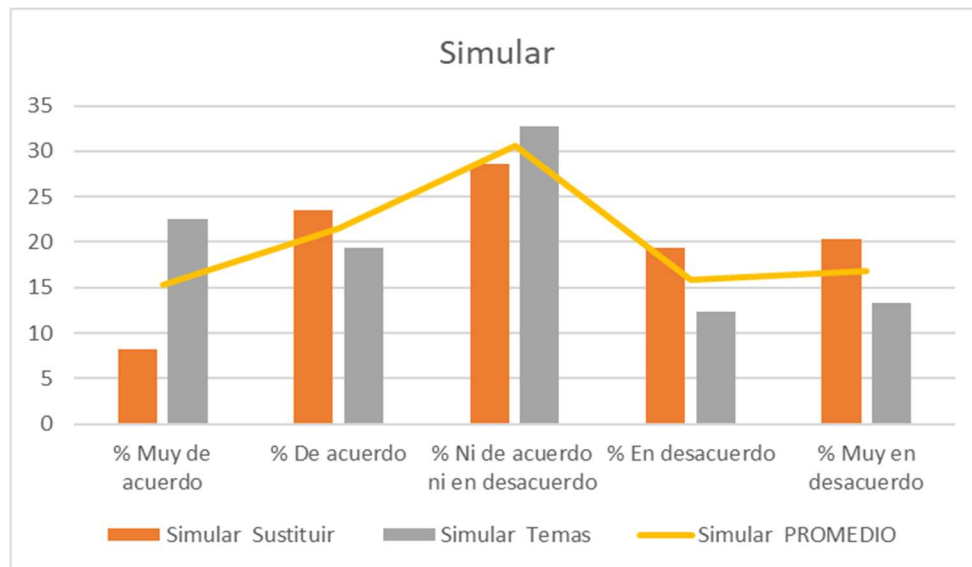
Tabla 7.

Variable videojuego dimensión simular.

DIMENSIÓN	Indicadores	Ítems	% Muy de acuerdo	% De acuerdo	% Ni de acuerdo ni en desacuerdo	% En desacuerdo	% Muy en desacuerdo
	Sustituir	12,13	8,2	23,5	28,6	19,4	20,4
Simular	Temas	14,15	22,5	19,4	32,7	12,3	13,3
	PROMEDIO		15,35	21,45	30,65	15,85	16,85

Gráfico 3.

Variable videojuego dimensión simular.



Análisis general de todas las dimensiones de la variable videojuegos.

En la tabla 8 y gráfico 4, se presenta el resumen de los porcentajes obtenidos para las dimensiones de la variable videojuegos, en donde se aprecia el mayor porcentaje en la categoría ni de acuerdo ni en desacuerdo, con un 20,69%, lo cual puede interpretarse como un desconocimiento o falta de toma de conciencia, por parte del educando respecto al efecto que tienen los videojuegos en su vida familiar y afectiva.

Lo anterior concuerda con lo descrito por Moncada & Chacón (2012a), quienes, en su revisión bibliográfica, encontraron que adolescentes entre 14 a 19 años, al ser expuestos por tiempos prolongados a pantallas electrónicas, presentan menos capacidad para sociabilizar con sus padres y un menor apego a su familia y personas de edades similares. Los mismos autores, citando de Richards et al. (2010), describen que adolescentes que pasan más de 3,2 horas diarias frente a pantallas, por cada hora extra que dedican a esta forma de entretenimiento, podría aumentar en un 13% el desapego a los padres y en un 24% hacia personas de su misma edad.

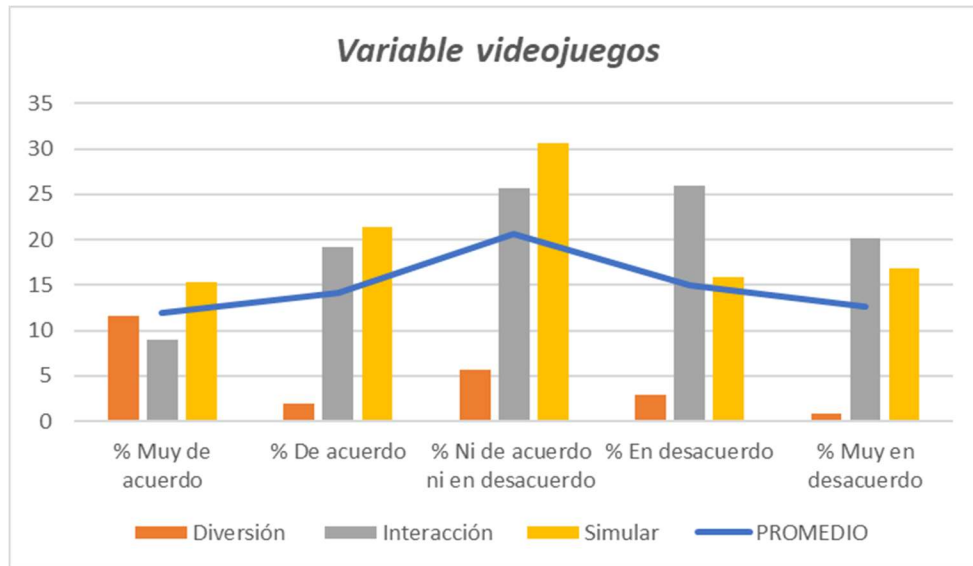
Tabla 8.

Promedio de la variable videojuego.

DIMENSIÓN	% Muy de acuerdo	% De acuerdo	% Ni de acuerdo ni en desacuerdo	% En desacuerdo	% Muy en desacuerdo
Diversión	11,6	1,9	5,73	2,9	0,9
Interacción	9,05	19,2	25,7	26	20,1
Simular	15,35	21,45	30,65	15,85	16,85
PROMEDIO	12,00	14,18	20,69	14,92	12,62

Gráfico 4.

Promedio de la variable videojuego



Resultados de la variable rendimiento académico.

Esta variable tiene las dimensiones: record académico, participación activa en clase e interés por los contenidos, los cuales son esenciales para una mayor comprensión del efecto de los videojuegos sobre el rendimiento académico, considerando la percepción del educando, respecto a cómo influye esta forma de entretenimiento en su record académico o promedio de calificaciones, o sobre el interés en sus actividades escolares, e inclusive, el efecto a la hora de participar en clases.

Variable rendimiento académico dimensión récord académico.

La tabla 9 presenta los porcentajes obtenidos a partir de la variable rendimiento académico, para la dimensión record académico, donde se observa una clara tendencia, con un 32,7 %, a estar muy en desacuerdo, con el hecho de que el entretenimiento con videojuegos influye en el descuido de otras actividades de importancia para el encuestado.

En el gráfico 5, al sumar las 2 preferencias, en desacuerdo y muy en desacuerdo, se obtiene que un 53,7 % del educando opinan no estar de acuerdo con el hecho de que los videojuegos influyen en su rendimiento académico, respecto a su comprensión de los contenidos y dominio de los mismos.

Lo antes descrito se encuentra en concordancia con los resultados descritos por Pilla (2018m), para una población de estudiantes de básica superior, en donde un “62% los estudiantes declaran no están conscientes que por estar en los juegos virtuales han bajado en su rendimiento académico”, en cambio un número considerable 38% manifiesta estar conscientes del efecto de los videojuegos afectan directamente al rendimiento académico. (p. 59)

En el mismo sentido Gozme & Uracahua (2019a) describe que al preguntar a los educandos si alguna vez ha faltado al colegio por jugar videojuegos, “el 80% manifestó que no, la cual demuestra una actitud responsable ante el gusto de jugar videojuegos”, en tanto un porcentaje no menor de la población, un 20%, declara haber faltado a clases, alguna vez por ir a jugar videojuegos, lo cual hace pensar al autor que este grupo muestra actitudes que puedan deberse a una adicción por los juegos, por ser irresponsable de su parte, postergar los estudios por los videojuegos. (p.70-71)

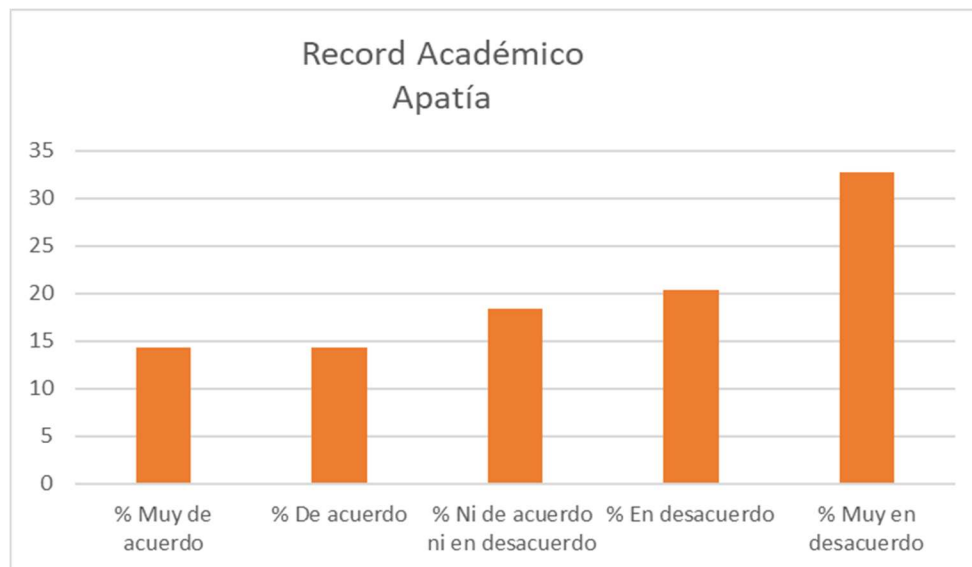
Tabla 9.

Variable rendimiento académico *dimensión récord académico.*

DIMENSIÓN	Indicadores	Items	% Muy de acuerdo	% De acuerdo	% Ni de acuerdo ni en desacuerdo	% En desacuerdo	% Muy en desacuerdo
Record Académico	Apatía	16	14,3	14,3	18,4	20,4	32,7

Gráfico 5.

Variable rendimiento académico *dimensión récord académico.*



Variable rendimiento académico dimensión participación activa en clase.

La tabla 10 presenta los porcentajes obtenidos a partir de la variable rendimiento académico, para la dimensión manejo de contenidos en las tareas, en donde el 30,8 % niega el efecto de los videojuegos sobre su rendimiento académico, dominio y comprensión de los contenidos.

En el gráfico 6, al sumar las 2 preferencias, muy en desacuerdo y en desacuerdo, se obtiene que un 58,2 % del educando opinan no estar de acuerdo con el hecho de que los videojuegos influyen en su dominio, comprensión y rendimiento académico.

Lo cual se encuentra en concordancia con lo expuesto por Pilla (2018n), en donde los estudiantes de los colegios Fiscales de Santa Cruz, declaran con 74%, haber presentado sus tareas escolares a tiempo. Sin embargo, un porcentaje considerable, un 26%, mencionan no haber presentado sus tareas a causa de los videojuegos. La autora indica que “esto provoca que los jugadores tengan problemas para mantenerse concentrados en las tareas, lecciones que requieran una concentración más profunda y proactiva dentro del desarrollo de enseñanza-aprendizaje” (p. 57-58).

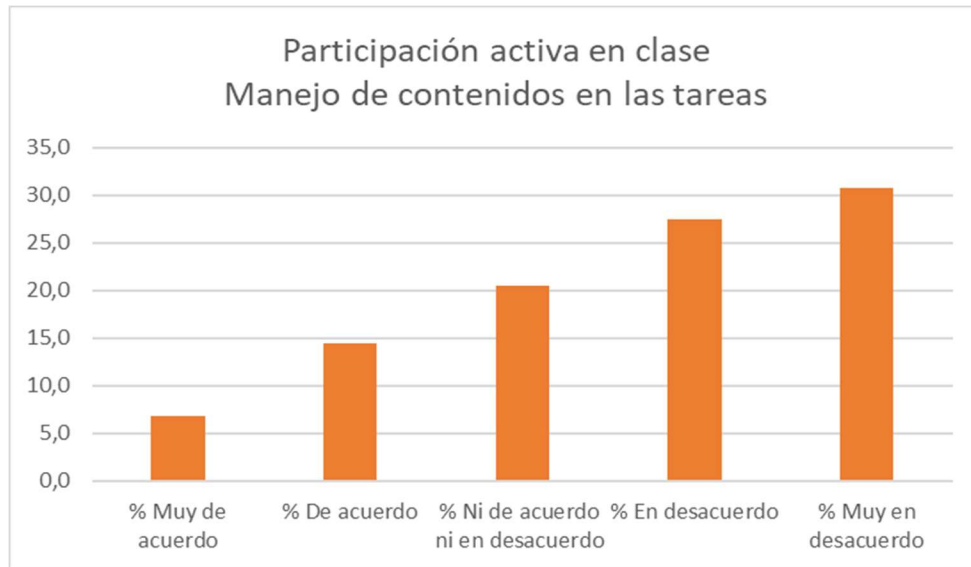
Tabla 10.

Variable rendimiento académico dimensión participación activa en clase.

DIMENSIÓN	Indicadores	Ítems	% Muy de acuerdo	% De acuerdo	% Ni de acuerdo ni en desacuerdo	% En desacuerdo	% Muy en desacuerdo
Participación activa en clase	Manejo de contenidos en las tareas	17, 18, 19	6,8	14,4	20,5	27,4	30,8

Gráfico 6.

Variable rendimiento académico *dimensión participación activa en clase.*



Variable rendimiento académico *dimensión interés por los contenidos.*

La tabla 11 presenta los porcentajes obtenidos a partir de la variable rendimiento académico, para la dimensión interés por los contenidos en donde el 28,4 % de los encuestados manifiesta no haber perdido el interés por los contenidos, no sentir mayor interés por los videojuegos en comparación con su rendimiento académico. Respecto a la necesidad de requerir retroalimentación, o que ésta se realice de forma didáctica, manifiestan una postura neutral, con un 34,7 %, y un 42,9 % respectivamente.

En el gráfico 7, destaca la tendencia a estar en desacuerdo respecto a la pérdida de interés en los contenidos con un 35,7 %, en contraste con una postura neutral, con un 33,3 %, ante el hecho de requerir retroalimentación.

Lo antes expuestos, se encuentran en contraste con el estudio descrito por Gozme & Uracchua (2019b) quien al establecer una relación entre la

variable grado de adicción y rendimiento académico, encontró que 31% e los estudiantes posee un rendimiento académico regular, quienes a su vez presentan un grado de adicción medio por los videojuegos, en tanto que el 23%, quienes presentan un alto nivel de adicción por los videojuegos, también presentan un rendimiento académico regular. (p.85)

El mismo autor realizó una prueba de Ji cuadrado y una prueba correlacional de r Pearson, en donde describe que “se logra apreciar que existe una correlación inversamente proporcional, con tendencia baja, es decir que los estudiantes que muestran mayores grados de adicción por videojuegos descuidan sus labores escolares y repercute en su rendimiento académico del bimestre” (p.86-87).

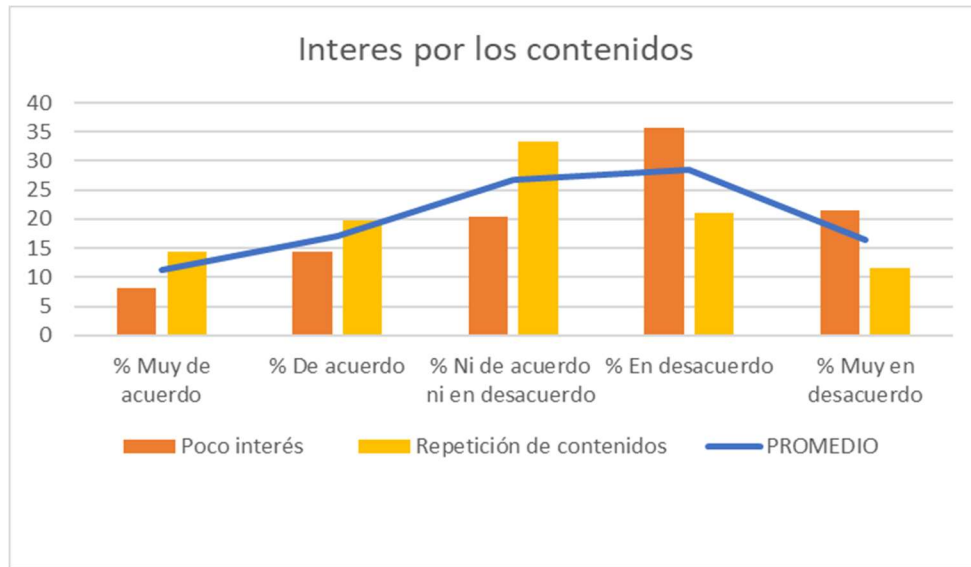
Tabla 11.

Variable rendimiento académico dimensión interés por los contenidos.

DIMENSIÓN	Indicador	Ítems	% Muy de acuerdo	% De acuerdo	% Ni de acuerdo ni en desacuerdo	% En desacuerdo	% Muy en desacuerdo
	Poco interés	20, 21	8,2	14,3	20,4	35,7	21,4
Interés por los contenidos	Repetición de contenidos	22,23,24	14,3	19,7	33,3	21,1	11,5
	PROMEDIO		11,25	17	26,85	28,4	16,45

Gráfico 7

Variable rendimiento académico *dimensión interés por los contenidos.*



Análisis general de todas las dimensiones de la variable rendimiento académico.

En la tabla 12 y gráfico 8, se presenta el resumen de los porcentajes obtenidos para las dimensiones de la variable rendimiento académico, donde se observa el mayor porcentaje, con un 26,65 %, en la categoría muy en desacuerdo, lo que puede ser interpretado como una baja percepción por parte de los educandos, respecto al efecto de los videojuegos en su desempeño escolar. Lo anterior concuerda con lo descrito por Pilla (2018ñ), quien interpreta de acuerdo a sus resultados, que un 62% los estudiantes no están conscientes que por estar en los juegos virtuales han bajado en su rendimiento académico.

Otros autores, Gozme & Uracchahua (2019c), describen que un 47% de los estudiantes no reconocen el efecto nocivo de los videojuegos, sobre su

rendimiento académico, los cuales, si bien tienen buenas o regulares notas, se mantienen ahí, sin progresar. Seguido un 38,0% manifiesta ser consiente de este efecto nocivo. El autor explica que el tiempo empleado a los videojuegos, resta un valioso tiempo para las tareas escolares.

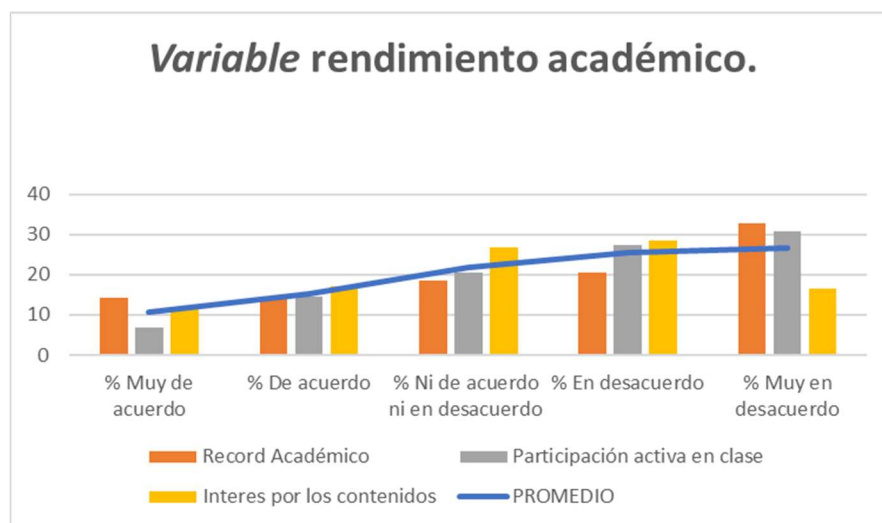
Tabla 12.

Análisis general de todas las dimensiones de la variable rendimiento académico.

DIMENSIÓN	% Muy de acuerdo	% De acuerdo	% Ni de acuerdo ni en desacuerdo	% En desacuerdo	% Muy en desacuerdo
Record Académico	14,3	14,3	18,4	20,4	32,7
Participación activa en clase	6,8	14,4	20,5	27,4	30,8
Interés por los contenidos	11,25	17	26,85	28,4	16,45
PROMEDIO	10,78	15,23	21,92	25,40	26,65

Gráfico 8.

Análisis general de todas las dimensiones de la variable rendimiento académico.



Análisis global de los resultados de la variable dependiente e independiente

En la tabla 13 y gráfico 9, se presenta el promedio de las variables videojuegos y rendimiento académico, en donde se aprecia que el efecto de los videojuegos en la vida social, no es percibido por parte de los estudiantes, ya que un 20,69% respondieron en la categoría ni de acuerdo ni en desacuerdo. En tanto que para la variable rendimiento académico, la tendencia fue en desacuerdo y muy en desacuerdo, con un 25,4% y 26,65 %, respectivamente. Lo cual deja en evidencia que los estudiantes no son conscientes del efecto de los videojuegos en sus capacidades para adquirir conocimientos.

Lo anterior concuerda con lo descrito por Moncada & Chacón (2012b), quienes describen que para adolescentes la exposición a pantallas electrónicas durante tiempos muy prolongados, pierden la capacidad para sociabilizar con su familia y personas de edades similares. Otros autores, Gozme & Uraccagua (2019d), describen el desconocimiento nocivo, por parte de los estudiantes, sobre el efecto de los videojuegos en su rendimiento académico.

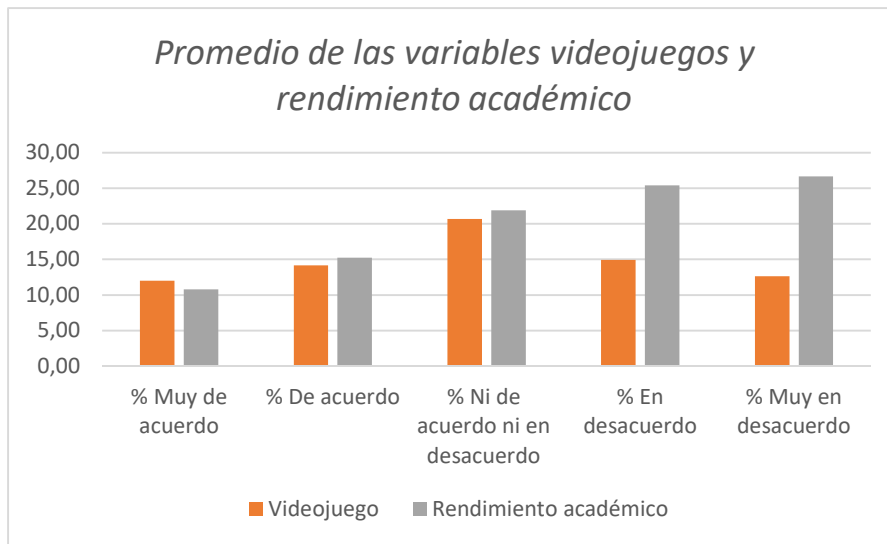
Tabla 13

Promedio de las variables videojuegos y rendimiento académico.

Variable	% Muy de acuerdo	% De acuerdo	% Ni de acuerdo ni en desacuerdo	% En desacuerdo	% Muy en desacuerdo
Videojuego	12,00	14,18	20,69	14,92	12,62
Rendimiento académico	10,78	15,23	21,92	25,40	26,65

Gráfico 9.

Promedio de las variables videojuegos y rendimiento académico.



CAPÍTULO V

5. CONCLUSIÓN Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIÓN

La investigación realizada a los estudiantes de octavo año de la unidad educativa del “Liceo de Hombres Manuel Montt” de la ciudad de Puerto Montt provincia de Llanquihue, permitió desarrollar un análisis e interpretación de los resultados, llegando a las siguientes conclusiones.

La relación estadística de la variable videojuegos deja en evidencia que los educandos en un alto porcentaje declaran estar conscientes que dedican mucho tiempo al entretenimiento con videojuegos. Sin embargo, no se encuentran conscientes del efecto que estos provocan en sus relaciones interpersonales y familiares, e inclusive sobre el rendimiento académico.

Se evidencia que la mayoría de los estudiantes que usan videojuegos no perciben un efecto negativo a la hora de lograr un récord académico óptimo, lo cual puede explicarse por la falta de asimilar el efecto que pudiera tener el exceso de tiempo que dedican a entretenerse con videojuegos. O por otra parte pudiera ser el caso, que efectivamente no interfiera, esto no es posible de concluir, debido a que no se pudo tener acceso a las calificaciones de los encuestados, por temas de privacidad. Sin embargo, en estudios en los cuales se ha realizado este contraste, se evidencia un efecto claramente negativo, asociado a un vicio.

Sin embargo, se pudo establecer una relación inversamente proporcional respecto al alto interés de los estudiantes hacia los videojuegos, en contraste con el bajo interés a la hora de participar activamente en clase, es decir, in situ se percibe como cada día los docentes deben solicitar que dejen de jugar en el

celular, y presten atención al desarrollo de la clase. Observando que del 100% de la clase, el 10 % al 20% participan de forma activa.

Finalmente, ante el cuestionamiento respecto al interés que manifiestan por sus contenidos en aula, los encuestados indican que no han perdido el interés, e inclusive declaran no requerir retroalimentación. Lo cual una vez más deja en evidencia la falta de toma de conciencia respecto a la importancia de los contenidos en su formación académica y aún más la importancia de corroborar cuanto van asimilando de este.

5.2 RECOMENDACIONES

Se recomienda a la comunidad educativa del Liceo de Hombres Manuel Montt de la ciudad de Puerto Montt provincia de Llanquihue, considerar las siguientes recomendaciones.

Se establece la necesidad de promover la toma de conciencia a las familias y comunidad educativa, respecto a equilibrar tiempos de estudio versus el de ocio, a través de talleres para padres que promuevan horarios académicos que sean compatibles con espacios de recreación al aire libre, caminatas, entre otros. De tal forma que los educandos logren un rendimiento satisfactorio aunado a tiempos saludables de ocio, lo cual incidirá de forma positiva en su rendimiento académico.

A los Docentes se sugiere implementar en la jornada destinada a consejo de curso, difundir en los estudiantes el uso adecuado del tiempo y los beneficios del empleo de técnicas de estudio, de tal forma de lograr que el tiempo dedicado al aprendizaje, no se vuelva una labor tediosa, sino sea gratificante. Lo anterior es posible mediante el autodescubrimiento de los talentos, intereses y métodos

de aprendizaje. Lo cual afectará positivamente en el récord académico de los educandos.

Con el objetivo de estimular la participación activa en clases se sugiere implementar actividades extracurriculares, las cuales pueden ser apoyadas por el programa de inteligencias, en las cuales se involucre el profesor jefe, junto a los profesores de asignatura. Lo anterior permitiría una conexión afectiva, emocional y social entre los docentes y alumnos, tal estímulo permitiría un mayor compromiso por parte del educando, lo cual redundaría en una participación activa en clase.

Para lograr un mayor interés por los contenidos se sugiere desarrollar e implementar actividades lúdicas, mediante el uso de videojuegos, como kahoot. De este modo se capta la atención de los alumnos lo cual despierta el interés y concentración en los contenidos.

Por último, se sugiere a los directivos, junto a su personal, desarrollar estrategias institucionales, que permitan una adecuada interacción, entre el estudiante, su representado y los docentes, lo cual es posible mediante reuniones de apoderado en las cuales se incluya al educando, donde el apoderado toma conciencia de las novedades académicas, y requerimientos, lo cual facilita que se pueda realizar un seguimiento activo en el hogar.

REFERENCIAS

- Aldas, C. (2015). *Influencia de los video-juegos en el rendimiento académico de los estudiantes de sexto año de educación básica, paralelo: "a" "b" del instituto particular "vigotsky", cantón riobamba, provincia de Chimborazo* (Trabajo presentado como requisito para obtener el título de Licenciada en: Psicología Educativa, Orientación Vocacional y Familiar) Recuperado de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/2484/1/UNACH-FCEHT-TG-P.EDUC-2015-000019.pdf>.
- Alonso, D. (2017). *Los intereses*. Universidad Autónoma Del Estado De Hidalgo Escuela Preparatoria De Ixtlahuaco. Recuperada de: https://www.uaeh.edu.mx/docencia/P_Presentaciones/prepa_ixtlahuaco/2017/orientacion.pdf.
- Álvarez, D. y Lobo, G. (2020). *El Tiempo, uso y abuso*. Información Tecnológica Vol. 31(2), 73-80 (2020) Recuperado de: <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07642020000200073>
- Aguilar, Y. (2017). *La apatía en jóvenes universitarios*. TESIS Para Obtener el Grado de Doctora en Ciencias de la Salud. Recuperado de: <http://ri.uaemex.mx/bitstream/handle/20.500.11799/68653/tesis%20DCS%20Aguilar.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Araya, V. (2015). *Representaciones simbólicas de estudiantes de primer año de pedagogía del departamento de estudios pedagógicos de la universidad de chile relativas al uso que tendrían los videojuegos en su práctica pedagógica*. Tesis para optar al grado de Magíster en Educación con mención en Informática Educativa. Universidad de Chile facultad de Ciencias Sociales Escuela de Postgrado. Recuperado de: <file:///C:/Users/Ailin/Desktop/EN%20USO%20FRECUENTE/UMC/PROYECTO%20DE%20GRADO/CAPITULO%201/ppt/2015%20Chile%20Araya.pdf>
- Belloso, R. (2013). *Capítulo III, Marco metodológico*. Recuperado de: <http://virtual.urbe.edu/tesispub/0094733/cap03.pdf>
- Catota, B. (2019). *Los videojuegos y el rendimiento académico en estudiantes de octavo año de la unidad educativa "victoria Vascones Cuvi del Cantón Latacunga provincia Cotopaxi*. (Informe final del trabajo de graduación o Titulación previo a la obtención del Título de Psicólogo Educativo y Orientador Vocacional, Mención, Universidad Técnica de Ambato, Ecuador). Recuperado de: <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/29513/1/tesis%20final%20-%20byron%20catota.pdf>.
- Chiner, E. (2011). *Tema 8 investigación descriptiva mediante encuestas*. Recuperado de: <https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/19380/34/Tema%208-Encuestas.pdf>

- Cuevas, C. (2021). *Videojuegos con cajas de recompensa: ¿Sólo un juego o un juego de azar? Experiencia extranjera y situación en Chile*. (Asesoría Técnica Parlamentaria, Biblioteca del Congreso Nacional de Chile). Recuperado de: https://obtienearchivo.bcn.cl/obtienearchivo?id=repositorio/10221/31891/1/SUP_129552_Videojuegos_con_cajas_de_recompensa.PDF
- Escudero, C. y Sánchez, L. (2018). *Técnicas y métodos cualitativos para la investigación científica*. Recuperado de <http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/14207/1/Cap.1-Introducci%C3%B3n%20a%20la%20investigaci%C3%B3n%20cient%C3%ADfica.pdf>
- Garay, J. y Ávila, C. (2021). *Videojuegos y su influencia en el rendimiento académico*. Fundación Koinonía, Venezuela ISSN-e: 2665-0282 Periodicidad: Semestral vol. 4, núm. 8, 2021. Recuperado de: <file:///C:/Users/Ailin/Desktop/EN%20USO%20FRECUENTE/UMC/PROYECTO%20DE%20GRADO/CAPITULO%201/ppt/2021,%20Ecuador,%20%20Videojuegos%20y%20su%20influencia%20en%20el%20rendimiento%20acad%C3%A9mico..pdf>.
- Gerardo, V. y Marcelo, M. (2022). *El videojuego como recurso educativo: estudio de las actitudes de los docentes en República Dominicana*. (Pensamiento Educativo. Revista de Investigación Educativa Latinoamericana 2022, 59(1), 1-13) Recuperado de: <https://www.scielo.cl/pdf/pel/v59n1/0719-0409-pel-59-01-00103.pdf>.
- García, L. Figueroa S. y Esquivel, I. (2014). *Modelo de Sustitución, Aumento, Modificación y Redefinición (SAMR): Fundamentos y aplicaciones*. Fundamentos y aplicaciones. En I. Esquivel-Gámez (Coord.), *Los Modelos Tecno-Educativos: Revolucionando el aprendizaje del siglo XXI* (pp. 205-220). México: DSAE-Universidad Veracruzana. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/273754983_Modelo_de_Sustitucion_Aumento_Modificacion_y_Redefinicion_SAMR_Fundamentos_y_aplicaciones.
- González, A. (2014). *Investigación de campo como estrategia metodológica para la resolución de problemas*. Recuperado de: <http://ujgh.edu.ve/wp-content/uploads/2021/03/IJIP-27.pdf>.
- Gómez, F. Devís, J. Molina, P. 2020. *El tiempo de uso de los videojuegos en el rendimiento académico de los adolescentes*. Revista Comunicar, nº 65, v. XXVIII, 2020 | Revista Científica de Educomunicación | ISSN: 1134-3478; e-ISSN: 1988-3293. Recuperado de: 2020, España, [Tiempo de uso de los videojuegos...pdf](#).

- Gozme, Y. & Uracchahua, P. (2019). *Influencia de los videojuegos en el rendimiento académico de la institución educativa particular Eduardo francisco forga de los estudiantes de tercero, cuarto y quinto de educación secundaria del distrito de hunter, Arequipa*. Tesis presentada por los bachilleres. Recuperada de: 2019 Gozme.pdf.
- Guerrero, M. (2018). *¿Qué hace divertido un videojuego? Acercamiento al concepto de diversión a través del análisis de videojuegos*. (Trabajo Fin de Grado, Grado en Ingeniería Multimedia). Recuperado de: https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/73641/1/Que_hace_divertido_un_videojuego_Acercamiento_al_conce_GUERRERO_PASTOR_MARTA.pdf.
- Hernández, R. Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Selección de la muestra. En Metodología de la Investigación*. 6ª ed., pp. 170-191. Recuperado de: http://metabase.uaem.mx/xmlui/bitstream/handle/123456789/2776/506_6.pdf.
- Hernández-Sampieri, R. & Mendoza, C (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*, Ciudad de México, México: Editorial Mc Graw Hill Education, Año de edición: 2018, ISBN: 978-1-4562-6096-5, 714 p. Recuperado de: https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/wp-content/uploads/2019/02/RUDICSv9n18p92_95.pdf.
- Higuchi, S. (2019). *Hacia una mejor delimitación del trastorno por uso de videojuegos*. Cortesía del Centro de Medicina y Tratamiento de Adicciones de Kurihama, Personal del Centro de Medicina y Tratamiento de Adicciones de Kurihama, Prefectura de Kanagawa (Japón). Recuperado de: <https://sitiosfuente.info/ciencias/13225-delimitacion-trastorno-uso-videojuegos.html>.
- Instituto Nacional de Estadística (INE s/f). *¿Qué es población?* Recuperado de: <https://www.ine.cl/ine-ciudadano/definiciones-estadisticas/poblacion/que-es-poblacion>
- Fuentes, L. (2015). *Los videojuegos y sus efectos en escolares de Sincelejo*. Sucre Colombia. Opción, vol. 31, núm. 6, 2015, p. 318-328. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/310/31045571020.pdf>.
- Ley N°19.846 Chile. (2002 actualizada en 2017). *Calificación de la producción cinematográfica*. Recuperada de: Ley 19.846 (parlamento.gub.uy) enero 2020).
- Matas, A. (2018). *Diseño del formato de escalas tipo Likert: un estado de la cuestión*. Revista electrónica de investigación educativa VOL.20 N°1. Recuperado de: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-

40412018000100038#:~:text=Las%20llamadas%20%E2%80%9Cescalas%20Likert%E2%80%9D%20son,unidimensional%20(Bertram%2C%202008).

- Meneses, J. (2016). *El cuestionario y la entrevista*. Recuperado de <https://femrecerca.cat/meneses/publication/cuestionario-entrevista/cuestionario-entrevista.pdf>.
- Mendoza, R. (2017). Investigación cualitativa y cuantitativa Diferencias y limitaciones. Curso “Metodologías y Técnicas de la Investigación: revisión y aplicación de diversos paradigmas”. Recuperado de: https://www.edumargen.org/docs/2018/curso36/unid02/apunte01_02.pdf.
- Merma, J. (2020). *Adicción a los juegos online y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes del quinto grado de las secciones d, e, f y g de la institución educativa secundaria Glorioso San Carlos Puno 2020*. (Para optar el título profesional de: Licenciado en Educación, especialidad de Ciencias Sociales). Recuperado de: http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/17683/Merma_Quispe_Juan_Hermenegildo.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- Moncada, J. y Chacón, Y. (2012). *El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes*. (RETOS. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación, núm. 21, enero-junio, 2012, pp. 43-49 Federación Española de Docentes de Educación Física Murcia, España). Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732287009.pdf>
- Monje, C. (2011). *Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa*. Recuperado de: <https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Guia-didactica-metodologia-de-la-investigacion.pdf>
- Moscardi, R. (2020). *Los efectos positivos de jugar videojuegos y su aplicación en entornos no lúdicos*. (Tesis de Licenciatura en Psicología, Universidad Católica Argentina, Facultad de Psicología y Psicopedagogía.) https://www.researchgate.net/publication/346042937_Los_efectos_positivos_de_jugar_videojuegos_y_su_aplicacion_en_entornos_no_ludicos.
- Neill, D. y Cortez, L. (2017). *Procesos y Fundamentos de la Investigación Científica*. Primera edición en español, 2018. Recuperado de <http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/14232/1/Cap.4-Investigaci%C3%B3n%20cuantitativa%20y%20cualitativa.pdf>
- Organización Mundial de la Salud. (OMS, 2022). CIE-11 *Para las estadísticas de mortalidad y morbilidad*. Recuperado de: <http://bcn.cl/2nfl4>.
- Pedrero, J. Ruiz, J. Rojo, G. Llanero, M. Pedrero, J. Morales, S. y Puerta, C. (2018). *Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC): abuso de Internet, videojuegos, teléfonos móviles, mensajería instantánea y redes*

- sociales mediante el MULTICAGE-TIC*. Revista versión online Adicciones vol.30, n°1, 2018. Recuperado de: <https://www.adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/806>.
- Pilla, M. (2018). *“El uso de los video juegos y su incidencia en el rendimiento en los estudiantes de básica superior del colegios nacional Miguel Ángel Casares y colegio Nacional Galápagos de Santa Cruz durante el período lectivo 2017-2018”* (para optar el Título de: Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención Comercio y Administración). Recuperado de: <file:///c:/users/ailin/desktop/en%20uso%20frecuente/umc/proyecto%20de%20grado/capitulo%201/ppt/2018,%20ecuador,%20%20uso%20de%20los%20video%20juegos%20y%20su%20incidencia%20en%20el.pdf>
- Real Academia Española de la Lengua. (RAE, 2021). *Diccionario de la lengua española*. Recuperado de: <https://dle.rae.es/atender%20?m=form>.
- Rios, M. y Adrover, D. (2013). *La atención*. University of the Balearic Islands, In book: Neurociencia Cognitiva (pp.1-18), Edition: 1, Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/257268510_La_atencion.
- Restrepo, S. Arroyave, L. y Arboleda, W. (2019). *El rendimiento escolar y el uso de videojuegos en estudiantes de básica secundaria del municipio de La Estrella- Antioquia*. Revista Educación, vol. 43, núm. 2, 2019. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/journal/440/44058158011/html/>.
- Robles, P. & Rojas, M. (2015). La validación por juicio de expertos: dos investigaciones cualitativas en Lingüística aplicada. Revista Nebrija de Lingüística Aplicada. Recuperado de: https://www.academia.edu/11642968/La_validaci%C3%B3n_por_juicio_de_expertos_dos_investigaciones_cualitativas_en_Ling%C3%BC%C3%ADs_tica_Aplicada.
- Rodríguez, A. (2020-2021). *Guía de orientaciones para la participación activa en el aula*. Entidades pertenecientes a la Red Nacional de Educación Inclusiva de DOWN ESPAÑA 2020-21. Recuperado de: <https://www.sindromedown.net/wp-content/uploads/2021/09/Participacion-en-el-Aula.pdf>.
- Rojas, I. (2011). *Elementos para el diseño de técnicas de investigación: una propuesta de definiciones y procedimientos en la investigación científica*. Tiempo de Educar, vol. 12. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/311/31121089006.pdf>
- Ruvalcaba, H. (2011). *Los niveles de asimilación del contenido y la práctica docente*. Recuperado de: https://www.unap.cl/prontus_unap/site/docs/20111013/20111013115255/los_nivel_es_de_asimilaci_n_del_contenido_y_la_practica_docente.pdf.

- Sánchez, M. (2012). *El concepto diseño en el taller de diseño: reflexiones teóricas*. Revista digital de diseño gráfico •Marzo-Junio 2012• Año 1 Número 4. Recuperado de:
<http://www.apps.buap.mx/ojs3/index.php/insigne/article/viewFile/1408/1026>
- Sánchez, S. (s/f). Los contenidos de aprendizaje. Editorial UAEMEX. Recuperado de: www.academia.edu/34368404/Los_contenidos_de_aprendizaje.
- Urrutia, A. (2017), *Videojuegos y Vida Cotidiana: Prácticas y Significados de Videojugadores/as Chilenos/as*. (Tesis para optar al título de Sociólogo. Universidad de Chile Facultad de Ciencias Sociales Departamento de Sociología). Recuperado de:
<https://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/174101/Videojuegos%20y%20vida%20cotidiana.pdf?sequence=1>.
- Vásquez, J. (2018). *Efecto de los videojuegos en el rendimiento académico, una revisión documental*. (Corporación universitaria adventista, facultad de educación, especialidad en docencia). Recuperado de
<http://repository.unac.edu.co/bitstream/handle/11254/514/Trabajo%20de%20grado.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

APÉNDICES

APÉNDICE 1

Encuesta

Instrucciones:

Esta encuesta es anónima, se deberán responder las siguientes apreciaciones en consideración a la experiencia de trabajo realizado en el Liceo de Hombres, Manuel Monntt, ubicado en la comuna de Puerto Montt, región de Los Lagos, durante el año escolar 2022, de las que se desprenden las diferentes dimensiones e indicadores, a fin de aportar información relevante respecto a la correlación de ambas variantes.

Para ello marca con una X, acuerdo a la siguiente escala de puntaje

Muy de acuerdo	5
De acuerdo	4
Ni de Acuerdo ni en desacuerdo	3
En desacuerdo	2
Muy en desacuerdo	1

APÉNDICE A

Comunicación al experto

Señor(a)
Rocío Riffo

Tengo el agrado de dirigirme a Ud., para saludarlo(a) cordialmente y a la vez manifestarle que, conocedores de su trayectoria académica y profesional, molestamos su atención al elegirlo como JUEZ EXPERTO para revisar el contenido del instrumento que se pretende utilizar en una investigación titulada: EFFECTOS DE LOS VIDEOJUEGOS SOBRE EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ALUMNOS DE OCTAVO BÁSICO DEL LICEO DE HOMBRES MANUEL MONTT, COMUNA PUERTO MONTT, REGIÓN LOS LAGOS, 2022.

El instrumento tiene como objetivo medir las variables videos juegos y rendimiento académico con la finalidad de determinar la validez de su contenido, se solicita marcar con una equis (X) los criterios de valoración sobre los ítems del instrumento, de acuerdo a su amplia experiencia y conocimientos. Se adjunta el instrumento y la matriz de operacionalización de la variable considerando dimensiones, indicadores y escala de medición.

Agradecemos anticipadamente su colaboración y estamos seguros que su opinión y criterio de experto servirán para los fines propuestos.

Atentamente,

Ruíz Guenel Ailin Anali, Paillán Altamirano Cyntia Vanessa

Tabla 14
Instrumento, encuesta.

Dimensión	N°	Ítems	Categorías				
			1	2	3	4	5
Diversión	1	¿Usted frecuentemente utiliza videojuegos?					
	2	¿Considera que los videojuegos usados de forma frecuente son una diversión?					
	3	¿Considera que la diversión con videojuegos, con demasiada frecuencia son perjudiciales?					
	5	¿Usted utiliza los videojuegos por un tiempo prolongado?					
	6	¿Considera que los videojuegos usados por un largo periodo de tiempo son una diversión?					
Interacción	7	¿Considera que la diversión con videojuegos, por un largo periodo de tiempo es perjudicial?					
	8	¿Usted prefiere interactuar con videojuegos que relacionarse socialmente con otros?					
	9	¿Considera que interactuar con los videojuegos afecta sus relaciones familiares?					
	10	¿Usted cree que la interacción con los videojuegos afecta su atención en otras actividades?					
	11	¿Considera que por jugar videojuegos, deja de atender actividades escolares?					
	12	¿Usted cree que la interacción con los videojuegos afecta su rendimiento académico?					
Simular	13	¿Usted cree que la simulación de los videojuegos, sustituye el sociabilizar?					
	14	¿Considera que se debe sustituir la simulación en un videojuego por compartir momentos con su familia?					
	15	En las simulaciones de los videojuegos. ¿Prefiere temas violentos?					
Récord académico	16	¿Considera que con el uso de los videojuegos ha dejado de lado otras actividades importantes para usted?					
	17	¿Cree usted que ha disminuido su desempeño académico a través del uso de los videojuegos?					
Participación activa en clase	18	¿Siente que ha perdido el dominio de los contenidos académicos?					
	19	¿Considera que le cuesta más comprender las tareas asignadas?					
	20	¿Considera usted que ha perdido el interés en los contenidos que se entregan en el aula?					
Interés por los contenidos	21	¿Siente mayor interés por los videojuegos que por su rendimiento académico?					
	22	¿Siente que necesita mayor retroalimentación de los contenidos tratados en clases?					
	23	¿Necesita mayor apoyo pedagógico para comprender la materia?					
	24	¿Prefiere una retroalimentación más didáctica?					

APÉNDICE 2
Formato de validación

UNIVERSIDAD MIGUEL DE CERVANTES
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN

FORMATO DE VALIDACIÓN
INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): Rocío Riffo

1.2. Grado Académico: Doctora en Educación

1.3. Institución donde labora: Universidad Miguel de Cervantes

1.4. Autor(es) del instrumento: Ruíz Guenel Ailin Anali
Paillán Altamirano Cyntia Vanessa

II. VALIDACIÓN

INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS Sobre los ítems del instrumento	Muy Malo	Malo	Regular	Bueno	Muy Bueno
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Están formulados con lenguaje apropiado que facilita su comprensión					x
2. OBJETIVIDAD	Están expresados en conductas observables, medibles					x
3. CONSISTENCIA	Existe una organización lógica en los contenidos y relación con la teoría					x
4. COHERENCIA	Existe relación de los contenidos con los indicadores de la variable					x
5. PERTINENCIA	Las categorías de respuestas y sus valores son apropiados					x
6. SUFICIENCIA	Son suficientes la cantidad y calidad de ítems presentados en el instrumento					x

SUMATORIA PARCIAL					30
SUMATORIA TOTAL	30				

III. RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN

3.1 Valoración total cuantitativa:

3.2 Opinión: FAVORABLE: 30 DEBE MEJORAR: _____

NO FAVORABLE: _____

3.3 Observaciones:

Aplicar el instrumento

Chile, a los 25 días del mes de Agosto de 2022



DRA. ROCÍO RIFFO

Comunicación al experto

Señor(a)
Rodas Vives Hernán Felipe

Tengo el agrado de dirigirme a Ud., para saludarlo(a) cordialmente y a la vez manifestarle que, conocedores de su trayectoria académica y profesional, molestamos su atención al elegirlo como JUEZ EXPERTO para revisar el contenido del instrumento que se pretende utilizar en una investigación titulada: EFFECTOS DE LOS VIDEOJUEGOS SOBRE EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ALUMNOS DE OCTAVO BÁSICO DEL LICEO DE HOMBRES MANUEL MONTT, COMUNA PUERTO MONTT, REGIÓN LOS LAGOS, 2022.

El instrumento tiene como objetivo medir las variables videos juegos y rendimiento académico con la finalidad de determinar la validez de su contenido, se solicita marcar con una equis (X) los criterios de valoración sobre los ítems del instrumento, de acuerdo a su amplia experiencia y conocimientos. Se adjunta el instrumento y la matriz de operacionalización de la variable considerando dimensiones, indicadores y escala de medición.

Agradecemos anticipadamente su colaboración y estamos seguros que su opinión y criterio de experto servirán para los fines propuestos.

Atentamente,

Ruíz Guenel Ailin Anali, Paillán Altamirano Cyntia Vanessa

**FORMATO DE VALIDACIÓN
INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN**

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. **Apellidos y nombres del informante (Experto):** Rodas Vives Hernán Felipe
 1.2. **Grado Académico:** Mg En Alta Dirección de Establecimientos Educativos.
 1.3. **Institución donde labora:** Liceo de Hombres Manuel Montt
 1.4. **Autor(es) del instrumento:** Ruíz Guenel Ailin Anali
Paillán Altamirano Cyntia Vanessa

II. VALIDACIÓN

INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS Sobre los ítems del instrumento						
		1	2	3	4	5	
1. CLARIDAD	Están formulados con lenguaje apropiado que facilita su comprensión					x	
2. OBJETIVIDAD	Están expresados en conductas observables, medibles					x	
3. CONSISTENCIA	Existe una organización lógica en los contenidos y relación con la teoría					x	
4. COHERENCIA	Existe relación de los contenidos con los indicadores de la variable					x	
5. PERTINENCIA	Las categorías de respuestas y sus valores son apropiados					x	
6. SUFICIENCIA	Son suficientes la cantidad y calidad de ítems presentados en el instrumento					x	
SUMATORIA PARCIAL						30	
SUMATORIA TOTAL							30

III. RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN

3.1 Valoración total cuantitativa:

3.2 Opinión: FAVORABLE: 30

DEBE MEJORAR:

NO FAVORABLE: _____

3.3 Observaciones:

Aplicar el instrumento

Chile, a los 25 días del mes de Agosto de 2022



Mg Hernán Felipe Rodas Vives

IV. INFORMACIÓN PARA LA VALIDEZ

4.1 Título de la investigación

Efectos de los videojuegos sobre el rendimiento académico de los alumnos de octavo Básico del Liceo De Hombres Manuel Montt, Comuna Puerto Montt, Región Los Lagos, 2022.

4.2 Objetivos de la investigación

Objetivo general

Analizar los efectos de los videojuegos sobre el rendimiento académico de los alumnos de octavo básico del Liceo de Hombres Manuel Montt, Comuna Puerto Montt, Región Los Lagos, 2022.

1.3.2 Objetivos específicos

Describir los efectos de los videojuegos sobre el récord académico de los alumnos de octavo básico del Liceo de Hombres Manuel Montt, Comuna Puerto Montt, Región Los Lagos, 2022.

Describir los efectos de los videojuegos sobre la participación activa en clase de los alumnos de octavo básico del Liceo de Hombres Manuel Montt, Comuna Puerto Montt, Región Los Lagos, 2022.

Establecer los efectos de los videojuegos sobre el interés por los contenidos en el aula de los alumnos de octavo básico del Liceo de Hombres Manuel Montt, Comuna Puerto Montt, Región Los Lagos, 2022.

4.3 Tabla de operacionalización de las variables

Tabla 3

Cuestionario Operacionalización de la variable independiente

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Preguntas	Escala
Videojuegos	Diversión	Frecuente	1	¿Usted frecuentemente utiliza videojuegos?	Muy de acuerdo (5) De acuerdo (4) Ni de acuerdo ni en desacuerdo (3) En desacuerdo (2) Muy en desacuerdo (1)
			2	¿Considera que los videojuegos usados de forma frecuente son una diversión?	
			3	¿Considera que la diversión con videojuegos, con demasiada frecuencia son perjudiciales?	
		Tiempo	4	¿Usted utiliza los videojuegos por un tiempo prolongado?	
			5	¿Considera que los videojuegos usados por un largo periodo de tiempo son una diversión?	
			6	¿Considera que la diversión con videojuegos, por un largo periodo de tiempo es perjudicial?	

	Interacción	Relaciones	7	¿Usted prefiere interactuar con videojuegos que relacionarse socialmente con otros?
			8	¿Considera que interactuar con los videojuegos afecta sus relaciones familiares?
		Atención	9	¿Usted cree que la interacción con los videojuegos afecta su atención en otras actividades?
			10	¿Considera que por jugar videojuegos, deja de atender actividades escolares?
			11	¿Usted cree que la interacción con los videojuegos afecta su rendimiento académico?
		Simular	Sustituir	12
13	¿Considera que se debe sustituir la simulación en un videojuego por			

				compartir momentos con su familia?	
		Temas	14	En las simulaciones de los videojuegos. ¿Prefiere temas violentos?	
			15	En las simulaciones de los videojuegos. ¿Prefiere temas deportivos?	

Tabla 4*Cuestionario Operacionalización de la variable dependiente*

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Preguntas	Escala
Rendimiento Académico	Récord académico	Apatía	16	¿Considera que con el uso de los videojuegos ha dejado de lado otras actividades importantes para usted?	Muy de acuerdo (5) De acuerdo (4) Ni de acuerdo ni en desacuerdo (3) En desacuerdo (2) Muy en desacuerdo (1)
			17	¿Cree usted que ha disminuido su desempeño académico a través del uso de los videojuegos?	
	Participación activa en clase	Manejo de contenidos en las tareas	18	¿Siente que ha perdido el dominio de los contenidos académicos?	
			19	¿Considera que le cuesta más comprender las tareas asignadas?	
			Interés por los contenidos	Poco interés	
	21	¿Siente mayor interés por los			

				videojuegos que por su rendimiento académico?	
		Repetición de contenidos	22	¿Siente que necesita mayor retroalimentación de los contenidos tratados en clases?	
			23	¿Necesita mayor apoyo pedagógico para comprender la materia?	
				24	¿Prefiere una retroalimentación más didáctica?

APÉNDICE 3
BASE DE DATOS

Preguntas	Variable dependiente Videojuegos															Variable Independiente Rendimiento Académico								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
Muy de acuerdo	26	23	9	12	15	7	10	3	4	3	0	2	6	10	30	1	2	2	6	6	6	9	1	2
De acuerdo	17	23	19	20	20	23	8	7	15	10	9	6	17	9	12	3	11	7	7	12	6	11	3	11
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	6	2	14	11	11	12	11	12	16	12	13	19	9	22	10	14	7	9	11	17	11	21	14	7
En desacuerdo	0	1	5	5	3	4	15	14	6	16	11	13	6	4	10	13	17	20	15	8	18	5	13	17
Muy en desacuerdo	0	0	2	1	0	3	5	13	8	8	16	9	11	4	8	18	11	11	10	6	8	3	18	11

BASE DE DATOS PORCENTUALES

Preguntas	Variable dependiente Videojuegos															Variable Independiente Rendimiento Académico								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
Muy de acuerdo	53	47	18	25	31	14	21	6	8	6	0	4	12	21	25	14	4	2	4	4	12	12	12	18
De acuerdo	35	47	39	41	41	47	16	14	31	20	18	12	35	19	21	14	14	6	23	14	14	24	12	22
Ni de Acuerdo ni en desacuerdo	12	4	29	22	22	25	23	24	33	25	27	39	19	45	21	19	27	29	15	18	22	35	22	43
En desacuerdo	0	2	10	10	6	8	31	29	12	33	22	27	12	8	16	21	22	26	35	41	31	16	37	10
Muy en desacuerdo	0	0	4	2	0	6	10	27	16	16	33	18	23	8	19	33	33	37	23	22	20	12	16	6