

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO

FACULTAD DE TRABAJO SOCIAL

ESCUELA PROFESIONAL DE TRABAJO SOCIAL



**INFLUENCIA DE LOS JUEGOS EN RED EN EL RENDIMIENTO
ESCOLAR DE LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA SECUNDARIA EMBLEMÁTICA GLORIOSO SAN
CARLOS - PUNO - 2017**

TESIS

PRESENTADA POR:

Bach. ABIGAHIL YESENIA CALLE CALLO

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

LICENCIADA EN TRABAJO SOCIAL

PUNO – PERÚ

2018

**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE TRABAJO SOCIAL
ESCUELA PROFESIONAL DE TRABAJO SOCIAL**

TESIS

Influencia de los juegos en red en el rendimiento escolar de los estudiantes de la
Institución Educativa Secundaria Emblemática Glorioso San Carlos - Puno - 2017

PRESENTADA POR:

Bach. ABIGAHIL YESENIA CALLE CALLO



[Signature]
DR. JOSE OCTAVIO ESCOBEDO RIVERA
UNIDAD DE INVESTIGACION
FACULTAD DE TRABAJO SOCIAL

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

LICENCIADA EN TRABAJO SOCIAL

Fecha de Sustentación: 11 de julio de 2018

APROBADA POR:

PRESIDENTE : *[Signature]*
Dra. BESTSABÉ AURORA LLERENA ZEA

PRIMER MIEMBRO : *[Signature]*
T.S. ANGELICA ESPERANZA ZENTENO MAMANI

SEGUNDO MIEMBRO : *[Signature]*
Dra. VILMA MIGUELINA BOHORQUEZ GARCIA

DIRECTOR / ASESOR : *[Signature]*
T.S. ELADIA MARGOT DE LA RIVA VALLE

Área : Desarrollo humano y calidad de vida

Tema : Problemas y políticas sociales

DEDICATORIA

A Dios, por estar conmigo en cada paso que doy, por fortalecer mi corazón; iluminar y haber puesto en mi camino a aquellas personas que han sido soporte y compañía durante todo el periodo de estudio.

A mi padre Victor, por el apoyo incondicional y por los sabios consejos que me permitieron encaminar mi vida.

A mi madre Zulma, una gran mujer, un ejemplo a seguir, quien me brindo la fortaleza para cumplir mis metas.

Abigahil Yesenia Calle Callo

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Nacional del Altiplano – Puno y en especial a la Facultad de Trabajo Social, mi profundo agradecimiento y reconocimiento por haberme formado profesionalmente.

A la Directora y Asesora de investigación; T.S. Eladia Margot De La Riva Valle quien, con su amplia experiencia y trayectoria en el ejercicio profesional, dio una valiosa contribución en la elaboración de mi tesis.

A los miembros de jurado; Dra. Bestsabe Aurora Llerena Zea (presidenta), T.S. Angelica Esperanza Zenteno Mamani (primer miembro), Dra. Vilma Miguelina Bohorquez Garcia (segundo miembro), quienes en forma desprendida y con su excelente capacidad y conocimiento en la formación profesional, aportaron a través de sus observaciones respecto a la coherencia y metodología de la presente investigación.

A mis padres, mi razón de ser, por darme el amor, la comprensión y la fortaleza para cumplir mis metas y superación profesional.

Abigahil Yesenia Calle Callo

ÍNDICE GENERAL

	Pág.
ÍNDICE DE FIGURAS	7
ÍNDICE DE CUADROS	8
ÍNDICE DE TABLAS.....	9
RESUMEN	11
ABSTRACT.....	12
I. INTRODUCCIÓN	13
1.1. Pregunta general:	15
1.2. Preguntas específicas:	15
1.3. Hipótesis general:	15
1.4. Hipótesis específica:	16
II. REVISIÓN DE LITERATURA	18
2.1. Generalidades sobre los juegos:	18
2.1.1. Juegos en red	18
2.1.2. Tipos de juegos en red	19
2.1.3. Juegos en red y su influencia en estudiantes de educación básica regular.....	22
2.1.4. Ranking de juegos en red más jugados.	24
2.1.5. Acceso a los juegos en red por los estudiantes.....	25
2.1.6. Frecuencia a los juegos en red por los estudiantes.	26
2.2. Rendimiento escolar.	27
2.2.1. Tipos de rendimiento escolar.....	29
2.3. Antecedentes.	30
2.3.1. Internacional	30
2.3.2. Nacional	31
2.3.3. Local.....	32
2.4. Objetivos.	34
2.4.1. Objetivo general.....	34
2.4.2. Objetivos específicos.	35
2.5. Hipótesis.....	35
2.5.1. Hipótesis general.....	35
2.5.2. Hipótesis específica.	35

III. MATERIALES Y MÉTODOS	36
3.1. Tipo de investigación.....	36
3.2. Diseño de investigación:	36
3.3. Método de investigación:	36
3.4. Ámbito de estudio:.....	37
3.5. Población y muestra:.....	38
3.5.1. Población:	38
3.5.2. Muestra:.....	38
3.6. Técnicas e instrumento de recolección de datos:	41
3.6.1. Técnicas.....	41
3.6.2. Instrumento.....	41
3.7. Procesamiento de datos:.....	42
3.8. Hipótesis estadísticas:	42
3.9. Prueba estadística que se utilizó:	43
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	44
4.1. Acceso a los juegos en red de los estudiantes y rendimiento escolar:	45
4.2. Frecuencia de los juegos en red y rendimiento escolar	53
4.3. Tipos de juegos en red y rendimiento escolar	59
V. CONCLUSIONES	67
VI. RECOMENDACIONES	69
VII. REFERENCIAS	71
ANEXOS	75

ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA N° 1: Croquis de ubicación de la Intitución Educativa Secundaria Emblemática Glorioso “San Carlos” De Puno.....	37
FIGURA N° 2: Estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Glorioso “San Carlos” de Puno.....	75

ÍNDICE DE CUADROS

CUADRO N° 1: Población total de estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Glorioso “San Carlos”-Puno	38
CUADRO N° 2: Muestra estratificada de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Glorioso “San Carlos”-Puno.....	40

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA N° 1: Lugar de acceso a los juegos en red según inasistencia a las labores escolares por jugar de los estudiantes.....	45
TABLA N° 2: Lugar de acceso a los juegos en red según inasistencia a las labores escolares por jugar durante la semana	48
TABLA N° 3: Lugar de acceso a los juegos en red según familiar que control de frecuencia de uso de los juegos en red	51
TABLA N° 4: Horas dedicadas al uso de juegos en red durante el día según realización de tareas al mismo tiempo por los estudiantes.....	54
TABLA N° 5: Uso frecuente de los juegos en red por días de la semana según bajo rendimiento escolar por jugar	56
TABLA N° 6: Tipo de juegos en red que acostumbra jugar según inasistencia por días de la semana a las labores escolares por jugar de los estudiantes	59
TABLA N° 7: Tipos de juegos en red según horas dedicadas al uso de juegos en red durante el día.....	62
TABLA N° 8: Persona que controla la frecuencia de uso de los juegos en red según inasistencia a las labores escolares por jugar	64

ÍNDICE DE ACRÓNIMOS

T.O.E	Tutoría y Orientación Educativa.
I.E.S	Institución Educativa Secundaria
I.E.S.E	Institución Educativa Secundaria Emblemática
SPSS	Statistical Package for the Social Sciences.
UGEL	Unidad de Gestión Educativa Local Puno.
MINEDU	Ministerio de Educación del Perú.
INSMHD	Instituto Nacional de Salud Mental Honorio Delgado.
CEDRO	Centro de Información y Educación para la Prevención del Abuso de Drogas.

RESUMEN

En el trabajo de investigación denominado “Influencia de los juegos en red en el rendimiento escolar de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Glorioso “San Carlos” de Puno - 2017”. Tuvo como objetivo general: Determinar la influencia de los juegos de red en el rendimiento escolar de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Glorioso “San Carlos” de Puno. El método que se utilizó fue el hipotético - deductivo y el tipo de investigación es explicativo - descriptivo, cuyo diseño de investigación es no experimental bajo el paradigma cuantitativo, la muestra estuvo constituida por 102 estudiantes y para la recolección de la información se utilizó la técnica de la encuesta y como instrumento el cuestionario elaborado en base a los objetivos de investigación. El procesamiento de los resultados se realizó en los programas electrónicos: SPSS y Microsoft Excel. Con esta investigación se llega a demostrar cómo influyen los juegos en red en el rendimiento escolar en un 31.4% de los estudiantes juegan el tipo de juego de estrategia donde se caracteriza principalmente por hacer uso de habilidades, en este tipo de juego en red predomina los juegos de Starcraft y Dota 2, al ser un juego llamativo y envolvente los estudiantes faltan a sus labores escolares tres veces por semana afectando así en su rendimiento escolar, al no realizar sus tareas, deberes, actividades educativas y al tener una inasistencia irregular. Con un valor de sig. = 0.000 = 0.0% mucho menor a un error o significancia de 0.05 = 5%. Se llega demostrar que el acceso a los juegos en red influye en el rendimiento escolar de los estudiantes, puesto que las dos variables influyen significativamente considerando que el 44.1% su lugar de acceso a los juegos en red es en cabinas de Internet y si faltan a sus labores escolares por jugar lo cual influye en su rendimiento escolar al tener una inasistencia irregular.

Palabras claves: Juegos en red, Rendimiento Escolar, Estudiantes, Acceso y Frecuencia a los juegos en red.

ABSTRACT

In the research work entitled "Influence of online games on the school performance of students of the Secondary Educational Institution Glorioso Emblematic" San Carlos "of Puno - 2017". Its general objective was: To determine the influence of network games on the school performance of the second grade students of the Secondary Educational Institution Glorioso "San Carlos" of Puno. The method used was the hypothetical - deductive and the type of research is explanatory - descriptive, whose research design is non - experimental under the quantitative paradigm, the sample consisted of 102 students and the technique was used to collect the information of the survey and as an instrument the questionnaire prepared based on the research objectives. The processing of the results was done in the electronic programs: SPSS and Microsoft Excel. With this research it is possible to demonstrate how network games influence on school performance in 31.4% of students play the type of strategy game where it is characterized mainly by making use of skills, in this type of network game the predominant Starcraft and Dota 2 games, being an eye-catching and involving game, students miss their school work three times a week, thus affecting their school performance, not doing their homework, homework, educational activities and having an irregular absence. With a value of $\text{sig.} = 0.000 = 0.0\%$ much lower than an error or significance of $0.05 = 5\%$. It is possible to demonstrate that the access to the games in network influences in the scholastic yield of the students, since the two variables influence significantly considering that the 44.1% their place of access to the games in network is in cabins of Internet and if they lack to his school work for playing which influences his school performance by having an irregular absence.

Keywords: Network games, School Performance, Students, Access and Frequency to network games.

I. INTRODUCCIÓN

En el contexto actual en el que vivimos, la población estudiantil está llegando a dedicarle demasiado tiempo a los juegos en red, lo cual influye en su comportamiento cotidiano ocasionando que descuiden su rendimiento escolar.

Para Huerta (2005), nos menciona que “durante mucho tiempo los problemas sociales derivados de la adicción al juego tenían como protagonistas a la población adulta, sin embargo, la revolución que ha generado el Internet ha cambiado este escenario ya que el juego se ha hecho accesible a la población adolescente y joven con tipos y variedades nunca antes vistos, el acceso y uso a Internet se ha expandido y con ella la difusión de la oferta de juegos en red”.

Huanca (2011), menciona que “los juegos en red son una versión moderna de los videojuegos donde ya no solamente se trata de desafiar a la computadora sino también de competir con otro usuario. Es un sistema por el cual una serie de computadoras conectadas entre sí permiten que desde diferentes máquinas puedan jugar unos contra otros, las distancias no son problemas para quienes acceden a este tipo de juegos ya que pueden competir con una persona que se encuentra conectados entre sí”.

La principal característica de los juegos en red es la competencia y combate, ya que son juegos vivenciales donde los adolescentes ponen todo el empeño necesario para poder ganar, los juegos en red son jugados principalmente por varones adolescentes y jóvenes.

De esta manera podemos señalar que los adolescentes son el grupo más vulnerable a los juegos en red, cuyas consecuencias pueden ser nefastas para sus vidas en todo sentido, si no se les pone control desde un inicio, el riesgo es que caigan en el círculo vicioso de la dependencia a los juegos en red y desarrollar la ludopatía.

En el Perú, existen aún muy pocos estudios que brinden una clara descripción de los diferentes usos de los juegos en red. Esto implica considerar que algunos elementos

entran a tallar en la selección de determinados juegos frente a otros, identificando las motivaciones de dichas preferencias de los juegos en red.

La reciente investigación del Centro de Información y Educación para la Prevención del Abuso de Drogas (Cedro, 2014), sobre la ludopatía o juego patológico presencial y virtual, determinó que los juegos en línea que han generado la mayor cantidad de problemas son: Dota 2 y Warcraft, la entidad antes mencionada llegó a la conclusión en base a los 496 casos de jugadores patológicos atendidos entre el 2010 al 2016. Las personas con dichos problemas son mayoritariamente púberes y adolescentes 45% cuyas edades van de los 12 a 19 años; 93% de la muestra es masculina y 7% femenina; 40% tiene estudios superiores, 33% cursa estudios secundarios y 27% son estudiantes de educación superior, que sostiene en su reciente investigación Cedro.

En el Instituto Nacional de Salud Mental Honorio Delgado - Arequipa se atendió 201 casos de ludopatía y adicción a Internet, de ese número entre el 40% y 45% tenía entre 10 y 20 años.

En la Institución Educativa Emblemática Glorioso “San Carlos” de Puno se pudo obtener datos verídicos de la problemática de los estudiantes, detectados en el área de Tutoría y Orientación Educativa (T.O.E), donde se consideró revisiones de los registros de incidencia de los estudiantes, cuaderno de incidencia, registro de observaciones, dentro de ello tenemos el más relevante que es la concurrencia a cabinas de Internet (juegos en red), donde 228 estudiantes fueron reportados por los Auxiliares, Policía Escolar, Policía Nacional, Serenazgo, Ministerio Público por encontrarse uniformados en cabinas de Internet. Donde los estudiantes del segundo grado de secundaria de dicha institución que oscilan entre las edades de 12 a 15 años tienen una inasistencia irregular debido a que concurren a las cabinas de Internet (juegos en red), lo que ocasiona que los estudiantes pasen el tiempo en las cabinas de Internet lo cual repercute en su rendimiento escolar.

El rendimiento escolar según Pizarro (1985), “la cual refiere al rendimiento escolar como una medida de las capacidades indicativas que manifiestan en forma estimativa lo que una persona ha aprendido como consecuencia de un proceso de instrucción o formación”.

Para que el rendimiento escolar sea exitoso, no alcanza con que la persona en el “rol” de estudiante memorice aquello que se le enseña. Tras tomar conocimiento de la información, debe comprenderla, analizarla y juzgarla para estar en condiciones de aplicar los datos. Si el proceso es exitoso, el individuo habrá adquirido conocimientos y valores que pueden incluso modificar su conducta. A partir a ello se planteó la siguiente interrogante:

1.1. Pregunta general:

¿De qué manera influyen los juegos en red en el rendimiento escolar de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Glorioso “San Carlos”?

1.2. Preguntas específicas:

- a) ¿El acceso a los juegos en red influye en el rendimiento escolar de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Glorioso “San Carlos”?
- b) ¿De qué manera la frecuencia de los juegos en red influye en el rendimiento escolar de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Glorioso “San Carlos”?

1.3. Hipótesis general:

Los juegos en red influyen significativamente en el rendimiento escolar de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Glorioso “San Carlos” de Puno.

1.4. Hipótesis específica:

- a) El acceso a los juegos en red influye directamente en el rendimiento escolar de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Glorioso “San Carlos” de Puno.
- b) La frecuencia de los juegos en red influye significativamente en el rendimiento escolar de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Glorioso “San Carlos” de Puno.

Por ende, se investigó esta problemática con la finalidad de determinar la influencia de los juegos en red en el rendimiento escolar de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Glorioso “San Carlos” de Puno, considerando que este grado presenta con mayor índice la concurrencia a cabinas de Internet (juegos en red), estando propensos a convertirse en problemas mayores como la ludopatía.

El presente trabajo de investigación está estructurado en siete Ítems:

En el primer ítem, se desarrolló la introducción del trabajo de investigación.

En el segundo ítem, comprende la revisión de literatura, pretendiendo asumir los fundamentos teóricos y conceptos básicos referentes al estudio, permitiendo una precisión de las definiciones y terminologías básicas para su comprensión. Así mismo, se da a conocer los antecedentes de la investigación donde se consideró el conocimiento que se tiene y cuanto se avanzado y/o falta estudiar, por lo que se tomó en cuenta los estudios a nivel internacional, nacional y local. En este ítem se consideró también los objetivos.

En el tercer ítem, consideramos los materiales y métodos utilizados, además los procedimientos de análisis acorde al objetivo de la investigación, así como el tipo de investigación, población y muestra de estudio, el método, técnicas e instrumento de recolección de datos y prueba de la hipótesis general.

En el cuarto ítem, se da a conocer los resultados y discusión de la investigación, por cada uno de los objetivos, donde se utilizó las tablas y la relación de variables que permitieron determinar la aceptación de la hipótesis.

En el quinto ítem, se presenta las conclusiones a las que se arribó con el trabajo de investigación.

En el sexto ítem, se da a conocer las recomendaciones de la investigación.

En el séptimo ítem, consideramos las referencias bibliográficas utilizadas en el trabajo de investigación.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. Generalidades sobre los juegos:

Pérez y Merino (2010), mencionan que: “el juego es la actividad que realiza uno o más jugadores empleando su imaginación o herramientas para crear una situación con un número determinado de reglas con el fin de proporcionar entretenimiento o diversión. También señala que es una actividad vital con gran ampliación en el desarrollo emocional y de mucha importancia en el proceso de socialización de todo ser humano, especialmente durante la infancia, etapa en la que se desarrollan las capacidades físicas y mentales contribuyentes en gran medida a adquirir y consolidar de una manera creativa patrones de comportamiento, relación y socialización. El juego posee la capacidad de afectar y ser afectado a su vez por el mundo y por los valores de quien juega”.

2.1.1. Juegos en red

Cabello y Moyano (2006), mencionan que: “los juegos en red son programas digitales de entretenimiento que se instalan en la computadora y que, a través de una conexión de banda ancha, se conectan con un servidor que abre paso para que los jugadores cuyas computadoras tienen instalado ese programa, puedan jugar el mismo juego simultáneamente. Las redes que se constituyen para jugar pueden desarrollarse dentro del local o fuera del mismo, pudiendo incluso atravesar fronteras internacionales. Sin duda los juegos en red se ubican en la tradición que inauguran los videojuegos, pero a diferencia de estos últimos, el jugador no compite contra la máquina, sino que compite contra otros jugadores a través de una tecnología que posibilita asociarse o enfrentar a otros situados del otro lado del mundo”.

Huanca (2011), nos indica que: “los juegos en red son una versión moderna de los videojuegos donde ya no solamente se trata de desafiar a la computadora sino también de competir con otro usuario. Es un sistema por el cual una serie de

computadoras conectadas entre sí permiten que desde diferentes máquinas puedan jugar unos contra otros, las distancias no son problemas para quienes acceden a este tipo de juegos ya que pueden competir con una persona que se encuentra conectados entre sí”.

Centro de Información y Educación para la Prevención del Abuso (Cedro, 2013), los juegos en red son programas digitales de entretenimiento que una vez instalados en una computadora conectados a Internet por medio de un servidor, permite a los usuarios jugar en tiempo real el mismo juego. Los jugadores se agrupan en redes para jugar, estas redes son mundiales, pudiendo encontrar jugadores de todo el mundo. Los juegos en línea o en red se derivan de los videojuegos, con la diferencia que en los videojuegos uno compete con la máquina (aunque cada vez más el videojuego tiene aplicaciones a Internet), mientras que los juegos en red uno compete contra otros jugadores a través de la Internet.

Pacheco (2014), indica que: “los juegos en red se definen como una tecnología o un mecanismo que conecta a los jugadores disponibles en la red informática o en Internet. Se necesita un tipo de red informática como Internet o una tecnología equivalente. Estos juegos pueden variar de texto simple a base de gráficos complicados y mundos virtuales. Muchos de estos juegos están asociados con las comunidades en línea, que hacen que los juegos en línea un tipo de actividad social”.

2.1.2. Tipos de juegos en red

Hay muchas variaciones de juegos de ordenador que se juegan en línea o en red. A medida que el juego en línea es cada vez más grande o aumenta su popularidad, muchas personas se interesan por ellos, por lo tanto, su popularidad también está aumentando y con ellos la concurrencia masiva de estudiantes.

Gee (2010), considera que: “los chicos y chicas no se conforman con jugar, quieren crear su personaje, paisaje o historia, ser partícipes de su propia aventura. Pero hay más, comparten sus trucos, envían sus descubrimientos a través de la red, donde además es posible encontrar mucha información sobre sus juegos preferidos”.

Centro de Información y Educación para la Prevención del Abuso de Drogas (Cedro, 2013), afirma que existe tres principales juegos en red los cuales son: los juegos de rol (combate), de aventura (puntería) y los juegos de estrategia.

a) Juegos de rol.

Diccionario de la Real Academia Española (DRAE, 2014) un juego de rol es un juego interpretativo-narrativo en el que los jugadores asumen el “rol” de personajes imaginarios a lo largo de una historia o trama en la que interpretan sus diálogos y describen sus acciones. No hay un guion a seguir, ya que el desarrollo de la historia queda por completo sujeto a las decisiones de los jugadores.

Álvarez (2010), menciona que: “el juego de rol, es un juego en el que tal como indica su nombre, uno o más jugadores desempeñan un determinado rol, papel o personalidad. Cuando una persona hace el papel de (X) significa que está interpretando un papel que normalmente no hace”.

La diferencia entre unos y otros es que el juego de rol tiene unas normas más complejas, preestablecidas y asumidas por todos, ya que es un juego en grupo.

Entre los títulos más conocidos del tipo de juegos de rol se encuentran: Diablo, World of Warcraft.

b) Juegos de aventura.

Cavallari (1992), define los juegos de aventura como “un programa informático que recrea un entorno artificial en el que el usuario debe interactuar para resolver los problemas presentados en el juego”.

Álvarez (2010), los juegos de aventura “son un género de los juegos en red, caracterizados por la investigación, exploración, la solución de rompecabezas, la interacción con personajes de los juegos en red y un enfoque en el relato en vez de desafíos basados en reflejos. Es importante observar que este término no tiene relación con las películas y novelas de aventura y no es indicativo del tema o del sujeto que trata”.

Los juegos de aventura son aquellos en dónde el protagonista sigue un sólo camino lleno de drama y acción, el camino del jugador ha sido diseñado específicamente para generar la sensación de la aventura y es lineal, es decir sigue una secuencia como en una historia; todos los elementos del juego sirven para apoyar esa particular historia que tiene que terminar en un gran final. Entre los títulos más conocidos del género de aventura se encuentran: Gunbound.

c) Juegos de estrategia.

Pérez y Merino (2008), destacar “la existencia de juegos de estrategia, como juegos de entretenimientos donde la victoria es alcanzada gracias al uso de la inteligencia y tras haber desplegado planes y habilidades técnicas para predominar sobre los adversarios”.

Álvarez (2010), dice que “los juegos de estrategia son aquellos juegos en los que el factor de la inteligencia, habilidades técnicas, planificación y despliegue pueden hacer predominar o impulsar al jugador hacia la victoria del juego. Los jugadores pueden representar el papel de un empresario, un jefe de estado, un general

o cualquier otro personaje en los que tendrán que desarrollar una serie de estrategias, gestionando los recursos de los que se dispone, para ganar una batalla, conseguir dinero o puntos, etc.”.

De acuerdo a los autores citados anteriormente, en los juegos de estrategia predomina la inteligencia y habilidad del jugador, así como el tipo de tácticas y estrategias empleadas para alcanzar la victoria en la partida, dependiendo del tipo de juego, los objetivos pueden incluir, recolectar, acumular y administrar, cierto tipo de recursos, los cuales pueden ser alimentos, madera, minerales, etc., todo con finalidad de destruir al enemigo, haciendo uso de un grupo numeroso de personajes que son guiados por el jugador. En este tipo de juego predominan los juegos de: Starcraft, Dota 2.

2.1.3. Juegos en red y su influencia en estudiantes de educación básica regular.

Las nuevas Tecnologías de la Información han propiciado cambios en todas las áreas de la actividad humana incluyendo la educación, facilitando procesos sociales y culturales que contribuyen a la mejora de la calidad de vida. Sin embargo, Labrador y Villadangos (2010), “consideran que estas nuevas tecnologías han generado polémica por su influencia en la cotidianidad”. Además, Gross (2007), afirma que “dentro de estas tecnologías los juegos en red se han hecho masivo especialmente en niños y adolescentes. Si bien, este tipo de tecnología genera adicción y efectos negativos sobre el rendimiento académico”.

Entonces según la percepción de los autores citados anteriormente definen que con la evolución del pensamiento y la ciencia ha dado lugar al avance tecnológico, si bien es cierto ha contribuido al desarrollo de los pueblos, cada invento como la imprenta, el teléfono, la televisión y posteriormente con la aparición de las

computadoras y más aparatos electrónicos; también es cierto que ha ocasionado una serie de problemas en adolescentes con la introducción de los juegos en red.

En la Institución Educativa Secundaria Emblemática Glorioso “San Carlos” lo que es más nocivo para los estudiantes es la inasistencia a las labores escolares por permanecer en los juegos en red. Mediante la coordinación de Tutoría y Orientación Educativa (T.O.E) se pudo observar que los estudiantes a veces asisten a clases sin realizar tareas y no atienden, tienen actitudes negativas (molestar, empujar, etc.) con los demás compañeros de clases, en otras ocasiones los encuentran dibujando a los personajes de los juegos en red, el comportamiento con el resto de estudiantes es agresivo y esto se debe a que van adquiriendo normas de conducta de comportamiento disciplinario y de su aprendizaje es bastante negativo.

Los estudiantes de manera especial los varones asisten con frecuencia a los juegos en red, tienden a: Disminuir sus promedios de estudios, apatía a la lectura, no se interesa por la investigación, ortografía deficiente e inadecuado uso del lenguaje oral y escrito. Cabe considerar, según lo que he investigado en forma oral y mi observación los juegos en red estimulan dos efectos:

- a) Efectos positivos: Despiertan en el ser humano la habilidad, la lógica, los reflejos, hacen al adolescente más imaginativo.
- b) Efectos negativos: En este aspecto los adolescentes acuden a los juegos en red por conocer como son, que juegos tienen, es decir por una curiosidad, luego de una vez, asisten otra vez y así de manera sucesiva hasta que llegan a ser dependientes al juego; tomemos en cuenta que todo exceso causa adicción.

Por otra parte, hay juegos violentos que para lograr llegar a una meta tienen que destruir un obstáculo o a una persona, por lo que el adolescente va asumiendo dicho rol y en su contexto reacciona con violencia.

Por lo general los estudiantes van a los juegos en red luego de sus labores escolares, en los tiempos libres, en temporada de exámenes como salen pronto van allá, cuando no realizan trabajos, deberes, lecciones no van a clases y se quedan en los juegos por lo que no utilizan el tiempo libre en otras actividades como el deporte, la lectura, la investigación y esto lleva a los estudiantes a pasar largas horas en cabinas de Internet.

El estudiante al no cumplir con sus obligaciones, más tarde se reflejará en sus notas y su aprendizaje será deficiente.

2.1.4. Ranking de juegos en red más jugados.

Los juegos en red más populares según el autor Ramírez (2015), son:

- a) League of Legends: Llamado también “LoL” que ha tenido gran aceptación y ha conllevado a la adicción de millones de jugadores de todo el mundo y hasta la creación de copas mundiales del juego.
- b) World of Warcraft: Llamado “Wow”, es un juego de rol multijugador masivo en línea que fue lanzado en el año 2004.
- c) Dota 2: Fue lanzado el 9 de julio del año 2013, actualmente es jugado por cerca de 10 millones de personas.
- d) Lineage II: Desde su lanzamiento en el año 2003 en Corea de Sur, ha capturado la atención de 20 millones de personas, pero con la llegada de nuevos juegos se ha dejado de lado.
- e) TERA: Se estrenó el 1 de mayo de 2012, conlleva una gran expectación por parte de sus seguidores. Sus grandiosos gráficos y su jugabilidad lo posicionó como el gigante del año 2012.

- f) MU online: En su momento, fue el juego más popular, lanzado en el año 2003 inspirado en el libro del escritor James Churchward (The Lost Continent of MU o El continente perdido de MU, traducido al español), donde cada jugador tenía que subir hasta el máximo nivel a su personaje. MU fue reconocido principalmente por su gran cantidad de aficionados.
- g) Need for Speed (World Online): El juego fue lanzado al público el 27 de julio de 2010, convirtiéndose en el primer juego de carreras online de su tipo.
- h) Guil Wars 2: El juego fue publicado el 20 de agosto de 2009 con un video introductorio y en el año 2012 ganó el premio al mejor juego.
- i) HABBO Hotel: Lanzada al público en agosto del año 2000. El juego es tan masivo que se ha estimado que diariamente se unen cerca de 75 mil personas y que existen alrededor de 100 millones de cuentas en el mundo.

2.1.5. Acceso a los juegos en red por los estudiantes.

Cabello y Moyano (2006), nos indica que: “en otros países de América Latina, principalmente Perú, se ha desarrollado una importante oferta de servicios mediados por computadoras personales en locales de acceso público. Esa oferta permite que se produzca un efecto de expansión transversal de los usos de las tecnologías digitales, de modo que poco a poco adolescentes toman contacto con Internet”.

Considerando los autores citados anteriormente, en la sociedad actual es necesario prestar atención a la influencia de los juegos en red entre los adolescentes en un contexto de cambio profundo de los entornos sociales y educativos. Los adolescentes son especialmente sensibles a su uso y están más expuestos a los riesgos.

El acceso a los juegos en red permite a los adolescentes conformar equipos para jugar diversas tipologías de juego, según sus preferencias, además que les permite formar parte de torneos virtuales internacionales organizado por

corporaciones dedicadas a la producción de software de entretenimiento accesibles a cualquier estatus social. Esta facilidad en el acceso permite que los estudiantes pasen largas horas en cabinas de internet.

2.1.6. Frecuencia a los juegos en red por los estudiantes.

Una de las vías más frecuentes a estas tecnologías ha sido la de los videojuegos y se continúa actualmente con la concurrencia masiva a los juegos en red.

Estar permanentemente expuesto a un exceso de conexión a Internet provoca fatiga (que disminuye la capacidad de resolver problemas), ansiedad y pérdida de memoria y de atención. Estas conductas no sólo afectan las relaciones personales, sino que, además, perjudican el rendimiento general, con severa dificultad en la concentración en las tareas. Las actividades cotidianas se ven afectadas e interrumpidas por las alertas de mensajes de textos, mails o avisos de redes sociales.

Hay compulsión por leer correos y angustia o ansiedad frente a la posibilidad de perder un mensaje “importante”. Se crea el hábito de hacer varias cosas al mismo tiempo y disminuye la capacidad de disfrute, la productividad y la eficiencia. Según datos estadísticos concluidos por Ruiz (2014) “en Lima ocho de cada diez escolares varones eran adictos a los juegos en red”.

Maldonado y Mancilla (2014), menciona que: “cada 8 de 10 niños y adolescentes hacen uso de los juegos en red, en tanto juegan más los varones que mujeres, los fines de semana juegan un 42.7% del tiempo, y entre semana un 22.3%. El tiempo de uso de internet fue menos de 5 horas semanales 64,1% entre 6 a 10 horas semanales, más de 10 horas semanales 15,3%”.

En la actualidad es muy sencillo acceder a cualquier tipo de juego en red y pasar largas horas haciendo uso de éstos juegos en red debido al costo mínimo que varía entre S/ 0.8 céntimos hasta S/ 1.00 la hora, en caso de alquilar una cabina de

internet sólo para el acceso a los juegos en red el costo disminuye puesto que se le concede una hora más al usuario que pasa las 3 horas, si el usuario pasa más de 5 horas el bono aumenta a 2 horas y toda la noche el precio es solamente S/ 3.00.

Así también plantea el Centro de Información y Educación para la Prevención del Abuso (Cedro, 2011) que el abuso de los juegos en Internet afecta no solo a la población infantil y adolescente, sino también a los universitarios, que llegan a dedicar hasta cinco horas diarias y tres veces por semana a esta afición. El internet es un instrumento que es utilizado en exceso, puede llevar a una persona a desarrollar alguna de las siguientes adicciones comportamentales: La adicción a Internet forma parte de las llamadas nuevas adicciones sin droga o adicciones comportamentales. Si bien no es una patología aceptada oficialmente por los organismos sanitarios, es una realidad incuestionable. Es una adicción real, frecuente, preocupante y globalizada. Sobre todo, en jóvenes varones con los problemas típicos de la adolescencia, personalidades introvertidas u otros trastornos como el trastorno atencional, depresión, etc. Según diversos estudios, afectaría a un 8 a 10% de los usuarios habituales de internet. El abuso afecta la salud física (posturas, visión) y psíquica (obsesión, ansiedad, abstinencia). Se da la curiosa circunstancia de que existen muchas páginas web para su detección, prevención y tratamiento. Sin embargo, en la asistencia sanitaria común es difícil detectarlo, ya que las personas afectadas no suelen aceptar su problema, y menos aún sentirse enfermas y los familiares que se percatan no saben qué hacer.

2.2. Rendimiento escolar.

Jiménez (2000), menciona que el rendimiento escolar es un “nivel de conocimientos demostrado en un área o materia comparado con la norma de edad y nivel académico”.

El rendimiento escolar de los estudiantes es por su relevancia y complejidad uno de los temas de mayor controversia en la investigación educativa y se le ha dedicado especial atención en las últimas décadas.

Ruiz (2002), considera que: “el rendimiento escolar 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, además porque es de carácter social, ya que no abarca solamente a los alumnos, sino a toda la situación docente y a su contexto”.

Pizarro (1985), “se refiere al rendimiento escolar como una medida de las capacidades indicativas que manifiesta en forma estimativa, lo que una persona ha aprendido como consecuencia de un proceso de instrucción o formación”.

Según los autores citados anteriormente en la Institución Educativa Secundaria Emblemática Glorioso “San Carlos” el rendimiento escolar es una problemática que preocupa hondamente a estudiantes, padres, profesores y autoridades. La complejidad del rendimiento escolar se inicia desde su conceptualización, en ocasiones se le denomina aptitud escolar, desempeño académico o rendimiento académico, pero generalmente las diferencias de concepto solo se explican por cuestiones semánticas ya que se utilizan como sinónimos. Convencionalmente se ha determinado que rendimiento académico se debe usar en poblaciones universitarias y rendimiento escolar en poblaciones de educación básica regular y alternativa. Diversos autores coinciden al sostener que el rendimiento académico es el resultado del aprendizaje suscitado por la actividad didáctica del profesor y producido en el adolescente.

Martínez (2007), desde un enfoque humanista, afirma que el rendimiento escolar es “el producto que da el alumnado en los centros de enseñanza y que habitualmente se expresa a través de las calificaciones escolares”.

En el rendimiento escolar intervienen factores como el nivel intelectual, la personalidad, la motivación, las aptitudes, los intereses, los hábitos de estudio, la autoestima o la relación profesor-alumno; cuando se produce un desfase entre el rendimiento escolar y el rendimiento que se espera del alumno, se habla de rendimiento discrepante; un rendimiento escolar insatisfactorio es aquel que se sitúa por debajo del rendimiento esperado. En ocasiones puede estar relacionado con los métodos didácticos. (Marti, 2003, p. 376).

2.2.1. Tipos de rendimiento escolar.

Existen diferentes tipos de rendimiento escolar, según Leal (1994), éstos se van a dar durante el proceso educativo, esto quiere decir que tarea educativa se va a poder evaluar mediante aquellos instrumentos y elementos personales que son parte del proceso educativo y no sólo de la productividad que tenga el estudiante.

Es así como Bobadilla (2006), toma como referencia cuatro tipos de rendimiento escolar, y éstos son:

- a) **Rendimiento suficiente:** Es cuando el alumno logra aquellos objetivos que se plantean y ya están establecidos en lo que es los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- b) **Rendimiento insuficiente:** Por el contrario, en este tipo de rendimiento es cuando el alumno no logra o alcanza a cumplir con los contenidos establecidos que se pretende que cumplan.
- c) **Rendimiento satisfactorio:** Cuando el alumno tiene las capacidades acordes al nivel que se desea y está dentro de sus alcances.

- d) Rendimiento insatisfactorio: Por otro lado, este es cuando el alumno no alcanza el nivel esperado o mínimo en cuando a su desarrollo de capacidades con las que debe contar.

Por otra parte, Leal (1994), aparte de los ya mencionados, añade los siguientes tipos de rendimiento:

- a) Rendimiento objetivo: En este se va utilizar algún instrumento de evaluación para medir aquella capacidad con la que cuenta el alumno para manejar un tema en especial.
- b) Rendimiento subjetivo: Por el contrario, en este tipo de rendimiento se va a tomar en cuenta por la opinión que tenga el maestro acerca del alumno en cuanto a su desempeño.

2.3. Antecedentes.

La investigación tiene los siguientes antecedentes a nivel internacional, nacional y local.

2.3.1. Internacional

Tipantuña (2013), en la investigación titulada “Adicción a Internet y sus consecuencias en adolescentes de la ciudad de Quito en el año 2013”, Ecuador. Plantea como objetivo general: Determinar la asociación de la Adicción a Internet con el desempeño escolar, comportamiento, ámbito familiar y social en estudiantes adolescentes que cursan primero a tercer año de bachillerato de tres colegios del Distrito Metropolitano de Quito en el año lectivo 2012-2013; H1: La Adicción del Internet es causa de bajo rendimiento académico, conductas antisociales y relaciones intrafamiliares inadecuadas en los adolescentes de la capital del Ecuador con libre

acceso a internet. Tuvo las siguientes conclusiones: La mayoría de los estudiantes define su afinidad por conectarse a la red, siendo el principal instrumento para su alcance la computadora en casa, seguido de uso de instrumentos portátiles y en menor proporción de teléfonos inteligentes, siendo evidente en el uso de varios instrumentos tecnológicos de diversa naturaleza, desde los más simples, hasta los de última tecnología en la población adolescente de la capital ecuatoriana. Entre las actividades que de preferencia realizan los adolescentes en la red, se encuentran el entretenimiento, las tareas de la escuela y la comunicación con amigos son la prioridad. La prevalencia encontrada para Adicción a Internet en adolescentes estudiantes del Distrito Metropolitano de Quito fue de 61.59%, hasta el momento la más alta registrada en Latinoamérica y en el mundo. La Adicción a Internet no está relacionada con características demográficas como edad y sexo en adolescentes, pero si muestra relación directa con las instituciones educativas. Los adolescentes estudiantes de secundaria del Distrito Metropolitano de Quito que tienen Adicción a Internet tienen mayor riesgo de presentar trastornos familiares.

2.3.2. Nacional

Orellana (2012), título de tesis “Uso de internet por jóvenes universitarios de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional Federico Villarreal – Lima”, Perú. Plantea como objetivo general: Describir y comparar el uso de internet por los jóvenes universitarios de las Escuelas Académicas Profesionales de Ciencias de la Comunicación, Trabajo Social y Sociología de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional Federico Villarreal (UNFV). Fórmula la siguiente hipótesis; H1: Existen diferencias en el uso de internet de los jóvenes universitarios de las Escuelas Académicas Profesionales de Ciencias de la Comunicación, Trabajo Social y Sociología de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional

Federico Villarreal. Lega a las siguientes conclusiones: El lugar de acceso a internet cambió para el 61% de universitarios Villarrealinos encuestados. En un principio, los universitarios ingresaban desde una cabina pública. En las encuestas aplicadas en el 2006 en la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional Federico Villarreal se observó una diferencia de trece puntos con respecto a la encuesta del 2009 acerca del uso de cabinas públicas. Entonces existe una clara tendencia de disminución del acceso a las cabinas públicas. Este cambio de uso de la tecnología, según McLuhan, traerá consecuencias sociales. En cuanto a la hipótesis planteada, no se encontró diferencias sobre el lugar de acceso a internet por parte de los estudiantes universitarios de las Escuelas Profesionales de Sociología, Trabajo Social y Ciencias de la Comunicación de la UNFV. Según Enaho de setiembre 2011, los universitarios usan internet en un 48,2% del total de los encuestados por lo que forman el grupo que consulta la red más veces al día. En esta investigación se encontró que los universitarios acceden a internet con una frecuencia de 43% y 42% diaria e interdiariamente. Es decir que existe una alta frecuencia de ingreso a internet. En un trabajo sobre usuarios de redes sociales el 53% de los encuestados las usa en forma intensiva.

2.3.3. Local

Sacachipana (2017), en su investigación de tesis “Influencia del uso del internet en el rendimiento académico de los estudiantes de la institución educativa secundaria Carlos Oquendo de Amat del distrito de Cuyocuyo”: Universidad Nacional del Altiplano, Puno. Plantea como objetivo general: Analizar la influencia del uso de internet en el rendimiento académico de los estudiantes del quinto grado en el curso de ciencias sociales de la Institución Educativa Secundaria Carlos Oquendo de Amat del Distrito de Cuyocuyo. Formula la siguiente hipótesis; H1: El uso de internet se

relaciona de forma positiva con el desempeño educativo de los estudiantes en el curso de ciencias sociales del quinto grado de la Institución Educativa Secundaria Carlos Oquendo de Amat del Distrito de Cuyocuyo - Sandia. Tiene las siguientes conclusiones: Se evidencia que el uso del internet en el rendimiento académico de los estudiantes del quinto grado A, B, C, de la Institución Educativa Secundaria Carlos Oquendo de Amat. En el curso de ciencias sociales no influye significativamente. Según el análisis, porque la búsqueda de información que realizan es mayoritariamente, no exhaustiva. Este hecho se evidencia que su información proviene de las primeras páginas del buscador de Google, además, en la baja calidad de las mismas.

Cruz (2015), en su trabajo de investigación titulado. Uso de videojuegos y el rendimiento académico de los estudiantes del 5to de secundaria de la Gran Unidad Escolar- José Antonio Encinas Juliaca 2015. Plantea como objetivo general: Conocer en qué medida el uso de los videojuegos se relaciona con el rendimiento académico en las áreas de Matemática y Comunicación de los estudiantes de 5to de secundaria de la “Gran Unidad Escolar- J.A.E”. De la ciudad de Juliaca 2015. Formula la siguiente hipótesis; H1: El uso de los videojuegos se relaciona significativamente con el rendimiento académico de los estudiantes, generando deficientes notas en las áreas de Matemática y Comunicación en los estudiantes de 5to de secundaria de la “Gran Unidad Escolar- J.A.E”. Tuvo las siguientes conclusiones: El uso de los videojuegos se relaciona significativamente con el rendimiento académico generando deficientes notas en las áreas de matemática y comunicación de los estudiantes de 5to de secundaria de la “Gran Unidad Escolar- J.A.E”. A esto corrobora la prueba estadística correlacional de Pearson que es altamente significativa con $r= 0.904^{**}$.

Quispe (2017), en su tesis de investigación, “Influencia de los juegos electrónicos en las relaciones interpersonales entre estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Glorioso San Carlos - 2016”, Puno. Plantea como objetivo general: Explicar el grado de influencia de los juegos electrónicos en las relaciones interpersonales entre estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Glorioso San Carlos 2016. Formula la siguiente hipótesis; H1: Los juegos electrónicos influyen directamente en las relaciones interpersonales entre estudiantes de la Institución Educativa Glorioso San Carlos Puno. Llega las siguientes conclusiones: Existe un alto grado de influencia de los juegos electrónicos en las relaciones interpersonales, es decir; éstos son un determinante de las actitudes que se tengan al relacionarse entre compañeros, puesto que se encontró un 83.5% (76) de los estudiantes practican videojuegos como el Dota y Diablo, los cuales tienen un trasfondo ideológico el cual es matar para obtener recompensas. De esta manera, se crean tenciones psicológicas al reconocer la violencia como un modo de solucionar sus problemas, puesto que los videojuegos se presentan entre las principales causas de la violencia en el mundo entre los adolescentes, debido a que proveen la posibilidad de interacción, identificación y aprendizaje de las conductas agresivas de los personajes del juego y el jugador.

2.4. Objetivos.

2.4.1. Objetivo general.

Determinar la influencia de los juegos de red en el rendimiento escolar de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Glorioso “San Carlos” de Puno.

2.4.2. Objetivos específicos.

- a) Identificar el acceso a los juegos en red y su influencia en el rendimiento escolar de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Glorioso “San Carlos” de Puno.
- b) Establecer la frecuencia de los juegos en red y su influencia en el rendimiento escolar de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Glorioso “San Carlos” de Puno.

2.5. Hipótesis.

2.5.1. Hipótesis general.

Los juegos en red influyen significativamente en el rendimiento escolar de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Glorioso “San Carlos” de Puno.

2.5.2. Hipótesis específica.

- a) El acceso a los juegos en red influye directamente en el rendimiento escolar de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Glorioso “San Carlos” de Puno.
- b) La frecuencia de los jugos en red influye significativamente en el rendimiento escolar de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Glorioso “San Carlos” de Puno.

III. MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. Tipo de investigación

El tipo de investigación que se utilizó fue explicativo – descriptivo, bajo el paradigma cuantitativo, considerando que el propósito de esta investigación estuvo dirigida a responder las causas y la forma como influyen las variables de análisis, de lo general a lo particular, es decir no existe una manipulación de las variables.

Cuyo valor se encuentra en proporcionar un sentido de entendimiento a este fenómeno social que es objeto de estudio. El conocimiento adquirido requiere explicaciones que superen lo observable, este tipo de investigación trata de dar cuenta de la realidad o hacerla comprensible mediante la revisión de literatura sobre el trabajo de investigación.

3.2. Diseño de investigación:

Para el desarrollo de la investigación se tuvo como diseño: no experimental, porque en la investigación se observó el fenómeno tal y como se dio en su contexto natural. Dentro de este diseño se considera la influencia de variables, permitiendo establecer la influencia entre la variable independiente concerniente a los juegos en red; y por otro lado la variable dependiente, relacionado con el rendimiento escolar de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Glorioso “San Carlos” de Puno. Para lo cual se trabajó con la estadística de la Chi cuadrada de Pearson, por la capacidad de agrupar y mostrar la significancia que existe entre las dos variables y la prueba de hipótesis.

3.3. Método de investigación:

El método de investigación que se utilizó fue el Hipotético – Deductivo desde el enfoque cuantitativo, el mismo que enfatiza la influencia entre variables, a partir de la hipótesis se llegó a una lógica deductiva, donde también percibe partes del procedimiento

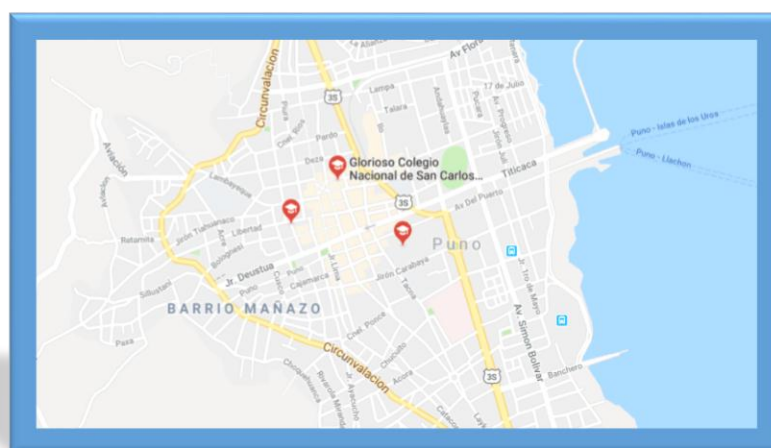
de demostración en la premisa de la conclusión, es por tanto una investigación cuantitativa.

Hipotético, por el cual se sustenta en la no manipulación de variables a través de la formulación y demostración de la hipótesis. Deductivo, porque la investigación parte de una base teórica, antecedentes y referencias para su planteamiento, además cuyo estudio se realizó de lo general a lo particular para demostrar la hipótesis planteada.

3.4. **Ámbito de estudio:**

El ámbito de estudio es la Institución Educativa Secundaria Emblemática Glorioso “San Carlos” de la ciudad Puno, la cual se encuentra ubicado en el Parque Manuel Pino en el Jr: Arequipa N° 245 dentro del radio urbano de la ciudad de Puno y pertenece a la Unidad de Gestión Educativa Local Puno (UGEL Puno), según la Resolución Directoral N° 674-99-DREP, tiene por código modular el 0240184 y 441640 por código de local escolar.

FIGURA 1
CROQUIS DE UBICACIÓN DE LA INTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA EMBLEMÁTICA GLORIOSO “SAN CARLOS” DE PUNO.



Fuente: Plan de trabajo anual - 2017 de la I.E.S.E.G.S.C.

3.5. Población y muestra:

3.5.1. Población:

En este presente trabajo de investigación se consideró como población muestra a los estudiantes del segundo grado del nivel secundario de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Glorioso “San Carlos” de Puno, que está conformada por 277 estudiantes de las secciones (A, B, C, D, E, F, G, H, I, J), considerando los registros de observaciones, cuaderno de incidencias de los estudiantes mediante la coordinación de Tutoría y Orientación Educativa (T.OE.) que el segundo grado presenta con mayor índice la concurrencia a cabinas de Internet para acceder a los juegos en red, por lo cual se consideró como población objeto de estudio.

CUADRO N° 1
POBLACIÓN TOTAL DE ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA EMBLEMÁTICA GLORIOSO
“SAN CARLOS”-PUNO

GRADO	SECCIONES	CANTIDAD
Segundo	A	30
	B	26
	C	26
	D	29
	E	30
	F	29
	G	27
	H	25
	I	30
	J	25
TOTAL		277

FUENTE: Relación de estudiantes. Coordinación de Tutoría y Orientación Educativa (T.O.E)-2017.

3.5.2. Muestra:

La muestra de la investigación se halló por el método de muestreo aleatorio, utilizando el tamaño de muestra para la estimación de la proporción poblacional con

variable cuantitativa. Haciendo uso de la estadística se obtuvo los siguientes resultados.

Para hallar el tamaño de muestra óptimo se usó la siguiente fórmula:

$$n_o = \frac{NZ^2PQ}{(N-1)e^2Z^2PQ}$$

$N= 277$ = Tamaño de la población.

$P= 0,50$ = Probabilidad favorable.

$Q= 0,50$ = Probabilidad desfavorable.

Confianza = $0,95$ = Nivel de confianza.

$Z= 1,96 = Z= 0,05/2= 1.96$ (Z de distr. Normal)

$E= 0,05$ = error al elegir el tamaño de muestra.

Cuando la fracción n_0/N es más de 10% utilizamos la corrección en caso contrario el tamaño de muestra óptimo es n_0 .

La corrección usada es:

$$n = \frac{n_0}{1 + \frac{n_0}{N}}$$

Corrección usada cuando $n_0/N > 10\%$

Reemplazando los datos de la fórmula:

$$n = \frac{(277)(1.96)^2(0.5)(0.5)}{(277-1)(0.05)^2 + (1.96)^2(0.5)(0.5)}$$

$$n = \frac{(277)(3.8416)(0.25)}{(276)(0.0025)+(3.8416)(0.25)}$$

$$n = \frac{(277)(0.96)}{(0.6925)+(0.96)}$$

$$n = \frac{(265.92)}{(1.65)}$$

$$n = 161.16$$

Para lo cual utilizamos el corrector si es necesario:

Entonces: $n_0/N = 161.16/277 = 0.5818 = 58.18\%$ como n_0 es mayor del 10% se hace uso del corrector:

$$n = \frac{n_0}{1 + \frac{n_0}{N}} = \frac{161.16}{1 + \frac{161.16}{277}} = \frac{161.16}{1 + 0.5818} = \frac{161.16}{1.5818} = 102$$

Luego la fijación proporcional por el segundo grado y secciones fue de la siguiente manera:

Muestra estratificada:

$$\text{Fracción de muestra} = n/N = 102/277 = 0.36$$

CUADRO N° 2
MUESTRA ESTRATIFICADA DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO
GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA EMBLEMÁTICA
GLORIOSO “SAN CARLOS”-PUNO

Grado	Sección	Número de estudiantes por la fracción de muestreo	Muestra estratificada de los estudiantes
Segundo	A	$30 \times 102/277$	11
	B	$26 \times 102/277$	9
	C	$26 \times 102/277$	9
	D	$29 \times 102/277$	10
	E	$30 \times 102/277$	11
	F	$29 \times 102/277$	10
	G	$27 \times 102/277$	11
	H	$25 \times 102/277$	10
	I	$30 \times 102/277$	11
	J	$25 \times 102/277$	10
TOTAL		277	102

FUENTE: Elaboración Propia

3.6. Técnicas e instrumento de recolección de datos:

3.6.1. Técnicas.

Para alcanzar los objetivos planteados en la presente investigación se utilizó las siguientes técnicas que fue la revisión de bibliografía y la encuesta, que permitió recolectar los datos, utilizando un cuestionario de preguntas y repuestas precisas, que permitió una rápida tabulación y análisis de la información.

a) Revisión bibliográfica.

Se revisó distintos aportes teóricos en base a las dos variables (juegos en red y rendimiento escolar) para la interpretación referente al tema de investigación, esta revisión bibliográfica estuvo presente durante todo el proceso de investigación, permitiendo conocer, ampliar y aclarar la revisión de literatura.

b) Encuesta.

Mediante el instrumento del cuestionario, el cual fue elaborado de acuerdo al objetivo de investigación permitiéndome recolectar información sobre los juegos en red y el rendimiento escolar de los 102 estudiantes del segundo grado de las secciones (A, B, C, D, E, F, G, H, I, J) de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Glorioso “San Carlos” de Puno.

3.6.2. Instrumento.

a) Fichas bibliográficas.

Las fichas bibliográficas fueron usadas durante cada revisión bibliográfica a diferentes libros, artículos de información virtual obtenida, lo cual fue necesario para el uso de citas la cual permitió profundizar conocimientos acerca del tema de investigación, explicar las razones que han conducido y motivado a investigar sobre la influencia de los juegos en red en el rendimiento escolar de los estudiantes de la

Institución Educativa Secundaria Emblemática Glorioso “San Carlos” de Puno (ideas, datos y evidencias), así mismo consolidar una base teórica para analizar e interpretar los resultados a los cuales se arribó con el trabajo de investigación.

b) Cuestionario.

Se utilizó un cuestionario en un conjunto de 12 preguntas de acuerdo a las dos variables de investigación:

Variable independiente: Juegos en red

Variable dependiente: Rendimiento escolar.

3.7. Procesamiento de datos:

El procesamiento de datos se realizó en base a la operacionalización de las variables, recogidas en el instrumento. En el procesamiento se empleó Excel y para el cruce de variables los datos se procesaron en el programa electrónico SPSS, para luego elaborar tablas de contingencia. Asimismo, el análisis se realizó a través de la estadística descriptiva, cuyo análisis porcentual se demostró a través de porcentajes y tablas.

También se trabajó con la Chi cuadrada de Pearson por la capacidad de agrupar y mostrar la significancia que existe entre dos grupos de variables y la prueba de hipótesis.

3.8. Hipótesis estadísticas:

a) Hipótesis Nula H_0 :

Los juegos en red no influyen significativamente en el rendimiento escolar de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Glorioso “San Carlos” de Puno.

b) Hipótesis alterna H_a :

Los juegos en red influyen significativamente en el rendimiento escolar de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Glorioso “San Carlos” de Puno.

c) Nivel de significancia:

El nivel de significancia o error que se eligió es del 5% que es igual a $\alpha = 0.05$, con un nivel de confianza del 95%.

3.9. Prueba estadística que se utilizó:

Desde que los datos son cuantitativos, utilizamos la distribución Chi- cuadrada de Pearson, que tiene la siguiente formula:

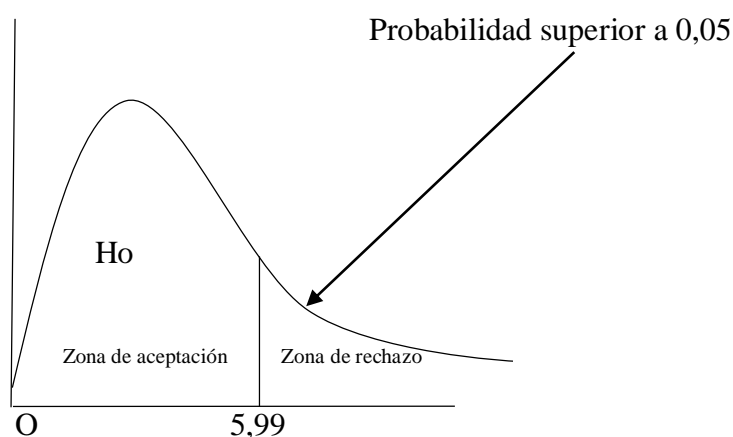
$$X_c^2 = \sum_{t=1}^c \sum_{j=1}^f \frac{(O_{ij} - E_{ij})^2}{E_{ij}}$$

Región de aceptación y rechazo:

Hallamos el valor de la X^2 tablas $= X^2 (h - 1)(k - 1) = X^2, 2 = 5,99$

Región de aceptación: si X^2 calculada ≤ 5.99

Región de rechazo: si X^2 calculada > 5.99



IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Los juegos en red han sido sometidos a constantes quejas y críticas sobre sus beneficios y perjuicios. Los estudiantes de manera especial los varones asisten con frecuencia a los juegos en red tienden a: Disminuir en sus promedios de estudios, apatía a la lectura, no se interesa por la investigación, ortografía deficiente e inadecuado uso del lenguaje oral y escrito.

Efectos positivos: Despiertan en el ser humano la habilidad, la lógica, los reflejos, hacen al adolescente más imaginativo. Efectos negativos: En este aspecto los adolescentes acuden a los juegos en red por conocer como son, que juegos tienen, es decir por una curiosidad, luego de una vez, asisten otra vez y así de manera sucesiva hasta que llegan a ser dependientes al juego; tomemos en cuenta que todo exceso causa adicción.

Por otra parte, hay juegos violentos que para lograr llegar a una meta tienen que destruir un obstáculo o a una persona, por lo que el adolescente va asumiendo dicho rol y en su contexto reacciona con violencia.

Por lo cual es interés en la sociedad actual, al conocer el impacto que tienen estos medios de entretenimiento interactivo sobre los adolescentes y si realmente son causantes en el rendimiento escolar, en donde la practica constante de los juegos en red tiene una influencia negativa sobre muchos aspectos de la vida.

Los juegos en red forman parte importante de la vida de los adolescentes, debido a su contenido interactivo, envolvente y muchas veces agresivo, estos han tomado un lugar significativo en su cotidianidad.

Frente a ello para conocer los resultados en las siguientes tablas sobre la influencia de los juegos en red en el rendimiento escolar de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Glorioso “San Carlos” de Puno - 2017.

4.1. Acceso a los juegos en red de los estudiantes y rendimiento escolar:

a) Acceso a los juegos en red e inasistencia

La siguiente tabla hace referencia a los lugares que acceden los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Glorioso “San Carlos” de Puno para la utilización de los juegos en red, así como la inasistencia que ellos tienen a las labores de clases. A continuación, se presenta los resultados:

TABLA N° 1
LUGAR DE ACCESO A LOS JUEGOS EN RED SEGÚN INASISTENCIA A LAS LABORES ESCOLARES POR JUGAR DE LOS ESTUDIANTES.

Lugar de acceso a los juegos en red	Inasistencia a las labores escolares							
	Si		No		Algunas veces		Total	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Cabina de Internet	45	44.1%	6	5.9%	4	3.9%	55	53.9%
Casa	13	12.7%	3	2.9%	-	-	16	15.7%
Otros(celular, tablet)	4	3.9%	6	5.9%	21	20.6%	31	30.4%
Total	62	60.8%	15	14.7%	25	24.5%	102	100,0%

FUENTE: Cuestionario aplicada a los estudiantes del segundo grado de la I.E.S.E. Glorioso “San Carlos” de Puno, por la Bach: Abigahil Y. Calle Callo de la F.T.S. -2017.

En la tabla N° 01 apreciamos que el 44.1% de los estudiantes indica que su lugar de acceso a los juegos en red son las cabinas de Internet y si faltan a sus labores escolares por jugar; por otro lado, un porcentaje menor a 2.9% de los estudiantes indican que su lugar de acceso a los juegos en red es en su casa y no faltan a sus labores escolares por jugar.

Los resultados a los que llegamos nos demuestran que el acceso a los juegos en red influye en el rendimiento escolar, porque la mayoría de los estudiantes que acceden a cabinas de Internet para jugar los juegos en red si faltan a sus labores escolares por jugar

lo cual influye en su rendimiento escolar, esto debido a que pasan largas horas insertos en cabinas de Internet lo que ocasiona que descuiden sus actividades escolares, al no realizar sus tareas y deberes como estudiantes lo cual repercute en su proceso de formación al no llevar la secuencia en el dictado de clase y esto se ve reflejado en su rendimiento escolar como estudiantes.

Cabe mencionar que en la actualidad es muy sencillo acceder a los juegos en red y pasar largas horas jugando debido al costo mínimo que varía entre S/ 0.8 céntimos hasta S/ 1.00 la hora, en caso de acceder a una cabina de Internet sólo para el acceso a los juegos en red el costo disminuye puesto que se le concede una hora más al usuario que pasa las 3 horas, si el usuario pasa más de 5 horas el bono aumenta a 2 horas y toda la noche el precio es solamente S/ 3.00.

Mediante la coordinación de Tutoría y Orientación Educativa (T.O.E.) en la Institución Educativa Secundaria Emblemática Glorioso “San Carlos” de Puno se observó que los estudiantes del segundo grado de secundaria tienen una inasistencia irregular, muchos de ellos fueron reportados por los Auxiliares, Policía Escolar, Policía Nacional, Serenazgo, Ministerio Público por encontrarse con el uniforme de dicha institución en horario escolar en cabinas de Internet (juegos en red).

Mientras los adolescentes que acceden a los juegos en red en su casa, no faltan a sus labores escolares, debido a que existe un control por parte de un familiar (padre) y no faltan a sus labores escolares.

Al respecto de los resultados Tipantuña (2013), en la investigación titulada “Adicción a Internet y sus consecuencias en adolescentes de la ciudad de Quito en el año 2013”, Ecuador. Tiene las siguientes conclusiones que la mayoría de los estudiantes define su afinidad por conectarse a la red, siendo el principal instrumento para su alcance la computadora en casa, seguido de uso de instrumentos portátiles y en menor proporción

de teléfonos inteligentes, siendo evidente en el uso de varios instrumentos tecnológicos de diversa naturaleza, desde los más simples, hasta los de última tecnología en la población adolescente de la capital ecuatoriana. Entre las actividades que de preferencia realizan los adolescentes en la red, se encuentran el entretenimiento, las tareas de la escuela y la comunicación con amigos son la prioridad. La prevalencia encontrada para Adicción a Internet en adolescentes estudiantes del Distrito Metropolitano de Quito fue de 61.59%, hasta el momento la más alta registrada en Latinoamérica y en el mundo. La Adicción a Internet no está relacionada con características demográficas como edad y sexo en adolescentes, pero si muestra relación directa con las instituciones educativas. Los adolescentes estudiantes de secundaria del Distrito Metropolitano de Quito que tienen Adicción a Internet tienen mayor riesgo de presentar trastornos familiares.

Además, Pizarro (1985), “se refiere al rendimiento escolar como una medida de las capacidades indicativas que manifiesta en forma estimativa, lo que una persona ha aprendido como consecuencia de un proceso de instrucción o formación”.

Para la comprobación de la tabla se utilizó la Chi cuadrada:

Prueba de Chi cuadrada:

	Valor	Gl	Sig. asintótica (2 caras)
Chi-cuadrado de Pearson	52,199 ^a	4	,000
Razón de verosimilitud	56,041	4	,000
Asociación lineal por lineal	41,511	1	,000
N de casos válidos	102		

a. 3 casillas (33,3%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 2,35.

A partir de los resultados considerando la prueba de hipótesis, se demuestra con evidencia estadística. Un $52,199 \geq 9.48$ la Chi cuadrada hallada es mayor al punto crítico de la tabla Chi cuadrada, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis

alterna, ya que existe una influencia entre las dos variables, con un nivel de significancia de $0.000 = 0.0\%$ menor a un error o significancia de $0.05 = 5\%$ por lo cual podemos decir que el lugar acceso a los juegos en red influye en la inasistencia a las labores escolares por jugar.

b) Acceso e inasistencia a las labores escolares durante la semana.

La siguiente tabla hace referencia a los lugares que acceden los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Glorioso “San Carlos” de Puno que utilizan para jugar, así como la inasistencia durante la semana a las labores escolares, lo cual permitió obtener datos verídicos de la inasistencia irregular a dicha institución. A continuación, se presenta los resultados:

TABLA N°2
LUGAR DE ACCESO A LOS JUEGOS EN RED SEGÚN INASISTENCIA A LAS LABORES ESCOLARES POR JUGAR DURANTE LA SEMANA

Lugar de acceso a los juegos en red	Inasistencia a las labores escolares por jugar durante la semana									
	1 vez		2 veces		3 veces		No falta		Total	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Cabina de Internet	-	-	20	19.6%	32	31.4%	4	3.9%	55	53.9%
Casa	13	12.7%	-	-	-	-	3	2.9%	16	15.7%
Otros	7	6.9%	6	5.9%	-	-	18	17.6%	31	30.4%
Total	20	19.6%	26	25.5%	32	31.4%	25	24.4%	102	100,0%

FUENTE: Cuestionario aplicada a los estudiantes del segundo grado de la I.E.S.E. Glorioso “San Carlos” de Puno, por la Bach: Abigahil Y. Calle Callo de la F.T.S. – 2017.

En la tabla N°2 apreciamos que el 31.4% indican que los estudiantes que su lugar de acceso a los juegos en red es en cabinas de Internet y faltan 3 veces a sus labores escolares por jugar durante la semana; por otro lado, tenemos el porcentaje menor de 2.9% indican, que su lugar de acceso a los juegos en red es en su casa y no faltan a sus labores escolares por jugar durante la semana.

Los resultados demuestran que los estudiantes que acceden a los juegos en red tienen una inasistencia irregular a sus labores escolares, sabiendo que las labores escolares en la Institución Educativa Secundaria Emblemática Glorioso “San Carlos” son 5 veces por semana y los estudiantes faltan 3 veces por semana lo cual influye en su rendimiento escolar, porque los estudiantes al no asistir a clases no llevan la secuencia del dictado de clases.

Cabe considerar que el acceso a los juegos en red en cabinas de Internet permite que los estudiantes conformen equipos para jugar diversas tipologías de juegos en red, según su preferencia, además les permite formar parte de torneos virtuales lo que ocasiona que los estudiantes pasen largas horas jugando y falten a sus labores escolares.

Además, los estudiantes que tienen una inasistencia irregular por jugar juegos en red tienden a: Disminuir en sus promedios de estudios, apatía a la lectura, no se interesa por la investigación, ortografía deficiente e inadecuado uso del lenguaje oral y escrito, lo cual influye en su rendimiento escolar y esto se ve reflejado en su proceso de aprendizaje.

Los estudiantes al faltar 3 veces por semana a sus labores escolares por jugar y no cumplir con sus obligaciones como estudiantes, más tarde se reflejarán en su aprendizaje que será deficiente. Sin embargo, los estudiantes que juegan juegos en red en su casa no faltan a las labores escolares ya que existe un control de la frecuencia de uso de los juegos en red.

Al respecto Gross (2007), afirma que “dentro de las tecnologías los juegos en red se han hecho masivo especialmente en niños y adolescentes. Si bien, este tipo de tecnología genera adicción y efectos negativos sobre el rendimiento académico”.

Martínez (2007), desde un enfoque humanista, afirma que el rendimiento escolar es “el producto que da el alumnado en los centros de enseñanza y que habitualmente se expresa a través de las calificaciones escolares”.

Para la comprobación de la tabla se utilizó la Chi cuadrada:

Prueba de Chi cuadrada:

	Valor	G1	Sig. asintótica (2 caras)
Chi-cuadrado de Pearson	10,247 ^a	6	,000
Razón de verosimilitud	11,055	6	,000
Asociación lineal por lineal	,161	1	,689
N de casos válidos	102		

a. 3 casillas (25,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 3,14.

A partir de los resultados considerando la prueba de hipótesis, se demuestra con evidencia estadística. Un $10,247 \geq 12,5$ la Chi cuadrada hallada es mayor al punto crítico de la tabla Chi cuadrada, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, ya que existe una influencia entre las dos variables, con un nivel de significancia de $0.000 = 0.0\%$ menor a un error o significancia de $0.05 = 5\%$ por lo cual podemos decir que el lugar de acceso a los juegos en red influye en la inasistencia a las labores escolares por jugar durante la semana por los estudiantes.

c) Acceso a los juegos en red y frecuencia de uso de los juegos en red.

La siguiente tabla hace referencia a los lugares que acceden los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Glorioso “San Carlos” de Puno que utilizan para jugar, y para la obtención de tener datos verídicos si existe o no un control de un familiar a la frecuencia de uso de los juegos en red. A continuación, se presenta los resultados:

TABLA N° 3
LUGAR DE ACCESO A LOS JUEGOS EN RED SEGÚN FAMILIAR QUE
CONTROL DE FRECUENCIA DE USO DE LOS JUEGOS EN RED

Lugar de acceso a los juegos en red	Inasistencia a las labores escolares por jugar durante la semana									
	1 vez		2 veces		3 veces		No falta		Total	
	N°	%	N°	%	N°	%	N	%	N°	%
Cabina de Internet	-	-	20	19.6%	32	31.4%	4	3.9%	55	53.9%
Casa	13	12.7%	-	-	-	-	3	2.9%	16	15.7 %
Otros	7	6.9%	6	5.9%	-	-	18	17.6%	31	30.4%
Total	20	19.6%	26	25.5%	32	31.4%	25	24.4%	102	100,0%

FUENTE: Cuestionario aplicada a los estudiantes del segundo grado de la I.E.S.E. Glorioso “San Carlos” de Puno, por la Bach: Abigahil Y. Calle Callo de la F.T.S. – 2017.

En la tabla N°3 apreciamos que el 44.1% indican que el lugar de acceso a los juegos en red es en cabinas de Internet y nadie controla el uso frecuente de los juegos en red; y por otro lado un porcentaje menor a 2.0% indican que el lugar de acceso a los juegos en red es en su casa y el padre es quien controla la frecuencia de uso de los juegos en red.

Frente a ello se afirma que los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Glorioso “San Carlos” acceden a cabinas de Internet donde muchas veces el ingreso es libre considerando que los estudiantes pueden acceder a las cabinas de Internet con normalidad con el uniforme escolar en horario escolar, y sin control, ya que los estudiantes pasan largas horas jugando y se ve reflejado en la inasistencia irregular por parte de los estudiantes por permanecer jugando los juegos en red considerando también que nadie controla el tiempo de uso de los juegos en red.

Mediante de la coordinación de Tutoría y Orientación Educativa (T.O.E) se observó que los estudiantes provienen de diferentes distritos del departamento de Puno donde muchas veces se encuentran al cuidado de sus tíos(as), hermanos(as), primos(as), y al provenir de familias monoparentales (mamá o papá) que residen en los distritos, los estudiantes asumen un rol independiente, lo cual nadie control el uso frecuente a los

juegos en red y esto se ve reflejado en la inasistencia irregular. Donde muchas veces los estudiantes realizan artimañas para engañar algún familiar encargado de su cuidado con la finalidad de permanecer largas horas en cabinas de Internet.

Sin embargo, los estudiantes que acceden a los juegos en red en su casa tienen un control por parte de su padre del tiempo de uso de los juegos en red lo cual no repercute en su rendimiento escolar.

Estar permanentemente expuesto a un exceso de conexión a internet provoca fatiga (que disminuye la capacidad de resolver problemas), ansiedad y pérdida de memoria y de atención. Estas conductas no sólo afectan las relaciones personales, sino que, además, perjudican el rendimiento general, con severa dificultad en la concentración en las tareas. Las actividades cotidianas se ven afectadas e interrumpidas por los juegos en red.

Se crea el hábito de hacer varias cosas al mismo tiempo y disminuye la capacidad de disfrute, la productividad y la eficiencia. Según datos estadísticos concluidos por Ruiz (2014) “en Lima ocho de cada diez escolares varones eran adictos a los juegos en red”.

Asimismo, Pacheco (2014), indica que: “los juegos en red se definen como una tecnología o un mecanismo que conecta a los jugadores disponibles en la red informática o en Internet. Se necesita un tipo de red informática como Internet o una tecnología equivalente. Estos juegos pueden variar de texto simple a base de gráficos complicados y mundos virtuales. Muchos de estos juegos están asociados con las comunidades en línea, que hacen que los juegos en línea un tipo de actividad social”.

Para la comprobación de la tabla y su nivel de influencia se utilizó la Chi cuadrada que a continuación se detalla:

Prueba de Chi cuadrada:

	Valor	Gl	Sig. asintótica (2 caras)
Chi-cuadrado de Pearson	10,785 ^a	6	,000
Razón de verosimilitud	11,378	6	,000
Asociación lineal por lineal	,15	1	,693
N de casos válidos	102		

a. 3 casillas (25,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 3,14.

A partir de los resultados considerando la prueba de hipótesis, se demuestra con evidencia estadística. Un $10,785 \geq 12,5$ la Chi cuadrada hallada es al punto crítico de la tabla Chi cuadrada, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, ya que existe una influencia directa y significativa entre las dos variables, con un nivel de significancia de $0.000 = 0.00\%$ menor a un error de significancia de $0.05 = 5\%$ por lo cual podemos decir que el lugar de acceso a los juegos en red influye en el control de la frecuencia de uso de los juegos en red.

4.2. Frecuencia de los juegos en red y rendimiento escolar**a) Horas de juegos en red de los estudiantes**

La siguiente tabla hace referencia a las horas dedicadas al uso de los juegos en red por los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Glorioso “San Carlos” de Puno, así como la realización de tareas al mismo tiempo que juegan, lo cual permite tener datos verídicos de la población de investigación. A continuación, se presenta los resultados:

TABLA N° 4
HORAS DEDICADAS AL USO DE JUEGOS EN RED DURANTE EL DÍA
SEGÚN REALIZACIÓN DE TAREAS AL MISMO TIEMPO POR LOS
ESTUDIANTES.

Lugar de acceso a los juegos en red	Control de la frecuencia de uso de los juegos en red									
	Padre		Madre		Otros		Nadie		Total	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Cabina de Internet	10	9.8%	-	-	-	-	45	44.1%	55	53.9%
Casa	2	2.0%	14	13.7%	-	-	-	-	16	15.7%
Otros(celular Tablet)	6	5.9%	3	2.9%	22	21.6%	-	-	31	30.4%
Total	18	17.6%	17	16.7%	22	21.6%	45	44.1%	102	100,0%

FUENTE: Cuestionario aplicada a los estudiantes del segundo grado de la I.E.S.E. Glorioso “San Carlos” de Puno, por la Bach: Abigahil Y. Calle Callo de la F.T.S. – 2017.

En la tabla N°4 apreciamos que el 42.2% indican que los estudiantes dedican entre 5 a 6 horas durante el día a los juegos en red y al mismo tiempo realizan sus tareas y juegan en red, por otro lado, tenemos el porcentaje menor de 2.0% indican que las horas dedicadas al uso de juegos en red durante el día es de 1 a 2 horas, dichos estudiantes no realizan al mismo tiempo sus tareas y no juegan en red.

Por lo tanto, estos resultados nos revelan que los estudiantes, pasan largas horas en cabinas de Internet jugando lo que conlleva a los adolescentes a estar constantemente pendientes de los juegos en red a lo largo del día. Es así que al dedicar mayor tiempo a los juegos en red conduce a la gran pérdida de tiempo y esto genera dificultades para llevar a cabo los deberes escolares, falta de concentración durante las horas de clase, pudiendo provocar la deserción escolar.

Considerando que los estudiantes juegan juegos en red y al mismo tiempo realizan sus tareas, se crea un hábito de hacer varias cosas al mismo tiempo y al estar permanentemente expuestos a un exceso de jugar juegos en red perjudican así su rendimiento escolar con severa dificultad en la concentración en la realización de sus

tareas encargadas, sin embargo los adolescentes que dedican su tiempo de 1 a 2 horas a los juegos en red, tienden a realizar sus tareas adecuadamente ya que no perjudica en sus actividades escolares, considerando que practica los juegos en red en sus momentos de ocio o descanso.

Al respecto los siguientes autores nos mencionan lo siguiente en corroboración a la interpretación de la tabla:

Al respecto Labrador y Villadangos (2010), “consideran que estas nuevas tecnologías han generado polémica por su influencia en la cotidianidad”.

Además, Gross (2007), afirma que “dentro de estas tecnologías los juegos en red se han hecho masivo especialmente en niños y adolescentes. Si bien, este tipo de tecnología genera adicción y efectos negativos sobre el rendimiento académico”.

Para la comprobación de la tabla se utilizó la Chi cuadrada:

Prueba de Chi cuadrada:

	Valor	Gl	Sig. asintótica (2 caras)
Chi-cuadrado de Pearson	12,229	4	,000
Razón de verosimilitud	14,289	4	,000
Asociación lineal por lineal	8,209	1	,000
N de casos válidos	102		

- a. 0 casillas (0,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 6,12

A partir de los resultados considerando la prueba de hipótesis, de muestra con evidencia estadística. Un $12,229 \geq 9,48$ la Chi cuadrada hallada es mayor al punto crítico de la tabla Chi cuadrada, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, ya que existe una influencia entre las dos variables con un nivel de significancia de $0.000 = 0.00\%$ menor a un error de significancia de $0.05 = 5\%$ por lo cual podemos

decir que las horas dedicadas al uso de juegos en red durante el día influye con los juegos en red y realización de tareas al mismo tiempo por los estudiantes.

b) Frecuencia de los juegos en red durante la semana

La siguiente tabla hace referencia a las horas dedicadas al uso de los juegos en red por los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Glorioso “San Carlos” de Puno, así como bajo rendimiento escolar por jugar, lo cual permite tener datos verídicos de la población de investigación. A continuación, se presenta los resultados:

TABLA N° 5
USO FRECUENTE DE LOS JUEGOS EN RED POR DÍAS DE LA SEMANA
SEGÚN BAJO RENDIMIENTO ESCOLAR POR JUGAR

Horas dedicadas al uso de juegos en red durante el día.	Juegos en red y realización de tareas al mismo tiempo							
	Si		No		Algunas veces		Total	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
1 a 2 horas	-	-	2	2.0%	24	23.5%	26	25.5%
2 a 4 horas	-	-	19	18.6%	11	10.8%	30	29.4%
5 a 6 horas	43	42.2%	3	2.9%	-	-	46	45.1%
Total	43	42.2%	24	23.5%	35	34.3%	102	100,0%

FUENTE: Cuestionario aplicada a los estudiantes del segundo grado de la I.E.S.E. Glorioso “San Carlos” de Puno, por la Bach: Abigahil Y. Calle Callo de la F.T.S. – 2017.

En la tabla N°5 apreciamos que el 52.9% indican que los estudiantes hacen uso frecuente de los juegos en red de 5 a 6 días por semana y consideran que si bajaron su rendimiento escolar por jugar; y por otro lado un porcentaje menor a 3.9% indican que los estudiantes hacen uso de los juegos en red de 1 a 2 días por semana y consideran que no bajaron su rendimiento escolar por jugar.

Al respecto podemos afirmar que los estudiantes que hacen uso frecuente a los juegos en red afecta de manera negativa en su rendimiento escolar, ya que por lo general los estudiantes van a los juegos en red luego de sus labores escolares, en los tiempos

libres, temporada de exámenes, cuando no realizan tareas, deberes no van a clase y se quedan en los juegos en red por lo que no utilizan su tiempo libre en otras actividades como el deporte, la lectura, la investigación, provocando una inasistencia irregular a las labores escolares, además los estudiantes al no cumplir con sus obligaciones, más tarde se reflejará en sus notas y su aprendizaje será deficiente, ello debido a que le dedican más tiempo al uso de los juegos en red. Sin embargo, los estudiantes que hacen uso de los juegos en red durante 1 a 2 días de la semana, asumen que no bajaron su rendimiento escolar, ya que ellos no hacen uso frecuente de los juegos en red lo cual no afecta o interrumpe sus actividades cotidianas.

Frente a ello Centro de Información y Educación para la Prevención del Abuso (Cedro, 2011) el abuso de los juegos en Internet afecta no solo a la población infantil y adolescente, sino también a los universitarios, que llegan a dedicar hasta cinco horas diarias y tres veces por semana a esta afición.

El internet es un instrumento que es utilizado en exceso, puede llevar a una persona a desarrollar alguna de las siguientes adicciones comportamentales: La adicción a Internet forma parte de las llamadas nuevas adicciones sin droga o adicciones comportamentales. Si bien no es una patología aceptada oficialmente por los organismos sanitarios, es una realidad incuestionable. Es una adicción real, frecuente, preocupante y globalizada. Sobre todo, en jóvenes varones con los problemas típicos de la adolescencia, personalidades introvertidas u otros trastornos como el trastorno atencional, depresión, etc. Según diversos estudios, afectaría a un 8 a 10% de los usuarios habituales de internet.

El abuso afecta la salud física (posturas, visión) y psíquica (obsesión, ansiedad, abstinencia). Se da la curiosa circunstancia de que existen muchas páginas web para su detección, prevención y tratamiento. Sin embargo, en la asistencia sanitaria común es

difícil detectarlo, ya que las personas afectadas no suelen aceptar su problema, y menos aún sentirse enfermas y los familiares que se percatan no saben qué hacer.

Por lo tanto, Bobadilla (2006), toma como referencia cuatro tipos de rendimiento escolar, y éstos son con lo que concuerda nuestro resultado de la tabla mencionada: Rendimiento suficiente: Es cuando el alumno logra aquellos objetivos que se plantean y ya están establecidos en lo que es los procesos de enseñanza y aprendizaje. Rendimiento insuficiente: Por el contrario, en este tipo de rendimiento es cuando el alumno no logra o alcanza a cumplir con los contenidos establecidos que se pretende que cumplan.

Para la comprobación de la tabla se utilizó la Chi cuadrada:

Prueba de Chi cuadrada:

	Valor	Gl	Sig. asintótica (2 caras)
Chi-cuadrado de Pearson	76,500 ^a	4	,000
Razón de verosimilitud	10,653	4	,000
Asociación lineal por lineal	3,125	1	,000
N de casos válidos	102		

a. 2 casillas (22,2%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 2,35.

A partir de los resultados considerando la prueba de hipótesis, se demuestra con evidencia estadística. Un $76.500 \geq 9.48$ la Chi cuadrada hallada es mayor al punto crítico de la tabla Chi, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, ya que existe una influencia entre las dos variables, con un nivel de significancia de $0.000 = 0.0\%$ menor a un error o significancia de $0.05 = 5\%$ por lo cual podemos decir que el uso frecuente de los juegos en red por días de la semana influye con el bajo rendimiento por jugar de los estudiantes.

4.3. Tipos de juegos en red y rendimiento escolar

a) Tipos de juegos en red e inasistencia

En la siguiente tabla hace referencia al tipo de juegos en red que acostumbran jugar los estudiantes, así como la inasistencia que tienen durante la semana a las labores escolares.

Tabla 6
TIPO DE JUEGOS EN RED QUE ACOSTUMBRA JUGAR SEGÚN
INASISTENCIA POR DÍAS DE LA SEMANA A LAS LABORES ESCOLARES
POR JUGAR DE LOS ESTUDIANTES

Uso frecuente de los juegos en red por días de la semana	Bajo rendimiento escolar por jugar							
	Si		No		Se mantiene igual		Total	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
1 a 2 días por semana	11	10.8%	4	3.9%	9	8.8%	24	23.5%
3 a 4 días por semana	-	-	6	5.9%	18	17.6%	24	23.5%
5 a 6 días por semana	54	52.9%	-	-	-	-	52	52.9%
Total	65	63.7%	10	9.8%	27	26.5%	102	100,0%

FUENTE: Cuestionario aplicada a los estudiantes del segundo grado de la I.E.S.E. Glorioso “San Carlos” de Puno, por la Bach: Abigahil Y. Calle Callo de la F.T.S. – 2017.

En la tabla N°6 apreciamos que el 31.4% indican que los estudiantes que el tipo de juego en red que acostumbran jugar son los juegos de estrategia y falta a sus labores escolares 3 veces durante la semana y por otro lado el porcentaje mínimo 2.9% indican que el tipo de juego en red que acostumbran jugar son los juegos de aventura y que no faltan a sus labores escolares.

Los resultados demuestran que los estudiantes juegan el tipo de juego de estrategia donde caracteriza principalmente por hacer uso de habilidades, así como el tipo de tácticas y estrategias empleadas en el juego, los objetivos es recolectar, acumular y administrar

cierto tipo de recursos los cuales pueden ser alimentos, madera, minerales, petróleo, etc., todo con la finalidad de simular destruir al enemigo, haciendo uso de un grupo numeroso de personajes que son guiados por el jugador, en este tipo de juego predominan los juegos de: Starcraft y Dota 2, sin embargo este tipo de juego de estrategia al ser un juego llamativo y envolvente es perjudicial ya que los estudiantes faltan a sus labores escolares tres veces por semana considerando que las labores escolares son cinco veces durante la semana lo que es perjudicial para su rendimiento escolar ya que al no asistir a sus labores escolares los estudiantes no realizan sus tareas, deberes y actividades escolares, considerando que al tener una inasistencia irregular no llevan secuencia en la realización de la clase. Mientras que los estudiantes que juegan el tipo de juego en red que son los juegos de aventura que se caracterizan por la investigación y la exploración que son jugados en un porcentaje mínimo no faltan a sus labores escolares.

Considerando que los estudiantes al estar al cuidado de un familiar, tíos (as), hermanos(as), entre otros acuden a realizar actitudes negativas (mentir) al decir que si asisten a sus labores escolares e incluso salen uniformados y al no existir un control en cabinas de Internet los estudiantes pueden acceder con normalidad y pasar largas horas insertados en los juegos en red.

Al respecto el Álvarez (2010), “los juegos de estrategia son aquellos juegos en los que el factor de la inteligencia, habilidades técnicas, planificación y despliegue pueden hacer predominar o impulsar al jugador hacia la victoria del juego. Los jugadores pueden representar el papel de un empresario, un jefe de estado, un general o cualquier otro personaje en los que tendrán que desarrollar una serie de estrategias, gestionando los recursos de los que se dispone, para ganar una batalla, conseguir dinero o puntos, etc”.

Martínez y Otero (2007), desde un enfoque humanista, afirma que el rendimiento escolar es “el producto que da el alumnado en los centros de enseñanza y que habitualmente se expresa a través de las calificaciones escolares”

Para la comprobación de la tabla se utilizó la Chi cuadrada:

Prueba de Chi cuadrada:

	Valor	Gl	Sig. asintótica (2 caras)
Chi-cuadrado de Pearson	10,785 ^a	6	,000
Razón de verosimilitud	11,378	6	,000
Asociación lineal por lineal	,15	1	,693
N de casos válidos	10		

a. 3 casillas (25,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 3,14.

A partir de los resultados considerando la prueba de hipótesis, se demuestra con evidencia estadística. Un $10,785 \geq 12,5$ la Chi cuadrada hallada es mayor al punto crítico de la Chi cuadrada, por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, ya que existe una influencia entre las dos variables, con un nivel de significancia de $0.00 = 0.00\%$ menor a un error o significancia de $0.05 = 5\%$ por lo cual podemos decir que el tipo de juego en red que acostumbran jugar influye en la inasistencia por días de semana a las labores escolares por jugar de los estudiantes.

b) Tipos de juegos en red y horas de juego.

En la siguiente tabla hace referencia al tipo de juegos en red que acostumbran jugar los estudiantes, así como las horas dedicadas al uso de los juegos en red durante el día. A continuación, se presenta los resultados:

TABLA N° 7
TIPOS DE JUEGOS EN RED SEGÚN HORAS DEDICADAS AL USO DE
JUEGOS EN RED DURANTE EL DÍA

Tipo de juegos en red	Horas dedicadas al uso de juegos en red durante el día							
	1 a 2 horas		2 a 4 horas		5 a 6 horas		Total	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Juegos de rol	25	24.5%	14	13.7%	-	-	39	38.2%
Juegos de aventura	1	1.0%	16	15.7%	-	-	17	16.7%
Juegos de estrategia	-	-	-	-	46	45.1%	46	45.1%
Total	26	25.5%	30	29.4%	46	45.1%	102	100,0%

FUENTE: Cuestionario aplicada a los estudiantes del segundo grado de la I.E.S.E. Glorioso “San Carlos” de Puno, por la Bach: Abigahil Y. Calle Callo de la F.T.S. – 2017.

En la tabla N°7 apreciamos que el 45.1% indican que el tipo de juegos en red que habitualmente juegan son de estrategia y las horas dedicadas al uso del mencionado durante el día es de 1 a 2 horas; y por otro lado un porcentaje menor a 1.0% de los resultados indican que el tipo de juegos en red que habitualmente juegan son los de aventura y las horas dedicadas al día es de 1 a 2 horas.

Entonces se demuestra que los estudiantes que dedican más horas al uso de los juegos en red (estrategia) lo cual influye en su rendimiento escolar porque al tomarle mayor atención a los juegos en red, al ser estos novedosos y llamativos ya sea por las características de sus personajes pasan largas horas jugando por ser el pasatiempo favorito de los estudiantes, en los juegos de estrategia predomina la inteligencia y habilidad del jugador, así como el tipo de tácticas y estrategias empleadas para alcanzar la victoria en la partida, dependiendo del tipo de juego, los objetivos pueden incluir, recolectar, acumular y administrar, cierto tipo de recursos, los cuales pueden ser alimentos, madera, minerales, etc., todo con finalidad de destruir al enemigo, haciendo uso de un grupo numeroso de personajes que son guiados por el jugador.

Con referente al aspecto educativo ocasiona una serie de problemas como (desinterés por los estudios, tareas no realizadas, irresponsabilidad, impuntualidad,

incumplimiento del reglamento interno de la institución) en los adolescentes con la introducción de los juegos en red. Mientras que los adolescentes que juegan el tipo de juego en red (aventura) en una menor cantidad no pasan largas horas jugando, lo cual no influye en su rendimiento escolar.

Al respecto Centro de Información y Educación para la Prevención del Abuso (Cedro, 2013) los juegos en red son programas digitales de entretenimiento que una vez instalados en una computadora conectados a Internet por medio de un servidor, permite a los usuarios jugar en tiempo real el mismo juego. Los jugadores se agrupan en redes para jugar, estas redes son mundiales, pudiendo encontrar jugadores de todo el mundo. Los juegos en línea o en red se derivan de los videojuegos, con la diferencia que en los videojuegos uno compite con la máquina (aunque cada vez más el videojuego tiene aplicaciones a Internet), mientras que los juegos en red uno compite contra otros jugadores a través de la Internet.

Para la comprobación de la tabla se utilizó la Chi cuadrada:

Prueba de Chi cuadrada:

	Valor	Gl	Sig. asintótica (2 caras)
Chi-cuadrado de Pearson	13,227 ^a	4	,000
Razón de verosimilitud	15,716	4	,000
Asociación lineal por lineal	8,137	1	,000
N de casos válidos	102		

a. 2 casillas (22,2%) han esperado un recuento menor que 5. El mínimo esperado es 4,08.

A partir de los resultados consideramos la prueba de hipótesis, se demuestra con evidencia estadística. Un $13,227 \geq 9,4$ la Chi cuadrada hallada es mayor al punto crítico de la tabla Chi cuadrada de la Chi cuadrada, por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, ya que existe una influencia entre las dos variables, con un nivel de significancia de $0.000 = 0.00\%$ menor a un error o significancia de $0.05 = 5\%$

por lo cual podemos decir que el tipo de juego en red que acostumbran jugar los estudiantes influye en las horas dedicadas de uso de los juegos en red durante el día.

c) Control de frecuencia al uso de los juegos en red

En la siguiente tabla se hace referencia al control de frecuencia al uso de los juegos en red, así como la insistencia a las labores escolares por jugar de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Glorioso “San Carlos” de Puno. A continuación, se detalla los resultados.

TABLA N° 8
PERSONA QUE CONTROL LA FRECUENCIA DE USO DE LOS JUEGOS EN RED SEGÚN INASISTENCIA A LAS LABORES ESCOLARES POR JUGAR

Persona que controla la frecuencia de uso de los juegos en red	Inasistencia a las labores escolares por jugar de los estudiantes							
	Si		No		Alguna vez		Total	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Padre	-	-	1	1.0%	4	3.9%	5	4.6%
Madre	16	15.7%	14	13.7%	-	-	20	19.7%
Otros	1	1.0%	-	-	21	20.6%	22	21.6%
Nadie	45	44.1%	-	-	-	-	45	44.1%
Total	62	60.8%	15	14.7%	25	24.5%	102	100,0%

FUENTE: Cuestionario aplicada a los estudiantes del segundo grado de la I.E.S.E. Glorioso “San Carlos” de Puno, por la Bach: Abigahil Y. Calle Callo de la F.T.S. – 2017.

En la tabla N°8 apreciamos que el 44.1% indican que nadie controla la frecuencia al uso de los juegos en red y si faltan a las labores escolares por jugar; y por otro lado un porcentaje menor a 1.0% de los resultados indican que si existe un control al uso frecuente de los juegos en red por parte de su padre y no faltan a las labores escolares por jugar.

Frente a ello se demuestra que los estudiantes si faltan a las labores escolares por jugar siendo esto perjudicial para su rendimiento escolar esto debido que al estar ausentes en horas de clases no llegan a recibir la instrucción por parte del profesor lo que es

perjudicial y se ve reflejado al disminuir en sus promedios de estudios, apatía a la lectura, no se interesa por la investigación, ortografía deficiente e inadecuado uso del lenguaje oral y escrito, es el deber de los padres de familia controlar a sus hijos tanto dentro del hogar como fuera de el, al dejar en libertad a sus hijos, estos asumen una actitud irresponsable en sus deberes como estudiantes.

Sin embargo, los estudiantes que si tienen un control por parte de su padre no faltan a las labores escolares ya que el padre de familia asume un rol responsable y esto se ven reflejado en el estudiante.

Con respecto a la descripción de la tabla los autores sustentan los siguientes con relación a los resultados de la tabla:

Al respecto Huanca (2011), manifiesta que “los juegos en red son una versión moderna de los videojuegos donde ya no solamente se trata de desafiar a la computadora sino también de competir con otro usuario. Es un sistema por el cual una serie de computadoras conectadas entre sí permiten que desde diferentes máquinas puedan jugar unos contra otros, las distancias no son problemas para quienes acceden a este tipo de juegos ya que pueden competir con una persona que se encuentra conectados entre sí”.

Considerando al autor Jiménez (2000), menciona que el rendimiento escolar es un “nivel de conocimientos demostrado en un área o materia comparado con la norma de edad y nivel académico”.

Para la comprobación de la tabla se utilizó la Chi cuadrada que se detalla a continuación:

Prueba de Chi cuadrada:

	Valor	Gl	Sig. asintótica (2 caras)
Chi-cuadrado de Pearson	15,673 ^a	6	,003
Razón de verosimilitud	15,473	6	,022
Asociación lineal por lineal	16,38	1	,000
N de casos válidos	102		

a. 5 casillas (41,7%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 2,50.

Se demuestra con evidencia estadística. Un $15,673 \geq 12,5$ la Chi cuadrada hallada es mayor al punto crítico de la tabla Chi, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, ya que existe una influencia entre las dos variables, con un nivel de significancia entre las dos variables, de $0.003 = 0.3\%$ menor a un error o significancia de $0.05 = 5\%$ por lo cual podemos decir que el control a la frecuencia de uso de los juegos en red influye en la inasistencia a las labores escolares por jugar de los estudiantes.

V. CONCLUSIONES

PRIMERA: Los juegos en red influyen en el rendimiento escolar de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Glorioso “San Carlos”, en un 31.4% de los estudiantes donde manifiestan que el tipo de juego en red que habitualmente juegan son los juegos de estrategia que se caracteriza principalmente por el uso de habilidades y destreza, en este tipo de juego predominan los juegos de: Starcraft y Dota 2, al ser llamativo y envolvente, llama la atención de los adolescentes y pasan largas horas jugando y tienen una inasistencia irregular de 3 veces por días de semana a las labores escolares por jugar, lo cual repercute en su rendimiento escolar porque al no asistir a las labores escolares los estudiantes no realizan sus tareas, deberes, actividades escolares y al tener una inasistencia irregular no llevan la secuencia del dictado de clase y esto se ve reflejado en su rendimiento escolar. Considerando los resultados de la prueba de Chi cuadrada nos indica un valor de significancia = 0.000 = 0.0% es decir que ambas variables influye significativamente, por lo cual se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna concluyendo que si existe una relación significativa.

SEGUNDA: El acceso a los juegos en red influyen en el rendimiento escolar de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Glorioso “San Carlos” de Puno, puesto que el nivel de significancia arrojado por el paquete estadístico SPSS no indica un valor de significancia = 0.000 = 0.00% mucho menor a un error o significancia de 0.05 = 5% es decir ambas variables influyen significativamente, considerando que 44.1% su lugar de acceso a los juegos en red es en cabinas de Internet y si faltan a sus labores escolares por jugar lo cual es perjudicial para su rendimiento escolar de los estudiantes al tener una inasistencia irregular considerando que no cumplen sus tareas, deberes escolares y esto se ve reflejado en sus notas y su nivel de aprendizaje será deficiente por pasar largas horas insertos en los juegos en red.

Además, vemos que el valor de la Chi cuadrada calculada es igual a 52.1 mayor al valor de la Chi cuadrada de tablas cuyo punto crítico es igual a 9.4 por lo que rechazamos la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna concluyendo que si existe una relación significativa.

TERCERA: La frecuencia de los juegos en red y su influencia en el rendimiento escolar de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Glorioso “San Carlos” de Puno. Donde indica que 44.2% indican que los estudiantes hacen uso de juegos en red durante el día de 5 a 6 horas y juegan juegos en red y realizan sus tareas al mismo tiempo, se crea un hábito de hacer varias cosas al mismo tiempo y estar permanentemente expuesto a un exceso a jugar juegos en red perjudica así su rendimiento escolar con severa dificultad en la concentración y en la realización de sus tareas encargadas y deberes como estudiantes, es así que los juegos en red están incursionando de manera vertiginosa en la población estudiantil tal como muestra los resultados.

CUARTA: El control a la frecuencia de uso de los juegos en red influye en la inasistencia a las labores escolares por jugar de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Glorioso “San Carlos” de Puno. Donde el 44.1% indica que nadie controla la frecuencia al uso de los juegos en red que realizan los estudiantes y si faltan a sus labores escolares por jugar, lo cual influye en el rendimiento escolar porque al no tener un control por parte de un familiar, los estudiantes asumen un comportamiento irresponsable y al no tener un control de la frecuencia de uso de los juegos en red pasan largas horas jugando y esto se ve reflejado en la inasistencia irregular a las labores de clases.

VI. RECOMENDACIONES

PRIMERA: A los directivos, docentes, madres y padres de familia de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Glorioso “San Carlos” de Puno se recomienda implementar proyectos de innovación educativa con estrategias innovadoras para el mejoramiento del rendimiento escolar.

Aplicar adecuadamente estrategias innovadoras en las sesiones de aprendizaje siguiendo las secuencias didácticas a través de actividades lúdicas.

Los juegos educativos serán herramientas claves de la enseñanza para contribuir en el conocimiento, deben ver esta herramienta como un aliado y comprender que los estudiantes son muy hábiles en el manejo de los juegos en red, pero no en el aprovechamiento potencial educativo.

A través de los juegos en red podemos generar un aprendizaje inmersivo.

Realización de talleres en educación en valores; “aprender a gestionar el tiempo”, que los estudiantes puedan conseguir un equilibrio adecuado entre el deporte, la lectura, sus obligaciones y el uso adecuado de los juegos en red, con la finalidad de hacer uso de los juegos en red de forma responsable.

Un cronograma de actividades; donde este agendado todo lo que se hará en la semana o en el día; como hora de clases, deportes, labores en casa, entre otros. Esto con la finalidad de optimizar el horario de los estudiantes y conllevar que los estudiantes no pasen largas horas en cabinas de Internet.

Acompañamiento de los padres de familia; el rol de la madre o padre de familia es importante, no se trata de prohibir el uso de los juegos en red, sino de darle el adecuado tiempo y espacio para su uso, donde se establezca horarios y límites para el uso adecuado de los juegos en red. Donde se involucrará a los padres de familia en el proceso de aprendizaje de sus menores hijos, brindándoles el tiempo necesario en casa para fortalecer

los aprendizajes adquiridos y potencialicen aficiones tales como la lectura, el cine y otras actividades culturales con la finalidad de contribuir en su proceso de aprendizaje y mejorar en su rendimiento escolar, estimular el deporte y actividades en equipo, desarrollar actividades grupales, como las vinculadas al voluntariado.

SEGUNDA: A la coordinación de Tutoría y Orientación Educativa (T.O.E) en convenio con las diferentes instituciones públicas y privadas orientadas a la atención de niños y adolescentes para desarrollar “proyecto de actividad” para los estudiantes con un equipo multidisciplinario. Al Centro de Desarrollo Juvenil (CDJ), crear programas de salud en temas en juegos en red para evitar que los estudiantes desarrollen la adicción a los juegos en red, a la Policía Nacional del Perú (área de familia y prevención) con temas de ciudadanía, democracia y derechos humanos; prevención del acceso frecuente a los juegos en red en cabinas de Internet. Auditores Juveniles del Poder Judicial en asuntos de prevención del delito, consumo de drogas, alcoholismo, entre otros.

TERCERA: Desde la profesión de Trabajo Social se propone estrategias de intervención a través de la oficina de Tutoría y Orientación Educativa (T.O.E), mediante el Colegio Profesional de Trabajo Social, la elaboración de un plan de trabajo en donde se desarrolle capacitaciones y talleres que vayan dirigidos a los estudiantes y a los padres de familia sobre uso frecuente de los juegos en red y así prevenir la adicción a los mismos, desde la perspectiva del estudiante que aprendan a conjugar el tiempo de distracción y lo importante que es administrar el tiempo de ocio de forma efectiva.

VII. REFERENCIAS

- Álvarez, J. (2010), *Tipos de juegos*. Perú: Debate. Recuperado de:
<https://es.slideshare.net/hugoxavieralvarezsaltos/historia-de-los-juegos-en-red>.
12/03/2018
- Bobadilla, J. (2006), *La estrategia lúdica –lego, para elevar el rendimiento escolar en el área de Educación para el Trabajo en los alumnos del 1er grado de Educación Secundaria de la I.E. "Champagnat" de Tacna*. Universidad Privada de Tacna. Facultad de Educación, Ciencias de la Comunicación y Humanidades. Tacna - Perú.
- Cabello, R. y Moyano, R. (2006). *Hábitos de Consumo de Juegos en Red en Zonas Periurbanas*. Estudio de caso en el Área Metropolitana de Buenos Aires. Universidad Nacional de General Sarmiento: Argentina. Reforma.
- Cavallari, B. (1992). *Adventure games in education: A review*. Australian Journal of. Editorial: Educational Technology, 8(2), 172-184. University of Wollongong. Australia. Recuperado de: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.1005.8627&rep=rep1&type=pdf>. 04/11/2017.
- Centro de Información y Educación para la Prevención para el Abuso de Drogas (Cedro, 2011), *Juegos – online*. Especialistas en la metodología participativa en adolescentes y jóvenes. Lima- Perú. Recuperado de: <http://www.cedro.org.pe/drogasglobal/index.php/adicciones/dependencias-amediosvirtuales/27-juegos-online>. 10/10/2017.
- Centro de Información y Educación para la Prevención para el Abuso de Drogas (Cedro, 2013), Lima- Perú. Recuperado de: <http://www.repositorio.cedro.org.pe/bitstream/CEDRO/310/1/CEDRO.5376.Usos%20y%20abuso%20de%20las%20redes%20sociales.2016.pdf>. 03/08/2017.

- Centro de Información y Educación para la Prevención para el Abuso de Drogas (Cedro, 2014), Lima- Perú. Recuperado de: El Comercio (@sociedad_ECpe) 12 de mayo de 2017. 06/05/2017.
- Cruz, M. (2015), *Uso de videojuegos y el rendimiento académico de los estudiantes del 5to de secundaria de la Gran Unidad Escolar – José Antonio Encinas Juliaca – 2015*. Puno- Perú. Repositorio de Tesis.
- Diccionario de la Real Academia Española (2014): *El Diccionario de la lengua española es la obra lexicográfica de referencia de la Academia*. La Vigésimotercera edición – 2014. España. Diccionario.
- Gee, J. P. (2010). *New digital media and learning as an emerging area and “worked examples” as one way forward*. Cambridge: MA: the MIT Press. Recuperate de: https://www.um.es/ead/red/33/lacasa_et_al.pdf. 11/08/2017.
- Gros, B. (2007). *Videojuegos y Aprendizaje. Cuadernos de Trabajo Social*. (21), 141-153. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/310/31045571020.pdf>. 04/09/2017.
- Huanca, F. (2011). *Influencia de los juegos en internet en el comportamiento de los adolescentes de la ciudad de Puno -2010*. Puno – Perú. Revista de Investigación en Comunicación y Desarrollo.
- Huerta, R. (2005). *Los problemas sociales*. Recuperado de: <https://es.slideshare.net/hugoxavieralvarezsaltos/historia-de-los-juegos-en-red>. 03/11/2017.
- Jiménez, M. (2000). *Competencia social: intervención preventiva en la Escuela. Infancia y Sociedad*. 24, pp. 21- 48. España y Portugal. Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/551/55110208.pdf>

- Labrador, F. y Villadangos, S. (2010). *Menores y nuevas tecnologías: conductas indicadoras de posible problema de adicción*. *Psicothema*, 22, (2), 180-188. Recuperado de: http://Institucional.us.es/apcs/doc/APCS_5_esp_75-83.pdf. 22/07/2017.
- Leal, H. (1994) *Factor sociofamiliares que influyen en el rendimiento escolar*. Tesis de maestría en Trabajo Social. Universidad Autónoma de Nuevo León. México.
- Marti (2003). *Factores que intervienen en el rendimiento escolar*. p.376. Ecuador. El tiempo.
- Martínez, V. (2009), *Investigación y reflexión sobre condicionantes del fracaso escolar*. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*. Centro de Estudios Educativos. Distrito Federal de México.
- Orellana, L. (2012), *Uso de internet por jóvenes universitarios de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional Federico Villareal*. *Facultad de Letras y Ciencias Humanas*. Unidad de Post –Grado. Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Lima- Perú.
- Pacheco, U. (2014). *Tipos de juegos online y sus particularidades*. El rincón de los juegos. España. Recuperado de: <http://www.lne.es/blogs/el-rincon-de-los-juegos/tipos-de-juegos-online-y-sus-particularidades.html>
- Pérez, J. y Merino, M. (2008). *Concepto de estrategia*. Madrid - España. Recuperado de: <https://definicion.de/estrategia/>
- Pizarro (1985), *Rasgos y actitudes del profesor efectivo*. Tesis para optar el Grado de Magíster en Ciencias de la Educación Pontificia. Universidad de Chile. Chile.
- Quispe, S. (2017) “*Influencia de los juegos electrónicos en las relaciones interpersonales entre estudiantes de la Institución educativa secundaria Glorioso San Carlos Puno 2016*”. Recuperado de: <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/4518>

- Ruiz, C. (2002). *Factores familiares vinculados al bajo rendimiento*. Revista Complutense de Educación. 12 (1) 81-113. Recuperado de: <https://sites.google.com/site/psicoinforma05/rendimiento-escolar/definicion>
- Ruíz J. (2014) “*Tema 4: Aprendizaje de conceptos. Dpto. de Ciencias de la Computación e Inteligencia Artificial. Universidad de Sevilla*”. Recuperado de: <http://www.cs.us.es/cursos/ia2-2004/temas/tema-04.pdf>.
- Sacachipana, M. (2017) “*Influencia del uso del internet en el rendimiento académico de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Carlos Oquendo de Amat del distrito de Cuyocuyo – 2012*” Puno-Perú. Recuperado de: <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/3661>
- Tipantuña K. (2013). “*Adicción a internet y sus consecuencias en adolescentes de la ciudad de Quito en el año 2013*”- Ecuador. Joveriano.

ANEXOS

FIGURA N°1: CROQUIS DE UBICACIÓN DE LA I.E.S.E. GLORIOSO “SAN CARLOS” DE PUNO.

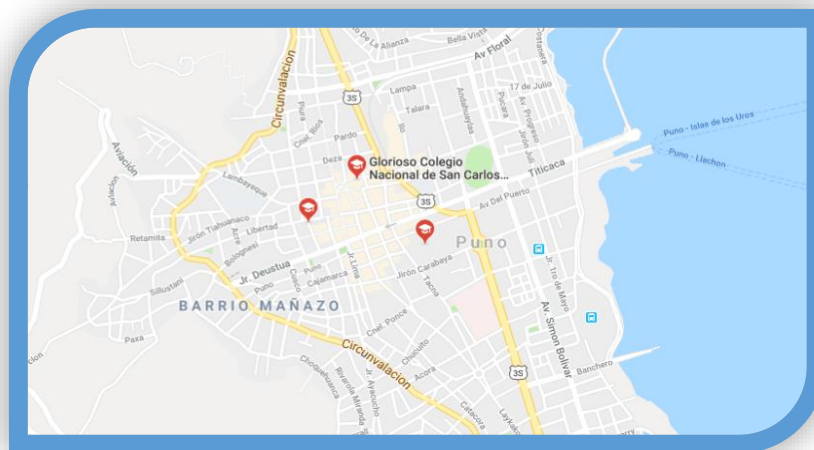


FIGURA 2: ESTUDIANTES DE LA I.E.S.E. GLORIOSO “SAN CARLOS” DE PUNO.



**OBSERVACIONES REGISTRADAS EN EL ÁREA DE TUTORÍA Y
ORIENTACIÓN EDUCATIVA (T.O.E.)-2017**

INCIDENCIAS	Primer grado	Segundo grado	Tercer grado	Cuarto grado	Quinto grado
Inasistencia	Número de casos reportados				
	15	85	23	42	18
Concurrir a lugares indebidos(Cabinas de Internet)	29	105	34	26	34

Fuente: Registro de observaciones- Coordinación de Tutoría y Orientación Educativa (T.O.E) – 2017.

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO

FACULTAD DE TRABAJO SOCIAL
I.E.S.E. Glorioso “San Carlos” Puno

ENCUESTA APLICADA A ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
SECUNDARIA EMBLEMÁTICA GLORIOSO “SAN CARLOS” DE PUNO -2017

La presente encuesta ha sido elaborada para obtener información sobre la temática de los juegos de red y el rendimiento escolar de los estudiantes.

Fecha-----

I. DATOS GENERALES

1.1. Datos del Estudiante:

- Edad.....
- Grado y Sección.....

II. ACCESO A LOS JUEGOS EN RED.

2.1. ¿Qué tipo de juego prefieres jugar?

- a) Juegos de roles.: (Diablo, World of Warcraft, otros)
- b) Juegos de aventura: (Gunbound, otros).
- c) Juegos de estrategia: (Starcraft, Dota2, otros).

2.2. En donde juegas.

- a) En una cabina de internet
- b) Casa
- c) Otros (celular, tablet)

2.2. ¿Cuántas veces a la semana juegas?

- a) 1 a 2 veces a la semana
- b) 3 a 4 veces a la semana
- c) 5 a 6 veces a la semana

2.3. ¿En el día cuántas horas juegas?

- a) 1 a 2 horas
- b) 3 a 4 horas
- c) 5 a 6 horas

2.4. ¿Algún adulto controla el tiempo de uso de los juegos?

- a) Padre
- b) Madre
- c) Familiar (hermana(a), tía(o), prima(o), otros)
- d) Nadie

2.5. ¿En qué nivel te consideras en los juegos?

- a) Básico
- b) Intermedio
- c) Avanzado

2.6. ¿Cuándo no puedes jugar que es lo que sientes?

- a) Ansiedad
- b) Inquietud
- c) Desesperación

III. RENDIMIENTO ESCOLAR.

- 3.1. ¿Alguna vez faltaste a tus labores escolares, por jugar?
- a) Si
 - b) No
 - c) Algunas veces
- 3.2. ¿Cuántas veces a la semana faltaste por jugar?
- a) 1 vez
 - b) 2 veces
 - c) 3 veces
 - d) No falta
- 3.3. ¿Cuándo realizas tus trabajos, a la vez juegas en red?
- a) Si
 - b) No
 - c) Algunas veces
- 3.4. ¿Consideras que bajaste en tu rendimiento escolar por jugar?
- a) Si
 - b) No
 - c) Se mantiene igual
- 3.5. ¿Cuántas veces repetiste de año escolar?
- a) 1 vez
 - b) 2 veces
 - c) Nunca

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN.



REGISTRO DE INCIDENCIAS

ESTUDIANTE OBSERVADO.....
GRADO Y SECCIÓN..... FECHA DE ATENCIÓN.....
DOMICILIO DEL ESTUDIANTE.....
TELEFONO Y/O REFERENCIAS.....
REINCIDENTE EN LA OBSERVACIÓN.....
LUGAR EN QUE SE PRODUJO EL HECHO.....
CASO REPORTADO POR.....
MOTIVO.....
DESCRIPCIÓN DE LOS HECHOS:

.....
.....
.....
.....
.....
.....

ACCIONES ASUMIDAS;
.....
.....
.....
.....
.....

COMPROMISOS (PADRE/ESTUDIANTE)
.....
.....
.....
.....

FIRMA DE CONFORMIDAD:

Firma del Padre D.N.I. Firma de la Madre D.N.I. Coordinación de TOE D.N.I.
Firma del estudiante DPTO. De Psicología

FICHA DE SEGUIMIENTO DE INCIDENCIAS DE COMPORTAMIENTO DE ALUMNOS:

Nombre del estudiante		Dirección			
Grado y sección		N° telefónico del apoderado			
		N° telefónico del padre o madre			
Reportado por:					
Fecha	Caso reportado	Acción asumida(sesiones – acciones reportadas)	Entrevista a padres o apoderados	Proceso de seguimiento al estudiante	Observaciones y/o derivación