

LOS VIDEOJUEGOS y su relación con el RENDIMIENTO ACADÉMICO en Jóvenes Universitarios. DAVID, CHIRIQUÍ



Iris A. Araúz M.

UDELAS, Facultad de Educación Social y Desarrollo Humano
 Coordinadora del depto. de Investigación y trabajo de grado
 en UDELAS, Chiriquí
 Doctora en Educación con énfasis en Investigación
 e-mail: irisalicia121@hotmail.com

RESUMEN

En el presente estudio se compara la relación que existe entre el uso de los videojuegos y el rendimiento académico en jóvenes de 17 a 20 años, que se encuentran cursando el primer año de su carrera universitaria en dos universidades de la ciudad de David, provincia de Chiriquí. Para alcanzar este objetivo se determinó el tiempo que dedicaban a sus estudios, el tiempo que dedicaban a los videojuegos, se describieron los efectos que provocan el uso continuo de este entretenimiento y el tipo de rendimiento académico que muestran en sus clases. Se utilizó un diseño metodológico no experimental, transversal, de enfoque cuantitativo descriptivo y correlacional. Los resultados demostraron que existe una estrecha relación entre el uso de los videojuegos y el rendimiento académico de estos jóvenes, encontrándose que ocupan más de cuatro horas diarias con este entretenimiento, produciéndoles consumo de tiempo y satisfacción, en gran y buena medida, y el entregar tareas a tiempo, ser puntual y obtener buenas calificaciones con ponderaciones de entre regular y poca medida.

Palabras clave: videojuegos, rendimiento académico, entretenimiento, satisfacción, consumo de tiempo.

ABSTRACT

The present study refers to comparing the relationship between the use of video games and academic performance in young people aged 17 to 20 who are studying the first year of the university career at two universities in the city of David, province of Chiriquí. To achieve this objective, the time they devoted to their studies, the time they devote to video games was determined, the effects of the continuous use of his entertainment and the type of academic performance they show in their classes were described. A non-experimental, transversal methodological design with a descriptive and correlational qualitative approach was used. The results showed that there is a close relationship between the use of videogames and the academic performance of these young people, finding that they occupy more than four hours a day with this entertainment, producing time and satisfaction consumption to a large and good extent. Measure and deliver tasks on time, be punctual and get good grades with regular weights and little measure.

Key words: videogames, academic performance, entertainment, satisfaction, time consumption.

INTRODUCCIÓN

El uso indiscriminado de los videojuegos en los jóvenes, se ha convertido en una preocupación latente en los escenarios educativos y familiares dentro de la sociedad, por tal motivo, se ha realizado un estudio que permita comparar si realmente el uso de los videojuegos en los jóvenes de dos universidades de la ciudad de David, en la provincia de Chiriquí, república de Panamá, tiene una relación significativa con el rendimiento académico de estos jóvenes en los primeros años de vida universitaria.

Para lograr este objetivo, se hizo una indagación sobre el tiempo que el joven le dedica a los videojuegos, el tiempo que le dedica a sus estudios en casa, los efectos que le produce el videojuego y si tienen un rendimiento académico considerado de aceptable a bueno.

En estudios realizados en otros escenarios educativos internacionales, se logró demostrar que no existen resultados notables que vinculen el rendimiento escolar con la continua utilización de estos juegos; sin embargo, el estudio revela que las variables de tiempo y edad, alcanzaron resultados altamente significativos (Restrepo, Arroyave y Arboleda, 2019).

Por otra parte, en un estudio realizado en Cataluña, España, se logró evidenciar que los videojuegos pueden ejercer un efecto positivo en el adolescente, siempre y cuando sea de manera controlada, no así el estar frente a la pantalla de un televisor (Badía, Muntada, Gotzens, Cladellas y Dezcallar, 2015).

Cabe resaltar que al ser el videojuego una opción de entretenimiento entre jóvenes, Fuentes y Pérez (2015) indagaron que el uso de éste, desencadena comportamientos agresivos. En algunas ocasiones, el individuo tiende a aislarse, sin embargo, se encontró que en el plano positivo, despierta competencias que promueven el pensamiento crítico y reflexivo.

METODOLOGÍA

Inicialmente, se realizó un sondeo diagnóstico a toda la población, para percibir la problemática planteada, relacionada con el uso de los videojuegos en la población seleccionada. Este sondeo se hace con la intención de saber quiénes tenían este tipo de juego en sus hogares y la regularidad de su uso. Posteriormente, con la muestra seleccionada de 23 participantes de forma voluntaria aceptaron la indagación, con preguntas puntuales contenidas en un instrumento estandarizado, que permitió recoger información proveniente de las subvariables

evidenciadas con el tiempo que estos jóvenes le dedican a sus estudios, el tiempo que le dedican al uso de los videojuegos, los efectos que tenían al usar continuamente los videojuegos y el tipo de rendimiento académico que obtenían en esa primera experiencia académica universitaria.

Para este estudio, se utilizó un diseño metodológico no experimental, transversal, de enfoque cuantitativo, de alcance descriptivo y correlacional.

La población estuvo conformada por dos grupos de estudiantes participantes, universitarios que inician su primer año, en total 45, de los que se escogió una muestra por conveniencia de 23 estudiantes a quienes, por voluntad propia respondieron al cuestionamiento referente a la relación existente de los videojuegos con el rendimiento académico en su primer año universitario.

Al utilizar el método cuantitativo, la investigación se realiza de forma rigurosa, con preguntas puntuales contenidas en un instrumento estandarizado que permitió recoger la información proveniente de las subvariables evidenciadas con el tiempo que estos jóvenes le dedican a sus estudios, el tiempo que le dedican al uso de los videojuegos, los efectos que tenían al usar continuamente los videojuegos y el tipo de rendimiento académico que obtenían en esa primera experiencia académica universitaria.

Toda esta información permitió detallar de forma cuantitativa, los resultados producto de los hallazgos encontrados.

Técnicas e Instrumentos

Para propiciar la recolección de datos se utilizó como técnica la encuesta y como instrumento un cuestionario de 25 ítems, con criterios de ponderación, cuya escala se mide de la siguiente manera: (5) en gran medida; (4) en buena medida; (3) en regular medida; (2) en poca medida y (1) en ninguna medida.

Resultados y Análisis

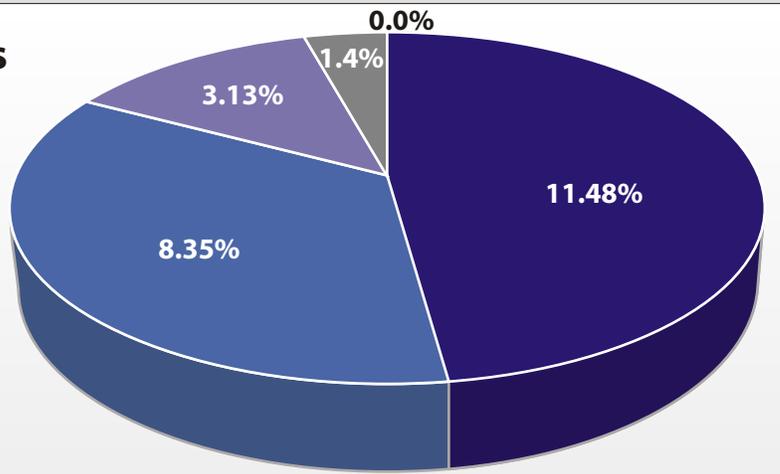
Para responder a los objetivos específicos planteados y que se refieren a: determinar el tiempo que le dedican a sus estudios, los jóvenes de 17 a 20 años que cursan su primer año universitario en dos universidades de la ciudad de David; determinar el tiempo que dedican a los videojuegos, además, describir los efectos que provoca el uso continuo de los videojuegos e identificar el tipo de rendimiento académico que muestran en sus clases: Se presentan los resultados y análisis provenientes de los hallazgos encontrados:

Figura 1

Tiempo que le dedican a sus estudios, los jóvenes de 17 a 20 años que cursan su primer año universitario en dos universidades de la ciudad de David,

Más de 1 a 4 Horas Diarias

- EN GRAN MEDIDA
- EN BUENA MEDIDA
- EN REGULAR MEDIDA
- EN POCA MEDIDA
- EN NINGUNA MEDIDA



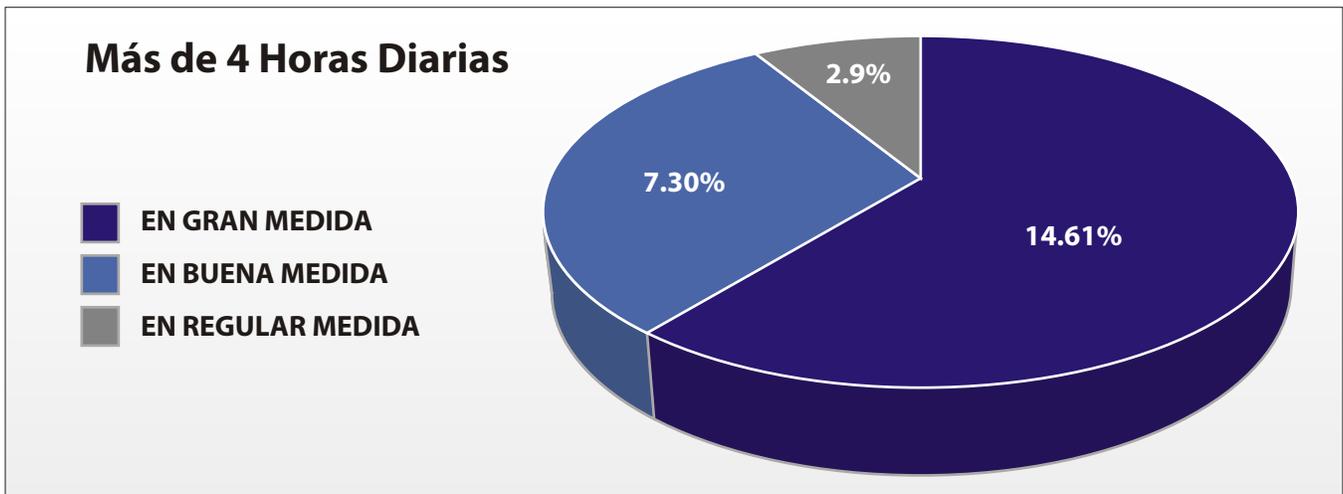
FUENTE: Araúz, 2019.

De acuerdo con los resultados obtenidos, de la muestra de 23 estudiantes indagados se determinó que: 11 jóvenes (48%), expresaron que, en gran medida, ellos invierten de 1 a 4 horas diarias en sus estudios; 8 de ellos (35%) de la muestra expresaron que, en buena medida le dedican de 1 a 4 horas a sus estudios; y tres de ellos (13%), afirmaron que en regular medida usan de 1 a 4 horas diarias a sus estudios y uno de ellos (4%) expresó que utiliza en poca medida este tiempo a sus estudios.

Al ser una muestra escogida por conveniencia, es decir, se optó por encuestar a los jóvenes que usan como entretenimiento los videojuegos, se puede inferir con estos resultados, que los estudiantes encuestados, en su mayoría, 48%, dedican de 1 a 4 horas a sus estudios.

Figura 2

Tiempo que le dedican a los videojuegos, los jóvenes de 17 a 20 años que cursan su primer año universitario en dos universidades de la ciudad de David



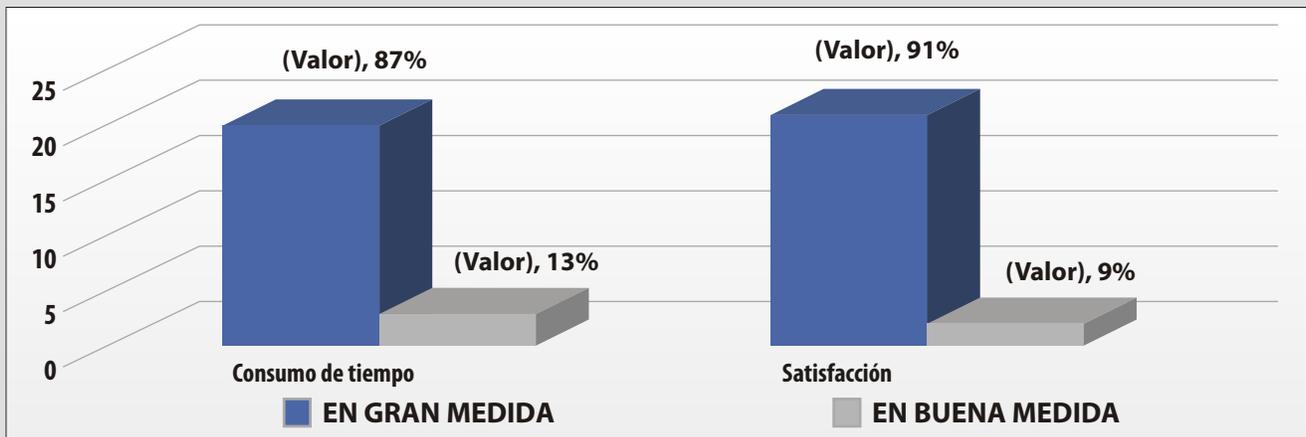
FUENTE: Araúz, 2019.

Al cuestionar a los participantes, sobre el tiempo/día que le dedican a los videojuegos, 14 de ellos, que equivale al 61% manifestaron que, en gran medida, le dedican más de 4 horas diarias, siete de ellos que equivale al 30% dijeron que en buena medida le dedican más de 4 horas diarias y dos de ellos equivalente al 9% expresaron que en regular medida le dedican más de estas 4 horas diarias.

Ante estos resultados, se puede deducir que los estudiantes ocupan la mayor parte de su tiempo diario en los videojuegos, ya que un 61%, es decir, la mayoría de ellos, les ocupa más de 4 horas diarias frente a este tipo de entretenimiento.

Figura 3

Efectos que provoca el uso continuo de los videojuegos en los jóvenes de 17 a 20 años que cursan su primer año universitario en dos universidades de la ciudad de David



FUENTE: Araúz, 2019.

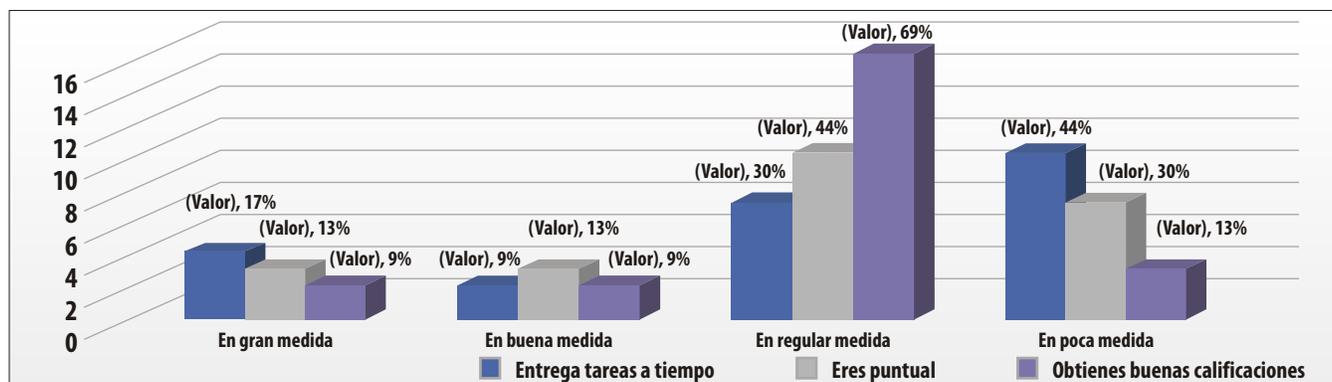
De acuerdo con los indicadores cuestionados, a la muestra seleccionada de jóvenes, con respecto a los efectos que les provoca el uso continuo de los videojuegos, se conoció que el consumo de tiempo y la satisfacción, fueron los que mayormente alcanzaron ponderaciones más altas, ya que 20 de ellos (87%) expresaron que uno de los efectos que produce el uso continuo de este entretenimiento es el consumo de tiempo; mientras que tres de ellos (13%) dijeron que, en buena medida, les sucede este efecto. Con respecto a la

satisfacción que sienten como efecto del uso continuo de los videojuegos 21 de ellos (91%) expresaron que, en gran medida, sienten este efecto, mientras que dos de ellos (9%) dijeron que, en buena medida, sienten satisfacción.

Estos hallazgos permiten inferir que estos jóvenes, en su mayoría, afirman que realizar este tipo de actividad les consume tiempo, produciéndoles mucha satisfacción al realizarlo.

Figura 4

Tipo de rendimiento que tienen los jóvenes de 17 a 20 años que cursan su primer año universitario en dos universidades de la ciudad de David



FUENTE: Araúz, 2019.

Con los resultados observados, producto de los indicadores mayormente ponderados y que fueron: entregar tareas a tiempo, ser puntuales, y obtener buenas calificaciones, como evidencia de tipo de rendimiento académico alcanzado por estos jóvenes, se logró determinar que: de los 23 encuestados; cuatro de ellos que equivalen al 17% manifestaron que, en gran medida, entregan tareas a tiempo; dos de ellos, que equivalen al 9% dijeron que lo hacen en buena medida; siete equivalente al 30%, expresaron que lo hacen en regular medida y 10 jóvenes que equivalen al 44% lo hacen en poca medida.

Otro indicador cuestionado y que caracteriza el tipo de rendimiento académico fue la puntualidad, manifestando dos de ellos que equivalen al 9%, que en buena medida son puntuales; siete jóvenes que equivalen al 30%, dijeron que son puntuales en sus clases en regular medida y 10 jóvenes que equivalen al 44% manifestaron que son puntuales en poca medida.

En lo que se refiere a obtener buenas calificaciones, cuatro jóvenes (17%) dijeron que obtienen buenas calificaciones en gran medida; dos jóvenes (9%) dijeron que obtienen buenas calificaciones en buena medida; 16 jóvenes (69%) manifestaron que obtienen buenas calificaciones en regular medida y tres de ellos (13%) manifestaron que las buenas calificaciones las obtienen en poca medida.

Como se aprecia en estos resultados, en regular medida, y en poca medida, fueron los criterios que alcanzaron mayor ponderación referente a entregar tareas a tiempo, ser puntuales y obtener buenas calificaciones.

CONCLUSIONES

Se ha determinado que, la mayoría de los jóvenes encuestados de dos universidades de la ciudad de David, Chiriquí, de 17 a 20 años, es decir, un 48% de éstos, le dedican de 1 a 4 horas a sus estudios universitarios.

Otro hallazgo encontrado fue que la mayoría de estos jóvenes, es decir, un 61% le dedican más de cuatro horas al uso de los videojuegos, afirmando, además que, lo hacen a través de internet y en comunicación con otros jugadores de la red.

Dentro de los efectos que manifestaron sentir al realizar esta actividad de jugar en los videojuegos fue el consumo de tiempo y una gran satisfacción al jugar. En lo que se refiere al tipo de rendimiento académico que presentan en sus escenarios universitarios, estos jóvenes en su mayoría, obtuvieron una baja ponderación en ser puntuales, entregar tareas a tiempo y obtener buenas calificaciones.

Al correlacionar las variables utilizando la medida no paramétrica del Chi cuadrado y comparar la relación que hay entre el uso del videojuego y el rendimiento académico, se encontró que hay una significativa relación entre ambas variables, ya que este grado de significancia dio como resultado .000, comprobándose de esta forma este grado de correlación entre ambas variables.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Badía, M.; Muntada, M.; Gotzens, R.; Cladellas, C. y Dezcallar, T. (2015). *Videojuegos, televisión y rendimiento académico en alumnos de primaria*. España: Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/368/36832959003.pdf>.

Fuentes, L. y Pérez, L. (2015). *Los videojuegos y sus efectos en escolares de Sincelejo, Sucre, Colombia*. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/310/31045571020.pdf>

Restrepo, S. Arroyave, W. y Arboleda, L.(2019). *El rendimiento escolar y el uso de videojuegos en estudiantes de básica secundaria del Municipio de La Estrella. Antioquia. Colombia*. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7107641>