

Relación ocupacional del desempeño escolar y videojuegos en estudiantes de 8 a 10 años de edad

Occupational relationship of school performance and video games In students from 8 to 10 years

Glinys Janet Guardias Arrieta¹, [Magda Milena Contreras Jáuregui](#)² , Rafael Arturo Orozco Medina³

RESUMEN

Recibido para publicación:

Junio 22 de 2017

Aceptado para publicación:

Mayo 22 de 2018

Publicado en:

Junio de 2018

Como citar este artículo:

Guardias G, Contreras M, Orozco R. Relación ocupacional del desempeño escolar y videojuegos en estudiantes de 8 a 10 años de edad. Cienc Sal Virt. 2018; 10 (1): p. 24-32. Doi: <http://dx.doi.org/10.22519/21455333.955>

Objetivo. Este artículo presenta un análisis de la relación del desempeño escolar y los videojuegos en estudiantes de 8 a 10 años de edad en dos instituciones educativas, una pública y otra privada, ubicadas en la ciudad de Pamplona Norte de Santander. **Materiales y Métodos:** El análisis es realizado desde la perspectiva ocupacional utilizando el cuestionario ocupacional (OQ), el cual es un instrumento validado y utilizado a nivel internacional para la evaluar los hábitos y rutinas de individuos. Los estudios involucraron a una muestra de 50 estudiantes del grado tercero de primaria con edades entre los 8 y 10 años, debido a la simplicidad de su rutina y dedicación parcial a los estudios donde los videojuegos se encuentran directamente involucrados en el proceso de formación modificando parcialmente el entorno y

contexto. **Resultados.** Los resultados indican una relación directa débil del buen desempeño escolar y el uso de los videojuegos donde las condiciones socioeconómicas no inciden drásticamente en la adquisición de medios para utilizar los videojuegos, las diferencias sustanciales se encuentran en la institución privada donde la doble jornada académica implica un mayor tiempo de dedicación de estudio, pero con hábitos similares en la casa actividades académicas, limitando el tiempo para realizar actividades consideradas como ocio por los estudiantes.

Palabras claves: *Desempeño escolar, videojuegos, hábitos, rutinas, tiempo.* (DECS)

¹ Terapeuta Ocupacional. Universidad de Pamplona: yeqa2810@gmail.com

² PhD. Educación. Terapeuta Ocupacional. Especialista en Salud Ocupacional. Especialista en Pedagogía Universitaria. Magíster en Orientación Universidad de Pamplona.

³ Licenciado en Educación Física, Recreación y Deporte. Msc. Quiromasaje y Quiropráxia. Universidad de Pamplona



ABSTRACT

Objective. This article shows an analysis between the relationship of school performance and videogames in 8 to 10 years old students from two schools, public and private from the Pamplona city sited in the Norte de Santander. **Methods.** The analysis is made from the occupational perspective using the occupational questionnaire (OQ), which is a validated instrument and used to international level for evaluate the habits and routines from people. This research involved a sample of 50 third grade students from ages of 8 to 10, because they have a simple routines and a partial dedication in studies, and videogames are directly involved in their formation process changing the environment and the context in a partial way. **Results.** The results shows a direct low relationship between the good school performance and the videogames using, where the social conditions doesn't affect the videogames using ways, the substantial differences are in the private school where the double school day imply more dedication in study time, but they have a similar habits in the home activities, reducing the hobbies students time.

Keywords: *school performance, videogames, habits, routines, time.* (MeSH)

INTRODUCCIÓN

El comportamiento de la relación es desconocida debido a que no existe un referente teórico claro que describa los beneficios o alteraciones del desempeño escolar (1), mucho menos un análisis de la influencia del tiempo empleado y las características de los videojuegos utilizados como se plantea en la hipótesis del proyecto (2), pese a que existen investigaciones que indican que los videojuegos tienen un potencial para la educación (3), promoción de la no prohibición (4) pero se debe considerar que estos pueden ser contraproducentes para la salud (5)(6), generando comportamientos violentos (7), problemas visuales(8) y retraimiento (9).

El termino desempeño ocupacional es ampliamente utilizado, Polonio López lo define como la “capacidad para ejecutar aquellas tareas que hacen posible desarrollar los roles ocupacionales de una manera que sea satisfactoria y apropiada en relación con la edad del individuo, la cultura y el entorno”; posteriormente les permite desarrollar destrezas cognitivas, sociales, emocionales y motoras con la finalidad de lograr características propias sobre el rol de estudiante desempeñado en la etapa escolar (10).

En este concepto se analiza el termino como una capacidad de ejecución, otras aproximaciones son un poco más radicales e implican una conceptualización de la persona, el ambiente y la ocupación para describir la ocupación humana como “el resultado de la interacción de la persona, el ambiente y la ocupación” (11), representados de forma individual por un circulo, permitiendo una relación dinámica entre las personas y sus ocupaciones en el contexto donde se desempeña el ser humano, describiendo el desempeño ocupacional como una relación interactiva de cada persona (12).



El grado de interacción denominado desempeño ocupacional es la superposición de los tres círculos que simbolizan a la persona, el ambiente y la ocupación, representados, pero este concepto habla de una “experiencia dinámica y siempre cambiante en una persona” (11), debido a que los individuos modifican sus puntos de vista (13), la ocupación es cambiante en conjunto con los ambientes que los rodean (14), esta aproximación de concepto agrega la implicación que existe una capacidad de adaptación inherente en el constante cambio humano y complica concepción de la ocupación humana como un ente rutinario (15).

Este fenómeno es cambiante es aún más pronunciado en la población escolar debido a que en este proceso de formación donde el principio fundamental es el pensamiento del estudiante, el cual se ve reflejado en la modificación del entorno y contexto (2)(6).

En la actualidad las similitudes de los videojuegos utilizados definen grupos sociales que trascienden de las aulas de las instituciones educativas, salas de juegos de los vecindarios cambiando la dinámica social tradicional, y a su vez modifica las expresiones del lenguaje en relación con juego y crea una competencia que involucra tiempos de práctica para lograr metas a corto plazo (16), implicando la realización de actividades repetitivas y de interés que cambian en términos fisiológicos a la persona (17).

Terapia ocupacional cuenta con posibilidad de analizar y facilitar la estructuración de los hábitos y rutinas (18), centrado en el modelo del desempeño ocupación en el área (19). Este artículo pretende analizar desde la perceptiva ocupacional la relación del desempeño escolar y los videojuegos, en estudiantes de primaria en el rango de edad de 8 a 10 años, para una población de dos colegios un público y un privado ubicados en la ciudad de Pamplona Norte de Santander.

MÉTODOS

Diseño de investigación. El diseño de la investigación es un enfoque cuantitativo en la cual utilizar la recolección de datos mediante el cuestionario ocupacional para definir de forma numérica las rutinas de los estudiantes con la finalidad de resolver la pregunta de investigación en el proceso de interpretación en el campo de la estadística mediante el análisis de correlación de Pearson en el software SPSS y los P valores.

Tipo de investigación. El tipo de estudio es descriptivo, exploratorio y diagnóstico debido a que se utiliza este conjunto de técnicas y procedimientos con la finalidad de expresar la primera impresión de la relación del uso de los videojuegos donde se inicia por una población relativamente pequeña pero



significativa en forma de exploración, permitiendo diagnosticar en esta primera etapa las cualidades del problema planteado.

Población. Este artículo de investigación se realiza en las instituciones educativas Bethlemitas Brighton y Seminario Menor Santo Tomas de Aquino municipio de Pamplona Norte de Santander con los estudiantes que se encuentran cursando el grado tercero de educación primaria así mismo se pretende generalizar específicamente la correlación de dos variables desempeño escolar y videojuego. El tipo de muestra de la investigación aplicada es una muestra no probabilística debido a que la población es seleccionada por su cualidades como jugadores para que practiquen en los videojuegos. Con los estudiantes perteneciente de las diferentes instituciones con una totalidad de 25 estudiantes de cada institución para un total de 50 estudiantes. Al aplicar los criterios de inclusión la población es igual a la muestra, se determinó que la población que otorgo el consentimiento informado es igual a la muestra dado que todos cumplen los criterios de inclusión.

Criterios de inclusión y exclusión. Debido a que el tipo de población es no probabilística considerada por las características de la investigación, que pretende establecer una relación depende exclusivamente de la existencia en los usuarios, cuyos padres otorguen el consentimiento informado para la participación del proyecto de investigación, la variable independiente que es la práctica de videojuegos en conjunto con el rango de edad planteado que es de 8 a 10 años de edad, por lo cual se puede decir que los criterios son:

-Estudiante de las instituciones educativas seleccionadas cuya edad este en el rango de 8 a 10 años y que utilice videojuegos.

Lo que se puede traducir en los siguientes criterios de exclusión que son dos y son excluyentes de forma independiente a diferencia del criterio de inclusión que depende del cumplimiento de dos condiciones en conjunto:

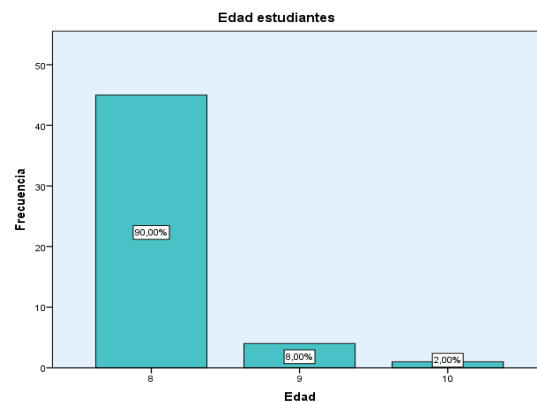
-Estudiante de las instituciones educativas seleccionadas cuya edad no se encuentre en el rango de 8 a 10 años.

-Estudiante de las instituciones educativas seleccionadas que no utilice videojuegos.

El instrumento a utilizar en el proyecto de investigación es el cuestionario Ocupacional (OQ) este evalúa la organización de la rutina de una persona en relación a su volición. Pide a la persona entregar una descripción detallada del uso típico de su tiempo y utiliza una escala de puntajes tipo Likert para los aspectos de sentido de eficacia personal, importancia y grado de placer durante la participación en estas actividades.

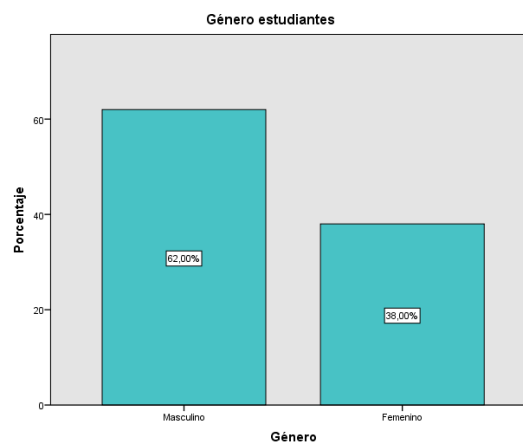
RESULTADOS

Distribución porcentual según la edad



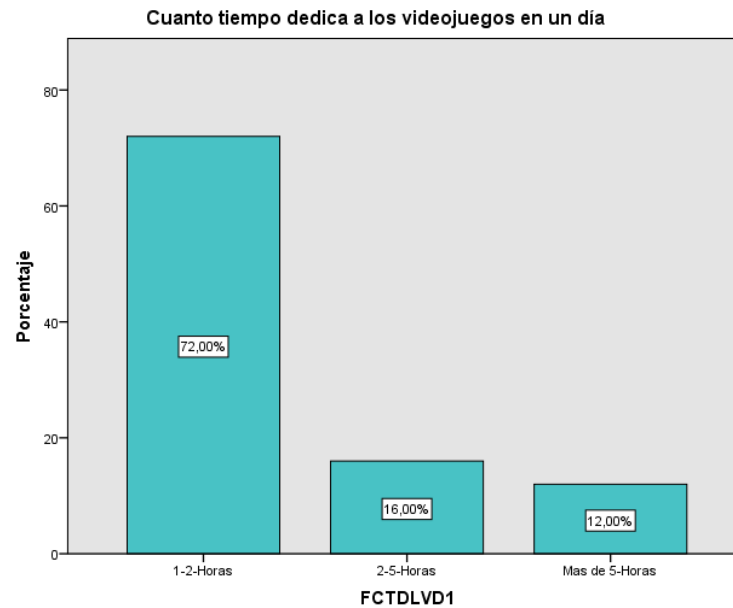
El análisis de los datos obtenidos de la edad manifiesta que el 90% de la población cuenta con una edad de 8 años es decir que la mayoría de los estudiantes están en esta edad en comparación con los estudiantes de 9 y 10 años de edad

Distribución porcentual del género.



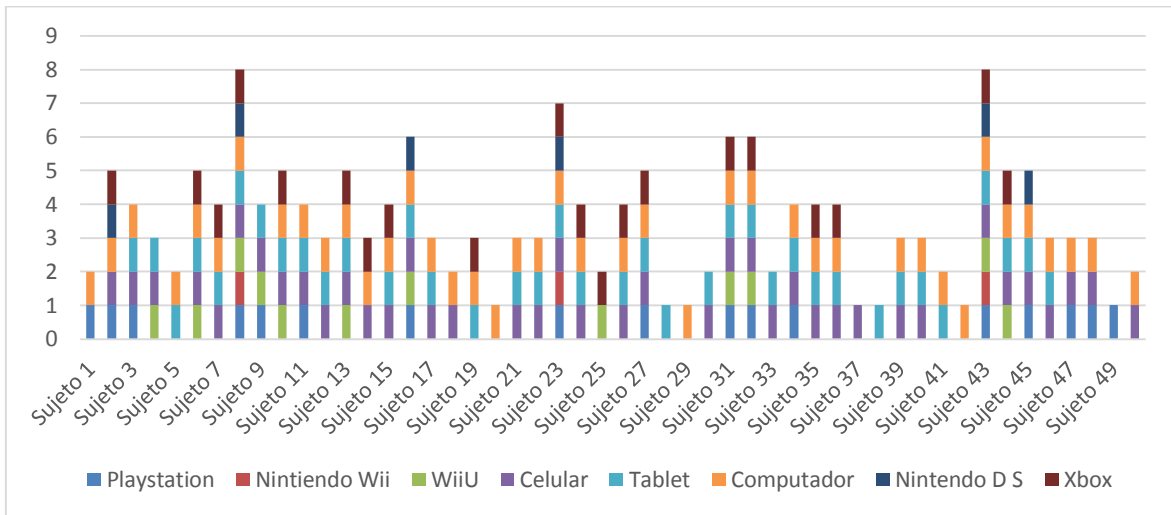
En los datos obtenidos del género expresan un 62% de la muestra son del género masculino, indicando una superioridad del género masculino.

Distribución porcentual Tiempo dedicado a los videojuegos



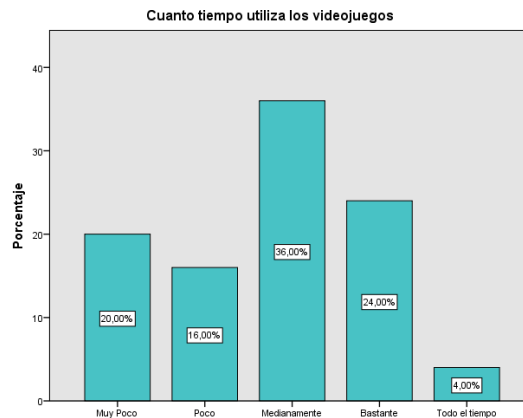
Teniendo en cuenta la población objeto de estudio indica que el 72% de la muestra dedican a los videojuegos de 1 a 2 horas al día lo que indica que nos encontramos ante una muestra en la cual un alto porcentaje utilizan los videojuegos por un periodo de tiempo prudente, pero también deja ver que existe un 28% de la muestra se encuentran dedican más de dos horas diarias a los videojuegos, demostrando también que los videojuegos no son de exclusivo uso del género masculino.

Los datos indican que los estudiantes cuentan con diversidad de medios electrónicos para la utilización de videojuegos.



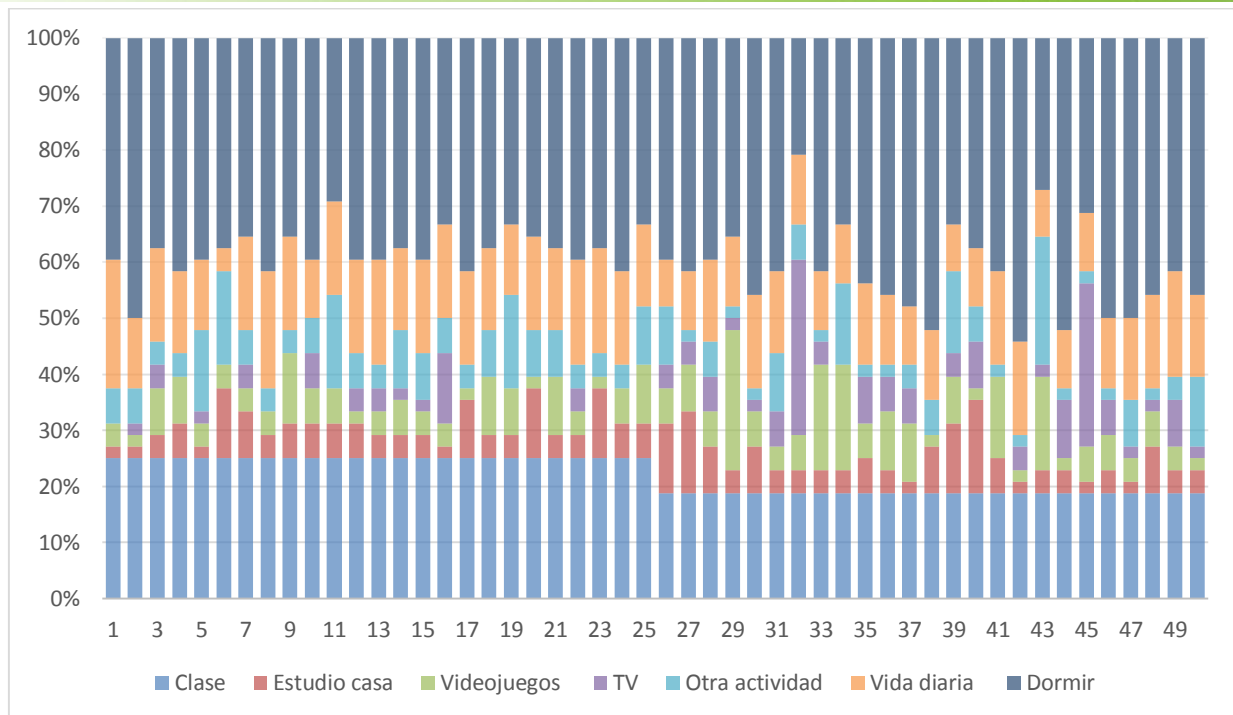
Mediante los datos obtenidos el 82% de los estudiantes cuentan con computadores y el 78% tienen celular en sus hogares según la los dispositivos electrónicos son software de entretenimiento que le permite al ser humano ejecutarlo en su tiempo libre.

Tiempo de utilización de los videojuegos



La muestra de indica que el 36% de estudiantes consideran una utilización en grado mediano de los videojuegos y un 4% consideran que utilizan los videojuegos todo el tiempo es decir que ellos no consideran excesivo el tiempo utilizado pese a que el 28% de ello juega más de 2 horas al día.

Rutinas establecidas con el cuestionario ocupacional



La mayoría de la población establece la organización de hábitos y rutinas con una gran diferencia de hábitos de estudios con 50%. En la institución educativa pública en el cual la jornada académica es de media jornada, de 7:00 am a 12:00 pm, mientras que en la institución educativa privada es de doble jornada en el transcurso del día. De 7:00am a 12:00 pm y 2:00 pm a 5:00 pm evidenciando una realidad Colombiana en la cual un estudiante promedio de una institución pública dedica un tiempo inferior al estudio en comparación con un estudiante de colegio privado con doble jornada.

DISCUSIÓN

Llegando al razonamiento, en este punto se presentan los resultados de la investigación para determinar la relación del desempeño escolar y videojuegos en estudiantes de 8 a 10 años de edad en las instituciones educativas pública y privada.

En particular se resaltan como datos importantes el análisis de los datos estudiados, determinando que es muy significativo el desempeño escolar en las instituciones educativas, para la cual se expresa en primera instancia que el 92% de la población valorada en el colegio privado, cuenta con una edad de 8 años en los grados tercero de primaria, mientras que en la pública el 88% de la población cuenta con una edad de 8 años.



El dato más representativo fue el género masculino con un total de 56%, en la institución privada un 68% en la pública, la cual indica que el género prevalece más en una institución, en este sentido conviene referenciar que el género masculino prevalece en el análisis general de las instituciones educativas, así mismo se pudo concluir que el 44% de la población en el seminario menor realizan sus actividades académicas por fuera del colegio con un horario establecido de 2 a 5 horas, mientras que en colegio público el 60% realizan sus actividades académicas por fuera del colegio más de 5 horas debido a que cuenta con una sola jornada establecida y reglamentada por la institución, teniendo en cuenta el análisis de los elementos electrónicos o dispositivos se pudo evidenciar que el 19% de la población en la institución privada utilizan el computador para ejecutar tareas y uso de videojuegos, mientras que en la institución pública el 23% de la población lo utilizan debido a que es de mayor importancia para esta institución por el tiempo libre en las horas del día.

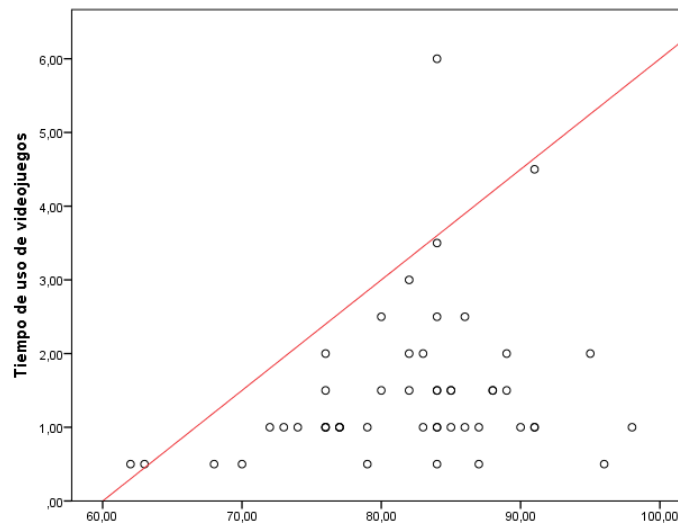
En cuanto los resultados obtenidos mediante la lista de chequeo aplicada en la institución privada indican que el 28% de la población considera que es bastante el tiempo dedicado a los videojuegos, mientras que en el colegio público el 48% dedican a los videojuegos medianamente, no obstante se pudo evidenciar que hay una diferencia en las dos instituciones en cuanto la utilización de los videojuegos en el transcurso del día con un 36% durante dos (2) horas en el colegio privado, mientras que en el colegio público el 48% lo utiliza medianamente, dado que los usuarios del colegio privado cuentan con la mayoría de los dispositivos para ejecutar esta actividad de entretenimiento, el horario para la utilización de los videojuegos en las instituciones se ejecuta en horas de la tarde con un 60% en el colegio privado y un 50% en el colegio público, debido a que en las horas de la mañana se encuentran realizando actividades académicas en su entorno educativo, la mayoría de la población objeto de estudio los padres controlan los videojuegos con una diferencia de 52% en el colegio privado y un 60% en el público. Teniendo en cuenta la aplicación del cuestionario ocupacional en la cual se utilizó para evaluar la organización de hábitos y rutinas en la investigación planteada se pudo concluir que hay una gran diferencia de hábitos de estudios con 36% en la institución educativa privada y un 44% en la pública, la cual cuenta con jornada académica de media jornada, que va de 7:00 am a 12:00 pm, mientras que en la institución educativa privada es de doble jornada en el transcurso del día y va de 7:00am a 12:00 pm y 2:00 pm a 5:00 pm, así mismo se pudo concluir que los estudiantes realizan otras actividades en su tiempo libre con un porcentaje de 28% en la institución privada y un 36% en la institución pública la cual tiene más tiempo libre para realizar otro tipo de actividad, en cuanto las actividades de la vida diaria se pudo evidenciar que en

36% de la población en la institución educativa privada ejecuta las actividades de la vida diaria durante cuatro horas al día mientras que el 24% de los estudiantes de la institución educativa publica las ejecuta durante cuatro horas.

La relación del desempeño escolar es una variable extremadamente compleja que no depende exclusivamente del tiempo dedicado a los videojuegos esto se comprueba con la existencia de una relación débil y positiva en el análisis estadístico de los estudiantes de las instituciones educativas analizadas, debido a que como explica el modelo del desempeño escolar, este depende de un conjunto de variables extenso donde los videojuegos son una pequeña parte.

Análisis de correlación desempeño escolar y uso de los videojuegos

La grafica muestra un alto grado de dispersión debido a que los datos no se encuentran sobre la línea roja de la figura presentada lo que es un indicio de la no existencia exclusiva de la relación del uso de los videojuegos y el desempeño escolar.



El desempeño escolar es una variable extremadamente compleja que no depende exclusivamente del tiempo dedicado a los videojuegos esto se comprueba con la existencia de una relación débil y positiva en el análisis estadístico de los estudiantes de las instituciones educativas analizadas, debido a que como explica el modelo del desempeño escolar, este depende de un conjunto de variables extenso donde los videojuegos son una pequeña parte.

El valor inferior de los P valores se obtuvo con el análisis de las dos instituciones en conjunto otorgan valor más cercanos a una relación lineal. Pero de las gráficas de dispersión en los tres casos evidencia la no existencia de una relación lineal.



CONCLUSIONES

Al finalizar la presente investigación se concluyó, según los datos sociodemográficos que se aplicaron los instrumentos de evaluación a 50 estudiantes en las diferentes instituciones educativas, donde se pudo evidenciar que el 92% de la población cuenta con una edad de 8 años es decir que la mayoría de los estudiantes están en esta edad en comparación con los estudiantes de 9 y 10 años de edad, de igual forma cabe señalar que el género predominante es el género masculino con el 62% de la muestra en las diferentes instituciones, de igual manera el 36% de los estudiantes consideran una utilización en grado mediano de los videojuegos y un 4% consideran que utilizan los videojuegos todo el tiempo.

Más aún se logró identificar que la mayoría de los estudiantes reciben control por su núcleo familiar, con respecto a los videojuegos debido a que si no se controlan puede traer consecuencia en las actividades académicas alterando su rendimiento escolar, el 72% de la población indica que el horario establecido para utilizar videojuegos es en la tarde dado a que en las horas en ese tiempo se distribuyen su tiempo libre en diferentes actividades.

Queda claro que para el 46% de la población utilizan de 1 a 5 horas los videojuegos en la semana y un 32% lo hace de 6 a 10 horas, donde se evidencia cierto grado de control en la utilización de los videojuegos. Cabe resaltar que el 41.4% de la población juega solo dado que esto permite desarrollar destrezas cognitivas a través de la capacidad de concentración.

Al realizar los resultados obtenidos tras la aplicación de los instrumentos, presenta las rutinas de la muestra de 50 estudiantes dadas en porcentajes según el tiempo dedicado a cada actividad donde el 100% corresponden a las 24 horas del día, el termino clase hace referencia a las horas propias de estudio las instituciones educativas, el estudio en casa enmarca las actividades complementarias a las clases recibidas, las variables videojuegos, Tv indican el tiempo dedicado a estas actividades que son comunes los estudiantes y el termino otra actividad se centra en las actividades que no son comunes como alimentar a la mascota, caminar, actividades deportivas entre otras, la variable vida diaria expresa el tiempo dedicado a dichas actividades y dormir el tiempo dedicado a dormir.

Concluyendo que el 40% de la población realizan sus estudios en una hora, así mismo el 18% estudian de una a cinco horas en el transcurso del día considerando

que los hábitos de estudios le permite a los estudiantes desarrollar destrezas cognitivas que sirven de soporte para su proceso de enseñanza de aprendizaje del niño y esto va impedir la inserción o la pérdida de asignatura de los estudiantes.

AGRADECIMIENTOS

A los estudiantes por su participación

CONFLICTO DE INTERESES

Los investigadores no declaran conflicto de intereses

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Boujon C, Qualreau C: Atención, Aprendizaje y Rendimiento Escolar, NARCEA, 1999.
2. Etxeberria F: videojuegos, consumo y educación, redalick.org, pp. 11- 28, 2008.
3. Eguía Gómez JL, Contreras Espinosa RS, Solano Albajes L: Videojuegos: conceptos, historia y su potencial como herra para la educación, 3c TIC, pp. 1-14, 2013.
4. Unicef, Unicef, abril 23 2017. (En línea). Available: unicef&type=q3279_280fa987-6a6a-4q.
5. Julian PP, Videojuegos y adicción, Redalyc, vol. n2, nº 2, p. 20, 2010.
6. King DL, Delfabbro PH, Griffiths MD, Video Game Addiction, In Principles of Addiction, San Diego, 2013, pp. 819-825.
7. OPS; .GTZ., Videojuegos y violencia: guía para la acción. Usar lo provechoso y reducir lo dañino., Washington: REPIDISCA, 2008.
8. Raúl Pérez TA, Acuña Pardo AR: Repercusión visual del uso de las computadoras sobre la salud, Cubana Salud Pública, vol. v.34 n.4, nº 0864-3466, p. 10, 2008.
9. Lancheros Maldonado MJ, Álvarez González FC, Baquero Buitrago LÁ, Amaya Mancilla AM, Salazar Flórez AC: Incidencia de videojuegos en el retraimiento de niños de 6 a 12 años, Educ. Humanismo, vol. 16, nº 27, pp. 15-26, 2014.
10. López P, Molina P, Arnaiz B: Conceptos Fundamentales De Terapia Ocupacional (Spanish Edition), Madrid: Editorial Medica Panamericana, 2003, p. 104.
11. Blesedell Crepeau E, Cohn ES, Boyt Schell BA, Willard & Spackman. Terapia Ocupacional, Editorial Médica Panamericana, 2011.
12. Edel Navarro R: El rendimiento académico: concepto, investigación y desarrollo, REICE - Revista Electrónica Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, vol. 1, nº 2, pp. 1- 15, 2003.
13. Paz S. Problemas en el desempeño escolar y su relación con el funcionalismo familiar en alumnos de Egb, Rev Facultad de Med. 27-32 p, 2007.
14. Robinson F: educación para la familia, estados unidos: panamericana, 2008.
15. Kielhofner G: Terapia ocupacional (MOHO) modelo de ocupación humana: teoría y aplicación, Editorial Medica Panamericana, 2004.
16. Entertainment Software Association, 2014 Essential Facts about the Computer and Video Game Industry, New York, 2015.
17. Davies Alison, Pediatrics and child head, Elsevier, pp. 229-232, 2015.
18. Liliana MF: Reflexión sobre el que hacer del to con respecto al desempeño ocupacional del niño como escolar, 14 febrero 2017. (En línea). Available: <http://www.terapia-ocupacional.com/articulos/artliliana.shtml>.
19. Álvarez de Bello L: Un enfoque sensorial en la escuela, Bogotá: primera edición, 2010.