



**UNIVERSIDAD LATINA
DE COSTA RICA**

POWERED BY **Arizona State University**

Facultad de ciencias de la salud
Escuela de psicología

Trabajo para optar por el grado de Licenciatura en psicología:

Procrastinación escolar en niños entre edades de 10 a 12 años, del Taller Pedagógico Montebello debido al uso de videojuegos.

Estudiantes:

Adriana Patricia Cordero Barrantes
Ahmed Rodolfo Abraham Alvarado

Tutor:

Joshua Emmanuel Carballo Chavarría


II cuatrimestre, 2022

Tribunal Examinador


Este trabajo final de graduación titulado "Procrastinación escolar en niños entre edades de 10 a 12 años, del Taller Pedagógico Montebello debido al uso de videojuegos", realizado por las/os estudiantes: Ahmed Abraham Alvarado y Adriana Cordero Barrantes, fue aprobado por el tribunal examinador en la carrera de Psicología de la Universidad Latina de Costa Rica, Campus Heredia, como requisito del grado académico de Licenciatura en Psicología.



Msc. Joshua Carballo Chavarria
Tutor



Lic. Raúl Arias Cordero
Lector



M.Sc. Jov Masís Portuguez
Representante de Rectoría

Comité Asesor



Msc. Joshua Carballo Chavarria
Tutor

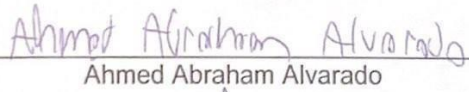


Lic. Raúl Arias Cordero
Lector



M.Sc. Jou Masis Portuguez
Representante de Rectoría

Sustentantes



Ahmed Abraham Alvarado



Adriana Cordero Barrantes

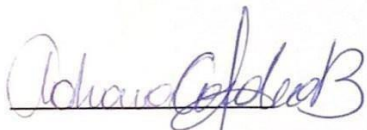
DECLARACIÓN JURADA

Yo, Adriana Cordero Barrantes estudiante de la Universidad Latina de Costa Rica, declaro bajo la fe de juramento y consciente de las responsabilidades penales de este acto, que soy Autor Intelectual del proyecto de graduación para optar por el título de Licenciatura en Psicología el cual se titula:

Procrastinación escolar en niños entre edades de 10 a 12 años, del Taller Pedagógico Montebello debido al uso de videojuegos.

Por lo que libero a la Universidad de cualquier responsabilidad en caso de que mi declaración sea falsa.

Firmo en la Universidad Latina de Costa Rica, Campus Heredia el 8 de Setiembre del 2022.



Adriana Cordero B

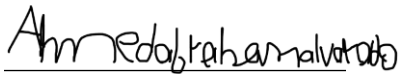
Ced:1918 814

DECLARACIÓN JURADA

Yo, Ahmed Rodolfo Abraham Alvarado de la Universidad Latina de Costa Rica, declaro bajo la fe de juramento y consciente de las responsabilidades penales de este acto, que soy Autor Intelectual del proyecto de Graduación para optar por el título de Licenciatura en psicología el cual se titula:

Procrastinación escolar en niños entre edades de 10 a 12 años, del Taller Pedagógico Montebello debido al uso de videojuegos para optar por el título del trabajo Por lo que librero a la Universidad de cualquier responsabilidad en caso de que mi declaración sea falsa.

Firmado en la Universidad Latina de Costa Rica, Campus Heredia el 8 de septiembre del 2022.



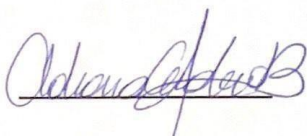
Ahmed Rodolfo Abraham Alvarado

Cédula: 1-17180160

MANIFESTACIÓN EXONERACIÓN DE RESPONSABILIDAD

El (La) suscrito(a), Adriana Cordero Barrantes con cédula de identidad número 1-918- 814, exonero de toda responsabilidad a la Universidad Latina, campus Heredia; así como al Tutor y Lector que han revisado el presente trabajo final de graduación, para optar por el título de grado académico de Licenciatura en Psicología de la Universidad Latina, campus Heredia; por las manifestaciones y/o apreciaciones personales incluidas en el mismo. Asimismo, autorizo a la Universidad Latina, campus Heredia, a disponer de dicho trabajo para uso y fines de carácter académico, publicitando el mismo en el sitio web; así como en el CRAI.

Firmo en la Universidad Latina de Costa Rica, Campus Heredia el 8 de Setiembre del 2022.



Adriana Cordero B.

MANIFESTACIÓN EXONERACIÓN DE RESPONSABILIDAD

El(La)suscrito(a), Ahmed Rodolfo Abraham Alvarado cédula de identidad número 1-17180160 exonero de toda responsabilidad a la Universidad Latina, campus Heredia; así como al Tutor y Lector que han revisado el presente trabajo final de graduación, para optar por el título de Licenciatura en Psicología de la Universidad Latina campus Heredia; por las manifestaciones y/o apreciaciones personales incluidas en el mismo, autorizo a la Universidad Latina, Campus Heredia a disponer dicho trabajo para uso y fines de carácter académico, publicitando en el sitio web; así como en el CRAI

Firmo en la Universidad Latina de Costa Rica, Campus Heredia el 8 de septiembre del 2022.

Ahmedabrahamalvarado

Ahmed Rodolfo Abraham Alvarado

Tabla de contenido

Capítulo I Problema y propósito.....	8
Capítulo I	9
1.1.1 Antecedentes internacionales.....	9
1.1.2 Antecedentes Nacionales.....	12
1.2.1 Planteamiento del problema.....	13
1.2.1 Pregunta General.....	14
1.2.2 Preguntas Derivadas	14
1.3.1 Justificación.....	15
1.4.1 Objetivo general.....	17
1.4.2 Objetivos específicos.....	17
1.5.1 Alcances.....	17
1.5.2 Limitaciones	18
Capítulo II Marco Teórico	20
2.1.1 Procrastinación	21
2.1.2 Videojuegos.....	22
2.1.3 Niñez.....	26
Capítulo III Marco metodológico	31
3.2.1 Contextualización de los estudiantes	35
Capítulo IV	42
Análisis e interpretación de resultados	43
Capítulo V Conclusiones y Recomendaciones.....	96
5.2.1 Recomendaciones para el Taller Pedagógico Montebello	105
5.2.2 Recomendaciones para los Padres de los Estudiantes.....	105
5.2.3 Recomendaciones para los Estudiantes del Taller Pedagógico Montebello.....	107
5.2.4 Recomendación para Profesionales en Psicología	108
5.2.5 Recomendación para posibles investigaciones futuras sobre el tema	108
Capítulo VI Referencias y Anexos	110

Capítulo I

Problema y propósito

Capítulo I

Problema y propósito

1.1 Estado Actual de la Investigación

Este apartado pretende alcanzar una mayor comprensión del tema investigado; por tanto, se refiere a estudios e investigaciones recientes, en los cuales se plasma la procrastinación de los niños, debida al uso de videojuegos.

1.1.1 *Antecedentes internacionales*

La investigación *Adicción al juego por red y rendimiento académico en estudiantes de secundaria*, de Muñoz et alii, realizada en la Universidad Católica de Santa María en 2019, en Perú, estableció como objetivo estudiar la posible relación entre los niveles de adicción al juego por red y los niveles de rendimiento académico en los estudiantes de la I.E. Honorio Delgado Espinoza de Arequipa. Partió de la conformación de una muestra de 388 estudiantes de primero a quinto de secundaria, todos del sexo masculino y con edades entre los 12 y los 17 años. Los niveles de adicción fueron medidos con el *Test de adicción al juego por red* y los niveles de rendimiento académico de los estudiantes se obtuvieron empleando como base de datos las calificaciones otorgadas por la institución educativa. Los resultados de la investigación evidencian la relación entre los niveles de adicción a los

videojuegos y los niveles del rendimiento académico, puesto que la mayoría, un 49%, tiene su nivel de rendimiento académico en proceso; después se encuentra el 47,7% con un nivel de logro esperado en su rendimiento académico; el 2,6% se encuentra en inicio y el 0,8%, con un logro destacado.

García, et alii (2019) tuvieron como objetivo de su investigación determinar si la adicción a Internet, adicción a las redes sociales y dependencia al móvil son predictores estadísticamente significativos para la prevalencia de la procrastinación académica, en una muestra de adolescentes de la ciudad de Juliaca. La población estuvo conformada por 273 estudiantes de cuarto y quinto año de secundaria, de tres colegios de la ciudad de Juliaca. Se utilizaron como instrumentos el *Cuestionario de adicción a redes sociales*, la *Escala de adicción a Internet*, el Test de dependencia al móvil y la Escala de procrastinación académica. Según los resultados, uno de los principales hallazgos es la existencia de una correlación negativa entre la variable Adicción a Internet y la variable Adicción a las redes sociales ($\rho = -0.584$, $p = 0.000$); este resultado es estadísticamente significativo en la muestra de adolescentes de la ciudad de Juliaca en 2019.

El estudio elaborado por Vásquez et alii, en 2018, titulado *Los videojuegos y el rendimiento académico*, se fijó como objetivo analizar documentos pertinentes e interpretar qué tipo de influencia tienen los videojuegos en el desempeño académico de los estudiantes. La investigación, de carácter cualitativo, utilizó diversos documentos de bases de datos académicos, de artículos extraídos y de otros documentos que tuvieron como principal objetivo aclarar la influencia de los videojuegos en el rendimiento académico. En cuanto, al tema de los videojuegos, la revisión documental concluyó que la evidencia apunta a que los juegos de video efectivamente constituyen una amenaza para los jóvenes en

general, debido a que los llevan a manifestar conductas agresivas y de aislamiento social. Además, el tiempo dedicado a tales juegos y el tipo de acompañamiento que los jóvenes tengan de parte de los padres o adultos como sus responsables, pueden causar una baja del interés por los estudios y del rendimiento académico estudiantil.

Boggio et alii (2017) efectuaron la investigación titulada *Procrastinación e intereses a los videojuegos en ingresantes a la Escuela de Psicología de una universidad privada* y publicaron los resultados en un artículo científico en la revista PAIAN. El objetivo de este estudio fue determinar la relación entre la procrastinación y los intereses a los videojuegos, en los ingresantes a la Escuela de Psicología de una universidad privada en Perú. Para ello, se trabajó con una muestra no probabilística de tipo internacional de 71 personas, a quienes se les administró la “Escala de procrastinación en adolescentes (EPA) & el “Inventario de intereses a los videojuegos” (IIV).

En cuanto a la procrastinación, los resultados de la investigación demostraron que un 45,1% de estudiantes presenta falta de motivación en un nivel medio; un 38% presenta un nivel alto de dependencia; un 42,3% indica un nivel medio en relación con la baja autoestima, y el 35,2% presenta un nivel medio de desorganización y evasión de responsabilidad. Por otro lado, en relación con los intereses a los videojuegos indicaron que un 35,2% se ubica en el nivel medio del indicador focalización; un 36,6% presenta un nivel alto en relación con el indicador tolerancia; el 35,2% muestra nivel medio en el indicador abstinencia y, finalmente, el 38% de los estudiantes mostró un nivel medio respecto del indicador recaída.

La investigación de Olazábal & Zerraga de 2017, titulada *Procrastinación e intereses a los videojuegos en ingresantes a la escuela de psicología de la Universidad*

Señor de Sipán Chiclayo 2016, indaga por qué los estudiantes tratan de desplazar actividades importantes por otras que no lo son, tales como los videojuegos. Su objetivo era determinar la relación entre la variable Procrastinación y la variable intereses por los videojuegos; se utilizaron instrumentos psicológicos, elaborados en la región norte (Trujillo-Chiclayo): la escala de Procrastinación en Adolescentes del PS, Edmundo Arévalo y el inventario elaborado en la Universidad Señor De Sipán. Los resultados permitieron corroborar la relación existente entre algunos indicadores de procrastinación y los indicadores de intereses por los videojuegos.

1.1.2 Antecedentes Nacionales

En Costa Rica, la escasa investigación en torno a este tema no ha logrado recolectar datos sobre la procrastinación académica debida a los videojuegos; por lo tanto, también se carece de estudios realizados a otras poblaciones con otras características similares.

Como el mundo evoluciona y va dando un giro constante respecto de la tecnología y las múltiples formas en que ella se presenta en la vida cotidiana de la humanidad, para las nuevas generaciones se ha convertido ya en un estilo de vida; como resultado, las poblaciones más jóvenes son atraídas por el uso de los videojuegos. Así, los niños también adquieren casi en forma inherente habilidades para desarrollarse en este medio que tanto los cautiva.

1.2 Planteamiento del problema

Según Barujel, Varela & Paragarino (2017), por la globalización, los videojuegos han sido uno de los medios de entretenimiento más utilizados por los niños de todo el mundo, como usuarios de diversos aparatos electrónicos, El uso de videojuegos se apoya masivamente en niños, en porcentajes próximos al 90%; esto hace que habitualmente inviertan cada vez más su tiempo de ocio en actividades que no son de carácter académico.

Al incrementarse el uso de videojuegos en los menores de edad, consecuentemente muchos niños suelen procrastinar sus deberes escolares o bajar su rendimiento, puesto que para acceder al mundo virtual los videojuegos pueden proporcionarles una competencia mayor que la que puede ofrecerles el rendimiento académico. Así, la investigación citada indica que “Hay evidencias de la asociación entre alta procrastinación y bajo rendimiento académico de los estudiantes, que es una competencia que se puede evaluar.” (Garzón & Gil, 2017, p.307).

Si no se mide con exactitud el tiempo dedicado por los estudiantes a los videojuegos, esto puede afectar negativamente su rendimiento académico porque su distribución del tiempo no es la adecuada para mejorar el rendimiento escolar; así lo afirma un estudio realizado en 2014: “El uso inadecuado de la televisión y los videojuegos afecta al rendimiento académico de forma negativa. Cuanto más tiempo pasan consumiendo pantallas peores son las notas escolares, puesto que disminuye el tiempo dedicado a los deberes y al aprendizaje escolar” (Dezcallar, Clariana, Cladellas, Badia, & Gotzens, 2014, p.111).

Los estudiantes, al estar pendientes de los videojuegos, son capaces de anteponerlos a sus estudios; así pierden el foco central de sus metas y avances académicos. Según Ramírez, Díaz, Quispe, García & Ramírez (2020), la procrastinación en niños es una conducta que no debe ser tomada muy livianamente, pues al procrastinar cualquier tarea se pierde el foco central de la meta de aprendizaje.

Por el creciente contacto tecnológico, el ser humano ha dejado de lado actividades donde no requiere el uso de la tecnología; esto se refleja en las nuevas generaciones, que les han dado prioridad a los videojuegos y los han puesto por encima de experiencias importantes que ya no consideran dignas de su atención.

1.2.1 Pregunta General

La pregunta de base de esta investigación es la siguiente:

¿El uso de videojuegos tiene un efecto en la procrastinación académica en los niños del Taller Pedagógico Montebello?

1.2.2 Preguntas Derivadas

De la pregunta general de la investigación se derivan las siguientes:

- ¿El rendimiento escolar de los estudiantes ha sido afectado debido al uso de videojuegos?
- ¿Qué tipo de procrastinación escolar predomina en los sujetos de la investigación?

- ¿Existe una relación entre la procrastinación escolar de los estudiantes y el uso de videojuegos?
- ¿El uso de videojuegos ha influido en el tiempo de estudio de los estudiantes?

1.3 Justificación

Este estudio es relevante porque aborda el tema del incremento del uso de los videojuegos en los niños, mecanismos que han generado en los usuarios conductas relacionadas con la procrastinación académica tanto en Costa Rica como en otros países. De ahí la importancia conocer cómo los videojuegos actúan en la procrastinación de los niños del Taller Pedagógico Montebello en el área académica, de manera tanto positiva como negativa. Como dice Evaristo, “Los videojuegos se han convertido en una actividad de gran relevancia en la vida cotidiana de los seres humanos. Estos son considerados dispositivos electrónicos de ocio y constituyen la principal forma de entretenimiento muy populares en todas las edades”. (Evaristo, 2016, p.2)

El uso de los videojuegos se ha vuelto muy popular; ello ha impulsado el crecimiento de la oferta y la demanda; por ende, el número de jugadores se incrementa considerablemente y esto lleva a un cambio en el estilo de vida de los jugadores; muchos dedican más tiempo al mundo virtual que a su vida real, lo cual da lugar a una representación negativa de los videojuegos ante la sociedad no jugadora; así lo advierten ya algunos estudios: “A medida que la oferta crecía y el número de jugadores iba en aumento, comenzó a gestarse también una representación negativa de los videojuegos con

base en el supuesto de que son causantes de un amplio espectro de efectos indeseables.”
(García, 2018, p.150)

Como consecuencia de esa proliferación de videojuegos, muchos padres y docentes piensan que los niños procrastinan sus deberes y descuidan su vida real, a causa del uso de videojuegos. Sin embargo, aún no se sabe con certeza hasta qué punto los videojuegos pueden distraer a los niños de sus deberes escolares, cuando estos dejan de ser para el usuario una mera herramienta de ocio. Es importante controlar el tiempo invertido en ellos, para lograr una adecuada distribución de las horas, pues como indican Moncada y Chacón (2012) en su estudio, el uso inadecuado y excesivo de la tecnología sin control de tiempo, traerá al proceso de aprendizaje efectos psicológicos y fisiológicos, que afecten su desarrollo y, sobre todo, la aplicación práctica de lo aprendido para enfrentarse a nuevas situaciones.

Por lo tanto, se debe buscar un balance y procurar alternativas con las que se pueda apoyar tanto a los estudiantes como a los padres, a fin de lograr el equilibrio en el uso de la tecnología y de los videojuegos que ella conlleva, puesto que, se quiera o no, ya existen tales juegos y están en medio de esta población cada día más atraída por las nuevas modalidades digitales de interactuar con sus pares.

1.4 Objetivos

Esta investigación se fijó un objetivo general y cuatro específicos:

1.4.1 Objetivo general

Analizar, en los niños del Taller Pedagógico Montebello, la procrastinación académica debida a los videojuegos.

1.4.2 Objetivos específicos

1. Indagar elrendimiento escolar de los estudiantes usuarios de videojuegos.
2. Determinar eltipo de procrastinación escolar predominante en los participantes.
3. Examinar si en esta población el uso de videojuegos ha influido en el tiempo dedicado al estudio.
4. Establecer la relación entre la procrastinación escolar de los estudiantes y su uso de videojuegos.

1.5 Alcances y Limitaciones

1.5.1 Alcances

Los alcances de esta investigación son los siguientes:

- Aplicación del instrumento relacionado con la procrastinación a los estudiantes del Taller Pedagógico Montebello.

- Análisis del instrumento, una vez aplicado y de la interacción establecida con los estudiantes; asimismo, análisis de la información brindada por el Taller Pedagógico Montebello.
- Correlación entre la procrastinación académica y los comportamientos de los estudiantes usuarios de videojuegos.
- Estudio del efecto de la participación de los padres de familia como apoyo al proceso de aprendizaje cuando imponen a sus hijos límites y les impiden dejar de lado los estudios y el desarrollo de los proyectos de la institución.

1.5.2 Limitaciones

La primera limitación fue el tamaño de la muestra, constituida por menos de 100 personas, debido a que en el momento de la investigación el Taller Pedagógico Montebello solo contaba con 70 estudiantes con edades entre los 10 y los 12 años.

También limitó el trabajo investigativo el no haber encontrado antecedentes de investigaciones nacionales relacionadas con el tema investigado.

A causa de la pandemia de COVID-19, la mayor parte de información fue obtenida en línea, lo cual dificultó consultar más fuentes bibliográficas de respaldo físico y recabar datos en forma presencial, en universidades y bibliotecas del país.

Por causa de las medidas restrictivas ordenadas ante el COVID-19, se diversificaron los horarios y la calendarización de actividades de los padres. Así, la investigación se dirigió solo a los estudiantes del Taller Pedagógico Montebello y, consecuentemente, la información referente al comportamiento de los progenitores en relación con sus hijos tuvo que ser brindada por los estudiantes mismos durante la aplicación del instrumento o previamente por la institución.

Capítulo II

Marco Teórico

2.1. Marco Conceptual

El presente apartado expone los conceptos relevantes de la investigación; presenta, por tanto, la definición de cada concepto clave, así como las percepciones y características que lo determinan para los efectos de esta investigación. El propósito es proporcionar al lector una guía conceptual clara que le permita explorar la investigación y lograr una mejor comprensión. De sus alcances y resultados.

2.1.1 Procrastinación

La procrastinación es una tendencia conductual conocida desde hace cientos de años; no obstante, el estudio de sus causas, manifestaciones, consecuencias, evaluación y tratamiento comenzó en la década de los ochenta (Lay, 1986). El primer libro que reunía las investigaciones efectuadas hasta su fecha de publicación salió a la luz en 1995 (Ferrari et al., 1995). Posteriormente, se publicó, en 2004, un libro sobre procrastinación académica (Schouwenburg, Lay, Pychyl, & Ferrari, 2004), y a ese lo han seguido diversas obras sobre este tema.

Díaz (2019) señala que, en el ámbito académico la tendencia a procrastinar es muy común, dado que muchas de las actividades académicas deben realizarse en un plazo estipulado. No obstante, en ocasiones, quien no entrega el trabajo de clase a tiempo, sí puede cumplir diligentemente otras tareas ajenas al proceso de aprendizaje, tales como obtener las entradas para un concierto o encontrarse a determinada hora con sus amistades. Esta tendencia a aplazar el inicio de la tarea escolar se denomina procrastinación académica

y, aunque es muy conocida en el ámbito educativo, ha sido poco abordada por los departamentos de orientación universitaria.

Por otro lado, la postergación injustificada de actividades es sinónimo de procrastinación; obedece a una decisión intencional de dejar pasar un deber o tarea, aplazar su cumplimiento sin necesidad o dejarlo incompleto, al tiempo que dicha tarea se sustituye por otra actividad de prioridad mínima, aun a sabiendas de las consecuencias negativas y las posibles desventajas de tal actuación (Palacios y Palos, 2007).

Por eso, Rothblum et alii (1986) declaran que existe una alta predisposición a postergar algunas tareas académicas, lo cual afecta el desempeño individual en el ámbito académico, pues tareas las tareas ya no se presentan en el término estimado, planteado o requerido por el maestro o tutor.

Por consiguiente, es importante revisar qué distrae a los estudiantes o cuáles son las tareas que les resultan más interesantes en vez de abocarse al cumplimiento de los quehaceres académicos; esto implica concentrarse en el manejo de la tecnología y sus implicaciones actuales (redes sociales y videojuegos, entre otros).

2.1.2 Videojuegos

Los videojuegos poseen varias formas de representación, debido a que los usuarios pueden acceder a ellos por diversos medios: computadoras, celulares inteligentes, tabletas o videoconsolas creadas para el uso de videojuegos; por ello, se han convertido con el tiempo en una de las principales fuentes de ocio de muchos jugadores alrededor del mundo.

García, Hueros & Franco (2017) resumen en su estudio la complejidad de lenguajes que caracteriza a los videojuegos:

El videojuego concebido como juego electrónico en el que interactuar una o varias personas, y además hacerlo de forma tanto en línea como fuera de línea, es un instrumento que incluye diversos tipos de lenguajes, no solo el visual, sino también el sonoro, el literario, el gestual... todos ellos a elección del creador de este y de los usuarios (p.67).

Los jugadores suelen utilizar distintas videoconsolas como plataformas para los videojuegos. Los objetos tecnológicos más comúnmente utilizados son los de transporte fácil, accesibles en cualquier momento y situación; así lo indican Gómez, De la Maza, & Chicharro (2017) Los jóvenes consumidores de videojuegos utilizan la videoconsola, la tableta y, sobre todo, el teléfono móvil. La especial preferencia por este último dispositivo es su facilidad de transporte y su accesibilidad en cualquier momento y situación.

Un videojuego es un tipo de juego en forma de video, utilizado en una videoconsola específica. El concepto de juego es la base del videojuego, aunque cada uno está configurado de manera distinta, dependiendo de su estructura. Los jugadores deben seguir una serie de normas para poder ejecutar correctamente el juego. De acuerdo con Calvo (2018), un juego es un modo de ejecución lúdica, conformado por una estructura y un vínculo estable para el jugador o los jugadores, quienes se limitan a actuar según normas ejercidas de forma voluntaria.

Existen distintas modalidades de juego; cada una depende de ciertos factores y de los gustos de los jugadores. Dependiendo del tipo de juego, según Zamorano, Gil, Prieto & Zamorano (2018), para las distintas modalidades de juego se necesitan variaciones motrices y de planeación, dependiendo de la modalidad y de la cantidad de jugadores, existen, a saber:

- Juegos sin interacción entre los jugadores.

- Juegos cooperativos que presentan interacciones de ayuda mutua entre los participantes.
- Juegos de oposición en los cuales los participantes establecen interacciones adversas con los demás actores.
- Juegos de cooperación-oposición con presencia de compañeros y también de adversarios.

Evidentemente, los videojuegos se iniciaron con el juego tradicional; sin embargo, aunque entre los jóvenes han adquirido fama a lo largo de la historia, los altos costos del transporte alrededor del mundo impedían su expansión hasta que se consolidaron, según lo indican Barco & Marchena (2017):

En 1966 Ralph Baer empieza a experimentar con juegos de televisión interactivos en Sanders Associates y Sega lanza Periscope, un juego que tiene tanto éxito en Japón que comienza (sic) a importarlo empresas europeas y estadounidenses. Es la primera vez que Japón exportaría un juego de entretenimiento. Debido a los altos costes de transporte, los dueños de los salones recreativos estadounidenses cobraban 25 centavos por partida, que más tarde se convertiría en el precio estándar de las recreativas. (p.14).

Hoy, al existir tantos tipos de consolas y tan diversas compañías de videojuegos, se crean distintos videojuegos, con el fin de entretener a los jóvenes, dependiendo de sus gustos. Según Verástegui, C. (2018), desde que se crearon los primeros videojuegos, simples en su sistema de interacción, hasta la época de las APPS, han surgido muchos métodos para lograr involucrar al jugador, dividiendo el juego por temática, edad y

contenido. Los videojuegos se clasifican según el estilo de juego que ofrezcan. Algunas de las clasificaciones son las siguientes: Arcade, Acción, Carreras, Disparos, Tiempo real, Estrategia, Simulación, Fantasía, Multijugador, Aventura, Terror, Survival, Rol, Sandbox, Puzzle, entre otras.

A pesar de la variedad de videojuegos existente, hoy se entiende como videojuego cualquier ejercicio lúdico donde los jugadores deban seguir una serie de normas, no necesariamente escritas mediante un hardware específico. Como dice Calvo, “Entendemos y definimos el videojuego como un «ejercicio lúdico delimitado por normas ejercido de forma voluntaria a través de un hardware específico” (Calvo, 2018, p.14).

Toda consola o aparato electrónico utilizable para videojuegos posee un hardware, es decir, una parte física, lo observable en un aparato electrónico. Básicamente todo lo que se puede tocar es hardware, según lo define Quijije (2019). Así, es hardware el conjunto de componentes físicos de un dispositivo tecnológico, en otras palabras, todo lo tangible y visible: dos tipos de componentes principales, por una parte, las partes internas del dispositivo, no observables a simple vista del aparato; por otra, los dispositivos que se encuentran al alcance de la mano, como el ratón, el teclado, la manilla o los botones.

El mercado ofrece hoy gran variedad de videojuegos; sus nombres dependen de su temática e involucran diversos factores para atraer a los jugadores dependiendo de su edad, así como de la temática de su agrado y de la interactividad del contenido; todo con el fin de acrecentar el vínculo entre el jugador y el videojuego.

2.1.3 Niñez

El ser humano, en su desarrollo, pasa por una serie de etapas sobre las cuales teorizó Erick Erikson, con el propósito de comprender mejor los ciclos vitales por los cuales transcurre el ser humano a lo largo de su vida; a este reconocimiento del ciclo vital humano por etapas se refieren también Erskine & Burgos (2020):

“Erikson teorizó que el desarrollo humano progresa a través de un ciclo vital compuesto por ocho etapas evolutivas, que se extienden desde la infancia hasta la vejez, en las que cada etapa marca una nueva dimensión de integración personal y social” (p.217).

Erikson, en sus estudios, al delimitar las etapas en la niñez, determina una que comprende un rango etéreo similar al que se investiga en este estudio, el período comprendido entre los 5 y los 13 años de edad, etapa llamada por Erikson “Laboriosidad vs inferioridad”; él explica cómo el ingreso de un niño en un centro educativo despierta en él la capacidad de competencia; pero advierte que si el menor no se siente capaz de adaptarse o duda de sus capacidades, puede sentirse inferior ante los otros niños de su edad.

García (2019) reafirma que la cuarta etapa de Erikson, llamada “Laboriosidad vs. Inferioridad”, comprende de los 5 a los 13 años, cuando el niño comienza a presentar un sentido de competencia que lo vuelve laborioso; esta puede llegar a ser una etapa complicada, ya que los niños no se sienten capaces de realizar todo lo que se les pide y por eso se autoperceben como inferiores a otros niños de su misma edad.

En tiempos de Erikson, la tecnología no era tan avanzada ni estaba tan accesible para todos, menos aun para los niños; por tal motivo, su presencia no afectaba las primeras etapas del desarrollo; sin embargo, hoy los niños tienen la tecnología, la Internet y los videojuegos al

alcance de la mano desde muy temprana edad y esto causa un desarrollo distinto en la niñez en comparación con las generaciones pasadas.

Según Álvarez, Cordero & Salazar (2018), la tecnología sirve como una de las estrategias atractivas para trabajar en el aula de clases con los niños; pero, también es cierto que en la mayoría de los casos su uso excesivo está aportando de manera negativa al desarrollo integral de la niñez (p.1).

Al ser la Internet y los videojuegos de tan fácil acceso, los niños han hecho de ellos una parte de su diario vivir; ello ha causado que ya no empleen su tiempo en otras actividades; por depender enteramente de sus aparatos electrónicos, ignoran el mundo exterior y esto afecta su desarrollo durante la niñez (Álvarez, Cordero & Salazar. 2018). Como en la Internet y los videojuegos puede obtenerse información, ambos constituyen una valiosa herramienta tanto educativa como de ocio.

Cuando se habla de niños, muchos no emplean tiempo en otras actividades y se convierten en esclavos de los videojuegos. En cambio, el movimiento, la exploración, el contacto con la naturaleza y con los demás seres humanos benefician el desarrollo óptimo de los niños.

2.2 Marco Epistemológico

El siguiente apartado muestra los conceptos básicos que sustentan la teoría del aprendizaje conductual y explica en qué consiste la corriente psicológica interpretativa utilizada para el desarrollo de esta investigación.

De acuerdo con Temporetti (2009), la mayoría de las “Teorías del Aprendizaje” divulgadas se han generado a partir de las Teorías Psicológicas construidas en el siglo XX y en los años ya transcurridos del siglo XXI. No obstante, como se trata de demostrar más adelante, la única Teoría Psicológica que puede ser reconocida como una Teoría del Aprendizaje (Theory of learning) es el Conductismo, teoría científica elaborada en el marco conceptual y metodológico de la tradición empirista y positivista. Precisamente esta Teoría Psicológica hizo del aprendizaje su concepto central para explicar la realidad humana.

Como el aprendizaje lleva al sujeto a un cambio conductual, es decir, a una variación en su capacidad y manera de comportarse, el término aprendizaje se emplea cuando la persona se vuelve capaz de hacer algo distinto de lo que hacía antes; así, tiene que ver con los nuevos comportamientos debidos a la adquisición de nuevos conocimientos; estas nuevas conductas pueden no ser evidentes en forma directa, pero sí pueden relacionarse con expresiones verbales o escritas y con la manera de actuar de la gente; generan nuevas competencias, aumentan la capacidad de conducirse de una manera determinada, aunque lo más frecuente es que al ocurrir el aprendizaje las personas adquieran habilidades, conocimientos y creencias sin revelarlo en forma abierta (Schunk, 1997)

Las teorías de aprendizaje poseen los siguientes fundamentos:

Conductismo: se basa en los cambios observables en la conducta del sujeto. Se enfoca hacia la repetición de patrones de conducta hasta lograr realizarlos de manera automática, como es, por ejemplo, la conducta repetitiva del uso de videojuegos.

Cognoscitivismo: se basa en los procesos que tienen lugar detrás de los cambios de conducta, los cuales son observados para usarlos como indicadores, a fin de entender qué está pasando en la mente del aprendiz. Al jugar videojuegos, los estudiantes tienden a tener pensamientos agradables.

De acuerdo con Mergel (1998), la teoría de aprendizaje conductista se centra en lo observable, sin tomar en cuenta cuanto ocurre en el interior de la mente del sujeto. El conductismo puede compararse con el modelo de átomo de Dalton, el cuál simplemente consistía en una partícula sin importar qué había dentro. Tomando al conductismo como punto de partida, la gente comienza a darse cuenta de que algo pasa en el organismo y debe ser considerado, puesto que parece afectar el comportamiento.

Constructivismo: se sustenta en la premisa de que cada persona construye su propia perspectiva del mundo circundante, a través de sus propias experiencias y de los esquemas mentales desarrollados. El constructivismo se enfoca en la preparación del aprendiz para resolver problemas en condiciones ambiguas. Así, como cada perspectiva de los estudiantes es distinta; este estudio indagará cuánto están afectando los videojuegos a cada individuo en sus estudios.

El aprendizaje es el conjunto de varios modelos, lo cual indica que cada individuo es distinto y va a mostrar diferentes resultados o comportamientos, debido a los factores particulares con los cuales interactúa como ser humano a través de la información, las vivencias y otras circunstancias. De ahí resulta el comportamiento, lo que se puede observar.

En esta investigación, por medio de la aplicación del instrumento elaborado para evaluar a los estudiantes, se analizará si la relación de cada individuo con los videojuegos que posee puede considerarse un factor de desinterés hacia el aprendizaje escolar. Se debe tomar en cuenta la teoría del aprendizaje, ya que la situación depende del aprendiz; por tanto, deben priorizarse los intereses individuales del estudiante. Al compartir todos los estudiantes integrados a la muestra de esta investigación el mismo interés por los videojuegos, es posible analizar el aprendizaje de un modo más uniforme y obtener unos resultados más congruentes con el tema.

Capítulo III

Marco metodológico

Capítulo III

Marco Metodológico

3.1. Tipo de investigación

Para desarrollar este estudio, se utilizó la metodología descrita en este capítulo; así, se detallarán sus características de la investigación y su correlación con el tema principal.

Se realiza el trabajo investigativo enmarcado en el paradigma positivista, modelo utilizado cuando una investigación busca rendir un resultado objetivo, medible y cuantificable, que pueda analizarse en forma de porcentajes o mediante alguna otra representación matemática, pues, como aduce Ramos, “En esta intervención del positivismo en aspectos sociales, la metodología de generación del conocimiento se basa en procedimientos de análisis de datos como los establecidos en las ciencias exactas” (Ramos, 2015, p.10).

El paradigma positivista se centra en las ciencias exactas y mide, desde la cuantificación, las variables que se presentan en las investigaciones. En el presente estudio, se utilizan parámetros medibles con carácter numérico, lo cual facilita la medición y el análisis de los resultados.

Por tanto, la investigación se desarrolla desde un enfoque cuantitativo, reconocido como un conjunto de procesos de recolección y análisis de datos exactos, presentados en un orden específico, con el fin de contestar las preguntas de la investigación y probar hipótesis previamente establecidas; tal como manifiesta Hernández, “El enfoque cuantitativo (que

representa, como dijimos, un conjunto de procesos) es secuencial y probatorio. Cada etapa precede a la siguiente y no podemos “brincar” o eludir pasos” (Hernández, 2014, p.4).

Los procesos del enfoque cuantitativo son de carácter secuencial y probatorio; consecuentemente, se debe mantener un orden para poder determinar la objetivación de los resultados obtenidos.

Para Hernández, el enfoque cuantitativo “Utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin de establecer pautas de comportamiento y probar teorías.” (Hernández, 2014, p.4). Asimismo, es posible delimitar con exactitud la información y las variables, si se tiene ya establecida una serie de patrones de comportamiento de los participantes en la investigación. Para este estudio, la variable independiente son los videojuegos y la dependiente, la procrastinación.

Esta investigación es de carácter no experimental; permite, por tanto, que el estudio se realice sin la manipulación deliberada de las variables, puesto que los fenómenos se observan desde su propio contexto natural y, como dice Hernández (2014, p. 152), en la investigación no experimental se observan los fenómenos tal como se dan en su contexto natural, para luego analizarlos. Observar las variables desde su contexto natural, permite analizarlas de manera más efectiva y, en este caso, lograr una reconstrucción de la realidad de los escolares, con el aporte de la información recolectada mediante la aplicación del instrumento empleado.

Por último, se determina que esta investigación es de carácter correlacional; su objetivo principal es identificar las variables que se quiere estudiar para poder relacionarlas entre sí. Los investigadores Hernández y Mendoza afirman que “este tipo de estudios tiene

como finalidad conocer la relación o grado de asociación que existe entre dos o más conceptos, categorías o variables en un contexto en particular” (Hernández & Mendoza, 2018 p.109).

En un estudio correlacional, una vez identificadas las variables o categorías, la prioridad de la investigación es conocer la relación o el grado de asociación existente entre ellas. En esta investigación, se examinará la relación entre las variables videojuegos y procrastinación de los escolares, con el fin de lograr una explicación válida y amplia del comportamiento de ambas.

3.2 Descripción de los participantes

Para conformar la muestra de la investigación se determinan los criterios de base para la selección de los sujetos que la integran.

Criterios para la conformación de la muestra

Criterios de inclusión de los sujetos	Criterios de exclusión de los sujetos
Rango de edad de 10 a 12 años	Personas menores de 10 años y mayores de 12 años.
Estudiantes del Taller Pedagógico Monte Bello, sede Mercedes Sur de Heredia.	Estudiantes de otras sedes o primarias.
Hombres y mujeres	Estudiantes de la institución que no estén matriculados durante el primer trimestre del año 2022.
Estudiantes que sean jugadores de videojuegos	Estudiantes que no sean jugadores de videojuegos.

Además, debe aclararse que la población de la primaria del Taller Pedagógico Montebello, situado en Mercedes Sur de Heredia, es finita, el número de sujetos es inferior 100 sujetos; por tanto, se trabaja con los 70 estudiantes que cumplen con los criterios de inclusión situados en la tabla anterior.

3.2.1 Contextualización de los estudiantes

La población sujeta a estudio está integrada por estudiantes de primaria del Taller Pedagógico Montebello, ubicado en Mercedes sur de Heredia desde el año 2000, cuya visión consiste en establecer en sus estudiantes un liderazgo en formación académica bilingüe, dentro de la globalización, creando en cada alumno un ser con principios éticos, morales, espirituales y cívicos, facilitándoles las herramientas y la preparación necesarias, para que, con su utilización logren trascender en todo ámbito de la vida.

Así, el Taller Pedagógico Montebello se propone formar a sus estudiantes de manera integral, trabajando en principios y valores que les permitan crecer y les proporcionen herramientas para la vida, en la convivencia desde lo intrapersonal e interpersonal, en los distintos escenarios, sin dejar de lado y sin considerar menos importante el crecimiento intelectual, el cual va de la mano con la tecnología y el aprendizaje de otras culturas en el intercambio de idioma; esto les permite a los niños y las niñas interactuar desde las plataformas digitales en otro idioma y así les abre un abanico de oportunidades en el futuro, para relacionarse con mayor seguridad e independencia.

3.3 Definición de variables

Las variables identificadas para los efectos de esta investigación se definen así:

Definición de las variables de la investigación

Variables de análisis	Definición conceptual	Definición operacional	Definición instrumental
Rendimiento académico en niños de 10 a 12 años debido al uso de videojuegos.	Según Pairumani, (2017) el rendimiento académico se define como “El nivel de conocimiento de un alumno medido con una evaluación” (p.91)	Se indagará el rendimiento académico de niños de 10 a 12 años dependiendo de los resultados individuales obtenidos en evaluaciones como los exámenes y las tareas desde una escala Likert.	Algunos aspectos que se interrogarán serán los siguientes: ¿Las calificaciones de los exámenes han bajado por el uso de videojuegos? ¿La evaluación de las tareas ha sido afectada por el interés de los videojuegos? ¿Cuándo no juega videojuegos sus calificaciones son más altas?
La procrastinación académica durante el periodo escolar, debida al uso de videojuegos en niños de 10 a 12 años.	Bósquez (2019) define la procrastinación académica como la conducta de postergar tareas, estudio, actividades de tipo escolar, el alumno es capaz de sustituir de manera negativa sus	Se medirá la variable a través de preguntas cerradas, con una escala Likert, para investigar la conducta de postergar tareas, estudios u otro tipo de actividad de tipo escolar.	Para indagar sobre la procrastinación escolar se preguntará: ¿Posterga las tareas debido al uso de videojuegos? ¿Atrasa estudiar debido

	<p>actividades académicas planificadas por otras que le generan mayor placer, (p.13)</p>		<p>al uso de videojuegos?</p> <p>¿Cuándo el/la profesora manda alguna tarea prefiere los videojuegos antes de realizar la tarea?</p>
<p>Tipos de procrastinación escolar de los estudiantes del Taller Pedagógico Montebello.</p>	<p>Según Álvarez. & Cerrón, (2020) definen la procrastinación como “La tendencia a retrasar el comienzo, el mantenimiento o la finalización de una tarea” (p.60)</p>	<p>A través de una escala de Likert, se indagará en aspectos importantes de los tipos de procrastinación académica como lo son tendencia a retrasar, comenzar, mantener o finalizar una tarea</p>	<p>Para identificar los tipos de procrastinación escolar de los estudiantes se llevarán a cabo preguntas como:</p> <p>¿Retrasa las tareas debido a los videojuegos?</p> <p>¿Finaliza las tareas a pesar del uso de los videojuegos?</p> <p>¿Se mantiene realizando las tareas sin querer jugar videojuegos?</p> <p>¿Comienza las tareas académicas antes de jugar videojuegos?</p>
<p>El tiempo de estudio en niños de 10 a 12 durante</p>	<p>Según Gaeta (2016) el tiempo de estudio</p>	<p>A través de preguntas cerradas, con una escala</p>	<p>Algunos de los aspectos que se interrogarán en</p>

<p>el periodo escolar debido a los videojuegos</p>	<p>consiste en que “El estudiante debe saber utilizar estrategias comportamentales adecuadas a fin de lograr un mejor desempeño académico. En este sentido, los hábitos de estudio constituyen una estrategia de aprendizaje relevante” (p.146)</p>	<p>de Likert, se investigará aspectos importantes del tiempo de estudio como tener hábitos de estudio, hacer horarios de estudio y estrategias de estudio.</p>	<p>relación con el tiempo de estudio serán los siguientes:</p> <p>¿Procrastina el estudio debido al uso de los videojuegos?</p> <p>¿Cumple con las estrategias de estudio establecidas por los padres o la institución?</p> <p>¿El uso de videojuegos ha intervenido en los horarios de estudio?</p>
--	---	--	--

3.4 Técnica de recolección de datos

En esta investigación se usará el Escalamiento de Likert, el cual, según Hernández, “Consiste en un conjunto de ítems presentados en forma de afirmaciones o juicios, ante los cuales se pide la reacción de los participantes” (Hernández, 2014, p.238). Para estas escalas, el instrumento utiliza una serie de casillas donde los participantes eligen la respuesta que consideran más apta para cada pregunta.

Las preguntas son cerradas, es decir, que admiten únicamente una respuesta y, por tanto, el estudiante marca solo una casilla, sin añadir opiniones ni consultas adicionales, tal como lo indica Hernández (2014)

Al externar cada sujeto externar su reacción a la pregunta, eligiendo uno de los cinco puntos o categorías de la escala, a cada punto se le asigna un valor numérico y, consecuentemente, al participante se le asigna la puntuación correspondiente a cada afirmación y al final se obtiene la puntuación total del individuo, sumando la puntuación correspondiente a cada afirmación. (Hernández, 2014, p.238).

Como ya se indicó, la escala utilizada en esta investigación cuenta con 5 respuestas:

1. Siempre, 2. Casi siempre, 3. A veces, 4. Casi nunca, 5. Nunca.

Las preguntas se refieren a los temas de procrastinación escolar, los tipos de procrastinación escolar, el tiempo de estudio de los estudiantes y, por último, el rendimiento escolar de los sujetos que utilizan videojuegos; todos temas relacionados a la procrastinación.

Se realizará la investigación con una muestra de 70 estudiantes del Taller Pedagógico Montebello. En el instrumento, las preguntas estarán en orden según el abordaje del tema.

3.5. Sustentación de la confiabilidad y la validez del instrumento de la investigación

La confiabilidad indica el nivel en el cual un instrumento produce resultados consistentes y coherentes, como lo indica Maldonado, “La confiabilidad se refiere al grado en que su aplicación repetida al mismo sujeto u objeto produce resultados iguales”

(Maldonado, 2007, p.2-3). Asimismo, conviene considerar, de acuerdo con Echaury, Minami & Sandoval (2012), que los resultados de una escala Likert son transformados en porcentajes y así permiten la objetividad de los resultados. En cuanto se tengan las respuestas de los sujetos, la confiabilidad de estas se mide con ayuda del alfa de Cronbach.

El índice del Alfa de Cronbach debe tener unos valores específicos para que el instrumento tenga confiabilidad y pueda utilizarse como indicador de consistencia en la investigación. Según Echaury, Minami & Sandoval (2012), “La prueba Alfa de Cronbach presenta valores entre 0 y 1; los valores cercanos a la unidad son aceptables, ya que indican que se trata de un instrumento fiable, es decir, que sus mediciones son estables y consistentes” (p.36).

De acuerdo con Sánchez (2017), para obtener el valor en la prueba Alfa de Cronbach, 0 significa confiabilidad nula y 1 representa confiabilidad total.

La validez es el grado en que el instrumento mide cuanto se desea medir y el modelo factorial es uno de los métodos de validación (p.4). La escala Likert es uno de los instrumentos con más validez del mundo y lo utilizan muchos investigadores, entre ellos, Gil-Monte, Rojas, & Ocaña (2009), quienes hicieron un metaanálisis, usando escalas Likert en relación con el síndrome del quemado, como es la escala Maslach Burnout Inventory, Burnout Measure, Staff Burnout Scale for Health Professionals, entre otros. Al final, los investigadores concluyeron que las escalas Likert cumplen con las necesidades psicométricas para realizar una revisión investigativa y reflejan tanto rigurosidad científica como validez psicométrica.

3.6 Ética y calidad de la investigación

Entre las consideraciones éticas y de calidad del presente estudio, se establece el empleo de la normativa APA, su séptima edición. En esta forma, se respetan los derechos de autor, al consignar el uso de las fuentes de información científica con las respectivas referencias.

Además, para el Taller Pedagógico Montebello, se emplea el consentimiento informado, que consiste en el otorgamiento, por parte de la institución, del permiso para recolectar la información pertinente a la investigación.

Asimismo, se aplica el secreto profesional; por ende, se garantiza que no se publican los nombres de los sujetos ni los datos específicos recabados entre los sujetos participantes.

Para orientar el trabajo investigativo, los autores de este estudio cuentan también con la dirección y supervisión de un tutor y un lector, ambos asignados por la Universidad; asimismo, con el apoyo de un profesional en Filología, quien aportará sus conocimientos para garantizar la calidad formal del estudio.

Capítulo IV

Análisis e Interpretación de los resultados

Capítulo IV

Análisis e Interpretación de los resultados

Tabla 1

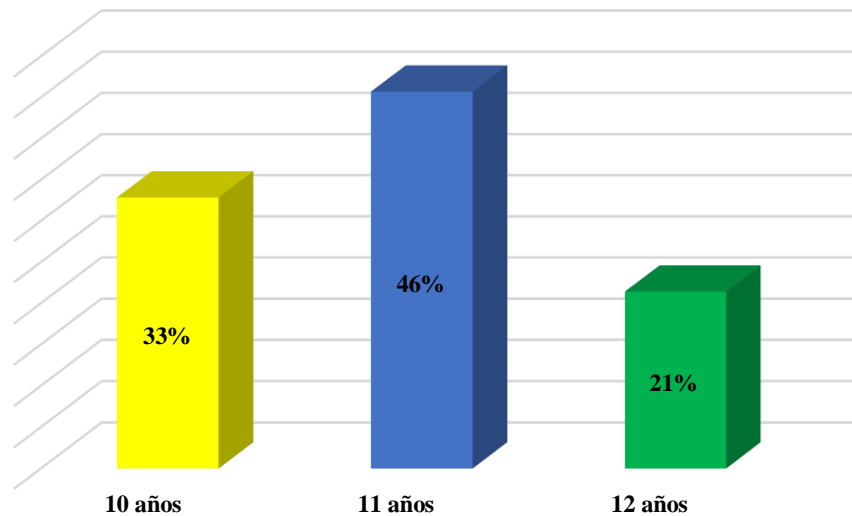
Edades de los sujetos de la investigación

1. Edad	FA	%
10 años	23	33%
11 años	32	46%
12 años	15	21%
Total	70	100%

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

Gráfico 1

Edad de los participantes



Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

Con base en ese resultado, se determina que un 21% de los estudiantes de la presente investigación tienen la edad de 12 años; un 46% tienen 11 años y un 33% tienen

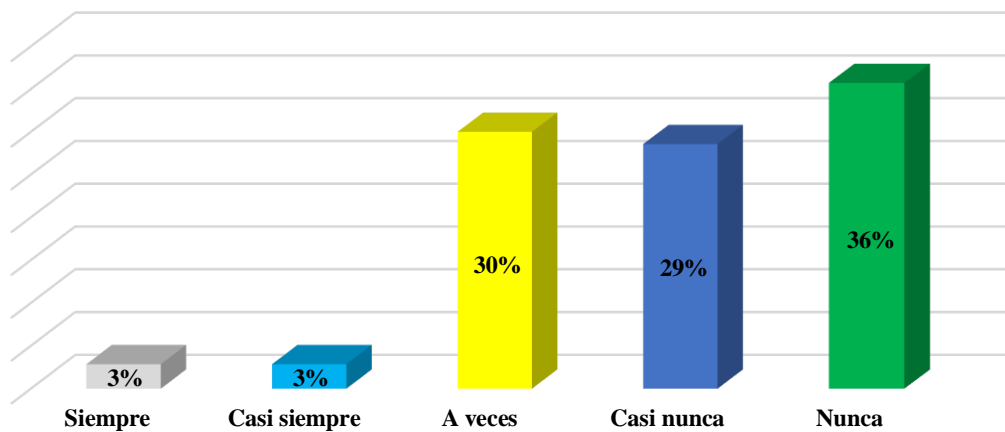
10 años. El propósito de esta pregunta es saber la participación por edad y de acuerdo con las respuestas obtenidas los estudiantes de 11 años fueron quienes más respondieron a la encuesta.

Tabla 2
Afectación de los resultados académicos por los videojuegos

	FA	%
Siempre	2	3%
Casi siempre	2	3%
A veces	21	30%
Casi nunca	20	29%
Nunca	25	36%
Total	70	100%

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

Gráfico 2
Afectación de los resultados académicos por los videojuegos



De conformidad con las respuestas para la primera pregunta del instrumento aplicado, respecto de si los resultados académicos son afectados por los videojuegos, un 3% de los estudiantes dijeron que siempre; otro 3%, que casi siempre; el 30%, contestó que A veces, el 29%, casi nunca, y el 36% respondieron nunca. Eso muestra que en la mayoría de los estudiantes los resultados académicos no son afectados por los videojuegos; así lo revela el hecho de que el menor porcentaje haya sido siempre.

Tabla 3

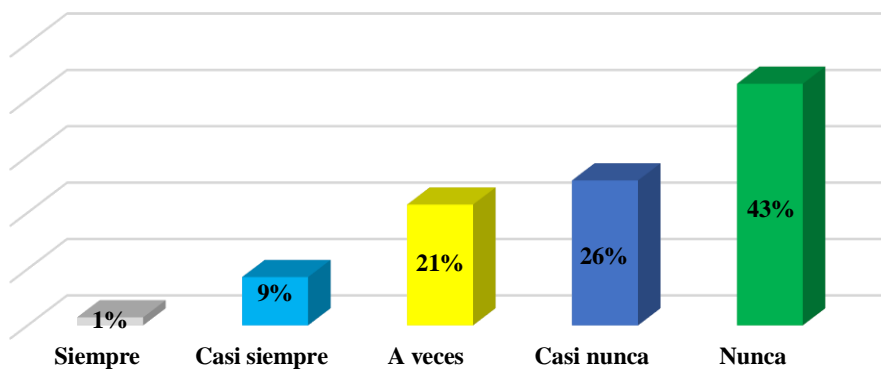
Proyectos escolares afectados por videojuegos

	FA	%
Siempre	1	1%
Casi siempre	6	9%
A veces	15	21%
Casi nunca	18	26%
Nunca	30	43%
Total	70	100%

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

Gráfico 3

Proyectos escolares afectados por videojuegos



Ese gráfico expone que el 43% de los estudiantes afirman que sus proyectos nunca son afectados por el uso de videojuegos; un 26% contestan que casi nunca les afecta y un 21%, que a veces les afecta el uso de videojuegos; solamente un 9% responde casi siempre y uno 1%, siempre. Los resultados más altos fueron nunca y casi nunca, porcentaje que resulta alto. Esto representa el escenario donde los progenitores mantienen el control sobre sus hijos en cuanto a la ejecución de proyectos para evitar la procrastinación debida al uso de videojuegos.

Tabla 4

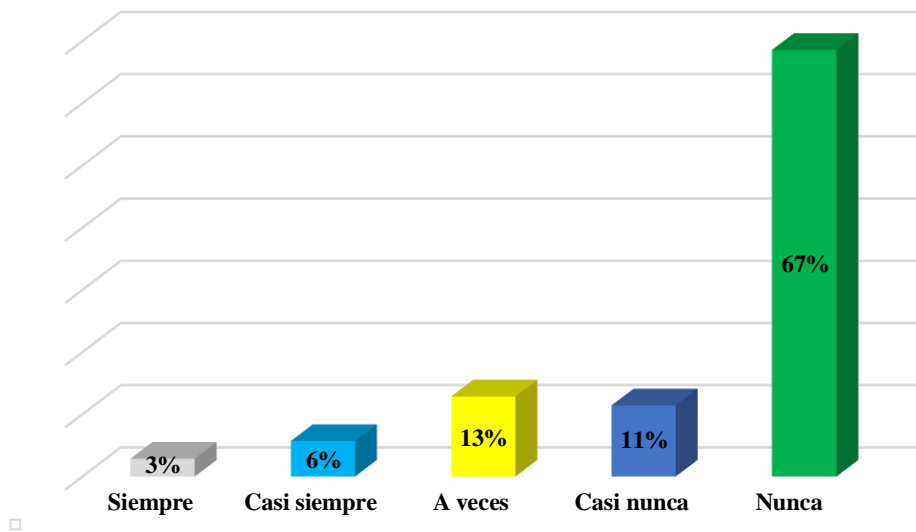
Dificultad en obtener mejores calificaciones debido a los videojuegos

	FA	%
Siempre	2	3%
Casi siempre	4	6%
A veces	9	13%
Casi nunca	8	11%
Nunca	47	67%
Total	70	100%

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

Gráfico 4

Dificultad en obtener mejores calificaciones debido a los videojuegos



Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

En la pregunta 4, de acuerdo con los datos obtenidos respecto de la dificultad para la obtención de mejores calificaciones debido al uso de los videojuegos, se obtiene que el 3% siempre tiene dificultad; el 6%, casi siempre; el 13%, a veces; el 11% casi nunca, y el 67% nunca tiene problemas.

Esos resultados evidencian que el uso de los videojuegos no está interfiriendo en la obtención de mejores calificaciones en la mayoría de los estudiantes; probablemente la mayoría de ellos han logrado ya un balance, con ayuda de sus padres, entre el tiempo dedicado a los videojuegos y el invertido para mejorar sus calificaciones, así han conseguido incrementarlas durante el periodo escolar.

Tabla 5

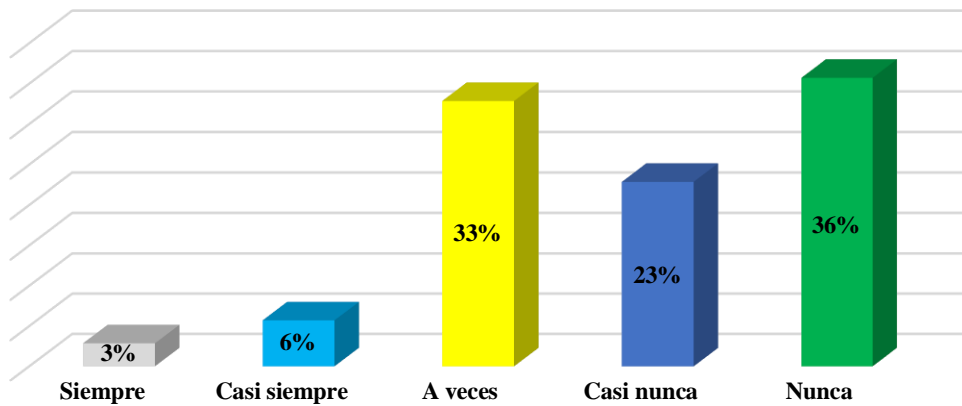
Los videojuegos afectan las asignaciones que se deben realizar en casa

	FA	%
Siempre	2	3%
Casi siempre	4	6%
A veces	23	33%
Casi nunca	16	23%
Nunca	25	36%
Total	70	100%

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

Gráfico 5

Los videojuegos afectan las asignaciones que se deben realizar en casa



Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

La pregunta 6 del instrumento aplicado procura saber si los videojuegos afectan las asignaciones que se deben realizar en casa. El gráfico permite observar que un 3% siempre se ve afectado, un 6% casi siempre, el 23 % casi nunca, el 33% a veces y, por último, el 36% nunca.

Según ese resultado, la mayoría del estudiantado puede realizar las asignaciones sin que el uso de los videojuegos les afecte; sin embargo, un 33% de los estudiantes, por el uso

de videojuegos, son ocasionalmente afectados para realizar sus asignaciones en casa. Posiblemente este sea un factor relacionado con el hecho de que la institución suele darles un tiempo prolongado para que cumplan con las asignaciones y ello influye en los estudiantes puedan optar por para que tomar la decisión de trabajar en sus deberes académicos o dedicarse a los videojuegos.

Tabla 6

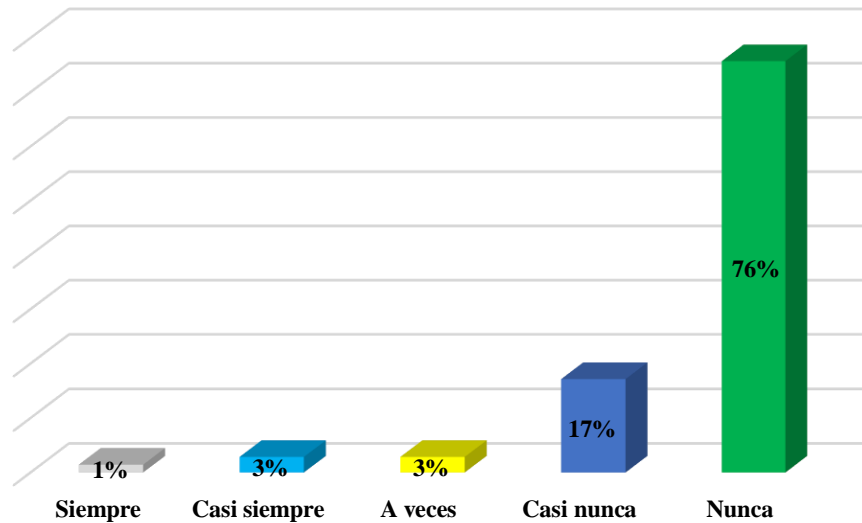
Reclamos de los padres al bajar las calificaciones de los hijos

	FA	%
Siempre	1	1%
Casi siempre	2	3%
A veces	2	3%
Casi nunca	12	17%
Nunca	53	76%
Total	70	100%

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

Gráfico 6

Reclamos de los padres al bajar las calificaciones de los hijos



Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

En la pregunta 6 se investiga si los padres reclaman ante el descenso de las notas a causa de los videojuegos. Según se observa en el gráfico, el 1% responde siempre; el 3%, casi siempre; otro 3%, a veces; el 17%, casi nunca, y el 76%, nunca.

Los porcentajes anteriormente expuestos reflejan que no existe conflicto de los padres con sus hijos ante la disminución de las calificaciones debida al uso de los videojuegos; probablemente, esto se deba a que la mayor parte de la población del estudio tienen padres presentes en el ámbito académico, lo cual indica que la mayoría de los estudiantes logra mantener sus calificaciones escolares y evita así que los videojuegos interfieran con sus calificaciones.

Tabla 7

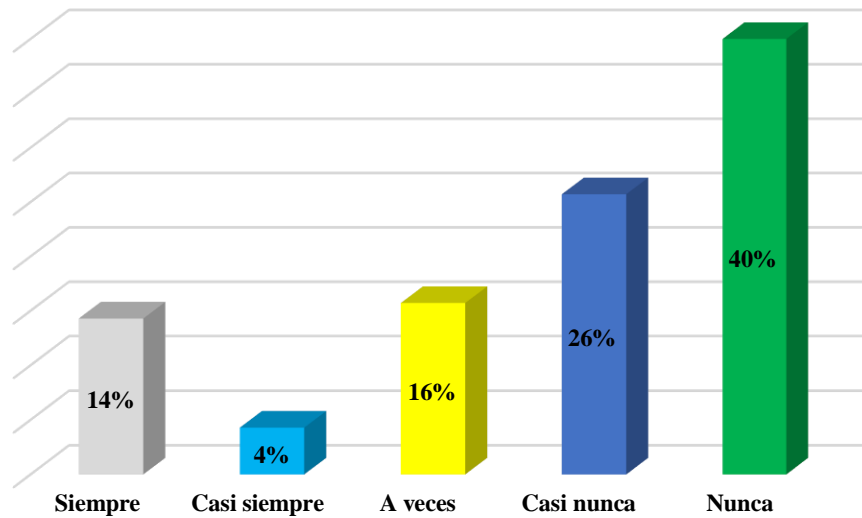
Preocupación de no mejorar las calificaciones debido a los videojuegos

	FA	%
Siempre	10	14%
Casi siempre	3	4%
A veces	11	16%
Casi nunca	18	26%
Nunca	28	40%
Total	70	100%

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

Gráfico 7

Preocupación de no mejorar las calificaciones debido a los videojuegos



Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

La pregunta 7 procura indagar si existe preocupación por no mejorar las calificaciones debido a los videojuegos. Se puede observar en el gráfico que el 14% responde siempre; el 4%, casi siempre; el 16%, a veces; el 26%, casi nunca, y el 40% nunca.

Ese resultado refleja que la mayoría de los estudiantes no denota preocupación por mejorar las calificaciones, ya que estas les satisfacen, se sostienen o mejoran, probablemente porque ellos, a pesar del uso casi diario de videojuegos, no descuidan los tiempos de estudio.

Tabla 8

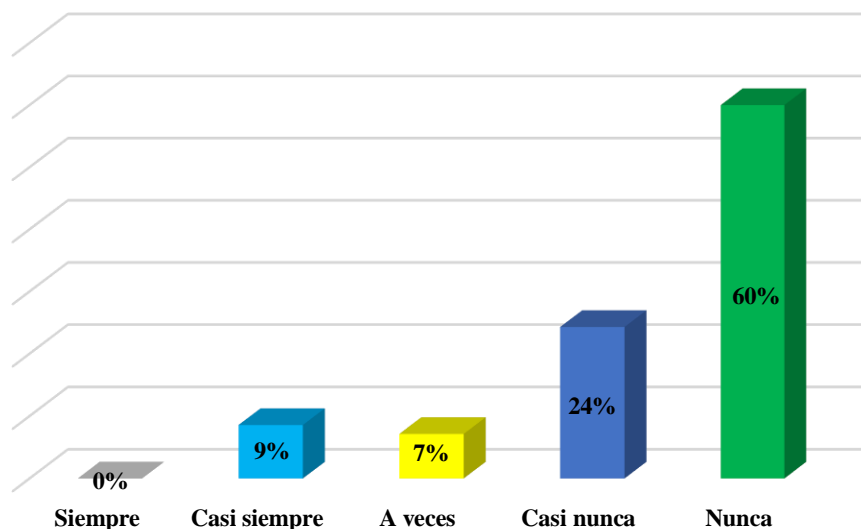
Dificultad para mantener el desempeño escolar

	FA	%
Siempre	0	0%
Casi siempre	6	9%
A veces	5	7%
Casi nunca	17	24%
Nunca	42	60%
Total	70	100%

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

Gráfico 8

Dificultad para mantener el desempeño escolar



Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

Con la pregunta 8, se investiga si los estudiantes tienen dificultad para mantener el desempeño escolar en relación con el uso de videojuegos: el 0% responde siempre; el 9%, casi siempre; el 7%, a veces; el 24%, casi nunca, y el 60% nunca.

El resultado indica que los estudiantes no enfrentan dificultad para mantener su desempeño escolar respecto del uso de videojuegos; por tanto, la mayoría de los estudiantes no evidencia problemas con sus resultados académicos y eso denota el trabajo que realizan los padres en el acompañamiento a sus hijos.

Tabla 9

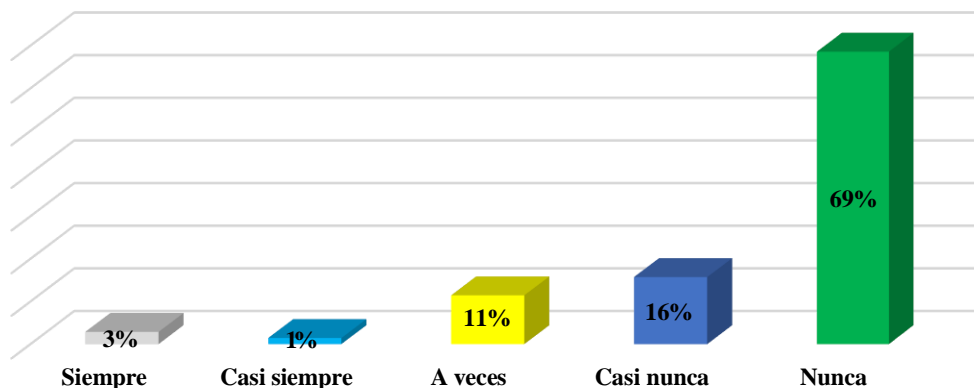
Calificaciones afectadas por tiempo de juego prolongado

	FA	%
Siempre	2	3%
Casi siempre	1	1%
A veces	8	11%
Casi nunca	11	16%
Nunca	48	69%
Total	70	100%

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

Gráfico 9

Calificaciones afectadas por tiempo de juego prolongado



Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

En la pregunta 9 se investiga si las calificaciones de los estudiantes son afectadas por el uso prolongado de los videojuegos: el 3% responde siempre; el 1%, casi siempre; 11%, a veces; 16%, casi nunca, y el 69% nunca.

Así, se evidencia que las calificaciones del 69% de los estudiantes nunca se han visto afectadas por el uso prolongado de los videojuegos; probablemente eso se deba a que, al acercarse los exámenes, la mayoría de los estudiantes deja de utilizar de manera prolongada los juegos de video, lo cual puede deberse a la intervención de los padres.

Tabla 10

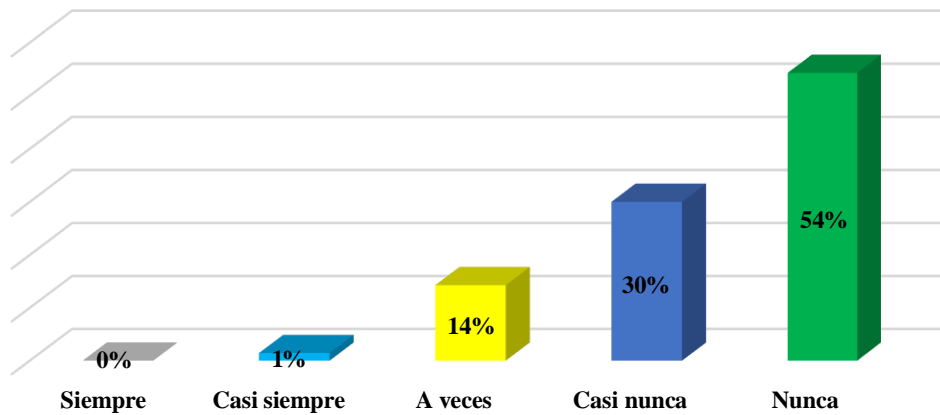
Exámenes afectados por el uso de videojuegos

	FA	%
Siempre	0	0%
Casi siempre	1	1%
A veces	10	14%
Casi nunca	21	30%
Nunca	38	54%
Total	70	100%

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

Gráfico 10

Exámenes afectados por el uso de videojuegos



Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

En la pregunta 10, se investiga si los exámenes se veían afectados por el uso de los videojuegos; se obtuvo que el 0% contestó siempre; 1%, casi siempre; 14%, a veces; 30%, casi nunca, y el 54%, nunca.

Los porcentajes anteriores denotan que los exámenes de más de la mitad de los estudiantes no se afectan por el uso de videojuegos, posiblemente se deba a que, durante los periodos de exámenes, los estudiantes cesan el uso intensivo de videojuegos, lo cual evita

que los videojuegos efectivamente se conviertan en un distractor cuyo control evita que los exámenes se afecten.

Tabla 11

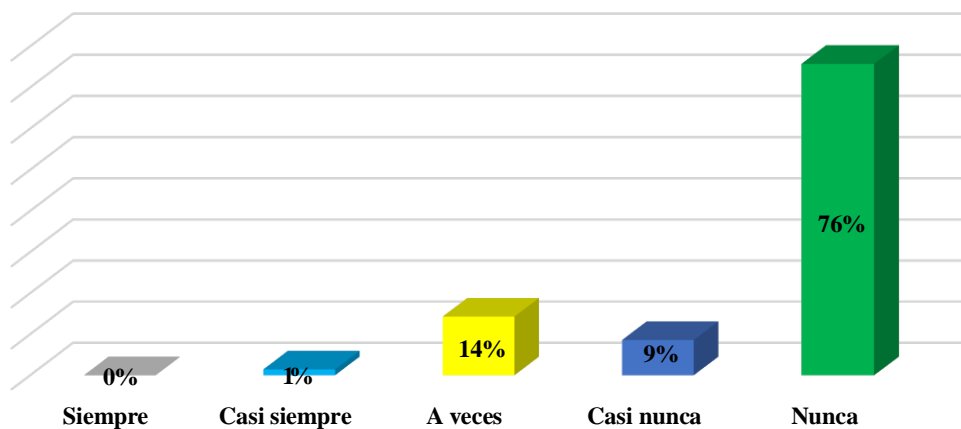
Pruebas de ampliación por el uso de videojuegos

	FA	%
Siempre	0	0%
Casi siempre	1	1%
A veces	10	14%
Casi nunca	6	9%
Nunca	53	76%
Total	70	100%

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

Gráfico 11

Pruebas de ampliación por el uso de videojuegos



Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

En la pregunta 11 se investiga si en algún momento los estudiantes requirieron pruebas de ampliación a causa del uso de videojuegos. El 0% contesta siempre; el 1%, casi siempre; el 14%, a veces; el 9%, casi nunca, y el 76%, nunca.

Una prueba de ampliación es un examen que integra toda la materia y se aplica cuando un estudiante no alcanza en alguna materia la calificación mínima requerida para poder seguir con el curso lectivo o para pasar de grado académico. Entonces se le realiza la prueba para que apruebe la materia.

En esta investigación, con base en los porcentajes obtenidos, es evidente que la mayoría de los estudiantes obtiene las calificaciones requeridas para continuar con su curso lectivo sin necesidad de recurrir a pruebas de ampliación. Es probable que los resultados de siempre y casi siempre obedezcan más a la dificultad con determinada materia que al uso de videojuegos por parte de los estudiantes.

Tabla 12

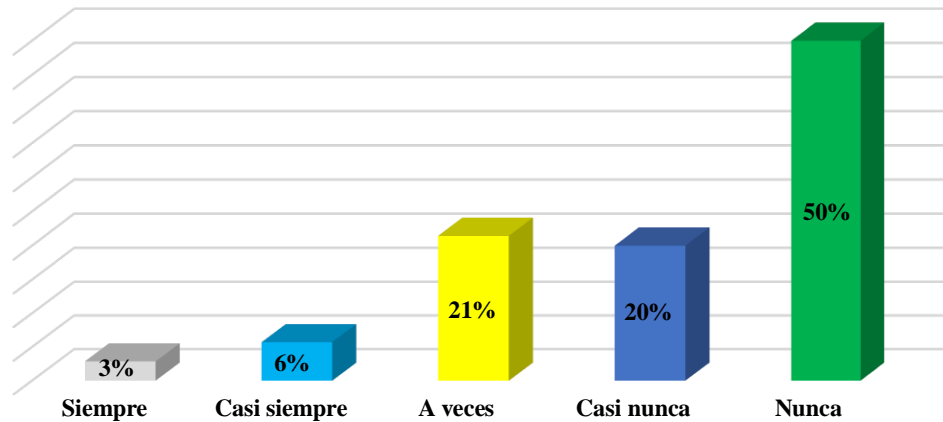
Priorización de los videojuegos sobre las tareas pendientes

	FA	%
Siempre	2	3%
Casi siempre	4	6%
A veces	15	21%
Casi nunca	14	20%
Nunca	35	50%
Total	70	100%

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

Gráfico 12

Priorización de los videojuegos sobre las tareas pendientes



Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

En la pregunta 12 del instrumento, se investiga si los estudiantes les dan prioridad a los videojuegos en relación con sus tareas pendientes. Los resultados fueron: 3% siempre; 6%, casi siempre; 21%, a veces; 20%, casi nunca, y por último, el 50% nunca.

De acuerdo con los porcentajes anteriormente mencionados, 21% de los estudiantes encuestados a veces priorizan los videojuegos más que las tareas. Esto posiblemente se explica porque los videojuegos suelen ser parte de su tiempo de ocio, aunque, en algunos casos, como se observa, por ejemplo, en la pregunta 41, los alumnos también suelen usar videojuegos en el tiempo de descanso de estudio; sin embargo, sigue más alto el porcentaje indicador de que la mayoría de los estudiantes tienen claro el orden de prioridad de los videojuegos respecto de los deberes académicos. Existe asimismo la probabilidad de que

los padres estén pendientes de ellos para que cesen los videojuegos para no descuidar los deberes escolares pendientes.

Tabla 13

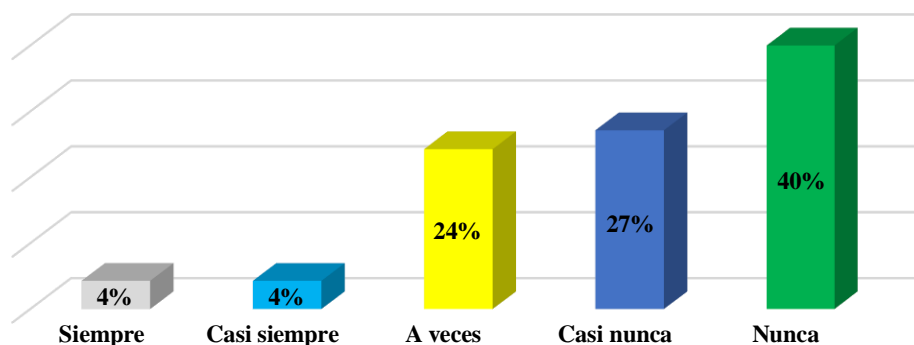
Olvido de trabajos escolares debido a los videojuegos

	FA	%
Siempre	3	4%
Casi siempre	3	4%
A veces	17	24%
Casi nunca	19	27%
Nunca	28	40%
Total	70	100%

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

Gráfico 13

Olvido de trabajos escolares debido a los videojuegos



Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

En la pregunta 13 del instrumento, respecto de si los estudiantes olvidaban los trabajos escolares debido a los videojuegos, 4% responde siempre; otro 4%, casi siempre; 24%, a veces; 27%, casi nunca, y40%, nunca.

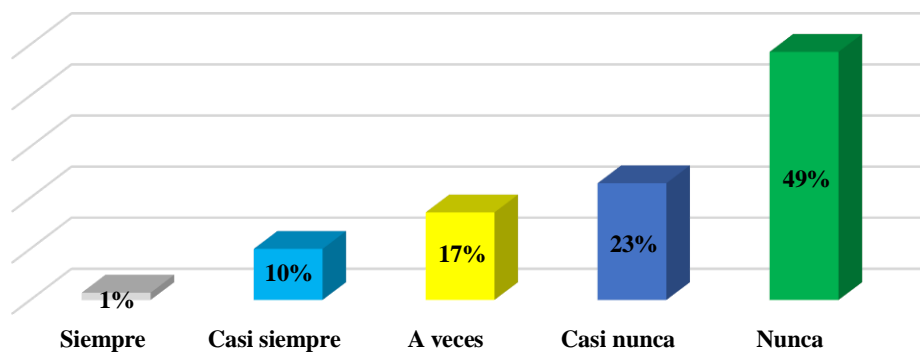
Los resultados anteriores evidencian que para el mayor porcentaje de estudiantes no es prioridad el uso de videojuegos en relación con sus obligaciones académicas; se entiende que los padres están en contacto con los proyectos solicitados por la institución y evitan que sus hijos olviden sus asignaciones.

Tabla 14
Retraso de tareas debido a los videojuegos

	FA	%
Siempre	1	1%
Casi siempre	7	10%
A veces	12	17%
Casi nunca	16	23%
Nunca	34	49%
Total	70	100%

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

Gráfico 14
Retraso de tareas debido a los videojuegos



Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

En la pregunta 14 del instrumento, se investigó si los estudiantes presentan retraso de tareas debido a los videojuegos. Un 1% de los encuestados respondió siempre; 10%, casi siempre; 17%, a veces; el 23%, casi nunca, y el 49%, nunca.

Ese resultado indica que el uso de los videojuegos no interfiere en el retraso de las tareas, como se refleja en los rubros casi nunca y nunca, cuyos porcentajes son más altos en comparación con los otros. Queda claro, por tanto, que la institución ha hecho una buena labor en la promoción de la responsabilidad y les ha inculcado a los estudiantes que ese es un rubro importante para sus calificaciones.

Tabla 15

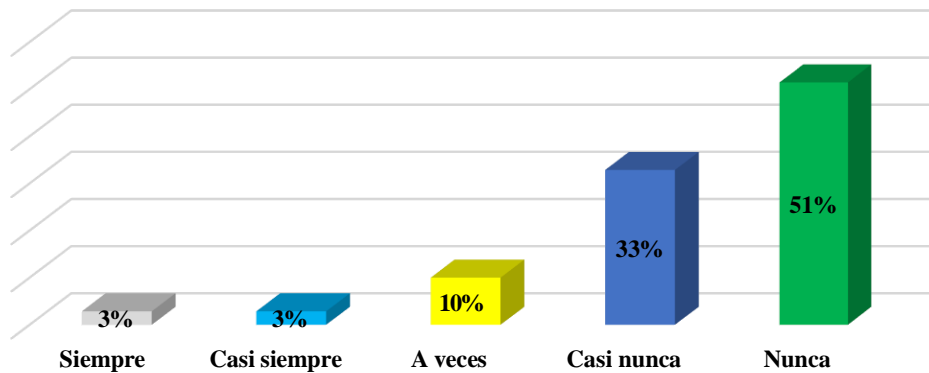
Afectación de los horarios de tareas debida a los videojuegos

	FA	%
Siempre	2	3%
Casi siempre	2	3%
A veces	7	10%
Casi nunca	23	33%
Nunca	36	51%
Total	70	100%

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

Gráfico 15

Afectación de los horarios de tareas debida a los videojuegos



Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

En la pregunta 15, la intención es saber si el uso de videojuegos afecta los horarios de tareas. Los porcentajes de respuesta fueron: 3% contesta siempre; otro 3%, casi siempre; 10%, a veces; 33%, casi nunca, y 51%, nunca.

Según ese resultado, a la mayoría del estudiantado el uso de videojuegos no lo afecta en cuanto al cumplimiento de horarios para realizar tareas. Probablemente quienes han tomado el control de esos horarios sean los padres, quienes ejercen la supervisión para que los hijos cumplan en el respectivo horario.

Tabla 16

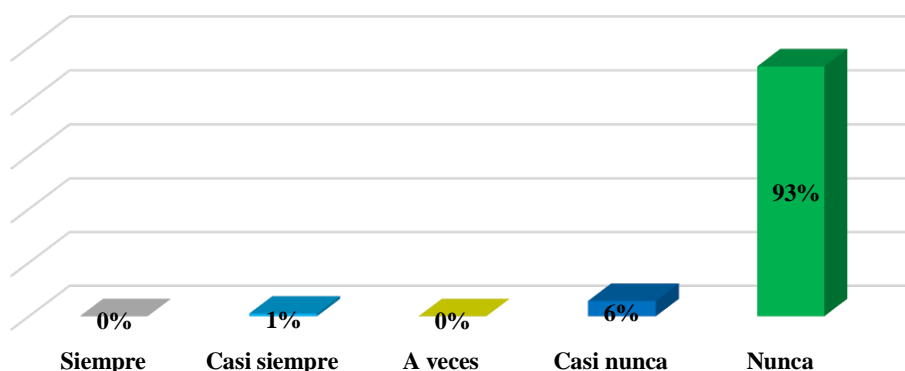
Ausencia injustificada a clases por los videojuegos

	FA	%
Siempre	0	0%
Casi siempre	1	1%
A veces	0	0%
Casi nunca	4	6%
Nunca	65	93%
Total	70	100%

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

Gráfico 16

Ausencia injustificada a clases por los videojuegos



Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

En la pregunta 16 del instrumento, se investiga si existen ausencias injustificadas a clases por el uso de videojuegos. Como resultado, 0% responde siempre; 1%, casi siempre; 0%, a veces; 6%, casi nunca, y 93%, nunca.

De acuerdo con esos resultados, el 93% nunca han tenido ausencias injustificadas a clases por los videojuegos. Se puede notar de nuevo el trabajo de los padres en la

supervisión del horario de sueño de los estudiantes, puesto que tienen presencialidad continua en la institución.

Tabla 17

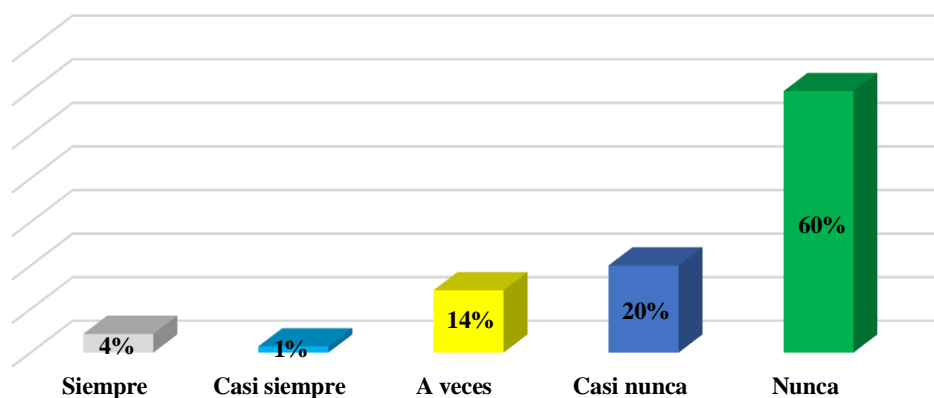
Ignorancia de deberes escolares por los videojuegos

	FA	%
Siempre	3	4%
Casi siempre	1	1%
A veces	10	14%
Casi nunca	14	20%
Nunca	42	60%
Total	70	100%

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

Gráfico 17

Ignorancia de deberes escolares por los videojuegos



Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

En la pregunta 17 del instrumento se indaga si los estudiantes ignoraban sus deberes escolares a causa del uso de los videojuegos. Como resultado, 3% responde siempre; 1%, siempre; 14%, a veces; 20%, casi nunca, y 60% nunca.

Los resultados anteriores reflejan que el estudiantado no se desenfoca de sus responsabilidades escolares por los videojuegos, ya que la mayoría de los encuestados indican que a pesar de utilizarlos están conscientes de sus deberes escolares.

Tabla 18

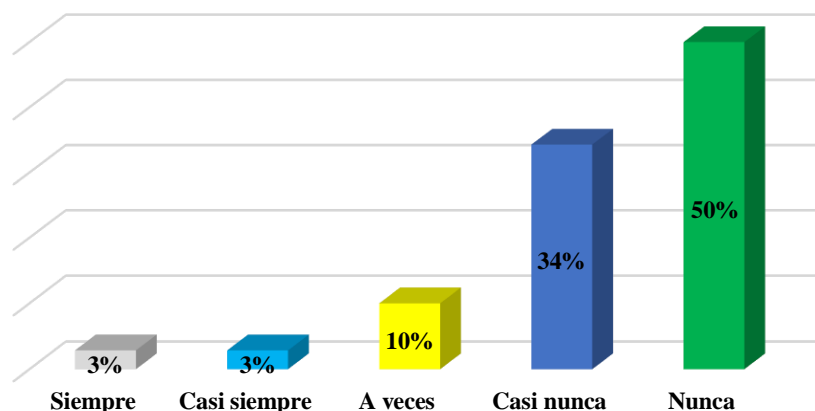
Falta de concentración en clase por pensar en videojuegos

	FA	%
Siempre	2	3%
Casi siempre	2	3%
A veces	7	10%
Casi nunca	24	34%
Nunca	35	50%
Total	70	100%

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

Gráfico 18

Falta de concentración en clase por pensar en videojuegos



Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

En la pregunta 18 del instrumento, se investiga si los estudiantes presentan falta de concentración en clase por pensar en videojuegos. Como resultado, 3% de los encuestados responde siempre; otro 3%, casi siempre; 10%, a veces; 34%, casi nunca, y 50%, nunca.

De ese resultado se infiere que los videojuegos no interfieren en la concentración de los estudiantes; puesto que el escenario donde ellos realizan su aprendizaje logra despertarles y mantenerles el interés por las clases.

Tabla 19

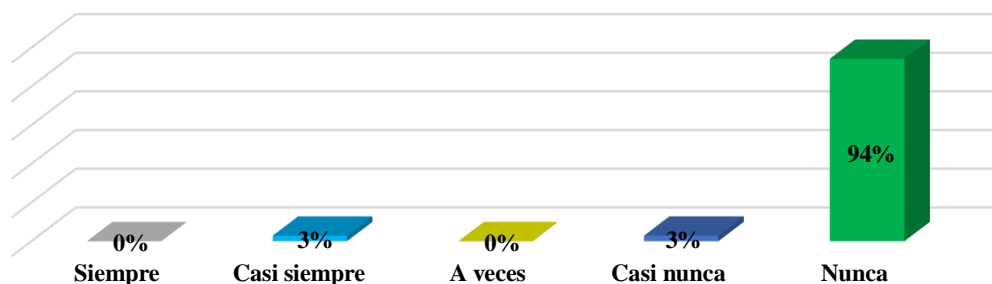
Uso de videojuegos durante la clase

	FA	%
Siempre	0	0%
Casi siempre	2	3%
A veces	0	0%
Casi nunca	2	3%
Nunca	66	94%
Total	70	100%

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

Gráfico 19

Uso de videojuegos durante la clase



Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

La pregunta 19 del instrumento investiga respecto del uso de videojuegos durante las clases. Al responder, 0% indica siempre; 3%, casi siempre; 0%, a veces; 3%, casi nunca, y 94%, nunca.

En el gráfico, se evidencia que la respuesta “nunca” obtiene 94%, lo cual se evidencia que la mayoría de los estudiantes se mantienen concentrados durante las clases. Esto refleja el efectivo trabajo de los profesores, quienes captan y mantienen la atención de los estudiantes.

Tabla 20

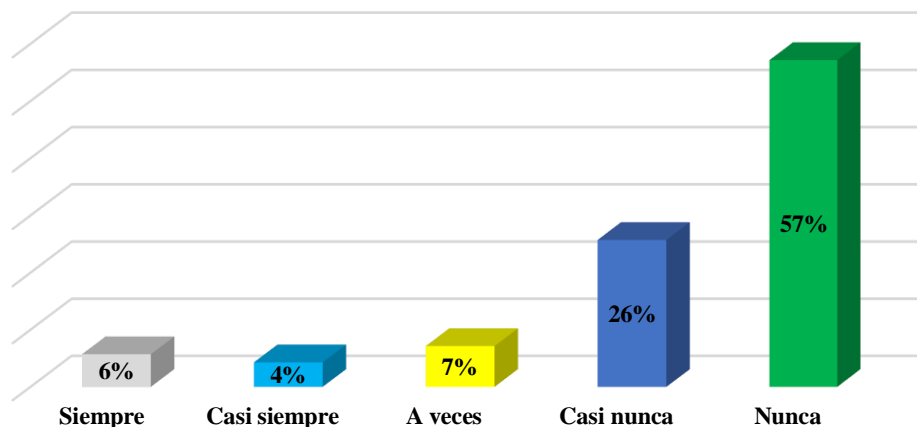
Anteposición de los videojuegos a los deberes escolares

	FA	%
Siempre	4	6%
Casi siempre	3	4%
A veces	5	7%
Casi nunca	18	26%
Nunca	40	57%
Total	70	100%

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

Tabla 20

Anteposición de los videojuegos a los deberes escolares



Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

La pregunta 20, respecto de anteponer los videojuegos a las obligaciones escolares, obtiene la siguiente respuesta: 6% contesta siempre; 4%, casi siempre; 7%, a veces; 26%, casi nunca y 57%, nunca.

Esos porcentajes muestran que la mayoría del estudiantado no antepone los videojuegos a sus obligaciones escolares; ello reflejado el alto compromiso de los estudiantes y de los padres, puesto que estos últimos desempeñan quienes juegan un importante papel en relación con el cumplimiento de los deberes académicos.

Tabla 21

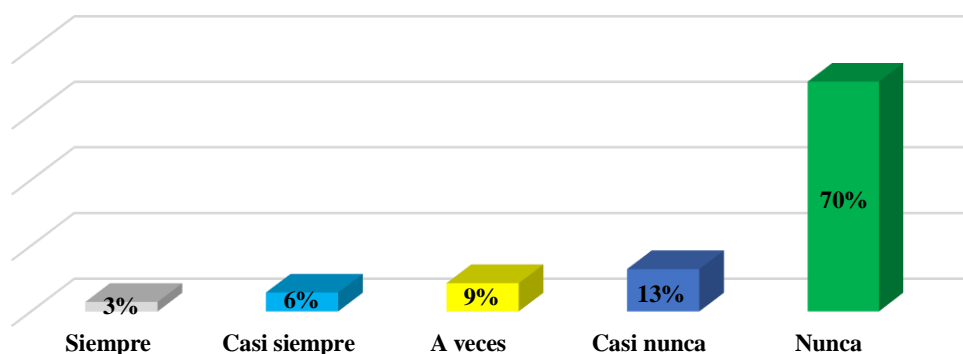
Preferencia por los videojuegos a las actividades de clase

	FA	%
Siempre	2	3%
Casi siempre	4	6%
A veces	6	9%
Casi nunca	9	13%
Nunca	49	70%
Total	70	100%

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

Gráfico 21

Preferencia por los videojuegos a las actividades de clase



Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

En la pregunta 21, referente a si los alumnos prefieren el uso de videojuegos a las actividades planteadas en clase, 3% responde siempre; 6%, casi siempre; 9%, a veces, y 70%, nunca.

Ese resultado denota que los estudiantes no prefieren los videojuegos a las actividades planteadas en clase, por cuanto la mayoría, representada por el 70% de la

muestra, respondió nunca. Este dato evidencia que la institución mantiene a los estudiantes enfocados en las actividades de clase.

Tabla 22

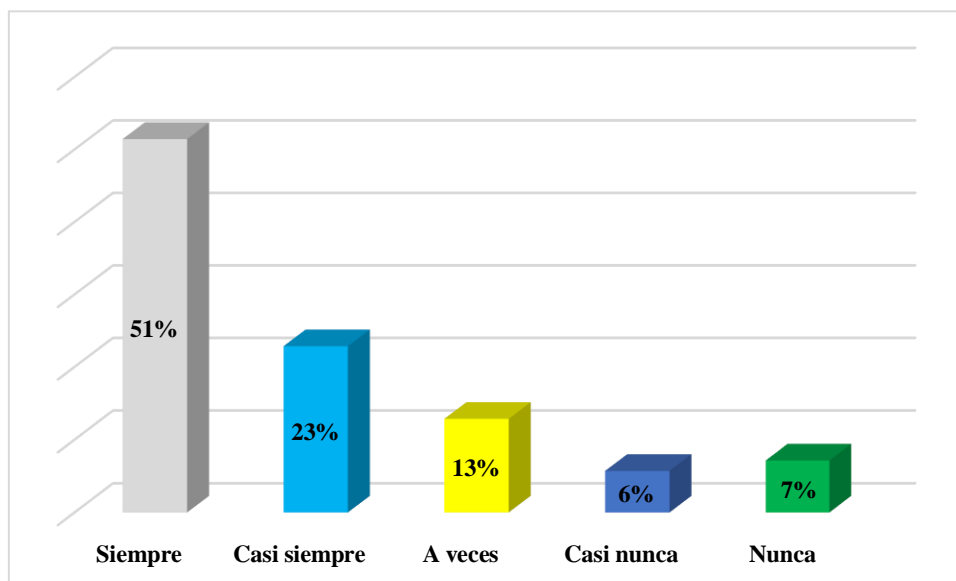
Entrega de trabajos escolares en la fecha designada por la institución

	FA	%
Siempre	36	51%
Casi siempre	16	23%
A veces	9	13%
Casi nunca	4	6%
Nunca	5	7%
Total	70	100%

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

Gráfico 22

Entrega de trabajos escolares en la fecha designada por la institución



Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

La pregunta 22 indaga si los trabajos escolares son entregados en el tiempo que la institución los solicita. Como resultado, 51% contestó siempre; 23%, casi siempre; 13%, a veces; 6%, casi nunca, y 7%, nunca.

Esos porcentajes indican que la mayoría de los estudiantes entregan a tiempo los trabajos asignados. Por tanto, el uso de los videojuegos no interfiere en la entrega de las obligaciones estudiantiles. La situación puede deberse al esfuerzo de la institución para fomentarles a los alumnos el concepto de responsabilidad y su importancia.

Tabla 23

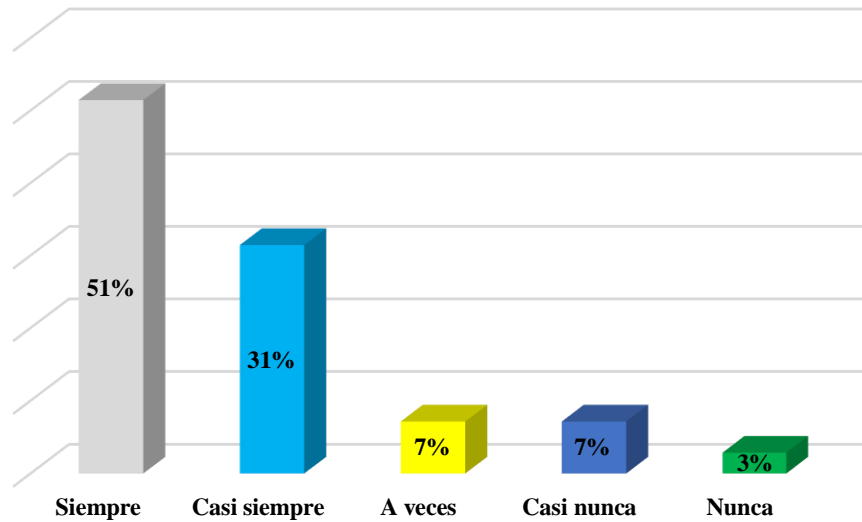
Finalización de las tareas escolares a tiempo

	FA	%
Siempre	36	51%
Casi siempre	22	31%
A veces	5	7%
Casi nunca	5	7%
Nunca	2	3%
Total	70	100%

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

Gráfico 23

Finalización de las tareas escolares a tiempo



Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

En la pregunta 23, se investiga si los estudiantes logran finalizar a tiempo sus tareas escolares. El 51% responde siempre; el 31%, casi siempre; el 7%, a veces; el 7%, casi nunca, y el 3%, nunca.

Esos resultados evidencian que la mayoría de los estudiantes logran finalizar a tiempo las tareas escolares, lo cual manifiesta pueden terminarlas en sus casas, puesto que en allí no se interpone el uso de los videojuegos.

Tabla 24

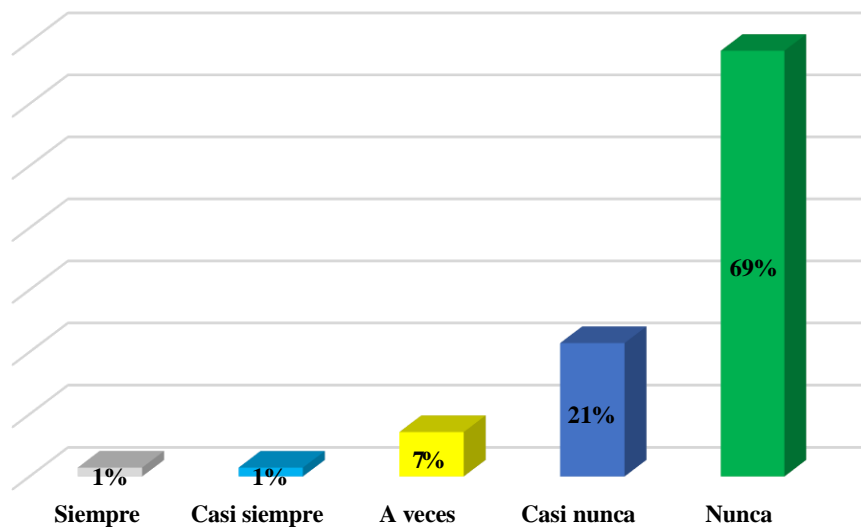
Posposición de las asignaciones escolares posterior a la fecha de entrega

	FA	%
Siempre	1	1%
Casi siempre	1	1%
A veces	5	7%
Casi nunca	15	21%
Nunca	48	69%
Total	70	100%

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

Gráfico 24

Posposición de las asignaciones escolares posterior a la fecha de entrega



Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

En la pregunta 24, referente a si los estudiantes posponen las asignaciones escolares luego a la fecha de entrega fijada por la institución, el 1% de los encuestados responde siempre; el 1%, casi siempre; 7%, a veces; 21%, casi nunca, y el 69%, nunca.

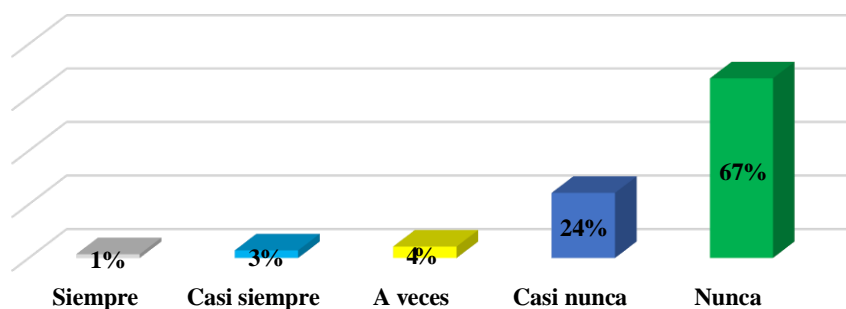
Ese resultado demuestra que solo un porcentaje muy pequeño de los alumnos posponen las asignaciones escolares; queda así evidencia de que la mayoría de ellos no posponen las asignaciones, probablemente porque los padres se dan a la tarea de apoyarlos y velar por el cumplimiento de los deberes escolares.

Tabla 25
Retraso de tareas debido al uso de videojuegos

	FA	%
Siempre	1	1%
Casi siempre	2	3%
A veces	3	4%
Casi nunca	17	24%
Nunca	47	67%
Total	70	100%

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

Gráfico 25
Retraso de tareas debido al uso de videojuegos



Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

En la pregunta 25, se investiga si los estudiantes presentan con retraso las tareas debido al uso de videojuegos. Al responder, el 1% indica siempre; 3%, casi siempre; 4%, a veces; 24%, casi nunca, y 67% nunca.

Según esos resultados, la mayoría de los estudiantes no presentan un retraso para entregar sus tareas en el tiempo en el que se las solicitan. Probablemente se deba que la institución dispone un término prolongado entre la asignación de las tareas y su entrega; así, hace que los estudiantes dispongan del tiempo suficiente para realizarlas; también es posible que los padres o encargados tengan alguna participación en el cumplimiento oportuno de tales deberes.

Tabla 26

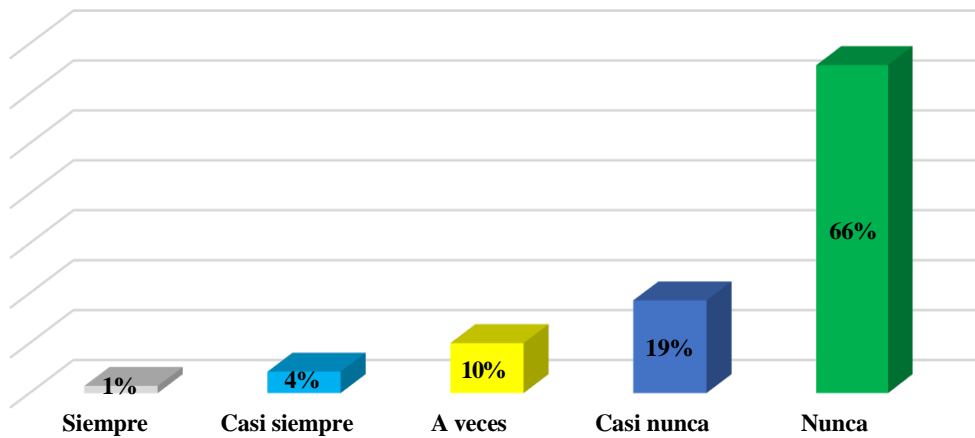
Dificultad para finalizar tareas por los videojuegos

	FA	%
Siempre	1	1%
Casi siempre	3	4%
A veces	7	10%
Casi nunca	13	19%
Nunca	46	66%
Total	70	100%

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

Gráfico 26

Dificultad para finalizar tareas por los videojuegos



Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

La pregunta 26, respecto de la dificultad para finalizar tareas debido al uso de videojuegos, obtuvo las siguientes respuestas: el 1% contestó siempre; 4%, casi siempre; 10%, a veces; 19%, casi nunca, y el 66%, nunca.

Según los datos anteriores, el mayor porcentaje indica que nunca tienen dificultad para finalizar sus trabajos; se evidencia, de parte de los estudiantes, su compromiso con la finalización de tareas por encima del uso de videojuegos.

Tabla 27

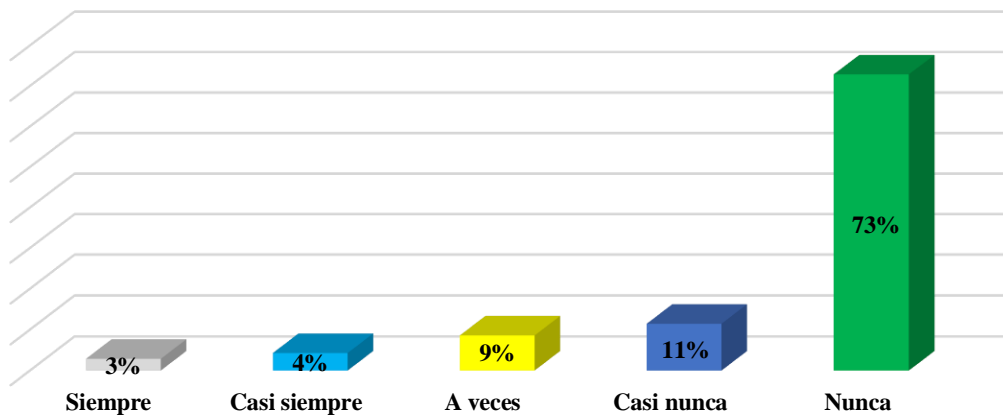
Dificultad para iniciar proyectos escolares por los videojuegos

	FA	%
Siempre	2	3%
Casi siempre	3	4%
A veces	6	9%
Casi nunca	8	11%
Nunca	51	73%
Total	70	100%

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

Gráfico 27

Dificultad para finalizar tareas por los videojuegos



Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

En la pregunta número 27, se investiga si pensar en videojuegos les dificultaba a los estudiantes el inicio de los proyectos escolares. El 3% indicó siempre; 4%, casi siempre; 9%, a veces, 11% casi nunca y el 73% nunca.

De acuerdo con esos porcentajes, el 73% de los estudiantes encuestados reconocen que el uso de los videojuegos no les dificulta nunca dar inicio a los proyectos escolares. No obstante, en los casos de los demás porcentajes (3%, siempre; 4%, casi siempre, y 9% a veces), es probable que posterguen iniciarlas por el hecho de que les reportan un nivel de entretenimiento y satisfacción menor que el obtenido de los videojuegos.

Tabla 28

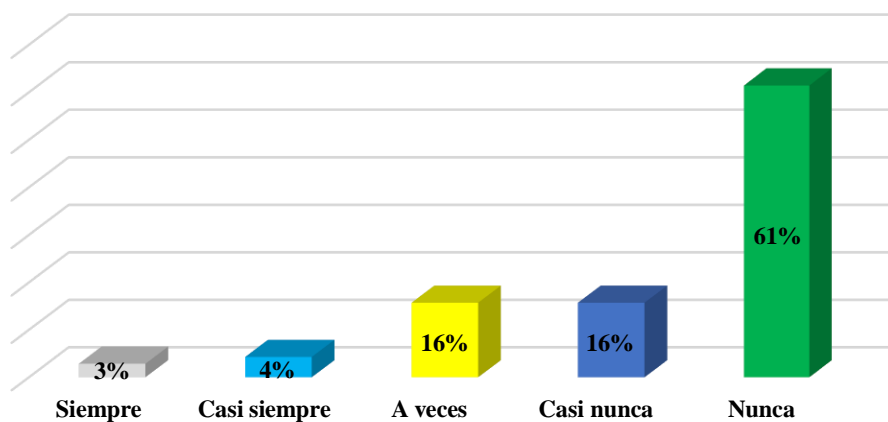
Falta de concentración durante las tareas por los videojuegos

	FA	%
Siempre	2	3%
Casi siempre	3	4%
A veces	11	16%
Casi nunca	11	16%
Nunca	43	61%
Total	70	100%

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

Gráfico 28

Falta de concentración durante las tareas por los videojuegos



Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

La pregunta 28 indaga si los alumnos encuestados experimentan falta de concentración durante las tareas por pensar en los videojuegos. El 3% respondió siempre; 4%, casi siempre; 16%, a veces; 16%, casi nunca, y el 61%, nunca.

De este modo, es notorio que la mayoría de los estudiantes, el 69%, nunca piensan en videojuegos mientras realizan las tareas, en comparación con los restantes porcentajes de respuesta, probablemente porque la institución asigna proyectos didácticos innovadores, que demandan mucha creatividad, circunstancia que les evita a los estudiantes pensar en distractores como las estrategias para los videojuegos y la obtención con la recolección de recursos para jugar.

Tabla 29

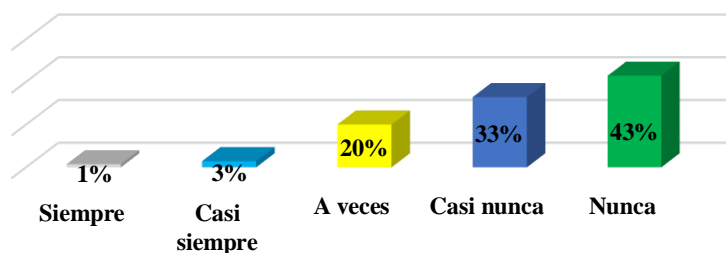
Realización en el último momento de las tareas asignadas

	FA	%
Siempre	1	1%
Casi siempre	2	3%
A veces	14	20%
Casi nunca	23	33%
Nunca	30	43%
Total	70	100%

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

Gráfico 29

Realización en el último momento de las tareas asignadas



Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

En la pregunta 29, se investiga si las tareas asignadas se realizan en el último momento. Como resultado, el 1% responde siempre; 3%, casi siempre; 20%, a veces; 33%, casi nunca, y el 43%, nunca.

Los resultados evidencian que la mayoría de los estudiantes realizan sus trabajos dentro del margen de tiempo indicado y, posiblemente, acompañados por la supervisión de los padres.

Tabla 30

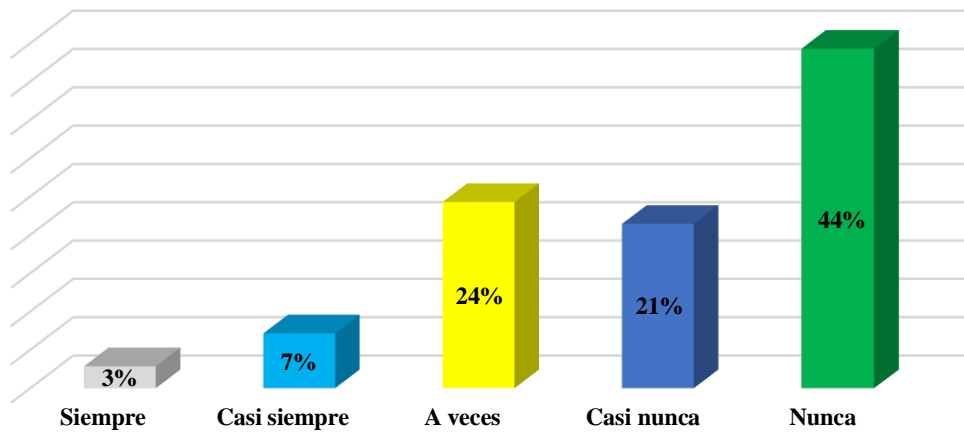
Dificultad para realizar las tareas en el término dado por la institución

	FA	%
Siempre	2	3%
Casi siempre	5	7%
A veces	17	24%
Casi nunca	15	21%
Nunca	31	44%
Total	70	100%

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

Gráfico 30

Dificultad para realizar las tareas en el término dado por la institución



Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

En la pregunta 30, se les pregunta a los estudiantes si tienen dificultad para realizar las tareas en el tiempo determinado por la institución. El 3% contesta siempre; 7%, casi siempre; 24%, a veces; 21%, casi nunca, y el 44%, nunca.

En ese resultado, a pesar del rubro de 24% de quienes manifiestan tener a veces dificultad para realizar las tareas en un tiempo determinado, la mayoría de los encuestados afirma no experimentar tal dificultad. Consecuentemente, si a los alumnos se les dificulta, puede ser porque se inclinan más por el disfrute de los tiempos de ocio, de los cuales son parte los videojuegos. También en este tema son importantes el apoyo y el acompañamiento de los padres.

Tabla 31

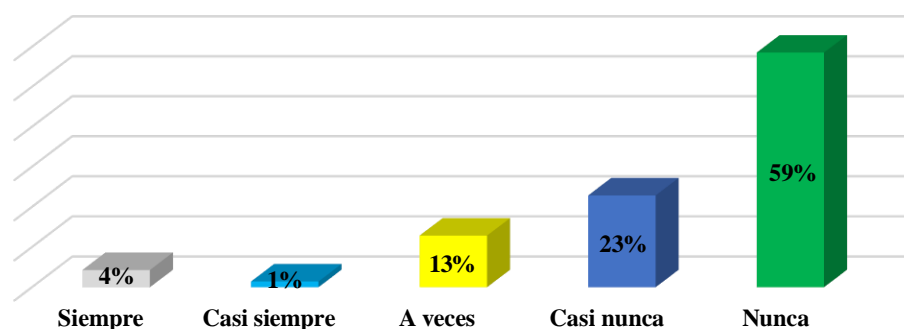
Dificultad para iniciar los proyectos por la presión de pares de videojugadores

	FA	%
Siempre	3	4%
Casi siempre	1	1%
A veces	9	13%
Casi nunca	16	23%
Nunca	41	59%
Total	70	100%

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

Gráfico 31

Dificultad para iniciar los proyectos por la presión de pares de videojugadores



Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

En la pregunta 31 investiga si los alumnos tienen dificultad para comenzar los proyectos a causa de la presión que ejercen sus pares para jugar videojuegos. Al responder, el 4% contesta siempre; 1%, casi siempre; 13%, a veces; 23%, casi nunca, y el 59%, nunca.

Los resultados anteriores denotan que uno de los factores más influyentes en los niños son las opiniones de sus pares, sobre todo cuando se trata de videojuegos, afición que

la mayoría comparte. Esto indica que en el grupo en estudio son muy bajas las probabilidades de presión de los pares para el uso de videojuegos.

Tabla 32

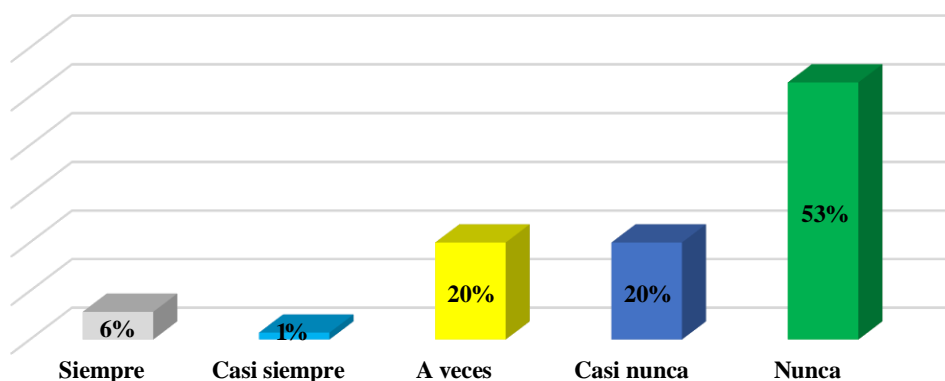
Dificultad para mantener el horario de estudio debido a los videojuegos

	FA	%
Siempre	4	6%
Casi siempre	1	1%
A veces	14	20%
Casi nunca	14	20%
Nunca	37	53%
Total	70	100%

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

Gráfico 32

Dificultad para mantener el horario de estudio debido a los videojuegos



Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

En la pregunta 32, se investiga si jugar videojuegos les dificulta a los estudiantes encuestados mantener el horario de estudio. El 6% de los alumnos respondieron siempre; 1%, casi siempre; 20%, a veces; 20%, casi nunca, y el 53%, nunca.

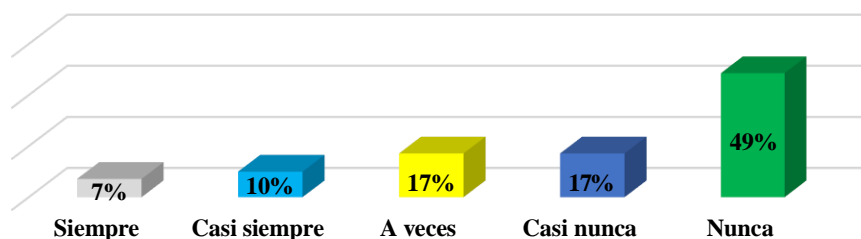
Según los resultados obtenidos, a la mayoría de los estudiantes no se les dificulta mantener el horario de estudio; sin embargo, cierto grupo sí enfrenta tal dificultad a veces, lo cual puede interpretarse como normal, por ubicarse la ejecución de esos deberes en el tiempo de ocio durante el que se pasan jugando videojuegos.

Tabla 33
Omisión de revisar las tareas antes de entregarlas

	FA	%
Siempre	5	7%
Casi siempre	7	10%
A veces	12	17%
Casi nunca	12	17%
Nunca	34	49%
Total	70	100%

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

Gráfico 33
Omisión de revisar las tareas antes de entregarlas



Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

La pregunta 33 averigua si los encuestados revisan las tareas antes de entregarlas. Los porcentajes de respuestas fueron los siguientes: 7% contestó siempre; 10%, casi siempre; 17%, a veces; 17%, casi nunca, y el 49%, nunca.

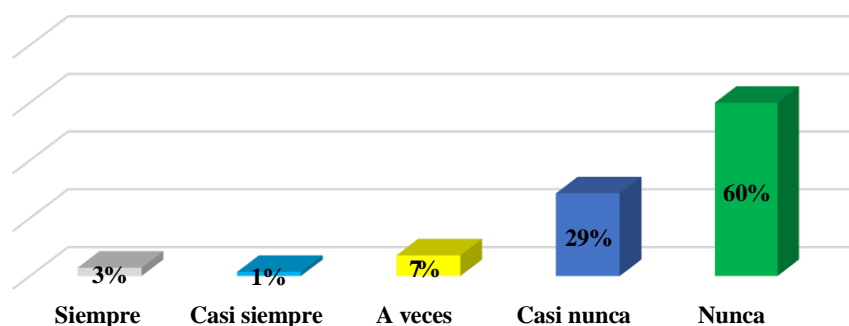
Ese resultado indica que los estudiantes no suelen revisar sus tareas antes de entregárselas a los profesores, posiblemente porque los distrae el uso de los videojuegos, al grado de postergar u omitir la segunda revisión de sus proyectos.

Tabla 34
Interferencia de los videojuegos en las estrategias de estudio

	FA	%
Siempre	2	3%
Casi siempre	1	1%
A veces	5	7%
Casi nunca	20	29%
Nunca	42	60%
Total	70	100%

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

Gráfico 34
Interferencia de los videojuegos en las estrategias de estudio



Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

La pregunta 34 indaga si los videojuegos intervienen en las estrategias de estudio de los encuestados. El 3% responde siempre; 1%, casi siempre; 7%, a veces; 29%, casi siempre, y el 60%, nunca.

Ese resultado demuestra que los videojuegos no intervienen en las estrategias de estudio. Queda demostrado también que los estudiantes han alcanzado un balance en su uso. La constante vigilancia de los padres respecto del cumplimiento de deberes de sus hijos y de las estrategias de estudio para mejorar las calificaciones, puede explicar también este resultado.

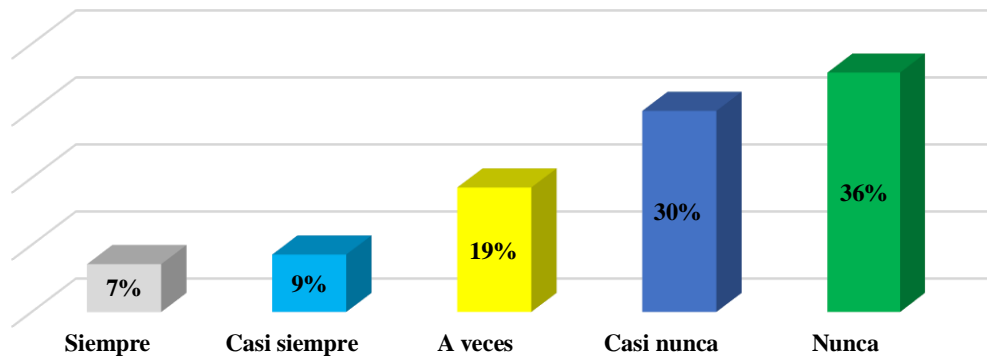
Tabla 35
Imposibilidad de implementar horarios de estudio
por el cansancio debido a los videojuegos

	FA	%
Siempre	5	7%
Casi siempre	6	9%
A veces	13	19%
Casi nunca	21	30%
Nunca	25	36%
Total	70	100%

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

Gráfico 35

**Imposibilidad de implementar horarios de estudio
por el cansancio debido a los videojuegos**



Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

En la pregunta 35, se indaga si el cansancio por el uso de videojuegos impide a los encuestados comenzar con el horario de estudio. Los resultados de respuesta fueron los siguientes: 7% contesta siempre; 9%, casi siempre; 19%, a veces; 30%, casi nunca, y el 36%, nunca.

Esos porcentajes indican que la mayoría de los alumnos no presentan cansancio a nivel académico por el uso de videojuegos, a pesar de que un pequeño porcentaje sí lo presenta, pero sin llegar a ser denominador común en los resultados. Consecuentemente, puede interpretarse que la mayoría posee un buen horario del sueño.

Tabla 36

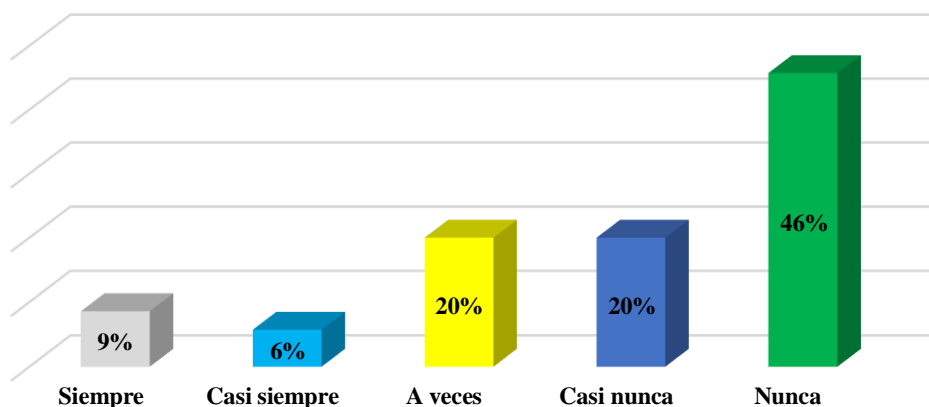
Molestia por las rutinas de estudios y la disminución del tiempo para videojuegos

	FA	%
Siempre	6	9%
Casi siempre	4	6%
A veces	14	20%
Casi nunca	14	20%
Nunca	32	46%
Total	70	100%

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

Gráfico 36

Molestia por las rutinas de estudios y la disminución del tiempo para videojuegos



Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

La pregunta 36 investiga si para los estudiantes son molestas las rutinas de estudio, ya que disminuyen el dedicarle tiempo de videojuegos. Los resultados fueron los siguientes: 9% contesta siempre; 6%, casi siempre; 20%, a veces; 20%, casi nunca, y el 46%, nunca.

Según ese resultado, a pesar de que la mayoría de los estudiantes dicen que para ellos no son molestas las rutinas de estudio, un grupo mediano evidencia que a veces sí les causan molestias, mientras que al pequeño porcentaje de menos de 10% les molestan siempre. Este contraste denota la preferencia por el uso de videojuegos en vez de rutinas de estudio.

Tabla 37

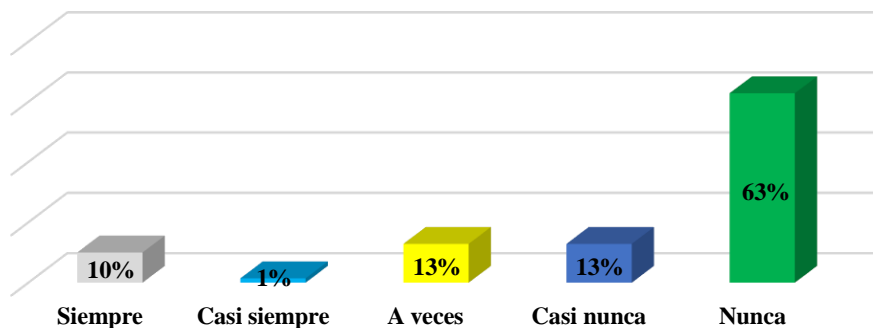
Concentración en los videojuegos debida a la baja motivación escolar

	FA	%
Siempre	7	10%
Casi siempre	1	1%
A veces	9	13%
Casi nunca	9	13%
Nunca	44	63%
Total	70	100%

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

Gráfico 37

Concentración en los videojuegos debida a la baja motivación escolar



Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

En la pregunta 37 se investiga si la concentración de los encuestados se dirige a los videojuegos debido a baja motivación escolar. Los porcentajes de respuesta fueron los siguientes: el 10% contestó siempre; 1% casi siempre; 13%, a veces; 13%, casi nunca, y 63%, nunca.

Esos resultados dejan claro que la mayoría del estudiantado no presenta baja motivación escolar, situación que puede estar ligada al desempeño de la institución que, al mantener la motivación en los estudiantes hace que la concentración de ellos no se desvíe hacia los videojuegos.

Tabla 38

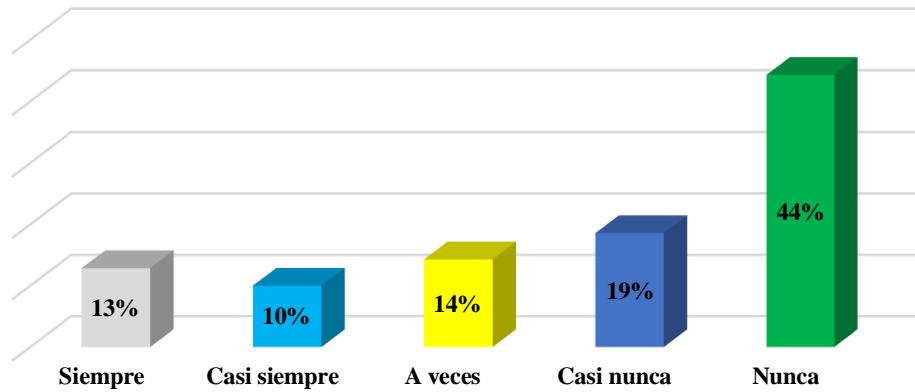
Preocupación por incumplimiento del horario de estudio por los videojuegos

	FA	%
Siempre	9	13%
Casi siempre	7	10%
A veces	10	14%
Casi nunca	13	19%
Nunca	31	44%
Total	70	100%

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

Gráfico 38

Preocupación por incumplimiento del horario de estudio por los videojuegos



Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

En la pregunta 38, se indaga si los encuestados tienen preocupación por no terminar el horario de estudio debido a los videojuegos. Se obtienen los siguientes porcentajes de respuesta: un 13% contesta siempre; 10%, casi siempre; 14%, a veces; 19%, casi nunca, y 44%, nunca.

Tal resultado indica que si bien es cierto algunos mencionan que les preocupa no terminar a tiempo, siguen siendo mayoría quienes afirman no tener gran preocupación por terminar el horario de estudio. Esto denota el control ejercido por los padres y la institución para regular el uso de videojuegos por parte de los estudiantes.

Tabla 39

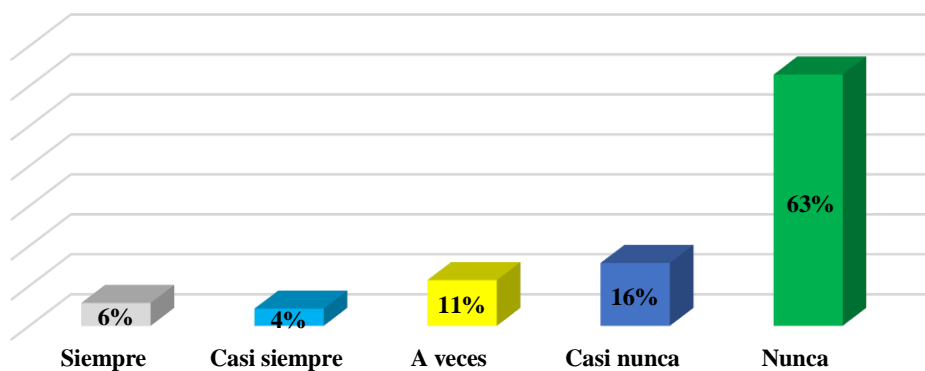
Uso de videojuegos en horario de estudio

	FA	%
Siempre	4	6%
Casi siempre	3	4%
A veces	8	11%
Casi nunca	11	16%
Nunca	44	63%
Total	70	100%

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

Gráfico 39

Uso de videojuegos en horario de estudio



Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

La pregunta 39 investiga si el uso de videojuegos afecta el horario de estudio. Como resultado, el 6% contestó siempre; 4%, casi siempre; 11%, a veces; 16%, casi nunca, y el 63%, nunca.

De acuerdo con ese resultado, los estudiantes no usan videojuegos en lugar de cumplir con su horario de estudio, puesto que los padres están pendientes de que cumplan

los horarios establecidos; en caso contrario, pueden llegar a alterarse a la baja los resultados académicos.

Tabla 40

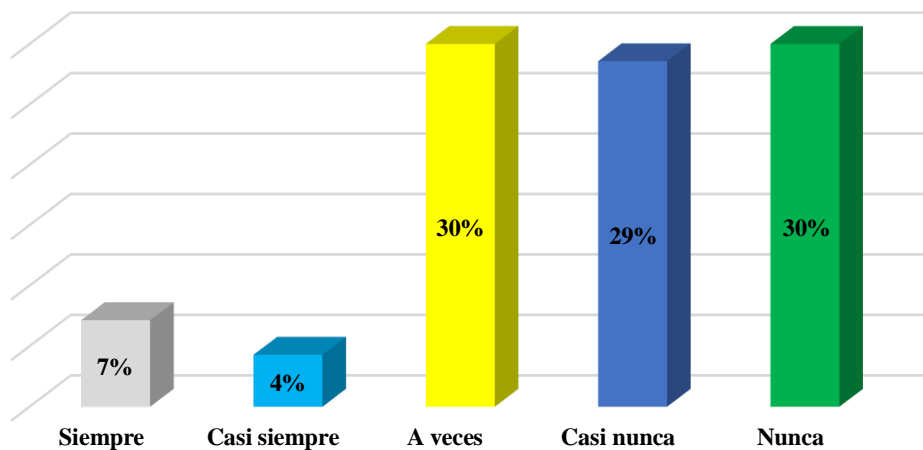
Mayor dedicación a los videojuegos que a los tiempos de estudio

	FA	%
Siempre	5	7%
Casi siempre	3	4%
A veces	21	30%
Casi nunca	20	29%
Nunca	21	30%
Total	70	100%

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

Gráfico 40

Mayor dedicación a los videojuegos que a los tiempos de estudio



Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

La pregunta 40 investiga si los estudiantes les dedican más tiempo a los videojuegos que al estudio. El 7% responde siempre; 4%, casi siempre; 30%, a veces; 29%, casi nunca, y el 30%, nunca.

De acuerdo con los resultados obtenidos, a pesar de que un 30% indica que a veces, al igual que otro 30% dice que nunca, siendo ambos porcentajes, la diferencia radica en el rubro de 29% de los que responden casi nunca. De esto puede deducirse que ciertamente los estudiantes algunas veces han tenido dificultad para escoger entre cumplir con los tiempos de estudio o jugar videojuegos. No obstante, a partir de ese resultado no puede determinarse que el estudiantado efectivamente tenga problemas para cumplir con sus obligaciones.

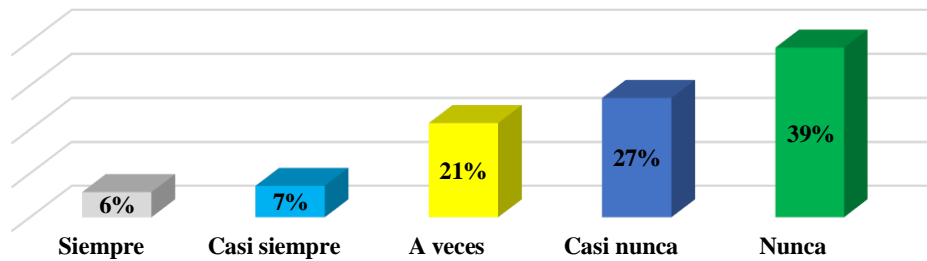
Tabla 41
Uso de videojuegos tras descansar del tiempo de estudio

	FA	%
Siempre	4	6%
Casi siempre	5	7%
A veces	15	21%
Casi nunca	19	27%
Nunca	27	39%
Total	70	100%

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

Gráfico 41

Uso de videojuegos tras descansar del tiempo de estudio



Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado del Taller Pedagógico Montebello.

En la pregunta 41 se les consulta a los sujetos si hacen uso de los videojuegos durante el descanso de sus sesiones de estudio. Los porcentajes de respuesta obtenidos fueron los siguientes: 6% contestaron siempre; 7%, casi siempre; 21%, a veces; 27%, casi nunca, y 39%, nunca.

Según esos resultados, a pesar de que un grupo de encuestados sí emplea videojuegos durante el descanso del estudio, dicha conducta no interrumpe el tiempo establecido para estudiar, más bien están aprovechando el espacio de descanso. Esto habla del sentido de responsabilidad de los estudiantes, expresado por medio del instrumento, entendiendo que se trata de niños usuarios de videojuegos.

Capítulo V

Conclusiones y Recomendaciones

Capítulo V

Conclusiones y Recomendaciones

5.1 Conclusiones

Una vez analizados exhaustivamente los resultados de la investigación, se enumeran las conclusiones pertinentes en relación con los objetivos del estudio ya enunciados en los capítulos anteriores y sustentados en el marco teórico.

1. Se concluye que el rendimiento escolar de los estudiantes no ha sido impactado en forma significativa debido a los videojuegos; esto según los porcentajes reportados mediante el uso del instrumento aplicado en el Taller Pedagógico Montebello: el 60% de estudiantes encuestados son capaces de sostener su desempeño escolar; este resultado puede deberse a la intervención de los padres imponiendo límites en cuanto al uso de videojuegos, pidiendo la sumisión a horarios y exigiendo el cumplimiento de los proyectos académicos que les demanda la institución.

2. Los estudiantes incapaces de mantener su desempeño escolar suelen realizar sus proyectos y exámenes de manera acelerada, lo cual les evita una adecuada comprensión de las preguntas que se les plantean, dada su atención dispersa, orientada a la vez varios intereses, entre ellos, los videojuegos.

3. Se determina la importancia del apoyo presencial de los padres a la dinámica de estudio de los alumnos, como adultos conscientes de los deberes escolares asignados a sus hijos y dispuestos a brindarles acompañamiento.

4. Hoy todos los niños que poseen algún tipo de dispositivo electrónico están expuestos al uso de los videojuegos; en consecuencia, muchos se sumergen en ese mundo hasta perder el control tanto del tiempo como de sus obligaciones; es entonces cuando la supervisión de los adultos juega un papel importante, según lo reflejan los resultados académicos de los estudiantes.

5. Se evidencia en la investigación que más de la mitad de la población estudiada no presenta procrastinación escolar en aspectos de concentración, ignorancia de deberes, alteración de horarios, ausencias o retrasos de tareas debido al uso de videojuegos; de la totalidad de estudiantes solo un 6% manifestaron poner como prioridad los videojuegos antes que los deberes escolares, dato de interés, ya que solo ese pequeño porcentaje de la población estudiada manifiesta dar prioridad a los videojuegos durante el horario académico en lugar de atender sus deberes escolares. En conclusión, la prioridad de ese pequeño grupo se concentra en planear distintas

estrategias para los videojuegos y en obtener recursos virtuales que les permitan mejorar su desempeño en ellos.

Para beneficio de ese segmento de la población estudiantil, se le recomienda al Taller Pedagógico Montebello instruir a ese pequeño porcentaje respecto de las consecuencias negativas del descuido de los deberes escolares. Asimismo, se aconseja a los padres incentivar a sus hijos y concienciarlos de la importancia de priorizar el estudio y de los beneficios que esto les reportará a corto y mediano plazo, como no quedar dentro del grupo sometido a pruebas de ampliación o no tener que realizar proyectos extra-clase impuestos solo con el fin de compensar bajas calificaciones; todo ello sin dejar al lado los videojuegos.

6. Es evidente que el acompañamiento de los padres consiste en supervisar que los estudiantes cumplan con sus responsabilidades académicas tal como lo demanda la institución, con el fin de que se mantengan al día con todo lo solicitado. Este acompañamiento representa para los niños apoyo e incentivo para continuar siendo los responsables de sus deberes.

7. La investigación pone de manifiesto que el acompañamiento de los padres promueve en los estudiantes la interiorización del deber de asumir sus responsabilidades académicas y los lleva a integrarlas plenamente a su rutina diaria. A pesar de que los estudiantes tienen interiorizada la

responsabilidad de cumplir con lo establecido por la institución, no son limitados en cuanto al uso de videojuegos una vez finalizados sus deberes.

8. Se determina que la mayoría de los estudiantes usan videojuegos, pero sin que emplearlos llegue a constituir un factor limitante del rendimiento académico, puesto que demuestran poseer un balance entre el tiempo dedicado a videojuegos y el invertido en sus deberes; el 57% de los estudiantes que cumplen con sus deberes también invierte tiempo en los videojuegos. Esto se evidencia no solo en las respuestas al cuestionario, sino también en los comentarios expresados por ellos mismos durante la aplicación del instrumento, al decir que no podían anteponer el uso de los videojuegos a sus deberes escolares, puesto que sentían un compromiso tanto hacia sus padres como hacia la institución.

9. Según resulta del estudio, los estudiantes no presentan procrastinación debida a los videojuegos; pese a su interés por ellos; ya la mayoría ha logrado compaginarlos con el cumplimiento de sus deberes escolares y así se mantienen asumiendo sus obligaciones.

10. En el Taller Pedagógico Montebello, la tecnología se ha integrado como parte de la vida diaria de los estudiantes hasta constituirse en un instrumento de apoyo tanto para impartir y recibir lecciones como para obtener información y estudiar en la institución; esto ha impulsado clases

más lúdicas y dinámicas, desarrollada de modo tal que logren captar la atención de los estudiantes.

No obstante, lo anterior, los profesores mantienen el control respecto de los dispositivos electrónicos de los estudiantes y la información a la que pueden acceder; así evitan el ingreso de los menores a sitios virtuales sin relación con la agenda de estudio, como por ejemplo los videojuegos.

11. En el pasado la ausencia de tal control ocasionó en la institución situaciones problemáticas que ameritaron una intervención: a los estudiantes no se les controlaba el tipo de búsquedas ni la información que manejaban. Como los padres no estaban conscientes de los sitios adonde ingresaban sus hijos durante las clases, fue necesario fortalecer su comunicación con el Taller y así se logró un trabajo de equipo para controlar los dispositivos electrónicos de los estudiantes.

12. Se evidencia que la institución ejerce un control sobre el acceso de los estudiantes a Internet; la red de la institución bloquea cualquier sitio Web que no tenga relación con la materia recibida durante la clase. Si, desde cualquier dispositivo conectado a la red del Taller Pedagógico Montebello los estudiantes desean acceder a sitios Web no relacionados con el currículum escolar, su búsqueda será bloqueada. Pese a esta limitación, se les permite utilizar juegos virtuales, tales como la página “Kahoot”, plataforma gratuita muy recurrida por los profesores de diversas

instituciones para crear cuestionarios fin de reforzar o evaluar el aprendizaje.

13. De acuerdo con los resultados, se determinó que en la población objeto de estudio la mayoría de los estudiantes están interesados en cumplir con sus deberes escolares; solo un pequeño porcentaje presenta procrastinación escolar debida a los videojuegos, ya que la prioridad de los estudiantes en sus deberes académicos ha mejorado, al mermar el uso de los videojuegos, gracias al mayor control institucional en relación con el uso de estos durante la clase. Los alumnos comentaron, durante la aplicación del instrumento, que reciben mucho apoyo de parte de la institución para alcanzar un mejor balance entre las actividades de la escuela y el uso de videojuegos.

14. Se evidencia que esta población, además de tener un balance entre los deberes escolares y el uso de videojuegos, presenta motivación debido al trabajo de la institución, que ofrece clases didácticas a base de prácticas dinámicas; esto sin duda evita que los estudiantes piensen en los videojuegos o manifiesten desinterés por las materias.

15. La institución les brinda a los estudiantes talleres fuera del horario académico ya establecido; en ellos practican actividades como fútbol, porrismo, basquetbol, danza. Esto también minimiza el uso de videojuegos

y abre espacios para otros intereses que disminuyen el sedentarismo estudiantil.

16. Para la mayoría de la población participante, los videojuegos no influyen en su horario de estudio en casa. Los padres crean para sus hijos un horario, según las necesidades y con el fin de que estos cumplan con sus responsabilidades académicas, sin dejar a lado intereses personales de los menores, como son los videojuegos.

17. Se concluye, con base en los datos obtenidos, que la mayoría de los estudiantes mantiene sus calificaciones sin ser afectadas por los videojuegos; han alcanzado cierto balance respecto del uso de videojuegos y ya los utilizan sin que les impidan cumplir con los deberes académicos. También queda evidencia de que de parte de los padres existe un acompañamiento en la supervisión del cumplimiento de horarios, la buena comunicación y la sujeción a límites, para que las calificaciones de los hijos no disminuyan a pesar del uso de videojuegos.

18. Se concluye que, debido a las restricciones en el uso de Internet dispuestas por el Taller Pedagógico Montebello, y dados los horarios impuestos por los propios padres para que sus hijos estudien bajo su supervisión, los estudiantes han bajado su uso de videojuegos durante el ciclo lectivo. Estos

procedimientos prolongados en el tiempo han disminuido la procrastinación académica al grado de que esta ya no influye en la mayoría de los estudiantes.

19. Como resultado de la investigación, se evidencia un compromiso por parte de cada uno de los estudiantes de 10, 11 y 12 años: la mayoría asume con responsabilidad el manejo y uso de la tecnología, procurando un balance entre el tiempo de videojuegos y el dedicado a deberes escolares. Tanto los padres como la institución han asumido la responsabilidad de enseñarles a no descuidar el estudio ni sus calificaciones y los han concienciado de que es innecesario sacrificarse al grado de abandonar sus gustos por la tecnología y el empleo de los videojuegos, si demuestran que, a pesar de ser usuarios activos de videojuegos, ellos también son capaces de cumplir con sus deberes y obligaciones, evitando la procrastinación académica.

5.2 Recomendaciones

Como corolario de esta investigación, con base en el análisis y la interpretación de los datos, se emiten recomendaciones para los actores del estudio. Las recomendaciones propuestas son congruentes con las conclusiones y aplicables a los diversos escenarios abordados en el estudio.

5.2.1 Recomendaciones para el Taller Pedagógico Montebello

- ✓ Mejorar las herramientas tecnológicas y los videojuegos como método de enseñanza.
- ✓ Instruir al equipo docente acerca de los temas de interés de los estudiantes respecto del uso de videojuegos.
- ✓ Identificar los intereses de los estudiantes para que los docentes logren desarrollar mayor empatía y abran así un espacio para compartir sus intereses.
- ✓ Crear con los estudiantes espacios de apertura para poder educarlos sobre el buen uso de videojuegos y evitar su adicción.
- ✓ Desarrollar las clases de manera congruente con los gustos y las facilidades de cada uno de los estudiantes, a fin de aumentar su motivación y evitar pensamientos relacionados con videojuegos.
- ✓ Diseñar un protocolo de acción para la autonomía del uso responsable de videojuegos para casos de bajo rendimiento académico.

5.2.2 Recomendaciones para los Padres de los Estudiantes

- ✓ Instruirse con un profesional en Psicopedagogía para comprender las diversas estrategias de estudio que pueden brindarles a los estudiantes autonomía a la hora de realizar sus deberes escolares, sin necesidad de estar sometidos a la supervisión constante de los padres.

- ✓ Apoyar a los hijos con estrategias de estudio para crear en ellos autonomía a la hora de realizar sus proyectos y prepararse para las distintas pruebas que deberán realizar en la institución.
- ✓ Conocer sobre los videojuegos y la tecnología que utilizan los hijos, para mejorar la comunicación paterno filial.
- ✓ Aceptar y adoptar los videojuegos como recurso pedagógico, con el fin de aumentar la motivación académica, logrando así un mayor acercamiento con sus hijos por medio de sus intereses.
- ✓ Informarse, con ayuda de un profesional en Psicología, para saber hasta qué punto se considera que sus hijos abusan de los videojuegos y en qué forma se ve afectado su nivel académico.
- ✓ Promover espacios de recreación familiar, con el fin de equilibrar el tiempo dedicado a los videojuegos y el invertido en otras actividades de interés familiar mutuo.
- ✓ Supervisar los horarios de los hijos para que estos no alarguen las horas en el uso de videojuegos.
- ✓ Optar por estrategias de negociación con sus hijos, con el fin de obtener la finalización de proyectos escolares antes del uso de videojuegos, para mejorar o mantener sus calificaciones.

5.2.3 Recomendaciones para los Estudiantes del Taller Pedagógico Montebello

- ✓ Realizar diversos talleres de los proporcionados por la institución fuera del horario lectivo para un uso efectivo de su tiempo de ocio, solicitando que al programarlos se considere una mayor gama de intereses de los alumnos, a fin de que estas actividades distraigan de los videojuegos a los alumnos y se les eviten el sedentarismo.
- ✓ Identificar, con base en la información recibida por los padres con ayuda del profesional en Psicología, cuáles conductas son adictivas a causa de los videojuegos.
- ✓ Acudir a los padres o a la institución si perciben que el uso excesivo de videojuegos los está afectando en alguna área de la vida.
- ✓ Emplear las estrategias de estudio que les brindaron los padres, con ayuda del profesional en Psicopedagogía, para mejorar así su autonomía a nivel académico sin necesidad de la supervisión constante de los padres.
- ✓ Utilizar las herramientas tecnológicas como medios de aprendizaje y no solo para el uso de videojuegos.
- ✓ Fijarse horarios para utilizar los videojuegos, con el fin de no dedicarles muchas horas.
- ✓ Investigar en Internet sobre alternativas al uso alargado de videojuegos.
- ✓ Buscar la ayuda de un profesional de la salud mental en caso de que los padres o la institución no les otorguen las herramientas necesarias para poder disminuir su tiempo dedicado a los videojuegos.
- ✓ Respetar el horario de sueño en caso de querer jugar durante horas de la madrugada.

5.24 Recomendación para Profesionales en Psicología

- ✓ Realizar un taller dirigido a los estudiantes sobre la importancia de lograr un balance entre el uso de videojuegos y el cumplimiento de sus deberes académicos.
- ✓ Crear instrumentos cualitativos o cuantitativos, con el fin de poder analizar mejor el nivel de apego de los estudiantes a los videojuegos.
- ✓ Informarles a los padres de los estudiantes sobre los límites que pueden ser aplicados a sus hijos para que no se dediquen muchas horas a utilizar videojuegos.
- ✓ Orientar a los estudiantes al cumplimiento de horarios y concienciarlos de su importancia para que no dediquen su tiempo meramente a videojuegos.
- ✓ Enseñarles a los estudiantes la importancia de respetar el horario de sueño, a fin de evitar que jueguen videojuegos durante la madrugada, no solo con el fin de disminuir la procrastinación escolar sino también para fortalecer el desarrollo físico y mental de los menores de edad.

5.25 Recomendación para posibles investigaciones futuras sobre el tema

- ✓ Indagar si las habilidades superiores dirigidas al área académica pueden ser afectadas debido al uso de videojuegos, para tener mas claro si el uso de videojuegos es un factor pro o contra para el desarrollo de estas desde la niñez.
- ✓ Investigar, en alguna institución escolar, la eficacia en el uso de herramientas tecnológicas y videojuegos para la enseñanza, puesto que estas innovaciones ciertamente

mantienen la motivación de los niños por su semejanza con los videojuegos, pero en el ámbito educativo aún no se tiene clara su eficiencia en el aprendizaje.

- ✓ Indagar los tipos de límites utilizados por los padres para que los hijos no descuiden sus deberes académicos debido al uso de videojuegos, con el propósito de que futuras generaciones de padres los conozcan, puedan adaptarlos a sus circunstancias e imponerles límites a sus propios hijos, a fin de evitar tanto el descuido escolar como la inversión de muchas horas al uso de videojuegos.

Capítulo VI

Referencias y Anexos

6.1 Lista de referencias

Álvarez, S., Cordero, C., & Salazar, C. (2018). *Influencia de la tecnología en el desarrollo integral de los niños en la primera infancia. In Memorias del cuarto Congreso Internacional de Ciencias Pedagógicas de Ecuador: La formación y superación del docente: " desafíos para el cambio de la educación en el siglo XXI*. Extraído de <https://www.pedagogia.edu.ec/public/docs/0f69b60d2e386c84fa62276849e7200f.pdf>

Álvarez, A., & Cerrón, N. (2020). *Estrés académico y procrastinación en estudiantes de quinto de secundaria de instituciones educativas con jornada escolar completa de la provincia de Lircay-Huancavelica*. Extraído de <https://repositorio.continental.edu.pe/handle/20.500.12394/8378>

Barco, D., & Marchena, I. (2017). *La historia a través de los videojuegos*. Iber: Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia. Extraído de <https://investigacion.unirioja.es/documentos/5c13b282c8914b6ed377eb8e?lang=gl>

Barujel, G., Varela, F., & Paragarino, R. (2017). *Niños y adolescentes frente a la Competencia Digital. Entre el teléfono móvil, youtubers y videojuegos*. Revista interuniversitaria de formación del profesorado: RIFOP.

- Boggio, R., & Mendoza, V. (2017). *Procrastinación e intereses a los videojuegos en ingresantes a la escuela de psicología de una universidad privada*. PAIAN.
- Bósquez, A. (2019). *Relación entre la edad, año escolar y procrastinación académica en una muestra de adolescentes de una institución educativa en la ciudad de Salcedo*. Tesis para optar por título de licenciatura. Universidad Pontificia Católica del Ecuador.
- Calvo, J. (2018). *Juegos, videojuegos y juegos serios: Análisis de los factores que favorecen la diversión del jugador*. MiguelHernández Communication Journal.
- Cummings, H., y Vandewater, E. (2007) *La relación del tiempo que dedican los adolescentes con el tiempo dedicado a otras actividades*. Extraído de <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/17606832/>
- Dezcallar, T., Clariana, M., Cladellas, R., Badia, M., & Gotzens, C. (2014). *La lectura por placer: su incidencia en el rendimiento académico , las horas de televisión y las horas de videojuegos*. OCNOS: Revista de estudios sobre lectura. Extraído de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=259132660005>

Domínguez, R., & Antequera, G. (2012). *¿Qué aprendo con videojuegos? Una perspectiva de meta-aprendizaje del videojugador*. Revista de Educación a Distancia.

Díaz, J. (2019). *Procrastinación: una revisión de su medida y sus correlatos*. Revista Iberoamericana de Diagnóstico y Evaluación-e Avaliação Psicológica.

Díaz, S. (2019). *Tipología de violencia y procrastinación académica en estudiantes de quinto de secundaria de una institución educativa Santa Anita*. Extraído de <https://repositorioslatinoamericanos.uchile.cl/handle/2250/3243029>

Echauri, F., Minami, H., & Sandoval, I. (2012). *La Escala de Likert en la evaluación docente: acercamiento a sus características y principios metodológicos*. Perspectivas docentes.

Erskine, G., & Burgos, P. (2020). *El desarrollo infantil en Psicoterapia Integrativa: Las primeras tres etapas de Erik Erikson*. Revista de Psicoterapia. Extraído de <https://ojs.revistadepsicoterapia.com/index.php/rdp/article/view/390>

Ferrari, R., Johnson, L., & McCown, G. (1995). *Procrastination and task avoidance: Theory, research, and treatment*. Springer Science & Business Media.

- Gaeta, L., & Cavazos, J. (2016). *Relación entre tiempo de estudio, autorregulación del aprendizaje y desempeño académico en estudiantes universitarios*. Revista de Investigación Educativa,
- García, D., & Zecenarro, L. (2019). *Adicción a Internet, Adicción a las Redes Sociales, Dependencia al Móvil y su influencia sobre la Procrastinación Académica en una muestra de Adolescentes de la ciudad de Juliaca-2019*. Extraído de <https://repositorio.upeu.edu.pe/handle/20.500.12840/2132>
- García, P. (2019). *Adquisición de roles paternos en la adolescencia por ausencia de uno o ambos padres. Tesis doctoral. Universidad de San Carlos de Guatemala*. Extraído de <http://www.repositorio.usac.edu.gt/12949/>
- García, R., Hueros, A., & Franco, M. (2017). *Horizontes educativos de los videojuegos: Propuestas y reflexiones de futuros maestros y educadores sociales*. Educar. Extraído de <https://www.raco.cat/index.php/Educar/article/view/v53-n1-correa-duarte-guzman/407365>
- Gil-Monte, R., Rojas, U., & Ocaña, S. (2009). *Validez factorial del «Cuestionario para la Evaluación del Síndrome de Quemarse por el Trabajo» (CESQT) en una muestra de maestros mexicanos*. Salud mental. Extraído de <https://www.medigraphic.com/cgi-bin/new/resumenI.cgi?IDARTICULO=21721>

Gómez, S., De la Maza, A., & Chicharro-, M. (2017). *¿Los alumnos quieren aprender con videojuegos? Lo que opinan sus usuarios del potencial educativo de este medio.*

Educación. Extraído de <https://www.redalyc.org/pdf/3421/342149105004.pdf>

Hernández, R. (2014) *Metodología de la investigación* (6ed.). México: McGrawHill.

Extraído de <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>

Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación*. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. México. McGrawHill. Extraído de

[http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales de consulta/Drogas de Abuso/Articulos/SampieriLasRutas.pdf](http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales%20de%20consulta/Drogas%20de%20Abuso/Articulos/SampieriLasRutas.pdf)

Holtz, P., & Appel, M. (2011). *Internet use and video gaming predict problem behavior in early adolescence. Journal of adolescence.* Extraído de

<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0140197110000370>

Jiménez, M., & Araya, C. (2012). *El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes.* Revista Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, deporte y recreación.

Lay, C. (1986). *At last, my research article on procrastination. Journal of research in personality*. Extraído de

<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/0092656686901273>

Maldonado, M. (2007). *Manual práctico para el diseño de la Escala Likert*. Revista Xihmai.

Moncada, J., & Chacón, Y. (2012). *The effect of playing videogames on social, psychological, and physiological variables in children and adolescents*. Revista RETOS-Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte yRecreación.

Mergel, B. (1998). *Diseño instruccional y teoría del aprendizaje*. Universidad de Saskatchewan, Canadá. Extraído de https://cursa.ihmc.us/rid=1276970728093_63123523_16905/Diseno-Instruccional-y-teoria-aprendizaje.pdf

Muñoz, et al., (2019) *Adicción al juego por red y rendimiento académico en estudiantes de secundaria*. Tesis para optar por el título de Licenciatura en Psicología. Universidad Católica De Santa María.

Olazábal, E., & Zegarra, V. (2017). *Procrastinación e intereses a los videojuegos en ingresantes a la Escuela de Psicología de la Universidad Señor de Sipán-Chiclayo-2016*. Extraído de <http://repositorio.upagu.edu.pe/handle/UPAGU/415>

Palacios, J., & Palos, P. (2007). *Desempeño académico y conductas de riesgo en adolescentes*. Revista de educación y desarrollo.

Pairumani, R. (2017). *Influencia de las relaciones intrafamiliares, en el rendimiento académico en niños (as) de 10 y 11 años, que asisten a la Comunidad de Educación Integral (CEI)*. Revista de investigación psicológica,

Quillas, R., Vásquez, C., & Cuba, M. (2017). *Promoción de cambios de comportamiento hacia estilos de vida saludable en la consulta ambulatoria*. Acta Médica Peruana. Extraído de <http://www.scielo.org.pe/pdf/amp/v34n2/a08v34n2.pdf>

Ramos, C. (2015) *Los paradigmas de la investigación científica*. UNIFE. Recuperado de: http://www.unife.edu.pe/publicaciones/revistas/psicologia/2015_1/Carlos_Ramos.pdf

Ramírez, A., Diaz, R., Quispe, V., García, H., & Ramírez, C. (2020). *La procrastinación académica: teorías, elementos y modelos*. Revista Muro de la Investigación. Extraído de <https://revistas.upeu.edu.pe/index.php/r-Muro-investigacion/article/view/1324>

Requena, S., González, M., & Gea, V. (2017). *El videojuego digital como mediador del aprendizaje en la etapa de Educación Infantil*. Revista Educar.

Rothblum, D., Solomon, J., & Murakami, J. (1986). *Affective, cognitive, and behavioral differences between high and low procrastinators*. Journal of counseling psychology. Extraído de <https://psycnet.apa.org/record/1987-05643-001>

Sánchez, G. (2017). *Validez y confiabilidad del cuestionario de calidad de vida SF-36 en mujeres con LUPUS*, Puebla. Extraído de <https://www.fcm.buap.mx/assets/docs/docencia/tesis/ma/GuadalupeSantosSanchez.pdf>

Schunk, D. H. (1997). *Teorías del aprendizaje*. Pearson educación. Extraído de [https://books.google.co.cr/books?hl=es&lr=&id=4etf9ND6JU8C&oi=fnd&pg=PA1&dq=Schunk,+D.+H.+\(1997\).+teor%C3%ADas+del+aprendizaje&ots=s4H12f4woa&sig=Ny54X-sgTHxpT9vCZjt8XIcx4BY&redir_esc=y#v=onepage&q=Schunk%2C%20D.%20H.%20\(1997\).%20teor%C3%ADas%20del%20aprendizaje&f=false](https://books.google.co.cr/books?hl=es&lr=&id=4etf9ND6JU8C&oi=fnd&pg=PA1&dq=Schunk,+D.+H.+(1997).+teor%C3%ADas+del+aprendizaje&ots=s4H12f4woa&sig=Ny54X-sgTHxpT9vCZjt8XIcx4BY&redir_esc=y#v=onepage&q=Schunk%2C%20D.%20H.%20(1997).%20teor%C3%ADas%20del%20aprendizaje&f=false)

Schouwenburg, C., Lay, H., Pychyl, A., & Ferrari, R. (2004). *Counseling the procrastinator in academic settings*. American Psychological Association.

<https://psycnet.apa.org/record/2004-14505-000>

Taller pedagógico Montebello (S.F) *Primaria*. extraído de
<https://tpmontebello.com/primaria/>

Temporetti, F. (2009). *¿Teorías del aprendizaje?*. Extraído de
<http://190.221.29.250/handle/123456789/3009>

Verástegui, C. (2018). *Influencia de los videojuegos en los infantes*. extraído de

[http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/UNITUMBES/968/VER%c3%](http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/UNITUMBES/968/VER%c3%81STEGUI%20CHOL%c3%81N%2c%20CARLOS.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

[81STEGUI%20CHOL%c3%81N%2c%20CARLOS.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/UNITUMBES/968/VER%c3%81STEGUI%20CHOL%c3%81N%2c%20CARLOS.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Vásquez, J., & Arana, W. (2018). *Los videojuegos y el rendimiento académico*. UNAC.

Colombia. Extraído de

[http://repository.unac.edu.co/bitstream/handle/11254/514/Trabajo%20de%20grado.](http://repository.unac.edu.co/bitstream/handle/11254/514/Trabajo%20de%20grado.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

[pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repository.unac.edu.co/bitstream/handle/11254/514/Trabajo%20de%20grado.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Zamorano, M., Gil, P., Prieto, A., & Zamorano, D. (2018). *Emociones generadas por distintos tipos de juegos en clase de educación física*. Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte.

6.2.1. Instrumento

10/9/22, 22:45

Procrastinación escolar debido a los videojuegos.

Procrastinación escolar debido a los videojuegos.

- El siguiente formulario se debe leer correctamente las preguntas y responderlas todas.
- Se debe marcar solo una de las opciones por pregunta en la casilla que considere, ya sea siempre, casi siempre, a veces, casi nunca o nunca.

1. ¿Qué edad tiene?

Marca solo un óvalo.

- 10 años
- 11 años
- 12 años

2. ¿Considera que los resultados académicos han sido afectados debido al uso de videojuegos?

Marca solo un óvalo.

- Siempre Casi
- siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

3. ¿Los proyectos escolares han sido afectados por el uso de los videojuegos?

Marca solo un óvalo.

- Siempre Casi
 siempre
 A veces
 Casi nunca
 Nunca

4. ¿Considero que se me dificulta obtener mejores calificaciones debido al uso de videojuegos?

Marca solo un óvalo.

- Siempre Casi
 siempre
 A veces
 Casi nunca
 Nunca

5. ¿Afecta el uso de videojuegos en las asignaciones que debo realizar en casa?

Marca solo un óvalo.

- Siempre Casi
 siempre
 A veces
 Casi nunca
 Nunca

6. ¿Mis padres me han reclamado que mis calificaciones han bajado debido a los videojuegos?

Marca solo un óvalo.

- Siempre Casi
 siempre
 A veces
 Casi nunca
 Nunca

7. ¿Siento preocupación de no mejorar mis calificaciones debido al uso de videojuegos?

Marca solo un óvalo.

- Siempre Casi
 siempre
 A veces
 Casi nunca
 Nunca

8. ¿Se me dificulta mantener mi desempeño escolar?

Marca solo un óvalo.

-

9. ¿Los tiempos de juego prolongado afectan mis calificaciones?

Marca solo un óvalo.

Siempre Casi

siempre

A veces

Casi nunca

Nunca

10. ¿Se ven afectadas mis evaluaciones en épocas de examen debido al uso de videojuegos?

Marca solo un óvalo.

Siempre Casi

siempre

A veces

Casi nunca

Nunca

11. ¿Debido a mis bajas calificaciones he requerido de pruebas de ampliación por el uso de videojuegos?

Marca solo un óvalo.

12. ¿Pongo como prioridad los videojuegos antes de revisar los proyectos pendientes?

Marca solo un óvalo.

Siempre Casi

siempre

A veces

Casi nunca

Nunca

13. ¿Olvido mis trabajos escolares debido al uso de videojuegos?

Marca solo un óvalo.

Siempre Casi

siempre

A veces

Casi nunca

Nunca

14. ¿Retraso las tareas que se me asignan debido a los videojuegos?

Marca solo un óvalo.

Siempre Casi

siempre

A veces

Casi nunca

Nunca

15. ¿Utilizo los videojuegos en lugar de hacer las tareas indicadas?

Marca solo un óvalo.

- Siempre Casi
- siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

16. ¿Me ausento en clases para jugar videojuegos?

Marca solo un óvalo.

- Siempre Casi
- siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

17. ¿La mayor parte de mi atención es dirigida a los videojuegos ignorando mis deberes escolares?

Marca solo un óvalo.

- Siempre Casi
- siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

18. ¿Mi concentración es afectada durante las clases debido a los videojuegos?

Marca solo un óvalo.

- Siempre Casi
- siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

19. ¿Utilizo videojuegos cuando estamos en clases?

Marca solo un óvalo.

- Siempre Casi
- siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

20. ¿Priorizo los tiempos de videojuegos antes de las obligaciones escolares?

Marca solo un óvalo.

- Siempre Casi
- siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

21. ¿Antepongo los videojuegos a las actividades planteadas en clase?

Marca solo un óvalo.

- Siempre Casi
- siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

22. ¿Trato determinar mis trabajos en los tiempos establecidos por la institución?

Marca solo un óvalo.

- Siempre Casi
- siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

23. ¿Logro finalizar a tiempo las asignaciones escolares?

Marca solo un óvalo.

- Siempre Casi
- siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

24. ¿Atraso los tiempos de entrega de las asignaciones escolares?

Marca solo un óvalo.

- Siempre Casi
- siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

25. ¿Retraso las tareas debido a los videojuegos?

Marca solo un óvalo.

- Siempre Casi
- siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

26. ¿Se me dificulta Finalizar las tareas debido al uso de videojuegos

Marca solo un óvalo.

- Siempre Casi
- siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

27. ¿Se me complica comenzar un proyecto escolar por pensar en los videojuegos?

Marca solo un óvalo.

- Siempre Casi
- siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

28. ¿Es complicado mantenerme haciendo una tarea por pensar en el uso de videojuegos?

Marca solo un óvalo.

- Siempre Casi
- siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

29. ¿Termino a ultimo momento las tareas asignadas?

Marca solo un óvalo.

- Siempre Casi
- siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

30. ¿Se me complica tener que realizar las tareas en un tiempo definido?

Marca solo un óvalo.

- Siempre Casi
- siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

31. ¿Se me dificulta comenzar mis proyectos escolares debido a la presión de mis amigos por jugar videojuegos?

Marca solo un óvalo.

- Siempre Casi
- siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

32. ¿Se me dificulta mantener el horario de estudio debido a los videojuegos?

Marca solo un óvalo.

- Siempre Casi
- siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

33. ¿Se me dificulta tomar el tiempo de revisar mis tareas antes de entregarla?

Marca solo un óvalo.

- Siempre Casi
- siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

34. ¿El uso de videojuegos interviene en las estrategias de estudio?

Marca solo un óvalo.

- Siempre Casi
- siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

35. ¿Me siento cansado para estudiar luego de jugar videojuegos?

Marca solo un óvalo.

- Siempre Casi
- siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

36. ¿Me molestan las rutinas extensas de estudio debido a que disminuyen el tiempo en los videojuegos?

Marca solo un óvalo.

- Siempre Casi
 siempre
 A veces
 Casi nunca
 Nunca

37. ¿Me falta motivación para concentrarme en mis estudios debido a los videojuegos?

Marca solo un óvalo.

- Siempre Casi
 siempre
 A veces
 Casi nunca
 Nunca

38. ¿Me preocupa no concluir con los horarios de estudio debido a los videojuegos?

Marca solo un óvalo.

- Siempre Casi
 siempre
 A veces
 Casi nunca
 Nunca

39. ¿Utilizo videojuegos en el horario planeado para estudiar?

Marca solo un óvalo.

- Siempre Casi
- siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

40. ¿Considero que dedico más tiempo al uso de videojuegos que a las asignaturas que debo estudiar?

Marca solo un óvalo.

- Siempre Casi
- siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

41. ¿Se me dificulta volver a estudiar luego de mi tiempo de descanso debido a los videojuegos?

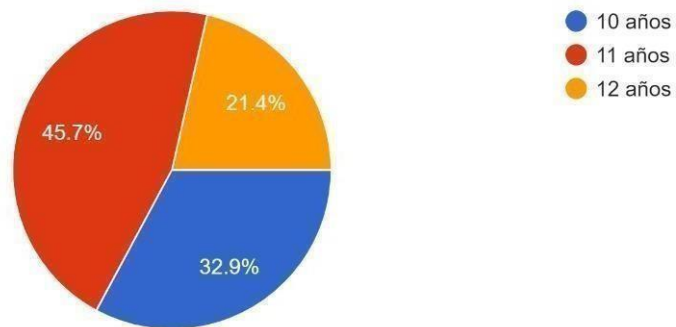
Marca solo un óvalo.

- Siempre Casi
- siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

6.2.1. Resultados del instrumento

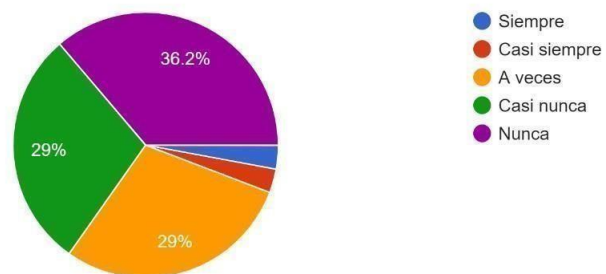
¿Qué edad tiene?

70 respuestas



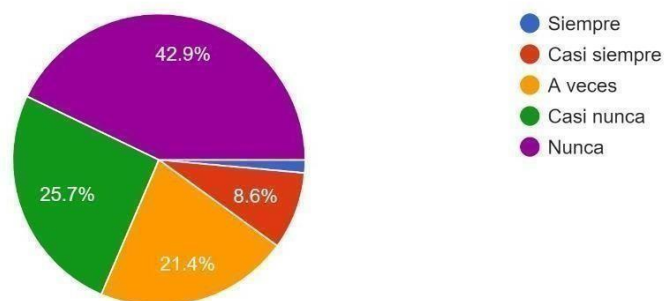
¿Considera que los resultados académicos han sido afectados debido al uso de videojuegos?

69 respuestas



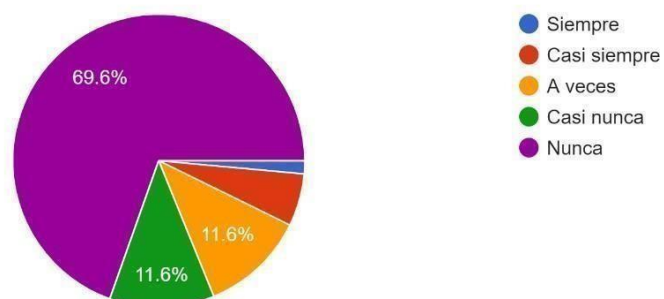
¿Los proyectos escolares han sido afectados por el uso de los videojuegos?

70 respuestas



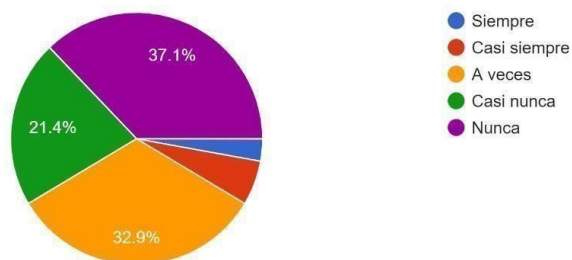
¿Considero que se me dificulta obtener mejores calificaciones debido al uso de videojuegos?

69 respuestas



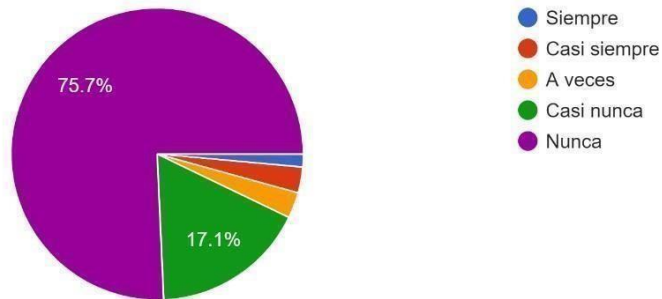
¿Afecta el uso de videojuegos en las asignaciones que debo realizar en casa?

70 respuestas



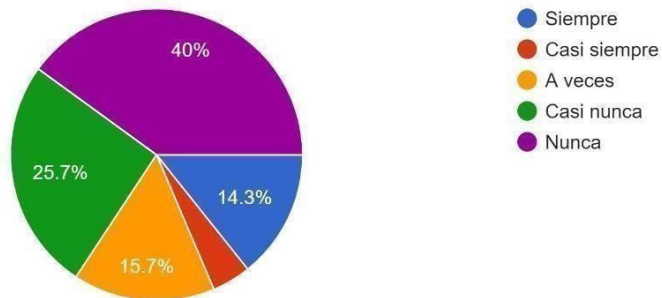
¿Mis padres me han reclamado que mis calificaciones han bajado debido a los videojuegos?

70 respuestas



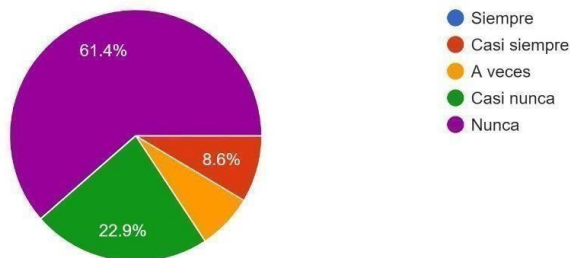
¿Siento preocupación de no mejorar mis calificaciones debido al uso de videojuegos?

70 respuestas



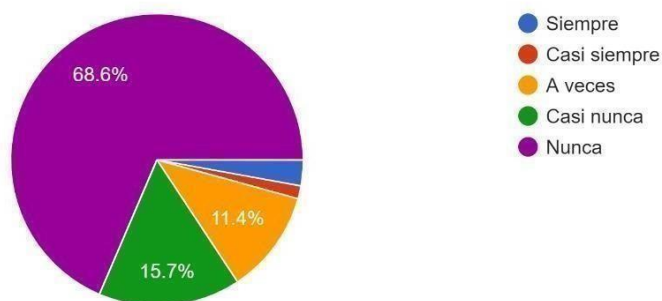
¿Se me dificulta mantener mi desempeño escolar?

70 respuestas



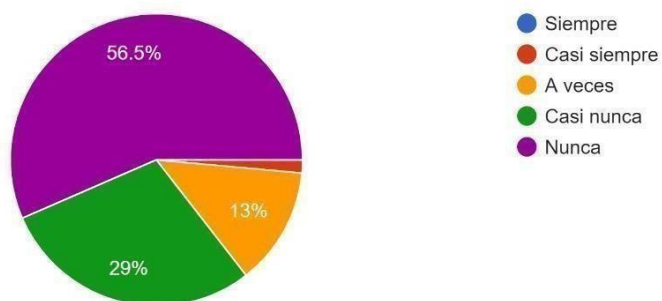
¿Los tiempos de juego prolongado afectan mis calificaciones?

70 respuestas



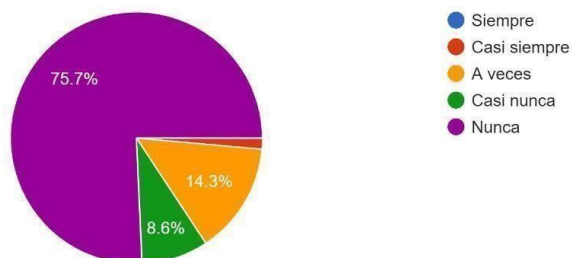
¿Se ven afectadas mis evaluaciones en épocas de examen debido al uso de videojuegos?

69 respuestas



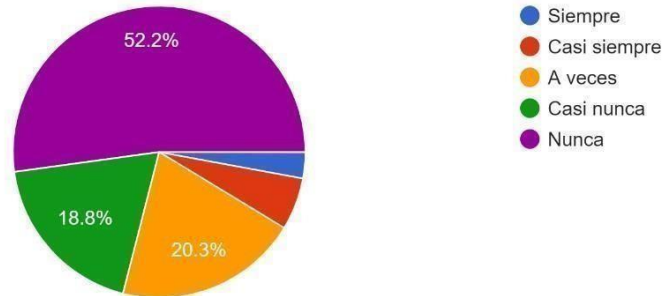
¿Debido a mis bajas calificaciones he requerido de pruebas de ampliación por el uso de videojuegos?

70 respuestas



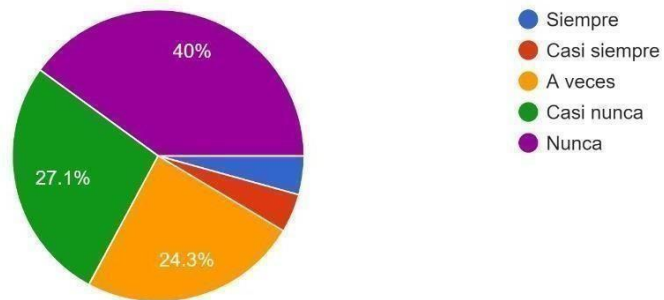
¿Pongo como prioridad los videojuegos antes de revisar los proyectos pendientes?

69 respuestas



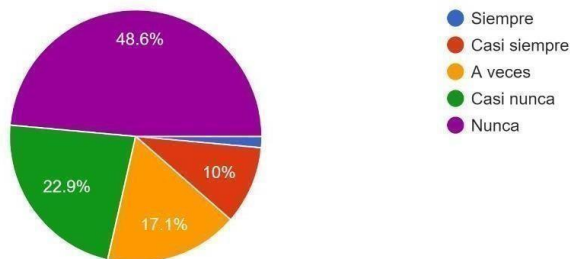
¿Olvido mis trabajos escolares debido al uso de videojuegos?

70 respuestas



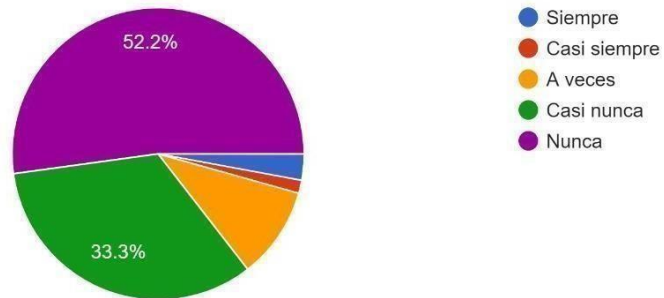
¿Retraso las tareas que se me asignan debido a los videojuegos?

70 respuestas



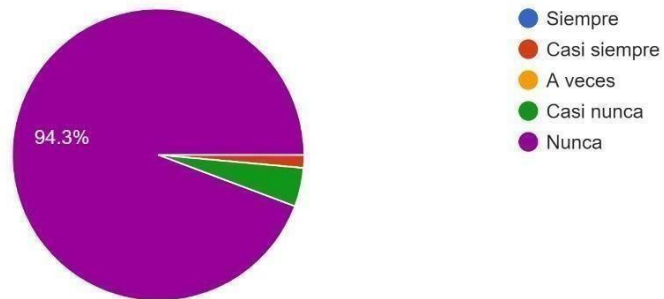
¿Utilizo los videojuegos en lugar de hacer las tareas indicadas?

69 respuestas



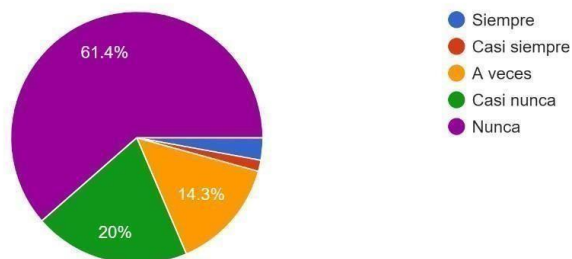
¿Me ausento en clases para jugar videojuegos?

70 respuestas



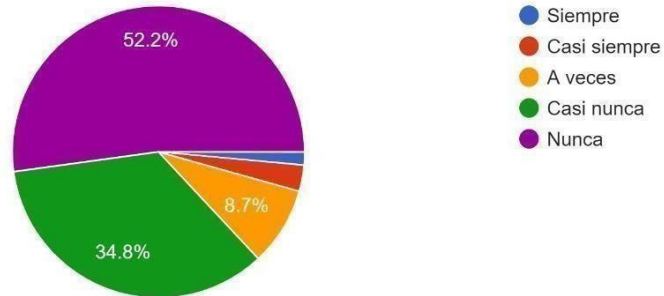
¿La mayor parte de mi atención es dirigida a los videojuegos ignorando mis deberes escolares?

70 respuestas



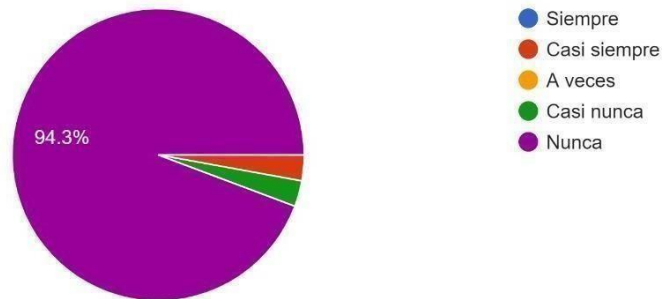
¿Mi concentración es afectada durante las clases debido a los videojuegos?

69 respuestas



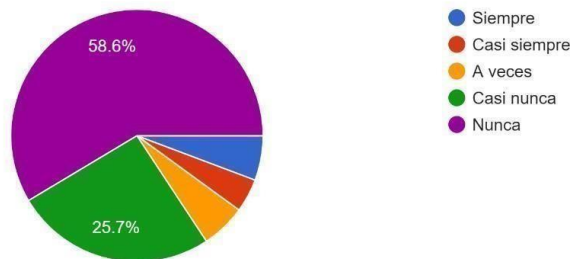
¿Utilizo videojuegos cuando estamos en clases?

70 respuestas



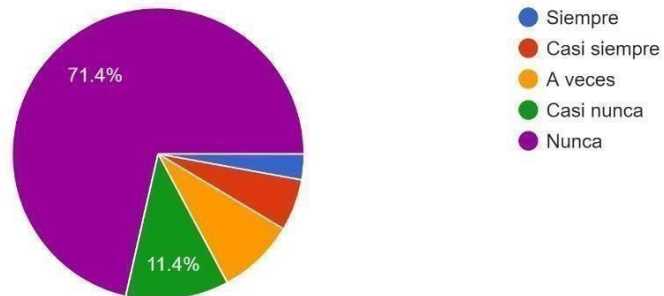
¿Priorizo los tiempos de videojuegos antes de las obligaciones escolares?

70 respuestas



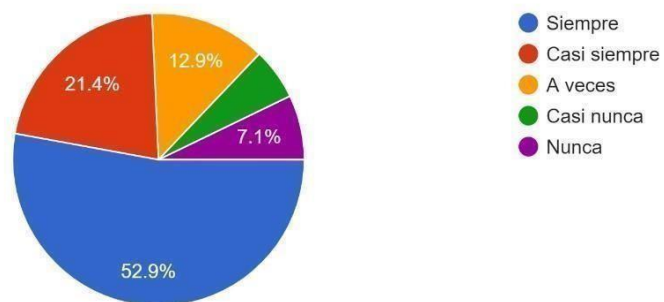
¿Antepongo los videojuegos a las actividades planteadas en clase?

70 respuestas



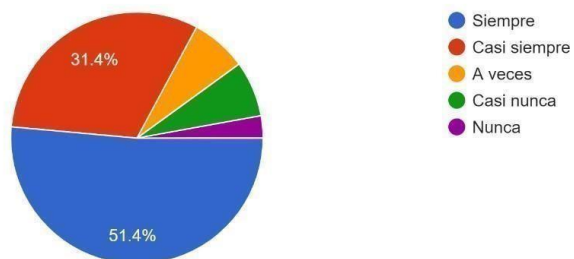
¿Trato de terminar mis trabajos en los tiempos establecidos por la institución?

70 respuestas



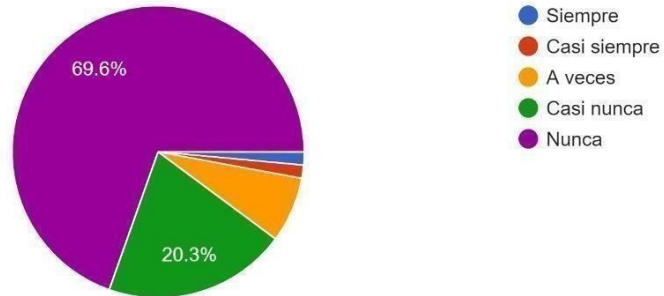
¿Logro finalizar a tiempo las asignaciones escolares?

70 respuestas



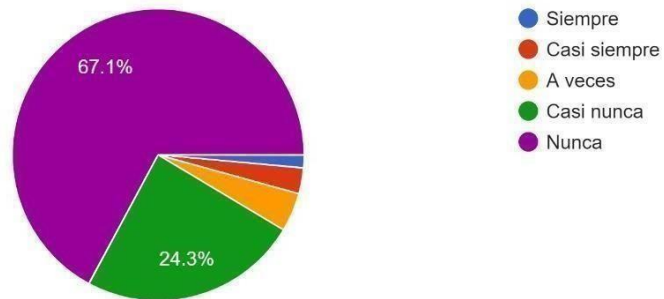
¿Atraso los tiempos de entrega de las asignaciones escolares?

69 respuestas



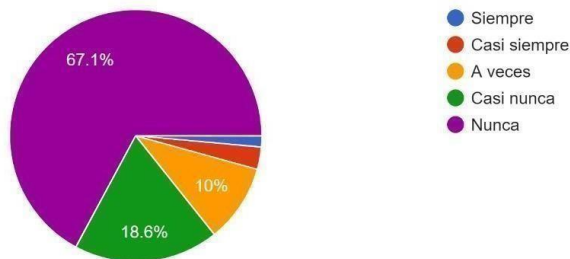
¿Retraso las tareas debido a los videojuegos?

70 respuestas



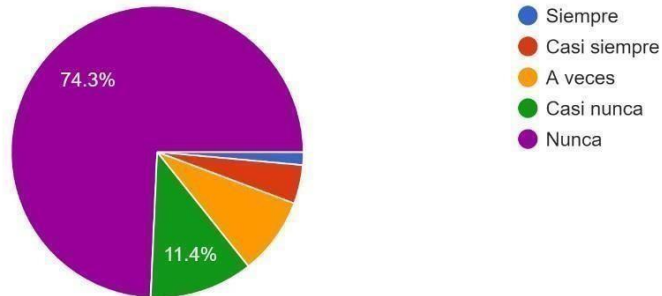
¿Se me dificulta Finalizar las tareas debido al uso de videojuegos?

70 respuestas



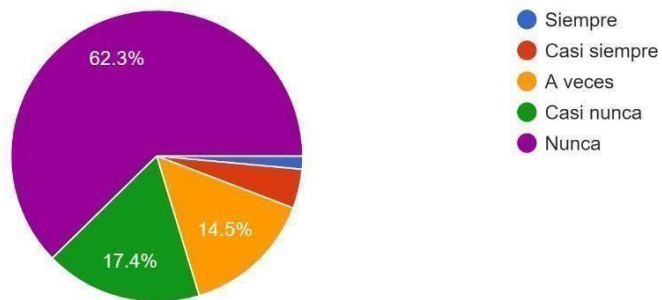
¿Se me complica comenzar un proyecto escolar por pensar en los videojuegos?

70 respuestas



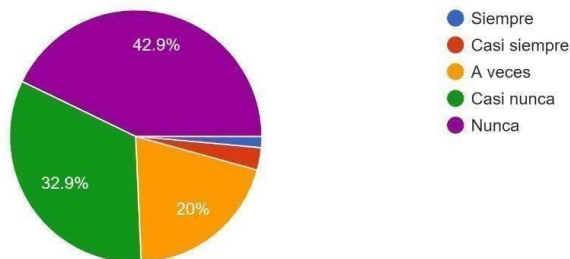
¿Es complicado mantenerme haciendo una tarea por pensar en el uso de videojuegos?

69 respuestas



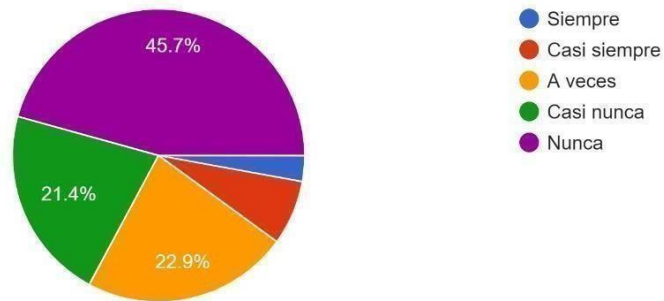
¿Termino a ultimo momento las tareas asignadas?

70 respuestas



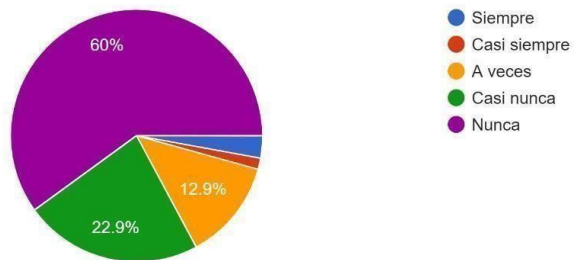
¿Se me complica tener que realizar las tareas en un tiempo definido?

70 respuestas



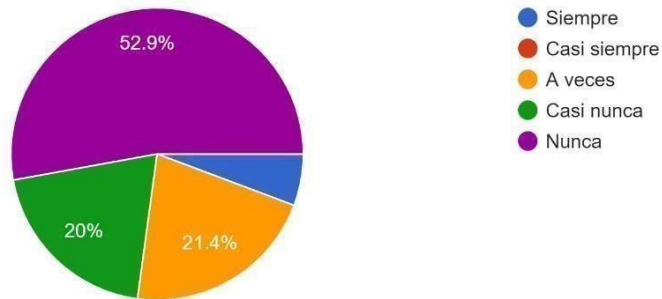
¿Se me dificulta comenzar mis proyectos escolares debido a la presión de mis amigos por jugar videojuegos?

70 respuestas



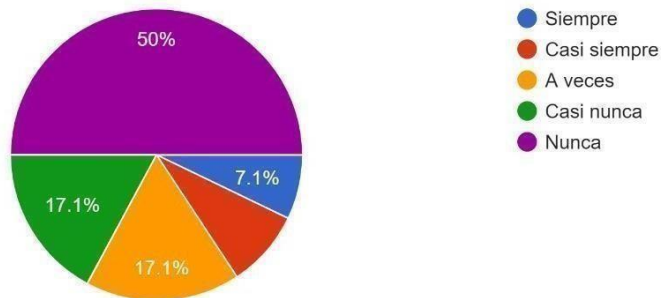
¿Se me dificulta mantener el horario de estudio debido a los videojuegos?

70 respuestas



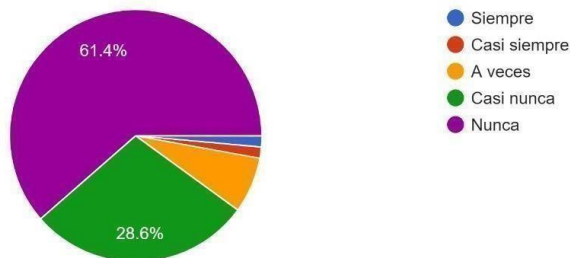
¿Se me dificulta tomar el tiempo de revisar mis tareas antes de entregarla?

70 respuestas



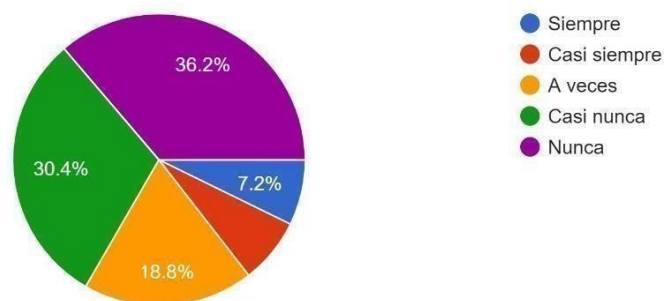
¿El uso de videojuegos interviene en las estrategias de estudio?

70 respuestas



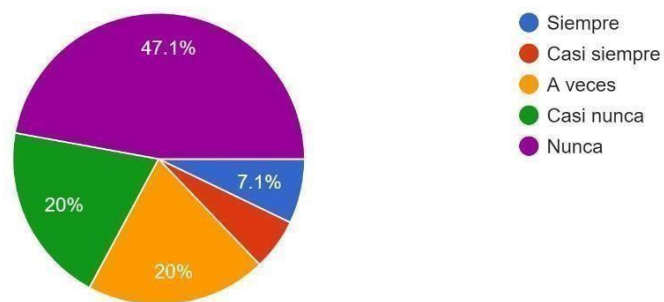
¿Me siento cansado para estudiar luego de jugar videojuegos?

69 respuestas



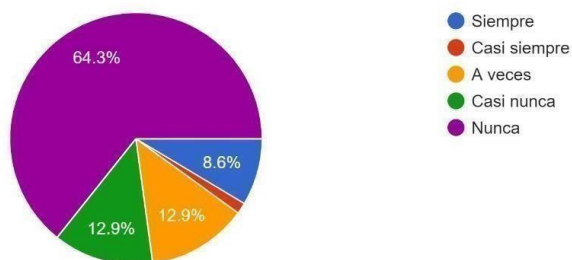
¿Me molestan las rutinas extensas de estudio debido a que disminuyen el tiempo en los videojuegos?

70 respuestas



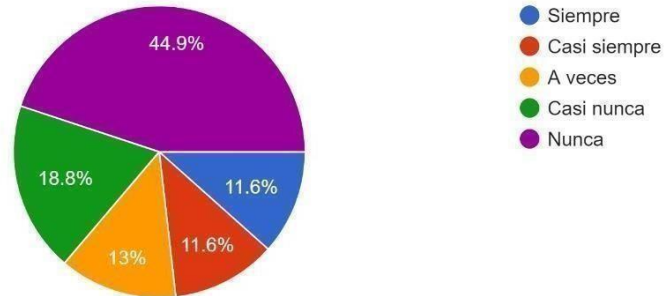
¿Me falta motivación para concentrarme en mis estudios debido a los videojuegos?

70 respuestas



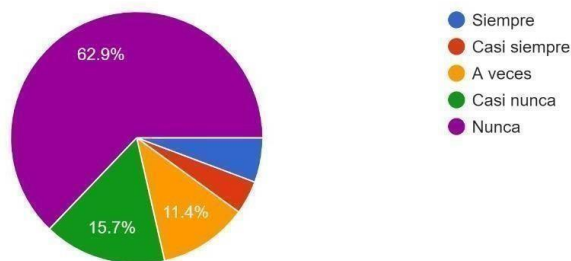
¿Me preocupa no concluir con los horarios de estudio debido a los videojuegos?

69 respuestas



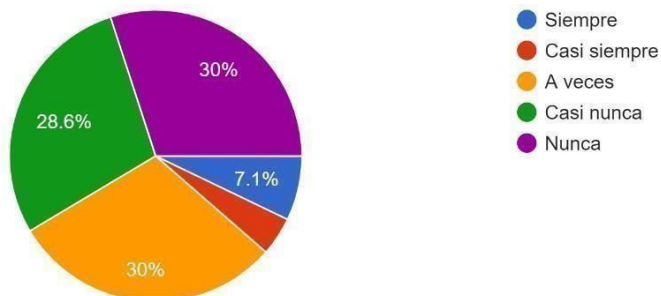
¿Utilizo videojuegos en el horario planeado para estudiar?

70 respuestas



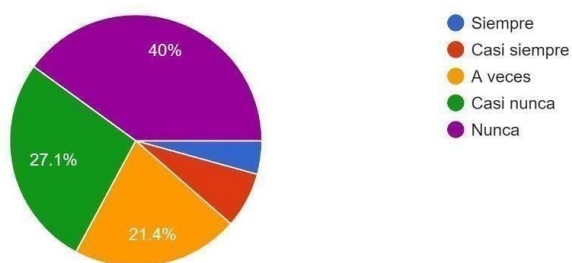
¿Considero que dedico más tiempo al uso de videojuegos que a las asignaturas que debo estudiar?

70 respuestas



¿Se me dificulta volver a estudiar luego de mi tiempo de descanso debido a los videojuegos?

70 respuestas





14 de febrero de 2022

Señora

M.Sc Flor Garcia Soto

Dirección académica

Saludos cordiales

La Universidad Latina de Heredia y la escuela de Psicología le comunica por este medio que los estudiantes **Ahmed Rodolfo Abraham Alvarado** cédula 1-17180160 y **Adriana Cordero** cédula 1-918-814, solicitan se les permita llevar a cabo la aplicación de un instrumento psicológico educativo en la institución **Taller Pedagógico Montebello** a los estudiantes de entre 10 a 12 años con fines investigativos para realizar la tesis.

De antemano se les agradece toda la colaboración que les puedan brindar. Gracias por su atención.

Firma de los tesisas **Ahmed Rodolfo Abraham Alvarado &
Adriana Cordero B**

Msc. **Jou Masís Portuguez**
Coordinador Académico
Escuela de Psicología



M.Sc Flor Garcia Soto Dirección academica



7 Feb. 2021

8 de marzo del 2022

Heredia.

Constancia de validación de Instrumento.

Se hace costar que he revisado el instrumento de investigación que consiste en 40 preguntas y las cuatro variables de estudio: 1) Rendimiento académico, 2) Proscatinación académica, 3) Tipos de procrastinación, 4) Tiempo de estudio , lo cual cumple con los requerimientos de la indagación entorno a área educativa elaborada por los estudiantes: Adriana Cordero Barrantes cédula 1 09180814 y Ahmed Abraham Alvarado cédula 1 17180160, los cuales realizan la investigación para optar por el grado de licenciatura en psicología, avalo el instrumento elaborado aplicable al proceso de investigación.

Atentamente:



Dr. German Miranda Rojas

Código 4428/ Master en psicología



San José, sábado 30 de abril de 2022

A quien corresponda

La suscrita Karla Cordero Cajiao, cédula 1-0891-0220, psicóloga de profesión, hago constar que he revisado el instrumento que corresponde al trabajo de investigación para optar por el grado de licenciatura en psicología, de los estudiantes **Adriana Cordero Barrantes**, cédula 1-0918-0814 y **Ahmed Abraham Alvarado** cédula 1-1718-0160.

Este instrumento consta de cuatro variables, las cuales son rendimiento académico, procrastinación académica, tipos de procrastinación y tiempo de estudio, las cuales se muestran en 40 preguntas de selección.

Después de revisado y corregido el instrumento por los estudiantes, avalo el mismo para poder aplicarlo.

Cualquier consulta con mucho gusto al correo psicokcajiao@gmail.com o al teléfono 88373903.

Muchas gracias por la atención a la presente.



MPs. Karla Cordero Cajiao
Máster en Psicología de la Salud y Organizacional
Cédula 1-0891-0220
Código 4282

cc/expediente

Heredia, 11 de ago. de 22

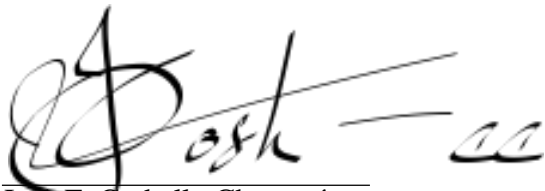
Sres.
Miembros del Comité de Trabajos Finales de Graduación
Escuela de Psicología
Campus Heredia

Estimados señores:

Por medio de la presente yo Joshua E. Carballo Chavarría, en mi calidad de tutor, manifiesto mi conocimiento y aprobación del trabajo final de graduación, titulado: *“Procrastinación escolar en niños entre edades de 10 a 12 años, del Taller Pedagógico Montebello debido al uso de videojuegos”*, elaborado por la estudiante Adriana Patricia Cordero Barrantes, portadora del documento de identidad número 20180212357 y por el estudiante Ahmed Rodolfo Abraham Alvarado, portador del documento de identidad número 117180160, como requerimiento para optar por el título de Licenciatura en Psicología.

Informo que dicho trabajo reúne los requisitos formales y de estructura académica exigidos por la Universidad, para que el Consejo Asesor asigne la fecha de su defensa oral conforme al protocolo.

Cordialmente,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Josh - cc', written over a horizontal line.

Josh E. Carballo Chavarría
Tutor

San José, 22 de agosto, 2022.

Sres.
Miembros del Comité de Trabajos Finales de Graduación
Escuela de Psicología
Campus Heredia

Estimados señores:

Por medio de la presente, yo, Lic. Raúl Arias Cordero, en mi calidad de lector, he revisado y corregido el trabajo final de graduación denominado “Procrastinación escolar en niños entre edades de 10 a 12 años, del Taller Pedagógico Montebello debido al uso de videojuegos.”. Elaborado por los estudiantes Adriana Patricia Cordero Barrantes y Ahmed Rodolfo Abraham Alvarado, como requerimiento para optar por el título de Licenciatura en Psicología.

Cordialmente,



Firmado digitalmente
por RAUL FRANCISCO
ARIAS CORDERO (FIRMA)
Fecha: 2022.08.23
10:25:23 -06'00'

Lic. Raúl Arias Cordero
Lector

San José, 5 de setiembre 2022

Universidad Latina de Costa Rica

Facultad de Psicología

Estimados señores:

Yo, María Rosa Solano Solano, portadora de la cédula 105480123, filóloga, miembro activa del Colegio de Licenciados y Profesores en Filosofía, Letras, Ciencias y Artes (Colypro), con el carné de colegiada 4721, hago constar que revisé filológicamente la Tesis de Licenciatura de los estudiantes Ahmed Rodolfo Abraham Alvarado, cédula 117180160, carné universitario 20180212357, y Adriana Patricia Cordero Barrantes, cédula 1918814, carné 20180212357, ambos estudiantes de la Facultad de Ciencias de la Salud, Escuela de Psicología, de la Universidad Latina de Costa Rica. Este trabajo final de graduación se titula: *Procrastinación escolar en niños entre edades de 10 a 12 años, del Taller Pedagógico Montebello debido al uso de videojuegos.*

Esta tesis fue revisada únicamente en la forma: la ortotipografía, su componente discursivo, es decir, su estructura; su componente notacional, o sea la tipografía; la morfosintaxis del texto, y el léxico empleado en la exposición de las ideas; asimismo, los rasgos del estilo y la redacción en general. Además, el formato del documento se ajustó a las disposiciones del Manual de APA sétima edición.

Al tratarse de una revisión estrictamente formal, no se intervino de ningún modo en el contenido del estudio, previamente aprobado tanto por el tutor como por el lector; tampoco en la calidad del trabajo investigativo, puesto que ello trasciende la forma y no es competencia de un profesional en Filología en asesorías de este tipo.

Dado en la ciudad de San José, a los cinco días del mes de setiembre de dos mil veintidós.



Dra. María Rosa Solano Solano

Filóloga e Investigadora Educativa

Cédula 105480123

Carné del Colypro 4721

Licencia De Distribución No Exclusiva (carta de la persona autora para uso didáctico)

Universidad Latina de Costa Rica

Yo (Nosotros): Ahmed Abraham Alvarado y Adriana Cordero Barrantes

De la Carrera / Programa: Psicología

Modalidad de TFG: Tesis

Titulado: "Procrastinación escolar en niños entre edades de 10 a 12 años, del Taller Pedagógico Montebello debido al uso de videojuegos"

Al firmar y enviar esta licencia, usted, el autor (es) y/o propietario (en adelante el "AUTOR"), declara lo siguiente: **PRIMERO:** Ser titular de todos los derechos patrimoniales de autor, o contar con todas las autorizaciones pertinentes de los titulares de los derechos patrimoniales de autor, en su caso, necesarias para la cesión del trabajo original del presente TFG (en adelante la "OBRA"). **SEGUNDO:** El AUTOR autoriza y cede a favor de la UNIVERSIDAD U LATINA S.R.L. con cédula jurídica número 3-102-177510 (en adelante la "UNIVERSIDAD"), quien adquiere la totalidad de los derechos patrimoniales de la OBRA necesarios para usar y reusar, publicar y republicar y modificar o alterar la OBRA con el propósito de divulgar de manera digital, de forma perpetua en la comunidad universitaria. **TERCERO:** El AUTOR acepta que la cesión se realiza a título gratuito, por lo que la UNIVERSIDAD no deberá abonar al autor retribución económica y/o patrimonial de ninguna especie. **CUARTO:** El AUTOR garantiza la originalidad de la OBRA, así como el hecho de que goza de la libre disponibilidad de los derechos que cede. En caso de impugnación de los derechos autorales o reclamaciones instadas por terceros relacionadas con el contenido o la autoría de la OBRA, la responsabilidad que pudiera derivarse será exclusivamente de cargo del AUTOR y este garantiza mantener indemne a la UNIVERSIDAD ante cualquier reclamo de algún tercero. **QUINTO:** El AUTOR se compromete a guardar confidencialidad sobre los alcances de la presente cesión, incluyendo todos aquellos temas que sean de orden meramente institucional o de organización interna de la UNIVERSIDAD **SEXTO:** La presente autorización y cesión se registrará por las leyes de la República de Costa Rica. Todas las controversias, diferencias, disputas o reclamos que pudieran derivarse de la presente cesión y la materia a la que este se refiere, su ejecución, incumplimiento, liquidación, interpretación o validez, se resolverán por medio de los Tribunales de Justicia de la República de Costa Rica, a cuyas normas se someten el AUTOR y la UNIVERSIDAD, en forma voluntaria e incondicional. **SÉPTIMO:** El AUTOR acepta que la UNIVERSIDAD, no se hace responsable del uso, reproducciones, venta y distribuciones de todo tipo de fotografías, audios, imágenes, grabaciones, o cualquier otro tipo de

presentación relacionado con la **OBRA**, y el **AUTOR**, está consciente de que no recibirá ningún tipo de compensación económica por parte de la **UNIVERSIDAD**, por lo que el **AUTOR** haya realizado antes de la firma de la presente autorización y cesión. **OCTAVO:** El **AUTOR** concede a **UNIVERSIDAD**, el derecho no exclusivo de reproducción, traducción y/o distribuir su envío (incluyendo el resumen) en todo el mundo en formato impreso y electrónico y en cualquier medio, incluyendo, pero no limitado a audio o video. El **AUTOR** acepta que **UNIVERSIDAD** puede, sin cambiar el contenido, traducir la **OBRA** a cualquier lenguaje, medio o formato con fines de conservación. **NOVENO:** El **AUTOR** acepta que **UNIVERSIDAD** puede conservar más de una copia de este envío de la **OBRA** por fines de seguridad, respaldo y preservación. El **AUTOR** declara que el envío de la **OBRA** es su trabajo original y que tiene el derecho a otorgar los derechos contenidos en esta licencia. **DÉCIMO:** El **AUTOR** manifiesta que la **OBRA** y/o trabajo original no infringe derechos de autor de cualquier persona. Si el envío de la **OBRA** contiene material del que no posee los derechos de autor, el **AUTOR** declara que ha obtenido el permiso irrestricto del propietario de los derechos de autor para otorgar a **UNIVERSIDAD** los derechos requeridos por esta licencia, y que dicho material de propiedad de terceros está claramente identificado y reconocido dentro del texto o contenido de la presentación. Asimismo, el **AUTOR** autoriza a que en caso de que no sea posible, en algunos casos la **UNIVERSIDAD** utiliza la **OBRA** sin incluir algunos o todos los derechos morales de autor de esta. **SI AL ENVÍO DE LA OBRA SE BASA EN UN TRABAJO QUE HA SIDO PATROCINADO O APOYADO POR UNA AGENCIA U ORGANIZACIÓN QUE NO SEA UNIVERSIDAD U LATINA, S.R.L., EL AUTOR DECLARA QUE HA CUMPLIDO CUALQUIER DERECHO DE REVISIÓN U OTRAS OBLIGACIONES REQUERIDAS POR DICHO CONTRATO O ACUERDO.** La presente autorización se extiende el día 08 de setiembre de 2022 a las 7:00 pm

Firma del estudiante(s):

Ahmed Alreshm Alnando

Adriana Cepeda B