

UNA PARTIDA MÁS
PROCRASTINACIÓN POR VIDEOJUEGOS
EN EL ALUMNADO DE PEDAGOGÍA DE
LA UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

ALEJANDRO IGNACIO PAVEZ ARAYA (alu0101202600@ull.edu.es)

Grado: Pedagogía

Asignatura: Trabajo Fin de Grado

Modelo de trabajo: Investigación

Profesora: Arminda Suárez Perdomo

Convocatoria: Mayo 2023

Curso académico 2022-2023

RESUMEN

La finalidad de este estudio es analizar la relación entre la procrastinación y el uso de los videojuegos en el alumnado del grado de pedagogía de la Universidad de La Laguna. En esta investigación se plantean 3 objetivos; por un lado, el objetivo general mencionado anteriormente; Por otro lado los objetivos específicos, analizar la posible relación entre el género y la conciencia del tiempo en el que están jugando y identificar la relación entre la edad, el curso actual, cuánto tiempo dedican a los videojuegos, cuanto posponen sus tareas, trabajos y horas de estudio y si esto les supone un problema. En la investigación participan 59 estudiantes, se recopiló la información a través de un cuestionario Google Forms de 12 preguntas. Se seleccionó a las y los participantes en base a su condición de estudiantes de pedagogía de la Universidad de La Laguna. Tras analizar la muestra de 59 participantes en el estudio, se pudo constatar que sólo 26 de ellas y ellos utilizan los videojuegos como forma de procrastinación. En cuanto a los resultados, además de demostrar lo anterior, muestra que hay una correlación entre las variables del segundo objetivo específico. Por esta razón, se vislumbra la necesidad y la importancia de que el alumnado aprenda a equilibrar su tiempo entre el uso de videojuegos y otras actividades importantes, como el estudio y la realización de trabajos académicos. Esta investigación apoya a que se abran nuevas líneas de estudio para ampliar el conocimiento sobre la influencia que tienen los videojuegos sobre el alumnado de otros grados universitarios para comprobar si existe algún tipo de correlación entre el grado y el uso de videojuegos para la procrastinación.

ABSTRACT

The aim of this study is to analyse the relationship between procrastination and the use of video games in students of the Bachelor's Degree in Pedagogy at the University of La Laguna. On the one hand, the general objective mentioned above; on the other hand, the specific objectives, to analyse the possible relationship between gender and awareness of the time they are playing and to identify the relationship between age, the current course, how much time they spend playing video games, how much they postpone their homework, work, and study hours and whether this is a problem for them. The research involved 59 students, and information was collected through a 12-question Google Forms questionnaire. Participants were selected based on their status as student teachers at the University of La Laguna. After analysing the sample of 59 participants in the study, it was found that only 26 of them use video games as a form of procrastination. As for the results, in addition to

demonstrating the above, it shows that there is a correlation between the variables of the second specific objective. For this reason, the need for and importance of students learning to balance their time between the use of video games and other important activities, such as studying and doing academic work, can be seen. This research supports the opening of new lines of study to expand knowledge about the influence that video games have on students of other university degrees to see if there is any correlation between the degree and the use of video games for procrastination.

Palabras claves:

Videojuegos, Procrastinación, Universitario, Pedagogía, Alumnado

Keywords:

Videogames, Procrastination, University, Pedagogy, Students

Índice

1. Introducción	5
2. Marco teórico	6
2.1. La procrastinación y sus consecuencias	6
2.2. Teorías relacionadas con la procrastinación	7
2.3. Videojuegos	8
2.4. Efectos de los videojuegos en la conducta y el aprendizaje	9
3. Objetivos	10
4. Método	11
4.1. Participantes	11
4.2. Técnicas e instrumentos	12
4.3. Procedimiento	13
4.4. Diseño de la investigación	13
5. Resultados	14
6. Discusión y conclusiones	17
7. Referencias bibliográficas	19
8. Anexo	21

Índice de tablas

Tabla 1: Conciencia del tiempo que pasan jugando a videojuegos el alumnado de Pedagogía y el género. **Página 15**

Tabla 2: Prueba de Chi-cuadrado de las variables anteriores. **Página 15**

Tabla 3: Tabla de la correlación de Spearman de las variables, edad, el curso actual, cuánto tiempo dedican a los videojuegos, cuanto posponen sus tareas, trabajos y horas de estudio y si esto les supone un problema. **Página 16**

Índice de figuras

Figura 1: Diagrama de sectores de la edad del alumnado de Pedagogía. **Página 11**

Figura 2: Diagrama de sectores de las notas del alumnado de Pedagogía. **Página 12**

1. Introducción

La procrastinación es un problema que afecta a muchas personas y que puede tener graves consecuencias en su vida personal y profesional. Aunque puede parecer imperceptible, es una problemática que se encuentra en el día a día de muchas personas de manera inconsciente, y puede generar estrés, ansiedad, inseguridad y otros problemas emocionales. (Ferrari et al., 1995). Por esta razón, es imprescindible tomar medidas para combatirla y conocer las consecuencias que acarrea esta problemática.

Existen diversas maneras de procrastinar, cómo las redes sociales, las series, las películas y muchas más. Sin embargo, en esta investigación se ha centrado en la procrastinación por videojuegos. Es importante destacar que los videojuegos son utilizados cada vez más por un amplio sector de la población, y aunque antes se consideraba que eran exclusivos para jóvenes y hombres, esto no es así, ya que se ha demostrado que no tienen género ni edad (Entertainment Software Association, 2020).

Es fundamental destacar que una mala gestión del tiempo en la utilización de videojuegos puede perjudicar al alumnado en la planificación del tiempo y en la realización o postergación de las tareas, trabajos y horas de estudio. Los videojuegos, como se ha mencionado anteriormente, son una manera de procrastinar y, por lo tanto, afectan de manera directa a la autorregulación del tiempo (Rodríguez y García, 2021).

Es importante resaltar la necesidad de crear y conocer recursos efectivos para ayudar al alumnado a gestionar su tiempo de manera adecuada y efectiva. Es fundamental que se promueva una cultura de planificación y organización para que los estudiantes puedan alcanzar sus objetivos de manera satisfactoria. Además, se debe resaltar la importancia de utilizar los videojuegos no solo como una forma de entretenimiento, sino también como herramientas educativas que pueden ayudar al alumnado a mejorar sus habilidades y conocimientos (Moncada y Chacón, 2012).

Por todo lo comentado anteriormente, la finalidad de esta investigación se centra en analizar la relación entre la procrastinación y el uso de videojuegos en el alumnado del grado de Pedagogía de la Universidad de La Laguna, además de saber si existe una relación entre el género y la conciencia del tiempo en el que están jugando e identificar la relación entre la edad, el curso actual, cuánto tiempo dedican a los videojuegos, cuanto posponen sus tareas, trabajos y horas de estudio y si esto les supone un problema. En base a estos objetivos se ha desarrollado un método de investigación basado en un muestreo por idoneidad en el cual hubo una participación de 59 estudiantes para recoger datos representativos. En cuanto a las

técnicas e instrumentos utilizados se resalta el cuestionario de Google Forms, el cual fue distribuido por la aplicación de mensajería Whatsapp, y el programa estadístico IBM SPSS Statistics 2015 para el análisis de la información recabada. Los resultados muestran una correlación significativa entre las variables expuestas en los objetivos. Gracias a estos resultados se ha podido observar la realidad de lo que conlleva procrastinar por videojuegos y saber la importancia que tiene la autorregulación y la gestión del tiempo.

2. Marco teórico

2.1. La procrastinación y sus consecuencias

La procrastinación es un término que intenta explicar la acción de aplazar la realización de actividades y que se caracteriza por el intento de llevar a cabo una tarea y una falta de atención tanto al empezarla, desarrollarla o finalizarla. La procrastinación suele traer consigo unos sentimientos como por ejemplo, el nerviosismo o inquietud y abatimiento (Ferrari et al., 1995).

La procrastinación es un comportamiento en el que las personas posponen o evitan la realización de tareas o actividades importantes. Aunque pueda parecer un simple acto de postergación, esto puede tener graves consecuencias en la vida personal y profesional de una persona. En algunos casos, esta acción puede impedir que una tarea se complete o puede hacer que se elabore tarde, lo que puede llegar a tener consecuencias negativas en el trabajo o en la vida personal. Por ejemplo, un estudiante que procrastina en la realización de un trabajo escolar puede obtener una mala calificación o incluso suspender la asignatura. En el ámbito laboral, la procrastinación puede llevar a la pérdida de una oportunidad de negocio o la entrega tardía de un proyecto (Ferrari et al., 1995).

Además, la procrastinación puede generar estrés psicológico en las personas. A menudo, las personas que procrastinan sienten una presión constante para completar las tareas a tiempo, lo que puede generar ansiedad, depresión y otros problemas de salud mental.

Es importante destacar que en nuestra sociedad se valoran ciertas conductas que son incompatibles con la procrastinación, como la puntualidad y el cumplimiento de plazos. Por lo tanto, aquellos que procrastinan pueden recibir críticas y juicios negativos de los demás, lo que puede agravar aún más su estrés psicológico y afectar su autoestima (Ferrari et al., 1995).

Además estos autores indican que la procrastinación se puede clasificar en dos tipos. El primero es el pasivo o tradicional, que se refiere a las personas que se paralizan por la indecisión y no logran completar las tareas a tiempo. Por otro lado, están las personas activas,

que se benefician al trabajar bajo presión y logran completar con éxito lo que se proponen. Además, existe otro tipo llamado procrastinación situacional, que se refiere al hábito de procrastinar solo en ciertas situaciones, como en el ámbito académico. (Ferrari et al., 1995).

Un estudio realizado por Furlán y colaboradoras en 2014, investigando las consecuencias de la procrastinación en las calificaciones académicas, mostró que la procrastinación académica no afecta directamente el rendimiento académico, ya que, no se ha encontrado una correlación. Sin embargo, sí tiene un efecto indirecto, impactando en las manifestaciones cognitivas de la ansiedad (interferencia y falta de confianza), las cuales sí tienen un impacto directo y negativo en el rendimiento académico (Furlán et al., 2014).

Steel (2007) en libro “The nature of procrastination: a meta-analytic and theoretical review of quintessential self-regulatory failure” sugiere que la procrastinación puede considerarse una disfunción de la autorregulación, ya que implica la incapacidad de controlar los impulsos y tomar decisiones conscientes y responsables sobre la gestión del tiempo. Este comportamiento puede estar influido por diversos factores, como la falta de motivación, la inseguridad, la baja autoestima, el perfeccionismo y la falta de capacidad de planificación y organización.

Por otro lado, se ha sugerido que la procrastinación puede estar relacionada con diversas consecuencias negativas en la vida personal y profesional de los individuos. Por ejemplo, puede generar estrés, ansiedad y culpa, así como una disminución del rendimiento académico y laboral, como se mencionó anteriormente (Sirois, 2014; Ferrari et al., 1995). Además, este comportamiento puede afectar la salud mental y física de las personas, ya que puede crear una sensación de insatisfacción y frustración a largo plazo (Ferrari et al., 1995).

2.2. Teorías relacionadas con la procrastinación

Hay que resaltar que existen varias teorías relacionadas con la procrastinación, mencionando a continuación alguna de ellas:

La primera teoría es la de evitación, la procrastinación está motivada por el deseo de evitar el estrés y la ansiedad que se experimentan al enfrentar una tarea difícil o desagradable. Según esta teoría, las personas procrastinan porque se sienten abrumadas por las emociones negativas asociadas a la tarea, y posponen la actividad para evitar sentirse mal. (Ferrari et al., 1995)

La segunda teoría que se evidencia es la de Ainslie (1975), esta teoría plantea que las personas valoran más el presente que el futuro, y por lo tanto, tienden a opciones que proporcionan gratificación inmediata en lugar de opciones que generan beneficios a largo plazo. Según esta teoría, la procrastinación surge cuando las personas prefieren posponer una tarea difícil o desagradable para obtener una recompensa inmediata, en lugar de trabajar en ella y esperar a obtener una recompensa más grande en el futuro.

La tercera teoría es del autor ya mencionado anteriormente, Steel (2007) sugiriendo que la procrastinación es una forma de disfunción de la autorregulación, ya que, implica la incapacidad de controlar los impulsos y tomar decisiones conscientes y responsables sobre el uso del tiempo. Según esta teoría, las personas procrastinan porque tienen dificultades para establecer metas claras, planificar el uso del tiempo, y mantener la motivación y el enfoque en la tarea.

Por último, encontramos la teoría de la perfección o perfeccionista, esta teoría plantea que la procrastinación surge como resultado del deseo de hacer las cosas perfectas. Según esta teoría, las personas que tienen altas expectativas de sí mismas y temen cometer errores o ser juzgadas negativamente tienden a procrastinar, ya que, posponen la tarea para evitar el riesgo de fracasar. (Ferrari et al., 1995)

Es importante mencionar que estas teorías no son excluyentes y es posible que varios factores interactúen para producir la procrastinación en diferentes situaciones y contextos.

2.3. Videojuegos

Los videojuegos son una forma de entretenimiento interactivo usando dispositivos electrónicos, como una consola de videojuegos, un ordenador o un dispositivo móvil. Los videojuegos pueden tener una amplia variedad de géneros y temáticas, desde juegos de acción y aventura hasta juegos de estrategia y simulación (Moncada y Chacón, 2012). En el ámbito de la tecnología, un videojuego se define como un dispositivo electrónico que utiliza mandos o controles para simular experiencias en una pantalla de televisión, computadora u otro dispositivo electrónico. Según la definición de Gutiérrez (2009), los "juegos electrónicos" o "electronic games" son todo tipo de juego que se opera mediante una computadora de chip de silicio que provee de memoria. Estos juegos se dividen en tres categorías: pequeños, portátiles; juegos más grandes que se proyectan en una pantalla o en un ordenador; y los más grandes que se juegan en las salas recreativas. Las dos últimas categorías se conocen previamente como videojuegos.

Los videojuegos ofrecen una amplia variedad de géneros y estilos de juego para elegir, lo que los hace asequibles y accesibles para un amplio público. Además, los videojuegos proporcionan una experiencia de juego interactiva que puede ser muy inmersiva y emocionante para las y los jugadores. Existen estudios que sugieren que los videojuegos también pueden hacer mejoras para el aprendizaje y el desarrollo cognitivo de las y los jugadores, ya que pueden mejorar habilidades como la resolución de problemas, la toma de decisiones y la coordinación ojo-mano (Moncada y Chacón, 2012).

Sin embargo, los videojuegos también pueden tener un impacto negativo en la procrastinación. Los videojuegos pueden proporcionar una forma atractiva de escape de las emociones negativas relacionadas con las tareas aburridas o estresantes, lo que puede llevar a la posposición de estas tareas importantes. Además, los videojuegos pueden interferir en la autorregulación al hacer que las y los jugadores pierdan la noción del tiempo y se olviden de sus responsabilidades. También pueden proporcionar una sensación de autonomía y competencia a las y los jugadores, lo que puede llevar a una mayor procrastinación en tareas que no brindan la misma satisfacción. Finalmente, los videojuegos son conocidos por ser capaces de inducir un estado de flujo en las y los jugadores, lo que puede hacer que pospongan otras actividades para seguir jugando (Rodríguez y García, 2021).

Los videojuegos son jugados por personas de todas las edades y géneros, pero tradicionalmente se ha asociado más con hombres jóvenes. Sin embargo, en las últimas décadas, el público de los videojuegos ha ido ampliándose, incluyendo a personas de todas las edades y géneros. De hecho, según la Entertainment Software Association (ESA), en 2020 el 65% de los adultos en Estados Unidos jugaba videojuegos, y la edad promedio del jugador era de 35 años. En un contexto nacional, el anuario de la Asociación Española de Videojuegos (AEVI) en 2021 muestra que hay un total de 18,1 millones de usuarios que juegan a videojuegos en España, dividiéndose este total en un 52% de hombres (9,5 millones) y 48% de mujeres (8,6 millones), la franja de edad donde más se utiliza los videojuegos es entre los 45 y los 64 ocupando un 12% en hombres, en cambio las mujeres la franja de edad que más utiliza los videojuegos es de los 25 a los 34 años siendo un 15%. Además, el anuario muestra una media de las horas que dedican las y los españoles y españolas a jugar, esta sería de 8,1 horas a la semana. Con respecto a los dispositivos que más se utilizan podemos encontrarnos con las consolas y los smartphones teniendo un 27% cada una y en tercer lugar estarían los ordenadores con un 22% seguido de tablets 12% y consolas portátiles 9%.

2.4. Efectos de los videojuegos en la conducta y el aprendizaje

Los videojuegos son un tema de gran interés en la actualidad, tanto por su impacto en la cultura popular como por su potencial como herramienta educativa. Se ha planteado que los videojuegos tienen ciertas características que los hacen efectivos como herramientas educativas, especialmente aquellos que permiten al jugador interactuar y convertirse en el actor principal del juego. Además, se ha señalado que los videojuegos lograrán captar la atención total del jugador y proporcionarán un refuerzo positivo inmediato a la acción ejecutada (Rojas, 2008).

A pesar de las ventajas educativas que pueden presentar los videojuegos, es importante tener en cuenta que también pueden tener un impacto negativo si su contenido es violento. De esta manera, se ha sugerido que si el contenido del juego incluye violencia, es más probable que el jugador aprenda y reproduzca conductas violentas en la vida real (Rojas, 2008).

En este sentido, resulta importante evaluar cuidadosamente el contenido de los videojuegos utilizados como herramientas educativas, asegurándose de que no contengan contenidos inapropiados o violentos que puedan tener un impacto negativo en los usuarios. Además, es necesario fomentar el uso responsable y consciente de los videojuegos, especialmente en el contexto educativo, para maximizar su potencial como herramienta de aprendizaje y minimizar cualquier impacto negativo que puedan tener (Rojas, 2008).

El autor Provenzo (1991) sostiene que las investigaciones realizadas sobre los efectos de los videojuegos son insuficientes y que los supuestos efectos negativos de la práctica de dichos juegos son cuestionables. Según Provenzo, muchas de estas investigaciones están incompletas o mal diseñadas a largo plazo. En su lugar, propone un análisis más riguroso del tema y, sobre todo, el estudio de las posibilidades de utilizar los videojuegos en la enseñanza (Etxeberria, 1998).

3. Objetivos

El objetivo de este estudio de investigación es analizar la relación entre la procrastinación y el uso de videojuegos en el alumnado del grado de Pedagogía de la Universidad de La Laguna. De este objetivo parten dos objetivos específicos:

- Analizar la posible relación entre el género y la conciencia del tiempo en el que están jugando.

- Identificar la relación entre la edad, el curso actual, cuánto tiempo dedican a los videojuegos, cuanto posponen sus tareas, trabajos y horas de estudio y si esto les supone un problema.

4. Método

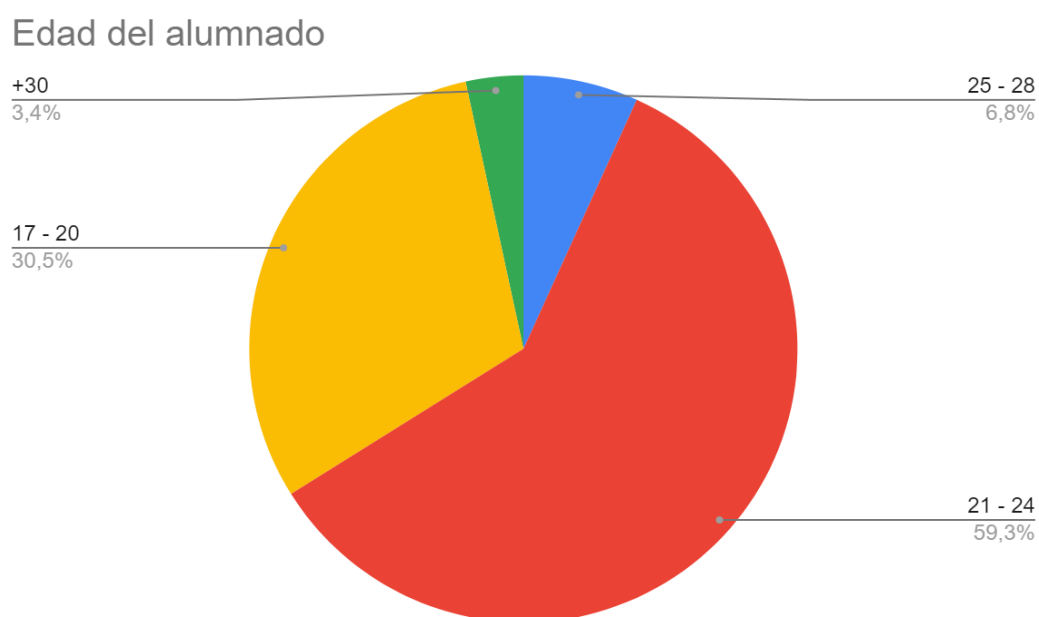
4.1. Participantes

Se obtuvo un muestreo por idoneidad para obtener datos representativos de la población objetivo, teniendo en cuenta el año cursado, género, edad y nota media, para crear un perfil sociodemográfico adecuado para esta investigación.

La muestra final está conformada por 59 estudiantes de Pedagogía pertenecientes a diferentes cursos, desde primero hasta cuarto. Como se ve en la figura 1, la edad de las y los participantes se encuentra dividida en cuatro rangos: 17 a 20 (30,5%), 21 a 24 (59,3%), 25 a 28 (6,8%) y 30 años o más (3,4%).

Figura 1.

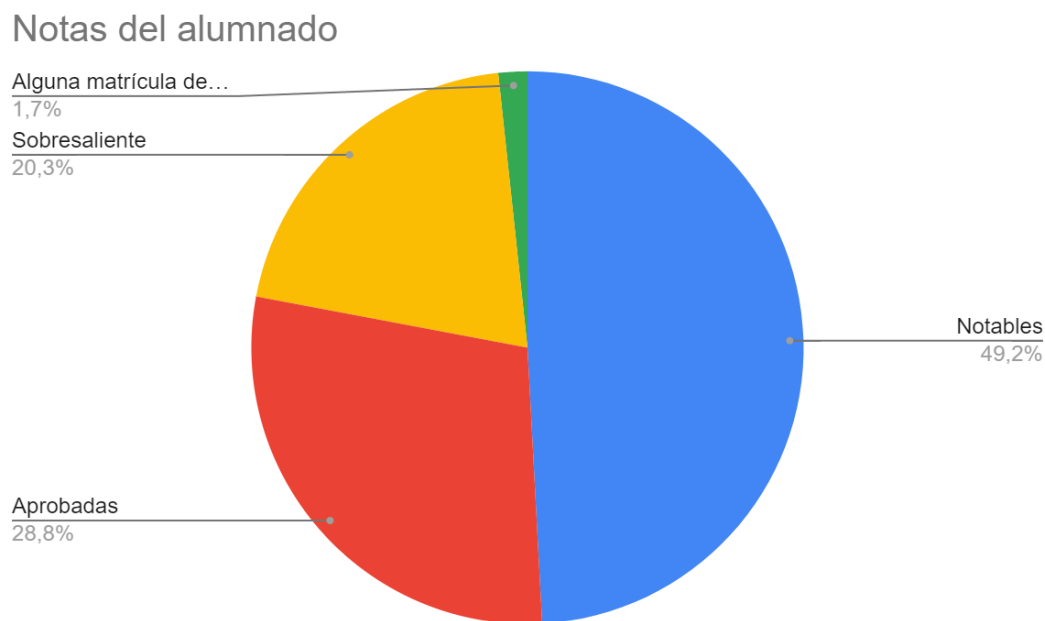
Diagrama de sectores de la edad del alumnado de Pedagogía.



Por otro lado, sobre el género, se aprecia que de las y los 59 participantes, 45 son del género femenino y 14 del masculino. De acuerdo a la nota media del alumnado se destaca que las notas mayormente obtenidas durante el curso varían desde aprobadas (28,8%), notables (49,2%), sobresalientes (20,3%) y algunas matrículas de honor (1,7%), como se observa en la Figura 2.

Figura 2.

Diagrama de sectores de las notas del alumnado de Pedagogía.



4.2. Técnicas e instrumentos

En este estudio se empleó un cuestionario diseñado en Google Forms con el objetivo de recabar datos sociodemográficos relevantes para la investigación. El cuestionario se compone de doce preguntas que se dividen en cuatro secciones principales, enfocadas en obtener información sobre las y los participantes en términos de datos personales, datos académicos, procrastinación y videojuegos.

En cuanto a los datos personales son necesarios para conocer las características de la muestra, como la edad y el género, ya que, estos datos pueden dar una información relevante para analizar la influencia de los factores de la procrastinación y el uso de los videojuegos. Por otro lado, los datos académicos permiten conocer el rendimiento de los y las participantes y determinar si existe una alteración o correlación entre la procrastinación y el rendimiento académico. La sección de procrastinación ayuda a conocer de qué manera el alumnado universitario procrastina y si esto les genera un problema en su rendimiento académico. Por último, la sección sobre videojuegos proporciona información sobre el uso de estos por parte

de las y los participantes, incluyendo el tiempo dedicado a ellos y el tipo de videojuego y su influencia en la procrastinación.

Cada sección del cuestionario se compone de entre dos y cuatro preguntas, en función de la sección a la que pertenezcan. Las preguntas del cuestionario incluyen escalas de respuesta con valores de "nada", "poco", "algo", "mucho" y "bastante". Además, se incluye una pregunta dicotómica con opciones de "sí" y "no", y las preguntas restantes son de selección.

El cuestionario se desarrolló para obtener información detallada sobre las y los participantes y sus hábitos de procrastinación relacionados con el uso de videojuegos. Los datos recopilados mediante el cuestionario obtuvieron una visión general de los patrones de procrastinación y el uso de videojuegos entre los estudiantes universitarios de la titulación de Pedagogía de la Universidad de La Laguna. El cuestionario se encuentra en el Anexo I.

4.3. Procedimiento

La distribución del cuestionario se realizó a través de la aplicación de mensajería instantánea WhatsApp y a la vez se hizo llegar a los estudiantes a través de una invitación en sus correos electrónicos institucionales el formulario del cuestionario. La duración aproximada para completar el cuestionario fue de aproximadamente 10 minutos, asegurando así, la participación activa y la veracidad de las respuestas. La elección de este método para distribuir el formulario es por el amplio uso que tienen las y los estudiantes universitarios de dicha aplicación, se contactó con los grupos de cada año del grado de Pedagogía haciendo una breve explicación de lo que trataba el cuestionario y el posterior uso de los datos recabados, haciendo hincapié, en que el formulario era de forma anónima para favorecer la disposición de los estudiantes a participar.

Se realizó una prueba piloto del cuestionario con un grupo reducido de estudiantes de Pedagogía para evaluar su comprensión y adecuación. Se realizaron ajustes al cuestionario para garantizar su claridad y coherencia en las preguntas.

La recolección de datos se llevó a cabo durante un período de tres semanas en el mes de marzo del año en curso. Se obtuvo un total de cincuenta y nueve respuestas válidas.

4.4. Diseño de la investigación

Una vez recopilados los datos, se realizó un análisis estadístico descriptivo utilizando el paquete estadístico IBM SPSS Statistic 2015, en donde se hizo un vaciado de la información del cuestionario previamente descrito, el análisis estadístico descriptivo es una

herramienta fundamental en la investigación, ya que permite describir y resumir los datos recolectados de manera sistemática y objetiva.

Como se mencionó anteriormente, se analizaron variables como la edad, género, nota media, frecuencia y duración de la procrastinación, así como el tiempo dedicado a los videojuegos, lo que nos permitió obtener una comprensión más detallada de la muestra y su relación con la procrastinación por videojuegos. Además, la presentación visual de los resultados a través de gráficos y tablas permitió una interpretación más fácil y clara de los datos, lo que facilitó la toma de decisiones y la identificación de patrones y tendencias.

En este estudio, se aplicó el coeficiente de correlación de Spearman para determinar si existía una conexión significativa entre la procrastinación por videojuegos y las variables mencionadas anteriormente. Los resultados obtenidos a través de esta técnica fueron incluidos en el análisis estadístico descriptivo y en la discusión de los resultados del estudio. Esto permitió una mayor comprensión de la relación entre la procrastinación por videojuegos y las variables sociodemográficas y académicas de la muestra, lo que ayudó a establecer conclusiones más precisas y fundamentales sobre la procrastinación por videojuegos en el alumnado universitario de Pedagogía. También se aplicó un análisis de chi cuadrado (χ^2) para examinar la posible relación entre la procrastinación por videojuegos y el género del estudiante.

Ambos análisis permiten profundizar en la relación entre la procrastinación por videojuegos y otras variables importantes del estudio, lo que ayuda a obtener conclusiones más precisas y fundamentadas.

5. Resultados

En cuanto a los resultados de la investigación hay que hacer referencia al primer objetivo específico, que es, analizar la posible relación entre el género y la conciencia del tiempo en el que están jugando. Se realizó la prueba de chi-cuadrado para comprobar si existe correlaciones entre las variables, y esta prueba muestra que el grupo de hombres a veces son más conscientes del tiempo que pasan jugando a videojuegos de lo que cabría esperar por azar, ya que, los residuos corregidos nos dan un valor por encima del 1.96 y esto determina que existe una relación entre las variables. En cambio no se observa ninguna correlación entre las variables de mujeres y si estas son conscientes del tiempo que pasan jugando a videojuegos.

Tabla 1. Conciencia del tiempo que pasan jugando a videojuegos el alumnado de Pedagogía y el género.

Tabla de contingencia

			Es conciente del tiempo que pasa jugando a videojuegos			Total
			Sí	No	A veces	
Género del alumnado de Pedagogía	Mujer	Recuento	14	6	0	20
		Frecuencia esperada	12,3	6,2	1,5	20,0
		% de Género del alumnado de Pedagogía	70,0%	30,0%	,0%	100,0%
		% de Es conciente del tiempo que pasa jugando a videojuegos	87,5%	75,0%	,0%	76,9%
		% del total	53,8%	23,1%	,0%	76,9%
		Residuos corregidos	1,6	-,2	-2,7	
	Hombre	Recuento	2	2	2	6
		Frecuencia esperada	3,7	1,8	,5	6,0
		% de Género del alumnado de Pedagogía	33,3%	33,3%	33,3%	100,0%
		% de Es conciente del tiempo que pasa jugando a videojuegos	12,5%	25,0%	100,0%	23,1%
		% del total	7,7%	7,7%	7,7%	23,1%
		Residuos corregidos	-1,6	,2	2,7	
Total	Recuento	16	8	2	26	
	Frecuencia esperada	16,0	8,0	2,0	26,0	
	% de Género del alumnado de Pedagogía	61,5%	30,8%	7,7%	100,0%	
	% de Es conciente del tiempo que pasa jugando a videojuegos	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	
	% del total	61,5%	30,8%	7,7%	100,0%	

Tabla 2: Prueba de Chi-cuadrado de las variables anteriores.

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	7,692 ^a	2	,021
Razón de verosimilitudes	7,037	2	,030
Asociación lineal por lineal	5,404	1	,020
N de casos válidos	26		

Continuando con el segundo objetivo específico, identificar la relación entre la edad, el curso actual, cuánto tiempo dedican a los videojuegos, cuanto posponen sus tareas, trabajos y horas de estudio y si esto les supone un problema. En la siguiente tabla se observa que las dos primeras variables edad y curso, no tienen una correlación de interés para la investigación, ya que, no se relacionan con ninguna variable que pudiera ser de utilidad.

Por otro lado, la tercera variable, cuánto tiempo utiliza para los videojuegos en un día, tiene una correlación significativa con la variable cuanto pospone sus horas de estudio siendo esta un 0,471. Siguiendo con la cuarta variable Cuanto pospone las tareas se aprecia que existe una correlación significativa en las variables cuanto pospone sus trabajos con un 0,748, cuanto posponen sus horas de estudio con un 0,837 y cuanto le supone un problema el hecho de posponer las anteriores acciones descritas con un 0,390. En cuanto a la quinta variable cuanto pospone sus trabajos se percibe una correlación significativa con la variable cuanto pospone sus horas de estudio con un 0,678. Por último, se encuentra la variable cuanto pospone sus horas de estudio en ella se ve una correlación significativa con la variable cuanto le supone un problema el hecho de posponer las anteriores acciones descritas con un 0,541.

Tabla 3. Tabla de la correlación de Spearman de las variables, edad, el curso actual, cuánto tiempo dedican a los videojuegos, cuanto posponen sus tareas, trabajos y horas de estudio y si esto les supone un problema.

			Correlaciones						
			Edad del alumnado de Pedagogía	Curso actual del alumnado de Pedagogía	Cuanto tiempo utiliza para los videojuegos en un día	Cuánto pospone las tareas	Cuánto pospone sus trabajos	Cuánto pospone sus horas de estudio	Cuánto le supone un problema el hecho de posponer las anteriores acciones descritas
Rho de Spearman	Edad del alumnado de Pedagogía	Coefficiente de correlación	1,000	,841**	-,118	,038	,135	-,049	-,115
		Sig. (bilateral)	.	,000	,566	,776	,308	,714	,385
		N	59	59	26	59	59	59	59
	Curso actual del alumnado de Pedagogía	Coefficiente de correlación	,841**	1,000	-,363	-,036	,020	-,201	-,091
		Sig. (bilateral)	,000	.	,068	,788	,883	,127	,492
		N	59	59	26	59	59	59	59
	Cuanto tiempo utiliza para los videojuegos en un día	Coefficiente de correlación	-,118	-,363	1,000	,386	-,040	,471*	,326
		Sig. (bilateral)	,566	,068	.	,051	,847	,015	,105
N		26	26	26	26	26	26	26	
Cuánto pospone las tareas	Coefficiente de correlación	,038	-,036	,386	1,000	,748**	,837**	,390**	
	Sig. (bilateral)	,776	,788	,051	.	,000	,000	,002	
	N	59	59	26	59	59	59	59	
Cuánto pospone sus trabajos	Coefficiente de correlación	,135	,020	-,040	,748**	1,000	,678**	,236	
	Sig. (bilateral)	,308	,883	,847	,000	.	,000	,073	
	N	59	59	26	59	59	59	59	
Cuánto pospone sus horas de estudio	Coefficiente de correlación	-,049	-,201	,471*	,837**	,678**	1,000	,541**	
	Sig. (bilateral)	,714	,127	,015	,000	,000	.	,000	
	N	59	59	26	59	59	59	59	
Cuánto le supone un problema el hecho de posponer las anteriores acciones descritas	Coefficiente de correlación	-,115	-,091	,326	,390**	,236	,541**	1,000	
	Sig. (bilateral)	,385	,492	,105	,002	,073	,000	.	
	N	59	59	26	59	59	59	59	

6. Discusión y conclusiones

A continuación, se exponen las conclusiones que se han obtenido en la investigación a partir de los objetivos previamente marcados. Siendo el objetivo principal de este estudio analizar la relación entre la procrastinación y el uso de videojuegos en el alumnado del grado de Pedagogía de la Universidad de La Laguna.

De acuerdo con el primer objetivo específico, analizar la posible relación entre el género y la conciencia del tiempo en el que están jugando, se ha podido constatar que hay una conexión entre el género de los hombres y su conciencia de cuánto tiempo pasan jugando videojuegos. Por otro lado, no se encontró correlación entre los factores de género femenino y la conciencia del tiempo de juego. Esto se relaciona con lo expuesto por las autoras Rodríguez y García (2021), en donde señalan que los videojuegos pueden interferir en la autorregulación al hacer que las y los jugadores pierdan la noción del tiempo y se olviden de sus responsabilidades. También pueden proporcionar una sensación de autonomía y competencia a las y los jugadores, lo que puede llevar a una mayor procrastinación en tareas que no brindan la misma satisfacción. Finalmente, los videojuegos son conocidos por ser capaces de inducir un estado de flujo en las y los jugadores, lo que puede hacer que pospongan otras actividades para seguir jugando.

Por lo tanto, se concluye que si hay una correlación entre la procrastinación y el uso del tiempo, puede ser que exista una falta de autorregulación por culpa de los videojuegos, debiéndose esto a la falta de motivación, la falta de metas claras, dificultades para planificar el uso del tiempo y la pérdida de enfoque en las tareas, como menciona Steel (2007).

Continuando con el segundo objetivo específico, identificar la relación entre la edad, el curso actual, cuánto tiempo dedican a los videojuegos, cuanto posponen sus tareas, trabajos y horas de estudio y si esto les supone un problema. Se puede concluir que de las y los 59 participantes de esta investigación, 26 utilizan los videojuegos como forma de procrastinación. Por otro lado, no se encontró una correlación significativa entre la edad y el curso actual del alumnado y el uso de videojuegos para procrastinar; pero sí existe una correlación significativa entre el tiempo que se dedica a los videojuegos y la tendencia a posponer las horas de estudios que según Ferrari et al., (1995) esto es un comportamiento propio de la procrastinación el acto de posponer o evitar la realización de tareas o actividades importantes. A continuación, se encontró que la posposición de tareas y trabajos está significativamente correlacionada con el aplazamiento de horas de estudio y esto puede

suponer un problema para el alumnado, ya que, Ferrari et al., (1995) señalan que estos actos de procrastinación puede generar graves consecuencias en la vida personal y profesional de una persona. Asimismo, se identificó que la posposición de horas de estudio también está significativamente correlacionada con el hecho de que esto suponga un problema para las y los estudiantes.

En relación a las limitaciones del presente estudio, se señala la falta de investigación relacionando la procrastinación por videojuegos, la cual se puede solventar buscando información sobre los temas de manera individual. Otra limitación encontrada fue la escasez de citas bibliográficas actualizadas en español, lo que llevó a buscar información en inglés para complementar la investigación. Finalmente, se identificó como un error la falta de conocimiento sobre cuestionarios estandarizados para evaluar la procrastinación, pero se sugiere la realización de una búsqueda más exhaustiva para poder solventar esta limitación en futuros trabajos de investigación.

A partir de aquí se abren nuevas líneas de posibles estudios ampliando las investigación sobre la procrastinación y videojuegos, pudiendo hacerse en otros grados universitarios, esto con el objetivo de comprobar si existe alguna correlación entre el grado y el uso de videojuegos para la procrastinación. De esta manera, se podrá obtener una visión más completa y precisa de la relación entre el uso de videojuegos y la procrastinación en el contexto universitario. Esta información resulta importante para el diseño y la implementación de programas y estrategias que fomenten el uso responsable de los videojuegos en el ámbito académico y en la vida en general. Como dice Moncada y Chacón (2012) los videojuegos pueden mejorar habilidades para el aprendizaje y el desarrollo cognitivo, como la resolución de problemas y la toma de decisiones. Otra línea de investigación podría centrarse en la relación entre el uso de videojuegos y la salud mental, investigando cómo la procrastinación por videojuegos puede afectar el bienestar emocional de los usuarios, especialmente en relación con el estrés y la ansiedad.

En conclusión, aunque los videojuegos pueden proporcionar una forma emocionante y atractiva de entretenimiento, también pueden tener efectos negativos en la procrastinación y el rendimiento académico. Es importante que los individuos aprendan a equilibrar su tiempo entre el uso de videojuegos y otras actividades importantes, como el estudio y el trabajo. Para ello, es recomendable que tanto los docentes, alumnado y el ámbito familiar conozcan estrategias efectivas y sostenibles para combatir la problemática de procrastinación por videojuegos en edades más tempranas.

7. Referencias bibliográficas

- Ainslie, G. (1975). "Recompensa engañosa: una teoría conductual de la impulsividad y el control de los impulsos". *Boletín psicológico* . 82 (4): 463–496.
https://www.researchgate.net/publication/22054716_Specious_Reward_A_Behavioral_Theory_of_Impulsiveness_and_Impulse_Control
- Asociación Española de Videojuegos. (2022). La industria del videojuego en España en 2021. Anuario 2021
http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2022/04/AEVI_Anuario_2022_OK.pdf
- Entertainment Software Association. (2020). Essential facts about the video game industry.
<https://www.theesa.com/esa-research/2020-essential-facts-about-the-video-game-industry/>
- Etxeberria, F. 1998. Videojuegos y educación, *Comunicar*, 10, 171-180.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/635591.pdf>
- Ferrari, J. R., Johnson, J. L., & McCown, W. G. (1995). Procrastination and task avoidance: Theory, research, and treatment. Springer Science & Business Media.
https://www.researchgate.net/publication/276292917_Procrastination_and_Task_Avoidance--Theory_Research_and_Treatment
- Furlan, L. A., Ferrero, M. J., & Gallart, G. (2014). Ansiedad ante los exámenes, procrastinación y síntomas mentales en estudiantes de la Universidad Nacional de Córdoba. *Revista Argentina de Ciencias del Comportamiento*, 6(3), 31-39.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=333432764005>
- Gutiérrez Párraga, T. (2009). El juego en el arte moderno y contemporáneo. *Arte, Individuo y Sociedad*, 21, 51-72.
<https://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/viewFile/ARIS0909110051A/5758>
- Moncada Jiménez, J., & Chacón Araya, Y. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *Revista Electrónica Actualidades Investigativas en Educación*, 12(2), 1-28.
<https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732287009.pdf>

- Sirois, F. M. (2014). Procrastination and intentions to initiate health behaviors: The importance of planning. *Journal of Health Psychology*, 19(2), 201-210. https://www.researchgate.net/publication/222518941_Procrastination_and_intentions_to_perform_health_behaviors_The_role_of_self-efficacy_and_the_consideration_of_future_consequences
- Steel, P. (2007). The nature of procrastination: A meta-analytic and theoretical review of quintessential self-regulatory failure. *Psychological bulletin*, 133(1), 65-94. https://www.researchgate.net/publication/6598646_The_nature_of_procrastination_a_meta-analytic_and_theoretical_review_of_quintessential_self-regulatory_failure_Psychol_Bull_133_65-94
- Rodríguez, M. García, M. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Enferm. glob.* 20(62), 557-591. https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1695-61412021000200017
- Rojas, V. O. (2008). Influencia de la televisión y videojuegos en el aprendizaje y conducta infanto-juvenil. *Revista chilena de pediatría*, 79(1), 80-85. <https://scielo.conicyt.cl/pdf/rcp/v79s1/art12.pdf>

8. Anexo

Anexo I:

Procrastinación en el Alumnado de Pedagogía por Videojuegos

Hola, soy Alejandro Ignacio Pavez Araya alumno de pedagogía, estoy recabando información sobre la procrastinación para la investigación de mi TFG, toda la información que se recabe será solamente utilizada para dicho trabajo. Solo te tomara 5 minutos. Gracias de antemano

** Indica que la pregunta es obligatoria*

Datos personales

1. 1º Género *

Marca solo un óvalo.

- Mujer
- Hombre
- Otros

2. 2º Edad *

Marca solo un óvalo.

- 17 - 20
- 21 - 24
- 25 - 28
- +30

3. 3º Curso actual *

Marca solo un óvalo.

- Primero
- Segundo
- Tercero
- Cuarto

Datos Académicos

4. 1º En lo que va de curso 2021/2022 ¿Cuántas tienes aprobadas? *

Marca solo un óvalo.

- Ninguna
 Algunas
 Casi todas
 Todas

5. 2º Tus notas suelen ser: *

Marca solo un óvalo.

- Suspensas
 Aprobadas
 Notables
 Sobresaliente
 Alguna matrícula de honor

6. 3º ¿Tienes alguna asignatura pendiente de otro curso? *

Marca solo un óvalo.

- Sí
 No

Procrastinación

7. *

Selecciona todos los que correspondan.

	1- Nada	2- Poco	3- Algo	4- Mucho	5- Bastante
¿Cuánto pospones tus tareas?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
¿Cuánto pospones tus trabajos?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
¿Cuánto pospones tus horas de estudio?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
¿Hasta qué punto el hecho de posponer dichas acciones supone un problema para ti?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

8. 2º ¿Cuál es tu manera de procrastinar? *

Marca solo un óvalo por fila.

	Si	No
Videojuegos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Redes sociales	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Series/Películas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Otros	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Videojuegos

En caso de haber seleccionado la opción de videojuegos realiza las siguientes preguntas

9. *Marca solo un óvalo por fila.*

	Sí	No	A veces
¿Utilizas los videojuegos cuando te aburres?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
¿Sueles dejar lo que estas haciendo para jugar mas tiempo a videojuegos?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
¿Eres consiente del tiempo que usas para los videojuegos?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
¿Le das importancia al tiempo que pasas jugando a videojuegos?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

10. 2º ¿En que plataforma sueles jugar más?

Marca solo un óvalo.

- Consola
 Ordenador
 Móvil

11. 3º ¿Cuál es el género que más sueles jugar?

Marca solo un óvalo.

- Estrategia (Starcraft, AOE, etc)
- Juegos multijugador online (World of Warcraft, Lost ark, etc)
- Aventura (Zelda, Pokémon, etc)
- MOBA (League of legends, Dota, etc)
- Otros

12. 4º ¿Cuánto tiempo dedicas a jugar a videojuegos al día?

Marca solo un óvalo.

- Menos de 30 minutos
- 30 minutos a 1:00 hora
- 1:30 a 2:00 horas
- más de 2 horas