



1859

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA Y ORIENTACIÓN

NIVEL DE PREGRADO

TÍTULO:

"LA LUDOPATÍA Y SU INFLUENCIA SOBRE EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DEL CICLO BÁSICO DEL COLEGIO EXPERIMENTAL UNIVERSITARIO "MANUEL CABRERA LOZANO", EXTENSIÓN MOTUPE, DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2009 - 2010"

TESIS PREVIA A LA OBTENCIÓN DE GRADO DE LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, ESPECIALIDAD PSICOLOGÍA EDUCATIVA Y ORIENTACIÓN.

AUTOR:

Darwin Rolando Montaña Godoy

DIRECTOR DE TESIS:

Dr. Ángel Cuenca Esparza

**Loja –Ecuador
2009**

CERTIFICACION

Dr. Ángel Cuenca Esparza.

Docente de la carrera de Psicología Educativa y Orientación, del nivel de pregrado del Área de la Educación, el Arte y la Comunicación de la Universidad Nacional de Loja.

CERTIFICA:

Que el trabajo de investigación sobre LA LUDOPATÍA Y SU INFLUENCIA SOBRE EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DEL CICLO BÁSICO DEL COLEGIO EXPERIMENTAL UNIVERSITARIO “MANUEL CABRERA LOZANO”, EXTENSIÓN MOTUPE, DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2009 – 2010. De autoría de Darwin Rolando Montaña Godoy, Egresado de la carrera de Psicología Educativa y Orientación, del Área de la Educación el Arte y la Comunicación, ha sido revisado y asesorado, en todo su proceso, por lo que autorizo su presentación y sustentación pública.

Dr. Ángel Cuenca Esparza.

DIRECTOR DE TESIS

Loja, 12 de Abril del 2010.

AUTORIA

Los criterios, argumentos, el análisis e interpretación de datos y en si todo lo que abarca el presente trabajo de investigación son de exclusiva responsabilidad del autor.

Darwin Rolando Montaña Godoy

AGRADECIMIENTO

Al concluir el presente trabajo, quiero agradecer a los adolescentes, autoridades y orientadores del Colegio Experimental Universitario “Manuel Cabrera Lozano, Extensión Motupe, al Dr. Ángel Cuenca Esparza director de tesis, por el asesoramiento y apoyo brindado durante todo el trabajo investigativo, a todos quienes intervinieron y colaboraron para la realización de la presente tesis de grado

DEDICATORIA

A toda mi familia por ser el fundamental apoyo en mi formación profesional y en todos los aspectos de mi vida.

INDICE

	Paginas
Caratula	i
Certificación	ii
Autoría	iii
Agradecimiento	iv
Dedicatoria	v
Índice	vi
a. Título	1
b. Resumen en castellano y traducido al ingles	2
c. Introducción	6
d. Revisión de literatura	9
e. Materiales y métodos	14
f. Resultados	17
g. Discusión	44
h. Conclusiones	51
i. Recomendaciones	52
j. Bibliografía	54
k. Anexos	57

a. TITULO.

**LA LUDOPATÍA Y SU INFLUENCIA SOBRE EL RENDIMIENTO ACADÉMICO
DE LOS ESTUDIANTES DEL CICLO BÁSICO DEL COLEGIO
EXPERIMENTAL UNIVERSITARIO “MANUEL CABRERA LOZANO”,
EXTENSIÓN MOTÚPE , DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2009 - 2010**

b. RESUMEN.

En el presente trabajo investigativo titulado “La ludopatía y su influencia sobre el rendimiento académico de los Estudiantes del ciclo básico del Colegio Experimental Universitario “Manuel Cabrera Lozano”, Extensión Motúpe, de la Ciudad de Loja, periodo 2009 – 2010, se planteo analizar la incidencia que tiene está sobre el rendimiento académico, el tiempo dedicado a los videojuegos y cuales fueran las causas para que los estudiantes acudan y aprecien este tipo de actividades.

La investigación fue de tipo descriptiva, la población constituyó de 219 estudiantes, entre edades comprendidas de 11 a 15 años, siendo el 69.41% de sexo masculino, y el 30.59% de sexo femenino.

Los métodos utilizados fueron; el Método Científico: que sirvió para analizar, descubrir y comprobar los hechos reales, el Método Inductivo -Deductivo; que se lo uso al momento de realizar la problematización y las consultas a las personas que conocen de la realidad, el Método Descriptivo; que se lo utilizo para procesar y describir la información recolectada, el Método Analítico Sintético; el cual se lo manejo al momento de acudir a las lecturas bibliográficas para la organización del marco teórico, resumen, y la interpretación de los datos de la investigación, el Método Estadístico; que se lo uso para elaborar los cuadros estadísticos y obtener porcentajes de los resultados obtenidos.

Los instrumentos utilizados fueron dos encuestas, una para los estudiantes que sirvió para conocer las causas por las cuales frecuenta a los juegos de video y para saber el tiempo dedicado a los mismos y otra para profesores de la institución educativa que sirvió para conocer desde el punto de vista de los maestros y orientadores acerca del rendimiento académico de los estudiantes y si sus causas fueran de orígenes ludópatas

Los resultados obtenidos nos demuestran: que el 60.27% de los estudiantes si les gustan los videojuegos, manifestando que los principales motivos son: Para mejorar el estado de ánimo; porque no son tomados en cuenta dentro de su familia; por curiosidad; y, para ser aceptado por sus amigos. El 44.75% de los estudiantes revelan estar mas de una hora y media en los juegos de video llegando a estar hasta mas de tres horas en los mismos. El 46.66% de maestros encuestados señalan que el rendimiento académico de sus estudiantes es Malo, igualmente el 46.66% es Regular y solo el 6.67% dice ser Bueno.

De esta manera se concluye que la ludopatía o la adicción a los juegos de video si inciden negativamente en el rendimiento académico de los estudiantes.

SUMMARY.

The present researched work denominated "The ludopatía and its influence on the academic performance of students in the basic cycle at "Manuel Cabrera Lozano" experimental University High School, Motupe Extension, of Loja city, period 2009 – 2010", was proposed to analyze the impact that it has on academic performance, the time spent on video games and what were the causes for students to come and appreciate this kind of activities.

The research was a kind of a descriptive study, the researched population composed by 219 students, whose ages were between 11 to 15 years old being 69.41% male and 30.59% female.

The methods used were: the Scientific Method: that was used to analyze, detect and prove the real facts, the Inductive-Deductive Method, which was used to fulfill the problem statement and question to people who know the reality, Descriptive Method; was use to process and describe the information collected, the Analytic Synthetic Method, which was management at going to the bibliographic readings to the organization of the theoretical frame, summary, and interpretation of data research, Statistical Method, was used to elaborate the statistical tables and get percentages of the obtained results.

The instruments used were 2 surveys, one for students, whi ch served to know the causes for which they frequent the video games and to know the spent time

on them and other for teachers of this educative institution, that served to know the academic performance of the students since the teachers and guides point of view and if its causes were of ludópatas origin.

The obtained results show us that 60, 27% of students like videogames, between the main grounds are: to improve the mind condition; because they are not bear in mind into their family; by curiosity; and to be accepted by their friends. 44.75% of students reveal they spend more than an hour and half at videogames, reaching to be until more than three hours at the same ones. 46,66% of surveyed teachers indicate that the academic performance of their students is bad, equally 46,66 % is regular and just 6,67% said to be good.

On this way it concludes that ludopatía or addiction to videogames has negative influence on the academic performance of the students.

c. INTRODUCCION

El juego, como experiencia lúdica, es vital para el ser humano dentro de su proceso de crecimiento. El juego es propio a la especie humana. Pero cuando este adquiere la dimensión de necesidad exacerbada, es cuando resulta patológico.

El ambiente familiar juega un papel muy importante dentro de la vida de los adolescentes ya que en esta etapa se pasa por periodos muy difíciles en los cuales el adolescente necesita el apoyo de su familia y de no contarlo este buscará en otros lugares o en otras personas que muchas de las veces intervienen de una manera negativa en su desarrollo personal, social y emocional.

En el presente trabajo de investigación se plantearon, un objetivo general: Conocer como la ludopatía afecta en el rendimiento académico de los estudiantes del Ciclo Básico del Colegio Manuel Cabrera, Extensión Motupe de la Ciudad de Loja, periodo 2009-2010. Y dos específicos; Primero: Precisar las causas que inducen a la adicción de los juegos; Segundo: Determinar si existe relación entre el rendimiento académico y el tiempo dedicado a los videojuegos

El marco teórico fue estructurado y fundamentado a través de consultas bibliográficas que sirvieron a la vez como referente y apoyo, mismo que consta

de cuatro capítulos; en el primero hace mención a la ludopatía, sus síntomas, y como se relaciona con otros problemas; en el segundo se refiere al rendimiento académico, características y sus factores. En el tercero encontramos lo referente a los videojuegos, sus tipos, y su impacto en la sociedad, finalmente en el cuarto capítulo lo dedicamos a las adicciones, sus causas y sus consecuencias.

Los datos obtenidos fueron procesados y están representados en cuadros estadísticos, los cuales serán entregados a las autoridades de la institución educativa para que conjuntamente con el Departamento de Orientación y Bienestar Estudiantil promuevan programas que garanticen el bienestar de los estudiantes.

Luego de este informe se llegó a las siguientes conclusiones que señalan que del total de los estudiantes investigados existe un grupo significativo que les gustan los juegos de video y sus principales motivos son: Para mejorar el estado de ánimo, porque no son tomados en cuenta dentro de su familia, por curiosidad y para ser aceptado por sus amigos. Del total de maestros encuestados señalan que el rendimiento académico de sus estudiantes es Regular y Malo.

De acuerdo a las conclusiones se recomienda que los resultados sean devueltos a las autoridades de la institución educativa para que conjuntamente con el Departamento de Orientación y Bienestar Estudiantil, realicen campañas

de prevención primaria y secundaria las cuales tengan como fin el garantizar el bienestar de los alumnos y sus familias. Así mismo que las autoridades educativas, policiales y los señores propietarios de los videojuegos controlen el ingreso de los estudiantes durante las horas de clases y con uniforme.

De esta manera se concluye que la ludopatía o la adicción a los juegos de video si inciden negativamente en el rendimiento académico de los estudiantes.

d. REVISION DE LITERATURA

La ludopatía

La ludopatía o la adicción a los juegos de video es una enfermedad que crea dependencia a la necesidad imperante de jugar.

En los adolescentes, ya tenemos muestras de ludopatía con los ordenadores y las consolas que tanto les atraen. Los padres de familia muchas de las veces desconocen esta situación y los dejan tranquilos mientras ellos invierten horas y horas delante de la pantalla pasando niveles del juego. Cuanto más atractivo más adicción lo cual causará una conducta inadecuada en el estudiante.

Este trastorno es más común entre aquellos adolescentes con una menor capacidad de autocontrol: adolescentes impulsivos con dificultades de atención y concentración, con escasa autoestima y, a menudo, problemas depresivos.

De la dedicación excesiva a la adicción solo hay un paso que puede llevar al adolescente a convertirse en un ser solitario, introvertido e irritable.

"De esta forma el computador o videojuego pasa a convertirse en el compañero inseparable del adolescente que pasa horas y horas encerrado en su cuarto,

destruyendo misiles, cazando ciervos o fichando jugadores en definitiva, huyendo de la realidad"¹.

Asimismo, en la última década los videojuegos se han convertido en la actividad preferida de ocio de muchos adolescentes. El abuso de esta forma de diversión puede conducir al adolescente al individualismo, a la soledad y a un desinterés creciente por su entorno. Además algunos videojuegos pueden favorecer conductas impulsivas, agresivas y violentas.

En los casos más graves podemos hablar de una verdadera adicción, que se caracteriza por un interés compulsivo, que puede hacerle permanecer despierto hasta altas horas de la noche para terminar un juego lo que causará pérdida de contacto con la realidad y aislamiento social.

Como no es para menos esperarse este problema sin duda traerá otros mas, como un desarrollo inadecuado e irresponsable en sus actividades escolares

Rendimiento Académico

El rendimiento académico es el resultado obtenido por el individuo en determinada actividad académica. El concepto de rendimiento está ligado al de

¹ GONZÁLEZ Teresa Artola. Eufam. Edit. Riviera. Madrid -España. 2006.Pag.769

aptitud, y sería el resultado de ésta, de factores volitivos, afectivos y emocionales, además de la ejercitación"².

Consecuentemente, el rendimiento académico es una actividad o actitud de una persona frente a sus obligaciones escolares y su aprovechamiento de las mismas.

Es también un indicador del nivel de aprendizaje alcanzado por el estudiante, por ello, el sistema educativo brinda tanta importancia a dicho indicador. En tal sentido, el rendimiento académico se convierte en una "tabla imaginaria de medida" para el aprendizaje logrado en el aula, que constituye el objetivo central de la educación. Sin embargo, en el rendimiento académico, intervienen muchas otras variables externas al sujeto, como la calidad del maestro, el ambiente de clase, la familia, el programa educativo, etc., y variables psicológicas o internas, como la actitud hacia la asignatura, la inteligencia, la personalidad, las actividades que realice el estudiante, la motivación, etc.

El rendimiento académico o escolar parte del presupuesto de que el alumno es responsable de su rendimiento. En tanto que el aprovechamiento está referido, más bien, al resultado del proceso enseñanza -aprendizaje, de cuyos niveles de eficiencia son responsables tanto el que enseña como el que aprende.

² NOVÁEZ, Ramón; "Escolaridad"; Perú; 1986; Edición 4; Pág. 3

El autor Bernabé Tierno, quien se ha dedicado por muchos años a analizar las causas del bajo rendimiento académico, plantea en su artículo "El fracaso escolar" que las causas de un desempeño insuficiente en el colegio pueden ser:

1. Ambiente familiar poco adecuado.
2. Coeficiente intelectual "bajo".
3. Dificultad del docente para motivar e interesar a los alumnos en el aprendizaje.
4. Planificaciones de ciclo demasiado extensas y poco adecuadas a los intereses del estudiante.
5. Influencia negativa de la televisión: tiempo que estudiantes desperdician por estar mirándola, ansiedad que ésta puede generar en el público infantil, actitudes fomentadas por algunos programas inadecuados, etc.
6. Adicción a las máquinas y videojuegos.

7. Dificultades en el lenguaje, comprensión lectora insuficiente; no haber adquirido buenos hábitos de estudio y de trabajo.

8. No repetir el año cuando éste no es superado con un mínimo de holgura" ³

Este problema se complica cuando el adolescente es forzado a continuar con la adquisición de nuevos contenidos (más complejos y más avanzados), sin haber todavía aprehendido los contenidos previos y absolutamente imprescindibles para entender, asimilar y asentar los nuevos conocimientos que se le pretenden impartir.

El bajo rendimiento académico, es una problemática que podemos ver en todos los niveles de educación y, que se va agudizando conforme se eleva el nivel educativo. Es evidente que estamos hablando de un fracaso escolar que se da en estos alumnos pues no están concluyendo con el objetivo al que tenían contemplado llegar y si lo hacen es después de mucho tiempo.

³ TTIERNO, Bernabé; "El fracaso escolar"; Pág. 346;

e. MATERIALES Y METODOS

- Tipo de estudio: es descriptiva
- La investigación se la realizó en el Colegio Experimental Universitario “Manuel Cabrera Lozano” Extensión Motúpe. 2009-2010, con una población de 219 estudiantes de los octavos, novenos y décimos años de Educación Básica.
- Para la investigación se solicitó el debido permiso a las autoridades a la coordinadora de la Extensión, a los docentes y a los estudiantes la colaboración para aplicar los instrumentos.

Dentro de los métodos utilizados fueron:

- **Método Científico.**- Permitió analizar y descubrir llevando a cabo un estudio claro de la problemática, además ayudó a formular el problema y los instrumentos del proceso investigativo

- **Método Inductivo - Deductivo.-** Este método se usó en toda la investigación, al momento de realizar la problematización, las consultas y cuando nos respondan las personas que conocen esta realidad problemática al momento de la recopilación y manejo de datos de la investigación de campo.
- **Método Descriptivo.-** Este método se utilizó para procesar y describir información, recolectada y contrastar con la información empírica.
- **Método Analítico Sintético.-** Que sirvió en las lecturas bibliográficas que se realizó para la respectiva organización del marco teórico desde el análisis de diferentes fuentes para las síntesis y resúmenes correspondientes, para la interpretación de los datos de la investigación.
- **Método Estadístico.-** Se lo utilizó para elaborar los cuadros o tablas estadísticas y poder obtener porcentajes y hacer representaciones gráficas de los resultados de la información de campo.

De igual manera se utilizará las siguientes técnicas de recopilación de información teórica y empírica.

- **Los instrumentos utilizados fueron:**

Dos encuestas con la finalidad de obtener datos, de la población a ser estudiada.

- La primera encuesta se aplicó a estudiantes para conocer el tiempo dedicado a los juegos de video, los motivos por los cuales acude y para determinar si los alumnos son conscientes que éste afecta a su rendimiento académico
- La segunda encuesta se aplicó a maestros y orientadores para saber su criterio de cómo los juegos de video afectan en el rendimiento académico de los estudiantes.

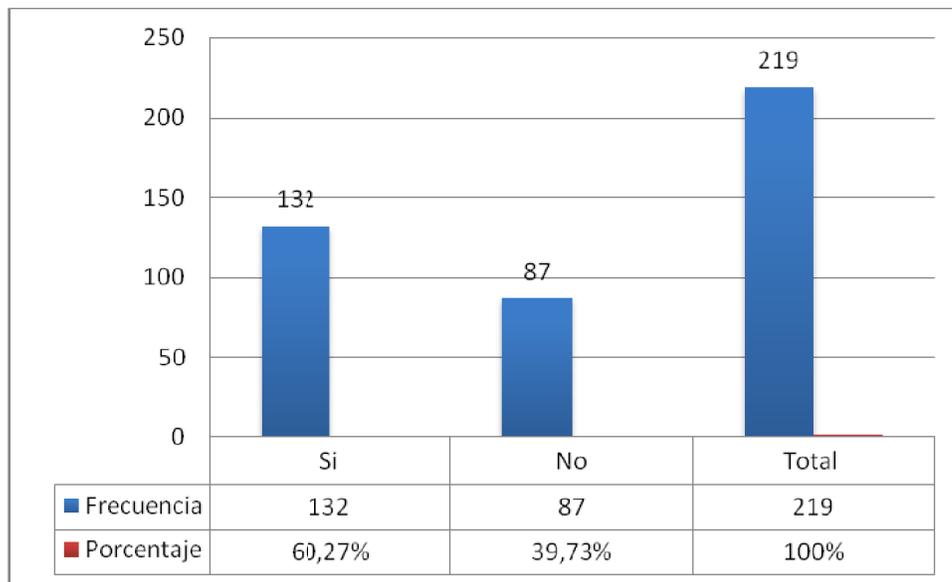
La recolección, organización, análisis e interpretación fueron los pasos empleados para procesar la información proporcionada por los estudiantes y maestros cuyos resultados se los demuestra en cuadros estadísticos los cuales constan en el informe de la tesis. El análisis de los datos se presento en frecuencias y porcentajes.

f. RESULTADOS

Encuesta aplicada a los estudiantes .

1.- ¿Te gustan los videojuegos?

Grafico Nro. 1



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de Educación Básica del Colegio Experimental Universitario "Manuel Cabrera Lozano" Extensión Motupe.

Elaborado: Darwin Rolando Montaña Godoy.

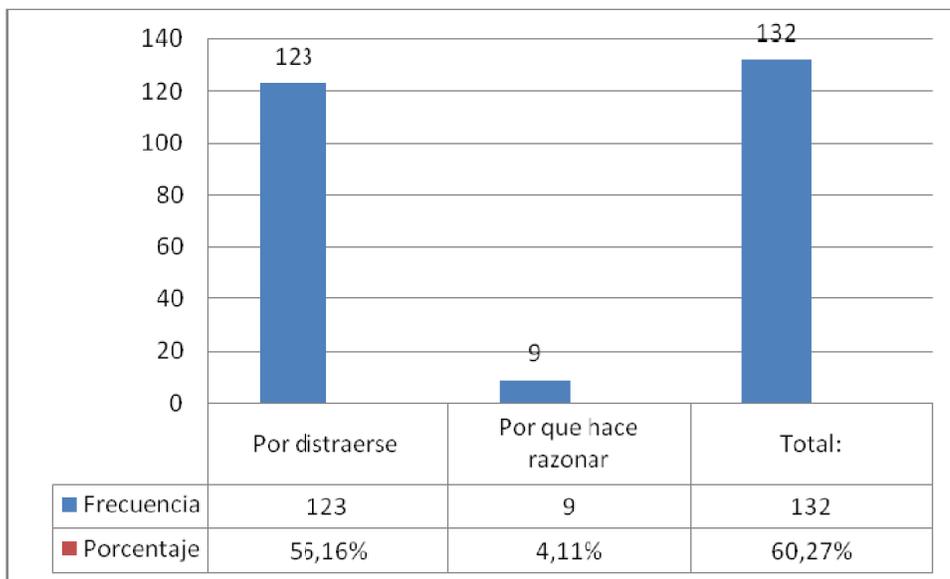
Una vez recogidos los datos tenemos que 132 adolescentes que corresponden al 60.27% revelan que si les gustan los videojuegos, mientras que 87

estudiantes en su mayoría del sexo femenino, correspondientes al 39.73% no les gustan los videojuegos

¿Por qué?

Razones por las cuales a los estudiantes Si les gustan los videojuegos

Gráfico Nro. 1.1



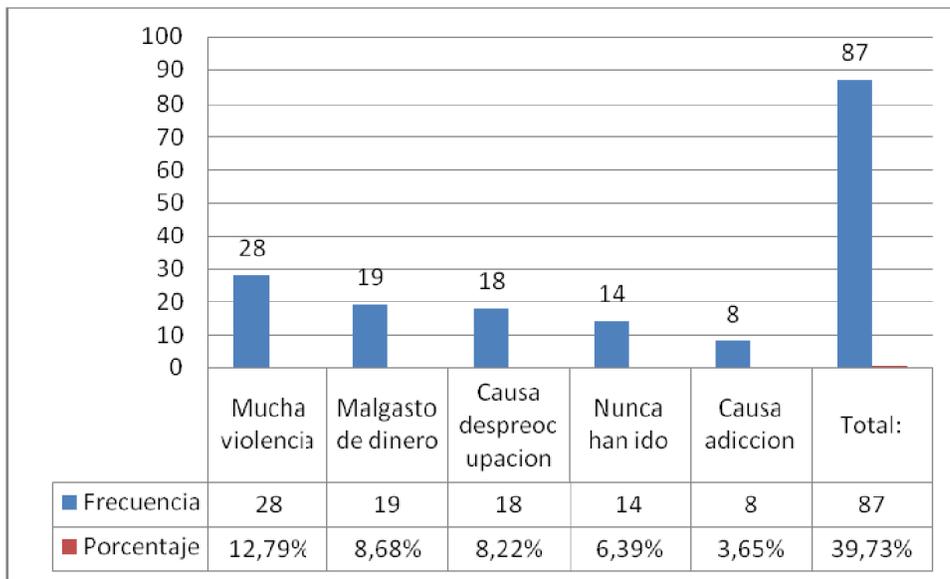
Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de Educación Básica del Colegio Experimental Universitario “Manuel Cabrera Lozano” Extensión Motupe.

Elaborado: Darwin Rolando Montaña Godoy.

Entre los estudiantes que declaran gustarles los videojuegos tenemos que 123 alumnos que corresponde al 56.16% mencionan que por distracción y el 4.11% porque los hace razonar.

Razones por las cuales a los estudiantes NO les gustan los videojuegos

Grafico Nro. 1.2



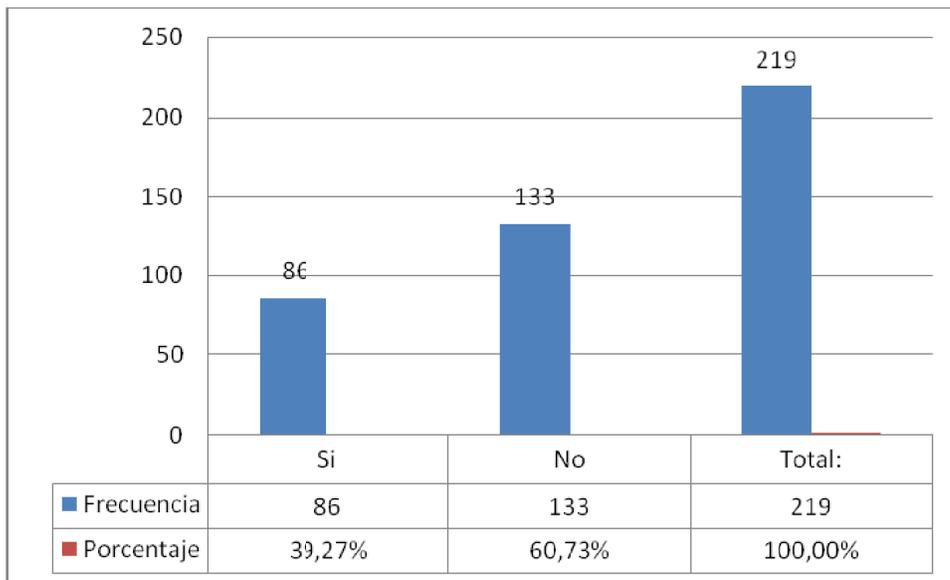
Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de Educación Básica del Colegio Experimental Universitario "Manuel Cabrera Lozano" Extensión Motupe.

Elaborado: Darwin Rolando Montaña Godoy.

Por otro lado tenemos que al 39.73% en su mayoría del sexo femenino no les gustan los videojuegos, manifestando el 12.79% porque estos tienen mucha violencia, el 8.68% es un malgasto de dinero, para el 8.22% que estos causan despreocupación escolar, el 3.65% no les gustan los videojuegos por que produce una adicción o "vicio", y finalmente el 6.39% que nunca frecuentan a los juegos de video.

2.- ¿Alguna vez incumpliste una tarea escolar porque estuviste demasiado tiempo en los videojuegos?

Grafico Nro. 2



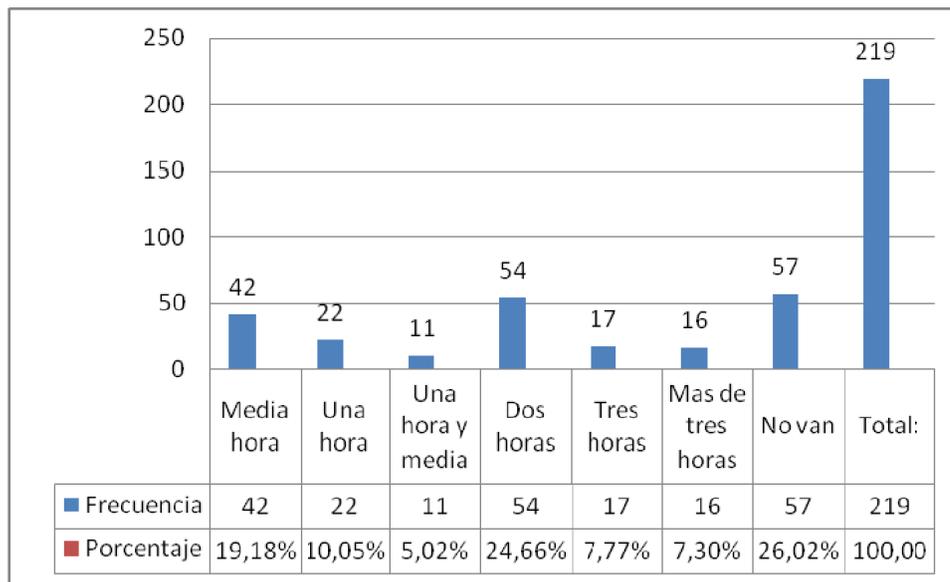
Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de Educación Básica del Colegio Experimental Universitario "Manuel Cabrera Lozano" Extensión Motupe.

Elaborado: Darwin Rolando Montaña Godoy.

En lo que se refiere, a esta pregunta de la encuesta aplicada a los estudiantes tenemos que el 60.73% de la población manifiestan que no han incumplido sus tareas a causa de los videojuegos, mientras que el 39.27% nos manifiestan que alguna vez si incumplieron sus tareas por estar demasiado tiempo en los videojuegos.

3.- ¿Cuándo acudes a los videojuegos que tiempo permaneces jugando?

Grafico Nro. 3



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de Educación Básica del Colegio Experimental Universitario "Manuel Cabrera Lozano" Extensión Motupe.

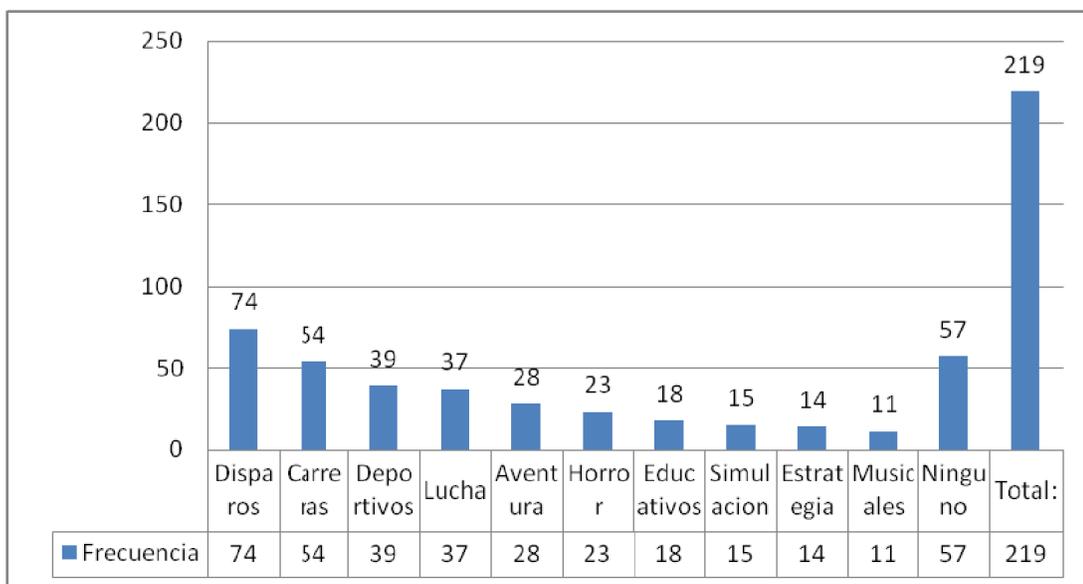
Elaborado: Darwin Rolando Montaña Godoy.

En lo que respecta a esta pregunta tenemos que el 19.18% de la población expresan que el tiempo de permanencia en los videojuegos es de media hora, el 10.05% una hora, el 5.02% una hora y media, el 24.66% dos horas en los videojuegos, el 7.77% tres horas, el 7.3% más de tres horas, y finalmente el 26.02% no acuden a los videojuegos.

Como podemos darnos cuenta el 44.75% de los estudiantes revelan estar más de una hora y media en los videojuegos llegando hasta más de tres horas.

4.- ¿De los siguientes videojuegos mostrados en la lista cual de ellos prefieres jugar?

Grafico Nro. 4



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de Educación Básica del Colegio Experimental Universitario "Manuel Cabrera Lozano" Extensión Motupe.

Elaborado: Darwin Rolando Montaña Godoy.

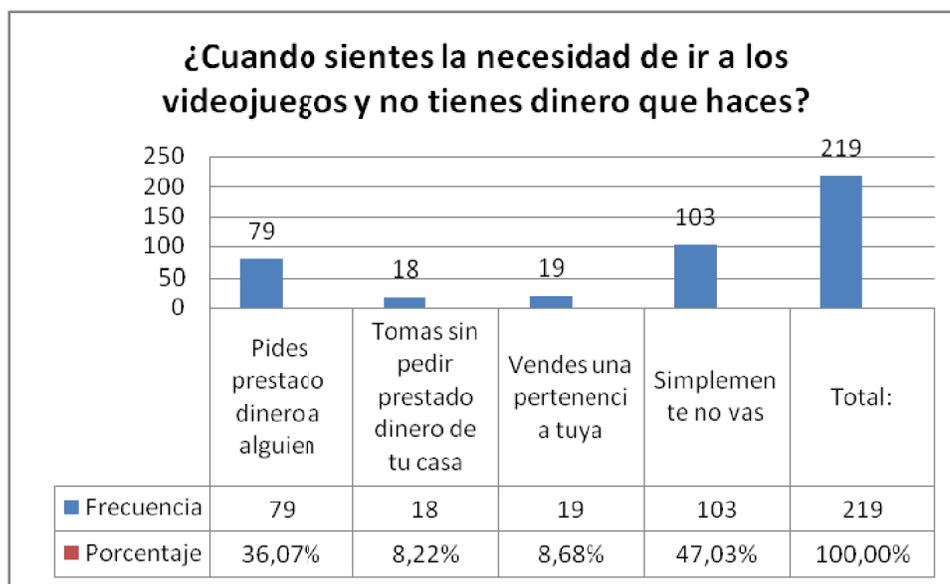
En esta pregunta no se ha tomado en cuenta el porcentaje ya que su respuesta era de opciones múltiples en la que el estudiante podía señalar una o todas las opciones de acuerdo a su criterio.

De los 219 adolescentes encuestados en lo que se refiere a esta pregunta de los gustos o preferencias de los estudiantes al momento de jugar tenemos que:

la predominancia son los juegos implicados con los disparos, carreras, deportivos y luchas.

5.- ¿Cuándo sientes la necesidad de ir a los videojuegos y no tienes dinero que haces?

Grafico Nro. 5



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de Educación Básica del Colegio Experimental Universitario "Manuel Cabrera Lozano" Extensión Motupe.

Elaborado: Darwin Rolando Montaña Godoy.

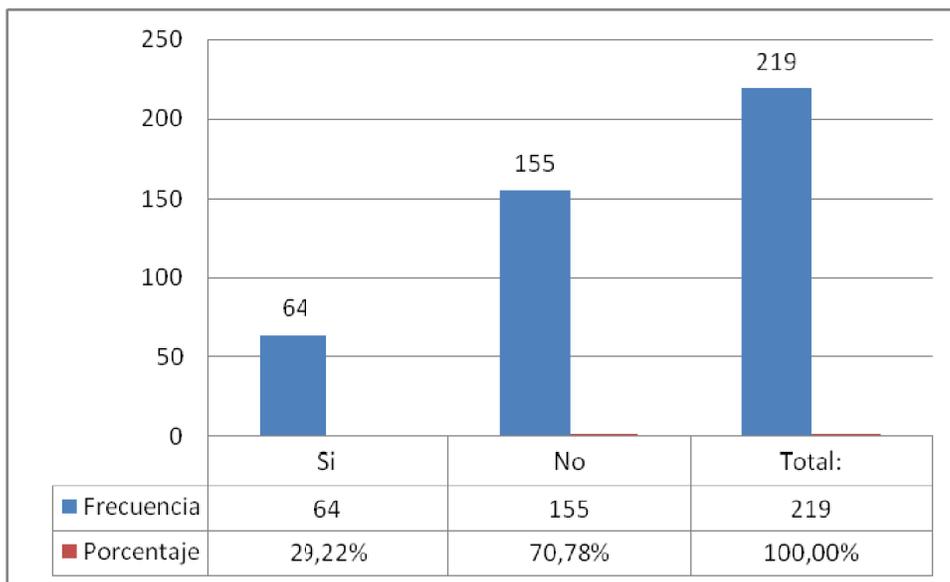
En lo que respecta a esta pregunta tenemos: que el 36.07% nos revelan que piden prestado dinero para ir a los videojuegos cuando sienten la necesidad y no tienen como pagarlo; el 8.22% indican que toman dinero sin pedir prestado

en su casa, el 8.68% mencionan que venden una pertenencia suya para jugar, y finalmente el 47.03% dicen que simplemente no van cuando no tienen dinero.

Como podemos darnos cuenta sumados las tres primeras variables como: pedir prestado dinero a alguien, o tomarlo sin pedir prestado y vender una pertenencia suya, nos da una cantidad del 52.97%, es decir, más de la mitad de la población dicen buscar formas de ir a jugar aún cuando no tienen dinero.

6.- ¿Tu afición a jugar te ha causado dificultades para dormir?

Gráfico Nro. 6



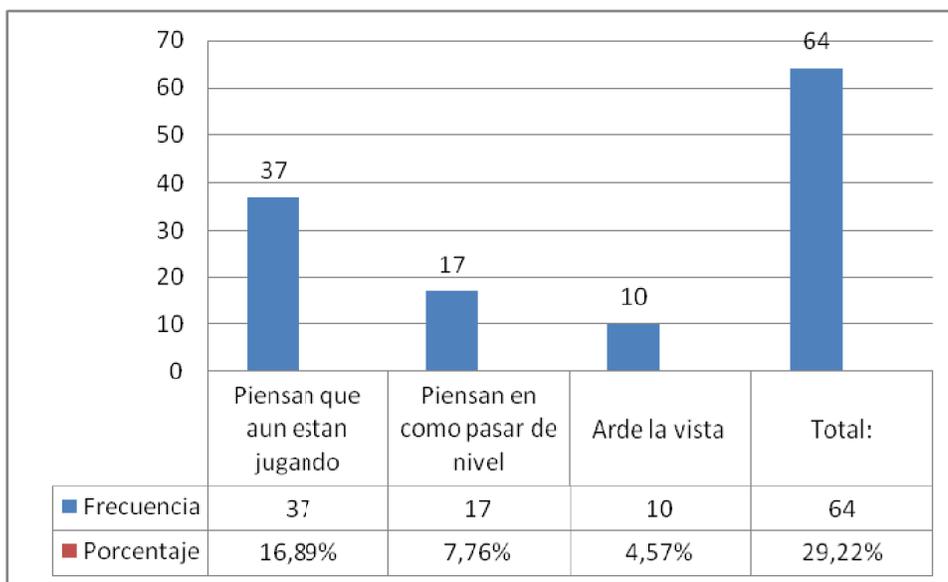
Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de Educación Básica del Colegio Experimental Universitario "Manuel Cabrera Lozano" Extensión Motupe.

Elaborado: Darwin Rolando Montaña Godoy.

¿Por qué?

Razones por las cuales a los estudiantes Si les causa los videojuegos dificultades para dormir

Grafico Nro. 6.1



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de Educación Básica del Colegio Experimental Universitario "Manuel Cabrera Lozano" Extensión Motupe.

Elaborado: Darwin Rolando Montaña Godoy.

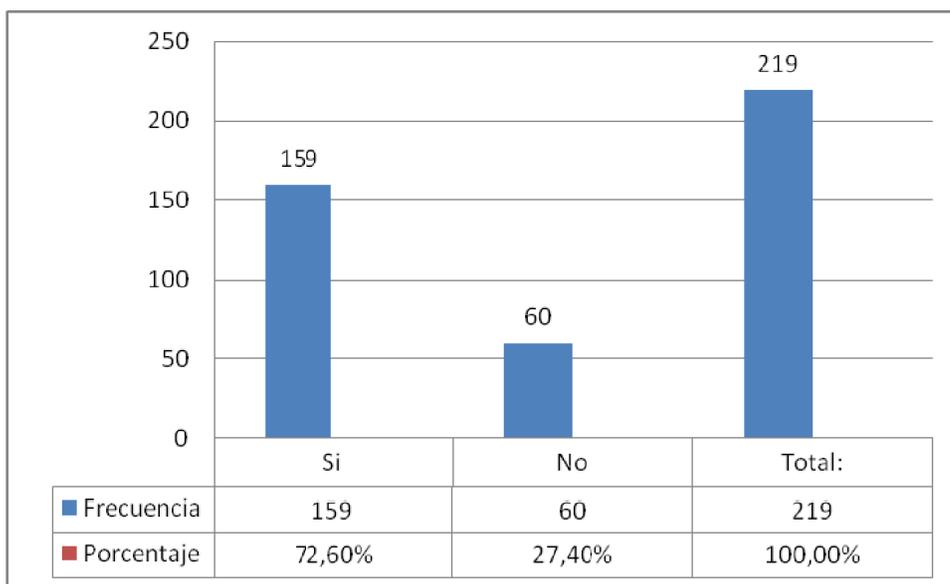
En esta pregunta tenemos que el 29.22% de la población dicen que si les ha causado dificultades para conciliar el sueño, dentro de estos estudiantes el

16.89% piensan que están aun jugando, el 7.76% les preocupa en cómo pasar de nivel, el 4.57% que no pueden dormir por que les causa ardor en la vista.

Por otro lado los estudiantes que su respuesta a sido negativa. Tenemos que el 70.78% nos han dicho que no les ha causado ningún problema para dormir.

7.- ¿Crees que el jugar demasiado tiempo en los videojuegos afecta el rendimiento académico?

Grafico Nro. 7



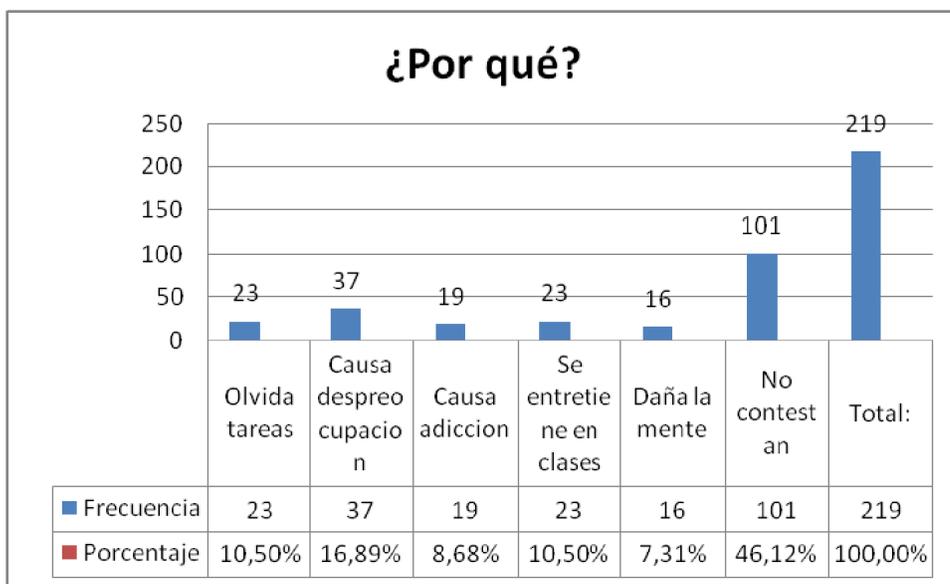
Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de Educación Básica del Colegio Experimental Universitario "Manuel Cabrera Lozano" Extensión Motupe.

Elaborado: Darwin Rolando Montaña Godoy.

¿Por qué?

Estudiantes que responden que sí afecta al rendimiento académico el jugar demasiado tiempo en los videojuegos.

Grafico Nro. 7.1



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de Educación Básica del Colegio Experimental Universitario "Manuel Cabrera Lozano" Extensión Motupe.

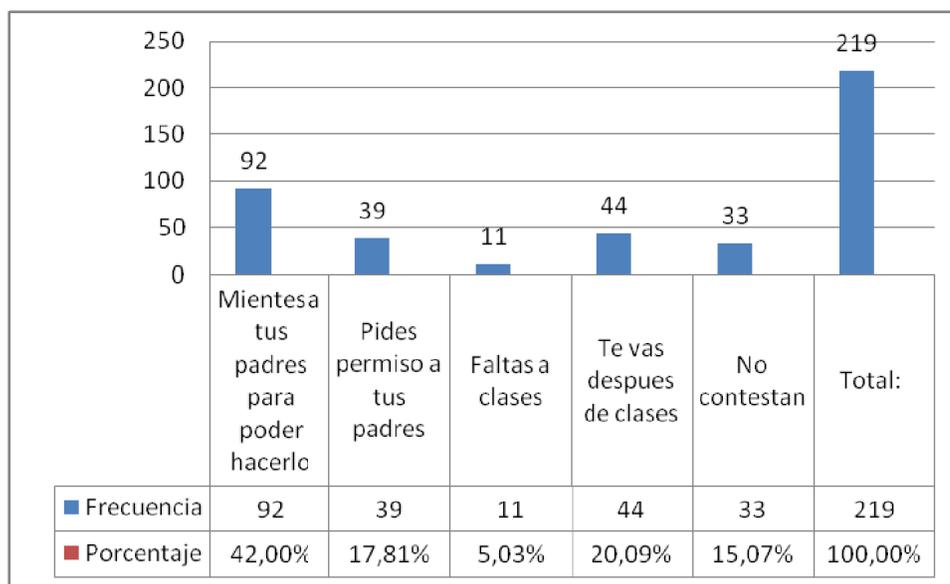
Elaborado: Darwin Rolando Montaña Godoy.

Una vez recogidos los datos tenemos que el 72.60% indican que si afectan los videojuegos en el rendimiento académico, dentro de estos el 10.50% olvidan las tareas, el 16.89% les causa despreocupación, el 8.68% les causa adicción, el 10.50% se entretienen en clases, el 7.31% que les "dañan la mente" y finalmente el 46.12% no responden al porque de esta pregunta.

Mientras el 27.40% no piensan de la misma manera con respecto a sus consecuencias en el desempeño escolar. Es decir, piensan que los videojuegos no afectan al rendimiento académico.

8.- ¿Cuándo deseas ir a los videojuegos que haces?

Grafico Nro. 8



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de Educación Básica del Colegio Experimental Universitario "Manuel Cabrera Lozano" Extensión Motupe.

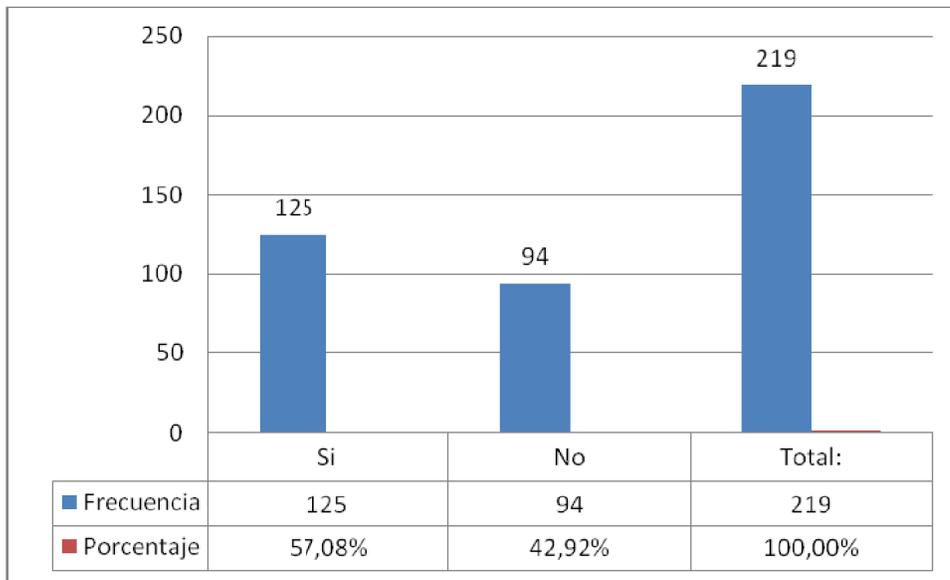
Elaborado: Darwin Rolando Montaña Godoy.

En cuanto a esta pregunta tenemos que el 42% mencionan que para ir a los videojuegos mienten a sus padres, el 17.81% piden o pedirían permiso a sus padres el 5.03% expresan que para poder ir a los videojuegos faltan a clases,

el 20.09% van después de clases y finalmente el 15.07% no contestan en esta pregunta probablemente son los estudiantes que dicen no gustarles los juegos de video o que nunca han ido.

9.- ¿Crees que los videojuegos son una adicción similar al alcohol o drogas?

Grafico Nro. 9

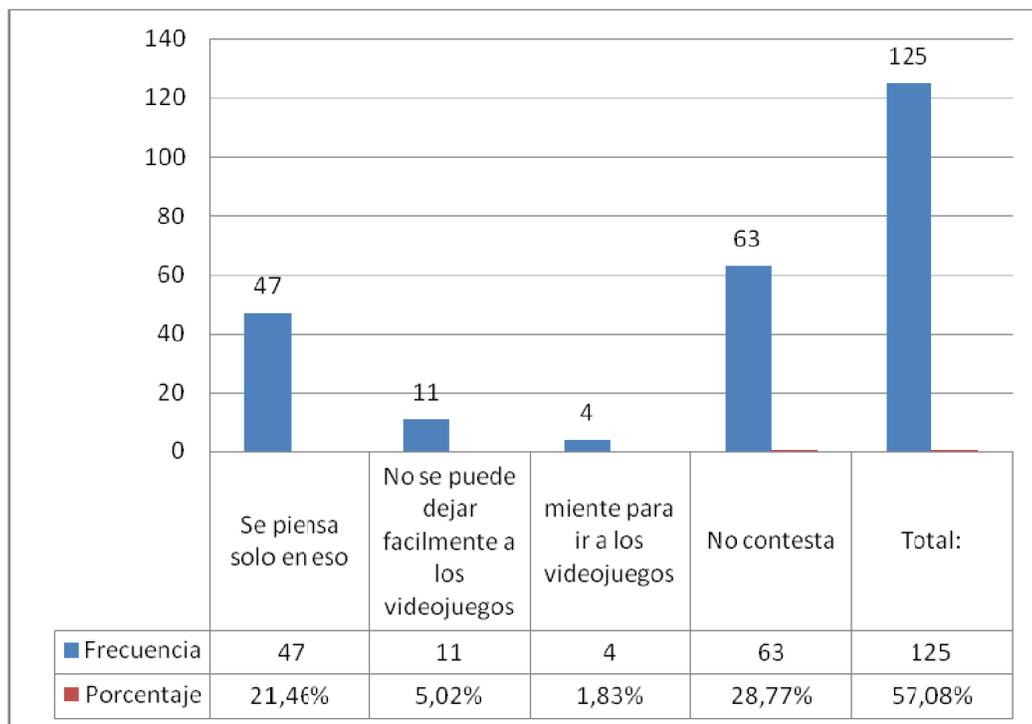


Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de Educación Básica del Colegio Experimental Universitario "Manuel Cabrera Lozano" Extensión Motupe.
Elaborado: Darwin Rolando Montaña Godoy.

¿Por qué?

Estudiantes que responden que sí son los videojuegos una adicción similar al alcohol o drogas

Grafico Nro. 9.1

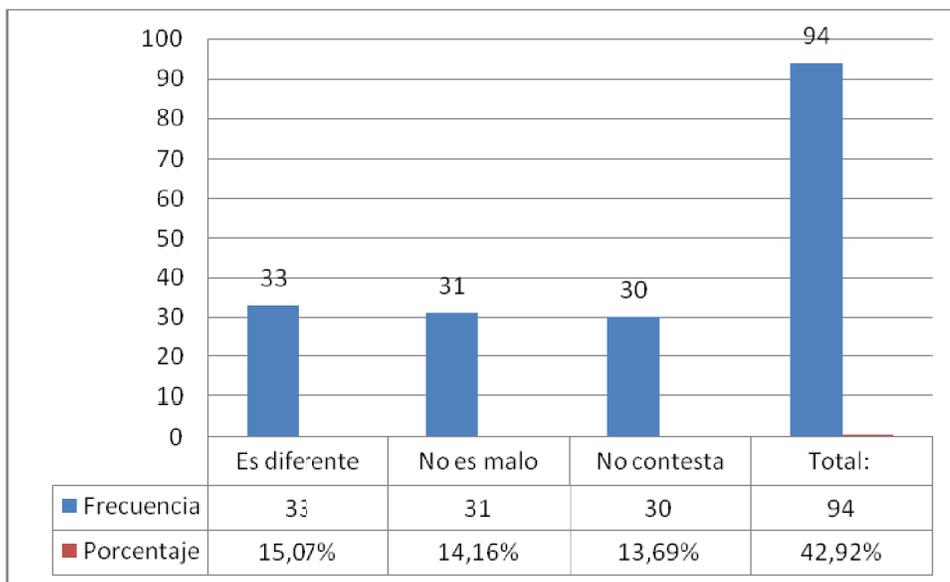


Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de Educación Básica del Colegio Experimental Universitario "Manuel Cabrera Lozano" Extensión Motupe.

Elaborado: Darwin Rolando Montaña Godoy.

Estudiantes que responden que no son los videojuegos una adicción similar al alcohol o drogas

Grafico Nro. 9.2



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de Educación Básica del Colegio Experimental Universitario "Manuel Cabrera Lozano" Extensión Motupe.

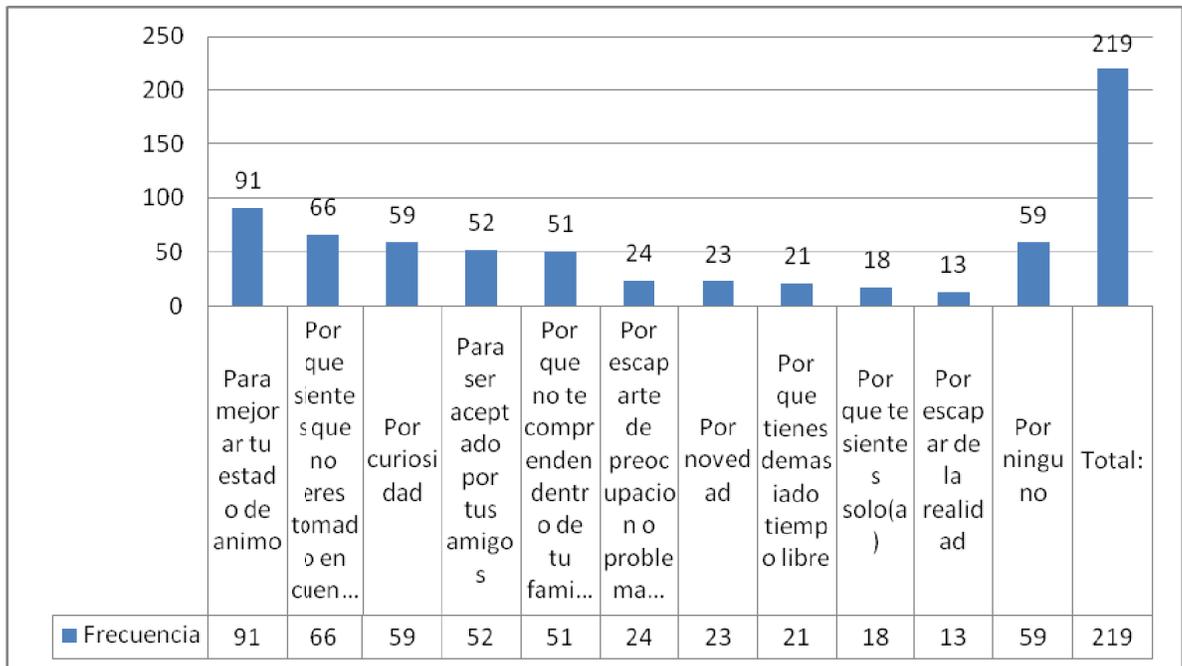
Elaborado: Darwin Rolando Montaña Godoy.

En esta pregunta tenemos: el 57.08% de los estudiantes si están consientes que el juego de video es una adicción similar al alcohol o las drogas mientras que el 42.92% de los estudiantes dicen que el juego de video no es una adicción similar

De los estudiantes que respondieron que si es una adicción similar tenemos el 21.46% porque se piensa solo en eso, el 5.02% porque no se puede dejar fácilmente, el 1.83% por que mienten en su casa para poder ir y finalmente el 28.77% no contestan las razones de esta pregunta. Dentro de los estudiantes que dijeron que no es una adicción similar tenemos el 15.07% dicen que los videojuegos y el alcohol o drogas es diferente y que esto no causa adicción, el 14.16% contestan que los videojuegos no son malos y no causan adicción, y finalmente el 13.69% no contestan al porqué de la pregunta.

10.- ¿Del siguiente listado señala cual o cuales son las razones por las que vas a los videojuegos?

Grafico Nro. 10



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de Educación Básica del Colegio Experimental Universitario "Manuel Cabrera Lozano" Extensión Motupe.

Elaborado: Darwin Rolando Montaña Godoy.

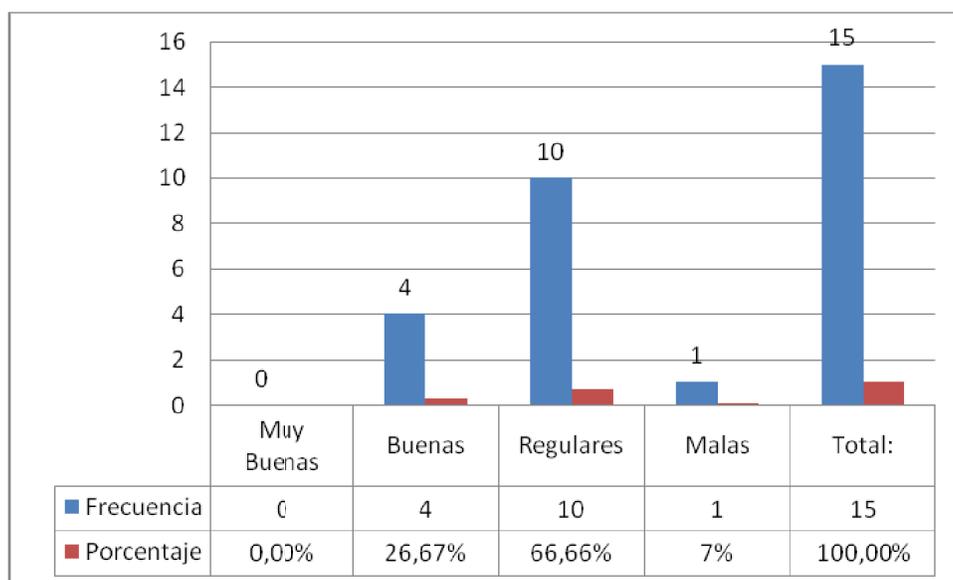
En esta pregunta no se a puesto el porcentaje ya que su respuesta es de opciones múltiples; tenemos que 91 estudiantes nos dicen que acuden a los videojuegos para mejorar su estado de animo, 66 estudiantes por no ser tomados en cuenta dentro de su familia, 59 por curiosidad, 52 estudiantes para ser aceptado por sus amigos, 51 por no ser comprendidos dentro de su familia, 24 por escapar de una preocupación o problema familiar, 23 por novedad, 21 por que tienen demasiado tiempo libre, 18 estudiantes por que se sienten solos,

y 13 por escapar de la realidad, finalmente 59 estudiantes nos dicen que ninguno de estos motivos son la razón por la que va o iría a los juegos de video.

* Encuesta realizada a docentes.

1.- ¿Cómo usted considera a las participaciones en clase dadas por sus alumnos?

Grafico Nro.11



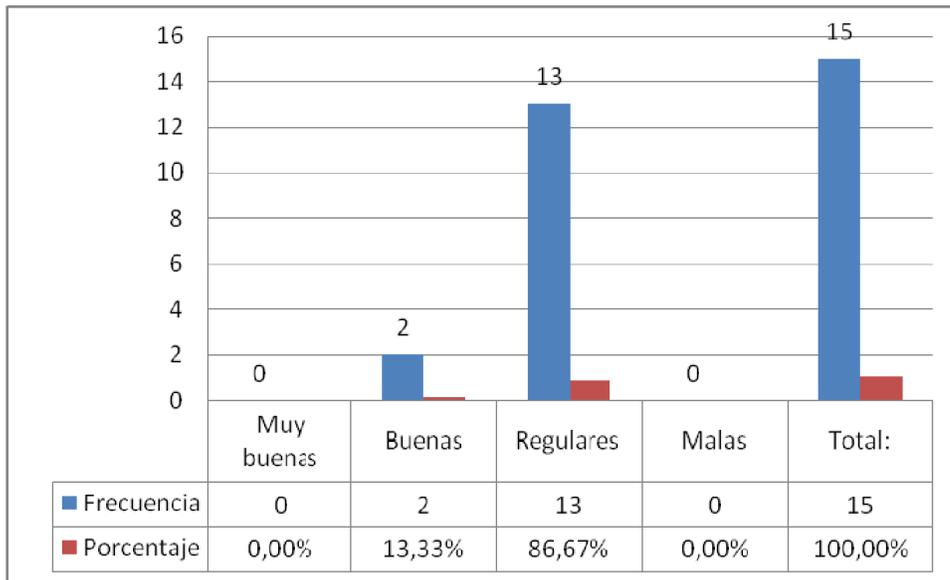
Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de Educación Básica del Colegio Experimental Universitario "Manuel Cabrera Lozano" Extensión Motupe.

Elaborado: Darwin Rolando Montaña Godoy.

En lo referente a esta pregunta tenemos que el 26.67% de los profesores mencionan que la calidad de las participación en clase son buenas, el 66.66% regulares, el 7% malas y finalmente ningún docente calificó a dichas participaciones como muy buenas.

2.- ¿Cómo usted considera a las tareas extra clase de sus alumnos?

Grafico 12



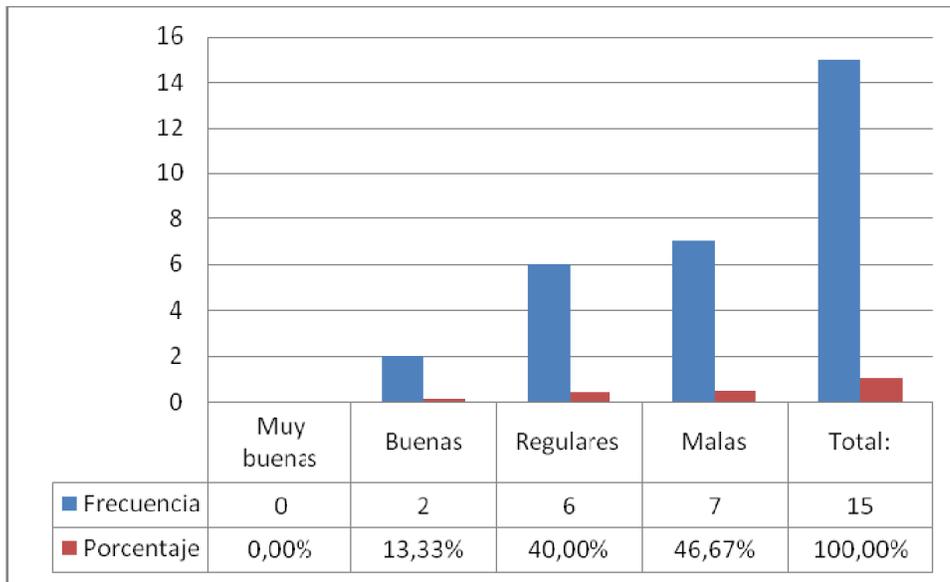
Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de Educación Básica del Colegio Experimental Universitario "Manuel Cabrera Lozano" Extensión Motupe.

Elaborado: Darwin Rolando Montaña Godoy.

En esta pregunta tenemos que el 13.33% de los docentes expresan que son buenas, el 86.67% son regulares, en lo referente a los indicadores de muy buena y mala ningún profesor se ha manifestado, lo que nos lleva a decir que la tarea escolar hoy en día es un parámetro más de calificación de nuestro sistema educativo que constituyendo un 25 o un 30% del total de la calificación.

3.- ¿Cómo usted considera las pruebas de conocimientos que rinden sus alumnos?

Grafico Nro. 13



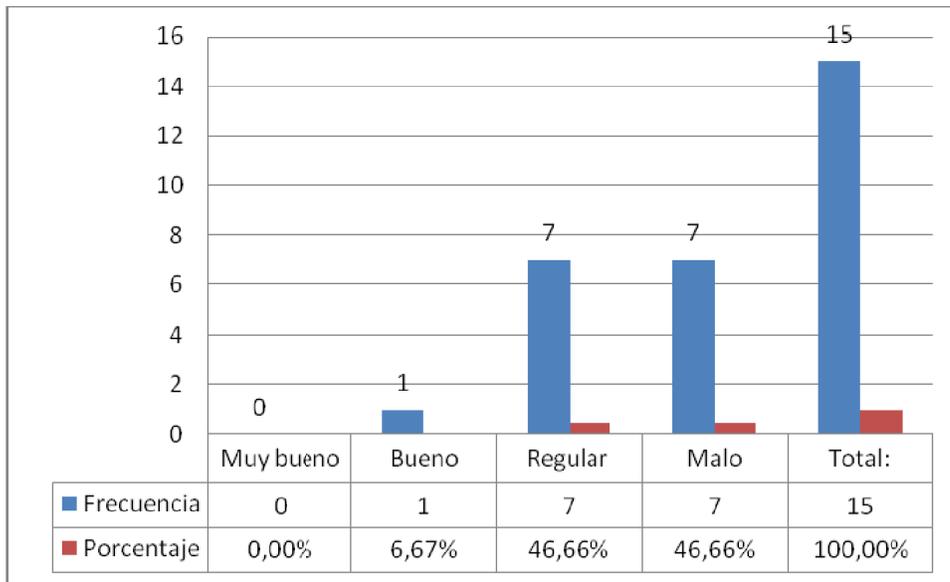
Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de Educación Básica del Colegio Experimental Universitario "Manuel Cabrera Lozano" Extensión Motupe.

Elaborado: Darwin Rolando Montaña Godoy.

En lo relacionado esta pregunta que se refiere a las pruebas o evaluaciones regulares tenemos: el 13.33% de los maestros indicas ser buenas, el 40% regulares, el 46.67% malas, finalmente ningún profesor ha asignado la calidad de Muy Buena.

4.- De una manera global ¿cómo considera usted que es el rendimiento académico de sus estudiantes?

Grafico Nro. 14



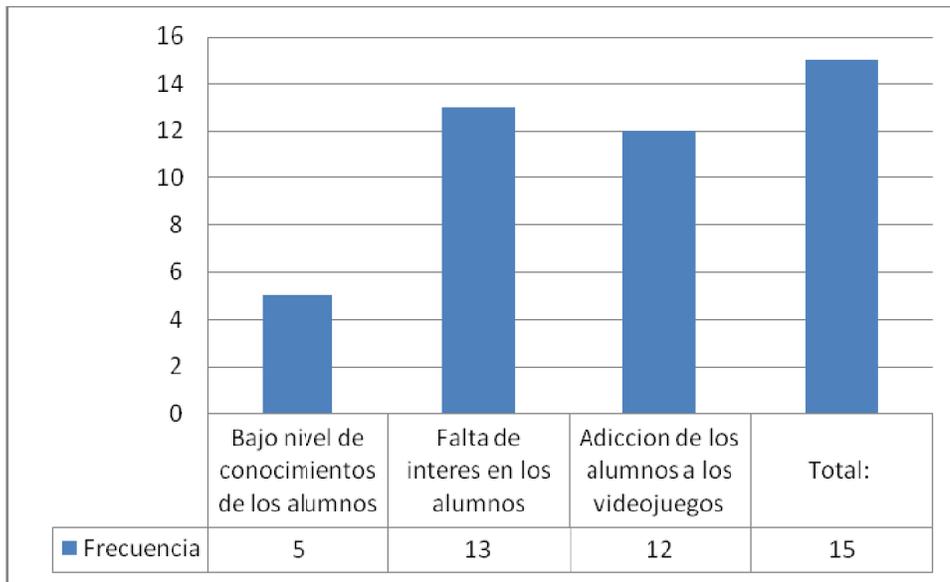
Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de Educación Básica del Colegio Experimental Universitario "Manuel Cabrera Lozano" Extensión Motupe.

Elaborado: Darwin Rolando Montaña Godoy.

En esta pregunta que resume todas las anteriores y que corresponde a la segunda variable de este tema de investigación tenemos que el 6.67% de los docentes mencionan que es bueno, el 46.66% que es regular, el 46.66% señalan que el rendimiento académico de sus alumnos es malo.

5.- ¿Cuáles cree Ud. que son los motivos que dificultan y son los más comunes en su labor educativa?

Grafico Nro. 15



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de Educación Básica del Colegio Experimental Universitario "Manuel Cabrera Lozano" Extensión Motupe.

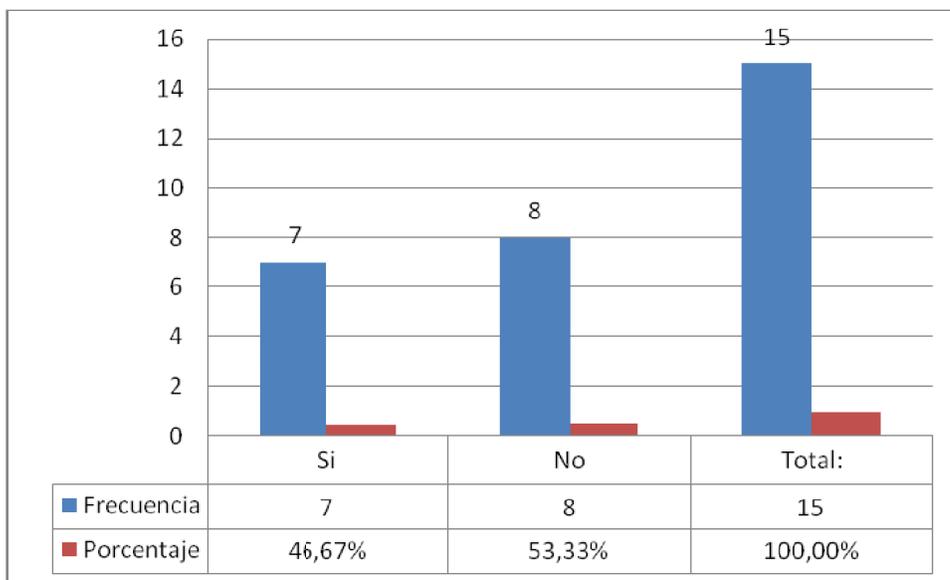
Elaborado: Darwin Rolando Montaña Godoy.

En esta pregunta no se ha considerado situar el porcentaje ya que sus respuestas son de opción múltiple en las cuales el docente podía señalar una o todas las tres opciones es así que tenemos: 5 profesores explican uno de los motivos que dificultan su labor educativa es el bajo conocimiento de los alumnos, 13 expresan que es la falta de interés en los alumnos y 12 profesores

señalan que otro de los motivos para dificultar su labor de enseñar a los estudiantes son la adicción a los videojuegos.

6.- Ud. piensa que las *calificaciones o notas* trimestrales miden realmente el rendimiento académico de los estudiantes .

Grafico Nro. 16



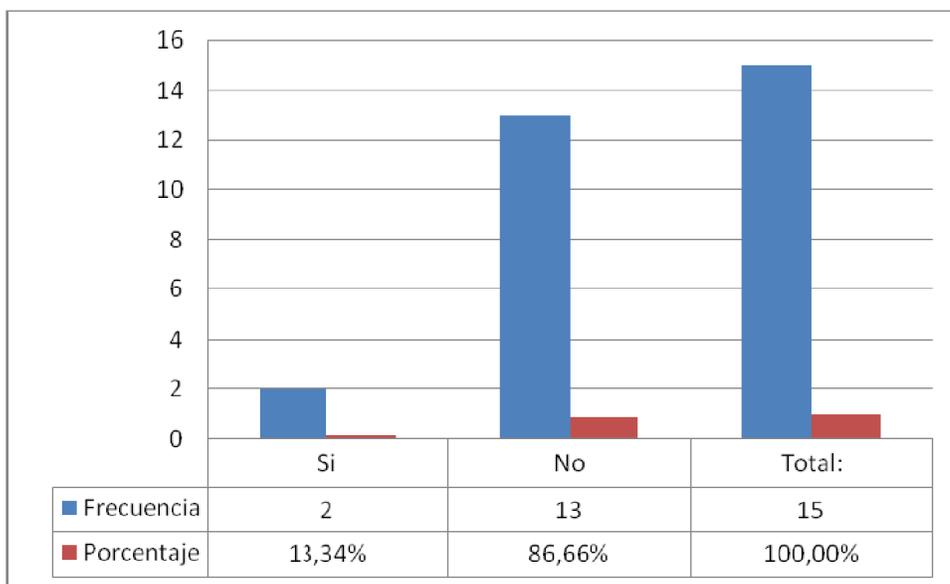
Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de Educación Básica del Colegio Experimental Universitario "Manuel Cabrera Lozano" Extensión Motupe.

Elaborado: Darwin Rolando Montaña Godoy.

En lo referente a esta pregunta tenemos que el 46.67% de la población si creen que las calificaciones o notas miden el rendimiento académico de sus estudiantes, mientras que el 53.33% explican que éstas no reflejan realmente el rendimiento académico de los estudiantes, sino mas bien es una escala la cual esta sujeta nuestro sistema educativo.

7.- ¿Usted conoce que en el ciclo básico del Colegio Manuel Cabrera Lozano, extensión, Motupe existen estudiantes ludópatas?

Grafico Nro. 17



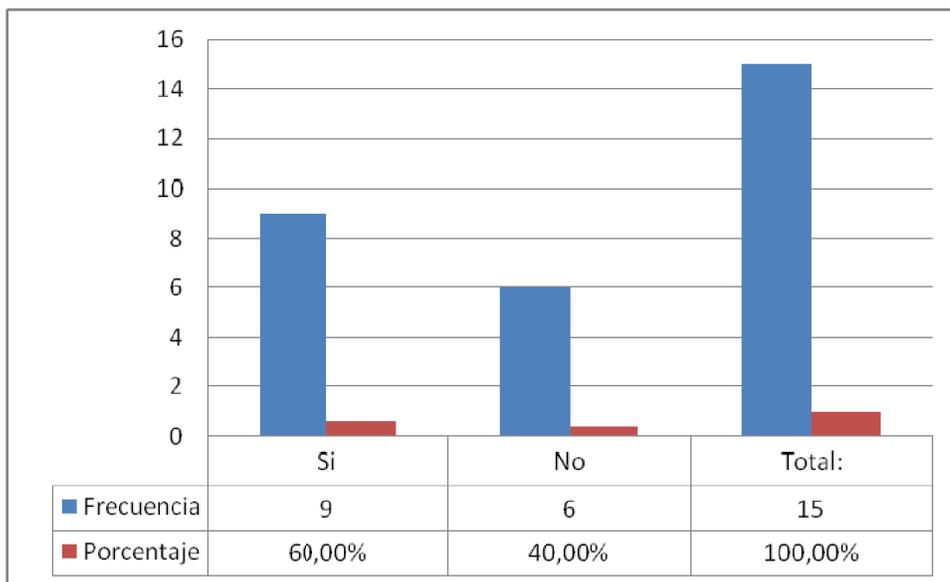
Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de Educación Básica del Colegio Experimental Universitario "Manuel Cabrera Lozano" Extensión Motupe.

Elaborado: Darwin Rolando Montaña Godoy.

Una vez recogidos todos los datos tenemos que el 13.34% expresan que si conocen que en la institución educativa existen estudiantes ludópatas el 86.66% dicen que no conocen que en la institución educativa existan estos estudiantes con estos problemas.

8.- ¿Usted piensa que el juego es una adicción similar al alcohol o drogas?

Gráfico Nro. 18



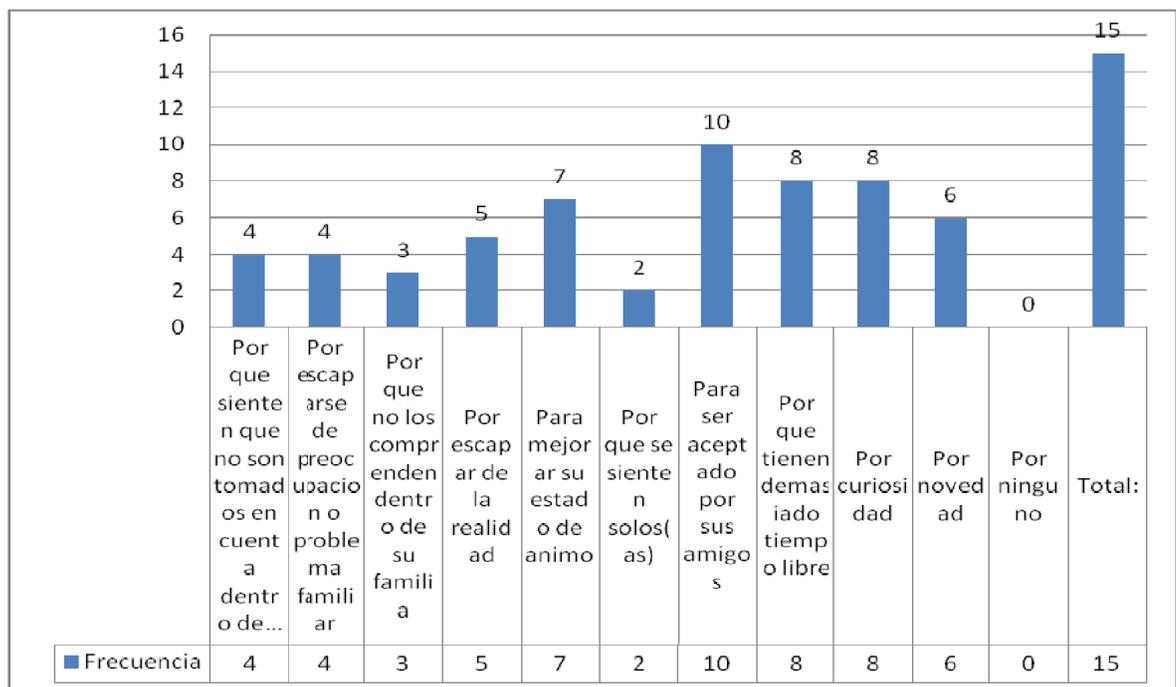
Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de Educación Básica del Colegio Experimental Universitario "Manuel Cabrera Lozano" Extensión Motupe.

Elaborado: Darwin Rolando Montaña Godoy.

En esta pregunta tenemos que el 60% indican que si piensan que el juego es una adicción similar a las drogas, mientras que el 40% señalan que no es igual sino que son cosas distintas.

9.- ¿Del siguiente listado cual o cuales piensa usted que son las razones por las cuales los adolescentes de esta institución educativa acuden a los videojuegos?

Grafico Nro. 19



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de Educación Básica del Colegio Experimental Universitario “Manuel Cabrera Lozano” Extensión Motupe.

Elaborado: Darwin Rolando Montaña Godoy.

En esta pregunta no se ha puesto el porcentaje ya que sus respuestas son de opciones múltiples, en la cual los docentes podían señalar una o más opciones, es así que tenemos: que 4 docentes dicen que los estudiantes acuden a los videojuegos porque sienten que no son tomados en cuenta dentro de su familia, 4 docentes que por escaparse de una preocupación o problema familiar, 3 docentes porqué no los comprenden dentro de su familia, 5 profesores que por escapar de la realidad, 7 profesores por mejorar el estado de ánimo, 2 profesores por que los estudiantes se sienten solos, 10 profesores por ser aceptado por sus amigos, 8 profesores por que tienen demasiado tiempo libre, y por curiosidad en la misma frecuencia, 6 profesores dicen que los estudiantes acuden por novedad.

Como podemos darnos cuenta según la opinión de los docentes en esta pregunta una de las razones para que los estudiantes acudan a los videojuegos es para ser aceptado por sus amigos, por curiosidad y por novedad, mientras que en la encuesta para estudiantes en esta pregunta nos decían que estos acuden a los videojuegos por que quieren mejorar su estado de ánimo y porque sienten que no son tomados en cuenta dentro de su familia y en un tercer lugar de las razones que dicen los estudiantes por curiosidad.

g. DISCUSION

El presente estudio se lo realizó con una población de 219 estudiantes de los octavos, novenos y décimos años de Educación Básica del Colegio Experimental Universitario “Manuel Cabrera Lozano”, Extensión Motupe; en el que se investiga las razones por las cuales los adolescentes dedican un tiempo significativo a frecuentar los juegos de video, las causas por las cuales acuden a los mismos y la calidad del rendimiento académico de los estudiantes. Es por eso que en este apartado únicamente se discutirá los elementos de la encuesta relacionada a los objetivos de la investigación

En lo que respecta al tiempo dedicado que consta en la tercera pregunta de la encuesta tenemos que el 19.18% de la población expresan que el tiempo de permanencia en los videojuegos es de media hora, el 10.05% una hora, el 5.02% una hora y media, el 24.66% dos horas en los videojuegos, el 7.77% tres horas, el 7.3% más de tres horas, y finalmente el 26.02% no acuden a los videojuegos.

Como podemos darnos cuenta el 44.75% de los estudiantes revelan estar más o de una hora y media en los videojuegos llegando hasta más de tres horas, en el marco teórico en lo referente a las consecuencias de las adicciones específicamente en la obsesión y la tolerancia de los jugadores menciona que el juego produce tolerancia física, por lo que será necesario ir aumentando la

cantidad de horas consumidas para experimentar los mismos efectos o la misma emoción y esto a su vez provocara una obsesión, es decir, el sujeto no podrá pensar en otra cosa que no sea el juego, a qué hora debe irse, y el tiempo de permanencia en él, y aunque lo planee, muchas de las veces llega a perder la noción del mismo y terminara sin querer unas horas más de lo que previamente había planeado lo que conllevara a un descuido de sus obligaciones tanto familiares, sociales y principalmente educativas.

En la pregunta que tiene que ver con las causas para que los estudiantes acudan a los videojuegos que corresponde a la número diez de la encuesta no se a puesto el porcentaje ya que su respuesta es de opciones múltiples; para los estudiantes las preguntas fueron dirigidas en el sentido de cuales son las razones por las que va a los videojuegos, mientras que para los docentes fue dirigida en el sentido de cual creen ellos que son los motivos para que los estudiantes acudan a este tipo de lugares. Tenemos que 91 estudiantes y 7 profesores para mejorar su estado de animo, 66 estudiantes y 4 docentes por no ser tomados en cuenta dentro de su familia, 59 estudiantes y 8 maestros por curiosidad, 52 estudiantes y 10 profesores para ser aceptado por sus amigos, 51 estudiantes y 3 docentes por no ser comprendidos dentro de su familia, 24 estudiantes y 4 docentes por escapar de una preocupación o problema familiar, 23 estudiantes y 6 profesores por novedad, 21 estudiantes y 8 maestros por que tienen demasiado tiempo libre, 18 estudiantes y 2 profesores por que se sienten solos, 13 estudiantes y 5 maestros por escapar de la realidad,

finalmente 59 estudiantes nos dicen que ninguno de estos motivos son la razón por la que va o iría a los juegos de video.

Como podemos darnos cuenta son criterios sumamente diferentes, para los estudiantes las principales razones por las que acuden a los videojuegos son con la finalidad de mejorar su estado de ánimo, porque sienten que no son tomados en cuenta dentro de su familia, por curiosidad y por ser aceptados por sus amigos, los maestros creen que las principales razones son: para ser aceptado por sus amigos, por que tienen demasiado tiempo libre, por novedad y por curiosidad, esta ultima que coincide con la de los estudiantes.

Su explicación en el marco teórico nos menciona que para que un adolescente tenga o caiga en una adicción en este caso a los videojuegos, tenemos:

"Los niños y adolescentes al vivir una etapa de crisis y al tratar de evadir los problemas, buscan salidas fáciles o formas de olvidarlos, por ejemplo por medio del juego excesivo, alcohol o las drogas. "Muchas veces las adicciones surgen por problemas dentro de la familia (incomprensión, falta de comunicación, golpes, maltrato intra-familiar, rechazo, padrastros, abandono, falta de recursos económicos, dificultades escolares, pobreza absoluta y desamor), al sentir que no son queridos en los hogares, los adolescentes tienen la impresión de no ser escuchados o tomados en cuenta"⁴.

⁴LÓPEZ, Eduardo. Adicciones en la adolescencia, Pág. 170

Esta es una variable que podemos darnos cuenta que han señalado los jóvenes y que tiene gran importancia al momento de establecer una causa para que los estudiantes acudan a los videojuegos.

En ocasiones los jóvenes sienten curiosidad, deseo de saber, averiguar o experimentar cosas nuevas y también lo que no se les permite hacer lo llevan a querer experimentar y a su vez caer en vicios del cual se le hará muy difícil salir.

Cuando surgen los problemas en la vida de algunos adolescentes (regañones, golpes, desconfianza, incompreensión, conflictos económicos en la familia, padres adictos o divorciados, dificultad de aprendizaje escolar, etc.), reflejan una gran depresión emocional, en la que pueden sentirse llenos de rencor, ira y vergüenza, por el comportamiento de sus padres, amigos o conocidos. Estos jóvenes buscan la manera de que no les afecte gravemente en su estado emocional y utilizan una forma de salir de ellos con ayuda de una adicción. En este factor podemos darnos cuenta que 91 de los estudiantes acuden a los juegos de video con la finalidad de mejorar su estado de ánimo.

Las malas influencias que se dan según el medio en el que se rodea o por ser aceptados por un grupo de jóvenes, los adolescentes caen en las adicciones tales como las drogas, el alcohol y el juego en exceso. Los adictos pueden hacer los comentarios que quieran sobre la persona que no está dispuesta a

entrar en el mundo de la adicción; los adolescentes deben ser muy conscientes de sí mismos y mantener su postura de decir no.

Finalmente la novedad, el tener demasiado tiempo libre y la edad son causas para que los adolescentes estén en los juegos de video.

En cuanto a la calidad del rendimiento académico que corresponde a la pregunta número cuatro de la encuesta dirigida a los docentes y que constituye la segunda variable de este tema de investigación: el rendimiento académico, está manifestado que: el 6.67% de los docentes mencionan que es bueno, el 46.66% que es regular, el 46.66% señalan que el rendimiento académico de sus alumnos es malo.

A lo expuesto anteriormente en el marco teórico nos decía Nováez Ramón que el "rendimiento académico es el resultado obtenido por el individuo en determinada actividad académica. El concepto de rendimiento está ligado al de aptitud, y sería el resultado de ésta, de factores volitivos, afectivos y emocionales, además de la ejercitación"⁵.

Es decir, que rendimiento académico, no es más que el equivalente entre lo obtenido y el esfuerzo realizado en los estudios académicos.

Es por esto que podemos decir que el rendimiento académico es un indicador del nivel de aprendizaje alcanzado por el estudiante, por ello, el sistema

⁵ NOVÁEZ, Ramón; "Escolaridad"; Perú; 1986; Edición 4; Pág. 3

educativo brinda tanta importancia a dicho indicador. En tal sentido, el rendimiento académico se convierte en una "tabla imaginaria de medida" para el aprendizaje logrado en el aula, que constituye el objetivo central de la educación. Sin embargo, en el rendimiento académico, intervienen muchas otras variables externas al sujeto, como la calidad del maestro, el ambiente de clase, la familia, el programa educativo, etc., y variables psicológicas o internas, como la actitud hacia la asignatura, la inteligencia, la personalidad, las actividades que realice el estudiante, la motivación, etc.

En cuanto a los factores que impiden lograr un buen rendimiento en los alumnos los maestros han manifestado que uno de los motivos que dificultan su labor educativa es la falta de interés en los alumnos y la adicción a los videojuegos.

Situación que se ratifica con lo que se manifiesta en el marco teórico sobre las causas que dificultan y provocan un bajo rendimiento académico es así que: Bernabé Tierno, quien se ha dedicado por muchos años a analizar las causas del bajo rendimiento académico, plantea en su artículo "El fracaso escolar" que las causas de un desempeño insuficiente en el colegio pueden ser:

1. Ambiente familiar poco adecuado.
2. Coeficiente intelectual "bajo".

3. Dificultad del docente para motivar e interesar a los alumnos en el aprendizaje.
4. Planificaciones de ciclo demasiado extensas y poco adecuadas a los intereses del estudiante.
5. Influencia negativa de la televisión: tiempo que estudiantes desperdician por estar mirándola, ansiedad que ésta puede generar en el público infantil, actitudes fomentadas por algunos programas inadecuados, etc.
6. Adicción a las máquinas y videojuegos"⁶

⁶ TTIERNO, Bernabé; "El fracaso escolar"; Pág. 346;

h. CONCLUSIONES

Luego de haber ejecutado el presente trabajo de investigación relacionado a la ludopatía y su incidencia en el rendimiento académico de los estudiantes del ciclo básico del Colegio Experimental Universitario “Manuel Cabrera Lozano”, Extensión Motupe, periodo 2009-2010. Se ha llegado a las siguientes conclusiones:

- Del total de los estudiantes investigados el 60.27% si les gustan los videojuegos mientras que el 39.73% dicen no gustarles estos tipos de actividades.
- En lo que respecta a los motivos por los cuales los estudiantes acuden a los videojuegos los principales son : Para mejorar el estado de ánimo, porque no son tomados en cuenta dentro de su familia, por curiosidad y para ser aceptado por sus amigos
- El 42% de los estudiantes mienten a sus padres para poder ir a los videojuegos.
- Del total de maestros encuestados el 46.66% señalan que el rendimiento académico de sus estudiantes es Malo, igualmente el 46.66% Regular y solo el 6.67% dice ser Bueno.
- En cuanto a las calificaciones o notas escolares los maestros expresan en un 46.67 que están si miden el rendimiento académico, mientras que

el 53.33% señalan que solo es una escala de acreditación a la cual esta sujeto nuestro sistema educativo y que estas no reflejan realmente el rendimiento académico de un alumno.

i. RECOMENDACIONES

Luego de las conclusiones anteriormente expuestas se recomienda:

- Socializar los resultados con las autoridades del Colegio Experimental Universitario “ Manuel Cabrera Lozano” Extensión Mot úpe, incluyendo al Departamento de Orientación y Bienestar Estudiantil, con la finalidad de buscar y dar solución temprana a esta problemática que afecta a los adolescentes.
- Que el Departamento de Orientación y Bienestar Estudiantil promueva charlas a los padres de familia el con el fin de que mejoren la comunicación y la confianza con sus hijos y llegar así a acuerdos que mejoren su mutua relación
- Que las autoridades educativas, policiales y los señores propietarios de los locales de videojuegos y juegos en red para que controlen el ingreso de los estudiantes y limiten la entrada con uniformen en horas de clases.
- Que el Departamento de Orientación y Bienestar Estudiantil haga tomar conciencia en los estudiantes que los videojuegos en tv y/o computadores

utilizados en un tiempo exagerado son perjudiciales para su vida académica, social y emocional, convirtiéndose posteriormente en una adicción la cual sin duda afectara principalmente en su rendimiento académico.

j. BIBLIOGRAFIA

1. ÁVILA, Lorente, Polaina; "Cómo vivir con un joven hiperactivo"; España.
Editorial Narcea.2001
2. AVOLIO DE COLS, Susana, Planteamiento y Evaluación de la tarea
Escolar, Buenos Aires, Editorial Kapelusz, 1985
3. BARTOLOMÉ Rocío. Manual para el educador. Editorial MC GRAW HILL.
Buenos Aires-Argentina. 2001
4. CAMPO, Elías. Guía Práctica para la elaboración de tesis. Editorial
CODEU. Quito-Ecuador. 2008
5. CARBALLO; Graciela; Bajo Rendimiento Académico; DNI 10.838.455;
Argentina; 2003.
6. GARCIA, Emilia y otros, Biología, Psicología y Sociología del niño en edad
Preescolar, Barcelona, Editorial Ceac, 1987
7. LÓPEZ, Eduardo. Adicciones en la adolescencia. Editorial Sopeda.
España.2002.
8. MARSELLACH Gloria. Ludopatía y otras adicciones. Editorial Santiago.
Chile. 2006
9. MILICIC, Neva; Estrategias para el diagnóstico y la intervención
Psicoeducativa; Chile; 2004.
10. MIRANDA Ana; Trastorno por déficit de atención con hiperactividad.
Una guía práctica. Colombia; Ed. Aljibe.

11. NARVARTE Mariana. Trastornos escolares. Editorial Lexus.
Bogotá-Colombia. 2005
12. NOVÁEZ, Ramón; "Escolaridad"; Perú; 1986; Edición 4
13. RAMÓN - SOPEÑA; Aristos. Diccionario Ilustrado de la Lengua
Española.
Barcelona-España. Editorial Ramón-Sopena. 2000
14. TIERNO Bernabé; La Familia. El Fracaso Escolar; Editorial Heliasta;
España; 2007
15. VILLARROEL, Hernán; "Los niños y adolescentes frente al rendimiento
Escolar"; Argentina; 1987
16. REVISTA LA ÉPOCA; "Mas de una hora ante el telejuego puede crear
Adicción; Nro. 370; (17/01/93).

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

17. Microsoft Encarta. Diccionario y Biblioteca Virtual. 2008
18. www.telemedik.com/articulos.php?id=45 - 24k
19. www.universia.net.co/estudiantes/destacado/adiccion-a-los-videojuegos
20. www.ub.es/personal/videoju.htm - 134k
21. www.elmundo.es/navegante/2007/06/25/juegos/
22. www.envideojuegos.net
23. www.laflecha.net/editorial/2003-49 - 94k. Sarah Romero
24. [www.adición- psicologia.com.ec](http://www.adición-psicologia.com.ec)

25. www.dspace.espol.edu.ec
26. www.edufuturo.com
27. www.dspace.espol.edu.ec/
28. [www.videojuegosysociedad.com/2008/02/09/violencia -en-losvideojuegos/](http://www.videojuegosysociedad.com/2008/02/09/violencia-en-losvideojuegos/)
29. www.es.wikipedia.org/wiki/Videojuego
30. [www.vunet.es/es/vnunet/news/2003/12/01/20031201016/html .](http://www.vunet.es/es/vnunet/news/2003/12/01/20031201016/html)
31. **¡Error! Referencia de hipervínculo no válida.**
32. www.cronica.com.mx/nota.php?id_notas=359490
33. [www.centro-psicologia.com/es/adiccion -videojuegos.html](http://www.centro-psicologia.com/es/adiccion-videojuegos.html)
34. <http://psicolatina.org/Seis/maestro.html>

k. Anexos

Anexo 01

Proyecto de tesis



1859

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA Y ORIENTACIÓN

NIVEL DE PREGRADO

PROYECTO DE TESIS

TEMA:

"LA LUDOPATÍA Y SU INFLUENCIA SOBRE EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DEL CICLO BÁSICO DEL COLEGIO EXPERIMENTAL UNIVERSITARIO "MANUEL CABRERA LOZANO", EXTENSIÓN MOTUPE, DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2009 - 2010"

PROYECTO DE TESIS PREVIO A LA OBTENCIÓN DE GRADO DE LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, ESPECIALIDAD PSICOLOGÍA EDUCATIVA Y ORIENTACIÓN.

Autor:

Darwin Rolando Montaña Godoy

Loja –Ecuador

2009

1. TEMA:

"LA LUDOPATÍA Y SU INFLUENCIA SOBRE EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DEL CICLO BÁSICO DEL COLEGIO MANUEL CABRERA LOZANO, EXTENSIÓN MOTUPE, DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2009-2010"

2. PROBLEMÁTICA.

Los inicios del siglo XXI, se caracterizan por ser una época de profundos cambios en todos los ámbitos de la sociedad, estos cambios no solo se producen en ella sino también y aunque parezca imperceptible involucra a un elemento vital e importante como es el sistema familiar.

Algunos de estos cambios están relacionados por varios factores como consecuencia del desarrollo tecnológico y modernizante en los pueblos en el mundo actual el cual sin duda ha generado crisis social

Lamentablemente en la sociedad en la que vivimos esta marcada por tendencias materialistas, es decir el desear mas allá de lo que tenemos, lo cual como es de esperarse causa que los padres pasen cada vez mayor tiempo fuera de sus casas, y por ende una comunicación cada día menor, lo que conllevara a la falta de afecto y atención por parte de los padres hacia sus

hijos, situación que puede provocar una serie de dificultades en su presente, y posterior vida tanto en el ámbito familiar, como en el medio social en el que vivirán.

En el Ecuador, nuestro país no es ajeno a esta situación social generalizada en el mundo.

En nuestra ciudad, a pesar de los esfuerzos realizados por el Gobierno Central y Local, para mejorar el estilo de vida de la población, es fácil observar que la difícil situación económica de la ciudadanía va en aumento. Acentuándose gravemente en los más desposeídos y desamparados, como son las familias que carecen de medios económicos y que se concentran en los barrios periféricos de nuestra ciudad

Es así que como consecuencia, estos barrios se ven obligados a enfrentar males sociales, que están afectando directamente a los adolescentes estudiantes del Colegio Manuel Cabrera Lozano “extensión Motupe”; principalmente en lo que se refiere a la ludopatía, por lo cual se observa un alto índice de bajo rendimiento académico, que no permite un desenvolvimiento social -académico y normal de los estudiantes.

La falta de atención a estos adolescentes, podrían ser los principales factores que desencadenan su ludopatía y por lo tanto su bajo rendimiento académico, proyectándose esta adicción como un medio de desconexión con su realidad.

En lo principal, la ludopatía para los especialistas es una enfermedad que crea dependencia y adicción crónica con la necesidad imperante de pasar el tiempo en juegos electrónicos cuyo desarrollo tiene lugar en la pantalla de una computadora o de un televisor, estos tienen efectos negativos en el desarrollo emocional, por el hecho de pasar demasiadas horas ante la pantalla e inhibirse por completo en un mundo de fantasía.

Ante ello, se presenta la ludopatía como un peligro para la sociedad que puede derivar en una posterior conducta desviada o degenerada, presentando signos de agresividad, en las diferentes situaciones que se le presente en la vida cotidiana.

Es pertinente indicar que en este prestigioso plantel, atendiendo a los requerimientos de la comunidad lojana, cuenta con una Extensión en el sector “Motupe”, en la que estudian los jóvenes que viven en su mayoría en el sector norte de la ciudad de Loja.

La institución está estructurada por un ciclo básico y un ciclo diversificado, actualmente al ciclo básico corresponden 219 alumnos, que están en una edad que varía entre los 11 y 15 años.

Indagaciones previas a profesores, orientadores y estudiantes han informado sobre el entorno familiar de los jóvenes; en un porcentaje nada despreciable provienen de hogares disfuncionales, hogares en los que la madre o el padre se encuentran fuera del país, o si bien estos viven juntos, la falta de atención es un elemento diario en su entorno familiar y como es de esperarse estos adolescentes o jóvenes quedan solos y son presa fácil de amistades o influencias negativas que le conllevaran sin duda algún tipo de actividades nada provechosas como el estar demasiado tiempo en juegos electrónicos o juegos de azar y como producto de esto el estudiante tendrá un deficiente rendimiento académico

Por las consideraciones antes mencionadas, que por supuesto afecta a la sociedad en general, me he planteado el siguiente problema:

¿De qué manera influye la ludopatía en el rendimiento académico, en los estudiantes del ciclo básico, del colegio experimental universitario “Manuel Cabrera Lozano” Extensión Motupe, periodo lectivo 2009 -2010?

3. JUSTIFICACIÓN

De acuerdo a la nueva estructura de la Universidad Nacional de Loja y al Sistema Académico Modular por Objetos de Transformación en el Área de la Educación, el Arte y la Comunicación, y como uno de los objetivos académicos principales se ha visto la necesidad de plantear la presente temática dedicada a la formación de profesionales capacitados para enfrentar y aplicar métodos de enseñanza - aprendizaje en Psicología Educativa y Orientación, con el objetivo principal de mejorar la educación de los adolescentes, con miras a un futuro favorable.

De esta manera y en calidad de Egresado, estoy capacitado académicamente, para desarrollar un trabajo investigativo en la modalidad de Tesis, sobre la problemática relacionada con la ludopatía y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes del Colegio Manuel Cabrera Lozano, Ciclo Básico, extensión Motupe.

De esta manera, se considera que la temática es importante y de trascendencia social, puesto que nuestra meta profesional es ayudar a mejorar la enseñanza, y con esto mejorar la calidad de vida de la comunidad no solo educativa sino en general.

Además, este problema social, merece la debida preocupación de la ciudadanía en general, debido a que los excesos de ludopatía por parte de los adolescentes presentan niveles alarmantes.

Este trabajo se justifica puesto que servirá a la comunidad universitaria y a la sociedad en general como fuente de información, con miras a mejorar la situación académica de los estudiantes.

El desarrollo y finalización de este trabajo investigativo servirá para obtener mi título profesional en la rama de Psicología Educativa y Orientación.

Finalmente, cuento con los recursos económicos suficientes para la realización de la presente investigación y existe abundante material bibliográfico para sustentar plenamente el trabajo.

4. OBJETIVOS

4.1. OBJETIVO GENERAL

- Conocer como la ludopatía afecta en el rendimiento académico de los estudiantes del Ciclo Básico del Colegio Manuel Cabrera, extensión Motupe de la Ciudad de Loja

4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Precisar las causas que inducen a los estudiantes del Ciclo Básico del Colegio Manuel Cabrera, extensión Motupe de la Ciudad de Loja, a la adicción de los juegos.
- Determinar si existe relación entre el rendimiento académico y el tiempo dedicado a los videojuegos por los estudiantes del Colegio Experimental Universitario “Manuel Cabrera Lozano” Extensión Motupe.

5. MARCO TEÓRICO

CAPÍTULO I

1. LUDOPATÍA

1.1. GENERALIDADES

1.2. TIPOS DE LUDOPATÍA

1.3. JUEGO PATOLÓGICO

1.3.1. SINTOMAS

1.3.2. BASE BIOLÓGICA

1.3.3. RELACIÓN CON OTROS PROBLEMAS

1.3.4. TRATAMIENTO

CAPITULO II

2. RENDIMIENTO ACADÉMICO

2.1. GENERALIDADES

2.2. CARACTERÍSTICAS DEL RENDIMIENTO ACADÉMICO

2.3. FACTORES QUE INFLUYEN EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO

2.3.1. FACTOR FÍSICO

2.3.2. FACTOR COGNOSCITIVO

2.3.3. FACTOR AFECTIVO

2.3.4. FACTOR REFERENTE A LA VOLUNTAD

2.4. RENDIMIENTO ACADÉMICO Y FACTORES AMBIENTAL

2.4.1. DEL AMBIENTE FAMILIAR

2.4.2. DEL AMBIENTE ESCOLAR

2.4.3. DEL AMBIENTE SOCIAL

2.5. DIAGNOSTICO DEL RENDIMIENTO ACADEMICO

2.5.1. EVALUACIÓN DEL RENDIMIENTO INSTRUCTIVO INDIVIDUAL

2.5.2. EVALUACIÓN DE PROCESO INSTRUCTIVO INDIVIDUAL

2.5.3. EVALUACIÓN DE PROCESO INSTRUCTIVO GRUPAL

2.5.4. EVALUACIÓN DE PROCESO EDUCATIVO D EL ALUMNO

2.5.5. EVALUACIÓN DE PROCESO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

2.5.6. EVALUACIÓN DEL RENDIMIENTO DEL PERSONAL DOCENTE

CAPITULO III

3.1. VIDEOJUEGOS

3.2. GENERALIDADES

3.3. TIPOS DE VIDEOJUEGOS

3.4. IMPACTO SOCIAL

CAPÍTULO IV

4. ADICCIONES

4.1. PRINCIPALES CAUSAS DE LAS ADICCIONES

4.1.1 PROBLEMAS FAMILIARES

4.1.2 INFLUENCIAS SOCIALES

4.1.3 CURIOSIDAD

4.1.4 PROBLEMAS EMOCIONALES

4.2. CONSECUENCIAS DE LAS ADICCIONES

4.2.1. RELACIONES PERSONALES

4.2.2. TRABAJO

4.2.3. ECONOMÍA

4.2.4. SALUD PSÍQUICA

4.2.5. CONDUCTA

4.2.6 .SALUD FÍSICA

4.2.7. TOLERANCIA

4.2.8. OBSESIÓN

4.2.9. NEGACIÓN

CAPITULO I

1. LUDOPATÍA

1.1 GENERALIDADES

La ludopatía para los especialistas es una enfermedad que crea dependencia y adicción crónica con la necesidad imperante de jugar.

La sociedad de consumo está acabando con la espiritualidad del hombre. El día a día en una sociedad siempre con prisas termina con un irreparable sentimiento de estrés. El adicto tiene problemas consigo mismo y con el entorno y no sabe otra manera de subsistir dentro de este mundo. "El reto que supone todo juego le llena de adrenalina y la necesidad de realización supera toda lógica. La adicción es fuerte y las consecuencias que se derivan de esta patología pueden llegar a ser ruinosas tanto para el sujeto ludópata como para su familia. Lo arriesga todo por vivir un instante el placer del juego porque no se trata de ganar sino realmente de jugar. Por tanto ganar no es el final del

ludópata, cuanto más juega más necesidad tiene de seguir jugando gane o pierda"⁷.

El adicto no es capaz de manejar sus propias emociones y mediante el juego las libera para que no le causen tanta tensión interna.

Toda adicción suprime las emociones y así, sin sentir, la vida es menos complicada. La persona frente a un episodio de pánico pretende huir de la crisis queriendo huir de sí mismo: es el miedo al propio interior. El adicto actúa del mismo modo, teme enfrentarse consigo mismo, con sus problemas, su soledad, sus sentimientos y los sumerge mediante la adicción, que no es otra cosa que el miedo a sentir.

Esta conducta adictiva hacia el juego parece haber despertado gran interés en muchos adolescentes que aprovechan su tiempo entre tarea y tarea para jugar con sus amigos o con sus propios juegos de video que podemos encontrar prácticamente en cada casa o muchas de las veces cada barrio de la ciudad con sus locales de videojuegos. Así inician una pequeña adicción que ya no tendrá vuelta atrás convirtiéndose en una necesidad que provocará mentiras, engaños, pequeños hurtos y descuidos en sus tareas escolares.

⁷ MARSELLACH Gloria. Ludopatía y otras adicciones. Edit. Santiago. Chile. 2006. Pág. 34

En la era actual las señoras parecen también querer etiquetarse la adicción, las compras incontrolables. Salen como cada día con el cesto de la compra y el monedero, normalmente cargado además de dinero de una tarjeta de crédito. Se emocionan con la simple visión de un escaparate, ya sea de bolsos, zapatos, ropa, y entran pero no por necesidad de la prenda a adquirir sino por necesidad de "gastar". El excesivo gasto las lleva a acumular "objetos inútiles" pero eso poco importa porque al principio no son conscientes que tienen un problema.

Tanto en uno como en otro la conducta llevada a cabo (de jugar o comprar) les lleva a actuar de forma compulsiva e irracional. El ser humano necesita beber y comer para sobrevivir, el adicto necesita de su adicción para vivir. Las primeras son necesidades innatas en el ser humano, las adictivas las ha creado la sociedad de consumo en la que vivimos. Esta misma sociedad que "reinventa continuamente la rueda" o lo que es lo mismo nos presenta cambios continuos en los mismos productos para que no perdamos el interés por su consumo. Nosotros hemos creado las adicciones y somos los únicos responsables de que ellas interfieran la vida saludable de las personas.

En los adolescentes, ya tenemos muestras de ludopatía con los ordenadores y las consolas que tanto les enganchan. A los padres los dejan tranquilos mientras ellos invierten horas y horas delante de la pequeña pantalla pasando

niveles del juego. Cuanto más atractivo más adicción y, el freno si no lo ponen los padres, causará una conducta adictiva en el estudiante.

Este trastorno es más común entre aquellos adolescentes con una menor capacidad de autocontrol: adolescentes impulsivos con dificultades de atención y concentración, con escasa autoestima y, a menudo, problemas depresivos.

Asimismo se observa una creciente afición, entre los adolescentes, a los juegos electrónicos, a los computadores y a las videoconsolas.

De la dedicación excesiva a la adicción solo hay un paso que puede llevar al adolescente a convertirse en un ser solitario, introvertido e irritable.

"De esta forma el computador o videojuego pasa a convertirse en el compañero inseparable del adolescente que pasa horas y horas encerrado en su cuarto, destruyendo misiles, cazando ciervos o fichando jugadores en definitiva, huyendo de la realidad"⁸.

Asimismo, en la última década los videojuegos se han convertido en la actividad preferida de ocio de muchos adolescentes. El abuso de esta forma de diversión puede conducir al adolescente al individualismo, a la soledad y a un desinterés

⁸ GONZÁLEZ Teresa Artola. Eufam. Edit. Riviera. Madrid-España. 2006.Pag.769

creciente por su entorno. Además algunos videojuegos pueden favorecer conductas impulsivas, agresivas y violentas.

En los casos más graves podemos hablar de una verdadera adicción, que se caracteriza por un interés compulsivo, que puede hacerle permanecer despierto hasta altas horas de la noche para terminar un juego, pérdida de contacto con la realidad y aislamiento social.

1.2. TIPOS DE LUDOPATÍA

El ludópata presenta, en general, los rasgos psicológicos de un individuo que carece de estabilidad emocional y que se muestra incapaz de alcanzar un estado de madurez para afrontar por sí solo la vida cotidiana. Desarrolla sentimientos mágicos propios de la infancia como una válvula de escape que le permite evadirse de una realidad que le angustia. Las personas afectadas por esta patología pueden llegar a sufrir los síntomas propios de un síndrome de abstinencia, como diarreas, vómitos, cefaleas e incluso tentativas de suicidio.

Dentro de la amplia gama de personalidades que compone el heterogéneo grupo de los jugadores compulsivos, cabe destacar los tres perfiles tipo más frecuentes. El primero es el constituido por mujeres de edad avanzada que comienzan a jugar por el sentimiento de frustración generado cuando ven que

sus hijos ya no necesitan su ayuda y son capaces de valerse por sí mismos. Además, también suelen quejarse de falta de atención por parte de su cónyuge. Los premios obtenidos le sirven para sentirse útil y adquirir notoriedad. Es un grupo de ludópatas cuyo número ha ido aumentando progresivamente en los últimos años. Otro tipo de perfil está protagonizado por varones con edades comprendidas entre los treinta y los cuarenta y cinco años, con profesiones poco cualificadas, que se refugian en el juego como una forma de alimentar sus propias fantasías. Unas fantasías que suelen ir encaminadas a la utilización de hipotéticas ganancias para la adquisición de productos inasequibles para él, dados sus reducidos ingresos, con los que pretende obsequiar a su familia. La edad media de los integrantes de este colectivo se ha ido reduciendo paulatinamente.

Un último perfil tipo de ludópatas estaría integrado por jóvenes que incluso en numerosas ocasiones no han alcanzado la mayoría de edad. Suelen ser individuos incapaces de desarrollar una personalidad propia que muchas veces se inician en esta problemática a través de la utilización de consolas y videojuegos. Posteriormente, comienzan a jugar a máquinas tragaperras con la esperanza de obtener un premio con el que destacar dentro de un grupo de amigos y de esta forma reivindicar un espacio propio dentro de su entorno.

1.3. JUEGO PATOLÓGICO

“Los casos extremos de ludopatía podrían cruzar la barrera del trastorno mental desencadenando lo que se conoce como "Juego Patológico". El juego patológico es reconocido como trastorno psiquiátrico, pero los criterios fueron reelaborados significativamente basándose en estudios a gran escala y métodos estadísticos. Según la definición de la Sociedad de Psiquiatría de Estados Unidos, el juego patológico es un trastorno del control de los impulsos, tratándose de una enfermedad mental crónica y progresiva”⁹.

El juego patológico se define actualmente de manera separada a la de un episodio maniaco. Sólo cuando el juego se da de forma independiente de otros trastornos impulsivos, del pensamiento o del estado de ánimo se considera como una patología aparte. Para recibir el diagnóstico, el individuo debe cumplir al menos tres de los siguientes síntomas:

1.3.1. Síntomas

⁹ <http://videojuegosysociedad.com/2008/02/09/violencia-en-los-videojuegos/>

1. Preocupación. El sujeto tiene pensamientos frecuentes sobre experiencias relacionadas con el juego, ya sean presentes, pasadas o producto de la fantasía.

2. Tolerancia. Como en el caso de la tolerancia a las drogas , el sujeto requiere apuestas mayores o más frecuentes para experimentar la misma emoción.

3. Abstinencia. Inquietud o irritabilidad asociada con los intentos de dejar o reducir el juego.

4. Evasión. El sujeto juega para mejorar de su estado de ánimo o evadirse de los problemas.

5. Revancha. El sujeto intenta recuperar las pérdidas del juego con más juego.

6. Mentiras. El sujeto intenta ocultar las cantidades destinadas al juego mintiendo a su familia, amigos o terapeutas.

7. Pérdida del control. La persona ha intentado sin éxito reducir el juego.

8. Actos ilegales. La persona ha violado la ley para obtener dinero para el juego o recuperar las pérdidas.

9. Arriesgar relaciones significativas. La persona continúa jugando a pesar de que ello suponga arriesgar o perder una relación, empleo u otra oportunidad significativa.

10. Recurso a ajenos. La persona recurre a la familia, amigos o a terceros para obtener asistencia financiera como consecuencia del juego.

Como en otros muchos trastornos, la definición del DSM-IV del juego patológico está ampliamente aceptada en la práctica e investigación clínica internacional.

1.3.2. Base Biológica

De acuerdo con la Sociedad de Psiquiatría de Estados Unidos Illinois, las últimas evidencias indican que el juego patológico es una adicción similar a las químicas. Se ha visto que algunos jugadores patológicos tienen menores niveles de norepinefrina que los jugadores normales.

"De acuerdo con un estudio dirigido por Alee Roy, M.D. , antiguo miembro del National Institute on Alcohol Abuse and Alcoholism, la norepinefrina se secreta en condiciones de estrés o amenaza, de modo que los jugadores patológicos juegan para elevar sus niveles. Abundando en esto, de acuerdo con un informe de la Harvard Medical School División on Addictions se generó un experimento en el que a los sujetos se les presentaban situaciones en las que podían ganar o perder en un entorno que simulaba un casino. Las reacciones de los sujetos se medían utilizando RMNf, una técnica de neuroimagen muy similar a la Resonancia magnética nuclear. Y de acuerdo con el doctor Hans Breiter, codirector del Centro de neurociencia de la motivación y la emoción del Hospital General de Massachusetts, las "recompensas en metálico en un ambiente que reproduce un ambiente de juego produce una activación cerebral muy similar a la que se observa en un adicto a la cocaína recibiendo una dosis. Las deficiencias de serotonina también pueden contribuir a una conducta compulsiva, lo cual incluye una adicción al juego" ¹⁰.

Es decir, de acuerdo a este estudio realizado los ludópatas, presentan una adicción tan similar a la de un adicto por la cocaína, lo grave de esto es que este mal recae en su mayoría en niños y adolescentes, que no tienen aún un criterio formado de lo correcto o incorrecto.

¹⁰ www.edufuturo.com

1.3.3. Relación con otros problemas

A medida que se acumulan las deudas los afectados recurren a otras fuentes de dinero como el robo o el tráfico de drogas. Los préstamos con usura pueden añadir presión en la medida en que confían en estas fuentes de adquisición de capital. El afectado puede tener ideaciones suicidas por desesperación si no recibe tratamiento.

Los abusos son también comunes en los hogares en los que se dan casos de juego patológico. Crecer en esta situación conduce a un desarrollo emocional inadecuado y a un riesgo creciente de caer presa del juego en el futuro.

El juego patológico es semejante a otros trastornos del control de los impulsos como la cleptomanía, piromanía y tricotilomanía. Otros problemas asociados con el juego compulsivo pueden ser las relaciones sociales.

1.3.4 Tratamiento

Existen una gran variedad de tratamientos para el juego patológico que incluyen el consejo, los grupos de autoayuda y la medicación psiquiátrica. Sin embargo, no se considera que ninguno de estos tratamientos sea el más eficaz, y no se ha aprobado ninguna medicación por parte de la FDA para el tratamiento del

juego patológico. Jugadores anónimos es un tratamiento comúnmente utilizado para la ludopatía. Modelado en base a Alcohólicos anónimos, utiliza un modelo en 12 pasos que hace hincapié en un enfoque de ayuda mutua.

Se ha visto que un enfoque, la terapia cognitivo-conductual reduce los síntomas y las urgencias relacionadas con el juego. Este tipo de terapia se centra en la identificación de los procesos mentales relacionados con el juego, las distorsiones cognitivas y del ánimo que incrementan la vulnerabilidad al juego incontrolado. Además, esta terapia utiliza técnicas de adquisición de competencias orientadas a la prevención de las recaídas, actividad y rechazo del juego, resolución de problemas y refuerzo de las actividades e intereses inconsistentes con el juego.

Existen evidencias de que la paroxetina es eficiente en el tratamiento del juego patológico. Además, para pacientes que sufren la comorbilidad del trastorno bipolar y el juego patológico, la administración continuada de litio se ha mostrado eficaz en ensayos preliminares. El fármaco antagonista de los opiáceos conocido como malmefeno también ha resultado exitoso en los ensayos para el tratamiento del juego compulsivo.

CAPITULO II

2. RENDIMIENTO ACADÉMICO

Como sabemos la educación es un hecho intencionado y, en términos de calidad de la educación, todo proceso educativo busca permanentemente mejorar el rendimiento del estudiante. En este sentido, la variable dependiente clásica en cualquier análisis que involucra la educación es el rendimiento académico, también denominado rendimiento escolar, el cual es definido de la siguiente manera: "Del latín reddere (restituir, pagar) el rendimiento es una relación entre lo obtenido y el esfuerzo empleado para obtenerlo. Es un nivel de éxito en la universidad, en el trabajo, etc., El problema del rendimiento académico se entenderá de forma científica cuando se encuentre la relación existente entre el trabajo realizado por los profesores y los estudiantes, de un lado, y la educación (es decir, la perfección intelectual y moral lograda por éstos) de otro, al estudiar científicamente el rendimiento, es básica la consideración de los factores que intervienen en él"¹¹.

Por lo menos en lo que a la instrucción se refiere, existe una teoría que considera que el buen rendimiento académico se debe predominantemente a la inteligencia de tipo racional, sin embargo, lo cierto es que ni siquiera en el

¹¹ www.dspace.espol.edu.ec/rendimiento-academico/

aspecto intelectual del rendimiento, la inteligencia es el único factor. Al analizarse el rendimiento académico, deben valorarse los factores ambientales como la familia, la sociedad, las actividades extracurriculares y el ambiente estudiantil, los cuales están ligados directamente con nuestro estudio del rendimiento académico.

Además el rendimiento académico es entendido como una medida de las capacidades respondientes o indicativas que manifiestan, en forma estimativa, lo que una persona ha aprendido como consecuencia de un proceso de instrucción o formación. De la misma forma, ahora desde una perspectiva propia del estudiante, se define el rendimiento como la capacidad de responder satisfactoriamente frente a estímulos educativos, susceptible de ser interpretado según objetivos o propósitos educativos pre establecidos. Este tipo de rendimiento académico puede ser entendido en relación con un grupo social que fija los niveles mínimos de aprobación ante un determinado grupo de conocimientos o aptitudes.

Según Hernán Villarroel, en su obra "Los niños y adolescentes frente al rendimiento Escolar". "El rendimiento académico se define en forma operativa y

tácita afirmando que se puede comprender el rendimiento previo como el número de veces que el estudiante a repetido uno o más cursos" ¹².

De esto se puede deducir que, para este autor, el rendimiento es el resultado académico de un niño o adolescente, en cuanto si repite o no el año escolar.

En tanto Novárez Ramón, en su obra la "Escolaridad" sostiene que "el rendimiento académico es el resultado obtenido por el individuo en determinada actividad académica. El concepto de rendimiento está ligado al de aptitud, y sería el resultado de ésta, de factores volitivos, afectivos y emocionales, además de la ejercitación" ¹³.

Consecuentemente, el rendimiento académico es una actividad o actitud de una persona frente a sus obligaciones escolares y su aprovechamiento de las mismas.

Resumiendo, el rendimiento académico es un indicador del nivel de aprendizaje alcanzado por el estudiante, por ello, el sistema educativo brinda tanta importancia a dicho indicador. En tal sentido, el rendimiento académico se convierte en una "tabla imaginaria de medida" para el aprendizaje logrado en el

¹² VILLAROEL, Hernán; "Los niños y adolescentes frente al rendimiento escolar"; Argentina; 1987; Pág.345

¹³ NOVÁEZ, Ramón; "Escolaridad"; Perú; 1986; Edición 4; Pág. 3

aula, que constituye el objetivo central de la educación. Sin embargo, en el rendimiento académico, intervienen muchas otras variables externas al sujeto, como la calidad del maestro, el ambiente de clase, la familia, el programa educativo, etc., y variables psicológicas o internas, como la actitud hacia la asignatura, la inteligencia, la personalidad, las actividades que realice el estudiante, la motivación, etc.

El rendimiento académico o escolar parte del presupuesto de que el alumno es responsable de su rendimiento. En tanto que el aprovechamiento está referido, más bien, al resultado del proceso enseñanza -aprendizaje, de cuyos niveles de eficiencia son responsables tanto el que enseña como el que aprende.

2.1. GENERALIDADES DEL RENDIMIENTO ACADÉMICO

Se sabe que, el aprendizaje es una de las actividades que ocupa gran parte del tiempo del adolescente y, es de su exclusiva responsabilidad. Es decir, él tiene una obligación que cumplir; que es la de llevar sus tareas, prestar atención en clase y tener buenas calificaciones en sus evaluaciones, ésta para ellos es una gran responsabilidad que se ven obligados a cumplir a cabalidad.

El rendimiento académico, será el reflejo claro de una respuesta adecuada a los aprendizajes adquiridos en la escuela, y que le permitirán el desenvolvimiento normal en su entorno educativo y social. Según esto “el rendimiento escolar es todo cambio de conducta del sujeto durante el aprendizaje”¹⁴

Para comprender un poco más el tema es necesario entender que el rendimiento académico generalmente es evaluado, se puede medir a través de calificaciones, o en términos de bien y mal. Se tiene que considerar que el rendimiento académico además de que es un tipo de medición, también intervienen otras variables que influyen en este como el nivel intelectual, personalidad (extraversión, introversión, ansiedad, etc.) y aspectos motivacionales, así como nivel de escolaridad, sexo y aptitudes. Cuando el rendimiento de un alumno es malo o no aceptable, como reprobado, bajas calificaciones, deserción, se habla de que existe un fracaso académico.

El autor Bernabé Tierno, quien se ha dedicado por muchos años a analizar las causas del bajo rendimiento académico, plantea en su artículo "El fracaso escolar" que las causas de un desempeño insuficiente en el colegio pueden ser:

1. Ambiente familiar poco adecuado.

¹⁴ CAMPOVERDE, Elvira y Otros, “El nivel de atención visual”. Pág. 82

2. Coeficiente intelectual "bajo".
3. Dificultad del docente para motivar e interesar a los alumnos en el aprendizaje.
4. Planificaciones de ciclo demasiado extensas y poco adecuadas a los intereses del niño.
5. Influencia negativa de la televisión : tiempo que estudiantes desperdician por estar mirándola, ansiedad que ésta puede generar en el público infantil, actitudes fomentadas por algunos programas inadecuados, etc.
6. Adicción a las máquinas y videojuegos.
7. Dificultades en el lenguaje, comprensión lectora insuficiente; no haber adquirido buenos hábitos de estudio y de trabajo.
8. No repetir el año cuando éste no es superado con un mínimo de holgura" ¹⁵

¹⁵ TTIERNO, Bernabé; "El fracaso escolar"; Pág. 346;

Este problema se complica cuando el adolescente es forzado a continuar con la adquisición de nuevos contenidos (más complejos y más avanzados), sin haber todavía aprehendido los contenidos previos y absolutamente imprescindibles para entender, asimilar y asentar los nuevos conocimientos que se le pretenden impartir.

El bajo rendimiento académico, es una problemática que podemos ver en todos los niveles de educación y, que se va agudizando conforme se eleva el nivel educativo. Es evidente que estamos hablando de un fracaso escolar que se da en estos alumnos pues no están concluyendo con el objetivo al que tenían contemplado llegar y si lo hacen es después de mucho tiempo.

2.2. CARACTERÍSTICAS DEL RENDIMIENTO ACADÉMICO

Después de realizar un análisis comparativo de diversas definiciones del rendimiento académico, se puede concluir que hay un doble punto de vista, estático y dinámico, que encierran al sujeto de la educación como ser social. En general, el rendimiento académico es caracterizado del siguiente modo:

a) el rendimiento en su aspecto dinámico responde al proceso de aprendizaje, como tal está ligado a la capacidad y esfuerzo del alumno;

- b)** en su aspecto estático comprende al producto del aprendizaje generado por el estudiante y expresa una conducta de aprovechamiento;
- c)** el rendimiento está ligado a medidas de calidad y a juicios de valoración;
- d)** el rendimiento es un medio y no un fin en sí mismo;
- e)** el rendimiento está relacionado a propósitos de carácter ético que incluye expectativas económicas, lo cual hace necesario un tipo de rendimiento en función al modelo social vigente.

2.3. FACTORES QUE INFLUYEN EN EL RENDIMIENTO ACADEMICO

El rendimiento académico se ve influido por multitud de factores. A la hora de examinarlos hay que hacer mención primeramente de los individuales.

Estos pueden clasificarse así:

2.3.1. Factores físicos.- La salud deficiente es causa clara de dificultades en el aprendizaje y en el rendimiento. No siempre, sin embargo, la buena salud influye en que los rendimientos sean altos, pero es condición muy importante para que así ocurra. Los educadores deben observar la conducta irregular o las

molestias que muestran a veces algunos alumnos y comprobar si se debe a algún tipo de enfermedad (transitoria, permanente, infecciosa, etc.).

Los alumnos que estén necesitados de alguna comprobación médica pasarán los exámenes precisos para poder eliminar cuanto antes los factores negativos del rendimiento. La consideración de todas las deficiencias físicas de los escolares proporcionaría abundante materia para desarrollar esta problemática.

2.3.2. Factores cognoscitivos.- Entre éstos, son los perceptivos y los intelectivos los principales que conviene citar. Los primeros son fundamentales en cualquier tipo de conocimiento. Se observa que el bajo rendimiento de algunos alumnos es debido a defectos, quizá débiles y fácilmente corregibles, de la vista o del oído. No es necesario ponderar la rémora que supone en los alumnos la falta de alguno de estos sentidos, que lleva consigo la necesidad de su educación en centros especializados

2.3.3. Factores afectivos.- Tienen una importancia grande en el rendimiento académico y en cualquier actividad humana. El sentimiento puede favorecer el aprovechamiento escolar porque anima al trabajo y estimula el esfuerzo de la voluntad. La gana o desgana, el agrado o desagrado con que se realiza una tarea, influye en la cantidad y calidad de lo realizado. Es interesante también la consideración del equilibrio emotivo como factor influyente en el rendimiento

académico. Generalmente, los estados emotivos, si son suaves, pueden obrar como excitantes, los medianos agitan demasiado e interrumpen el rendimiento, y los máximos inhiben y hasta ocasionan perturbaciones psíquicas.

2.3.4. Factores referentes a la voluntad .- El «querer hacer» del alumno es definitivo en el rendimiento académico. No de otro modo se explican los éxitos de estudiantes deficientes física e intelectualmente. Su deseo incontenible les hace destacar frecuentemente entre sus compañeros.

2.4. RENDIMIENTO ACADEMICO Y FACTORES AMBIENTALES.

Además de los factores individuales interiores de cada uno, hay una serie de elementos externos que repercuten también en el rendimiento académico. Hacemos referencia a los factores propios del ambiente. Entre los factores ambientales se pueden distinguir los siguientes:

2.4.1. Del ambiente familiar.

El influjo directo de la familia sobre los alumnos es radical. “La educación es una impregnación que se opera en todos los instantes del día, no se hace a través de una enseñanza sino la acción por la acción y por el ejemplo. Todo adulto que vive con un ejerce sobre el una influencia buena o mala pero nunca nula”¹⁶

Un ambiente familiar inquieto por la promoción cultural de sus miembros se refleja de modo muy distinto a otro en que la abulia y la despreocupación son las notas dominantes. Las condiciones materiales deficientes, escasez de materiales para el buen aprendizaje, falta de espacios apropiados para el estudio, ausencia de orden, de limpieza, etc., son otras tantas causas de gran repercusión en el rendimiento.

En cuanto a la condición moral familiar hay que reparar en el modo en que se desarrolla la convivencia entre los padres y entre éstos y sus hijos. Los frecuentes disgustos, discusiones, desuniones, etc., originan inadaptaciones e incapacidad para adquirir hábitos de estudio indispensables en los alumnos. Son vivencias lo suficientemente importantes como para sembrar inquietudes que dificultan el normal rendimiento académico. Cuando la despreocupación de los padres o la búsqueda de otros intereses, como los pequeños ingresos que puedan aportar los muchachos a la economía de la casa, es la causa de la

¹⁶ GARCIA, Emilia y Otros, Biología, psicología y sociología del niño. Pág. 153

deficiente escolaridad de los alumnos, la influencia negativa en el rendimiento es más que evidente; por eso la legislación de todos los países vigila con energía estos extremos.

2.4.2. Del ambiente escolar .

El centro como institución escolar, el profesorado del mismo, los métodos y las motivaciones didácticas son los factores más influyentes. En la institución, sin que apenas se note, se respira un ambiente más o menos propicio para el auge del aprovechamiento escolar. La labor coordinadora de la dirección, los objetivos generales y particulares propuestos, el ambiente genuino producido por el tipo de escolaridad y otros muchos detalles, dan necesariamente un matiz particular a este desarrollo. En la vocación, la capacidad, la formación y los estímulos del profesorado están para muchos el punto clave de la cuestión que aquí se trata.

La cuestión metodológica está últimamente siendo muy considerada en los centros educativos. ¿Es indispensable la utilización de los métodos didácticos? La existencia necesaria de los fines justifica ya la presencia de los métodos o

caminos para lograrlos. La aceptación y el acertado uso de algunos métodos modernos están dando muy buenos resultados

Ciertamente, el método da sentido de unidad a los distintos momentos del proceso didáctico, y esto, necesariamente, tiene que influir en el rendimiento académico. Uno de los problemas más comunes hoy en los centros educativos es el relativo a la adecuación exclusiva al tipo medio de escolar. Se configura un patrón y alrededor de él gira toda la metodológica escolar, despreocupándose totalmente de los alumnos superiores y de los inferiores en la escala de la cultura y las capacidades. Su ritmo de aprovechamiento tendrá que caminar paralelo al del tipo medio. Esto, que es indudablemente un defecto de la metodología tradicional, puede ser evitado cuando en las escuelas se impongan en toda su extensión y perfección las normas de la enseñanza individualizada.

2.4.3. Del ambiente social.

El ambiente social existente en la localidad, en el barrio o en los lugares de esparcimiento que frecuentan los alumnos también crea unas disposiciones que repercuten más tarde en su rendimiento. La valoración de estos factores es más difícil de concretar que la de los familiares y escolares. Es muy conveniente la

instauración en los centros del llamado servicio social escolar. Su finalidad más próxima es mejorar las condiciones sociales de cada alumno, con vistas a que mejore también su rendimiento académico. Se ocupa sobre todo de aquellos escolares que tienen un aprovechamiento escolar más bajo del que debieran por sus cualidades individuales. La asistencia de los alumnos por parte de los servicios sociales del propio colegio puede ser la solución para descubrir la mayor parte de las deficiencias de rendimiento.

2.5. DIAGNÓSTICO DEL RENDIMIENTO ACADEMICO.

Después de conocer los factores que influyen en el rendimiento académico y poner los medios para que éste sea lo más efectivo posible, sólo nos queda realizar su evaluación, para comprobar si los esfuerzos resultaron o no positivos. Es decir la “evaluación es determinar si se cumplieron los objetivos previstos”¹⁷ Pero una correcta evaluación del rendimiento académico no puede quedar limitada a las pertinentes comprobaciones en cada uno de los alumnos, aunque, en definitiva, sean ellos los sujetos receptores de los logros o ganancias escolares.

¹⁷ AVOLIO DE COLS, Susana, Planteamiento y evaluación de la tarea escolar. Pág. 12

A través de ellos, sus propias familias y la comunidad en que viven también se benefician. Los tipos de rendimiento más usuales que pueden ser evaluados son los siguientes:

2.5.1. La evaluación del rendimiento instructivo individual .

Es llamada generalmente examen y trata de conocer la cantidad y calidad de los conocimientos de cada alumno en las distintas materias. La medida de la instrucción está considerada como una de las prácticas pedagógicas más antiguas y de más importancia.

2.5.2. La evaluación del proceso instructivo individual .

Hace referencia a la medición del progreso de los alumnos en una materia escolar o en todo el conjunto de asignaturas que cursa, precisando además si se realiza de un modo acompasado o irregular. De una u otra forma, es necesidad realizar pruebas de comprobación de conocimientos, hábitos o destrezas con cierta periodicidad.

Actualmente en nuestro sistema educativo además de estas pruebas para medir los conocimientos y progreso del alumno se toman en cuenta diferentes factores como la participación en clases, exámenes trimestrales, para tener una idea del progreso del estudiante, a demás en su parámetro de calificaciones el docente toma en cuenta tareas intra y extraescolares al momento de sacar una calificación general del estudiante.

La participación en clase.- es un buen indicador de su motivación hacia la asignatura y aplicación de correctas técnicas de estudio. “Intervenir en clase puede ser de gran ayuda al momento medir el rendimiento académico de un alumno, ya que de esta manera nos permitirá conocer la manera de cómo asimila dichos conocimientos o a su vez si tiene alguna duda en la asignatura lo cual nos demostrara su interés por ella”¹⁸.

Uno de los factores muy importantes aparte de la motivación, para que un estudiante participe en clases son las relaciones maestro -alumno, que obviamente deben ser muy buenas ya que estas proporcionaran un clima de confianza y de esta manera el estudiante tímido o no se sentirá cómodo para expresarse dentro del aula.

¹⁸ <http://www.euroresidentes.com/colegio/cuestionario-buenos-estudiantes/participar-en-clase.htm>

La tarea escolar.- hoy en día es un parámetro mas de calificación de nuestro sistema educativo que constituye por así decirlo un 25 o un 30% del total de La calificación.

“La tarea escolar puede tener un efecto muy beneficioso en los niños y adolescentes. Además ayudarles a recordar y comprender el trabajo realizado en la clase, adquirir hábitos y métodos de estudio que les serán de gran utilidad aun después de, enseñarles que se puede aprender en cualquier lugar, no sólo en el aula. La tarea escolar también beneficia a los niños y adolescentes de otras maneras generales. Por ejemplo, a cultivar en ellos rasgos de carácter positivos tales como la independencia la responsabilidad y cómo aprovechar mejor el tiempo”¹⁹.

Si la tarea escolar no se asigna y se controla de manera adecuada, también pueden tener efectos negativos Los educadores y los padres temen que los estudiantes se puedan aburrir si se les obliga a dedicar demasiado tiempo a la tarea escolar. La tarea escolar puede impedir que los niños y los jóvenes participen en actividades recreativas y de la comunidad, las cuales también sirven para enseñarles importantes lecciones que podrán aplicar a su vida como adultos. La tarea escolar puede tener como consecuencia rasgos de carácter indeseables, cuando ésta fomenta las prácticas deshonestas, por ejemplo cuando los estudiantes se copian las tareas o reciben ayuda más allá de lo

¹⁹ <http://www.yosipuedo.gov/elementary/homework.html>

debido.

Para los educadores y los padres, no se trata de determinar si la lista de efectos positivos o negativos es la más correcta. En ciertos aspectos, ambas listas son correctas. A los padres y a los educadores les corresponde aprovechar al máximo los beneficios de la tarea escolar y reducir al mínimo los costos.

2.5.3. La evaluación del proceso instructivo global

Se refiere a la valoración de los conocimientos de un grupo de alumnos o los de una clase entera en distintos momentos del curso o en diferentes cursos. Los pasos que habría que dar son fáciles de colegir: evaluaciones individuales, tareas, exámenes, participaciones etc.

La evaluación global de los estudiantes en nuestro medio se da con una calificación o nota, la cual de esa depende rá su aprobación o reprobación.

La calificación escolar (llamadas simplemente calificaciones o notas en algunos países) es un método utilizado para evaluar y categorizar el rendimiento escolar de un alumno.

Puede estar determinado por un valor numérico o por las letras del alfabeto (generalmente desde la A a la F, o de 0 a 20). Esto puede variar de acuerdo con los parámetros establecidos por las leyes de cada país.

De acuerdo a cada nivel, se consideran las siguientes apreciaciones: Sobresaliente, Muy buena, Buena, regular, Malo. Esta última apreciación se dan cuando no se obtiene el mínimo aprobatorio, por lo cual se considera al alumno como reprobado.

Todos los padres le dan mucha importancia a las notas o calificaciones que los hijos obtienen en cada materia. Pero éste no debe ser el único aspecto a valorar en los estudios de los hijos.

No es conveniente valorar la calificación en sí misma. Tampoco es aconsejable exigir una determinada calificación a los hijos. Los padres deben valorar, fundamentalmente, el rendimiento escolar de cada hijo. El rendimiento no siempre coincide con lo que expresa una calificación.

2.5.4. La evaluación del proceso educativo del alumno

Deberá determinar en primer lugar cuáles son los aspectos más significativos, los que más influyen en el desenvolvimiento formativo de la personalidad. Los más fáciles de evaluar son los aspectos biológico, mental y cultural. Más difícil de evaluar, pero más importante, es el aspecto moral. Cuando han sido valorados en los distintos momentos -se trata de un proceso- se llevan a las gráficas, que nos sugerirán interesantes deducciones.

2.5.5. La evaluación del rendimiento de la institución educativa

Aunque más complicada, también puede hacerse. Los elementos a tener en cuenta son: materiales, formales, funcionales y personales. Habrá que reparar en ciertas características materiales, como cualidades del edificio, aulas, iluminación, mobiliario, etc. También en los factores formales (horarios, programas, manuales escolares, etc.), factores funcionales (organización del trabajo, disciplina, reglamentos, actividades extraescolares, etc.) y factores personales (personal de dirección, inspectores, docentes y otros).

2.5.6. Evaluación del rendimiento del personal docente .

Los objetivos que aquí se pretenden pueden ser bien controlar su rendimiento, bien sugerirle nuevos métodos, corregirle posibles fallos, etc. Las dimensiones

más representativas que deben valorarse en los docentes son: factor intelectual, afectividad, moralidad, sociabilidad con alumnos y padres de familia dentro de la sociabilidad involucra también en la confianza dada al estudiante y conocer de los problemas que les está pasando y no solo limitarse a dar sus clases y calificarlo ya que “ser docente, no implica solo dictar horas de clases, sino dedicar alma. Exige no solo ocupación, sino vocación de servicio. El genuino educador se esfuerza por ser verdadero amigo de cada uno de sus alumnos (as), ya que ellos (as) no son cosas para barrerlas, son personas, con su propio mundo intelectual y emocional.

También deberá esforzarse por tratar de conocer los problemas de sus alumnos o tratar de comprender el porque de sus actuaciones o bajo rendimiento en la escuela

Es triste comprobar cómo la mayoría de los Docentes reducen su profesión a meros dadores de clases y creadores de planificaciones sin contextos, sin siquiera asomarse a la grandeza de lo que significa ser educador”.²⁰ También deberá valorarse la actitud profesional, organización del trabajo, métodos, realizaciones intra y extra-escolares, relaciones con familias, autoridades, comunidad, etc.

Así mismo “Los docentes observan que el estudiante baja de calificaciones, *algo pasa*, piensan los profesores, *no estudia, tal vez no fue a clases o está*

²⁰www.educadoresporlocalidad.cl/content/view/274401/Que-significa-ser-un-buen-profesor.html

distraído, pero atender 20, 25, 50 o más alumnos provoca que la educación sea impersonal. Entonces, el que estudiante que tiene alguna adicción sólo es calificado como el que reprobó o tiene malas notas y requiere estudiar más; acaso es conminado a buscar ayuda porque *algo* está pasando. Este hecho refleja la nula o poca información de los docentes en materia de adicciones o, peor aun, la indiferencia hacia este tema”.²¹

²¹ www.liberaddictus.org/pdf/0920-94.pdf

CAPITULO III

3. VIDEOJUEGOS

“Un videojuego o juego de video es un programa informático creado para el entretenimiento, basado en la interacción entre una o varias personas y un aparato electrónico que ejecuta dicho videojuego; este dispositivo electrónico puede ser una computadora, un sistema arcade, una videoconsola, un dispositivo *handheld* o un teléfono móvil.”²²

En nuestro medio podemos observar que prácticamente todos los jóvenes tienen su teléfono celular con dichos juegos incorporados y por no decir que cada uno de ellos tendrá su consola de videojuegos en casa por lo que están susceptibles a padecer una adicción a estos lo cual sin duda necesitarán asistencia psicológica para salir de este problema.

Los videojuegos despiertan interés porque van evidentemente unidos a las últimas tecnologías y esto es del agrado de las nuevas generaciones. A esto se une que, por un lado, dada la ignorancia manifiesta de los adultos y su poca destreza en el manejo de estos aparatos, podemos encontrarnos con una de las primeras y pocas actividades en las que puede manifestarse una superioridad evidente de los hijos sobre los padres, y esto es del agrado de los más pequeños. Por otro, si los mayores no se involucran, los más jóvenes se

<http://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego>

encontrarán en un espacio vacío, libre, no sometido a las normas que deben cumplir en otros muchos aspectos de su vida diaria.

Recordemos también que los niños de este comienzo del tercer milenio prefieren los videojuegos porque desean controlar en lugar de ser controlados; no les gusta recibir pasivamente lo que les pongan en la pantalla, quieren ser ellos los que deciden lo que entra por ella en su habitación. La primera consecuencia es que estos nuevos medios han generado una mayor sensación de poder, en contraposición a la que tenían generaciones anteriores, cuyos medios de entretenimiento más tradicionales fueron la televisión o el libro.

3.1. GENERALIDADES DE LOS VIDEOJUEGOS.

En muchos casos, los videojuegos recrean entornos y situaciones virtuales en los que el jugador puede controlar a uno o varios personajes (o cualquier otro elemento de dicho entorno), para conseguir uno o varios objetivos por medio de reglas determinadas.

Se interactúa mediante la visualización del videojuego a través de un dispositivo de salida de video como podría ser un televisor, un monitor de PC o un proyector, y en los que el programa va grabado en cartuchos, discos ópticos,

discos magnéticos, tarjetas de memoria especiales para videojuegos, o en línea. Algunos son de bolsillo. La enorme popularidad alcanzada por estos videojuegos a finales de la década de 1970 ha dado origen a una importante industria.

“Los jugadores interactúan con el videojuego a través de dispositivos externos como pueden ser un teclado y ratón, un *gamepad*, un *joystick*, o incluso dispositivos detectores de movimiento. La partida se juega entre una persona y la máquina o CPU, entre dos o más personas en la misma consola, por LAN o on-line vía Internet y pueden competir con la máquina, contra la máquina o entre sí. Los videojuegos se dividen en géneros, los más representativos son: acción, rol, estrategia, simulación (de muchos tipos), deportes y aventura. Los más modernos emplean sonido digital con Dolby Surround con efectos EAX y efectos visuales modernos por medio de las últimas tecnologías en motores de videojuego y GPU. Los videojuegos deportivos, como los de fútbol, baloncesto o hockey sobre hielo, adquirieron especial popularidad a finales de la década de 1980, cuando determinados equipos profesionales prestaron su nombre a estas versiones en video de su deporte.”²³

Los establecimientos dedicados a la venta exclusiva de videojuegos son ya clásicos en la industria del ocio del mundo entero. Los sistemas de 16 bits,

²³ <http://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego>

introducidos por las empresas japonesas a comienzos de la década de 1990, mejoraron notablemente la popularidad de los videojuegos. Posteriormente se usó el CD-ROM pues tenía más capacidad que los cartuchos ya que estos habían llegado a su tope tecnológico y además resultaba más económico para producir en masa. Actualmente se usa el sistema DVD de alta capacidad y, no muy frecuentemente debido a su alto precio, el Blu-Ray, de capacidad muy alta. Actualmente, el uso de la televisión de alta definición y de las líneas de telecomunicaciones para la transmisión de este tipo de videojuegos contribuye a aumentar aún más su nivel de jugabilidad y realismo.

Las críticas a los videojuegos parten de los efectos negativos que el hecho de pasar demasiado tiempo ante la pantalla e inhibirse por completo en un universo de fantasía puede tener en el desarrollo emocional. Ocasionalmente se ha comprobado que la rapidez con que se mueven los gráficos puede provocar ataques en las personas que padecen diversos tipos de epilepsia. Además la mayoría de críticas surge de un desfase generacional o de influencias religioso-políticas.

“Los defensores de los videojuegos afirman que éstos enseñan a resolver problemas técnicos, estimulan la habilidad de los jugadores en su neurocinética, reflejos visuales y enfoque de múltiples puntos de visión (objetivos). Incluso sostienen que mejoran la comunicación cuando se juega en familia o en línea. Los videojuegos se emplean también como entretenimiento en clínicas y

hospitales, así como en ciertas terapias de rehabilitación. También hay facultades académicas y educativas que usan los videojuegos para potenciar habilidades de los alumnos. Actualmente se ha superado el tópico que los videojuegos son infantiles y para niños, ya que existe una variedad enorme.

Desde 1993, Nintendo y Sega están realizando esfuerzos para controlar y establecer el contenido de los videojuegos. La iniciativa respondía a las críticas, especialmente de los padres, preocupados por la intensificación de la violencia y la introducción de temas para adultos en los videojuegos infantiles. A finales de los años 1990 Sega cayó en bancarrota para posteriormente surgir como empresa dedicada exclusivamente a videojuegos, abandonando el mercado de las videoconsolas.”²⁴

3.2. TIPOS DE VIDEOJUEGOS

Aventura.

Son videojuegos en los que el protagonista debe avanzar en la trama interactuando con diversos personajes y objetos. También suelen ser incluidos en esta sección los videojuegos conocidos como Hit n' Run. Si bien es cierto que en el pasado el género aventura comprendía una gama de subgéneros y estilos más amplia aún si cabe que la que con el paso del tiempo y hasta la

²⁴ <http://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego>

actualidad se ha ido consolidando, en la que se podían incluir juegos de lo más variados, muchos de los cuales hoy día consideraríamos pertenecientes a otros estilos como plataformas, rompecabezas e incluso acción, sirviendo en cierto modo como género abanico, para una época en la que apenas si se habían empezado a desarrollar algunas fórmulas, sin que estas estuvieran aún lo suficientemente desarrolladas como para reclamar nuevos géneros a los que pertenecer por derecho.

Disparos.

En estos videojuegos el protagonista ha de abrirse camino a base de disparos. Según su temática y desarrollo pueden clasificarse en diferentes subgéneros como disparos en primera persona o "FPS", disparos en tercera persona o "TPS", disparos en primera persona multijugador masivo en línea , acción táctica, videojuegos de disparos de desplazamiento lateral y videojuegos de pistola. Tenemos ejemplos como: *Contra, Galaxian, Metal Gear*

Educativos

Videojuegos cuyo objetivo es dar a conocer al usuario algún tipo de conocimiento. Su mecánica puede abarcar cualquiera de los otros géneros. Están dirigidos a todas las edades, por lo que se suelen considerar como

videojuegos casuales. *English Training* y *Mi experto en francés* ayudan a mejorar lenguas extranjeras.

Estrategia.

Se caracterizan por la necesidad de manipular a un numeroso grupo de personajes, objetos o datos para lograr los objetivos. Según su temática los hay de gestión (ya sea esta económica o social) y bélicos.

La mayoría de ellos son videojuegos de batalla con escenarios históricos.

Lucha.

Son videojuegos basados en el combate cuerpo a cuerpo. Se dividen en videojuegos de uno contra uno o "versus", videojuegos de avanzar y pegar y el híbrido de ambos *free-for-all* o todos contra todos. Algunos ejemplos son: *Street Fighter*, *Mortal Kombat*, *Killer Instinct*.

Este género es uno de los más aclamados del mundo de los videojuegos, de aquí a la prolífera lista de videojuegos de lucha que podemos encontrar en el mercado.

Horror.

Correspondientes al género de terror. Los protagonistas viven aventuras dónde deben salir airosos de situaciones típicas de una película de terror (escapar de una casa llena de zombis, huir de un asesino, resolver misterios para aplacar a los fantasmas, etc.). Un factor importante es el terror psicológico, ayudado de una buena ambientación y apartado sonoro, algunos ejemplos mas conocidos por los adolescentes tenemos: *resident evil*, *silent hill*.

Musicales.

Su desarrollo gira en torno a la música. Ejemplos: *Dance Dance Revolution*, *Sing star*, *Guitar Hero*, *Rock Band*. Karaoke. Baile. Entre otros

Simulación.

Involucran al jugador en una situación simulada determinada, ya sea de gestor de un zoológico, una ciudad o una vida propia virtual.

Simuladores de baile, Simuladores de vuelo, simuladores ferroviarios, simuladores de submarinos, simuladores sociales, simuladores automovilísticos

Aunque no son muy comunes en nuestra ciudad, tenemos ejemplos como:
Simuladores de vuelo: *Ace Combat* o *Microsoft Flight Simulator*. Simuladores automovilísticos: *Toca Racing*, *Gran Turismo*, *Forza Motorsport*. Simuladores ferroviarios: *Microsoft Train Simulator*

Deportivo.

Se basan en deportes, reales o ficticios, y pueden subdividirse en simuladores y "arcade" (menos realistas que los primeros). Tenis, fútbol, baloncesto, ciclismo, beisbol, entre otros.

Suelen tener una revisión anual de cada uno de los deportes, a parte de las posibles ediciones especiales de varios eventos.

Carreras.

Son videojuegos en los que se pilotan diferentes vehículos, ya sean reales o ficticios, para ganar en diferentes carreras. Dentro de este apartado se pueden distinguir dos variantes, arcade y simuladores.

3.3. IMPACTO SOCIAL.

“Los videojuegos han tenido en ocasiones mala imagen, originada esta en muchas ocasiones en opiniones vertidas por los medios de comunicación”²⁵

“El videojuego ha fungido como un arma de dos filos en el público infantil: según un estudio, el niño desarrolla habilidades mentales y su capacidad de razonamiento es más activa en comparación a un niño de hace 20 años que no contaba con esta tecnología; otra consecuencia es la falta de socialización, bajo rendimiento escolar y algunos aspectos de su desarrollo motriz”²⁶

“El uso de nuevas tecnologías ha modificado las capacidades y conductas de los niños y jóvenes, pues aunque tienen más habilidad mental limitan su desarrollo motriz, lo que provoca déficit de atención, depresión y enfermedades que antes eran exclusivas de adultos, advirtieron especialistas de la UNAM.

Expertos de diferentes áreas de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) señalaron que los videojuegos y el uso de las computadoras impiden en los menores la convivencia social y causan daños psicológicos.

“La especialista Mariana Gutiérrez, de la Facultad de Psicología, explicó que esto se debe a factores asociados con el escaso tiempo que pasan los padres

²⁵<http://ocio.barrapunto.com/article.pl?sid=08/02/14/1038> 213

²⁶ www.vunet.es/es/vnunet/news/2003/12/01/20031201016/html .

con sus hijos, a la inseguridad social, al aumento del estrés y al cambio de las dinámicas de entretenimiento que favorecen actividades sedentarias.”²⁷

A través de éstos, explicó, los menores tienen la posibilidad de desarrollar diferentes habilidades como las motoras y lenguaje, pero sobre todo, la oportunidad de fantasear y generar un mundo diferente y de innovación para desahogarse y exteriorizar las frustraciones.

Nora Matamoros, de la Facultad de Filosofía y Letras, dijo que los videojuegos y la computadora estimulan los sentidos por medio de representaciones del mundo, que evitan a los niños crear el suyo, lo que implica que en un futuro serán adultos capaces de codificar muchos signos, pero imposibilitados de crear los propios.

Al respecto, Rogelio Castillo, de la Escuela Nacional de Trabajo Social, sostuvo que la diferencia entre los juegos de antes y los de ahora es la convivencia social, pues la diversión en la actualidad se convierte en un sustituto de la relación de los niños con los adultos y el mundo real, los descontextualiza y provocan la enajenación.

También les proveen una formación destructiva, pues lo importante en los

²⁷ <http://www.vnunet.es/es/vnunet/news/2003/12/01/20031201062/html>

videojuegos no es jugar sino ganar, crea una ilusoria superioridad o significativa frustración, no como la dinámica de competencia o interacción en los deportes o juegos de antes donde se alcanzan niveles de negociación, diálogo y discusión”²⁸

²⁸ /www.cronica.com.mx/nota.php?id_notas=359490

CAPITULO IV

4. ADICCIONES

Las adicciones, son las dependencias del ser humano hacia ciertas cosas; es decir, es un estado psicofísico causado por la interacción de un organismo vivo con un fármaco, droga, alcohol, juego o cualquier otra clase de atracción de hoy en día, caracterizado por la modificación del comportamiento y otras reacciones, generalmente a causa de un impulso irreprimible por consumir, jugar o navegar en una computadora en forma continua o periódica, a fin de experimentar sus efectos psíquicos y, en ocasiones, para aliviar el malestar producido por la privación de éste, es decir, el llamado síndrome de abstinencia.

Entonces, puede presentarse adicción tanto a sustancias psicotrópicas como a actividades e incluso, en relaciones de pareja.

Sustancias psicotrópicas; incluyendo alcohol, nicotina y otras drogas; juegos de azar, videojuegos e Internet; comida o componentes comestibles tales como el azúcar o la grasa; sexo o actividad sexual; trabajo; etc.

4.1 PRINCIPALES CAUSAS DE LAS ADICIONES

4.1.1. Problemas familiares

Los niños y adolescentes al vivir una etapa de crisis y al tratar de evadir los problemas, buscan salidas fáciles o formas de olvidarlos, por ejemplo por medio del juego excesivo, alcohol o las drogas.

"Muchas veces las adicciones surgen por problemas dentro de la familia (incomprensión, falta de comunicación, golpes, maltrato intra-familiar, rechazo, padrastros, abandono, falta de recursos económicos, dificultades escolares, pobreza absoluta y desamor), al sentir que no son queridos en los hogares, los adolescentes tienen la impresión de no ser escuchados o tomados en cuenta" ²⁹.

Otra de las causas de las adicciones son muchas de las veces el desconocimiento de los jóvenes o adolescentes en cuanto a sus efectos y consecuencias y de este desconocimiento son responsables tanto la familia como los profesores u orientadores de la institución educativa.

"Dentro del triángulo familiar todo sucede y todo lo que ocurre es importante, es donde se realizan los procesos más importantes que definirán la personalidad

²⁹LÓPEZ, Eduardo. Adicciones en la adolescencia, Pág. 170

del individuo, tales procesos son: ubicación, identificación, socialización y relación. Es decir en la medida que estos procesos queden bien definidos en cada persona el individuo podrá desarrollar un mejor estilo de vida ya que, a través de la estructura familiar, el individuo adquiere los primeros modelos de identificación y las pautas de comportamiento social y cultural. Es evidente que la calidad y las características de la familia influyen en gran medida en el desarrollo de la personalidad del niño y su influencia será benéfica si las relaciones entre sus miembros son sanas y positivas”³⁰

“De la institución educativa, los orientadores o profesores guías serán los encargados de darles toda la información necesaria a sus estudiantes con el objetivo de que el estudiante evalúe sus relaciones personales, empleo del tiempo libre, y tome conciencia de estas, adquiriendo la autonomía y madurez necesaria para poner en práctica un proyecto personal de vida”³¹

4.1.2. Influencias sociales

³⁰ <http://www.centro-psicologia.com/es/adiccion-videojuegos.html>

³¹ <http://psicolatina.org/Seis/maestro.html>

Un adolescente debido a las malas influencias que se dan según el medio en el que se rodea o por ser aceptados por un grupo de jóvenes caen en las adicciones tales como las drogas, el alcohol y el juego en exceso.

Los adictos pueden hacer los comentarios que quieran sobre la persona que no está dispuesta a entrar en el mundo de la adicción; los adolescentes deben ser muy conscientes de sí mismos y mantener su postura de decir NO.

4.1.3. Curiosidad

En ocasiones los jóvenes sienten curiosidad, deseo de saber o averiguar experimentar cosas nuevas y también lo que no se les permite hacer lo llevan a querer experimentar y a su vez caer en vicios del cual se le hará muy difícil salir de ellos.

4.1.4. Problemas emocionales

Cuando surgen los problemas en la vida de algunos adolescentes (regaños, golpes, desconfianza, incomprensión, conflictos económicos en la familia, padres adictos o divorciados, dificultad de aprendizaje escolar, etc.), reflejan una gran depresión emocional, en la que pueden sentirse llenos de rencor, ira y vergüenza, por el comportamiento de los padres, amigos o conocidos. Estos

jóvenes buscan la manera de que no les afecte gravemente en su estado emocional y utilizan una forma de salir de ellos con ayuda de una adicción.

4.2. Consecuencias de las Adicciones

Las reacciones negativas asociadas a las adicciones, afectan en diferentes aspectos la vida de la persona, tales como:

4.2.1. Relaciones personales

Las relaciones con la familia, amigos o pareja se alteran, aparecen discusiones frecuentes, la comunicación se interrumpe, hay pérdida de confianza y alejamiento.

4.2.2. Trabajo

Frecuentemente se manifiesta baja productividad y deterioro de la calidad del trabajo o la pérdida del mismo.

4.2.3. Economía

El destinar la mayor parte del dinero a diferentes tipos de juegos y las largas horas de permanencia en ellos, genera endeudamiento.

4.2.4. Salud psíquica

Es muy posible que su salud psíquica se desequilibre por los cambios de ánimo, irritabilidad, actividades defensivas, pérdida de la autoestima e intenso sentimiento de culpa así como también un bajo rendimiento académico

4.2.5. Conducta

Los adictos a los juegos u otro tipo de adicción se tornan egoístas y egocéntricos (no les importa nada más que ellos mismo).

4.2.6. Salud física

Se presentan trastornos del apetito, insomnio, fatiga generados por la preocupación que tienen de jugar.

El insomnio es uno de los trastornos del sueño más comunes en algunos adolescentes que les gustan los videojuegos o la tv.

“Aunque el insomnio únicamente suele concebirse como la dificultad para iniciar el sueño, lo cierto es que la dificultad para dormir puede tomar varias formas:

- dificultad para conciliar el sueño al acostarse (insomnio inicial, el más común de los tres)
- despertares frecuentes durante la noche (insomnio intermedio)
- despertares muy temprano por la mañana, antes de lo planeado (insomnio terminal) ³²

Esto impide la recuperación que el cuerpo necesita durante el descanso nocturno, pudiendo ocasionar somnolencia diurna, baja concentración e incapacidad para sentirse activo durante el día y por supuesto un déficit en el rendimiento escolar del adolescente.

4.2.7. Tolerancia

El juego produce tolerancia física, por lo que es necesario ir aumentando la cantidad de horas consumida para experimentar los mismos efectos o la misma emoción.

Por otro lado un adolescente que presenta dicha tolerancia al necesitar estar cada vez mas tiempo en la salas de videojuegos; olvida sus tareas y casi todas sus obligaciones escolares también se vera en la obligación de financiar sus horas dentro de los videojuegos por lo que buscara otras fuentes de ingreso, en mucho de los casos recurrir a tomar dinero de la casa sin pedir prestado o

³² <http://es.wikipedia.org/wiki/insomnio/videojuevosytv/l%C3%B3g>

simplemente mentir a sus padres que tienen que pagar en el colegio, este sin duda será un indicador que esta persona necesita ayuda para salir de este problema.

4.2.8. Obsesión

El adicto no puede pensar en otra cosa que no sea el juego, a qué hora debe irse, y el tiempo de permanecer en él, aunque planea el tiempo de permanencia muchas de las veces llega a perder la noción del mismo y terminara sin querer y antes que se de cuenta unas dos o tres horas mas de lo que previamente había planeado.

Recordemos que la obsesión en término general es una “idea, preocupación o acto que se presenta de forma constante y que persiste en la mente del individuo. Como trastorno, la obsesión va acompañada de estados de ansiedad y se caracteriza por la aparición de sentimientos o pensamientos que se imponen al individuo y que pueden llegar a dominar su voluntad.

Como consecuencia de una gran fatiga, pueden aparecer pensamientos obsesivos en las personas sin ningún trastorno psíquico. Cuando son más

frecuentes e intensos constituyen el síntoma esencial de la neurosis. Si la imposición es mayor puede tiranizar la voluntad del individuo, que sufre y se agota luchando contra ella, llegando algunas veces a rozar la compulsión”³³

4.2.9. Negación

"A medida que los adictos empiezan a acumular problemas (en el trabajo, en el hogar o socialmente) inevitablemente comienzan a negar dos cosas: Que su adicción constituya un problema que no pueden controlar, y que los efectos negativos en sus vidas tengan alguna conexión con el uso de la droga u otra adicción. Muchas veces el adicto piensa que el día que él quiera podrá dejar su adicción, que es cuestión de proponérselo y ya; pero lamentablemente no es así”³⁴.

La negación, no solo en el sentido psicoanalítico de un simple mecanismo de defensa que descalifica el significado de los eventos, sino más ampliamente incluyendo un amplio rango de maniobras psicológicas diseñadas para reducir la conciencia del hecho de que el uso es la causa de los problemas del individuo, más que una solución a estos problemas. La negación se convierte

³³ ENCARTA, Biblioteca de consulta/obsesión.

³⁴ COLON Edwin. Adicciones en la Familia. Edit ISBN. Cuenca -Ecuador. 2000; Pág. 432

en una parte integral de la enfermedad y un obstáculo importante para la recuperación

6. METODOLOGÍA

El presente trabajo se basa en la investigación descriptiva porque analiza, estudia y describe a la totalidad de individuos de una población. Su finalidad es obtener información, analizarla, elaborarla y simplificarla lo necesario para que pueda ser interpretada cómoda y rápidamente y, por tanto, pueda utilizarse eficazmente para el fin que se desee, se apoya en los siguientes métodos:

- **Método Científico.-** Permitirá analizar y descubrir llevando a cabo un estudio claro de la problemática, además ayudará a formular el problema y los instrumentos del proceso investigativo se lo utilizara para analizar, descubrir y comprobar los hechos reales
- **Método Inductivo - Deductivo.-** Este método se usará en toda la investigación, al momento de realizar la problematización, las consultas y cuando nos respondan las personas que conocen esta realidad problemática al momento de la recopilación y manejo de datos de la investigación de campo.
- **Método Descriptivo.-** Este método se utilizará para procesar y describir información, recolectada y contrastar con la información empírica.

- **Método Analítico Sintético.**- Que servirá, en las lecturas bibliográficas que realizamos para la respectiva organización del marco teórico desde el análisis de diferentes fuentes para las síntesis y resúmenes correspondientes, para la interpretación de los datos de la investigación.
- **Método Estadístico.**- Se lo utilizará para elaborar los cuadros o tablas estadísticas y poder obtener porcentajes y hacer representaciones gráficas de los resultados de la información de campo.

De igual manera se utilizará las siguientes técnicas de recopilación de información teórica y empírica.

- **Encuesta.**- Esta técnica será utilizada con la finalidad de obtener datos empíricos, de la población a ser estudiada. Es necesario aclarar que se encuestará a toda la población, tanto de los alumnos como de los maestros.

Se aplicará dos encuestas; la una servirá para conocer desde el punto de vista de los maestros y orientadores el rendimiento académico de los estudiantes y si sus causas fueran de orígenes ludópatas

La segunda encuesta se aplicará a estudiantes para conocer sus causas y tiempo dedicado a los videojuegos, así mismo se observa si son conscientes que esta afecta a su rendimiento académico

CUADRO ESTADÍSTICO DE POBLACIÓN DE ESTUDIANTES DEL CICLO BÁSICO DEL COLEGIO MANUEL CABRERA LOZANO, EXTENSIÓN MOTUPE, DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2009 -2010

POBLACIÓN	PARALELO	MUJERE	HOMBR	TOTAL
Alumnos de 8vo año	2	20	46	66
Alumnos de 9no año	2	29	55	84
Alumnos de 10mo año	2	18	51	69
TOTAL	6	67	152	219

CUADRO ESTADÍSTICO DE POBLACIÓN DE PROFESORES DEL COLEGIO MANUEL CABRERA LOZANO, EXTENSIÓN MOTUPE, DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2009 -2010.

POBLACIÓN	MUJERES	HOMBRES	TOTAL
Profesores del ciclo básico	7	8	15
Los profesores de opciones prácticas (4) no se han tomado en cuenta para esta investigación.			

7. CRONOGRAMA

ACT.	DICIEMB				ENERO				FEBRE				MARZO				ABRIL				MAYO			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Elaboración del Proyecto			x	x																				
Técnicas de Investigación					x	x																		
Recolección de Información							x	x																
Aplicación de Encuestas									x	x														
Tabulación de Datos											x	x												
Análisis e Interpretación de Resultados													x	x										
Presentación del Informe															x									
Revisión del Informe																x								
Presentación del Borrador de Tesis																	x							
Corrección de Borrador																		x	x					
Elaboración del Informe Final																				x	x	x		
Sustentación de la Tesis																								x

8. RECURSOS

RECURSOS INSTITUCIONALES

- Universidad Nacional de Loja
- Área de la Educación, el Arte y la Comunicación
- Colegio Manuel Cabrera Lozano-Extensión Motupe

RECURSOS HUMANOS

- Director de Tesis
- Autoridades de la Instituciones Educativa
- Investigador: Darwin Montaña Godoy
- Encuestados

9. PRESUPUESTO

INSUMOS	VALOR UNITARIO	VALOR DE CÁLCULO	COSTO
RECURSOS MATERIALES			
Bibliográficos	13	40	520,00
Papel	10	3,50	35,00
Impresión	60	10	600,00
Fotocopias	1000	02	20,00
Alimentación	300	5.00	300,00
Movilización			300,00
Imprevistos			500.00
TOTAL			\$2275,00

Anexo 2.

***Encuesta para los estudiantes .**

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
AREA DE LA EDUCACION, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN
CARRERA DE PSICOLOGIA EDUCATIVA Y ORIENTACION

Para la elaboración de la investigación de campo del trabajo de Tesis, me es preciso solicitar tu valioso criterio en relación con el tema: " LA LUDOPATÍA Y SU INFLUENCIA SOBRE EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DEL CICLO BÁSICO DEL COLEGIO EXPERIMENTAL UNIVERSITARIO "MANUEL CABRERA LOZANO", EXTENSIÓN MOTUPE, DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2009 - 2010"

CUESTIONARIO

Sexo:Curso:..... Paralelo:.....

1.- ¿Te gustan los videojuegos?

SI () NO ()

¿Por qué?.....

2.- ¿Alguna vez incumpliste una tarea escolar porque estuviste demasiado tiempo en los videojuegos?

SI () NO ()

3.- ¿Cuándo acudes a los videojuegos que tiempo permaneces jugando?

½ hora () 1 hora () 1 hora ½ () 2 horas ()
3 horas () Mas de 3horas () ninguna ()

¿Porqué?.....

4.- ¿Cuándo sientes la necesidad de ir a los videojuegos y no tienes dinero que haces?

- Pides prestado dinero a alguien ()
- Vendes una pertenencia tuya ()
- Tomas sin pedir prestado dinero de tu casa ()
- O simplemente no vas ()

5.- ¿Crees que los videojuegos son una adicción similar al alcohol o las drogas?

SI () NO ()

¿Por qué?.....

6.- ¿Tu afición a jugar te ha causado dificultades para dormir?

SI () NO ()

¿Porqué?.....

7.- ¿Crees que el jugar demasiado tiempo en los videojuegos afecta tu rendimiento académico?

SI () NO ()

¿Por qué?.....

8.- ¿Cuando deseas ir a los videojuegos que haces?

- Mientes a tus padres para poder hacerlo ()
- Pides permiso a tus padres para ir a los videojuegos ()
- Faltas a clases ()
- Te vas después de clases ()
- Nada ()

9.- ¿De los siguientes videojuegos mostrados en la lista cuál de ellos prefieres jugar?

Aventura () Disparos () Educativos () Estrategia () Lucha ()
Horror () Musicales () Simulación () Deportivo () Carreras ()
Ninguno ()

¿Por qué?.....

10.- ¿Del siguiente listado señala cuál o cuáles son las razones por las que vas a los videojuegos?

- Por que sientes que no eres tomado en cuenta dentro de tu familia ()
- Para escaparte de una preocupación o problema familiar ()
- Porque no te comprenden dentro de tu familia ()
- Para escapar de la realidad ()
- Para mejorar tu estado de ánimo ()
- Porque te sientes solo (a) ()
- Para ser aceptado por tus amigos ()
- Tienes demasiado tiempo libre ()
- Por curiosidad ()
- Por Novedad ()
- Ninguna ()

AGRADEZCO TU COLABORACIÓN

Anexo 3.

***Encuesta para los Maestros y orientadores**

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

AREA DE LA EDUCACION, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGIA EDUCATIVA Y ORIENTACION

Para la elaboración de la investigación de campo del trabajo de Tesis, me es preciso solicitar su valioso criterio en relación con el tema: " LA LUDOPATÍA Y SU INFLUENCIA SOBRE EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DEL CICLO BÁSICO DEL COLEGIO EXPERIMENTAL UNIVERSITARIO "MANUEL CABRERA LOZANO", EXTENSIÓN MOTUPE, DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2009 - 2010"

CUESTIONARIO

1.- ¿Cómo usted considera a las participaciones en clase dadas por sus alumnos?

Muy Buenas () Buenas () Re gulares () Malas ()

2.- ¿Cómo usted considera a las tareas extra clase de sus alumnos?

Muy Buenas () Buenas () Regulares () Malas ()

3.- ¿Cómo usted considera las pruebas de conocimientos que rinden sus alumnos?

Muy Buenas () Buenas () Regulares () Malas ()

4.- De una manera global ¿cómo considera usted que es el rendimiento académico de sus estudiantes?

Muy Bueno () Bueno () Regular () Malo ()

5.- ¿Cuáles cree Ud. que son los motivos que dificultan y son los más comunes en su labor educativa?

Bajo nivel de conocimientos de los alumnos ()

Falta de interés en los alumnos ()

Adicción de los alumnos a los videojuegos ()

6.- Ud. piensa que las *calificaciones o notas* trimestrales miden realmente el rendimiento académico de los estudiantes.

Si () No ()

¿Porqué?.....

7.- ¿Usted conoce que en el ciclo básico del Colegio Manuel Cabrera Lozano, extensión, Motupe existen estudiantes ludópatas?

Si () No ()

¿Porqué?.....

8.- ¿Usted piensa que el juego es una adicción similar al alcohol o drogas?

SI () NO ()

¿Por qué?.....

9.- ¿Del siguiente listado cual o cuales piensa usted que son las razones por las cuales los adolescentes de esta institución educativa acuden a los videojuegos?

Porque sienten que no son tomados en cuenta dentro de su familia ()

Para escapar de una preocupación o problema familiar ()

Porque no los comprenden dentro de su familia ()

Para escapar de la realidad ()

Para mejorar su estado de ánimo ()

Porque se sienten solos (as) ()

- Para ser aceptado por sus amigos ()
- Porque Tienen demasiado tiempo libre ()
- Por curiosidad ()
- Por Novedad ()
- Ninguna ()

AGRADEZCO SU COLABORACIÓN