



LA CIBERADICCIÓN EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR DE LA ESCUELA CICERÓN ROBLES VELÁSQUEZ, 2019

Brenda Isabel Sánchez Palacios¹

Lcda. Gabriela Zambrano Vera Mg.²

¹ Egresada carrera Psic. y Orient. Voc.. Universidad Técnica de Manabí,
isasanchez276@gmail.com

² Docente Fac. Filosofía, Universidad Técnica de Manabí,
gezambrano@utm.edu.ec

Correo para correspondencia:
isasanchez276@gmail.com

Para citar este artículo puede utilizar el siguiente formato:

Brenda Isabel Sánchez Palacios y Gabriela Zambrano Vera (2020): "La ciberadicción en el rendimiento académico de los estudiantes de educación básica superior de la escuela Cicerón Robles Velásquez, 2019", Revista Caribeña de Ciencias Sociales, ISSN 2254-7630 (agosto 2020). En línea:
<https://www.eumed.net/rev/caribe/2020/08/ciberadicción.html>

Resumen

El presente trabajo investigativo, aborda la ciberadicción como una problemática educativa de actualidad, que está afectando al proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes. El objetivo principal de este trabajo fue conocer la incidencia que tiene la ciberadicción en rendimiento académico de los estudiantes de educación básica superior de la escuela Cicerón Robles Velásquez, año 2019. Esta investigación se enmarca en el paradigma positivista, tiene un enfoque cuantitativo, con un diseño de tipo descriptivo y exploratorio, transversal. La unidad de análisis fueron los estudiantes, profesores, padres de familia de la escuela, la población fue de 544 personas, se utilizó una muestra de tipo probabilístico estratificado, a 62 estudiantes 60 padres y/o representantes y 10 docentes. El método de la investigación fue de tipo hipotético deductivo. La técnica que se utilizó para la recolección de datos, fue la encuesta, en base a un cuestionario estructurado de preguntas cerradas, como conclusión de la investigación se puede mencionar que, su incidencia afecta directamente al ámbito educativo del niño.

Palabras clave: ciberadicción, rendimiento académico, juegos en línea.

Cyberdiction in the academic performance of the students of higher basic education of the Cicerón Robles Velásquez school, 2019

Abstract

This research work addresses cyber-addiction as a current educational problem, which is affecting the teaching-learning process of students. The main objective of this work was to find out the impact that cyber-addiction has on academic performance of the students of higher basic education of the Cicerón Robles Velásquez school, year 2019. This research is framed in the positivist paradigm, it has a quantitative approach, with a descriptive and exploratory, cross-sectional design. The unit of analysis were the students, teachers, parents of the school, the population was 544 people, a stratified probabilistic sample was used, 62 students 60 parents and / or representatives and 10 teachers. The research method was hypothetical deductive. The technique used for data collection was the survey, based on a structured questionnaire with closed questions. As a conclusion of the investigation, it can be mentioned that its incidence directly affects the child's educational environment.

Keywords: cyber-addiction, academic performance, online games.

Introducción

Actualmente el Internet se conecta desde cualquier lugar, ya sea en teléfonos celulares, tableta u ordenadores. La vida sin ellos sería diferente; pero, ¿qué pasaría si se empieza a utilizar las nuevas tecnologías como un fin en vez de como un medio? ¿Somos conscientes del tiempo que pasamos delante de algunos de estos aparatos? Según la RAE (2010) Internet puede definirse como una red de ordenadores que comparten datos y recursos.

Existe una conexión de redes a escala mundial que permite a los ordenadores (y a las personas) comunicarse entre sí en cualquier parte del mundo. Esto permite tener acceso a información y personas que de otra forma no sería posible. Internet es una herramienta a la que se le atribuyen innumerables ventajas para la educación, el comercio, el entretenimiento y, en última instancia, para el desarrollo del individuo. Sin embargo, casi todos han olvidado la época en la que los teléfonos se utilizaban solo para llamar, porque ahora se utilizan para comunicarse de mil formas, navegar en Internet, comprar, relacionarse con otras personas, participar en las redes sociales y, muy rara vez, para llamar.

Con los años, el empleo del Internet se ha hecho más común para niños, jóvenes y adultos, con el avance de la tecnología, este se ha convertido en una herramienta con el cual nos atrevemos a decir, aleja a las personas que se encuentran cerca y acerca a los que no lo están; esto debido al uso inadecuado o excesivo, al cual es llamado ciberadicción o adicción a Internet. Según pantallasamigas.net (2009), las ciberadicciones incluyen todos aquellos fenómenos o problemas de abuso de las TIC's, y se refieren frecuentemente a la adicción a Internet, adicción a los teléfonos móviles y a la adicción a los videojuegos (incluyendo cada vez más los videojuegos online). Estas son del grupo de las conocidas como adicciones psicológicas que vendrían incluidas en los trastornos del control de impulsos, tal como aparece el juego patológico. La tarea de definir la adicción a Internet es algo que ya de partida es problemática.

El uso de Internet (como cualquier otro comportamiento) es susceptible de crear una adicción en función de la relación que el sujeto establezca con los elementos implicados. Uno de los aspectos problemáticos es: ¿a qué se hacen adictos los adictos a Internet? ¿Es al contenido al que acceden o es a Internet en sí? El objetivo principal de este trabajo fue conocer la incidencia que tiene la ciberadicción en rendimiento académico de los estudiantes de educación básica superior de la escuela Cicerón Robles Velásquez, y uno de los aspectos que diferencian una adicción psicológica de una adicción química es que la primera no tiene las terribles consecuencias físicas negativas que puede tener esta última. Los problemas surgidos de la dependencia trascienden el ámbito de lo intrapersonal. Desde un punto de vista sistémico, los efectos negativos de la adicción se expresan en los ámbitos familiar, académico y profesional. El adicto se aísla del entorno y no presta atención a otros aspectos de las obligaciones sociales. El proceso por el cual una persona se convierte en adicto es siempre una intervención de factores relativos al objeto de la adicción, a las características de la persona que la hacen vulnerable y al entorno social. De este modo, se podría considerar que existen dos tipos de sujetos, primero sujetos necesitados de control, introvertidos y que huyen de toda relación interpersonal y, por otro lado, sujetos extrovertidos que frecuentan los Chats, redes sociales y listas de correo en búsqueda de estimulación social. En los dos casos, se debe evitar que el sujeto utilice excesivamente el Internet, para lo cual debería existir una supervisión del entorno familiar.

Desarrollo temático

La ciberadicción

Internet ofrece dos vías distintas de adicción: la ciberadicción autónoma y la ciberadicción complementaria. La primera merece la denominación de ciberadicción en sentido estricto, ya que el único vínculo adictivo patológico reside en la unión del sujeto con una dimensión del mundo virtual, siendo sus modalidades el ciberjuego, la cibercompra, el cibertrabajo, el cibersexo y la cibercomunicación. Dentro de estas cinco modalidades de adicción a Internet, considera que las dos básicas serían la cibercomunicación y el cibersexo. En cambio, en la ciberadicción complementaria el vínculo patológico primordial se proyecta sobre algún objeto o actividad posicionada en el mundo exterior y el uso adictivo de la red toma un carácter secundario o instrumental.

El consumo está presente en todo momento de su vida. Todo lo demás pasa a un segundo nivel, todo lo que antes le reportaba placer ahora es rechazado. Esta vía de satisfacción se ha vuelto como la única vía. En relación a la dependencia hay diversos estudios que hablan de los diferentes niveles adictivos de las distintas plataformas (móvil, "play", pc), de las distintas actividades desarrolladas en ellas (sms, whatsapp, hablar...) y también de los diferentes niveles adictivos y/o significaciones de las tareas desarrolladas. Por ejemplo, se habla del distinto carácter adictivo de los juegos de acción y los de reflexión.

La ciberadicción es un problema por el cual varias personas están pasando. Esta adicción se presenta en todas las edades y la ubicación geográfica no es factor, lo cual es muy preocupante, pues cualquier persona, en cualquier situación, la puede estar padeciendo, en este caso los estudiantes son quienes están más propensos a caer en esta adicción. Es importante destacar que las ciberadicciones se caracterizan por un fuerte malestar cuando la persona no está en línea. Se han encontrado algunas semejanzas entre la adicción a internet y el juego. Es importante destacar que las ciberadicciones se caracterizan por un fuerte malestar cuando la persona no está en línea. Se han encontrado algunas semejanzas entre la adicción a internet y el juego.

Los dispositivos móviles son los medios de acceso a las redes sociales más populares en la actualidad. Los jóvenes los han adaptado como una parte integral y extensión, aumentando así la comunicación y las relaciones sociales virtuales, pero también conduciendo al uso problemático, dependencia, hábitos no seguros de uso, falta de concentración e inclusive problemas de deudas relacionados con el uso de los dispositivos.

El internet se ha incorporado velozmente a la vida moderna y su popularización ha suscitado advertencias sobre las consecuencias negativas de su uso desmedido. Desde el año 1995 se reportaron casos de uso excesivo de internet. Se discute la filiación nosológica de dicho comportamiento desadaptativo: para unos depende de un síndrome de adicción a internet y para otros corresponde al descontrol de impulsos, relacionado con el juego patológico.

El internet forma parte de una serie de conductas problemáticas que, para ser consideradas como tales, deben seguir algunos criterios en el que las personas pueden incurrir en la sustitución de las actividades llevadas a cabo en la vida cotidiana por el uso del internet. Adicionalmente, se presenta una pérdida de control en la dosificación de tiempo de conexión y se reconoce este hecho, surgiendo la anticipación por pensar en la próxima vez que se tenga acceso al internet, además de que recurren a este medio como una forma de escape del mundo real.

Se considera que una persona es adicta al Internet cuando presenta un deterioro del control de su consumo, manifestándolo en un conjunto de síntomas cognitivos, conductuales y fisiológicos. Las consecuencias del uso de Internet se han empezado a sentir a gran escala. Este medio comprende muchos cambios, la mayoría relacionados a las comunicaciones y forma de relacionarse. Asimismo, todas las mejoras implementadas han significado también la aparición del desorden conocido en la actualidad como adicción a Internet. La adicción a Internet en la población universitaria resulta un tema importante dado que en la actualidad se ha incrementado y se fomenta el acceso a estos servicios.

El trastorno afecta a la capacidad de funcionar en el mundo real, el usuario aumenta su profundización cada vez más en la adicción hasta que la vida se convierte en completamente inmanejable. Los ciberadictos son un grupo oculto, la actividad la realizan en soledad, y creen que

son los únicos que viven la locura del problema, no entienden por qué han caído en los hábitos de los chat o lugares que visitan, los grupos a los que se suscriben, o la naturaleza de los sitios porno que visitan, y se sienten impotentes para detenerlo.

Los adictos a internet muestran los siguientes cuatro componentes: uso excesivo, sentimientos de ira, depresión cuando la red es inaccesible y tolerancia con repercusiones negativas en la vida diaria. La adicción surge cuando las personas que emplean demasiado tiempo navegando en internet generan un estado de excitación cuyos resultados serán pocas horas de sueño, hiporexia y poca actividad física durante largos periodos.

El uso de internet se ha llegado a tornar inadecuado, mostrando incluso cifras de adicción a internet en algunos estudios. Sin dejar a un lado que todo exceso tiene consecuencias y que se han reportado problemas relacionados con el uso de internet; empezándose a notar ciertos impactos en la salud, tanto física, psicológica, social, emocional y cognitiva.

El uso de esta tecnología cambió a la sociedad, en su manera de aprender, relacionarse, comunicarse y entretenerse, provocando cambios en la vida social y personal de los individuos que la integran. La dependencia a la navegación del Internet ha sido asociada con síntomas de adicción y depresión en los adolescentes, provocándose un uso compulsivo al navegar y tienen emociones negativas cuando no tienen acceso a internet.

Respecto a la adicción o abuso del teléfono celular, no hay nada claro hasta el momento, se cree que el teléfono es el instrumento para lo que podría generar adicción, por ejemplo, la adicción al internet o a los juegos. En todo caso hablar de adicción tendría sentido cuando existe la necesidad de inmediatez en el uso de sus aplicaciones y la incapacidad para demorar la recepción del estímulo y la emisión de una respuesta. El rasgo de personalidad más asociado a la adicción al móvil fue la baja autoestima y el síntoma psicopatológico con más asociación fue la depresión.

¿Quién es un ciberadicto?

Según Basile (2006):

Un ciberadicto es alguien que teniendo una trayectoria de vida en la que el uso de Internet representaba una actividad compatible con sus relaciones personales, con su trabajo y no le producía sentimientos de culpabilidad,

- cambia su comportamiento por un exceso de tiempo dedicado a navegar,
- jugar, comunicarse o comprar por Internet,
- el sujeto sufre la pérdida del control frente al uso racional de Internet,
- además, debe percibir que recibe una gratificación por su conducta, familiar y profesional del individuo,
- y se transforma en un problema para el sujeto y las personas de su entorno.

Una premisa importante para considerar el potencial adictivo de una conducta, es el periodo de tiempo que transcurre entre que se emite la respuesta y se recibe la recompensa.

Internet es mucho más que un divertimento; para algunas personas se convierte en el medio alrededor del cual gira buena parte de sus vidas. El usuario puede escoger entre diferentes maneras de emplear la red; por un lado, de manera individual (búsqueda de información, música, programas informáticos, sexo) y por otro, de manera colectiva, como método de relación social (foros, chats correos electrónicos). Esta última utilidad parece ser la que posee un mayor potencial adictivo, ya que en el anonimato de la red es posible presentarse a uno mismo de la manera más beneficiosa para conseguir la relación buscada.

Lo que caracteriza a una adicción es la pérdida de control y la dependencia. Todas las conductas adictivas están controladas inicialmente por reforzadores positivos, el aspecto placentero de la conducta en sí, pero terminan por ser controladas por reforzadores negativos, el alivio de la tensión emocional, especialmente. La ciberadicción se establece cuando el niño deja de verse con sus amigos y se instala frente a la pantalla con sus videojuegos, el adolescente presta más atención a su Iphone que a su novia o el joven no rinde en los estudios porque revisa obsesivamente su correo electrónico.

La adicción al juego, ludopatía o juego patológico, como también se le ha llamado, es un desorden adictivo caracterizado por la conducta descontrolada en relación al juego de azar y a las compras. La inversión de tiempo, energía y dinero en las actividades de juego aumenta con el tiempo y la persona se va realizando más dependiente del juego para enfrentar la vida cotidiana. La negación se presenta como es usual en las adicciones y muchas veces toma la forma de fantasías de ganar mucho dinero a través del juego, y de racionalizaciones de jugar para ganar dinero y así poder pagar las deudas de juego que se han acumulado.

El rendimiento académico es una intrincada red de articulaciones cognitivas generadas por el hombre que sintetiza las variables de cantidad y cualidad como factores de medición y predicción de la experiencia educativa y que contrariamente de reducirlo como un indicador de desempeño escolar, se considera una constelación dinámica de atributos cuyos rasgos característicos distinguen los resultados de cualquier proceso de enseñanza aprendizaje.

En lo que respecta al desempeño académico, las conceptualizaciones teóricas convergen en definirlo como el nivel de conocimientos demostrado en determinada área o asignatura en relación con la edad y el nivel académico del estudiante. En la valoración del proceso de aprendizaje el sistema educativo utiliza distintas metodologías que permiten, a través de una estimación generalmente cuantitativa, evaluar el rendimiento académico de los estudiantes.

El rendimiento académico es una medida de las capacidades respondientes o indicativas que manifiesta, en forma estimativa, lo que una persona ha aprendido como consecuencia de un proceso de instrucción o formación. Desde la perspectiva del alumno, define al rendimiento

académico como la capacidad respondiente de éste frente a estímulos educativos, la cual es susceptible de ser interpretada según objetivos o propósitos educativos ya establecidos. Hace referencia a la evaluación del conocimiento adquirido y a las capacidades del estudiante en relación a lo que está aprendiendo.

El rendimiento académico es producto que rinde o da el alumnado en el ámbito de los centros oficiales de enseñanza, y que normalmente se expresa a través de las calificaciones escolares. Podemos definir el rendimiento académico como el resultado final que obtiene un alumno y al que se dirigen todos los esfuerzos de alumnos, profesores y padres; en el que influyen factores psicológicos, factores escolares, factores familiares, factores ambientales, factores socioeconómicos y factores socioculturales.

El rendimiento académico entendido como la relación entre el proceso de aprendizaje y sus resultados tangibles en valores predeterminados de acuerdo a esto, los modelos de enseñanza permiten que el estudiante pase por un periodo evolutivo que conlleva a la interiorización de conceptos, teorías y mejorar la capacidad intelectual, lo que se ve reflejado en una calificación cuantitativa como lo plantea. Es el nivel demostrado de conocimientos en un área o materia, evidenciado a través de indicadores cuantitativos, usualmente expresados mediante calificación ponderada en el sistema vigesimal y, bajo el supuesto que es un "grupo social calificado" el que fija los rangos de aprobación, para áreas de conocimiento determinadas, para contenidos específicos o para asignaturas.

El rendimiento es una utilidad que rinde o da algo, y académico perteneciente o referente a centros educativos de enseñanza, fundamentalmente a los de nivel superior. Entonces se obtiene expresar que el rendimiento académico es el fruto del aprendizaje escolar de algún centro de instrucción. El rendimiento académico está afín con los métodos de aprendizaje, alegando que aprendizaje y rendimiento implican la transformación de un estado determinado en un estado nuevo, que se alcanza con la integración en una unidad diferente con elementos cognitivos y de estructuras no ligadas inicialmente entre sí.

Ruiz, 2018 hace una clasificación de los tipos de rendimiento escolar siendo:

- Rendimiento suficiente: Cuando el alumno logra los objetivos planteados que ya están establecidos en los procesos de enseñanza – aprendizaje.
- Rendimiento insuficiente: A la inversa que el anterior, se da cuando el alumno no logra los contenidos que se han establecido.
- Rendimiento satisfactorio: Se da cuando el alumno tiene sus capacidades conformes al nivel que desea conseguir además de estar dentro de su alcance.

- Rendimiento insatisfactorio: Por el contrario, este rendimiento se presenta cuando el alumno no alcanza el nivel mínimo o esperado en cuanto al desarrollo de las capacidades que debe tener.
- Rendimiento objetivo: En el cual se utilizan instrumentos de evaluación para poder medir la capacidad que tiene el alumno referente a un tema concreto.
- Rendimiento subjetivo: Este tipo toma en consideración la opinión del docente sobre el alumno en su actividad escolar.
- Rendimiento individual: Expresado mediante los conocimientos que adquiere el alumno, las destrezas, habilidades, actitudes, etc., que permite al docente tomar decisiones pedagógicas. Dentro del mismo hay dos subtipos:
 - o Rendimiento general: Observado cuando el niño está en el centro escolar y viene dado por su comportamiento y por los conocimientos ya adquiridos.
 - o Rendimiento específico: Manifestado en los ámbitos concretos como pueden ser el trabajo, la vida familiar o en la resolución de conflictos, y evalúa la vida tanto social como afectiva del niño en sus relaciones con el docente, con la familia, con los demás.
- Rendimiento social: No sólo influye en el niño el centro escolar, sino también la sociedad en la que este está rodeado.

El rendimiento académico es la medida de capacidad en donde los niños y niñas demuestran lo que han aprendido durante el proceso de formación así mismo desde la perspectiva del estudiante se refiere a la aptitud de responder frente a estímulos educativos, cual es capaz de ser interpretada y analizada según objetivos o propósitos educativos ya establecidos; cabe señalar que en este proceso de aprendizaje se incluye aspectos totalmente cuantitativos y cualitativos. Es así como el rendimiento académico se convierte en el producto del proceso de enseñanza-aprendizaje, demostrando que no solo se pretende ver cuanto el estudiante ha memorizado acerca de algún tema en concreto, sino más bien de aquellos conocimientos aprendidos en dicho proceso y como los va incorporando a su conducta; de esta manera se sintetiza la fase del proceso educativo, no solo en el aspecto cognoscitivo logrado por el educando, sino también en el conjunto de habilidades, aptitudes, ideales e intereses que van logrando.

Las aptitudes emocionales son más importantes para el éxito laboral que el intelecto y el conocimiento técnico, dado que permite establecer conexiones entre el razonamiento, las habilidades emocionales y las estrategias de afrontamiento. El rendimiento académico no es la

única variable asociada al éxito profesional, la prosperidad, el prestigio, la satisfacción y la calidad de vida.

Factores como la inteligencia o las aptitudes, los estilos cognitivos o la personalidad han sido estudiados en un gran número de trabajos sobre rendimiento académico. En cualquier caso, hay que tener en cuenta que estas variables psicológicas no pueden analizarse fuera del contexto socio familiar o del entorno escolar, ya que el nacimiento y desarrollo de estas características psicológicas surge del ámbito socio familiar y serán moduladas por las circunstancias del entorno escolar en que se desarrolla el alumno, y ello para todos los niveles educativos, sin excepción.

Del concepto rendimiento académico se debe subrayar que es multidimensional, porque puede partir de concepciones centradas en el estudiante, en los resultados de su trabajo escolar, "hasta concepciones holísticas que atribuyen el rendimiento a un conjunto de factores derivados del sistema educativo, de la familia y del propio alumno. El ajuste académico de los adolescentes podría ser atribuido a herencia, estilo de crianza desbalance neurológico impulsividad, dificultad para enfocarse y poner atención, problemas de control de conducta e hiperactividad.

Es importante recalcar que el sometimiento académico es un vínculo entre la evolución del estudio, que implica causas extrínsecos e intrínsecos a la persona, y la conclusión final es la expresión de los valores, que demuestra cada individuo en el contexto sociocultural, como en las decisiones y acciones que debe tomar del sujeto, en el devenir de la vida o dicho proceso. La educación se fundamenta en los valores, que se demuestra dentro de la sociedad, y el sometimiento académico, es el proceso de la formación de los estudiantes, en los centros de estudio, lo cual se determina con las calificaciones. Se ha manifestado que el rendimiento académico, es la asimilación de los conocimientos, que a través de las enseñanzas, como las experiencias que uno va adquiriendo en la historia de la vida, se va asimilando; poco a poco se va aprendiendo de los padres, de los hermanos, de los familiares de las personas, de los técnicos, de los profesionales, son diferentes conocimientos que vamos asimilando; lo cual evidentemente va acompañado de las demostraciones o prácticas correspondientes y se van convirtiendo en experiencias de la vida.

Metodología

Esta investigación se enmarca en el paradigma positivista, tiene un enfoque cuantitativo, con un diseño de tipo descriptivo y exploratorio, transversal.

La unidad de análisis fueron los estudiantes profesores, padres de familia de la escuela Cicerón Robles Velásquez, la población fue de 544 personas, se utilizó una muestra de tipo probabilístico estratificado, a 62 estudiantes 60 padres y/o representantes y 10 docentes. El método de nuestra investigación fue de tipo hipotético deductivo. La técnica que se utilizó para la recolección de datos,

fue la encuesta, en base a un cuestionario estructurado de preguntas cerradas, se logró la participación activa y permanente de todos los involucrados en este proceso investigativo; bibliográfico, porque ayudó a la construcción del marco teórico, el mismo que dio mayor credibilidad a la investigación. La técnica utilizada para la recolección de datos fue la encuesta y para el análisis de los mismos, la tabulación de datos a través del programa excel, cuyos instrumentos fueron la guía de preguntas, tablas y cuadros estadísticos y ficha bibliográfica. La población fue de 544 personas entre estudiante padres y docentes. El tipo de muestra será estratificada, se tomó como muestra a 62 estudiantes de educación básica superior reportados con problemas de rendimiento académico al Departamento de Consejería estudiantil (DECE), más 60 padres y/o representantes y 10 docentes.

Resultados

A continuación, en las tablas 1,2,3 y 4 se presentan los resultados de la encuesta aplicada a los docentes

Tabla
Conceptos de ciberadicción

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Adicción al internet	8	80%
Adicción a los juegos en línea	2	20%
Adicción a pasar mucho tiempo en la computadora	0	0%
Adicción a la tecnología en general	0	0%
TOTAL	10	100%

Fuente: docentes de la unidad educativa

Elaboración: Las autoras

El 80% de los docentes encuestados considera que la ciberadicción se refiere a la adicción al internet, el 20% restante contestan que tiene que ver con la adicción a los juegos en línea.

Con estos criterios, se interpreta que la gran mayoría de docentes, tienen conocimiento acerca de esta problemática, puesto que, así como el mundo del internet tiene sus beneficios, también cuenta con un sinnúmero de riesgos tales como páginas prohibidas, acosos, estafas, entre otros, que en ocasiones es difícil de evitar sobre todo desde las familias.

Tabla 2
Incidencia que tiene la ciberadicción en el rendimiento académico de los estudiantes

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Incide negativamente	10	100%
Incide positivamente	0	0%
No incide	0	0%

TOTAL 10 100%

Fuente: docentes de la unidad educativa
Elaboración: Las autoras

El 100% de los docentes encuestados considera que la ciberadicción incide negativamente en el rendimiento académico del estudiante

Con estos resultados, se puede interpretar que los docentes notan claramente el bajo rendimiento académico de sus estudiantes, además se ve reflejado en su comportamiento ya que el estudiante no pone interés en sus estudios por pensar en el internet. La ciberadicción es una problemática que los docentes enfrentan, puesto que la tecnología y sus riesgos aumentan diariamente y afecta desde los más pequeños de la casa.

Tabla 3
Tipos de ciberadicción detectado en los estudiantes

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
A los juegos en línea	7	70%
A las redes sociales	2	20%
A canales de videos y música	1	10%
TOTAL	10	100%

Fuente: docentes de la unidad educativa
Elaboración: Las autoras

El 70% de los docentes encuestados notan adicción a los juegos en línea, el 20% asegura que es adicción a las redes sociales y el 10% restante contesta que son los canales de videos y música. Los juegos en línea están en todo su apogeo ya que es una forma de desesterarse, pero para los estudiantes es una forma de interactuar más con personas de otros lugares sin tener ninguna precaución de los riesgos a que se está exponiendo. Además de ello no están supervisados con el tiempo por sus padres, lo que también implica que pasan muchas horas jugando y no se percatan de sus actividades escolares al siguiente día.

Tabla 4
Nivel de cumplimiento tienen en las tareas y actividades académicas de los estudiantes detectados

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Alto	0	0.00%
Medio	7	70.00%
Bajo	3	30.00%
TOTAL	10	100.00%

Fuente: docentes de la unidad educativa
Elaboración: Las autoras

El 70% de los docentes encuestados manifiestan que el nivel de cumplimiento es medio, y el el 30% restante, contesta que el nivel es bajo.

Si bien es cierto, es preocupante cuando un alumno no cumple con sus actividades escolares, sin embargo, actualmente uno de los factores más preocupantes es que no cumplan sus tareas a causa de la ciberadicción ya que muestran poco interés en sus actividades o en su defecto pierden la noción del tiempo navegando en internet y no alcanzan a hacerlas.

A continuación, en las tablas 5,6,7,8 y 9 se presentan los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes

Tabla 5
Gusto que tiene por la tecnología

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Mucho	62	100.00%
Poco	0	0.00%
Nada	0	0.00%
TOTAL	62	100.00%

Fuente: estudiantes de la unidad educativa
Elaboración: Las autoras

Los 62 estudiantes encuestados, es decir, El 100% de ellos, contestaron que les gusta mucho la tecnología.

Con estos resultados, se puede interpretar que imposible privar a los niños de conocer el mundo que los rodea y la tecnología no es la excepción, pues todo gira entorno a ella, se ha hecho imprescindible en la vida cotidiana. Sin embargo, su uso debe ser limitante sobre todo para los niños.

Tabla 6
Gusto a navegar en internet

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Mucho	62	100.00%
Poco	0	0.00%
Nada	0	0.00%
TOTAL	62	100.00%

Fuente: estudiantes de la unidad educativa
Elaboración: Las autoras

El 100% de los estudiantes encuestados contestaron que les gusta navegar mucho en internet.

Se puede interpretar que el internet causa interés en todos y más aún en los niños, pues se sabe que aprenden rápido y esto da paso a que sigan descubriendo más, lo que resulta perjudicial si no se tiene la debida supervisión de los padres.

Tabla 7
Uso que le da al internet

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Para los estudios	8	12.90%
Para jugar en línea	44	70.97%
Para navegar en redes sociales	6	9.68%
Para ver películas y videos musicales	4	6.45%
TOTAL	62	100.00%

Fuente: estudiantes de la unidad educativa

Elaboración: Las autoras

El 70.97% de los estudiantes encuestados contestaron que lo usan para jugar en línea y el 29.03% restante indicaron que lo usan para estudios, navegar en redes sociales, ver películas y videos musicales.

Con estos resultados, se puede interpretar que la gran mayoría de los niños están jugando mucho en línea y más en juegos de guerra, lo que ocasiona un comportamiento agresivo en los estudiantes con sus compañeros de clases.

Tabla 8
Tiempo que le dedica al internet

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
De 1 a 3 horas al día	0	0.00%
De 4 a 6 horas al día	0	0.00%
De 6 a 8 horas al día	50	80.65%
Más de 8 horas al día	12	19.35%
TOTAL	62	100.00%

Fuente: estudiantes de la unidad educativa

Elaboración: Las autoras

El 80.65% de los estudiantes encuestados contestaron que dedican de 6 a 8 horas diarias y el 19.35% restante indicaron que dedican más de 8 horas diarias.

Bajo este criterio, significa que hay una baja supervisión por parte de los padres frente a la utilización del internet y aquello ocasiona de que no solo afecte en el rendimiento académico del niño, sino que también afecte a su salud.

Tabla 9
Frecuencia con la que ha fallado en las tareas y actividades de la escuela por estar en el internet

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	44	70.97%
A veces	18	29.03%
Nunca	0	0.00%
TOTAL	62	100.00%

Fuente: estudiantes de la unidad educativa

Elaboración: Las autoras

El 70.97% de los estudiantes encuestados contestaron que siempre fallan en sus actividades escolares y el 29.03% restante indicaron que a veces incumplen.

Con estos resultados, se hace evidente las consecuencias de navegar en internet por mucho tiempo, ya que el incumplimiento en las tareas es alto y puede repercutir a futuro este comportamiento.

A continuación, en las tablas 10,11,12, y 13 se presentan los resultados de la encuesta aplicada a los padres de familia

Tabla 10
Conocimiento sobre ciberadicción

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Adicción al internet	6	10.00%
Adicción a los juegos en línea	51	85.00%
Adicción a pasar mucho tiempo en la computadora	0	0.00%
Adicción a pasar mucho tiempo en el celular	3	5.00%
Adicción a la tecnología en general	0	0.00%
TOTAL	60	100.00%

Fuente: padres de familia de la unidad educativa

Elaboración: Las autoras

El 85% de los padres de familia encuestados contestaron que es adicción a los juegos en línea y el 15% restante indicaron que es adicción a pasar mucho tiempo en el celular.

Con estos resultados, se puede interpretar que los padres tienen poco conocimiento de la ciberadicción como tal, pero sí notan que sus hijos pasan mucho tiempo jugando y también es un problema para ellos.

Tabla 11
Incidenia que cree que tiene la ciberadicción en el rendimiento académico de sus hijos

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Incide negativamente	60	100.00%
Incide positivamente	0	0.00%
No incide	0	0.00%
TOTAL	60	100.00%

Fuente: padres de familia de la unidad educativa

Elaboración: Las autoras

El 100% de los padres de familia encuestados contestaron que incide negativamente la ciberadicción en su desempeño escolar.

Se puede interpretar que los padres evidencian la despreocupación de sus hijos por cumplir con sus actividades escolares, incluyendo el comportamiento dentro del hogar.

Tabla 12
Tipos de ciberadicción que ha detectado en sus hijos

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
A los juegos en línea	51	85.00%
A las redes sociales	6	10.00%
A canales de videos y música	3	5.00%
TOTAL	60	100.00%

Fuente: padres de familia de la unidad educativa

Elaboración: Las autoras

El 85% de los padres de familia encuestados contestaron que sus hijos están adictos a los juegos en línea y el 15% restante indicaron que a las redes sociales y a canales de videos y música.

Esto significa el impacto negativo que ha tenido los juegos en línea en los niños, que hacen que la forma de jugar con sus compañeros sea como los que ellos juegan y los hace agresivos y distinta forma de pensar.

Tabla 13

Nivel de cumplimiento tienen sus hijos en las tareas y actividades académicas de la escuela

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Alto	0	0.00%
Medio	15	25.00%
Bajo	45	75.00%
TOTAL	60	100.00%

Fuente: padres de familia de la unidad educativa

Elaboración: Las autoras

El 75% de los padres de familia encuestados contestaron que sus hijos tienen un bajo cumplimiento con sus tareas y el 25% restante indicaron que es medio.

Los padres de familia también son parte de la formación educativa de sus hijos y frente a estos resultados se puede interpretar que no hay una supervisión adecuada para el uso del internet o también se puede incluir el factor tiempo laboral de ellos que no les permite atenderlos como es debido.

Discusión

Con los resultados obtenidos, se puede definir que el 70.97% de los estudiantes son adictos a los juegos en línea; éstos no sólo dan paso a una peligrosa socialización virtual de diferentes países, sino que también suelen presentar comportamientos agresivos, querer jugar por muchas horas. Es preocupante porque por ejemplo para autores como Basantes y López (2018) que utilizan el término "adicciones tecnológicas", las que se definen como adicciones no químicas que involucran la interacción hombre-máquina. Estas pueden ser pasivas (como la televisión) o activas (como los juegos de ordenador o Internet). Esta sería una modalidad de las adicciones psicológicas, que a su vez incluiría a la adicción a Internet.

Los niños no reciben la supervisión debida o un tiempo límite para jugar, esto se puede dar porque los padres le dan acceso fácil a los teléfonos, o trabajan que no se dan cuenta de sus hijos.

Debido a la adicción a los juegos en línea, se evidencia el bajo rendimiento académico de los estudiantes, puesto que no cumplen con sus actividades y tareas escolares. En este sentido los niños deben ser supervisados por los padres de familia, ya que ellos son los que motivan a diario a sus hijos para que tengan un buen desempeño escolar, como Asca expresa a continuación:

El rendimiento académico, designado como rendimiento escolar, detallado por la Enciclopedia de Pedagogía/Psicología así: "Del latín *reddere* (restituir, pagar) el rendimiento es una relación entre lo obtenido y el esfuerzo empleado para obtenerlo. Es un nivel de éxito en la escuela, en el trabajo, etc. al hablar de rendimiento en la escuela, nos referimos al aspecto dinámico de la institución escolar. Al estudiar científicamente el rendimiento, es básica la consideración de los factores que intervienen en él. Por lo menos en lo que a la instrucción se refiere, existe una teoría que considera que el rendimiento escolar se debe predominantemente a la inteligencia; sin embargo, lo cierto es que ni siquiera en el aspecto intelectual del rendimiento, la inteligencia es el único factor", al investigar el rendimiento estudiantil, debe considerarse los siguientes factores: la parentela, la comunidad, el entorno escolar y la salud. (Ruiz, 2018)

Conclusión

Al terminar el presente trabajo se llega la siguiente conclusión: que siendo la ciberadicción un fenómeno que se está dando mucho en los niños, puesto que, son muy curiosos y generalmente no tienen el tiempo límite adecuado, su incidencia es altamente negativa, pues les priva de actividades comunes como lo son los juegos de roles y otras actividades típicas de su edad, al mismo tiempo la educación se ve afectada, pues, los juegos en línea son los más usados por ellos y es perjudicial porque afecta en su rendimiento académico mostrando despreocupación en cumplir con las tareas, comportamiento agresivo entre compañeros de clases, lo que también la autoridad de los padres de familia se torna importante en ello para que no repercuta negativamente a futuro en sus hijos.

Bibliografía

- Agüero, D., Almeida, G., Espitia, M., Flores, A., & Espig, H. (2014). Uso del teléfono celular como distractor en la conducción de automóviles. *Salus, 18*(2).
- Aponte, D., Castillo, P., & González, J. (2017). Prevalencia de adicción a internet y su relación con disfunción familiar en adolescentes. *Revista Clínica de Medicina de Familia, 10*(3).
- Aragón, M., Mendoza, E., & Márquez, G. (2016). Ciberadicción. Una aproximación bajo la perspectiva de la ingeniería. *Revista Iberoamericana de Producción Académica y Gestión Educativa ISSN 2007 - 8412*.
- Asca, M. E. (2018). Relación entre los estilos de vida y el rendimiento académico de los estudiantes de Clínica Integral III de la Escuela Profesional de Odontología de la Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad Peruana los Andes Filial Lima. *Obtenido de Huancayo, Perú :*

<http://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/UPLA/415/ASCA%20E..pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Basantes, M. G., & López, J. P. (2018). *Tecnologías de la información y adicciones: las principales consecuencias culturales de las ciberadicciones a redes sociales para los jóvenes en su etapa adolescente. Liceo Henry Davis, Primero, Segundo y Tercero de Bachillerato*. Obtenido de Quito: UCE: <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/16494/1/T-UCE-0009-CSO-046.pdf>
- Basile, H. (2006). Adicción a Internet: Ciberadicción. *Revista Argentina de Clínica Neuropsiquiátrica*.
- Blanco, E. (2014). Estilos de aprendizaje y promedio académico en estudiantes de bacterología y laboratorio clínico. *Journal of Learning Styles. Revista de Estilos de Aprendizaje*.
- Bravo, P., & Ortiz, M. (2017). Inteligencia emocional y rendimiento académico en los estudiantes de la unidad educativa "Isabel de Godín", en la ciudad de Riobamba, en el periodo académico 2016-2017. *Rbba, Unach 2017*.
- Briones, F. (2019). Actividad física y rendimiento cognitivo de estudiantes de Bachillerato-Educación Básica de jóvenes y adultos. *Universidad de Guayaquil. Facultad de Educación Física Deportes y Recreación*.
- Caluas, J. (2016). Potencia predictiva de variables académicas en el rendimiento académico de estudiantes universitarios del Primer Ciclo 2015-1. Caso de la Universidad Privada del Norte-Cajamarca. *Universidad Nacional de Cajamarca*.
- Cañón, S., Castaño, J., Hoyos, D., Jaramillo, J., Leal, D., Rincón, R., . . . Ureña, L. (2016). Uso de internet y su relación con la salud de estudiantes universitarios de la ciudad de Manzanales (Caldas Colombia). *Archivos de Medicina (Col)*, 16(2).
- Castaño, J., & Paez, M. (2015). Inteligencia emocional y rendimiento académico en estudiantes universitarios. *Psicología desde el Caribe, Vol. 32, No. 2: May-Ago 2015*.
- Cruzado, L., Matos, L., & Kendall, R. (2006). Adicción a internet: Perfil clínico y epidemiológico de pacientes hospitalizados en un instituto nacional de salud mental. *Revista Médica Herediana*, 17(4).
- Echeburúa, E., & De Corral, P. (2010). Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto . *Revista Adicciones*.
- Edel, R. (2003). El rendimiento académico: concepto, investigación y desarrollo. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*.
- Francisco, G. (2016). Personalidad, autoestima y desempeño académico. Una aproximación complementaria a partir de la teoría de los cinco factores de la personalidad. *PSOCIAL. Revista de Investigación en Psicología Social*.
- Hernanz, M. (2015). Adolescente y nuevas adicciones. *Revista de la Asociación Española de Neuropsiquiatría*, 35(126).
- Jasso, J., López, F., & Díaz, R. (2017). Conducta adictiva a las redes sociales y su relación con el uso problemático del móvil. *Acta de Investigación Psicológica - Psychological Research Records*, 7(3).

- Letona, M. (2012). Agresividad en adolescentes ciberadictos (estudio realizado con adolescentes que asisten a videojuegos de la zona 3 del Municipio de Mazatenago, Suchitepequez). *Universidad Rafael Landívar*.
- Llinares, M., & Lloret, M. (2008). Ciberadicción: Los riesgos de internet. *Revista de Análisis Transaccional y Psicología Humanista*.
- Ortiz, M., & Muñoz, A. (2005). El uso desadaptativo de internet en la adolescencia/juventud. *INFAD. Revista de Psicología*.
- Pantallas Amigas. (2009). ¿TecnoAdicciones?. *Obtenido de: <https://tecnoadiccion.es/>*
- Peña, F., Rojas, J., & García, P. (2018). Uso problemático de internet, cyberbullying y ciber-violencia de pareja en jóvenes universitarios. *Diversitas: Perspectivas en Psicología, 14(2)*.
- RAE. (2010). Diccionario panhispánico de dudad. Internet. *Obtenido de: <https://www.rae.es/dpd/Internet>*
- Rodriguez, E. (2014). La influencia de los factores familiares en el rendimiento académico. *Universidad de Valladolid. Facultad de Educación y Trabajo Social*.
- Ruiz, A. (2018). Practicas educativas familiares y rendimiento académico en el área de lenguaje, la comunicación y la representación. *Universidad de Valladolid. Facultad de Educación de Soria*.
- Sánchez, S., & Iruarrizaga, I. (2009). Nuevas Dimensiones, Nuevas adicciones: La Adicción al Sexo en Internet. *Psychosocial Intervention, 18(3)*.
- Valencia, J. M. (2015). Relación entre el estrés académico y el rendimiento académico de estudiantes de sexto semestre de psicología de la Corporación Universitaria Minuto de Dios. *Corporación Universitaria Minuto De Dios*.
- Villafuerte, A., & Lya, M. (2005). Personalidad, hábitos de consumo y riesgo de adicción al Internet en estudiantes universitarios. *Revista de Psicología, XXIII(1)*.
- Zavala, E. (2018). La adicción y ansiedad vinculadas a las tecnologías de la información y comunicación, incidencia en la calidad de vida de los estudiantes. *Revista Científica, 22(1)*.