

**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA**



**LOS VIDEOJUEGOS Y LA CONDUCTA DE LOS ALUMNOS DEL
TERCER GRADO DE LA I.E.S. "JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI"
APLICACIÓN U.N.A. PUNO**

TESIS

PRESENTADA POR:

ASTRIDH GUDELIA MERCADO ARISACA

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
LICENCIADO EN EDUCACIÓN SECUNDARIA, CON MENCIÓN
EN LA ESPECIALIDAD DE LENGUA, LITERATURA,
PSICOLOGÍA Y FILOSOFÍA**

PROMOCIÓN: 2001

PUNO – PERÚ

2009

**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA**

**LOS VIDEOJUEGOS Y LA CONDUCTA DE LOS ALUMNOS DEL
TERCER GRADO DE LA I.E.S JOSÉ CARLOS
MARIÁTEGUI - PUNO**

ASTRIDH GUDIELIA MERCADO ARISACA



**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN
EDUCACIÓN, CON MENCIÓN EN LA ESPECIALIDAD DE LENGUA,
LITERATURA, PSICOLOGÍA Y FILOSOFÍA**

APROBADA POR EL SIGUIENTE JURADO:

PRESIDENTE

:

Dr. Francisco Marino Tipula Mamani

PRIMER MIEMBRO

:

M.Sc. Benjamín Galdós Pineda

SEGUNDO MIEMBRO

:

Dr. José Luis Velázquez Garambel

DIRECTOR / ASESOR

:

M.SC. Luis Enrique Arias Villalobos

Área : Disciplina científica

Tema : Valores y actitudes

Fecha de sustentacion: 06/Feb./2009

DEDICATORIA

A Dios, por su amor incondicional,
que diariamente nos da una
oportunidad para vivir en paz y
armonía.

A mi padre, quien desde el cielo me
ilumina y guía

A mi madre y hermanos, quienes me
dieron su apoyo moral durante mi
desarrollo estudiantil y en el
desarrollo de esta investigación.

AGRADECIMIENTO

A mi Alma Mater, Universidad Nacional del Altiplano, que en sus claustros me formé para desenvolverme en la vida profesional.

A mi director de investigación, quien con sus sabios consejos contribuyó en el desarrollo de la investigación.

A los jurados de investigación, quienes con sus valiosas recomendaciones, se pudo mejorar y dar objetividad a la investigación.

ÍNDICE GENERAL

	Pág.
DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
ÍNDICE GENERAL	
ÍNDICE DE TABLAS	
ÍNDICE DE CUADROS	
ÍNDICE DE ACRÓNIMOS	
RESUMEN	11
PALABRAS CLAVES	11
ABSTRACT	12

CAPÍTULO I**INTRODUCCIÓN**

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	14
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	15
1.2.1. Problema general	15
1.2.2. Problemas específicos	15
1.3. HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN	16
1.3.1. Hipótesis general.....	16
1.3.2. Hipótesis específicas	16
1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO.....	16
1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	17
1.5.1. Objetivo general	17
1.5.2. Objetivos específicos.....	17

CAPÍTULO II**REVISIÓN DE LA LITERATURA**

2.1. ANTECEDENTES DE INVESTIGACIÓN.....	18
2.2. MARCO TEÓRICO.....	21
2.2.1. ¿Qué son los videos juegos?	21
2.2.2. Videojuegos y violencia	21

2.2.3. Dimensiones de la violencia	22
2.2.4. Efectos psicosociales asociados al uso de videojuegos.....	23
2.2.5. Tipos de videojuegos.....	27
2.2.6. Características de los jugadores de videojuegos.	29
2.2.7. Los videojuegos preferidos.....	31
2.2.8. Las fuentes de la motivación y de la conducta.	33
2.2.9. Algunos tópicos sobre la influencia negativa de los videojuegos.	34
2.2.10. Consecuencias de los videojuegos en algunos aspectos de la educación	37
2.3. MARCO CONCEPTUAL.....	42

CAPÍTULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO	43
3.2. PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO	43
3.3. PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO	44
3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DE INVESTIGACIÓN	44
3.4.1. Población.....	44
3.4.2. Muestra	45
3.5. DISEÑO ESTADÍSTICO	46
3.6. PROCEDIMIENTO	46
3.6.1. Tipo de investigación.....	47
3.6.2. Diseño de investigación.....	47
3.7. VARIABLES.....	48
3.8. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS	49

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS	50
4.1.1. Descripción del tipo de videojuego que utilizan los alumnos de la I.E.S. Aplicación de la una durante el año escolar 2008.....	50

4.1.2. Determinación de los tipos de conductas que manifiestan los alumnos que hacen uso de videojuegos en la i. E. S aplicación de la una- puno durante el año escolar 2008?	53
4.1.3. De la conducta frente a los videojuegos	60
4.1.4. Prueba de hipótesis de la relación que existe entre los videojuegos y la conducta de los alumnos del tercer grado durante el tercer trimestre del año escolar 2008	71
4.1.5. Metodología de comprobación de hipótesis	72
4.1.6. Toma de decisión	73
4.2. DISCUSIÓN	73
CONCLUSIONES	75
RECOMENDACIONES	76
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	77
ANEXOS	79

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.	Tipo de juego que utilizan	50
Tabla 2.	Tiempo que juegan los estudiantes.....	51
Tabla 3.	Grado al que pertenecen los estudiantes.....	51
Tabla 4.	Conductas que demuestran durante el juego.....	52
Tabla 5.	Como juegan	52
Tabla 6.	Me gustan los juegos de lucha como teken	53
Tabla 7.	Me gustan los juegos de lucha que expresan formas de morir realmente impresionante como mortal kombat.	54
Tabla 8.	Me gustan los juegos de guerra y combate como metal slug.....	54
Tabla 9.	Me gustan los juegos de tiro como goldeneye	55
Tabla 10.	Prefiero los juegos plataforma como Mario Bross	56
Tabla 11.	Prefiero los juegos simuladores como carreras de coches.	56
Tabla 12.	Prefiero los juegos deportes como fútbol peruano.	57
Tabla 13.	Prefiero los juegos ludo educativo como ajedrez.	58
Tabla 14.	Prefiero los juegos de estrategia	59
Tabla 15.	Soy una persona muy impulsiva	60
Tabla 16.	Es fácil que algo o alguien me haga perder la paciencia.	61
Tabla 17.	Voy al videojuego	61
Tabla 18.	Tiendo a decidir rápidamente.....	62
Tabla 19.	Soy una persona ansiosa.....	63
Tabla 20.	Suelo sentirme tenso y nervioso en el juego.....	64
Tabla 21.	He dicho una mentira como pretexto para ir al videojuego.	64
Tabla 22.	Cuando pierdo demuestro mi mal humor.	65
Tabla 23.	Me gusta estar en grupos numerosos mientras estoy jugando.	66
Tabla 24.	Dedico mucho tiempo a los videojuegos.	66
Tabla 25.	Normalmente entablo conversación con amigos del videojuego.....	67
Tabla 26.	Suelo reaccionar a las provocaciones y cambiar de humor bruscamente.	68
Tabla 27.	Después de jugar me identifico con mi personaje de juego.	69
Tabla 28.	Solo quedo satisfecho cuando veo los resultados de que había programado.....	70
Tabla 29.	Me gustan los juegos que implican violencia con armas como mortal kombat.....	71

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro 1. Tipos de video juegos.....	38
Cuadro 2. Población de investigación de la Institución Educativa Secundaria José Carlos Mariátegui” Aplicación UNA. Puno 2008.	45
Cuadro 3. Sistema de variables	48

ÍNDICE DE ACRÓNIMOS

UGEL	: Unidad de Gestión Local
IES	: Institución Educativa Secundaria
DREP	: Dirección Regional de Puno
MSNM	: Metros Sobre el Nivel del Mar

RESUMEN

El presente trabajo de investigación que lleva por título "Los videojuegos y la conducta de los alumnos del tercer grado de la I.E.S. "José Carlos Mariategui" Aplicación U.N.A. Puno". Se ha planteado el objetivo siguiente: Determinar la relación entre los videojuegos y la conducta de los alumnos del tercer grado durante el tercer trimestre del año escolar 2008. El estudio corresponde al enfoque cuantitativo de tipo básico con el diseño correlacional por cuanto se pretende verificar la relación que existe entre la variable videojuegos y conducta. El 60.7% manifiesta que rara vez una persona es impulsiva aquí podemos apreciar que los alumnos expresan su impulsividad que ha sido adquirida como consecuencia del uso de videojuego. Después de haber constatado que los cuadros estadísticos del cual se concluyó que la Chi cuadrada calculada, es menor que la Chi cuadrada tabulada, lo que implica que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Se concluyó que los videojuegos influyen negativamente en la conducta de los estudiantes del tercer grado. Y el 43% de adolescentes de género masculino manifestaron su preferencia hacia el tipo de videojuegos de combate y estos videojuegos traen consigo mensajes de violencia que hacen que ellos actúen con agresividad frente a la sociedad.

Palabras claves: Conductas, estudiantes, familia, videojuego, violencia.

ABSTRACT

The present research work entitled "The video games and the conduct of the students of the third degree of the I.E.S." José Carlos Mariategui "Aplicación u.n.a. Puno". The following objective has been established: Determine the relationship between video games and the behavior of third grade students during the third quarter of the 2008 school year. The study is based on the quantitative approach of basic type with correlational design. relationship that exists between the variable video games and behavior. 60.7% state that it is rarely an impulsive person who can appreciate that the students expressed their impulsiveness that has been acquired as a result of the use of the video game. After having verified the statistical tables from which it was concluded that the calculated Chi square is less than the tabulated Chi square, which implies that the null hypothesis is rejected and accepts the alternative hypothesis. It was concluded that videogames negatively influence the behavior of third grade students. And 43% of male adolescents expressed their preference for the type of combat video games and these video games bring with them messages of violence that make them act aggressively against society.

Keywords: behaviors, students, family, video game, violence.

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

El trabajo de investigación titulado "LOS VIDEOJUEGOS Y LA CONDUCTA DE LOS ALUMNOS DEL TERCER GRADO DE LA I.E.S. "JOSE CARLOS MARIATEGUI" APLICACION DE LA U.N.A. es un problema actual y muy importante en la vida de los adolescentes. Vista la importancia que tiene los videojuegos en las actividades de distracción en directa relación con la conducta de los adolescentes, ha despertado el interés y la necesidad de su estudio, ya que no es solo un pasatiempo sino también otra forma de enseñanza.

El presente trabajo está estructurado en cuatro capítulos distribuidos de la siguiente manera: En el primer capítulo esta la introducción contiene la descripción del problema, la definición del problema, justificación del problema de investigación, los objetivos de la investigación, hipótesis de investigación y la operacionalización de las variables. En el segundo capítulo esta la revisión de literatura que incluye antecedentes, sustento teórico y glosario de términos. En el tercer capítulo está los materiales y los métodos que incluye al tipo y diseño de investigación, población y muestra de investigación, ubicación y descripción de la población, técnicas e instrumentos de recolección de datos y diseño estadístico para la prueba de hipótesis. En el cuarto capítulo esta los resultados y discusión, finalmente están las conclusiones, sugerencias, bibliografía y anexos.

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Actualmente en el departamento de Puno, la tecnología se está integrando e influenciando a la sociedad. Los adolescentes tienen acceso a un aparato de videojuego en el cual la violencia y la agresión se manifiestan de manera cotidiana y constituyen una parte sustancial del contenido de la programación. Los adolescentes tienen una mentalidad flexible- receptiva y pueden ir adquiriendo actitudes y comportamientos muy ajenos a los inculcados en la escuela y por parte de sus educadores. Además, no tienen la suficiente capacidad para distinguir lo beneficioso de lo perjudicial y por lo tanto aceptan casi todo lo que se les presenta.

También cabe mencionar, que debido a su inocencia y al desarrollo de su imaginación, en ocasiones no distinguen aún la realidad de la ficción o fantasía, este es un punto a tener en cuenta ya que casi todo lo que ven les parece real y desean imitarlo. Por lo tanto, cuando el adolescente está frente al videojuego tiene la posibilidad de presenciar y de aprender conductas y escenas negativas que pueden influir en él.

En muchas ocasiones, los responsables de .este conflicto no son los adolescentes, sino que a veces somos nosotros mismos los que les inducimos- hacia un tipo de educación perjudicial para sus intereses y para los de la sociedad (porque creemos que así se entretienen o porque nos dejen tranquilos), observando, después, como su personalidad y su conducta va cambiando de los más inocentes a los más agresivos, es decir se ven influidas por estos medios audiovisuales que posiblemente les cambie su

comportamiento de niño educado a otro con conductas agresivas e incluso a las de un delincuente.

En fin, a partir de la observación del juego de los adolescentes, se buscó describir y explorar el significado de los videojuegos para los estudiantes de tal manera que se descubra la influencia que los videojuegos tienen en la conducta de los mismos, afectando de este modo, no solamente su madurez, sino también su entorno y por ende su personalidad e identidad.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. Problema general

¿Qué relación existe entre los videojuegos y la conducta de los alumnos del tercer grado de educación secundaria en el tercer trimestre del año escolar 2008?

1.2.2. Problemas específicos

- Qué tipo de videojuego utilizan los alumnos de la I.E.S. Aplicación de la UNA durante el año escolar 2008.
- Qué tipos de conductas manifiestan los alumnos que hacen uso de videojuegos en la I. E. S Aplicación de la UNA- Puno durante el año escolar 2008?

1.3. HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN

1.3.1. Hipótesis general

Existe una relación directa entre los videojuegos y la conducta de los alumnos del tercer grado "A" y "B" 'de la I.E.S. Aplicación durante el tercer trimestre del año escolar 2008.

1.3.2. Hipótesis específicas

- Los tipos de videojuego que utilizan los alumnos de la I.E.S. Aplicación de la UNA durante el año escolar 2008, son de guerra.
- La conducta que manifiestan los alumnos que hacen uso de videojuegos en la I. E. S Aplicación de la UNA- Puno durante el año escolar 2008, es de violencia.

1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO

Los videojuegos influyen a los adolescentes de distintas clases sociales, por lo tanto se hace necesario a partir de los profesionales del sector educación dar cuenta de que manera está modificando la conducta de los adolescentes que acceden a estos videojuegos. Además, algo muy importante es que los videojuegos contribuyen al conocimiento no solo de la influencia que tienen en la conducta de los adolescentes, sino, los video juegos representan una herramienta que da a conocer una parte del desarrollo de la persona, es decir, por medio de él, es posible conocer el desarrollo conductual de los usuarios e intervenir a tiempo dando soluciones a este problema.

El presente trabajo de investigación se justifica bajo los siguientes aspectos; Los videojuegos es un tema de vital importancia, ya que su influencia en la conducta juega un papel importante en la formación o deformación de la conducta del adolescente. Que se considera trascendente estudiar dicha relación conducta-videojuegos y los efectos de éste en el adolescente, con el propósito de analizar el papel que en la vida del adolescente desempeña.

1.5.OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.5.1. Objetivo general

Determinar la relación que existe entre los videojuegos y la conducta de los alumnos del tercer grado durante el tercer trimestre del año escolar 2008.

1.5.2. Objetivos específicos

- Describir el tipo de videojuego que utilizan los alumnos de la I.E.S. Aplicación de la UNA durante el año escolar 2008.
- Determinar los tipos de conductas que manifiestan los alumnos que hacen uso de videojuegos en la I. E. S Aplicación de la UNA- Puno durante el año escolar 2008.

CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES DE INVESTIGACIÓN

Los videojuegos son un medio actual de entretenimiento que acapara la atención de los adolescentes, producto de los adelantos electrónicos y de las telecomunicaciones, que apoyados en la mercadotecnia de consumo, se han infiltrado en todos los hogares, establecimientos de recreo y tiendas de autoservicio, constituyen uno de los principales medios de esparcimiento de los adolescentes.

Se ha revisado los distintos informes de investigación en la biblioteca especializada de la Facultad Ciencias de la Educación, y se ha podido ubicar dos trabajos relacionados con el presente como son:

Larico (2013) en su tesis titulada: "Los videojuegos y la formación de la conciencia de los adolescentes de Puno". Afirma que los videojuegos forman mal la conciencia de los adolescentes. Como también la afirman los educadores, psicólogos y otros porque mecanizan y deshumanizan al hombre por tener mensajes de violencia, agresión, lucha y otros similares.

Oroval (2015) en su tesis "Influencia del uso de los video juegos en la conducta antisocial y agresividad de los adolescentes", uno de sus objetivos fue analizar el nivel de influencia de los videojuegos en la conducta antisocial y la agresividad de adolescentes de un centro educativo. Con un diseño cuasi experimental desde un enfoque interpretativo; concluyó que la relación de los

alumnos con respecto a los videojuegos se puede considerar como normal. La gran mayoría, como es obvio, juegan a la videoconsola pero lo hacen menos de 2 horas al día y normalmente los fines de semana, lo cual como hemos comentado es un uso normal siempre que no interfiera en otras actividades que debe realizar el joven como estudiar o hacer deporte. Además el tipo de videojuegos a los que suelen jugar los alumnos es muy variado, siendo el más usado el FIFA que no se puede considerar como un juego con contenido violento. Por tanto se puede decir que los alumnos de este centro hacen un uso responsable de los juegos y habría que fomentar que siga siendo así.

Etzeberria (2011) en su estudio: "Videojuegos violentos y agresividad" uno de sus objetivos fue determinar la atención sobre los peligros reales de la utilización de los VJV en razón a varios hechos que evidencian la necesidad de controlar los juegos a los que juegan los menores en nuestra sociedad. Considerando que, los menores de edad tienen fácil acceso a los videojuegos violentos y otro tipo de juegos que, teóricamente, no son adecuados para su edad. El autor concluye afirmando que el jugar con Video Juegos Violentos es un factor de riesgo causal para las conductas agresivas. No es sorprendente que cuando el juego requiere acciones y conductas agresivas y violentas, la inmersión en este tipo de juegos tenga sus efectos sobre la conducta antisocial del jugador.

Tejeiro y Gómez (2009), en su artículo: "Efectos psicosociales de los videojuegos", uno de los objetivos fue revisar el estado de la cuestión en relación con estos argumentos, tanto negativos (adicción, agresividad, aislamiento social, rendimiento escolar, desplazamiento de otras actividades,

conducta delictiva o antisocial, juego patológico, consumo de sustancias, trastornos médicos) como positivos (entrenamiento y mejora de habilidades, utilidades terapéuticas, uso como medio didáctico). Concluyendo que los videojuegos y sus efectos psicosociales, revisando los argumentos en contra y a favor de los mismos. Han comprobado que la controversia no se sostiene únicamente en argumentos científicos sino, con frecuencia, también en opiniones, ideologías, prejuicios y argumentos morales. Sobre los videojuegos parece ser más lo que se da por supuesto que lo que se ha demostrado en la mayoría de las áreas analizadas. Los estudios aplican metodologías diversas y modelos diferentes, muchas veces sin suficiente fundamentación teórica. Por otra parte, los resultados tienden a estar matizados en función del sexo de los usuarios, del tipo de soporte de videojuegos, del lugar de juego, del propio método de investigación, y de otros aspectos. Finalmente, merece la pena destacar la dificultad de comparar los posibles efectos de los videojuegos de hace veinte años con los de los juegos actuales. Los cambios en el ámbito tecnológico, con ser enormes, no son los únicos: también ha cambiado la propia sociedad, y muy especialmente los adolescentes y los niños. Por todo ello, finalizamos la presente revisión asumiendo las conclusiones que en fechas no muy lejanas ofrecía el Ministerio de Sanidad y Consumo en una nota de prensa: Hasta ahora no existen estudios científicos realizados con el suficiente rigor e independencia que permitan determinar sin sombra de duda que el uso de estos juegos o juguetes cause o pueda causar daños inmediatos o previsibles en los niños y jóvenes usuarios, o inducir a conductas delictivas o reprobables socialmente.

2.2. MARCO TEÓRICO

La estructura del marco teórico contempla en la primera parte, una breve historia de los videojuegos, en la segunda parte sobre el concepto de videojuegos, debido a que el problema de investigación se enmarca dentro de esta problemática, y en la tercera parte la descripción de las características de los videojuegos y por último, el enfoque asumido desde la perspectiva del investigador.

2.2.1. ¿Qué son los videos juegos?

Los videojuegos son programas de computación de alta definición, que se conectan a cualquier televisor e integran un sistema de audio y video, que permiten al usuario disfrutar de aventuras y deportes fantásticos, que gracias a su imaginación puede explorar a fondo y vivir la adrenalina.

2.2.2. Videojuegos y violencia

De acuerdo con Etxeberria (2011), 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, 2011). 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). Grand Theft Auto y Bioshock, ambos juegos ultraviolentos, han sido elegidos los mejores juegos del año 2006 y 2007.

2.2.3. Dimensiones de la violencia

Según Etxeberria (2011), las dimensiones de la violencia que se tienen en cuenta a la hora de valorar los efectos de los VJV sobre niños y adolescentes admiten diferentes matices. No es lo mismo la comisión de conductas violentas que las opiniones o el grado de excitación que producen los videojuegos. Para Anderson (2010), citado por Etxeberria (2011) los efectos de los videojuegos pueden analizarse en estos rasgos:

- Conductas agresivas: utilización de armas, golpes, gritos, insultos, etc.
- Agresividad cognitiva: rasgos de hostilidad, asociaciones con determinados colectivos o individuos, atribuciones de hostilidad hacia grupos o personas, creencias, actitudes sobre la agresión, etc.
- Agresividad emocional: ansiedad, hostilidad, sentimientos de venganza.

- Excitación fisiológica: presión sanguínea, conductancia de la piel, frecuencia cardíaca, etc.
- Empatía: grado en el que se identifica o se compadece de las víctimas.
- Desensibilización: reducción de respuestas emocionales ante escenas de violencia.
- Conductas prosociales: ayudar, defender, socorrer a las víctimas. La creencia generalizada entre los organismos encargados de la salud y prevención

2.2.4. Efectos psicosociales asociados al uso de videojuegos

2.2.4.1. Efectos negativos

Adicción

Tejeiro y Gómez (2009), afirma que, una de las críticas más habituales a los videojuegos es la que hace referencia a su supuesto potencial adictivo. A partir de la observación de jóvenes que les dedican una parte importante de su tiempo y que centran sus relaciones sociales en torno a ellos, no falta quien habla de “enganche” y “adicción”, en claro paralelismo a la dependencia de sustancias. Los propios aficionados e incluso la publicidad no dudan en recurrir a tales términos, conscientes del atractivo que generan. Pero, ¿qué hay de cierto en ello? Las investigaciones al respecto se han basado, de forma casi generalizada, en medidas de autoinforme, y las conclusiones de la mayoría de los

estudios disponibles son alarmantes, ya que se informa de la existencia de un grupo de personas –entre el 1,5 y el 19 por ciento– cuyo uso de videojuegos es considerado "adictivo".

Ahora bien, al margen de este llamativo “titular”, Tejeiro y Gómez (2009), cualquier revisión revela una endeblez metodológica que arroja serias dudas sobre la validez de los resultados. Así, el procedimiento utilizado ha consistido en plantear a un grupo de usuarios de videojuegos una serie de preguntas que el investigador supone que revelan la existencia de adicción, dando por hecho que la respuesta afirmativa a un determinado número de ellas permite emitir el diagnóstico. Algunos autores ni siquiera se han molestado en validar el listado de ítems que proponen. Otros han optado por adaptar los criterios internacionales para el diagnóstico de la dependencia de sustancias, aunque por lo general tal adaptación ha consistido en reemplazar la palabra “sustancia” por “videojuego”.

Agresividad

Tejeiro y Gómez (2009), sostienen que otra de las principales críticas en contra de los videojuegos es su elevado potencial como inductores de conductas violentas y agresivas entre los usuarios. Anderson (2010) citado por Tejeiro y Gómez (2009), señala que con frecuencia, tales críticas no tienen en cuenta que los argumentos y los personajes de la mayoría de los juegos son ajenos a acciones o mensajes manifiestamente agresivos. En otros casos, el contenido agresivo es moderado, no superior al nivel de agresividad implícito en la mayoría de

los juegos infantiles y, con mucho, inferior al nivel de violencia que ofrecen otros medios como la televisión o el cine. Algunos videojuegos incluyen temas prosociales, y un buen número de ellos son diseñados para ser usados de manera cooperativa o pueden adaptarse para un uso cooperativo. En ocasiones, además, el análisis superficial de algunos juegos ha dado lugar a duras críticas por la violencia y la agresión que muestran, en tanto que análisis más exhaustivos revelan que la acción que en ellos se muestra implica diferentes “esferas” de comunicación, con discursos tanto competitivos como cooperativos.

No obstante todo lo dicho, afirma Tejeiro y Gómez (2009)), es preciso reconocer que, aun no siendo un hecho generalizado, numerosos juegos sí que exhiben niveles de violencia y agresividad que inducen a preocupación. En algunos casos, además, el contenido violento de los juegos no se limita a agresiones físicas más o menos espectaculares, sino que entra en el terreno ideológico. Los planteamientos –teóricos y metodológicos– de quienes estudian la relación entre los videojuegos y la agresividad han seguido típicamente las líneas de la investigación sobre los efectos de los medios de comunicación en general, y de la televisión en particular... Además, los estudios tienden a apoyarse en una base teórica más bien débil, sus resultados son inconsistentes, y no se han realizado meta-análisis. Por ello, podemos concluir que hay insuficientes datos como para plantear afirmaciones causales sólidas acerca de los efectos del uso del videojuegos violentos sobre la agresión en los niños (Ferguson, 2014).

Los estudios, sostienen Tejeiro y Gómez (2009) utilizan la observación conductual para evaluar la agresión tienden a mostrar incrementos en agresión tras el uso o la observación de videojuegos violentos. Sin embargo, las investigaciones introducen numerosas matizaciones e interpretaciones, incluyendo diferencias entre sexos, nivel de agresión similar a la observación de dibujos animados violentos, incremento de la conducta prosocial tras utilizar juegos prosociales, inconsistencias en las medidas de agresión no conductuales (por ejemplo, mediciones de la disposición para ayudar o para herir a otro), y diferencias entre las mediciones de los distintos aspectos de la agresión (sentimientos, conductas, pensamientos), etc. Por otra parte, aunque la mayoría de los trabajos sostienen que el posible efecto de los videojuegos es de muy corta duración

Aislamiento social

Tejeiro y Gómez (2009), definen que hay quien ha criticado el supuesto potencial de los videojuegos para convertir al jugador en un ser aislado. Se argumenta que la actividad de juego es eminentemente solitaria, que el individuo se aleja de sus amistades y reduce las interacciones, haciéndose menos sociable y poniendo en riesgo sus habilidades sociales. A pesar de tratarse de una crítica habitual en la prensa no especializada, el tema ha recibido escasa atención por parte de los investigadores. En una reciente revisión de este aspecto (Tejeiro, 2002), pudimos comprobar que la mayoría de los datos disponibles provienen de encuestas generales acerca de las características de la conducta de

juego, siendo escasos los estudios diseñados específicamente para evaluar las relaciones sociales de los jugadores.

De forma sucinta, Tejeiro y Gómez (2009), los resultados en este ámbito se pueden resumir de la siguiente manera: los usuarios de videojuegos los utilizan, en su mayoría, acompañados por sus amistades y/o familiares (tendencia mayor entre las niñas que entre los niños); los jugadores expresan de manera muy mayoritaria su preferencia por el juego acompañado; no existe relación estadística entre uso de videojuegos y número de amigos del mismo sexo, número de amigos de sexo opuesto, número de integrantes del círculo social, clima social, frecuencia de las actividades habituales, frecuencia de las interacciones sociales, número de parejas, retraimiento social, timidez, hipersensibilidad, soledad, popularidad, estatus social, sociabilidad, amigabilidad, visitas a casa de los amigos, recepción de visitas de amigos en el propio domicilio, popularidad percibida en la escuela, y ajuste social; la práctica de videojuegos se asocia a una mayor frecuencia de encuentro con amigos fuera de la escuela, mayor interacción familiar, mayor número de visitas al domicilio de familiares y amigos, mayor número de amigos y mayor disposición a hablar.

2.2.5. Tipos de videojuegos

Los videojuegos pueden dividirse de acuerdo a los siguientes géneros (Barraza, 2013), algunos de los cuales están íntimamente ligados entre sí:

Juegos de lucha. El juego consiste en una lucha, cuerpo a cuerpo, entre dos personajes elegidos y controlados por los jugadores. En la opción contra la

máquina, el jugador debe ir venciendo uno a uno a todos los rivales que le opone el programa.

Juegos de combate. En más de una ocasión confundidos con los juegos de lucha, los juegos de combate comparten con éstos su extrema violencia. Como en los juegos de lucha, el jugador asume la identidad de un personaje, en general predeterminado por el programa. El objetivo de estos juegos consiste en eliminar a todos los adversarios que salen al encuentro de protagonista de modo más rápido y efectivo. En estos juegos las escenas de sangre son más comunes.

Juegos de disparo. Los juegos de este género son, junto con los de lucha y de combate, los videojuegos violentos. El único objetivo de este juego es disparar sin respiro sobre todo lo que aparezca en la pantalla.

Plataforma. En los videojuegos de este tipo el personaje debe avanzar a través de territorios hostiles en cumplimiento de una misión, en general consiste en rescatar a una princesa. A medida que el jugador va superando los diferentes etapas de juego, la complejidad del juego aumenta. El videojuego casi siempre presenta un aspecto muy poco agresivo.

Simuladores. Ponerse a los mandos de un avión, pilotar un coche de Formula 1, Volar en un Helicóptero, sentir la presión que envuelve a un equipo de médicos en una operación a vida o muerte o decidir el desarrollo de una ciudad', son emociones reservadas a unos pocos y muy pocos mortales pueden reconocer el haber experimentado mas de una de estas situaciones a lo largo de su vida. Ofrece la posibilidad de experimentar estas sensaciones a cualquiera que pueda disponer de un ordenador y un tiempo considerable que

le permita aprender el manejo básico del simulador. Este tipo de juegos permite al jugador asumir el mando de situaciones o tecnologías específicas. Las características fundamentales de estos juegos son la baja influencia de los tiempos de reacción y de los elementos perceptivos y espaciales (tratándose de juegos más apacibles).

Juegos de deporte. Los juegos inspirados en deportes han disfrutado siempre de una gran aceptación entre el público. Aquí se presentan los juegos como el básquet, voleibol, béisbol, fútbol, box, kárate, las artes marciales y carrera de coches. Los videojuegos de deportes tienen escasa propensión a los contenidos violentos y son muy adecuados para jugar con los amigos. Todo lo cual termina por convertirlos en uno de los géneros más versátiles y menos polémicos.

Juegos de estrategia. Los juegos de estrategia se apoyan en la duración y en la reflexión. Estos juegos no son tan rápidos, ni violentos, por el contrario se necesita la participación de la reflexión y tiene mayor duración a comparación con los demás.

2.2.6. Características de los jugadores de videojuegos

Los usuarios tienen sus preferencias, sus peculiaridades y sus costumbres. Pasemos a ver algunas de estas cualidades en lo relativo a los jugadores según Barraza (2013):

a) ¿Qué tipo de juegos son los más utilizados por los jugadores?

Los estudiantes prefieren más los juegos de peleas, fútbol y aventuras.

Cuando se sientan frente a las pantallas viven con profundidad, sienten

que son los que participan en los juegos. Se nota la emoción, alegría si es que salen victoriosos y la depresión, frustración, rabia, tristeza si es que pierden. Los adolescentes que asisten a estos locales se apartan del mundo cotidiano o real y se adentran al mundo fantasioso de los videojuegos olvidando por un momento los problemas que tal vez tengan en casa y también las actividades que deben cumplir en el colegio.

b) ¿Cuánto tiempo dedican al juego?

Un tema de estudio es el de la medición del número de horas que los jugadores le dedican a los videojuegos y las posibles repercusiones que para la vida diaria y los estudios puedan tener dichas horas.

Los aficionados a estos juegos dedican una buena parte de su tiempo. Exactamente el tiempo que emplean para estos afines va desde la media hora hasta cinco horas. Para estar entretenidos en estos juegos no suelen medir el tiempo lo más importante es cuánto dinero se tiene y de acuerdo a ello fijan cuanto tiempo desean permanecer.

La frecuencia de juego en relación al sexo nos indica que los varones dedican más tiempo a los videojuegos y que su frecuencia de juego es mayor que en las mujeres. En casi todos los estudios que se realizan sobre este tema hay coincidencia al asegurar que al hablar de diferencias en cuanto al sexo, los jugadores sobrepasan a las jugadoras en el número de horas que dedican al juego.

2.2.7. Los videojuegos preferidos

No todos los videojuegos reciben la misma aceptación por parte de los usuarios. Las preferencias de éstos se dividen según el tema del juego.

El éxito de los videojuegos y su progresiva implantación entre los adolescentes y adultos merece una atención especial, puesto que algo debe haber en este tipo de actividad que atraiga y mantenga de una manera tan intensa el interés de los usuarios, sobre todo de los adolescentes en etapa de escolaridad (Garrido, 2013).

El videojuego es un medio por el cual los niños sumisos expresan con libertad todas sus emociones que hasta entonces hablan sido inhibidos.

A continuación una descripción de los valores dominantes. Muchos de los valores dominantes en nuestra sociedad se encuentran presentes en los videojuegos y programas de televisión en general. Hablamos del sexo, la competición, el consumismo, la velocidad, la violencia, la agresividad, etc. Hay una gran sintonía entre los valores promovidos por estos juegos y los que están presentes en nuestro entorno social, de manera que los comportamientos que se practican en estos juegos son los que encuentran un mayor apoyo y aceptación social. Puede decirse también, a la inversa, que nuestros adolescentes van aprendiendo y socializándose en estos valores y actitudes a través de los videojuegos y los programas de televisión (Etxeberria, 2011).

Dentro de los valores y actitudes más impulsados por los videojuegos, destacamos algunos de ellos por su especial interés:

La competitividad. Es uno de los ejes de nuestra sociedad, presente en todos los niveles y todos los ámbitos, en la empresa, el deporte, la familia, etc. Ocupa un papel importantísimo en la infraestructura de los videojuegos, tanto en la competición con otros como en la competición con uno mismo.

La violencia.- Es otra de las dimensiones que fierren un gran hueco en el conjunto de los videojuegos y que, lamentablemente, está también muy presente en nuestra sociedad, puesto que vivimos un entorno violento, sobre todo a través de la televisión, en donde se destaca como tema estelar en las películas, telediarios, etc. (Dorantes, 2017).

Sexo y erotismo. La utilización del sexo para conseguir objetivos comerciales y la difusión y promoción de los roles sexuales diferenciados y en relación de dependencia, tiene también un fuerte eco en los juegos de pantalla.

Consumismo. La iniciación en el mundo de los videojuegos supone un fuerte impulso para el utilizado por la publicidad diaria con el fin de conseguir objetivos económicos.

Velocidad. Es otra de las características de nuestra sociedad moderna, que fomenta el impulso de correr más rápido que nadie, al tiempo que parece impotente para reducir las muertes por accidentes de circulación. Numerosos juegos muestran este aspecto competitivo relacionado con la velocidad de coches, motos y otros vehículos, en total consonancia con lo que ocurre en la vida real (Ferguson, 2014).

2.2.8. Las fuentes de la motivación y de la conducta

Para la teoría del aprendizaje social, las fuentes de la motivación y de la conducta en las personas se centran en torno a estos factores:

Conducta antisocial La conducta antisocial es un problema que presenta serias consecuencias entre los niños y adolescentes. Según Peña y Graña (2006), los menores que manifiestan conductas antisociales se caracterizan por presentar conductas agresivas repetitivas, robos, provocación de incendios, vandalismo, y, en general, un quebrantamiento serio de las normas en el hogar y la escuela. Esos actos constituyen con frecuencia problemas de referencia para el tratamiento psicológico, jurídico y psiquiátrico.

Cuando los niños se convierten en adolescentes y adultos, sus problemas suelen continuar en forma de conducta criminal, alcoholismo, afectación psiquiátrica grave, dificultades de adaptación manifiestas en el trabajo y la familia y problemas interpersonales (Kazdin, 2015).

- a) Los modelos.** Sería muy laborioso y peligroso aprender todo por las propias acciones. La mayor parte de las conductas las aprendemos a través de la observación, por medio del modelado, la imitación o el aprendizaje vicario. De este modo evitamos errores, aprendiendo con ejemplos. Refranes como "donde fueres haz lo que vieres" y otros más nos indican el valor de este tipo de aprendizaje. El aprendizaje vicario, aprender viendo hacer a otros, se revela como un sistema eficaz de aprendizaje.

- b) Los reforzadores.** Un reforzador es todo aquello que aplicado a una determinada conducta incrementa o disminuye la probabilidad de su aparición.
- c) La práctica.** La realización de tareas concretas ayuda a la consecución de mejores respuestas por parte de los sujetos implicados. Las tareas pueden ser directas (solucionar problemas, construir, etc.) o bien simbólicas (imaginar, prevenir soluciones, prevenir, hacer una simulación, etc). Cuantas más prácticas sean las tareas y más sentidos se impliquen en ellas, vista, oído, manipulación, etc. La actividad realizada tiene una mayor capacidad de afianzarse
- d) El clima.** Al referirnos al clima hablamos del modo en que el 'medio provoca estimulaciones que obligan al sujeto a adoptar un tipo de conducta. Si el medio facilita la conducta deseada, la probabilidad de aparición de ésta es más alta. Tanto el aspecto contextual, relativo a los materiales, condiciones físicas, luz, temperatura, ambiente ecológico, etc. Así como el aspecto psicosocial, es decir el grado de autonomía, la actividad en grupo, el ambiente de cooperación o competición, etc. tienen una influencia muy grande en el comportamiento de los sujetos.

2.2.9. Algunos tópicos sobre la influencia negativa de los videojuegos

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 adolescentes. Es frecuente observar en revistas, periódicos y otros medios de comunicación afirmaciones contundentes respecto, generalmente, a las nefastas consecuencias que el uso de los

videojuegos tiene sobre la inteligencia, la conducta, la personalidad o la dimensión social de los jugadores (Larico, 2013).

El origen de esta corriente de opinión se inicia con el creciente aumento de la afición de los adolescentes por los Videojuegos y la incorporación progresiva de características violentas o agresivas en los nuevos juegos. Desde que en el año 1973 se creó el juego de Pong, simulando una rudimentaria partida de tenis, y después la creación de los Space Invaders (matamarcianos), Pac-Man (come-cocos), y otros similares, se ha comenzado una "carrera armamentística" que ha dado paso a juegos en los que el componente violento, bélico y agresivo ha ido adquiriendo cada vez más intensidad y más realismo. Los juguetes de guerra actuales son "casi reales", como el de la Guerra del Golfo; las peleas callejeras son casi humanas, en cuanto a sus movimientos y la sangre que se esparce por la pantalla; los combates entre humanos o entre seres de otros mundos son cada vez más brutales, tal como "Mortal Kombat", en el que la versión II supera en crueldad a la versión I. La versión actual de Mortal Kombat es la IV (1998) (Oroval, 2015).

Existe la opinión generalizada en el sentido de que este tipo de juegos no puede aportar nada bueno en el desarrollo psicosocial, sobre todo en el caso de los adolescentes. Pero la verdad es que, muchas veces, las opiniones y los juicios vertidos se han hecho en base a consideraciones intuitivas y no en relación a investigaciones serias (Anderson, 2010).

Del conjunto de las preocupaciones que el uso, y sobre todo el abuso, de los Videojuegos provoca en los estudiantes destacamos los siguientes problemas:

La violencia, la mayoría de los autores y de los investigadores, así como padres y resto de personas opinan que los videojuegos están muy cargados de violencia y agresividad y que repercuten negativamente sobre la conducta de los adolescentes.

En algunos casos se levantan voces sobre el papel catártico de los videojuegos violentos, añadiendo que en lugar de fomentar la violencia lo que hacen es resolver y darle salida.

En cuanto al sexismo, se afirma que la mayoría de los videojuegos representan a personajes masculinos, que los chicos son los principales usuarios de éstos juegos, que las pocas figuras femeninas que aparecen lo hacen en una situación de inferioridad, de segundo plano, de cautivas que hay que rescatar, en actitudes de sumisión, mientras que los personajes masculinos están representados de forma activa, valiente y dominadora (Etxeberria, 2011). En cambio sobre el racismo, se acusa a los videojuegos de fomentar los estereotipos raciales, situando en posición de inferioridad o de mayor peligrosidad a los pocos personajes que no sean blancos.

La sociabilidad es una variable que está siempre presente en este tipo de hechos. Por ejemplo, hay una tendencia a considerar que los usuarios de los videojuegos son personas poco sociables, que tienen dificultades de relación con gente de su edad y que se refugian en los juegos por esas dificultades. Con respecto a la creatividad se afirma que el juego en las consolas promueve la actividad repetitiva y poco imaginativa (Larico, 2013).

Respecto a los trastornos del carácter, en algunos casos, se llega a defender que la práctica de los videojuegos, en algunos casos llevada a su

extremo, puede provocar grandes trastornos de la personalidad, como psicosis (o la hiperestesia, en el caso extensamente difundido de un niño italiano)

En otros casos, se afirma que la inteligencia se embota, que la mente del niño queda bloqueada y que apenas puede desarrollar sus actividades con normalidad.

2.2.10. Consecuencias de los videojuegos en algunos aspectos de la educación

a) Violencia y agresividad

Los temas violentos son muy frecuentes en los Video Juegos, sean en forma fantástica con monstruos, extraterrestres, alienígenas y otros tipos de animales, o en forma humana, basados en guerra, peleas callejeras y otros tipos de combates. Un repaso a las revistas especializadas sobre videojuegos ponen en evidencia y que prácticamente no admite discusión, me he permitido ilustrar con una serie de juegos y sus características la primera afirmación: la presencia de la violencia en los videojuegos del mercado. Se analizará el conjunto de juegos que vienen clasificados en dos categorías: violentos, sea de tipo humano, extraterreste, monstruos, etc. y no violentos, como los de Disney, fútbol, y otros (Garrido, 2013).

Es interesante, para comprender el grado de violencia que ofrecen estos juegos, reproducir parte de los textos que acompañan a la presentación de los Video Juegos. Los comentarios son muy elocuentes y no necesitan mayores ampliaciones:

Cuadro 1. Tipos de video juegos

NOMBRE DEL VIDEOJUEGO	CARACTERÍSTICAS
RESIDENT EVIL I	"Uno de los videojuegos más terroríficos de la historia" >
GOLDENEYE	"Pulveriza a tu oponente gracias a las armas ultra poderosas que te encuentras en el circuito"
MEDIEVIL	"Nos propone una de las aventuras más tétricas y siniestras... con cientos de trampas, caídas mortales, violentos actos que serán remojados con
TOM RAIDER III	"Encontraremos un mayor número de armas, como un destructivo lanzacohetes"
RESIDENT EVIL III	"El juego en el que antes de empezar ya estás muerto"
COVER ASSAULT	"...demostrando la increíble potencia que pueden tener nuestras armas"
TEKKEN 3	"El objetivo es aguantar en pie el mayor tiempo posible y tumbar rivales a toda velocidad"
MORTAL KOMBAT	"Es, de lejos, el más espectacular de la serie, el más fuerte y agresivo"
METAL SLÜX	"Es un juego en el que no dejaras de disparar y el objetivo es eliminar la mayor cantidad de soldaditos"

Fuente: Elaboración propia 2008

El tema de la violencia en los Videojuegos es uno de los principales es una preocupación de padres y educadores se orienta hacia los supuestos peligros que el empleo de estos juegos pueda provocar en los adolescentes (Kazdin, 2015).

Los Videojuegos calificados como peligrosos no han desaparecido, sino que han recibido mayor impulso. Revisando los textos utilizados en las revistas que promocionan y ofrecen los nuevos juegos podemos encontrar una justificación argumentada de la defensa

de los métodos y la ideología violenta contenida en los Videojuegos. A modo de ejemplo' veamos algunas de las expresiones utilizadas:

Lejos de reformarse los programadores por las críticas recibidas por la violencia que exhibía Mortal Kombat y suavizar los combates, lo que han hecho ha sido hacerlos mucho más sangrientos, mostrándonos formas de morir realmente crueles y sorprendentes (Salazar, 2014) .

Si alguien se escandaliza por la sangre que salpica por todas partes mientras dura el combate, que no mire cuando éste finaliza, acaban con los miembros y las partes del pobre desgraciado repartidos por toda la pantalla. Esta fue una de las partes más escabrosas de "Mortal Kombat" que, lejos de atenuarse, se ha mantenido y desarrollado (Salazar, 2014).

La empresa que comercializa este juego ha introducido una solución salomónica para hacer frente a las críticas sobre la violencia en sus juegos. Esta solución consiste en permitir al usuario que pueda jugar en la "versión violenta" o en la versión regida por el "código de honor."

Por tanto, cada jugador es libre de elegir el modo de juego que prefiera. Nadie está obligado a participar en un modo u otro, y, en último caso, tampoco está obligado a comprarse el juego (Ferguson, 2014).

Según este texto, se reconocen los posibles efectos negativos del videojuego de lucha a muerte, pero se traslada al usuario, generalmente adolescentes, la decisión del formato de juego que prefiere: versión violenta o versión de honor. Pero el problema fundamental no se

resuelve, porque las personas que tienen que tomar esa decisión son justamente las que más riesgo tienen de ser influenciadas por los efectos negativos de los Video juegos. Tampoco parece un argumento muy sólido el afirmar que, en último caso, tampoco está obligado a comprarse el juego (Larico, 2013).

Como era de suponer, este tipo de juegos se va desarrollando en su propia lógica imparable y en *Mortal Kombat 4*" (1998), se advierte al usuario que el juego es el más espectacular de la serie, el más fuerte y el más agresivo

Es de prever que haya una reacción ante los efectos de los Videojuegos, al igual que ha ocurrido en el mundo de la televisión, en el que las asociaciones de consumidores, los responsables educativos, y hasta las propias cadenas de televisión han asumido, por lo menos en el papel, la responsabilidad que tienen para establecer una cierta protección a los adolescentes ante el constante bombardeo de escenas violentas en la pantalla.

b) Videojuegos y género

Ya hemos visto que los varones y las mujeres manifiestan diferentes preferencias y grados de adicción a' los Videojuegos.

Otras diferencias entre chicos y chicas con relación a los Videojuegos, es aquella respecto al sexo de los jugadores, casi todos los estudios analizados afirman que los chicos tienen una mayor preferencia que las chicas por los Videojuegos, que dedican más horas y más

frecuentemente y que los chicos tienen una mayor preferencia por los juegos agresivos (Garrido, 2013).

c) La inteligencia y los videojuegos

Si bien las investigaciones no son definitivas, la mayoría de ellas indican que muchos videojuegos favorecen el desarrollo de determinadas habilidades, de atención, concentración espacial, resolución de problemas, creatividad, etc. por lo que se concluye que en su conjunto, desde el punto de vista cognitivo, los Videojuegos suponen algún tipo de ayuda en el desarrollo intelectual. Se sugiere que quienes juegan a los Videojuegos adquieren mejores estrategias de conocimiento, modos de resolver problemas, se benefician en sus habilidades espaciales y aumenta su precisión y capacidad de reacción (Anderson, 2010).

d) Sociabilidad y videojuegos

Este es un tema que se ha estudiado también en muchas investigaciones, y que tiene un eco especial en las preocupaciones de padres y educadores, temerosos de que el apego de los adolescentes hacia los videojuegos provoque un mayor aislamiento y reducción de contactos con sujetos de la misma edad.

Pues bien, la mayoría de las investigaciones que han analizado especialmente este aspecto de la personalidad de los jugadores han encontrado que los Videojuegos, lejos de suponer un obstáculo para la práctica de las relaciones sociales, parecen estar relacionados con una

mayor extroversión, una mayor frecuencia de trato con los amigos y una mayor socialización (Dorantes, 2017).

2.3. MARCO CONCEPTUAL

a) Actitud

Postura psicológica frente a determinadas situaciones o problemas.

b) Nintendo

Es la máquina en la que se ejecutan los videojuegos.

c) Videojuegos

Es la virtualización de una realidad que nos acerca a los conflictos más profundos de la personalidad humana.

d) Violencia

Es el uso de la fuerza para conseguir algo. Esta fuerza puede ser psicológica como también física.

CAPÍTULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO

La investigación se desarrolló en la Institución Educativa Secundaria Aplicación “José Carlos Mariátegui”, ubicada en la ciudad, provincia y región Puno, a orillas del Lago Titicaca, a 3824 msnm.

Esta institución, tiene vinculación y/o forma parte de la Universidad Nacional del Altiplano; por ello se ubica al interior de la Ciudad Universitaria. Su administración está vinculada a la Facultad de Ciencias de la Educación.

3.2. PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO

La investigación fue realizada, durante el año 2009, en su primer trimestre. Este estudio fue el primero en considerar el Diseño Curricular nacional del 2008; que para entonces era un documento novedoso y con el enfoque por capacidades.

El estudio se realizó de la siguiente forma:

- Se solicitó autorización para la ejecución de la investigación.
- Luego de la concreción de la autorización, se ejecutó la investigación.
- Posteriormente, se procesaron los datos.
- Se elaboró el informe final de investigación, según el modelo del año 2009.

3.3. PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO

Los materiales tuvieron una procedencia de los modelos del Ministerio de Educación; no obstante, fueron contextualizados a la institución educativa en mención.

Las técnicas que se utilizaron fueron: La observación y la encuesta. La encuesta aplicada a los alumnos del tercer grado.

También se utilizó fotografías, u otros. Para iniciar el trabajo, se identificarán los informantes claves (estudiantes que asisten a estos centros de diversión) con quienes se logran acuerdos para trabajar posteriormente u oportunamente las entrevistas.

A la hora de realizar las entrevistas se tuvo respeto, y mucho interés en la información que brinda el entrevistado.

Posteriormente se procesó las entrevistas y su correspondiente interpretación, concluyendo con la redacción y presentación del informe final.

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DE INVESTIGACIÓN

3.4.1. Población

La población está ubicada en la ciudad de Puno, es decir, se refiere a los estudiantes del 1ero al 5to de secundaria de la Institución Educativa secundaria "José Carlos Mariátegui" Aplicación UNA-Puno, los cuales ascienden a un total de 600 estudiantes..

Cuadro 2. Población de investigación de la Institución Educativa Secundaria José Carlos Mariátegui” Aplicación UNA. Puno 2009.

Grados	Secciones	Total estudiantes
1er grado	A, B	60
2do grado	A, B	60
3er grado	A, B	60
4to grado	A, B	60
5to grado	A, B	60
TOTAL	10 SECCIONES	600

Fuente: Nómina de matrícula

El tamaño de la población es de 600 estudiantes, distribuidos en los cinco grados de la Educación Básica Regular de Educación Secundaria.

3.4.2. Muestra

La muestra seleccionada es estrictamente de interés de la investigadora según Hernández, Sampieri y Baptista (2014) este tipo de muestra es estrictamente de orden intencional, es decir se denominan muestra intencional. La muestra intencional para esta investigación según criterios de la investigadora fue elegida los estudiantes del tercer grado de ambas secciones “A” y “B” que en total son 60 estudiantes de ambos sexos. La condición socioeconómica de los estudiantes es de condición humilde, alrededor del Colegio de Aplicación donde estudian existe un innumerable de cabinas de internet que ofrecen servicios de video juegos y demás juegos en línea; a donde asisten con frecuencia los estudiantes en referencia.

3.5. DISEÑO ESTADÍSTICO

Para realizar la prueba de la hipótesis de trabajo se aplicó en el cuadro de frecuencias de los diversos videojuegos, la que determinó la relación que existe entre la conducta y los videojuegos.

El estadístico utilizado para la prueba de hipótesis es la X^2 Chi cuadrada (el software utilizado es el SPSS V 15).

La hipótesis estadística es una técnica que nos sirve para la comprobación de las hipótesis en la investigación planteada, la misma que cuenta con los siguientes parámetros:

- Datos correspondientes al rango de valores asignados a la conducta de los alumnos y el rango de valores de los diversos videojuegos.
- Planteamiento de las hipótesis de trabajo (H_0 , H_i)
- Estadística de prueba: referida a la relación entre los videojuegos y la conducta de los alumnos del tercer grado de educación secundaria, si ha permitido cambiar o modificar la conducta de dichos alumnos.

3.6. PROCEDIMIENTO

Primeramente se consiguió el acceso a los centros de videojuegos, luego se aplica la ficha de observación.

Seguidamente se elaboró el cuestionario de evaluación con el asesoramiento de una psicóloga y se aplicó el cuestionario de evaluación estructurada en base a la observación realizada.

El nivel de investigación fue descriptivo e interpretativo. En cuanto al eje de análisis, se comprendió la relación de los videojuegos en los estudiantes que asisten a estos centros de diversión, de qué modo afectaba en la conducta emocional, afectiva de los educandos.

En cuanto al plan de tratamiento de datos, este proceso es el que sigue después de la observación y recolección de datos. Exactamente consiste en seleccionar y organizar los datos para el proceso del análisis e interpretación.

La información que se obtuvo no es auto explicativa, por lo tanto se debe entrar en una fase de interpretación de resultados, y este análisis dependió mucho en parte de la naturaleza de los datos recolectados.

3.6.1. Tipo de investigación

El tipo de investigación es no experimental (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014), tienen como objetivo indagar la incidencia de las modalidades o niveles de una o más variables en una población.

3.6.2. Diseño de investigación

El diseño es correlacional, (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014). Los diseños correlacionales describen relaciones entre dos o más categorías, conceptos o variables en un momento determinado. A veces, únicamente en términos correlacionales, en este caso se pretende verificar la influencia que existe entre la variable videojuegos en la conducta de los estudiantes del tercer grado de la I.E.S. "José Carlos Mariátegui" Aplicación de la U.N.A. PUNO.

3.7.VARIABLES

Cuadro 3. Sistema de variables

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍNDICE	RECOLECCIÓN DE DATOS
Variable independiente videojuegos	Lucha	Opta por los juegos que implican violencia como Tekken Prefiere juegos con violencia al máximo como Mortal Kombatt	<ul style="list-style-type: none"> • Nunca • Rara vez • A menudo • Siempre 	Cuestionario de evaluación
	Combate	Elige los juegos de guerra como metal slug	<ul style="list-style-type: none"> • Nunca • Rara vez • A menudo • Siempre 	
	Disparo	Opta por los juegos de tiro como Goldeneye	<ul style="list-style-type: none"> • Nunca • Rara vez • A menudo • Siempre 	
	Plataforma	Elige los juegos de plataforma como Mario Bross	<ul style="list-style-type: none"> • Nunca • Rara vez • A menudo • Siempre 	
	Simuladores	Prefiere los juegos simuladores como carrera de coches	<ul style="list-style-type: none"> • Nunca • Rara vez • A menudo • Siempre 	
	De deporte	Selecciona los juegos de deporte como fútbol Peruano	<ul style="list-style-type: none"> • Nunca • Rara vez • A menudo • Siempre 	Cuestionario de evaluación
	De estrategia	Prefiere los juegos de estrategia como te tris	<ul style="list-style-type: none"> • Nunca • Rara vez • A menudo 	Cuestionario de evaluación

Variable dependiente: Conducta de los alumnos	Conducta	Adicción	Dedica mucho tiempo a los videojuegos Solo quedo satisfecho cuando veo los resultados que había programado	<ul style="list-style-type: none"> • Nunca • Rara vez • A menudo • Siempre
		Impulsividad	Demuestra ser una persona muy impulsiva luego de jugar	<ul style="list-style-type: none"> • Nunca • Rara vez • A menudo • Siempre
		Ansiedad	Suelo sentirme tenso y nervioso en el juego	
	Violencia Sociabilidad	Demostrar mal humor después de jugar reaccionar a las provocaciones y cambiar de humor bruscamente Identificación con el personaje de juego después de jugar.	<ul style="list-style-type: none"> • Nunca • Rara vez • A menudo • Siempre 	

3.8. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

La investigación, fue analizada, considerando información descriptiva e inferencial. El análisis se realizó a partir de la interpretación de tablas y de las frecuencias procesadas estadísticamente, con su respectivo valor porcentual. Este proceso se realizó considerando los objetivos planteados, los cuales fueron útiles para marcar las sub-líneas de investigación.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1.RESULTADOS

4.1.1. Descripción del tipo de videojuego que utilizan los alumnos de la I.E.S. Aplicación de la una durante el año escolar 2008.

Tabla 1. Tipo de juego que utilizan

Tipo de juego más utilizado	Frecuencia	Porcentaje
Lucha	14	56.0
Combate-Guerra	8	32.0
Plataforma	2	8.0
Otro	1	4.0
Total	25	100.0

Fuente: Ficha de Observación 2008

En la tabla 1, titulada: "Tipo de juego que utilizan" se puede apreciar que de los 25 estudiantes observados. El 56% prefieren el tipo de juego de lucha, el 32% eligen los juegos de combate, los juegos de plataforma son preferidos solamente el 8 %. Que hace un total del 100%. Se observó que los juegos de contenido bélico tienen más aceptación por los estudiantes.

Tabla 2. Tiempo que juegan los estudiantes

Tiempo que juegan los estudiantes	Frecuencia	Porcentaje
1/2 a 1 hora de juego	11	44.0
1 a 2 horas de juego	6	24.0
2 a 3 horas de juego	8	32.0
Total	25	100.0

Fuente: Ficha de Observación 2008

De la tabla 2, titulada: "Tiempo que juegan los estudiantes" se observó de los 25 estudiantes. El 44% juega de 5 a 1 hora, el 32% juega de 2 a más y el 24% de los estudiantes juegan de 1 a 2 horas. Se observó del 32% de estudiantes juegan sin controlar su tiempo lo único que les interesa es cumplir su objetivo.

Tabla 3. Grado al que pertenecen los estudiantes

Grado al que pertenecen	Frecuencia	Porcentaje
Primer Grado	4	16.0
Segundo Grado	4	16.0
Tercer Grado	16	64.0
Otros	1	4.0
Total	25	100.0

Fuente: Ficha de Observación 2008

De la tabla 3, titulada: "Grado al que pertenecen los estudiantes" se observó de los 25 estudiantes. El 64% pertenecían al tercer grado, 16% pertenecían al primer grado, también otro 16% pertenecía al segundo grado y el 4% pertenecían a otros grados. Todo esto hace el 100%. Donde se observó que los estudiantes de tercer grado tienen mayor afluencia a estos centros de diversión y es en esta base que se tomó la muestra.

Tabla 4. Conductas que demuestran durante el juego

Conducta que demuestran durante el juego	Frecuencia	Porcentaje
Violencia	12	48.0
Ansiedad	8	32.0
Socialización	4	16.0
Otras conductas	1	4.0
Total	25	100.0

Fuente: Ficha de Observación 2008

De la tabla 4, titulada: "Conductas que demuestran durante el juego" se observó: El 48% demostró conductas violentas durante y después del juego. 32% demostró tener ansiedad durante el juego y 16% sociabilizó con sus compañeros y 4% demostró otras conductas. Los estudiantes al momento de jugar empiezan a demostrar sus conductas de diferentes maneras como: grito, golpes, sudoración, etc.)

Tabla 5. Como juegan

Como juegan	Frecuencia	Porcentaje
Solo	8	32.0
Acompañado	14	56.0
Entre varios	2	12.0
Otros	0	0
Total	25	100.0

Fuente: Ficha de Observación 2008

De la tabla 5, titulada: "como juegan" se observó: El 56% juega acompañado, el 32% juega sólo y el 8% de estudiantes se observó que juegan entre varios. Los estudiantes tiene sus peculiaridades al momento de jugar ellos se relacionan con los demás de acuerdo a su estado de ánimo.

4.1.2. Determinación de los tipos de conductas que manifiestan los alumnos que hacen uso de videojuegos en la i. E. S aplicación de la una- puno durante el año escolar 2008?

Tabla 6. Me gustan los juegos de lucha como tekken

Sexo del Informante		me gusta los juegos de lucha como tekken					Total
		Nunca	Rara Vez	A Menudo	Siempre	NR/NC	
Sexo del Informante	Masculino	1 1.8%	3 5.4%	7 12.5%	17 30.4	0	28 50.0%
	Femenino	17 30.4%	7 12.5%	1 1.8%	1 1.8%	2 3.6%	28 50.0%
Total		18 32.2%	10 17.9%	8 14.3	18 32.2	2 3.6%	56 100.0%

Fuente: Cuestionario de Evaluación - 2008

Según la tabla 6, a las respuestas de los encuestados a nivel de género masculino el 30.4% manifestó que siempre le gusta los juegos de lucha como tekken, mientras que a nivel de género femenino el 30.4% indicó que nunca; A nivel general se indicó en el cuadro N° 06 el 32% nunca y siempre le gusta los juegos de lucha como Tekken. Estos tipos de juegos consiste en agredirse todo el juego y sale vencedor el que se mantiene en pie.

Tabla 7. Me gustan los juegos de lucha que expresan formas de morir realmente impresionante como mortal kombat

Sexo del Informante		me gustan los juegos de lucha que expresan formas de morir realmente impresionante como mortal kombat					Total
		Nunca	Rara Vez	A Menudo	Siempre	NR/NC	
Sexo del Informante	Masculino	1 1.8%	0 0.0%	10 17.9%	17 30.4%	0 0.0%	28 50.0%
	Femenino	21 37.5%	3 5.4%	1 1.8%	2 3.6%	1 1.8%	28 50.0%
Total		22 39.3%	3 5.4%	11 19.7	19 34%	1 1.8	56 100.0%

Fuente: Cuestionario de Evaluación – 2008

Según la tabla 7, titulada: “Me gustan juegos que expresan formas de morir realmente impresionantes como Mortal Kombat”, a las respuestas de los encuestados a nivel de género masculino el 30.4% manifestó que siempre, a nivel de género femenino el 37.5%% manifestó que nunca; a nivel general se manifestó en el cuadro n° 07 que el 39.3% nunca le gusta este tipo de videojuegos. Estos son los Videojuegos calificados como peligrosos que no han desaparecido, sino que han recibido mayor impulso. Estos juegos exhiben escenas violentas, muestra formas de morir realmente crueles y sorprendentes

Tabla 8. Me gustan los juegos de guerra y combate como metal slug

Sexo del Informante		Me gusta los juegos de guerra y combate como Metal Slug				Total
		Nunca	Rara Vez	A Menudo	Siempre	
Sexo del Informante	Masculino	1 1.8	2 3.6	9 16.1	16 28.6	28 50.0%
	Femenino	21 37.5%	3 5.4%	3 5.4%	1 1.8%	28 50.0%
Total		22 39.3	5 9	12 21.5	17 30.4	56 100.0%

Fuente: Cuestionario de Evaluación – 2008

De la tabla N° 08 que lleva por título "me gusta los juegos de guerra y combate como metal slug". El 28.6% de varones señaló que siempre, El 37.5 de género femenino señaló que nunca; A nivel general 39.4% indicó que nunca le gusta los juegos de guerra y combate como metal slug. Este tipo de juegos como Metal Slug son catalogados como violentos ya que estos juegos lo único que hacen es disparar sin respiro y eliminar a todo que se cruce en su camino.

Tabla 9. Me gustan los juegos de tiro como goldeneye

Sexo del Informante		Me gusta los juegos de tiro como Goldeneye				Total
		Nunca	Rara Vez	A Menudo	Siempre	
Sexo del Informante	Masculino	10	8	2	8	28
		17.9 %	14.3%	3.6%	14.3%	50.0%
	Femenino	18	6	4	0	28
		32.1%	10.7%	7.1%	.0%	50.0%
Total		28	14	6	8	56
		50%	25%	10.7%	14.3%	100.0%

Fuente: Cuestionario de Evaluación – 2008

De acuerdo a las respuestas de los encuestados según la tabla 9, a nivel de género masculino el 17.9% manifestó que nunca le gusta los juegos de tiro como Goldeneye, mientras que a nivel de género femenino el 32.1% manifestó que nunca le gusta los juegos de tiro como Goldeneye; a nivel el cuadro n° 9 a nivel general indica que nunca le gusta los juegos de tiro al 50% de estudiantes.

Tabla 10. Prefiero los juegos plataforma como Mario Bross

Sexo del Informante		Prefiero los juegos plataforma como Mario					Total
		Nunca	Rara	Menudo	Siempre	NR/NC	
Sexo del Informante	Masculin	11 19.6%	6 10.7 %	4 7.1%	7 12.5%	0 .0%	28 50.0%
	Femenino	11 19.6%	7 12.5%	3 5.4%	6 10.7%	1 1.8%	28 50.0%
Total		22 39.2%	13 23.2%	7 12.5%	13 23.2%	1 1.8%	56 100.0%

Fuente: Cuestionario de Evaluación - 2008

En la presente tabla 10 que lleva por título: "Prefiero los juegos de plataforma como Mario Bross" obtuvo los siguientes resultados: los estudiantes de género masculino y femenino manifestó que nunca prefiere este tipo de videojuego, por lo tanto el 39.2% nunca prefieren este tipo de videojuegos. Estos juegos son catalogados como poco violentos y por lo que se puede observar mediante la tabla 10, no tiene mucha aceptación por los adolescentes.

Tabla 11. Prefiero los juegos simuladores como carreras de coches

Sexo del Informante		Prefiero los juegos simuladores como carreras de coches				Total
		Nunca	Rara Vez	A Menudo	Siempre	
Sexo del Informante	Masculino	5 8.9%	7 12.5	4 7.1%	12 21.4 %	28 50.0%
	Femenino	13 23.2%	4 7.1%	4 7.1%	7 12.5%	28 50.0%
Total		18 32.1	11 19.6	8 14.3%	19 33.9	56 100.0%

Fuente: Cuestionario de Evaluación – 2008

Según la tabla 11, que lleva por título: "Prefiero los juegos simuladores como carrera de coches" las respuestas de los estudiantes a nivel de género masculino el 21.4% manifestó que siempre prefiere los juegos simuladores como carrera de coches, mientras que a nivel de género femenino el 46.4% manifestó que nunca, a nivel del cuadro en general el 33.9% siempre prefiere este tipo de videojuegos. En estos juegos también existe en algunos la violencia, como en las carreras de coches que consiste en eliminarse con armas de fuego, que salen de los mismos autos. Pero dentro de estos también están los que no tienen violencia donde solo se trata de competir por ejemplo: Topgear.

Tabla 12. Prefiero los juegos deportes como fútbol peruano

Sexo del Informante		Prefiero los juegos deportes como fútbol peruano				Total
		Nunca	Rara Vez	A Menudo	Siempre	
Sexo del Informante	Masculino	12	6	4	6	28
		21.4%	10.7%	7.1%	10.7%	50.0%
	Femenino	8	10	3	7	28
		14.3%	17.9%	5.4%	12.5%	50.0%
Total		20	16	7	13	56
		35.7%	28.6%	12.5%	23.2%	100.0%

Fuente: Cuestionario de Evaluación – 2008

Según la tabla 12 que lleva por título " Prefiero los juegos de deporte como fútbol" a las respuestas de los estudiantes a nivel de género masculino el 21.4% manifestó que nunca prefiere los juegos de deporte como fútbol peruano, mientras que a nivel de género femenino el 14.3% manifestó que rara vez prefiere los juegos de deporte como fútbol peruano; a nivel general se indicó en el cuadro N° 12 el 35.7% señaló que nunca, prefiere los tipos de

videojuegos de deporte como fútbol peruano. Estos juegos de deporte en algunos casos también traen violencia como es el caso de Snack Down o fútbol con poderes. Pero también están los juegos como sin violencia como: fútbol, Basquetball, etc.

Tabla 13. Prefiero los juegos ludo educativo como ajedrez

Sexo del Informante		Prefiero los juegos ludo educativo como ajedrez				Total
		Nunca	Rara Vez	A Menudo	Siempre	
Sexo del Informante	Masculino	11	6	6	5	28
		19.6	10.7	10.7	8.9	50.0%
	Femenino	5	5	4	14	28
		8.91	8.9%	7.1%	25.0%	50.0%
Total		16	13	10	19	56
		28.6%	23.2%	17.9	33.9	100.0%

Fuente: Cuestionario de Evaluación - 2008

De la tabla 13 señala a las respuestas de los estudiantes a nivel de género masculino el 19.6% manifestó que nunca prefiere los juegos ludo educativos como ajedrez, mientras que a nivel de género femenino el 25% manifestó que siempre prefiere los juegos ludo educativos como ajedrez; a nivel general se observó que en el cuadro N° 13 el 28.6% indicó que nunca prefiere este tipo de videojuegos. Aquí se puede observar que son las mujeres quienes le dan aceptación a estos tipos de juegos mientras que en los varones no tiene aceptación a este tipo de videojuegos.

Tabla 14. Prefiero los juegos de estrategia

Sexo del Informante		Prefiero los juegos de estrategia como				Total
		Nunca	Rara Vez	ñ Menudo	Siempre	
Sexo del Informante	Masculino	16 28.6%	7 12.5%	2 3.6%	3 5.4%	28 50.0%
	Femenino	11 19.6%	9 16.1%	5 8.9%	3 5.4%	28 50.0%
Total		27 48.2	16 28.6%	7 12.5%	6 10.7%	56 100.0%

Fuente: Cuestionario de Evaluación - 2008

En la presente tabla se observó a las respuestas de los encuestados a nivel de género masculino el 28.6% manifestó que nunca prefiere los juegos de estrategia, mientras que a nivel de género femenino el 19.6% manifestó que nunca prefiere los juegos de estrategia; a nivel general en la tabla 14 a las respuestas de los estudiantes el 48.2% contestó que nunca prefiere los juegos de estrategia. Estos juegos implican descubrir enigmas, En este tipo de videojuegos los adolescentes tienen que hacer más uso de su memoria, porque tienen que recordar claves que en un comienzo se le da para que sean usadas posteriormente.

4.1.3. De la conducta frente a los videojuegos

Tabla 15. Soy una persona muy impulsiva

Sexo del Informante	Soy una persona impulsiva					Total
	Nunca	Rara Vez	A Menudo	Siempre	NR/NC	
	1	17	4	5	1	28
Masculino	1.8%	30.4%	7.1%	8.9%	1.8%	50.0%
Sexo del Informante	4	12	4	7	1	28
Femenino	7.1%	21.4 %	7.1%	12.5%	1.8%	50.0%
	5	29	8	12	2	56
Total	8.9%	51.8%	14.3%	21.4%	3.6%	100.0%

Fuente: Cuestionario de Evaluación.

Según la tabla 15 las respuestas de los encuestados a nivel de género masculino el 30.4% manifestó que rara vez es una persona impulsiva, mientras que a nivel de género femenino el 21.4% manifestó que rara vez es impulsiva; a nivel general se observó en la tabla N° 15 el 51.8% indicó que rara vez soy una persona muy impulsiva y lo más preocupante es que existe un 21.4% que manifiesta que siempre es una persona impulsiva aquí podemos apreciar que los alumnos expresan su impulsividad que ha sido adquirida a través del videojuego.

Tabla 16. Es fácil que algo o alguien me haga perder la paciencia

Sexo del Informante		Es fácil que algo o alguien me haga perder la paciencia					Total
		Nunca	Rara Vez	A Menudo	Siempre	NR/NC	
Sexo del Informante	Masculino	7 12.5%	14 25.0%	2 3.6%	4 7.1%	1 1.8%	28 50.0%
	Femenino	1 1.8%	13 23.2%	4 7.1%	10 17.9%	0 .0%	28 50.0%
Total		8 14.3%	27 48.2%	6 10.7%	14 25.0%	1 1.8%	56 100.0%

Fuente: Cuestionario de Evaluación - 2008

De la tabla 16 indicó a las respuestas de los encuestados a nivel de género masculino el 25% manifestó que rara vez es fácil que algo o alguien le haga perder la paciencia, mientras que a nivel de género femenino el 23.2% indicó que rara vez es fácil que algo o alguien me haga perder la paciencia; a nivel general se observó en la tabla N° 16 el 48.2% indicó que rara vez es fácil que algo o alguien me haga perder la paciencia.

Tabla 17. Voy al videojuego

Sexo del Informante		Estoy dispuesto a esforzarme al máximo con tal de destacar en el juego					Total
		Nunca	Rara Vez	A Menudo	Siempre	NR/NC	
Sexo del Informante	Masculino	5 8.9%	7 12.5%	5 8.9%	11 19.6%	0 .0%	28 50.0%
	Femenino	10 17.9%	12 21.4%	1 1.8%	3 5.4%	2 3.6%	28 50.0%
Total		15 26.8%	19 33.9%	6 10.7%	14 25.0%	2 3.6%	56 100.0%

Fuente: Cuestionario de Evaluación - 2008

Según la tabla 17 a las respuestas de los estudiantes a nivel de género masculino el 19.6% manifestó que siempre va a los videojuegos, mientras que a nivel de género femenino el 21.4 manifiesta que rara vez va a los videojuegos; a nivel general observamos en la tabla N° 17 el 33.9% indico que rara vez va a los videojuegos.

Tabla 18. Tiendo a decidir rápidamente

Sexo del informante		Tiendo a decidir rápidamente					Total
		Nunca	Rara Vez	A Menudo	Siempre	NR/NC	
Sexo del Informante	Masculino	5	6	8	8	1	28
		8.9%	10.7%	14.3%	14.3%	1.8%	50.0%
	Femenino	4	13	7	3	1	28
		7.1%	23.2%	12.5%	5.4%	1.8%	50.0%
Total		9	19	15	11	2	56
		16.1%	33.9%	26.8%	19.6%	3.6%	100.0%

Fuente: Cuestionario de Evaluación - 2008

En la tabla 18, a las respuestas de los encuestados a nivel de género masculino el 10.7% manifestó que siempre y a menudo tiende a decidir rápidamente, mientras que a nivel de género femenino el 23.2% manifestó que rara vez tiende a decidir rápidamente; a nivel general se observó que el 33.9% rara vez tiende a decidir rápidamente. Aquí podemos apreciar que son las chicas quienes piensan antes de tomar decisiones rápidas mientras que los chicos se apresuran y toman decisiones rápidas.

Tabla 19. Soy una persona ansiosa

Sexo del Informante		Creo ser una persona ansiosa				TOTAL
		Nunca	Rara Vez	A Menudo	Siempre	
Sexo del Informante	Masculino	4 7.1%	12 21.4%	5 8.9%	7 12.5%	28 50.0%
	Femenino	7 12.5%	10 17.9 %	4 7.1%	7 12.5%	28 50.0%
Total		11 19.6%	22 39.3%	9 16.1%	14 25.0%	56 100.0%

Fuente: Cuestionario de Evaluación - 2008

Se señala que en la tabla 19 a las respuestas de los encuestados a nivel de género masculino el 21.4% manifestó que rara vez es una persona ansiosa, mientras que a nivel de género femenino el 17.9% manifestó que rara vez cree ser una persona ansiosa; a nivel general indica que en el cuadro n° 20 el 39.3% rara vez cree ser una persona ansiosa. Pero existe un 25% que siempre cree ser una persona ansiosa, debido a que estos adolescentes se desesperan por llegar rápidamente a la final de su juego y a medida que van jugando demuestra su ansiedad.

Tabla 20. Suelo sentirme tenso y nervioso en el juego

Sexo del Informante		Suelo sentirme tenso y nervioso en el juego					Total Nunca
		Nunca	Rara Vez	A Menudo	Siempre	NR/NC	
Sexo del Informante	Masculino	17 30.4%	7 12.5%	2 3.62	1 1.8%	1 1.8%	28 50.0%
	Femenino	12 21.4%	8 14.3%	5 8.9%	2 3.6%	1 1.8%	28 50.0%
Total		29 51.8%	15 26.8%	7 12.5%	3 5.4%	2 3.6%	56 100.0%

Fuente: Cuestionario de Evaluación – 2008

En la tabla 20 indicó a las respuestas de los encuestados a nivel de género masculino el 30.4% manifestó que nunca suele sentirse nervioso en el juego, mientras que a nivel de género femenino el 21.4% manifestó que nunca suele sentirse nerviosa en el juego. En la tabla N° 20 a nivel general indicó que 51.8% indicó que nunca suele sentirse nervioso en el juego. El nerviosismo en el juego se demuestra cuando los adolescentes se ponen tensos y empiezan a reaccionar demostrando conductas como gritar, golpear, sudar de acuerdo a que estén ganado o perdiendo.

Tabla 21. He dicho una mentira como pretexto para ir al videojuego

Sexo del Informante		He dicho una mentira como pretexto para ir al videojuego			Total Nunca
		Nunca	Rara Vez	Siempre	
Sexo del Informante	Masculino	9 16.1%	16 28.6%	3 5.4%	28 50.0%
	Femenino	21 37.5 i	4 7.1%	3 5.4%	28 50.0%
Total		30 53.6%	20 35.7%	6 10.7%	56 100.0%

Fuente: Cuestionario de Evaluación - 2008

De acuerdo a los resultados de la tabla N° 21 a las respuestas de los encuestados a nivel de género masculino el 28.6% manifestó que rara vez a dicho una mentira como pretexto para ir al videojuego, mientras que a nivel de género femenino el 37.5% indicó que nunca a dicho una mentira como pretexto para ir al videojuego; a nivel general se observó en la tabla N° 21 el 53.6% indicó que nunca a dicho una mentira como pretexto para ir al videojuego. Pero existe Un 10.7% que indicó que siempre a dicho una mentira como pretexto para ir a los videojuegos. Aquí se puede notar que los videojuegos inducen a los adolescentes a la mentira lo que nos hace ver que los videojuegos influyen negativamente a los adolescentes.

Tabla 22. Cuando pierdo demuestro mi mal humor

Sexo del Informante		Cuando pierdo demuestro mi mal humor				Total
		Nunca	Rara Vez	A Menudo	Siempre	
Sexo del Informante	Masculino	12 21.4%	8 14.3%	2 3.6%	6 10.7%	28 50.0%
	Femenino	12 21.4%	10 17.9%	3 5.4%	3 5.4%	28 50.0%
Total		24 42.9%	18 32.1%	5 8.9%	9 16.1%	56 100.0%

Fuente: Cuestionario de Evaluación - 2008

Según la tabla 22 las respuestas de los encuestados a nivel de género masculino el 21.4% indicó que nunca demuestra su mal humor cuando pierde, mientras que a nivel de género femenino el 21.4% manifestó que nunca demuestra su mal humor cuando pierde; a nivel general observamos en el cuadro N° 22 el 42.9% indicó que nunca demuestra su mal humor cuando pierde. Pero existe un 16.1% que manifestó que cuando pierde demuestra su

mal humor y los hacen una vez terminado el juego, empiezan a insultar, golpear a retar para un nuevo juego.

Tabla 23. Me gusta estar en grupos numerosos mientras estoy jugando

Sexo del Informante		No me gusta estar en. grupos numerosos					Total
		Nunca	Rara Vez	A Menudo	Siempre	NR/NC	
Sexo del Informante	Masculino	6	9	5	7	1	28
		10.7%	16.1%	8.9%	12.5%	1.8%	50.0%
	Femenino	8	9	9	2	1	28
		12.5%	16.1%	16.1%	3.6%	1.8%	50.0%
Total		13	18	14	9	2	56
		23.2%	32.1%	25.0%;	16.1%	3.6%	100.0%

Fuente: Cuestionario de Evaluación - 2008

En la tabla 23 a nivel de género masculino el 16.1% indicó que rara vez le gusta estar en grupos numerosos, mientras que a nivel de género femenino el 16.1 respondió que rara vez y a menudo le gusta estar en grupos numerosos; a nivel general a la tabla 23 indicó que 32.1% rara vez le gusta estar en grupos numerosos.

Tabla 24. Dedico mucho tiempo a los videojuegos

Sexo del Informante		Dedico mucho tiempo a los videojuegos				Total
		Nunca	Rara Vez	A Menudo	Siempre	
Sexo del Informante	Masculino	10	13	2	3	28
		17.9%	23.2%	3.6%	5.4%	50.0%
	Femenino	22	5	0		28
		39.3%	8.9%	.0%	1.8%	50.0%
Total		32	18	2	4	56
		57.1%	32.1%	3.6%	7.1%	100.0%

Fuente: Cuestionario de Evaluación - 2008

De acuerdo a los resultados de la tabla 24 titulada: "Dedico mucho tiempo a los videojuegos" nos indica que los varones en un 17.9% manifestaron que nunca,

rara vez lo hacen con un 23.2%, a menudo un 3.6% y siempre con un 5.4%. Por otro lado el género femenino nunca dedica mucho tiempo a los videojuegos un 39.3%, rara vez, 8.9%, siempre 1.8%. A nivel general el 57.1% contesto que nunca dedica mucho tiempo al video juegos.

Aquí podemos apreciar que las de género femenino no ocupan mucha parte de su tiempo a los videojuegos. Pero existe un 7.1% a nivel general que siempre dedica mucho tiempo a los videojuegos y esto a lo largo produce una adicción. El adolescente se hace dependiente de los videojuegos no está tranquilo, inclusive, no puede dormir y hasta sueña que está jugando.

Tabla 25. Normalmente entablo conversación con amigos del videojuego

Sexo del Informante		Normalmente entablo conversación con amigos del video juego					Total Nunca
		Nunca	Rara Vez	A Menudo	Siempre	NR/NC	
Sexo del Informante	Masculino	9 16.1%	8 14.3%	4 12.5%	0 7.1%	0 .0%	28 50.0%
	Femenino	19 33.9%	6 10.7%	2 3.6%	0 .0%	1 1.8%	28 50.0%
Total		28 50.0%	14 25.0%	9 16.1%	4 7.1%	1 1.8%	56 100.0%

Fuente: Cuestionario de Evaluación - 2008

Según la tabla 25, a las respuestas de los encuestados a nivel de género masculino el 16.1% manifestó que nunca entablo conversación con los amigos del videojuego, mientras que a nivel de género femenino el 33.9% manifestó que nunca entablo conversación con los amigos del videojuego; a nivel general se observó en la tabla N° 25 el 50% indicó que nunca mantiene conversación con los amigos del video juego.

Tabla 26. Suelo reaccionar a las provocaciones y cambiar de humor bruscamente

Sexo del Informante		Suelo reaccionar a las provocaciones y cambiar de humor bruscamente				Total
		Nunca	Rara Vez	A Menudo	Siempre	Nunca
Sexo del Informante	Masculino	12 21.4%	10 17.9%	3 5.4%	3 5.4%	28 50.0%
	Femenino	10 17.9%	13 23.2%	2 3.6%	3 5.4%	28 50.0%
Total		22 39.3%	23 41.1%	5 8.9%	6 10.7%	56 100.0%

Fuente: Cuestionario de Evaluación - 2008

De la tabla N° 26 indicó a las respuestas de los encuestados a nivel de género masculino el 21.4% manifestó que nunca suele reaccionar a las provocaciones y cambiar de humor bruscamente, mientras que a nivel de género femenino el 17.9% manifestó que nunca suele reaccionar a las provocaciones y cambiar de humor bruscamente; a nivel general se indica en el cuadro N° 26 el 41.1% que rara vez suele reaccionar a las provocaciones y cambiar de humor bruscamente. Pero existe un 10.7% que indicó que siempre suele reaccionar a las provocaciones y cambiar de humor bruscamente. Como es en el caso se algunos estudiantes que están jugando solos y alguien lo molesta haciéndole preguntas y en ese momento lo desconcentran del juego y pierde, el estudiante suele reaccionar dando golpes y acusándolo a su compañero de tener la culpa por la pérdida de su juego.

Tabla 27. Después de jugar me identifico con mi personaje de juego

Sexo del Informante		Después de jugar me identifico con mi personaje de juego					Total
		Nunca	Rara Vez	A Menudo	Siempre	NR/NC	
Sexo del Informante	Masculino	7	7	7	7	0	28
		12.5%	12.5%	12.5%	12.5%	.0%	50.0%
	Femenino	17	4	5	1	1	28
		30.4%	7.1%	8.9%	1.8%	1.8%	50.0%
Total		24	11	12	8	1	56
		42.9%	19.6%	21.4%	14.3%	1.8%	100.0%

Fuente: Cuestionario de Evaluación - 2008

En la tabla se indicó a las respuestas de los encuestados a nivel de género masculino el 25% manifestó que nunca, rara vez, a menudo, y siempre suele identificarse con su personaje de juego, mientras que a nivel de género femenino el 60.7% manifestó que nunca suele identificarse con su personaje de juego; a nivel general indicó el cuadro N° 27 el 42.9% que nunca suele identificarse con su personaje de juego. Existe un gran porcentaje de estudiantes de género masculino que a la hora de su recreo en el colegio, en la calle, adopta las cualidades de su personaje de juego y repite las mismas escenas con sus compañeros se ponen a pelear y empieza a usar técnicas del videojuego.

Tabla 28. Solo quedo satisfecho cuando veo los resultados de que había programado

Sexo del Informante		Solo quedo satisfecho cuando veo los resultados de que había programado					Total
		Nunca	Rara Vez	A Menudo	Siempre	NR/NC	
Sexo del Informante	Masculino	5	11	8	3	1	28
		8.9%	19.6%	14.3%	5.4%	1.8%	50.0%
	Femenino	5	12	5	4	2	28
		8.9%	21.4%	8.9%	7.1%	3.6%	50.0%
Total		10	23	13	7	3	56
		17.9%	41.1%	23.2%	12.5%	5.4%	100.0%

Fuente: Cuestionario de Evaluación - 2008

En la tabla 28 podemos apreciar a las respuestas de los estudiantes a nivel de género masculino el 19.6% manifestó que rara vez solo queda satisfecho al ver los resultados que había programado, mientras que a nivel de género femenino el 21.9% manifestó que rara vez solo queda satisfecha al ver los resultados que había programado; a nivel general se observó en el cuadro N° 28 el 41.1% indico que rara vez solo queda satisfecho al ver los resultados que había programado. Los videojuegos.

Los adolescentes se ponen objetivos al empezar cualquier tipo de juego y solo quedan satisfechos al cumplir esos objetivos, para lo cual en algunos casos requiere de estar mucho tiempo en los videojuegos lo cual produce una adicción.

4.1.4. Prueba de hipótesis de la relación que existe entre los videojuegos y la conducta de los alumnos del tercer grado durante el tercer trimestre del año escolar 2008

Está referida a la prueba de Chi cuadrada de la frecuencia de videojuegos frente a la conducta de los alumnos del tercer grado del I.E.S. "José Carlos Mariátegui" Aplicación U.N.A. Puno.

Tabla 29. Me gustan los juegos que implican violencia con armas como mortal kombat

Soy una persona muy impulsiva		Me gusta los juegos que implican violencia con armas como mortal kombat					Total
		Nunca	Rara Vez	A Menudo	Siempre	NR/NC	
Soy una persona muy impulsiva	Nunca	5 100.0%	0 .0%	0 .0%	0 .0%	0 .0%	5 100.0%
	Rara Vez	8.9%	.0%	.0%	.0%	.0%	8.9%
	A	18 62.1%	3 10.3%	4 13.8%	4 13.8%	0 .0%	29 100.0%
	Menudo	32.1%	5.4%	7.1%	7.1%	.0%	51.8%
	Siempre	5 62.5%	0 .0%	1 12.5%	2 25.0%	0 .0%	8 100.0%
Total	NR/NC	8.9%	.0%	1.8%	3.6%	.0%	14.3%
	Siempre	7 58.3%	1 8.3%	0 .0%	3 25.0%	1 8.3%	12 100.0%
	NR/NC	12.5%	1.8%	.0%	5.4%	1.8%	21.4%
	NR/NC	1 50.0%	0 .0%	1 50.0%	0 .0%	0 .0%	2 100.0%
	Total	1.8%	.0%	1.8%	.0%	.0%	3.6%
Total		36 .3%	4 7.1%	6 10.7%	9 16.1%	1 1.8%	56 100.0%
		64.3%	7.1%	10.7%	16.1%	1.8%	100.0%

Estadísticos de contraste

El resultado de la Chi cuadrada de los juegos que implican violencia con armas como Mortal Kombat en el SPSS 15, dio el siguiente resultado.

Descripción	Valores
Chi Cuadrada(a)	13.519(a)
Grado de Libertad (GL)	16
Sig. asintótica (bilateral)	.634

4.1.5. Metodología de comprobación de hipótesis

4.1.5.1. Formulación De La Hipótesis Estadísticas

H0: El interés que existe entre los videojuegos TeKken, Mortal Kombat, Metal Slug, etc. por parte de los estudiantes del tercer grado, no esta directamente relacionado con la conducta de dichos alumnos del tercer grado de educación secundaria.

Hi: El interés que existe entre los videojuegos TeKken, Mortal Kombat, Metal Slug, etc. por parte de los estudiantes del tercer grado, está directamente relacionado con la conducta de dichos alumnos.

4.1.5.2. Nivel de significancia

El nivel de significancia usada para la presente tesis es de un nivel del 5% $Oí = 5\% = 0.05$

4.1.5.3. Elección de la prueba estadística

Se usa el programa SPSS y la χ^2 Chi cuadrada estadístico, que obtiene la comparación entre dos frecuencias comparadas.

4.1.6. Toma de decisión

Si la $x > X_t$; es decir, que $Y \sim (13.519)$ es > 2 c a X la (26.296) , entonces acepto la hipótesis alterna. Lo que significaría que los videojuegos modifican la conducta de los alumnos del tercer grado A y B.

4.2. DISCUSIÓN

La validación de la presente hipótesis de trabajo, está referida a que la Chi cuadrada calculada, debido a que es menor que la Chi cuadrada tabulada, lo que implica que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna; debido fundamentalmente a que los videojuegos transforman la conducta de los estudiantes del tercer grado de secundaria.

En cuanto a estudios similares, se encontró que Larico (2013) señala que los educadores, psicólogos y otros, fomentan el hábito por los videojuegos porque mecanizan y deshumanizan al hombre por tener mensajes de violencia, agresión, lucha y otros similares.

Asimismo, Oroval (2015) refiere que el tipo videojuegos a los que suelen jugar los alumnos es muy variado, siendo el más usado el FIFA que no se puede considerar como un juego con contenido violento. Por tanto se puede decir que los alumnos de este centro hacen un uso responsable de los juegos y habría que fomentar que siga siendo así.

Etxeberria (2011), por su parte encontró que el jugar con Video Juegos Violentos es un factor de riesgo causal para las conductas agresivas. No es sorprendente que cuando el juego requiere acciones y conductas agresivas y violentas, la inmersión en este tipo de juegos tenga sus efectos sobre la conducta antisocial del jugador.

CONCLUSIONES

PRIMERA: La Chi cuadrada calculada, es menor que la Chi cuadrada tabulada, lo que implica que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna y se concluye que los videojuegos influyen negativamente en la conducta de los estudiantes del tercer grado.

SEGUNDA: El 25% de alumnos se identifican con su personaje de juego, esto influye negativamente dado que estos personajes pertenecen a videojuegos de lucha, combate. Esto puede llegar a ser un peligro dependiendo de la personalidad que adopten, ya que al igual que pueden ser una mera descarga de adrenalina, pueden ser los impulsores que hagan que la agresividad y violencia que hay dentro de la persona, se exteriorice mediante actos nocivos para la sociedad.

TERCERA: El 43% prefieren juegos de contenido Bélico, el más utilizado de este grupo es el metal slug, este tipo de videojuegos contiene bastante violencia, lo cual influye negativamente y provoca en el jugador un estímulo que le haga incrementar una conducta agresiva en la sociedad.

RECOMENDACIONES

- PRIMERA:** Es necesario una actuación conjunta de educadores, padres, promotores y dirigentes de comunicación de manera que se impida la accesibilidad de ciertos programas a personas que no tengan la edad adecuada.
- SEGUNDA:** Que las autoridades den charlas donde puedan dar a conocer sobre los efectos de estos videojuegos sobre los adolescentes. Sólo den las autorizaciones a personas que reciban sus capacitaciones sobre los efectos de estos juegos.
- TERCERA:** Cierto es que los hombres tienden a jugar más que las mujeres, pero no por ello puede permitirse que, dentro del propio juego, haya una discriminación hacia la mujer que pueda dar una visión equívoca del comportamiento y del respeto que debe haber entre ambos sexos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Anderson, P. (2010). *Videojuegos y desarrollo psicosocial de los adolescentes*. México: Mc Graw Hill.
- Barraza, S. (2013). *Tipos de videojuegos y su relación con las relaciones familiares*. Lima: Gutemberg.
- Dorantes, Á. (2017). *El uso prolongado de videojuegos violentos influye en la percepción de la violencia de*. Buenos Aires: Psiencia.
- Etxeberria, F. (2011). *Videojuegos violentos y agresividad. Pedagogía Social*. Sevilla, España: Revista Interuniversitaria. Universidad del País Vasco.
- Ferguson, M. (2014). *factors determinantes de la agresividad psicosocial en adolescentes que ejercen los videojuegos como hecho cotidiano*. Bogotá: Magisterio.
- Garrido, J. (2013). *Videojuegos de estrategia: algunos principios para la enseñanza*. Viña del Mar: Universidad Católica de Valparaíso.
- Kazdin, S. (2015). *Adaptación y resolcialización de niños y adolescentes*. México: Limusa.
- Larico, G. (2013). *Los videojuegos y la formación de la conciencia de los adolescentes de Puno*. Puno: Universidad Nacional del Altiplano.

- Oroval, R. (2015). *Influencia del uso de los video juegos en la conducta antisocial y agresividad de los adolescentes*. Valencia, España: Universidad Jaime I.
- Peña, M., & Graña, J. (2006). *Agresión y conducta antisocial en la adolescencia: una integración conceptual. Psicopatología clínica, legal y forense*. México: Mc Graw Hill.
- Salazar, M. (2014). *Violencia en los videojuegos para público infantil*. Bogotá: GHE.
- Tejeiro, R., & gómez, J. (2009). *Efectos psicosociales de los videojuegos*. Cádiz, España: Universidad de Málaga y Universidad de Cádiz.

ANEXOS

ANEXO 1

FICHA DE OBSERVACIÓN

LUGAR:

1. Tipo de juegos más utilizados
 - a) lucha
 - b) combate
 - c) plataforma
 - d) Otro
2. Tiempo que juegan los usuarios
 - a) 1/2 a 1 hora
 - b) 1 a 2 horas
 - c) 2 a 3 horas
 - d) Otros
4. demuestran durante el juego
 - a) violencia
 - b) Impulsividad
 - c) socialización
 - d) Otros
5. como juegan:
 - a) solo
 - b) Acompañado
 - c) Entre varios
 - d) Otros

ANEXO 2

CUESTIONARIO DE EVALUACIÓN SOBRE VIDEOJUEGOS

EDAD: SEXO:

A continuación encontrará una serie de frases sobre formas de pensar, sentir o actuar, para que las vaya leyendo atentamente y marca con una "X" la respuesta que describe mejor cuál es tu forma habitual de pensar, actuar, o sentir. Las alternativas de respuesta son:

N = Nunca

RV = Rara vez AM = A menudo S = Siempre

Nº	PREMISAS	N	RV	AM	S
1	Me gusta los juegos de lucha como Tekken				
2	me gustan los juegos de lucha que expresan formas de morir realmente impresionante como mortal kombat				
3	Me gustan los juegos de guerra y ombate como Metal Slug				
4	Me gustan los juegos de tiro como Goldeneye				
5	Prefiero los juegos plataforma como Mario Bross				
6	Prefiero los juegos simuladores como carreras de coches				
7	Prefiero los juegos deportes como fútbol peruano				
8	Prefiero los juegos ludo educativo como ajedrez				
9	Prefiero los juegos de estrategia como tetris				

ANEXO 3

CUESTIONARIO DE EVALUACIÓN SOBRE CONDUCTA

EDAD: SEXO:

A continuación encontrará una serie de frases sobre formas de pensar, sentir o actuar, para que las vaya leyendo atentamente y marca con una "X" la respuesta que describe mejor cual es tu forma habitual de pensar, actuar, o sentir. Las alternativas de respuesta son:

N = Nunca

RV = Rara vez

AM = A menudo

S = Siempre

N°	PREMISAS	N	RV	AM	S
1	Soy una persona muy impulsiva.				
2	Voy a los videojuegos				
3	Es fácil que algo o alguien me haga perder la paciencia				
4	Tiendo a decidir rápidamente durante el juego				
5	Soy una persona ansiosa				
6	Suelo sentirme tenso y nervioso en el juego				
7	He dicho una mentira como pretexto para ir al videojuego				
8	Cuando pierdo demuestro mi mal humor				
9	No me gusta estar en grupos numerosos				
10	Dedico mucho tiempo a los videojuegos				
11	Normalmente entablo conversación con amigos del videojuego				
12	Suelo reaccionar a las provocaciones y cambiar de humor bruscamente				
13	Después de jugar me identifico con mi personaje de juego				
14	Solo quedo satisfecho cuando veo los resultados de que había Programado				