

**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL CALLAO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA PROFESIONAL DE ENFERMERÍA**



**USO DE VIDEOJUEGOS POR INTERNET Y EL GRADO DE AGRESIVIDAD DE
LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DE SECUNDARIA DE LA I.E.
FRANCISCO SOLANO – ABANCAY - 2020**

**TESIS PARA OPTAR EL TITULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL
DE ENFERMERÍA EN SALUD MENTAL**

AUTORES:

**LILIA NATIVIDAD CAVERO ORTEGA
SILVIA ROSARIO HUAMAN PEÑA**

**Callao, 2020
PERÚ**

HOJA DE REFERENCIA DEL JURADO

MIEMBROS DEL JURADO:

- DRA. MERY JUANA ABASTOS ABARCA PRESIDENTE
- DRA. MERCEDES LULILEA FERRER MEJIA SECRETARIA
- MG. JOSE LUIS SALAZAR HUAROTE MIEMBRO

ASESOR: DR. WILLIAM HOLDEN HORNA PIZARRO

Nº de Libro: 05

Nº de Acta: 130-2020

Fecha de Aprobación de tesis: 03/12/2020

Resolución de Decanato N° 585-2020-CF/FCS de fecha 26 de Noviembre del 2020,
para la obtención del Título de Segunda Especialidad Profesional.

DEDICATORIA

Dedicamos este trabajo de investigación en Salud Mental a nuestros Padres por habernos dado la vida.

A Nuestros Hijos por ser nuestra inspiración y la luz de nuestros ojos en esta pandemia vivida.

ÍNDICE

RESUMEN.....	3
ABSTRACT	4
INTRODUCCIÓN.....	5
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	7
1.1. Descripción de la realidad problemática.....	7
1.2. Formulación del problema.....	10
1.2.1. Problema general.....	10
1.2.2. Problemas específicos:.....	10
1.3. Objetivos:.....	10
1.3.1. Objetivo general.....	10
1.3.2. Objetivos específicos:.....	10
1.4. Justificación.	11
II. MARCO TEÓRICO.	12
2.1. Antecedentes del estudio.	12
2.1.1. Antecedentes Internacional.	12
2.1.2. Antecedente Nacional.	14
2.2. Marco teórico.....	16
2.3. Definición de términos básicos.....	49
2.3.1. Video juegos y agresividad	49
2.3.2. Influencia negativa de los video juegos.....	50
III. VARIABLES E HIPÓTESIS.....	51
3.1. Variables de investigación.	51
3.2. Hipótesis	51
3.3. Definición conceptual de variables.....	52

IV. DISEÑO METODOLÓGICO	55
4.1. Tipo y diseño de investigación.	55
4.1.1. Tipo de investigación.....	55
4.1.2. Diseño de Investigación	55
4.2. Método de investigación.....	56
4.3. Población y muestra	56
4.3.1. Población.....	56
4.3.2. Muestra:.....	57
4.4. Lugar de estudio y periodo desarrollado.	59
4.5. Técnicas e instrumentos para selección de la información.	59
4.6. Análisis y procesamiento de datos.....	60

RESUMEN

El presente trabajo de investigación intitulado “Uso de videojuegos por internet y el grado de agresividad de los estudiantes del Primer Año de Secundaria de la I.E. Francisco Solano - Abancay- 2020”, cuyo objetivo general es determinar la relación que existe entre el uso de videojuegos por internet y el grado de agresividad de los estudiantes del Primer Año de Secundaria de la I.E. Francisco Solano - Abancay- 2020 y el hipótesis planteado es de la siguiente manera: existe una relación directa y significativa entre El uso de videojuegos por internet y el grado de agresividad de los estudiantes del Primer Año de Secundaria de la I.E. Francisco Solano - Abancay- 2020.

El presente estudio es de tipo correlacional ya que pretende evidenciar la relación entre las variables, asimismo, el diseño de investigación es no experimental, es transversal ya que la información se obtuvo en un solo tiempo con medición única La población y muestra está formado por todos los estudiantes de la I.E. Francisco Solano - Abancay- 2020.

Palabra clave: videojuegos, daños físicos, daños emocionales y daños sociales.

ABSTRACT

The present research work entitled “Use of video games over the internet and the degree of aggressiveness of the students of the First Year of Secondary School of the I.E. Francisco Solano - Abancay- 2020 ”, whose general objective is to determine the relationship that exists between the use of video games over the internet and the degree of aggressiveness of the students of the First Year of Secondary School of the I.E. Francisco Solano - Abancay- 2020 and the hypothesis raised is as follows: there is a direct and significant relationship between the use of video games over the internet and the degree of aggressiveness of the students of the First Year of Secondary School of the I.E. Francisco Solano - Abancay- 2020.

The present study is of a correlational type since it aims to show the relationship between the variables, likewise, the research design is non-experimental, it is cross-sectional since the information was obtained in a single time with a single measurement The population and sample is made up of all EI students Francisco Solano - Abancay- 2020.

Keyword: video games, physical harm, emotional harm, and social harm.

INTRODUCCIÓN

Los videojuegos han sido objeto de críticas por ciertos entornos entre los cuales acusaban de crear daños físicos, daños emocionales, daños sociales, etc. Muchas de estas críticas se producen sin ningún tipo de prueba científica que corrobore la acusación, pero es innegable que los argumentos de los videojuegos pueden transmitir algunas escenas violentas y agresivas; si un juego con un argumento apropiado puede facilitar la educación de un niño, no es descabellado pensar que un argumento violento también pueda influir la conducta del jugador en su vida social.

El crecimiento de actos violentos por los adolescentes en el entorno social es indudablemente uno de los problemas más graves con los que nos enfrentamos y a los cuales hay que buscarle solución de manera inminente. Sin embargo, hay que determinar la relación que existe entre el uso de videojuegos por internet y el grado de agresividad de los estudiantes del Primer Año de Secundaria de la I.E. Francisco Solano - Abancay- 2020.

Esta investigación se ha desarrollado en los estudiantes del Primer Año de Secundaria de la I.E. Francisco Solano - Abancay- 2020, donde se evidencio cierto grado de agresividad en algunos estudiantes y lleva como título “uso de videojuegos por internet y el grado de agresividad de los estudiantes del Primer Año de Secundaria de la I.E. Francisco Solano - Abancay- 2020 y consta de seis capítulos:

En el capítulo I: Planteamiento del problema, descripción del problema, formulación del problema, objetivos y justificación del problema.

En el capítulo II: Marco tétrico, antecedentes de estudio, marco teórico y definición de términos.

Capítulo III: Hipótesis y variables, variable de investigación, hipótesis, definición conceptual de variables y operacionalización de variables.

Capítulo IV: Diseño metodológico, tipo y diseño de investigación, método de investigación, población y muestra, lugar de estudio y periodo de desarrollo de la información, análisis y procedimiento de datos.

Capítulo V: Resultados, resultados descriptivos y otros tipos de resultados.

Capítulo VI: Discusión de resultado, contrastación de los resultados con otros estudios similares y responsabilidad ética.

Finalmente se presenta las conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y anexos.

Los autores.

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

1.1. Descripción de la realidad problemática.

Perú es un país donde se han incrementado el uso del internet, celulares, Tablet y otros dispositivos electrónicos y con servicio de internet, donde los juegos constituyen los medios más poderosos de influencia en los niños y adolescentes. Esto por la permisividad por parte de los padres y las familias y el desconocimiento de las consecuencias que puedan afectar a su salud física y mental. Ya que a edad temprana los padres les compran celulares de última generación mientras otros niños que no cuentan con celulares acuden a las cabinas de internet. Y el uso inadecuado de estos videojuegos puede ocasionarles trastornos de conducta (mentir, robar, coger dinero), daños físicos, emocionales y social.

Actualmente una de las maneras más extendidas de ocupar el espacio de ocio son mediante los videojuegos. Aunque la diversidad de juegos existentes en el mercado y las múltiples maneras de interactuar con ellos cada vez capte a usuarios de edades más diversas, una parte muy elevada de consumidores oscilan entre los 8 y 25 años. En estas edades es cuando la persona capta mayor conocimiento y aprende todo lo que le rodea, incluyendo lo que aprenda en el tiempo lúdico.

Los videojuegos se han convertido en una atracción por lo que niños y jóvenes, pasan muchas horas al frente de un computador sin ser supervisados por los adultos significantes (padres, hermanos mayores, tíos, abuelos, entre otros), que están en contacto directo con ellos. Lo cual pudiera estar influyendo en la conducta agresiva que cotidianamente exhiben en la escuela y fuera de ella.

A partir de los juegos con los que se entretengan, el niño o adolescente se podrá llegar a hacer una idea de la sociedad y puede ayudar a que diferencie qué comportamientos son correctos y cuáles no, lo que conlleva a los videojuegos a ser un arma de doble filo ya que, igual que puede ser usado de manera educativa, también puede ser utilizado con la intención de manipular y confundir a la persona sobre la forma de actuar y pensar a partir de la creación de unos principios morales equivocados.

La educación está inmersa en una realidad social en permanente cambio, los avances científicos son tan vertiginosos que sorprenden. Más aún cuando los videojuegos pueden generar conductas impulsivas, trastornos en el lenguaje, lo cual incrementa la posibilidad de exhibir actitudes agresivas.

La Organización Mundial de la Salud (OMS, 2017) ha reconocido al uso continuo de los videojuegos, como un trastorno dado a que pueden acarrear secuelas graves para la salud. Además, indica 3 contextos negativos producidos por el uso recurrente, como en primer lugar la falta de control de la conducta con respecto al inicio, continuidad, intensidad, duración, finalización y contexto en que se juega. En segundo lugar, el incremento de la prioridad que se brinda a los juegos frente a otros intereses vitales y ocupaciones del día a día. Por último, el tercer aspecto, que expresa la relación con el aumento de esta conducta, lejos de la ocurrencia de las otras dos secuelas negativas (p.3). Asimismo, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2019) nos refiere que en el mundo cada 3 estudiantes el 32% han sido víctimas de violencia por parte de sus compañeros siendo

intimidados mediante la agresión física en la cual es más notorio en varones mostrándose en varias regiones del mundo, excepto en Europa y Norteamérica, puesto que la mayor tendencia de intimidación es la agresión psicológica, siendo esto muy notable en mujeres (p.16).

Los videojuegos ó juegos, relacionados con el disfrute y entretenimiento con características peculiares, son aquellos que tienen una relación entre personas y máquinas, cuya tecnología es electrónica digital. Los videojuegos se han introducido en la sociedad como una modalidad de entretenimiento muy importante, vinculados al placer, al tiempo libre y a la posibilidad de enfrentar diversos desafíos. Esta medida es materia de mucha polémica; sin embargo, la evaluación acerca de sus consecuencias, el papel en el desarrollo cognitivo y perceptivo, así como en el aprestamiento y transmisión de información, aún se encuentra en una etapa inicial (Collasius, 1993). Los videojuegos han tenido una gran difusión en esta década, se calcula que 69 por ciento de las familias compran o rentan juegos de vídeo para computadora, la mayoría de estos constituyen una diversión inofensiva, pero en muchos de ellos (más populares), representan situaciones violentas muy realistas, pues no son simples juegos, sino máquinas para aprender. Pues se está enseñando a los niños de manera más inaudita, “que se siente jalar el gatillo” y se enfatiza la “emoción”, “placer” y “recompensa de hacerlo”, sin embargo, no se enseña las consecuencias en la vida real (Selecciones, 1999; Garza, 2003).

Asimismo, diferentes estudios han puesto de manifiesto que los videojuegos poseen una serie de efectos positivos para las personas que interaccionan con ellos;

1.2. Formulación del problema.

1.2.1. Problema general.

¿Cuál es la relación que se da entre el uso de videojuegos por internet y el grado de agresividad de los estudiantes del Primer Año de Secundaria de la I.E. Francisco Solano - Abancay- 2020?

1.2.2. Problemas específicos:

PE1. ¿Cuál es la relación que se da entre el uso de videojuegos por internet y Daños físicos de los estudiantes del Primer Año de Secundaria de la I.E. Francisco Solano - Abancay- 2020?

PE2. ¿Cuál es la relación que se da entre el uso de videojuegos por internet y Daños emocionales de los estudiantes del Primer Año de Secundaria de la I.E. Francisco Solano - Abancay- 2020?

PE3. ¿Cuál es la relación que se da entre el uso de videojuegos por internet y Daños sociales de los estudiantes del Primer Año de Secundaria de la I.E. Francisco Solano - Abancay- 2020?

1.3. Objetivos:

1.3.1. Objetivo general.

Determinar la relación que existe entre el uso de videojuegos por internet y el grado de agresividad de los estudiantes del Primer Año de Secundaria de la I.E. Francisco Solano - Abancay- 2020.

1.3.2. Objetivos específicos:

OE1. Determinar la relación que existe entre el uso de videojuegos por internet y Daños físicos de los estudiantes del Primer Año de Secundaria de la I.E. Francisco Solano - Abancay- 2020.

OE2. Determinar la relación que existe entre el uso de videojuegos por internet y Daños emocionales de los estudiantes del Primer Año de Secundaria de la I.E. Francisco Solano - Abancay- 2020.

OE3. Determinar la relación que existe entre el uso de videojuegos por internet y Daños sociales de los estudiantes del Primer Año de Secundaria de la I.E. Francisco Solano - Abancay- 2020.

1.4. Justificación.

En estos tiempos la conducta agresiva en los estudiantes del Primer Año de Secundaria de la I.E. Francisco Solano - Abancay- 2020 genera todo tipo de dificultades. Esta situación se convirtió en un problema social ya que existe varios casos de agresiones de niños, adolescentes y jóvenes entre sí y dentro de la gran mayoría de ellos se ven involucrados estudiantes de diversas instituciones educativas. Todo esto asociado al alto índice de niños y adolescentes que juegan los videos juegos excesivamente.

El interés del estudio se halla motivado en la necesidad de conocer si la mayoría de los que tienen un contacto excesivo con los videojuegos son los que presentan una conducta agresiva.

Por estas razones el trabajo de investigación es de relevancia, pues pretende brindar un informe escrito sobre si el uso de los videojuegos de forma excesiva tiene que ver con la agresividad en los estudiantes.

Redundará en beneficios para docentes y directivos de la I.E. Francisco Solano - Abancay de modo a tener información clara, específica y objetiva sobre las distintas conductas agresivas y poder de esta manera realizar las intervenciones psicológicas necesarias.

También servirá de diagnóstico e identificación de las conductas agresivas para los padres, permitiendo posteriormente llevar a cabo estrategias de tratamiento con los casos que así lo requieran.

II. MARCO TEÓRICO.

2.1. Antecedentes del estudio.

2.1.1. Antecedentes Internacional.

Amanearos y Ricoy (2015) en su artículo titulado “Los videojuegos en la adolescencia: prácticas polémicas asociada”. Tuvo como objetivo conocer sobre la dedicación inadecuada de videojuegos y los espacios donde se practica con mayor frecuencia esta actividad y las consecuencias que conlleva, un estudio descriptivo correlacional. Se aplicó el estudio en un solo momento. Utilizaron una encuesta de elaboración propia según sus objetivos. Con una población de adolescentes de educación secundaria de la provincia de Pontevedra de Portugal. Siendo el resultado 6.5% de adolescentes juegan a diario, 60,5% disfrutaban de esta actividad durante fines de semana, 23.4% juegan varios días a la semana.

La agresión ha sido permanentemente asociada a los videojuegos, entendiéndose a esta como un tipo de conducta física ó simbólica que se ejecuta con la intención de herir a alguien, complementándose a ella la violencia, entendida como una forma de agresión extrema ó intento premeditado de causar daño físico a alguien (Organización Panamericana de la Salud, 1995; Sánchez, 2003).

Para Albert Bandura, (1980) el principal exponente en la teoría del “Aprendizaje Social de la Agresión”, la conducta agresiva, se adquiere mediante observación e imitación de las conductas de modelos agresivos y no requiere necesariamente ser innata ni desencadenada por frustraciones, siendo el resultado de procesos de aprendizaje, es decir que existe una gran influencia entre la “conducta modelo” y el observador. Por ejemplo: los adolescentes que observan como se recompensa a un modelo agresivo muestran más agresión imitativa que los adolescentes que ven a un modelo castigado por su agresión. Generalmente la imitación se hace con más facilidad de modelos gratificantes, con prestigio o competentes (encontrados en los videojuegos), que a los faltos de estas cualidades (Bandura 1980; Laram, 2002).

Martínez y Betancourt (2013) realizan una investigación “Dedicación inadecuada de videojuegos, agresión, síntomas depresivos y violencia intrafamiliar en adolescentes y adultos jóvenes”. de la revista colombiana de ciencias sociales vol. 4 N° 2, pp,167-180 México, con una población de 801 adolescentes desde 17 años a más 55.4% eran hombres y 44,6% mujeres, y como resultado los jóvenes manifestaron que tienen mayor incidencia de horas de juego por semana presentan mayores síntomas de agresividad, a los que juegan con menor frecuencia.

Letona (2012) Investigación “Agresividad en adolescentes ciberadictos “el objetivo era identificar la relación entre ciberadicción y el comportamiento agresivo en niños y

adolescentes. En una población de 200 adolescentes, de los cuales se seleccionó a 40 para la muestra, se utilizó como instrumento de recolección de datos el test INAS-87 y una encuesta para evaluar niveles de agresividad y los resultados importantes se evidencian que, el 12.50% de adolescentes poseen alto nivel de agresividad, el cual se manifiesta en su estilo de vida, y el 47% afirmó usar videojuegos. En conclusión, existen componentes que pueden generar un comportamiento agresivo en los adolescentes, sin embargo, estos no se evidencian íntimamente con el uso excesivo de videojuegos diariamente.

Moncada y Chacón (2012) “consecuencia de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes”. Del boletín de Retos. Nuevas tendencias en educación física y deporte. Y recreación N^o 21, pp.43-49. Costa Rica. Realizo la investigación para poder entender la consecuencia de cómo emplean de forma inadecuada y cómo afecta las habilidades sociales de los estudiantes como también algún resultado inadecuado sea psicológico o físico, y que dan pie a un desenlace de aislamiento de su entorno social y que haya una evolución de conductas agresivas. Como también en otros casos se considera un gasto energético a los juegos activos y a los juegos pasivos generen problemas como obesidad.

2.1.2. Antecedente Nacional.

Duran (2014) en su investigación “influencia de los videojuegos en el desempeño académico en niños de primaria”. De

su tesis realizada en la Universidad de Huamanga. Ayacucho Perú. El estudio se realizó para saber si el bajo rendimiento tiene con que los niños dediquen tiempo a los videojuegos, tuvo como objetivo determinar la relación de las consecuencias negativas que puede conllevar el uso de los videojuegos de forma inadecuada afectando el rendimiento académico de aquellos que los utilizan con regularidad. En este trabajo se seleccionan 38 estudiantes entre 11 y 12 años pertenecientes al centro educativo Mariscal Cáceres de Ayacucho. Donde se aplicó un instrumento realizado por los propios autores. Se obtuvo los siguientes resultados que la implantación de esta actividad mínima, en diferencias de enero la mayoría de video jugadores son hombres más del doble de tiempo que las mujeres.

Vallejos y Capa (2010) en la investigación titulada “videojuegos adicción y factores predictores”. Artículo realizado en la Universidad Nacional Federico Villareal, Lima, Perú. Se realizó esta investigación para poder evaluar la funcionalidad familiar y los estilos interactivos con el uso inadecuado a los videojuegos en estudiantes, también el efecto negativo que produce este problema de la adicción en habilidades sociales de la persona, se tomó al público objetivo estudiantes de educación secundaria desde las edades de 11 a 18 años.

Unos de los resultados advierten que un alto porcentaje de estudiantes adolescentes acceden a estos videojuegos, así mismo también que los hombres a comparación de las mujeres dedican

más tiempo a los videojuegos y que las áreas que prefieren es en la propia casa y cabinas.

2.2. Marco teórico.

2.2.1. Los videojuegos.

(Bononato, 2005): “Un video juego es un software creado para el entretenimiento en general y basado en la interacción entre una o varias personas y un aparato electrónico que lo ejecuta; estos dispositivos electrónicos pueden ser una computadora, una máquina arcade, una video consola, un teléfono móvil y son conocidos como "plataformas". Aunque, usualmente el término "vídeo" en la palabra "videojuego" se refiere en sí a un visualizador de gráficos pasterizados” (p.55).

Por tal motivo entendemos por videojuegos todos aquellos juegos digitales interactivos, independientemente de sus aportes.

Los hay sencillos y complejos, algunos son capaces de narrar historias y acontecimientos usando audio y vídeo creados exprofeso, demostrando que el video juego es otra manifestación del arte.

Borondo, S. (2010). A los dispositivos de entrada usados para manipular un video juego se les conoce como controlador de videojuego, y varía dependiendo de lo que se trate la plataforma. Por ejemplo, un controlador de consola podría únicamente consistir de un botón y una palanca demando. Pero también podrían presentar una docena de botón es y una o más palancas. (p.25).

Los primeros juegos informáticos hacían uso de un teclado para llevar a cabo una interacción, e incluso se necesitaba que el usuario adquiriera una palanca por separado, que tenía un botón como mínimo. Los juegos de computadora modernos permiten, y en algunos casos exigen, que el usuario use un teclado y un ratón de forma simultánea.

Los videojuegos usan otras maneras de realizar la interactividad e información al jugador. El audio es casi universal, usándose dispositivos de reproducción de sonido, tales como alta voces y auriculares.

Otros de tipo feed back se presentan como periféricos ópticos que produce una vibración o realimentación de fuerza, con la manifestación de vibraciones cuando se intenta simular la realimentación de fuerza.

De acuerdo con «The Entertainment Software Association» de los Estados Unidos (2011), la industria de los videojuegos produjo en el año 2009 aproximadamente \$10.5 billones, que en el 67% de los hogares juegan videojuegos, el jugador promedio tiene 24 años y que ha jugado durante al menos 12 años. También han indicado que la edad promedio del comprador de juegos es de 40 años, el 40% de los jugadores son mujeres y que personas mayores de 50 años representaron el 26% de los jugadores en el año 2010.

Un videojuego es un programa informático en el que el usuario o jugador mantiene una interacción a través de imágenes

que aparecen en un dispositivo que posee una pantalla que puede variar de tamaño. Como todo juego, posee reglas y un sistema de recompensa, de manera que existe un estímulo implícito para intentar ganar. En un videojuego se puede competir contra la propia máquina (i.e., software o programa de la máquina) o contra otros adversarios. Un videojuego puede ser controlado únicamente por los dedos, en una interacción óculo manual, o con ayuda de otras partes del cuerpo (e.g., juegos de bailes) u otros instrumentos adicionales (e.g., guitarra, rifle, pistola). Actualmente, se desarrollan videojuegos que pueden ser activados por la voz o el movimiento, por lo que no es necesario el uso de otros accesorios.

Para Belli y López Raventós (2008), los videojuegos vienen en varias presentaciones, como por ejemplo, las consolas personales dinámicas, como por ejemplo el «Game boy» de Nintendo® y el «Play Station Portable» (PSP) de Sony®, los cuales son para un solo jugador y pueden ser trasladados a cualquier lugar. También existen las consolas estáticas tradicionales («Arcade games»), que son de mucho mayor tamaño, que se encuentran generalmente en un parque de juegos y se tiene que introducir una moneda para poder utilizarla. Sin embargo, ahora existe una versión miniaturizada, pero aún estática, que son las consolas de menor tamaño, pero que brindan portabilidad. Por ejemplo, las consolas Wii y GameCube de Nintendo®, el Xbox 360 de Microsoft®, y el Play Station 3 de Sony®. También existen los videojuegos para ordenador, que básicamente se adquieren por

medio de un disco compacto o actualmente se pueden comprar en línea. También hay dispositivos adicionales que se pueden conectar con cables o por medio de una señal infrarroja con los dispositivos (e.g., guitarras, plataforma «fit», alfombra para bailar, y otros). Finalmente, hay juegos que se pueden descargar hasta dispositivos como teléfonos celulares.

Existe un sistema de clasificación de los juegos de acuerdo con su contenido y que de alguna forma nos permite conocer el público al que supuestamente están dirigidos, así como los posibles riesgos de su utilización (Entertainment Software Rating Board, 2010).

2.2.2. Videojuegos pasivos y activos.

Los videojuegos pasivos involucran básicamente el uso de la coordinación óculo manual para interactuar con el dispositivo electrónico. Estos juegos generalmente se utilizan en una posición pasiva (e.g., la persona sentada en un sillón) y con pocos movimientos del cuerpo. Son los juegos que más críticas reciben porque promueven el sedentarismo y el consumo de alimentos de poco valor nutritivo. Por su parte, los videojuegos activos son juegos electrónicos que les permiten a los jugadores interactuar físicamente utilizando sus manos, brazos, piernas o el cuerpo completo, con imágenes que aparecen en una pantalla o dispositivo de salida. El éxito en el juego depende, entre otros factores, del movimiento que se realice frente a una cámara, un sensor

infrarrojo, un láser, una alfombra sensible a la presión o un ergómetro modificado (Foley & Maddison, 2010).

Levac, Pierrynowski, Canestraro, Gurr, Leonard y Neeley (2010), han realizado un elegante estudio con 38 niños entre 7 y 12 años. El objetivo era conocer la cantidad y calidad del movimiento de los niños mientras jugaban boxeo y tenis en el Nintendo Wii® y esquí y cabeceo en fútbol en el Wii Fit® . En una plataforma de fuerza se midió el desplazamiento del centro de presión como un indicador de la cantidad de movimiento, y el movimiento de la pelvis como indicador de la calidad del movimiento. Levac et al. (2010), han encontrado diferencias únicamente en la cantidad y no en la calidad del movimiento, especialmente en los niños que contaban con experiencias previas utilizando esos aparatos. Por lo tanto, se puede concluir que existe una curva de aprendizaje que permite una mayor cantidad de movimiento a medida que los niños juegan. Esta cantidad de movimiento también puede ser medida para conocer el gasto energético, considerada una variable importante para el control del peso.

Existe evidencia que indica que tanto los padres como los hijos consideran que los videojuegos activos promueven la actividad física y pueden contribuir a reducir la obesidad infantil (Dixon, Maddison, Ni Mhurchu, Jull, Meagher-Lundberg, & Widdowson, 2010). En un estudio de grupo focal en el que participaron siete niños y cuatro adultos (Dixon et al., 2010), los participantes concluyeron que los videojuegos activos permiten

mejorar la cantidad de actividad física y mejorar la condición física o fitness; sin embargo, para los padres, los precios de los videojuegos y la falta de espacio en el hogar son barreras que impiden su utilización.

2.2.3. Video Juego y su Relación con el Comportamiento Humano.

Muchos videojuegos al presentar la violencia como única respuesta posible frente al peligro, ignoran sentimientos, distorsionan reglas sociales, es decir, estimulan todo tipo de actitudes no solidarias, que despiertan una justificada inquietud y/o preocupación por el uso y abuso de estos, los cuales provocan en el adolescente violencia, racismo, trastorno de carácter y comportamiento agresivo, especialmente con temas violentos muy frecuentes en los videojuegos como: peleas callejeras, guerras entre monstruos o extraterrestres y otros tipos de combates en forma humana (Levis, 1996; Selecciones, 1999).

2.2.4. Tipos de Comportamiento Humano.

Agresivo. - Es el comportamiento natural, Como el del niño. Se responde a lo que se percibe como una agresión con otra habitualmente verbal, más o menos clara, quizá una ironía o sarcasmo No suele ser eficaz, al menos a largo plazo, no facilita las relaciones con los demás. Intenta manipular, si es que no posee la fuerza suficiente para dominar, ignora los sentimientos de los demás y asume una postura que sostiene "Tengo la razón", no se plantea la visión del otro, utiliza el sarcasmo para debilitar la resistencia del otro

2.2.5. Evolución del comportamiento humano desde la psicología.

El Modelamiento, componente crucial de la teoría del aprendizaje social, consiste en un término general que se refiere a los cambios conductuales, cognoscitivos y afectivos que derivan de observar a uno o más modelos. Bandura distingue varias funciones de Modelamiento, de las cuales tres son las más importantes: Facilitación de la respuesta, menciona que los impulsos sociales crean alicientes para que los observadores reproduzcan acciones; Inhibición y Desinhibición, donde las conductas modeladas crean en los observadores expectativas de que ocurrirán las mismas consecuencias, siempre que imiten las acciones del modelo, sean estas positivas o negativas y finalmente, el Aprendizaje por Observación (Bandura, 1980).

con respecto al medio en el que habita, existiendo una finalidad del carácter (adaptación, adaptativo) que le convierte en una de las claves esenciales del proceso evolutivo, al estar constantemente sometido a la variación de los criterios selectivos y, por lo tanto, a los selectores directos del cambio. Las prácticas culturales usualmente tienen una gran influencia en diferentes tipos de comportamientos sociales. Las practicas que se pasan de generación en generación por décadas, pasando por un proceso evolutivo a nivel cultural, son los que más influencia tienen en nuestra realidad. Esto hace que en estas prácticas culturales el comportamiento de una persona influya en el comportamiento de

otra persona que influye a la otra persona como una concatenación de acontecimientos.

Jonson, referida por Marriner (1994), afirma que toda persona (sistema Conductual), intenta conservar su equilibrio frente a la acción de los factores del entorno o ambiente mediante ajustes y adaptaciones a las fuerzas que actúan sobre él, cuando estas fuerzas son excesivamente intensas (del entorno), alteran su equilibrio, poniendo en peligro su estabilidad. Si el entorno es estable, el individuo es capaz de mantener con éxito su conducta, sin embargo, el “Sistema conductual adolescente” por su inmadurez no actúa de esta forma, sino que el medio lo altera llegando a la agresión. Bandura (1980), también analiza al aprendizaje de las conductas a través de los medios (Internet, videojuegos, televisión) y observa como aquellos que 14 tienen un carácter agresivo aumentan la propensión a la agresividad e incluso conducen a que personalidad. Nades violentas de la ficción audiovisual puedan aparecer como modelos de referencia. Efectos que se acentúan en etapas de observación cognitiva y social tan intensas como son la infancia y adolescencia. Hoy en día el Internet constituye uno de los fenómenos que más asombra al hombre promedio, su desarrollo en progresión geométrica, impresiona y desconcierta a muchos, así mismo la industria de la computación y las telecomunicaciones experimentan un avance tan acelerado que pocas disciplinas pudieran igualárseles. Sin embargo, no es precisamente el desarrollo acelerado de esta gran red la causa del

asombro principal, sino su poder de penetración en la vida humana, su capacidad de revolucionar desde el puesto de trabajo hasta las relaciones sociales y medir en casi todos los actos de la vida moderna (Cañedo, 2004). Internet, es una infraestructura global de la información, siendo uno de los usos el correo electrónico (enviar y recibir mensajes a cualquier otra persona), entretenimiento, modernas técnicas de programación de ordenadores, series de televisión y radio, acceso a la bolsa en tiempo real, a periódicos del día, videoconferencias y publicidad, también está repleto de archivos y programas de distribución pública, que pueden usarse de forma gratuita, incluyendo utilidades, compras, aplicaciones y juegos (Franco, 2004). 15 no hay duda alguna que, a pesar de los enormes beneficios y contribuciones a la humanidad, el Internet es sumamente peligroso; por el hecho de que el impacto ha sido tanto que está ejerciendo una influencia sumamente grande en la vida de muchas personas, porque está cambiando nuestra sociedad, sobre todo en la comunicación y la forma de vivir (Viera, 2005). En esta época, el Internet se encuentra en todas partes: hogares, escuelas, bibliotecas y en otros lugares (cabinas), por lo tanto, existe una gran facilidad para que personas de cualquier edad, mayormente niños y adolescentes, puedan caer víctimas de crímenes y peligros, así como adquisición de conductas agresivas (Viera, 2005). El videojuego esta omnipresente en Internet, como espacio lúdico y como espacio sexual, se clasifica según el tema de juego: (1) Violentos: luchas, peleas, guerras, matanzas, pornografía (2)

Deportivos: carreras de coches, motos, fútbol, básquet, pin pon. (3)
Educativos: juegos de mesa ajedrez, conocimientos. (4) Temas
generales: diversión, cartas, Súper Mario Bross, etc. (Funk, 2003).
De ellos los interactivos, son los que envuelven a los adolescentes
en un mundo fantasioso, porque presentan personajes
asombrosamente naturales, 16 escenas brutales, mezcla de
música que crea un ambiente de tensión y exaltación, efectos
sonoros macabros y voces reales, a diferencia del cine y televisión
(en donde el espectador solo observa la violencia), el videojuego
hace que el jugador experimente la sensación de ejecutar actos
violentos por ser parte del juego, aunado a ello existe un enganche
o dependencia pasional, dejando de lado otros centros de interés,
sociales o afectivos (Ades y Vejoyeux, 2003; Etxeberria, 2004;
Valleur y Matysiak, 2005). Si se analiza el uso de videojuegos con
la edad, encontramos que la adolescencia es una etapa
caracterizada por profundos cambios físicos, psicológicos,
cognitivos, que presenta una serie de problemas, es la etapa más
complicada de la vida. Según la Organización Mundial de la Salud,
transcurre entre los 10 a 19 años, iniciándose con la pubertad,
durante esta etapa aún no se tiene información totalmente
ponderada ni madura, no se tiene una información adecuada sobre
los juegos por Internet, entrando con una facilidad terrible a usar
cualquier tipo de videojuego, que puede llevar al adolescente a
sentirse confundido y afectar su personalidad, llegando incluso a

tener algún grado de agresividad consigo mismo y con los demás (Wong, 1995; Salinas, 2001; Sampayo, 2002; Martínez, 2005).

2.2.6. Factores que Afectan el Comportamiento Humano.

Uno de los factores que influyen en la emisión de la conducta agresiva es el factor sociocultural del individuo. Uno de los elementos más importantes del ámbito sociocultural del niño es la familia. Dentro de la familia, además de los modelos y refuerzos, es responsable de la conducta agresiva el tipo de disciplina a que se les someta. Se ha demostrado que tanto un padre poco exigente como uno con actitudes hostiles que desapruueba constantemente al niño, fomentan el comportamiento agresivo en los niños.

Otro factor familiar influyente en la agresividad en los hijos es la incongruencia en el comportamiento de los padres. Incongruencia se da cuando los padres desapruaban la agresión castigándola con su propia agresión física o amenazante hacia el niño. Asimismo, se da incongruencia cuando una misma conducta unas veces es castigada y otras es ignorada, o bien, cuando el padre regaña al niño, pero la madre no lo hace.

- La Actitud: En este grado la persona hace evaluación favorable o desfavorable del comportamiento (leyes de la negatividad)
- La Norma Social: Esta es la influencia de la presión social que es percibida por el individuo (creencia normativa) para realizar o no ciertos comportamientos.

- Control de Comportamiento Percibido: Es como las creencias del individuo hacen fácil o difícil la realización del comportamiento.
- La Cultura: Influencia entrelazada con la contingencia de diferentes conductas.
- La Genética: (psicología evolucionista).

2.2.7. Daños físicos.

Violencia. La violencia (del latín violentia) es un comportamiento deliberado, que provoca, o puede provocar, daños físicos o psicológicos a otros seres, y se asocia, aunque no necesariamente, con la agresión física, ya que también puede ser psicológica o emocional, a través de amenazas u ofensas. Algunas formas de violencia son sancionadas por la ley o por la sociedad, otras son crímenes.

Distintas sociedades aplican diversos estándares en cuanto a las formas de violencia que son o no son aceptadas. Por norma general, se considera violenta a la persona irrazonable, que se niega a dialogar y se obstina en actuar pese a quien pese, y caiga quien caiga.

Suele ser de carácter predominantemente egoísta, sin ningún ejercicio de la empatía. Todo lo que viola lo razonable es susceptible de ser catalogado como violento si se impone por la fuerza.

Existen varios tipos de violencia, incluyendo el abuso físico, el abuso psíquico y el abuso sexual.

Sus causas pueden variar, las cuales dependen de diferentes condiciones, como las situaciones graves e insostenibles en la vida del individuo, la falta de responsabilidad por parte de los padres, la presión del grupo al que pertenece el individuo (lo cual es muy común en las escuelas) y el resultado de no poder distinguir entre la realidad y la fantasía, entre otras muchas causas.

2.2.8. Daños emocionales.

Gritos. Si los gritos se establecen como algo normal dentro de la metodología del maestro/a, puede llevar a que el ambiente en el aula sea muy ruidoso y ellos aprendan el que gritando te haces escuchar, por lo tanto, ellos también gritarán cuando se relacionen con sus iguales y con los adultos, si ven que el grito es consecuencia de un enfado, es que no ha habido autocontrol por parte de su tutor/a, y ellos tampoco lo aprenderán a tener, siendo este autocontrol algo básico en la formación de su personalidad y en la interacción con sus iguales, el clima del aula se ve afectado, los niños y niñas se sentirán más incómodos, en situaciones tensas que harán que aquellos/as que son más sensibles e inhibidos se queden más callados todavía y se relacionen con dificultad con el maestro/a.

Insultos. Un insulto es una palabra o expresión que sea utilizada por el emisor con la intención de lastimar u ofender a otro individuo o que es considerada por el receptor como tal. Qué

constituye o no un insulto es difícil de determinar con precisión, ya que se halla sujeto a convencionalismos sociales y culturales.

Antropológicamente qué constituye o no un insulto sólo puede ser definido en el nivel ético de las ciencias sociales. También dentro de la pragmática y concretamente la teoría de los actos de habla puede plantearse qué constituye o no un insulto.

Generalmente el insulto es una práctica social desaprobada y rechazada. Con frecuencia el insulto se refiere a la sexualidad, a los progenitores, apariencia, discapacidades físicas o a las capacidades mentales de la persona a quien se dirige el insulto, en resumen, cualquier cosa que pueda ofender o molestar al que va dirigido.

2.2.9. La Adicción a los video juegos

Hasta hace algún tiempo, la concepción de la adicción estaba circunscrita a las sustancias químicas que producían dependencia, y no se había determinado ni sistematizado aún la clínica de las adicciones atípicas o no convencionales; en ese unívoco enfoque el factor de riesgo era definido entonces como un elemento de naturaleza individual o social cuya presencia pone en riesgo a un individuo de que use drogas (Paredes, J. (2002), pág. 11-31).

Actualmente se comprende a las adicciones con una concepción mayor, no tan sólo limitándose a las sustancias psicoactivas, sino toda relación que tiene el individuo, ya sea de carácter químico o psicológico, en cuya interacción presenta una

obsesión y pérdida del autocontrol con consecuencias negativas y que a pesar de ello vuelve a entrar en relación sin importarle su estabilidad y de los demás.

Para una mejor comprensión se puede entender a la adicción a decir de algunos autores como: “una enfermedad auto y hetero destructiva, crónica y progresiva, de curso variable mediante un vínculo patológico (conducta de descontrol) que establece un individuo con: una sustancia que causa neuroadaptación, un aparato o instrumento (generalmente electrónico), una actividad físico mental o una persona, causándole trastornos en su bioquímica, fisiología, sistema de comportamiento cognitivo-emocional y entorno socio-familiar” (Mott, T. (2011).

Esto viene a indicar que el individuo se ve llevado por su adicción y que cuando no puede llevarla a la práctica o realizarlo se encuentra mal. Como consecuencia de esto, la adicción se convierte en centro de su vida, o en una parte muy importante dentro de ella, descuidando el resto de sus facetas, tanto profesionales como personales.

Su incapacidad de controlar la conducta le hace sentirse mal, cayendo paulatinamente en un estado de deterioro y en un círculo vicioso ya que, aun queriendo salir de su adicción, le va a ser muy difícil, si no imposible, conseguirlo por sí mismo.

2.2.10. Agresividad.

La palabra agresividad viene del latín "agredí" que significa "atacar". Implica que alguien está decidido a imponer su voluntad a

otra persona objeto incluso si ello significa que las consecuencias podrían causar daños físico o psíquico (González Tardón, C. (2014) p. 67).

Buss (1961), define a la agresividad como una respuesta consistente en proporcionar un estímulo nocivo a otro organismo. (p. 23).

Bandura (1973) dice que es una conducta perjudicial y destructiva que socialmente es definida como agresiva. (p. 98).

Patterson (1977) dice que la agresión es "un evento aversivo dispensando a las conductas de otra persona". Utiliza el término "coerción" para referirse al proceso por el que estos eventos aversivos controlan los intercambios diádicos. (p. 101).

Para Dollar, Miller, Mowrer y Sear (1939) es una conducta cuyo objetivo es dañar a una persona o aun objeto. (p. 45).

Revisando las diferentes definiciones podemos concluir que la agresividad es cualquier forma de conducta que pretende causar daño físico o psicológico a alguien u objeto, ya sea este animado o inanimado.

Como adjetivo, y en sentido vulgar, hace referencia a quien es propenso a faltar al respeto, a ofender o a provocar a los demás. Se presenta como una mezcla secuenciada de movimientos con diferentes patrones, orientados a conseguir distintos propósitos.

2.2.11. Consecuencias negativas de la agresividad.

La agresividad tiene su origen en multitud de factores, tanto internos como externos, tanto individuales como familiares y

sociales (económicos y políticos, en este último caso). La adicción a sustancias (las popularmente denominadas "drogas") y los cambios emocionales del individuo, tanto a un nivel considerado no patológico por los especialistas en salud mental como a un nivel considerado patológico (neurosis, depresión, trastorno maníaco-depresivo o trastorno bipolar) pueden generar también comportamientos agresivos y violentos.

La agresividad puede presentarse en niveles tan graves que puede generar comportamientos delictivos, o por lo menos obligar a que se remita a quien padece este tipo de conductas a un centro psiquiátrico.

La agresividad es, como la ansiedad, un comportamiento o conducta que, a cierto nivel, se considera normal, funcional y necesaria para la supervivencia y la vida cotidiana pero que, a ciertos otros niveles, se considera anormal, disfuncional y generadora de muchos otros problemas de salud. La agresividad puede llegar a ser devastadora contra los que nos rodean o contra nosotros mismos. Cuando no somos capaces de resolver un problema, nos desesperamos y, para salir de la desesperación, generamos una rabia terrible, que, si no es canalizada, puede ser destructiva.

Aparte de causar daño físico a las víctimas, puede servir para coaccionar e influir en la conducta de otras personas, para demostrar el poder que se tiene entre los subordinados y para conseguir una reputación e imagen de líder. Una de las formas de

manejar nuestra ansiedad es por medio del poder, y la agresividad genera miedo en los demás. Y el miedo genera una sensación de poder.

Las personas que suelen ser muy agresivas necesitan ayuda por parte de profesionales de la salud mental (psicólogos, psiquiatras, trabajadores sociales, neurólogos, incluso etólogos).

Entre otras muchas consideraciones, las frustraciones generan agresividad porque no es posible conseguir aquello que se desea. La agresividad se puede dirigir hacia lo que genera la frustración, ya sea mediante agresión física o verbal o indirecta, desplazando la agresión hacia una tercera persona o hacia un objeto.

Una persona agresiva impone su punto de vista, su definición del problema, sus derechos o la satisfacción de sus necesidades, empleando estrategias que generan miedo, culpa o vergüenza. Esto lo hace mediante violencia física o violencia verbal. Es una estrategia muy efectiva, pero si es demasiado explícita puede verse seriamente castigada por la sociedad. London: Sepent's Tail. Palacios, J. (2007).

2.2.12. Manifestaciones de la agresividad.

La agresividad puede manifestarse en cada uno de los niveles que integran al individuo: físico, emocional, cognitivo y social. Su carácter es polimorfo.

Se puede presentar en el nivel físico, como lucha con manifestaciones corporales explícitas.

En el nivel emocional puede presentarse como rabia o cólera, manifestándose a través de la expresión facial y los gestos o a través del cambio del tono y volumen en el lenguaje, en la voz.

2.2.13. Comportamiento agresivo.

Un comportamiento violento es toda conducta por parte de un individuo que amenace o efectivamente dañe o lesione al individuo o a otros, o que destruya objetos. El comportamiento violento suele empezar con amenazas verbales, pero con el tiempo aumenta y llega a comprender daño físico.

Como también, la agresividad en videojuegos es una tendencia a actuar o a responder de forma violenta. El término se encuentra relacionado con el concepto de acometividad, que es la propensión a acometer, atacar y embestir.

2.2.14. Comportamiento agresivo.

Bowman y Rotter (1983), han indicado que más del 85% de los videojuegos contienen temáticas violentas (e.g., muertes, destrucción, violencia). Strasburger, Jordan y Donnerstein (2010), concuerdan e indican que en la actualidad más del 50% de los videojuegos tienen un contenido violento, y que de éstos más del 90% han sido clasificados como E10+. De esta forma, se observa que cada vez existe mayor tolerancia a la utilización de videojuegos que promueven la violencia, especialmente en edades tempranas.

Algunos investigadores han sostenido que no existe una asociación causal entre la utilización de videojuegos violentos con el comportamiento agresivo de los niños y adolescentes, y que las

publicaciones meta analíticas son sesgadas (Ferguson, 2007; Olson, 2004; Lager & Brenberg,

2005; Salonijs-Pasternak & Gelfond, 2005). Sin embargo, en varios meta análisis (Anderson, Shibuya, Ithori, Swing, Bushman, Sakamoto, Rothstein, & Saleem, 2010; Anderson, 2004; Anderson & Bushman, 2001; Sherry, 2001), se estudiaron los efectos de los videojuegos violentos sobre conductas agresivas, aspectos cognitivos agresivos, y afecto agresivo, entre otros, y se encontró que la exposición a videojuegos violentos constituye un factor de riesgo causal para conductas agresivas y un comportamiento social reprimido, a pesar de que no se encuentran diferencias entre hombres y mujeres. Diversos investigadores han observado cambios en el comportamiento luego de la exposición a videojuegos violentos. Por ejemplo, Fleming y Wood (2001), han estudiado en Australia 71 niños con edades entre 8 y 12 años, a quienes sometieron a tres condiciones experimentales. En una ocasión, los niños debían jugar un juego de papel y lápiz. En una segunda ocasión, debían jugar un videojuego no violento; y en una tercera ocasión debían jugar un videojuego violento. Los investigadores midieron el grado de excitación en niños y niñas por medio de la frecuencia cardiaca. Se encontró que la frecuencia cardiaca era mayor luego de jugar el videojuego violento en comparación con las otras dos condiciones experimentales, y que este hallazgo era especialmente dramático para las niñas. En Irán, se ha realizado un estudio de tipo transversal en una muestra de

444 adolescentes, a quienes se les administró un cuestionario acerca de aspectos sociodemográficos, estado mental, comportamiento agresivo, efectos secundarios percibidos con respecto a los videojuegos de ordenador, y conductas de juego (Allahverdipour, Bazargan, Farhadinasab, & Moeini, 2010). Se ha encontrado que en promedio, los adolescentes jugaban videojuegos 6.3 horas por semana y que casi la mitad (47%) jugaban uno o más videojuegos intensamente violentos. También se ha encontrado que las personas que utilizaban videojuegos a edades más tempranas tenían una mayor predisposición a poseer una peor salud mental y que el comportamiento agresivo percibido por los adolescentes era mayor conforme aumentaba el tiempo de exposición al videojuego. También se han encontrado dos hallazgos importantes. Por una parte, los niños mostraron más comportamientos agresivos que las niñas aunque ambos jugaran de forma excesiva. Segundo, los niños que no jugaban videojuegos mostraban los peores resultados en salud mental. Los investigadores han concluido que los jugadores con ordenador propio, que juegan excesivamente, tienen una peor salud mental y una mayor cantidad de comportamientos problemáticos; pero que los niños que no juegan del todo con videojuegos, podrían beneficiarse de una exposición moderada a éstos (Allahverdipour et al., 2010). Se ha estudiado la asociación entre el número de horas que los niños de escuela primaria pasan sentados viendo televisión y jugando videojuegos con el abuso de sustancias

prohibidas (Armstrong, Bush, & Jones, 2010). Los investigadores han encuestado a 4691 estudiantes de 5to y 6to grado de escuela primaria en el estado de Kentucky (EEUU), quienes respondieron acerca de sus hábitos con respecto al uso de drogas, alcohol, tiempo que miraban televisión y jugaban videojuegos, y vida en familia. Se ha encontrado que casi un 30% de los niños reportaron el uso de alguna droga, así como una asociación directa entre el tiempo en que los niños gastaban viendo T.V. y jugando videojuegos (e» 3 h vs. d» 2 h) con el consumo de alcohol y otras drogas. Se ha estimado que los niños que miran la T.V. y que juegan videojuegos e» 3 h tienen un 48% más de probabilidades de consumir alcohol y casi el doble de probabilidad de oler algún tipo de droga que aquellos que lo hacen d» 2 h. Sin embargo, una debilidad de este estudio es que no se pudo separar el efecto de ver únicamente T.V. y el efecto de jugar videojuegos.

Si la persona expresa sus necesidades, sus pensamientos y sus sentimientos de un modo que humille o someta a los demás, o que ignore los derechos de éstos, está actuando agresivamente. Se están expresando los sentimientos y deseos, pero de una manera negativa u hostil.

Igualmente, en los videojuegos como el DOTA2 el líder es manipulador, está actuando agresivamente. Lo más probable es que provoque en los demás confusión, desconfianza o resentimiento. El comportamiento agresivo intenta humillar o

dominar a la otra persona, física o emocionalmente. La persona agresiva siempre trata de quedar por encima de la otra persona.

2.2.15. Problemas de atención a las clases.

En un estudio en el que participaron 1323 niños y 210 adolescentes se ha encontrado que la exposición a la T.V. y a los videojuegos estaba asociada a la aparición de problemas atencionales, y que esta asociación también se extiende a la adultez temprana (Swing, Gentile, Anderson, & Walsh, 2010). El mecanismo fisiológico que podría explicar este hallazgo es el aumento a la exposición de las hormonas del estrés norepinefrina y cortisol (Skosnik, Chatterton, Swisher, & Park, 2000).

En Turquía, se ha realizado un estudio por medio del cual se pretendía conocer los efectos cognitivos a corto plazo de jugar durante una hora un videojuego en el ordenador. Participaron 101 niños con edades entre 9 y 12 años con y sin problemas psiquiátricos (Tahiroglu, Celik, Avci, Seydaoglu, Uzel, & Altunbas, 2010). Para evaluar la capacidad cognitiva se ha aplicado la prueba de «Stroop» antes y después del juego. Valores altos del número total de errores y correcciones (NTEC) y la duración total (DT) en la prueba Stroop se consideran como evidencia de falta de atención y mayor deterioro de funciones cognitivas. Los investigadores han encontrado que una hora de videojuego tiene un efecto positivo en la atención a corto plazo en la población general; pero que una vez que se analizan los resultados entre los niños con y sin problemas psiquiátricos, ese efecto desaparece. Así mismo, ese efecto

positivo no es evidente en niños que juegan habitualmente esos juegos, pero sí lo es para quienes en el estudio lo jugaron por primera vez. Por lo tanto, se puede concluir que la atención mejora cuando se aprende a jugar un videojuego, que hay una curva de aprendizaje, ya que aumenta la activación cerebral pre frontal y frontal; sin embargo, crónicamente desaparece ese beneficio, por lo que se sugiere que la exposición a largo plazo de videojuegos puede deteriorar la atención en niños, especialmente en personas muy jóvenes con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH).

2.2.16. Vista y atención visual.

Con respecto a la salud visual, se ha comparado niños de 6 a 14 años de edad (731 personas con miopía y 587 personas con visión normal) que utilizaban videojuegos y realizaban otras actividades (Jones-Jordan, Mitchell, Cotter, Kleinstein, Manny, Mutti, Twelker, Sims, & Zadnik, 2011). Los investigadores han encontrado que el número de horas semanales que las personas leían y utilizaban videojuegos o el ordenador eran significativamente mayores en las personas con miopía que en las personas con visión normal. De la misma manera, se ha reportado que las personas miopes practicaban una menor cantidad de horas semanales de actividades deportivas al aire libre que las personas con visión normal. Por otra parte, Dye y Bavelier (2010), han evaluado tres aspectos de la atención visual en niños acostumbrados a jugar videojuegos y en niños no acostumbrados

a jugarlos. Las edades de los 114 niños y niñas estaban entre los 7 y los 17 años. Primero, se ha medido la habilidad para distribuir la atención en un campo visual para la búsqueda de un objetivo. Luego, se ha medido el tiempo que era necesario para recuperar la atención visual después de encontrar el objetivo. Finalmente, se ha medido el número de objetos que pueden ser simultáneamente buscados. Los investigadores han encontrado que los niños y adolescentes que jugaban a menudo con videojuegos de acción mostraron mejores puntajes en todas las pruebas que aquellos que no jugaban regularmente. Este hallazgo sugiere que los niños que juegan con videojuegos de acción alcanzan patrones de atención visual que solo se alcanzan en etapas más maduras del desarrollo en comparación con los niños que no juegan regularmente.

2.2.17. Respuesta hormonal.

La respuesta hormonal a los juegos y a los videojuegos ha sido estudiada (Beaven, Ingram, Gill, & Hopkins, 2010; Gonzalez-Bono, Salvador, Serrano, & Ricarte, 1999), indicando que en general, se encuentra una tendencia a un aumento en los niveles de testosterona en los jugadores que ganan un juego o videojuego en comparación a los que pierden. Este hallazgo no es tan consistente para el cortisol, pues se han encontrado estudios donde aumentan los niveles post ejercicio (Hébert, Béland, Dionne-Fournelle, Crête, & Lupien, 2005) y otros cuando hay reducciones o no hay cambios significativos (Denot-Ledunois, Vardon, Perruchet, & Gallego, 1998; Ivarsson, Anderson, Akerstedt, &

Lindblad, 2009; Paris, Franco, Sodano, Frye, & Wulfert, 2010; Sharma, Khera, Mohan, Gupta, & Ray, 2006). Se sabe que la testosterona y el cortisol se liberan durante el ejercicio y que juegan un papel importante en la adaptación del organismo; sin embargo, una elevada exposición crónica a ambas hormonas, especialmente al cortisol, posee efectos negativos en el organismo (e.g., depresión, ansiedad, aumento de glucosa sanguínea, reducción de actividad inmunológica, pérdida de memoria) (Lupien, Nair, Briere, Maheu, Tu, Lemay, McEwen, & Meaney, 1999). Para Lager y Brenberg (2005) los videojuegos permiten mejorar habilidades espaciales y tiempo de reacción. Los videojuegos mezclan una combinación poderosa de llamativas escenas visuales y música o sonidos adictivos que en conjunto producen respuestas fisiológicas (e.g., aumento del cortisol). Por ejemplo, en adultos se ha encontrado que quienes utilizan videojuegos con música liberan más cortisol que quienes los usan sin música (Hébert, Béland, Dionne-Fournelle, Crête, & Lupien, 2005). También se ha reportado que la respuesta de la frecuencia cardíaca es mayor en hombres y que la presión arterial es mayor en las mujeres cuando juegan videojuegos (Tafalla, 2007).

2.2.18. Sistema nervioso central.

Un posible efecto negativo de la exposición prolongada a los videojuegos es la llamada «epilepsia fotosensible», la cual ha sido estudiada desde el año 1950 en personas que sufrieron episodios mientras miraban televisión (Harding & Harding, 2010). A pesar de

que la incidencia de la epilepsia fotosensible es baja en la población general (i.e., 1 persona por cada 4000 habitantes), se ha encontrado que la incidencia es cinco veces mayor en adolescentes entre 7 y 19 años de edad. Se sabe que las mujeres son más fotosensibles que los hombres (Harding & Harding, 2010); sin embargo, se ha reportado que un 75% de los hombres que utilizan videojuegos sufren de episodios epilépticos, en comparación con un 25% de las mujeres (Graf, Chatrian, Glass, & Knauss, 1994), y que uno de los mecanismos que explican los episodios es la fotosensibilidad (Ferrie, De Marco, Gruanewald, Giannakodimos, & Panayiotopoulos, 1994; Fylan, Harding, Edson, & Webb, 1999). Finalmente, en una revisión narrativa de 36 investigaciones (Cain & Gradisar, 2010), se evaluó el impacto de la exposición a medios electrónicos (i.e., T.V., videojuegos, ordenador) en la calidad del sueño de los niños y adolescentes (d» 17 años). Los investigadores han encontrado que en general, los niños y adolescentes que pasan más tiempo jugando videojuegos empeoran sus patrones de sueño, especialmente el tiempo total dormido y el tiempo total en la cama. Este hallazgo contrasta con estudios en donde se ha observado que el ejercicio físico intenso promueve una mejor calidad de sueño en niños de 12 años de edad (Dworak, Wiater, Alfer, Stephan, Hollmann, & Strüder, 2008).

2.2.19. Uso de videojuegos.

La creatividad, la expresión de emociones, la actividad física y el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y comunicativas

son algunos de los beneficios del juego en el desarrollo de los niños. El juego es una de las actividades más arraigadas en la vida de los niños desde su nacimiento.

Dota 2 es un juego multijugador de estrategia en tiempo real, distribuido por la plataforma Steam de Valve. En este, dos equipos de cinco jugadores tienen el objetivo de destruir las estructuras rivales controlando a personajes denominados héroes.

Sobre este juego

Left 4 Dead 2, es la continuación de la saga de zombies desarrollada por Valve. Se trata de un shooter en primera persona, cooperativo, con tintes de survival horror en el que los jugadores tendrán que avanzar por los diferentes escenarios tratando de sobrevivir a diversas oleadas de zombies. Los jugadores podrán elegir entre Nick, Ellis, Rochelle y Coach. A su vez, 'Left 4 Dead 2' cuenta con diferentes campañas como The Passing o Dark Carnival, donde aparecen personajes del original 'Left 4 Dead', como Louis, Francis, Bill y Zoey. Por otro lado, los enemigos quedan representados por zombies o infectados, entre los cuales también hay diferentes tipos: witch, boomer, tank, smoker... Cada uno presenta un modo de ataque distinto, por lo que los jugadores tendrán que adaptarse a sus movimientos. Al igual que el anterior 'Left 4 Dead', en este título encontramos cuatro modos de juego: de un solo jugador, el cooperativo, el versus (donde podemos jugar como infectados) y, por último, el modo survival (donde hay que

tratar de sobrevivir el máximo tiempo posible). 'Left 4 Dead 2' está disponible en PC y Xbox 360.

Counter-Strike es un videojuego de disparos en primera persona multijugador (ya sea en LAN o en línea) desarrollado por Valve para Microsoft Windows. Es una modificación completa del juego Half-Life, realizada por Minh Le y Jess Cliffe, quienes lanzaron la primera versión el 18 de junio de 1999.

2.2.20. Los mejores juegos online para PC gratuitos.

Call of Duty: Warzone.

Final Fantasy XIV.

Magic the Gathering Arena.

Fortnite.

World of Tanks Blitz.

Dauntless.

Auto Chess.

Apex Legends.

2.2.21. Efectos de los videojuegos.

La adicción a los videojuegos puede afectar a los individuos a nivel biológico, personal y social, pues el adicto puede presentar daño neuronal, obesidad, depresión, bajo rendimiento académico y aislamiento, advirtió hoy un especialista.

Se han descrito algunos de los efectos sociales negativos del uso de videojuegos, como por ejemplo, una relación afectiva débil con los padres y personas de su misma edad, o incluso el reforzamiento de estereotipos sociales de tipo racial o sexual

(Dickerman, Christensen, & Kerl-McClain, 2008). En niños de edad preescolar (i.e., jardín de infantes o kindergarten), se ha observado que cuando utilizan videojuegos no les permite desarrollar importantes destrezas sociales debido a que la naturaleza de los videojuegos no les estimula a tener interacciones significativas con otros niños y porque los juegos los distraen, por lo que el efecto en la socialización es perjudicial (Bacigalupa, 2005).

En adolescentes, se ha encontrado que aquellos entre 14 y 19 años de edad que pasan más tiempo frente a una pantalla (e.g., ordenador, T.V., videojuegos), son menos sociables y unidos a sus padres y personas de edades similares (Cummings, & Vandewater, 2007; Richards, McGee, Williams, Welch, & Hancox, 2010). Se ha reportado que en promedio, los adolescentes pasan 3.2 horas diarias frente a una pantalla, y que por cada hora extra que estuvieran frente a una pantalla existe un 13% de probabilidades en el riesgo de que tengan menos apego o unión a sus padres y un 24% menos de apego para personas de su misma edad (i.e., pares) (Richards et al., 2010). En la revisión sistemática de literatura de Biddiss e Irwin (2010), se ha indicado que los videojuegos activos podrían ser una herramienta positiva para motivar a los niños a que compitan contra otras personas y amigos, sin importar si lo hacen de manera personal (frente a frente) o a distancia (virtual). A pesar de que esta hipótesis puede parecer atractiva, todavía queda por investigar si este tipo de videojuegos promueven la competencia y el disfrute de los niños, o si de alguna forma permite crear lazos

afectivos duraderos que no se basen solamente en la competencia. Por otra parte, se ha promovido el desarrollo y uso de videojuegos para originar conductas deseables (e.g., aumentar el consumo de vegetales y frutas, utilizar preservativo, aumentar actividad física), así como para rehabilitar alguna discapacidad (Thompson, Baranowski, & Buday, 2010; Baranowski, Baranowski, Thompson, Buday, Jago, Griffith, Islam, Nguyen, & Watson, 2011). Existen estudios con resultados positivos en personas que poseen enfermedades crónicas y degenerativas como diabetes mellitus, parálisis cerebral, accidente vascular cerebral, quemaduras, lesión en la espina dorsal, espina bífida, y fibrosis quística (DeShazo, Harris, & Pratt, 2010; Golomb, McDonald, Warden, Yonkman, Saykin, Shirley, Huber, Rabin, Abdelbaky, Nwosu, BarkatMasih, & Burdea, 2010; Jannink, van der Wilden, Navis, Visser, Gussinklo, & Ijzerman, 2008; Deutsch, Borbely, Filler, Huhn, & Guarrera-Bowlby, 2008; Yavuzer, Senel, Atay, & Stam, 2008; Haik, Tessone, Nota, Mendes, Raz, Goldan, Regev, Winkler, Mor, Orenstein, & Hollombe, 2006; O'Connor, Cooper, Fitzgerald, Dvorznak, Boninger, VanSickle, & Glass, 2000; Widman, McDonald, & Abresch, 2006; Bingham, Bates, Thompson-Figueroa, & Lahiri, 2010). En general, este tipo de videojuegos ha permitido mejorar cualidades físicas y psicológicas en los usuarios, y tienen el valor agregado de que se pueden utilizar en el hogar, por lo que no existe la necesidad de desplazarse hasta un hospital o centro de salud. Un aspecto negativo es que estos videojuegos podrían promover

el aislamiento social de los usuarios; sin embargo, este tipo de videojuegos se seguirá desarrollando en los próximos años y promete ser importante para el tratamiento de otras patologías (Thompson, Baranowski, & Buday, 2010). También se ha sugerido que el uso de medios electrónicos podría promover la interacción social y reducir conductas de riesgo sexual a través de las populares «redes sociales» (e.g., Facebook, MySpace, Twitter, Hi5). Sin embargo, también hay fuertes argumentos acerca de los efectos negativos de estas redes, pues en muchos casos los niños y adolescentes pueden ser vistos y acosados por depredadores sexuales (Strasburger, Jordan, & Donnerstein, 2010).

2.2.22. El juego en los estudiantes.

Estes y Mechikoff (1999), han definido el verbo jugar, como una serie de actividades de ocio que se realizan de forma voluntaria, para diversión, y que es creativo y no tiene límites o reglas. Por su parte, los juegos son actividades que tienen una serie de reglas, en los que hay ganadores y perdedores y que tienden a ser específicos de acuerdo a la estructura del juego (e.g., coordinación ojo-mano) (Pellegrini, 2010). Las investigaciones apoyan el papel fundamental que el juego posee en el desarrollo socioemocional, cognitivo y físico del niño, así como en la regulación de las emociones, el fortalecimiento de las relaciones sociales con los miembros de su familia y amigos, en la atención, en la resolución de problemas, en la creatividad y en el desarrollo de destrezas motoras gruesas y finas, así como en su salud en

general (Chacón Araya, 2005; Scarlett, Naudeau, Ponte, & Salonijs-Pasternak, 2004).

Para Bavelier, Green y Dye (2010), actualmente los niños y adolescentes se encuentran totalmente expuestos a la tecnología y a los medios de difusión electrónica tanto en la escuela como en sus hogares. Ya no es únicamente la televisión la que retiene la atención de los niños, sino también otros dispositivos como los DVDs de música, los videojuegos, internet, y los teléfonos celulares (móviles). En los Estados Unidos, se ha estimado que los niños se exponen a los medios electrónicos durante más de 7 horas por día (Strasburger, Jordan, & Donnerstein, 2010), especialmente utilizando la T.V., escuchando música, usando los ordenadores y jugando videojuegos. Estos aparatos electrónicos se utilizan principalmente para la diversión y el ocio; sin embargo, también juegan un papel importante en el desarrollo del niño, especialmente en su aprendizaje y plasticidad cerebral, así como en su rendimiento académico, ya que la tecnología también ha sido introducida en el aula y para algunos podría ser una herramienta útil (Krotoski, 2010). Queda claro que estos medios pueden causar beneficios y perjuicios en el desarrollo cognitivo, social y conductual no solo de los niños (Ray & Jat, 2010), sino también de los adultos (Rosser, Lynch, Cuddihy, Gentile, Klonsky, & Merrell, 2007).

Quizás una de las mayores preocupaciones para los padres, es el rendimiento académico de sus hijos y su grado de actividad física (Moncada-Jiménez, 2005). Aunque la evidencia actual ha

indicado que la actividad física proporcionada en las clases de educación física no empeora ni mejora el rendimiento académico, se conoce que el uso y abuso de la tecnología si puede perjudicar el rendimiento escolar (Mossle, Kleimann, Rehbein, & Pfeiffer, 2010). Mossle et al. (2010), encuestaron a 5529 estudiantes y dieron seguimiento a otros 1157 estudiantes de escuela primaria y encontraron una asociación directa entre el tiempo que los estudiantes gastaban en juegos violentos y un pobre desempeño académico, especialmente en niños.

2.3. Definición de términos básicos

2.3.1. Video juegos y agresividad

Es importante destacar, en primer lugar, el creciente empleo de los videojuegos en actividades educativas y formativas, así como en la terapia y entrenamiento de diversas habilidades intelectuales y sociales. Por lo tanto, los videojuegos parecen convertirse en un tema de reflexión de cara al futuro de la educación, tanto en sus aspectos preventivos como en la utilización educativa y positiva de los mismos en las escuelas (Etxeberria, F. 2008; Gros, B. 2008; Freitas, S. 2008).

Sin embargo, desde que se crearon los primeros e inofensivos juegos de ping-pong hasta los juegos actuales, ha ocurrido una evolución muy profunda que nos permite apreciar unas diferencias enormes en el amplísimo panorama de los videojuegos.

Frente a los juegos electrónicos de los Sims, que tratan aceptablemente de simular situaciones de relación, o algunos otros como Tetris, Super Mario o algunos juegos deportivos, existen otros videojuegos que ofrecen una vinculación más estrecha con la violencia, como Carmageddom (atropellar ancianitas y embarazadas), Unidad de Tortura (denunciado por Amnistía Internacional) o Resident Evil (jugar a descuartizar zombis).

2.3.2. Influencia negativa de los video juegos

Está muy extendida la creencia de que los videojuegos tienen una incidencia negativa sobre muchos aspectos de la personalidad de los jugadores, y especialmente sobre los niños.

Es muy frecuente observar en revistas, periódicos y otros medios de comunicación afirmaciones contundentes respecto, generalmente, a las nefastas consecuencias que el uso del videojuego tiene sobre la inteligencia, la personalidad o la dimensión social de los jugadores.

III. VARIABLES E HIPÓTESIS.

3.1. Variables de investigación.

Variable independiente: Videojuegos por internet

Dimensiones de las variables:

D1. Finalidad de los videojuegos

D2. Tipos de videojuegos

D3. Rol de los videojuegos

Variable Dependiente: Grado de agresividad de los estudiantes.

Dimensiones de las variables:

D1. Daños físicos

D2. Daños emocionales

D3. Daños sociales

3.2. Hipótesis

3.2.1. Hipótesis general.

Existe una relación directa y significativa entre El uso de videojuegos por internet y el grado de agresividad de los estudiantes del Primer Año de Secundaria de la I.E. Francisco Solano - Abancay- 2020.

3.2.2. Hipótesis específicas.

- Existe una relación directa y significativa entre El uso de videojuegos por internet y Daños físicos de los estudiantes del Primer Año de Secundaria de la I.E. Francisco Solano - Abancay- 2020.

- Existe una relación directa y significativa entre El uso de videojuegos por internet y Daños emocionales de los estudiantes del Primer Año de Secundaria de la I.E. Francisco Solano - Abancay- 2020.
- Existe una relación directa y significativa entre El uso de videojuegos por internet y Daños sociales de los estudiantes del Primer Año de Secundaria de la I.E. Francisco Solano - Abancay- 2020.

3.3. Definición conceptual de variables

Videojuego por internet.

Concepto Uso de videojuegos. - es una especie de centro de diversiones, normalmente antes se categorizaba por el hecho que un “Lan Center” no instalaba consolas ahora que esto es normal la evolución va hacia la atención, con locales verdaderamente grandes, muy cómodos, zonas de cafetería, fumadores, descanso con televisores para ver los torneos, etc..

Grado de agresividad de los estudiantes

El grado de agresividad es, como la ansiedad, un comportamiento o conducta que, a cierto nivel, se considera normal, funcional y necesaria para la supervivencia y la vida cotidiana pero que, a ciertos otros niveles, se considera anormal, disfuncional y generadora de muchos otros problemas de salud.

3.4. Operacionalización de variables

Variable	Definición Conceptual	Dimensiones	Indicadores
1.Variable Independiente: X. Uso de videojuegos por internet	Concepto Uso de videojuegos.- es una especie de centro de diversiones, normalmente antes se categorizaba por el hecho que un “ Lan Center ” no instalaba consolas ahora que esto es normal la evolución va hacia la atención, con locales verdaderamente grandes, muy cómodos, zonas de cafetería, fumadores, descanso con televisores para ver los torneos, etc.	X1 Finalidad de los videojuegos.	X1.1 De 1 hora X1.2 De 2 a 5 horas X1.3 De 5 a 7 horas X1.4 De 7 a más horas
		X2 Tipos de videojuegos	X2.1 Mantener vida social activa X2.2 Realizar actividades de destreza X2.3 tener alto Autoestima X2.4 Realizar actividades deportivas Y recreativas
		X3 Rol de los videojuegos.	
2.Variable Dependiente: Grado de agresividad de los estudiantes.	El grado de agresividad es, como la ansiedad, un comportamiento o conducta que, a cierto nivel, se considera normal, funcional y necesaria para la supervivencia y la vida cotidiana pero que, a ciertos otros niveles, se considera anormal, disfuncional y generadora de muchos otros problemas de salud	Y1 Daños físicos	Y1.1 Dolores y enfermedades posturales Y1.2 Pérdida visual Y1.3 Pérdida auditiva Y1.4 Obesidad Y1.5 Daño neuronal
		Y2 Daños emocionales	Y2.1 Agresividad Y2.2 SAD (Síndrome Ansioso Depresivo) Y2.2.3 Bajo rendimiento académico Y2.2.4 Dependencia
		Y3 Daño social	Y3.1 Aislamiento social Y3.2 Problemas en las relaciones interpersonales

			Y3.3 Perdida de interés en actividades sociales
--	--	--	---

IV. DISEÑO METODOLÓGICO

4.1. Tipo y diseño de investigación.

4.1.1. Tipo de investigación.

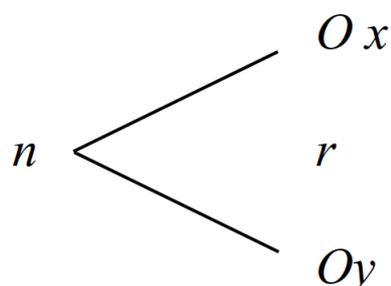
Para esta investigación se utilizará la técnica cuantitativa (encuestas) para saber cuántos alumnos presentan problemas de comportamiento agresivo debido a las adicciones al videojuego, la técnica de investigación es cualitativa para saber su comportamiento.

En cuanto al tipo de investigación, dada la naturaleza de este estudio afirmo que es Básico – correlacional. Según (Hernández, 2010), La investigación básica o pura tiene como finalidad la obtención y recopilación de información para ir construyendo una base de conocimiento que se va agregando a la información previa existente.

4.1.2. Diseño de Investigación

Se estudió variables que ya se viene dando en la población elegida, por lo tanto, la investigación obedeció a un diseño EX - POST-FACTO (descriptivo-correlacional).

Siendo el diseño de carácter descriptivo correlacional y su esquema es de la siguiente manera:



Dónde:

Ox = Autoestima

Oy = Personalidad.

r = Correlación.

n = Muestra

4.2. Método de investigación.

El método científico-analítico debido a que el método científico es un método de investigación usado principalmente en la producción de conocimiento en las ciencias y que, gracias al método científico y su rigurosidad, los resultados de nuestro estudio tienen la credibilidad correspondiente.

El método analítico es aquel método de investigación que consiste en la desmembración de un todo, descomponiéndolo en sus partes o elementos para observar las causas, la naturaleza y los efectos y después relacionar cada reacción mediante la elaboración de una síntesis general del fenómeno estudiado.

El método sintético es aquel método de investigación que consiste en la composición de un todo mediante la unión de sus partes, por lo tanto, es aquel que procede de lo simple a lo complejo.

4.3. Población y muestra

4.3.1. Población.

Esta investigación se realizará en una Institución Educativa de la Ciudad de Abancay a los estudiantes del primer año de secundaria I.E. Francisco Solano – Abancay 2020. (Tabla 4.1), según lo reportado por la I.E Miguel Grau.

Tabla 4.1.

Distribución Poblacional Estudiantes I.E Miguel Grau-2019

ESTUDIANTES DE 1º GRADO SECCIÓN “B”	Nº de Estudiantes	%
Primero B	37	30
TOTAL	37	30

Fuente: DIRECCIÓN EDUCATIVA FS – 2020.

4.3.2. Muestra:

En la determinación de la muestra óptima se seleccionó el muestreo aleatorio simple cuya fórmula propuesta por R.B. Ávila Acosta en su libro Metodología de la Investigación, es como sigue:

$$n = \frac{(1.96)^2 (0.5 \times 0.5) 750}{(0.05)^2 (750 - 1) + (1.96)^2 0.5 \times 0.5}$$

Se estudiará por salón 4 Estudiantes y en forma aleatoria de 25 Salones en total 100 Estudiantes.

Donde:

n = Tamaño de la muestra

N = 750 estudiantes de la institución educativa Miguel Grau

Z = 1.96, constante según el nivel de confianza del 95%.

p = 50% población estimada

q = 50% población estimada

(prevalencia no favorable a la variable en estudio) (*)

$$\mathcal{E} = 5\% \text{ error de precisión} = 0.05$$

n_f = Tamaño final de la muestra

(*) Dado que no existe conocimiento de la prevalencia en proporción distinta.

Aplicando la fórmula indica se tiene:

$$\eta = \frac{(1.96)^2 (0.50)(0.50)(520)}{(0.066)^2 (520 - 1) + (1.96)^2 (0.50)(0.50)}$$

$$\eta = \frac{720.30}{188.21040} = 3.827$$

Redondeando:

$$\eta = 4$$

Cálculo del tamaño final de la muestra:

$$n_f = \frac{n}{1 + \frac{n}{N}}$$

$$n_f = \frac{4}{1 + \frac{4}{750}} = \frac{4}{1.00533} = 3.97879$$

$n_f = 4$

El tamaño de la muestra de los estudiantes a evaluar fue de 100, los cuales están distribuidos en las diferentes secciones de 1-5to. A (Tabla 4.2

Para la fijación proporcional se tuvo en cuenta la siguiente expresión:

$$\frac{n}{N} = \frac{4}{100} = 0.04$$

Tabla 4.2

Estimación de la Muestra de Alumnos de la L.E. Francisco Solano, 2020

GRADO Y SECCIÓN	Nº de Estudiantes	Proporción	Tamaño de la Muestra Estratificada
Primero B	37	20 x 0.4	8
TOTAL	37	100X0.	100

4.4. Lugar de estudio y periodo desarrollado.

I. E. Francisco Solano – Abancay

4.5. Técnicas e instrumentos para selección de la información.

Se utilizó el inventario de personalidad de EYSENCK&EYSENCK, para su calificación se siguió toda la pauta que indica dicho instrumento para el que fue diseñado, sin embargo, también solo hemos tomado lo que responde a nuestro problema y objetivo planteado en la investigación. (Ver Anexo N°O2) Se utilizó el cuestionario uso de videojuegos por internet y el grado de agresividad de los estudiantes del Primer Año de Secundaria de la I.E. Francisco Solano - Abancay- 2020, para su calificación se cumplió con las indicaciones y pautas del instrumento, para la correlación se aplicó la media aritmética a cada puntaje obtenido por los estudiantes y se prosigió con el procesamiento estadístico.

4.6. Análisis y procesamiento de datos.

4.6.1. Análisis de datos.

Se utilizó las técnicas de la estadística descriptiva: la distribución de frecuencias (fr), el cálculo de porcentaje, %, la media aritmética, desviación estándar; y las representaciones gráficas tanto categóricas y numéricas, como también se utilizó la correlación de Pearson.

4.6.2. Procesamiento de datos.

En esta fase, se realiza el tratamiento estadístico de todos los datos seleccionados, que consiste en afirmaciones estadísticas de los datos, sin embargo, el análisis no puede quedar reducido a una operación contable, de obtención de promedios, medias e índices, etc. Hay que analizarlos, interpretarlos y darles sentido. El propósito del análisis es resumir y comparar las observaciones llevadas a cabo de tal forma que sea posible materializar los resultados de la investigación con el fin de dar respuesta a las interrogantes formuladas en la investigación.

En esta parte será muy útil el uso de los programas SPSS24 y Microsoft Excel 2019 que me permitirá obtener los resultados exactos durante el proceso estadístico.

V. RESULTADOS

5.1. Resultados descriptivos.

Para el tratamiento estadístico del presente trabajo se cumplió con la tabulación y el conteo de datos obtenidos, todo esto se presenta en tablas o cuadros, para luego realizar la distribución de frecuencia haciendo uso de la estadística descriptiva y finalmente se llevó a cabo la interpretación mediante el análisis de datos.

VI. DISCUSIÓN DE RESULTADO

6.1. Contrastación de los resultados con otros estudios similares

6.2. Responsabilidad ética

VII. CONCLUSIONES

Las principales conclusiones obtenidas de los resultados evidencian que:

Hasta hace años atrás el juego del niño no se encontraba tan invadido por la tecnología como en la actualidad.

Sobre todo, desde la llegada de la Pandemia los niños y adolescentes han comenzado a interactuar con tecnologías provenientes en el campo de la computación que han generado, tanto fascinación, como preocupación por parte de los adultos responsables de la educación de los niños

La adolescencia es una etapa donde se experimentan constantes cambios en distintos aspectos de la vida.

A medida que avanza la tecnología se van desarrollando nuevas formas de entretenimiento y los adolescentes están inmersos en estos avances tecnológicos.

En este estudio el uso de los videojuegos no refleja problemas que afecte negativamente a los alumnos de la Institución.

No obstante, cuando no se le da el uso moderado influyen de manera negativa en el rendimiento académico e incluso en la salud mental de los alumnos.

La mayor parte de los alumnos han experimentado repetición de grado, el uso de videojuegos distrajo mucho la labor académica.

Posiblemente se debe que, a que las familias posibilitan en obtener dispositivos y acceder al Internet y a estos dispositivos electrónicos, son usados sin control en todos los alumnos.

Los investigadores a escala mundial cada día se interesan más en conocer y potencializar los videojuegos como una herramienta que fortalezca el rendimiento académico, siempre que no se exceda de horas diarias.

VIII. RECOMENDACIONES

- se recomienda que los alumnos tomen conciencia de los videojuegos y tengan una vida más saludable.
- Los alumnos en general deben tener un horario diferenciado en los videojuegos.
- Los padres de familia deben de practicar mas el apego con los hijos especialmente en esta pandemia con tiempo de calidad y no de cantidad.
- Implementar diferentes talleres de pasa tiempos en casa para compartir en familia.
- Tener mucho cuidado en el trato a los hijos siempre cuidando su salud mental.

IX. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Ricoy Ay. “Los videojuegos en la adolescencia: prácticas polémicas asociada”.; 2015.
2. Betancourt My. “Dedicación inadecuada de videojuegos, agresión, síntomas depresivos y violencia intrafamiliar en adolescentes y adultos jóvenes”.; 2013.
3. Letona. “Agresividad en adolescentes ciberadictos “; 2012.
4. Chacón My. “consecuencia de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes”.; 2012.
5. Duran. “influencia de los videojuegos en el desempeño académico en niños de primaria”. ; 2014.
6. Capa Vy. “videojuegos adicción y factores predictores”.; 2010.
7. Estallo. videojuegos, personalidad y conducta; 1994.
8. Griffiths M. Adicción a los videojuegos: una revisión de la literatura. Psicología Conductual.; 2005.
9. Labrador F, Requenses A&HM. Guía para padres y educadores sobre el uso seguro del Internet, móviles y videojuegos; 2010.
10. León R&LM. Centro municipal de servicios sociales “la orden” (s.f). los adolescentes y los videojuegos (informe de investigación N^a 21005); 2015.
11. Prensky M. Nativos e inmigrantes digitales. Madrid: Distribuidora SEK.; 2001.
12. Secadas R&VA. El Juego patológico, prevención y tratamiento en adolescentes.; 1998.
13. Llanos AF. las nuevas enfermedades tecnológicas por uso excesivo de computadora.; 2013.

14. EMarketer.. Recuperado el 11 de 08 de 2014, de Redes Sociales llega a casi uno de cada cuatro en el Mundo; 2013.
15. "Adicción". En: Significados.com. Disponible en: <https://www.significados.com/> Consultado: 9 de noviembre de 2019.
16. **Amaneros y Ricoy (2015) en su artículo titulado “Los videojuegos en la adolescencia: prácticas polémicas asociada”.**
17. **Martínez y Betancourt (2013) realizan una investigación “Dedicación inadecuada de videojuegos, agresión, síntomas depresivos y violencia intrafamiliar en adolescentes y adultos jóvenes”.**
18. **Letona (2012) Investigación “Agresividad en adolescentes ciberadictos**
19. **Moncada y Chacón (2012) “consecuencia de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes”.** Del boletín de Retos. Nuevas tendencias en educación física y deporte. Y recreación Nª 21, pp.43-49. Costa Rica.
20. **Vallejos y Capa (2010) en la investigación titulada “videojuegos adicción y factores predictores”.** Artículo realizado en la Universidad Nacional Federico Villareal, Lima, Perú.