

**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE TRABAJO SOCIAL
ESCUELA PROFESIONAL DE TRABAJO SOCIAL**



**“EL USO DE VIDEOJUEGOS Y LAS RELACIONES
INTERPERSONALES EN ESTUDIANTES DE LA IES. MARIANO
H. CORNEJO, QUE ACCEDEN A CABINAS DE INTERNET
JULIACA – SAN ROMAN 2016”**

TESIS

PRESENTADO POR:

BACH. MERY ALIOSCA QUISPE PFOCCORI

PARA OPTAR EL TITULO PROFESIONAL DE:

LICENCIADA EN TRABAJO SOCIAL

**PUNO – PERU
2016**

**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE TRABAJO SOCIAL
ESCUELA PROFESIONAL DE TRABAJO SOCIAL**

TESIS

**“EL USO DE VIDEOJUEGOS Y LAS RELACIONES
INTERPERSONALES EN ESTUDIANTES DE LA IES. MARIANO
H. CORNEJO, QUE ACCEDEN A CABINAS DE INTERNET
JULIACA – SAN ROMAN 2016”**

PRESENTADO POR:

BACH. MERY ALIOSCA QUISPE PFOCCORI

PARA OPTAR EL TITULO PROFESIONAL DE:

LICENCIADA EN TRABAJO SOCIAL

Fecha de sustentación, 22 de diciembre del 2016

APROBADO POR:

PRESIDENTE DE JURADO

:



Mg. MARTHA R. PALOMINO COILA

PRIMER MIEMBRO

:



Ms. NILDA MABEL FLORES CHAVEZ

SEGUNDO MIEMBRO

:



M. Sc. VILMA BOHORQUEZ GARCIA

DIRECTOR Y ASESOR

:



Dra. SOLEDAD ZEGARRA UGARTE

Área: Familias: realidades, cambio y dinámicas de intervención
Tema: Familia y redes sociales.

AGRADECIMIENTOS

A las autoridades y docentes de la Universidad Nacional del Altiplano de Puno, asimismo al personal administrativo, compañeras (os) de la Facultad de Trabajo Social, para ellas y ellos mi profundo agradecimiento y reconocimiento por su colaboración en la presente investigación.

A la Directora y Asesora de la investigación; Dra. Soledad Zegarra Ugarte, quien con su amplia experiencia y trayectoria en el ejercicio profesional, dio una valiosa contribución en la concreción de este trabajo.

A los miembros del jurado, quienes en forma desprendida y con su excelente capacidad y conocimiento en la formación profesional, aportaron a través de sus observaciones respecto a la coherencia y metodología de la presente investigación.

A la familia Quispe Pfoccori, mi razón de ser, por darme el amor, la comprensión y la fortaleza para cumplir mis metas y superación profesional.

DEDICATORIA

A Dios, por estar conmigo en cada paso que doy, por fortalecer mi corazón; iluminar y haber puesto en mi camino a aquellas personas que han sido mi soporte y compañía durante todo el periodo de estudio.

A mi padre Esteban, por el apoyo incondicional y por los sabios consejos que me permitieron encaminar mi vida.

A mi madre Rebeca, una gran mujer, un ejemplo a seguir, quien me brindo la fortaleza para cumplir mis metas.

A mis hermanos por brindarme momentos de alegría y apoyo para seguir mis estudios.

BACH. MERY ALIOSCA QUISPE PFOCCORI

ÍNDICE GENERAL

	Pág.
ÍNDICE DE FIGURAS	vii
ÍNDICE DE TABLAS	viii
ÍNDICE DE ACRONIMOS	ix
RESUMEN	10
ABSTRACT	11
I. INTRODUCCION	12
II. REVISION DE LITERATURA	15
2.1. Generalidades sobre videojuegos	15
2.1.1. El juego	15
2.1.2. Los videojuegos.....	15
2.1.3. Clasificacion de los videojuegos	16
2.1.4. Videojuegos y violencia	19
2.1.5. Efectos de los videojuegos	20
2.1.6. Adolescentes y videojuegos	20
2.2. Relaciones interpersonales	21
2.2.1. Comunicación interpersonal.....	21
2.2.2. Estilos de comunicación	22
2.2.3. Conflictos y adolescencia.....	23
2.2.4. La agresion	23
2.3. Antecedentes de la investigación	24
2.4. Objetivos de la investigación	26
2.4.1. Objetivo general	26
2.4.2. Objetivos especificos.....	27
2.5. Hipotesis de la investigación.....	27
2.5.1. Hipotesis general	27
2.5.2. Hipotesis especificas	27
III. MATERIALES Y MÉTODOS	28
3.1. Metodo de investigacion	28

3.2. Diseño de la investigación	28
3.3. Ambito o lugar de estudio	28
3.4. Población y muestra	28
3.5. Récnicas e instrumentos de recolessción de datos	29
3.6. Procesamiento de datos	29
3.7. Hipótesis estadísticas	30
3.8. Prueba de hipótesis.....	30
IV. RESULTADOS Y DISCUSION	31
4.1. resultados por objetivos especificos	31
4.1.1. resultado para el objetivo especifico 01	31
a. Uso frecuente de videojuegos y estilos de comunicacion	32
b. Horas dedicadas al videojuego y respeto opiniones de mis compañeros ...	35
c. Horas dedicadas al videojuego y participacion activa en trabajos grupales	38
d. Tiempo dedicado al videojuego y conflictos frecuentes entre estudiantes	41
4.1.2. Resultado para el objetivo especifico 02.....	44
a. Contenido de los videojuegos y conflictos frecuentes entre estudiantes ...	44
b. Contenido de los videojuegos y reaccion frente a una agresion	47
c. Actitud durante el uso de videojuegos y conflictos frecuentes	50
d. Tipo de videojuego y reaccion del estudiante frente a una agresión.....	53
4.2. Resultados para la hipotesis general	56
4.2.1. Contenido de los videojuegos y estilos de comunicación.....	56
V. CONCLUSIONES.....	61
VI. RECOMENDACIONES	63
VII. REFERENCIAS.....	65
ANEXOS.....	68

INDICE DE FIGURAS

- FIGURA N° 1** Frecuencia del uso de videojuegos según estilos de comunicación que practican con sus compañeros Pág. 34
- FIGURA N° 2** Horas dedicadas durante el día al uso de videojuegos según respeto las opiniones de mis compañeros Pág. 37
- FIGURA N° 3** Horas dedicadas durante el día al uso de videojuegos según participación activa en trabajos grupales Pág. 40
- FIGURA N° 4** Tiempo dedicado al uso de videojuegos según conflictos frecuentes que se presentan con sus compañeros Pág. 43
- FIGURA N° 5** Contenido de los videojuegos según conflictos frecuentes que se presentan con sus compañeros Pág. 46
- FIGURA N° 6** Contenido de los videojuegos según reacción del estudiante frente a una agresión Pág. 49
- FIGURA N° 7** Actitud del estudiante durante el uso de videojuegos según conflictos frecuentes que se presentan con sus compañeros Pág. 52
- FIGURA N° 8** Tipo de videojuego que practica con frecuencia según reacción del estudiante frente a una agresión Pág. 55
- FIGURA N° 9** Contenido de los videojuegos según estilos de comunicación que practican con sus compañeros Pág. 58

INDICE DE TABLAS

TABLA N° 1 Frecuencia del uso de videojuegos según estilos de comunicación que practican con sus compañeros	Pág. 32
TABLA N° 2 Horas dedicadas por día al uso de videojuegos según respeto las opiniones de mis compañeros	Pág. 35
TABLA N° 3 Horas dedicadas por día al uso de videojuegos según participación activa en trabajos grupales	Pág. 38
TABLA N° 4 Tiempo dedicado al uso de videojuegos según conflictos frecuentes que se presentan con sus compañeros	Pág. 41
TABLA N° 5 Contenido de los videojuegos según conflictos frecuentes que se presentan con sus compañeros	Pág. 44
TABLA N° 6 Contenido de los videojuegos según reacción del estudiante frente a una agresión	Pág. 47
TABLA N° 7 Actitud del estudiante durante el uso de videojuegos según conflictos frecuentes que se presentan con sus compañeros	Pág. 50
TABLA N° 8 Tipo de videojuego que practica con frecuencia según reacción del estudiante frente a una agresión	Pág. 53
TABLA N° 9 Contenido de los videojuegos según estilos de comunicación que practican con sus compañeros	Pág. 56

INDICE DE ACRONIMOS

IES. Institución Educativa Secundaria.

PC: Personal Computer

ROM: Read Only Memory.

SPSS: Statistical Product and Service Solutions.

TICs: Tecnologías de la información y comunicación

U.E: Unidad Educativa.

ESRB: Entertainment Software Raiting Board



RESUMEN

El trabajo de investigación denominado “El uso de videojuegos y las relaciones interpersonales en estudiantes de la IES. Mariano H. Cornejo que acceden a cabinas de internet Juliaca – San Román 2016”. Tuvo como objetivo: Determinar en qué medida el uso de los videojuegos se relaciona con las relaciones interpersonales en los estudiantes. Para ello se planteó como hipótesis general: El uso de los videojuegos se relaciona significativamente con las relaciones interpersonales en los estudiantes de la IES Mariano H. Cornejo que acceden a cabinas de internet Juliaca – San Román 2016.

En la metodología del estudio se desarrolló el método hipotético - deductivo y el tipo de investigación es no experimental, cuyo diseño es descriptivo – correlacional, la muestra estuvo constituida por 120 estudiantes que acceden a cabinas de internet que se ubican alrededor del colegio, y para la recolección de información se utilizó la técnica de la encuesta y como instrumento el cuestionario elaborado en base a los objetivos de investigación, el cual a la vez esta sistemáticamente estructurado acorde a las variables y dimensiones en investigación. El procesamiento de los resultados se realizara en los programas electrónicos, SPSS y Microsoft Excel.

Con esta investigación se llega a demostrar que si existe una relación altamente significativa entre el uso de videojuegos y las relaciones interpersonales de los estudiantes de la IES. Mariano H. Cornejo, puesto que el nivel de significancia arrojado por el paquete estadístico SPSS para la hipótesis general nos indica un valor de $\text{sig.} = 0.002 = 0.2\%$ mucho menor a un error o significancia de $0.05 = 5\%$ es decir ambas variables se relacionan significativamente.

PALABRAS CLAVES

Videojuegos, Relaciones Interpersonales, Estudiantes.

ABSTRACT

The research paper entitled "The use of video games and interpersonal relationships among students in higher education institutions. Mariano H. Cornejo who access internet booths Juliaca - San Román 2016 ". It aimed to: Determine to what extent the use of video games is related to interpersonal relationships among students. To this was raised as a general hypothesis: The use of video games is significantly related to interpersonal relationships in students of IES Mariano H. Cornejo who access internet booths Juliaca - San Román 2016.

The research is not experimental, whose design is descriptive - correlational, the sample consisted of 120 students accessing internet booths that are located around the school, and data collection the survey technique was used and as an instrument the questionnaire prepared based on the research objectives, which while this systematically structured according to the research variables and dimensions. The processing results are held in electronic programs SPSS and Microsoft Excel.

This research comes to show that there is a highly significant relationship between the use of video games and interpersonal relations of students of IES. Mariano H. Cornejo, since the level of significance thrown SPSS for general hypothesis indicates a value of sig. = 0.002 = 0.2% much lower than an error or 0.05 significance = 5% ie both variables are significantly related.

KEYWORDS

Video Games, Inter Personal Relationships, Students

I

INTRODUCCION

En el contexto actual en el que vivimos, el uso de la tecnología se hace indispensable y parte fundamental de nuestro quehacer diario. Dentro de ello la cibernética se ha ido incrementado a través del uso masivo de las computadoras, el internet y los servicios que este ofrece a sus usuarios de todas las edades. En la actualidad los videojuegos forman parte importante de la vida de los adolescentes, debido a su contenido interactivo, envolvente, llamativo y muchas veces agresivo. Estos han tomado un lugar significativo en su cotidianidad, logrando involucrarles en un mundo completamente alejado de la realidad cada vez que los utilizan.

Para Mamani (2013) Los avances de la tecnología van introduciéndose cada vez más en nuestra vida cotidiana, trayendo consigo la masificación del internet, en la cual no solo se han creado nuevas formas de procesar, almacenar y transportar información, sino que esta herramienta ha transformado todas las formas tradicionales de relacionarnos, ahora gran parte de nuestras actividades y relaciones dependen del internet. Una de las nuevas formas de relacionarnos es a través del entretenimiento y esta actividad se realiza ahora en centros o cabinas de juegos en línea “juegos en red o videojuegos”, lo que ha generado en los adolescentes un importante cambio en la forma de relacionarse y comunicarse. Este fenómeno afecta de manera negativa en los adolescentes, por el cambio que genera para establecer una relación con sus pares, a medida que las personas pasan más tiempo con el uso de los videojuegos, disminuye la calidad en las relaciones con sus compañeros y sus familiares.

Rodríguez, (2012) El uso de videojuegos afecta de manera negativa en los adolescentes porque provoca el aislamiento del mundo real, debido a que pasan muchas horas en el internet, pierden parte importante que podrían utilizar realizando otras actividades con sus pares. Lo cual genera que los adolescentes tengan distintos problemas de comportamiento social. La violencia es uno de los peores estigmas que acompañan a los videojuegos, y parece difícil que puedan desprenderse de él, porque muchos videojuegos tienen una cultura armamentista, hegemónica y global, basada en el fetichismo de los sistemas de armas avanzadas, presentando la violencia como algo divertido y normal. Las armas son símbolos en sí mismos y en tanto estos son portadoras de significados. Muchos videojuegos proporcionan distracción y diversión inmediata y en altas dosis. Sin embargo, los valores que promueven alguno de ellos muy difundidos, son el consumismo,

la competitividad, la velocidad, el erotismo, el sexo, la agresividad y la violencia. Los videojuegos, al igual que otros medios de comunicación y de expresión, se han beneficiado, y se benefician de innovaciones tecnológicas desarrolladas en el ámbito militar.

Producto del uso y la aplicación de las nuevas tecnologías de la información y comunicación (TICs), incluyendo las nuevas formas de entretenimiento (videojuegos), dentro del contexto social, surgen dentro de la sociedad una serie de problemas éticos vinculados con la forma en que impacta la aplicación de dichas tecnologías en las relaciones sociales. Las nuevas modalidades de comunicación digital abren una brecha en las relaciones interpersonales que tiene efecto positivo y negativo, derivados principalmente de los cambios que estas promueven en los géneros comunicativos y materiales de las relaciones interpersonales, así como en la percepción del espacio y del tiempo, distinta de la sostenida tradicionalmente.

Frente a ello se plantea las siguientes interrogantes:

Pregunta general:

¿Cuál es la relación que existe entre el uso de los videojuegos y las relaciones interpersonales en los estudiantes de la IES? Mariano H. Cornejo, que acceden a cabinas de internet Juliaca – San Román 2016?

Preguntas específicas:

¿En qué medida el uso frecuente de los videojuegos se relaciona con los estilos de comunicación en estudiantes de la IES? Mariano H. Cornejo, que acceden a cabinas de internet Juliaca – San Román 2016?

¿En qué medida el contenido violento de los videojuegos se relaciona con las relaciones conflictivas en los estudiantes de la IES? Mariano H. Cornejo, que acceden a cabinas de internet Juliaca – San Román 2016?

En ese sentido la investigación permitió conocer y analizar como el uso de los videojuegos se manifiesta en los estudiantes que acceden a cabinas de internet y como se relaciona con las relaciones interpersonales de los mismos. Por otro lado, la investigación permitirá la implementación de programas desde el trabajo social que busquen el fortalecimiento de capacidades y actitudes de los estudiantes y el buen relacionamiento

con su entorno social.

El presente trabajo de investigación está estructurado en siete Ítems:

En el primer ítem, se desarrolla la introducción del proyecto de investigación.

En el segundo ítem, se desarrolla la revisión de literatura, pretendiendo asumir fundamentos teóricos y conceptos básicos referentes al estudio, permitiendo una precisión de las definiciones y terminologías básicas para su comprensión. Así mismo, se da a conocer los antecedentes de la investigación y los objetivos.

En el tercer ítem, se presenta los materiales y métodos dentro del mismo la metodología, tipo, diseño de la investigación, la población, el método, técnicas e instrumentos de recolección de datos y la prueba de hipótesis estadística para las hipótesis propuestas.

En el cuarto ítem, se presenta los resultados y discusión de la investigación, por cada uno de los objetivos, utilizando cuadros, figuras y relación de variables que permitieron determinar la aceptación y/o rechazo de la hipótesis.

En el quinto ítem, se presenta las conclusiones a las que se arribó con la investigación.

En el sexto ítem, se presenta las recomendaciones de la investigación.

En el séptimo ítem, se presenta las referencias bibliográficas utilizadas en la investigación.

II

REVISION DE LITERATURA

2.1. Generalidades sobre los Videojuegos:

2.1.1. El juego

Pérez & Merino (2010), El juego es la actividad que realiza uno o más jugadores, empleando su imaginación o herramientas para crear una situación con un número determinado de reglas con el fin de proporcionar entretenimiento o diversión. También señala que es una actividad vital con gran implicación en el desarrollo emocional y de mucha importancia en el proceso de socialización de todo ser humano, especialmente durante la infancia, etapa en el que se desarrollan las capacidades físicas y mentales contribuyentes en gran medida a adquirir y consolidar de una manera creativa patrones de comportamiento, relación y socialización. El juego posee la capacidad de afectar y ser afectado a su vez por el mundo externo y por los valores de quien juega.

2.1.2. Los Videojuegos

Garcés & Herrejon (2011), un videojuego es un software estructurado con la finalidad de entretener a uno o varios jugadores; el cual está basado en la utilización de un soporte muy variado para su funcionamiento, como son video consolas, máquinas recreativas, portátiles, teléfonos inteligentes, etc.

Zyda (2010), hace mención de que los videojuegos están concebidos como tentativas intelectuales, llevadas frente a un ordenador, con ciertas normas, con la finalidad de diversión y distracción. Por lo tanto, los videojuegos no son más que programas que siguen una estructura de reglas establecidas que su único fin es el de entretener al usuario o usuarios; o como se los podría llamar incluso videojugadores.

Por otro lado, Sedeño, (2013) indica que los videojuegos son un acto creativo, ficticio y experimental para los adolescentes, que significa seguir reglas que reflejan los valores de la sociedad y sus diferentes organizaciones e instituciones, de manera explícita e implícita. Al ser de modalidad interactiva, pueden ir desde una manipulación aleatoria hasta la construcción de nuevos mensajes que retan la cognición de quienes lo juegan.

Provoca placer encontrar las estrategias para resolver las situaciones que se plantean, lo que hace que las personas se motiven para continuar con la conducta de juego. Pero, se hace más difusión y comercialización de aquellos programas que tienen alto contenido de violencia, al ser los más demandados comercialmente. Por lo tanto, pueden tener un potencial como inductores de conductas violentas y agresivas si los mensajes o programas tienen alto índice de agresión. Siendo así los adolescentes los que están en etapa de desarrollo físico y cognitivo y están más propensos a tener mayor influencia en su conducta a través del proceso de interacción con esta realidad al cual se someten, al participar en los videojuegos con contenido violento.

2.1.3. Clasificación de los videojuegos

Alvarado (2013), todos los seres humanos tienen una tendencia muy fuerte para clasificar y catalogar lo que nos rodea diariamente, es como si pudiéramos controlarlo de esa manera. Lo mismo suele ocurrir con los videojuegos. Pero estos juegos, como todos los productos informáticos, tienen diversos criterios para su clasificación. En función de quién catalogue, las clasificaciones pueden ser diferentes, entre las cuales se encuentran: profesionales de la informática, empresas de software, revistas de informática, profesionales de la educación, investigadores del tema, entre otros. Clasifican los videojuegos en:

- Juegos de acción o aventura en la que el personaje recorre distintos lugares y vencen a enemigos y superan momentos difíciles en el juego.
- Juegos de acción o arcade que se ponen en práctica todas las habilidades para poder destruir y defenderse de los invasores espaciales u otros atacantes.
- Juegos de simulación que son réplicas de actividades como la conducción de un coche de carreras.
- Juegos de deportes que pueden ser el béisbol, tenis, acuáticos, entre otros.
- Juegos de estrategia que pueden incluir juegos tales como el ajedrez o solución de crímenes misteriosos.

Por otro lado, Garcés & Herrejon (2011), indican que, aunque los videojuegos son empleados para el ocio y la diversión se los debe utilizar con gran cuidado ya que estos tienen una clasificación por edades según el Plan Europeo de Información de Juegos o por sus siglas en inglés (PEGI), el cual emite cinco categorías referentes a que rango de

edad se puede hacer uso del videojuego:

- 3+: para mayores de 3 años.
- 7+: para mayores de 7 años.
- 12+: para mayores de 12 años.
- 16+: para mayores de 16 años.
- 18+: para mayores de 18 años.

De igual forma existe la clasificación por contenidos:

- Por lenguaje soez.
- Por discriminación.
- Por drogas.
- Por miedo.
- Por contenido sexual.
- Por violencia.
- Por apuestas.

Asimismo, para ESRB (2013), la organización de clasificación de software de entretenimiento indica que los videojuegos están divididos en dos partes:

- Al frente de la caja del videojuego se ve la categoría de clasificación por edad destinada para las personas que deseen hacer uso del software.
- En la parte trasera del envoltorio junto al símbolo de clasificación se brinda información del contenido que proporciona el videojuego como es, violencia, materiales sugestivos, lenguaje recio, referencia a uso de drogas, alcohol o tabaco al igual como juegos de azar.

Los símbolos de la ESRB se clasifican de la siguiente forma:

- eC: Early Childhood o en español “Para niños tempranos” mayores de 3 años.
- E: Everyone o en español “Para todo el mundo” de 6 años en adelante.
- E10+: Everyone 10+ o en español “Para todo el mundo a partir de 10 años en adelante”.
- T: Teen o en español “Para adolescentes” a partir de 13 años. • M17+: Mature 17+ o

para “Mayores de 17 años”.

- Ao: Adults Only o en español “Solo para adultos” de 18 años en adelante.
- K-A: Kids to Adults o en español de “Niños y adultos”
- RP: Rating Pending o en español “Clasificación pendiente”

Sin embargo, para Belli & López (2012), menciona el género de los videojuegos como una forma de clasificación, ya que consigna un conjunto de juegos a una categoría determinada porque poseen una serie de elementos y aspectos en común. Dichos elementos permitirán clasificar al juego en un grupo que esté relacionado con su modo de juego, historia, facilidad etc. Los géneros más comunes de videojuegos son:

- Beat them up: son juegos de pelea a progresión en los que pueden jugar uno o más jugadores a lo largo de varios escenarios con un gran número de contrincantes.
- Lucha: En este género se recrean combates entre personajes controlados por la computadora y el videojugador; en un solo escenario a la vez.
- Juegos de acción en primera persona: Los juegos de acción en primera persona consisten en movilizar a un solo personaje y la utilización de armas, para interactuar con el medio virtual. Da la perspectiva de ser uno mismo quien está en el escenario del juego.
- Acción en tercera persona: Son juegos de interacción con el entorno en los cuales somos capaces de ver al personaje que controlamos a diferencia del de primera persona.
- Plataforma: En este tipo de juegos el videojugador utiliza a un personaje que debe avanzar por un escenario evitando obstáculos físicos.
- Arcade: Son juegos caracterizados por la simplicidad y acción rápida al momento de jugar; su mejor momento fue en la época de los 80’s.
- Deportes: Tal como su nombre lo dice simulan juegos de deportes.
- Carreras: Juegos que implican vencer a sus contrincantes a partir de un punto de partida y uno e llegada.
- Agilidad mental: Juegos en los que hay que pensar y agilizar la mente; su objetivo son resolver acertijos y problemas mentales.
- Educación: Como su nombre lo dice, estos juegos lo que buscan es enseñar mientras promueven la diversión.

- Aventura: Este tipo de juegos encarnan a un personaje que debe resolver incógnitas, atravesar mundos y derrotar enemigos para conseguir su meta.
- Musicales: Su desarrollo gira en torno a la música y a la construcción de la misma.
- Party games: Este tipo de juegos consiste en avanzar por tableros virtuales y superar pruebas de diversa índole.

2.1.4. Videojuegos y violencia

Feijoo & Chumbe (2011), los adolescentes de esta generación están propensos a observar muy de cerca los avances tecnológicos, siendo muchos de ellos participes del entretenimiento a través de los videojuegos. La imitación de modelos violentos proyectados en los videojuegos causa el modelamiento de conductas agresivas, reforzadas a merced de la vulnerabilidad del adolescente que pasan por muchos cambios psicológicos en esta etapa, dado que su identidad está en plena formación. Asimismo la presencia de componentes belicistas y violentos es una constante en la historia de los videojuegos en donde no hacen más que asimilar y reflejar valores dominantes en nuestra cultura.

Según García (2010) La violencia es uno de los peores estigmas que acompañan a los videojuegos, y parece difícil que puedan desprenderse de él. Muchos videojuegos participan de una cultura armamentista, hegemónica y global, basada en el fetichismo a los sistemas de armas avanzadas presentando la violencia como algo divertido. Las armas son símbolos en sí mismos y por tanto son portadoras de significados.

El ya mencionado programa de juego en red Counter-Strike, por ejemplo, escenifica la lucha contra el terrorismo y basa gran parte de su éxito en ofrecer a los jugadores la oportunidad de utilizar una amplia variedad de réplicas virtuales de armas reales de uso militar, reproduciendo con detalle la apariencia y la capacidad y propiedades de disparo de cada una de ellas. Cabe recordar que los ordenadores tienen un origen militar y que su uso ha transformado completamente el modo de hacer la guerra. Los videojuegos, al igual que otros medios de comunicación y de expresión, se han beneficiado, y se benefician, de innovaciones tecnológicas desarrolladas en el ámbito militar -desde la generación de imágenes en 2D y en 3D hasta sistemas de retroalimentación y redes avanzadas, los ejemplos son muy numerosos. No siempre somos conscientes de los vínculos que existen

entre la industria bélica y la industria de la comunicación. El fenómeno no es nuevo, se pueden encontrar varios ejemplos en el pasado, pero en estos últimos años se ha intensificado notablemente.

2.1.5. Efectos de los videojuegos

El uso de los videojuegos, es perjudicial dependiendo del tipo de juegos utilizados. Es decir, en su contenido y sobre todo del tiempo dedicado a ellos.

El empleo incontrolado de los videojuegos puede suponer un desorden grave en la vida de los adolescentes. El jugador obsesivo, pierde el control. Al principio el empleo se hace de forma esporádica, a continuación, la frecuencia aumenta hasta convertirse prácticamente diaria. Para Alvarado, (2013) el uso frecuente de los videojuegos origina los siguientes efectos:

- Los videojuegos cargados de violencia y agresividad repercuten negativamente sobre el comportamiento de los adolescentes, como la agresividad cognitiva (rasgos de hostilidad, asociaciones con determinados colectivos o individuos, atribuciones de hostilidad hacia grupos o personas, creencias, actitudes sobre la agresión), agresividad emocional (ansiedad, hostilidad hacia grupos o personas, creencias, actitudes sobre la agresión).
- Predomina el sexismo, debido a que los principales personajes representados son masculinos, y las pocas figuras femeninas que aparecen lo hacen en una situación de inferioridad, de cautivas que hay que recatar, en actitudes de sumisión valiente y dominadora.
- Fomentan los estereotipos raciales, al situar en posiciones de inferioridad o de mayor peligrosidad a los pocos personajes que no son blancos.
- Promueven la actividad repetitiva y poco imaginativa. Su uso excesivo produce sedentarismo.

2.1.6. Adolescentes y videojuegos

Rodríguez, (2012) el uso de videojuegos forma parte ya de la vida cotidiana de un buen número de adolescentes. Frente a la polémica que suscita su uso, una ingente cantidad de juegos con formatos, contenidos y ritmos muy desiguales, cuentan cada vez con más

adeptos que intercambian información, experiencias y desafíos, formando parte de una comunidad en construcción. Muchos jóvenes juegan con videojuegos, más los chicos que las chicas, y la gran mayoría de ellos viven esta experiencia como una más entre las ofertas de ocio y consumo de que disponen. Los videojuegos crean un espacio de privacidad, incluso de aislamiento, pero también forman parte de las actividades que se comparten con los amigos.

2.2. Relaciones Interpersonales

Las relaciones interpersonales consisten en la interacción recíproca entre dos o más personas, involucrando los siguientes aspectos: la habilidad para comunicarse efectivamente, el escuchar, la solución de conflictos y la expresión auténtica. Se considera que la comunicación interpersonal es no solamente una de las dimensiones de la vida humana, sino la dimensión a través de la cual nos realizamos como seres humanos.

Según Velásquez, (2010) Las relaciones interpersonales son contactos profundos o superficiales que existen entre las personas durante la realización de cualquier actividad. En toda relación interpersonal interviene la comunicación, que es la capacidad de las personas para obtener información respecto a su entorno y compartirla con el resto de la gente.

Por otro lado, Arcelay, (2012) indica que las relaciones interpersonales son el conjunto de contactos que tenemos los seres humanos como seres sociables con el resto de las personas. Es aprender a interrelacionarse con las demás personas respetando su espacio y aceptando a cada uno como es, con sus defectos y virtudes, recordando que nuestros derechos terminan cuando comienzan los de los demás.

2.2.1. La comunicación interpersonal

Para Garza (2012) La comunicación interpersonal es formar parte de una sociedad, es una relación de intercambio en la cual dos o más personas comparten la visión que tienen de la realidad. Los seres humanos vivimos en un mundo de comunicación, por lo cual es esencial en nosotros y vital para nuestra vida.

De Miguel (2010) La comunicación es un proceso constante entre actores sociales,

integrada por elementos verbales y no verbales. En cada intercambio comunicativo se crea un contexto de interpretación (dinámico y complejo), no lineal, no necesariamente intencional, sometido a normas, reglas o creencias de los contextos culturales. A través de este proceso es posible conocer prácticas y significados sobre algún aspecto social. La comunicación interpersonal utiliza tres canales o vías: verbal, vocal y visual. La comunicación interpersonal en el nivel de las relaciones se logra con los cinco sentidos: oído, vista, tacto, olfato y gusto; siendo los puntos de contacto con el mundo exterior. La comunicación interpersonal se logra sin medios técnicos o con muy poca tecnología.

2.2.2. Estilos de comunicación

Para Fonseca (2010) clasifica los siguientes estilos de comunicación:

- a) **Comunicación Pasiva:** Es la que está relacionada a la persona que no expresa necesidades, posturas ni opiniones, que normalmente está de acuerdo con los otros aunque vaya en contra de sus propias creencias. La transgresión de los propios derechos al no ser capaz de expresar abiertamente sentimientos, pensamientos y opiniones o expresarlos de una manera auto derrotista, con disculpas, con falta de confianza, de tal modo que los demás puedan no hacerle caso.
- b) **Comunicación Agresiva:** Está dirigida a un objetivo, pero impone la propia voluntad en forma agresiva, genera tensiones innecesarias y malestar en los vínculos, en los cuales la competencia y la lucha por el poder suelen desplazar a la cooperación y el afecto; asimismo este estilo de comunicación se basa en la carencia de nuestras necesidades y deseos y estas están por encima de los otros, por lo que se defienden de manera impositiva. Se trata de hacer a los otros más débiles y menos capaces de expresar y defender sus derechos y necesidades. Por lo tanto la persona expresa sus ideas en forma abierta y directa, pero afectando de alguna manera a la otra persona. Por ello daña la autoestima del receptor del mensaje. La persona de comunicación agresiva no oculta nada, lo dice muchas veces sin medir las consecuencias que tendrá el mensaje en los demás.
- c) **Comunicación Asertiva:** Es la que está relacionada con aquella persona que expresa sus necesidades, deseos y opiniones. Toma postura en situaciones y trata de entender a la otra persona antes de manifestar sus propios sentimientos. Asimismo las personas deben de estar preparadas para manejar inteligentemente los conflictos

interpersonales; estos surgen naturalmente, debido a que los individuos poseen creencias, sentimientos y deseos divergentes. Por lo tanto la persona expresa sus ideas en forma abierta y directa, tratando de no afectar en forma negativa a los demás. Este estilo busca una comunicación que construya y ayude a resolver las situaciones.

2.2.3. Conflictos y Adolescencia

La adolescencia es definida como la etapa de cambio, de crecimiento, de construcción y reconstrucción de la identidad sin tomar en cuenta el conflicto consigo mismo y con su medio inmediato: grupo familiar, pares, compañeros de aula, amistades y medio sociocultural. Debido a este motivo, el conflicto se convierte en elemento estructurante porque ocupa una posición central en el crecimiento del chico o la chica adolescente. Definir los conflictos diversos que encaran los adolescentes resulta una tarea compleja porque abarcan varios ámbitos de la psicología del individuo: actitudes, afectos, valores y comportamientos.

Barón (2012) define el conflicto como la presencia de antagonismo y rivalidad entre personas interdependientes, producto de un sistema de creencias opuestas que dificultan la consecución de un fin. Asimismo el conflicto es definido como “lucha, desacuerdo, incompatibilidad aparente, confrontación de intereses, percepciones o actitudes hostiles entre dos o más partes. El conflicto es connatural con la vida misma, está en relación directa con el esfuerzo por vivir. Los conflictos se relacionan con la satisfacción de las necesidades, se encuentra en relación con procesos de estrés y sensaciones de temor y con el desarrollo de la acción que puede llevar o no hacia comportamientos agresivos y violentos

2.2.4. La agresión.

Según Castillo, (2014) Es la conducta cuya finalidad es causar daño a un objeto o persona. La conducta agresiva en el ser humano puede interpretarse como manifestación de un instinto o pulsión de destrucción, como reacción que aparece ante cualquier tipo de frustración o como respuesta aprendida ante situaciones determinadas. La agresión es el comportamiento cuyo objetivo es la intención de hacer daño u ofender a alguien, ya sea mediante insultos o comentarios hirientes o bien físicamente, a través de golpes, violaciones, lesiones, etc. La agresión hay que diferenciarla de la violencia, con la que está muy relacionada.

2.3. Antecedentes

Para la realización de la presente investigación se ha revisado una serie de trabajos, considerando la temática, entre ellos se pueden mencionar:

Alvarado, (2013) en su trabajo de investigación titulado “Incidencia de la aplicación de las nuevas tecnologías “juegos en red” en las relaciones interpersonales y prácticas sociales en los estudiantes del décimo año del colegio “Manuel Cabrera Lozano” de la ciudad de Loja - Ecuador”, tiene como objetivo general: Determinar y analizar las relaciones interpersonales y prácticas sociales en los estudiantes del décimo año del colegio, por el uso de los juegos en red. Y tiene como hipótesis: La continua practica de los “los juegos en red”, por los estudiantes del décimo año del colegio Manuel Cabrera Lozano origina diferentes cambios en las relaciones interpersonales y prácticas sociales, llegando a las siguientes conclusiones. Primero: Los juegos en red son una de las opciones preferidas para el entretenimiento y diversión de niños y adolescentes, considerado como un medio para la socialización y el encuentro de personas no solo a través de la participación en la red virtual sino también por la inserción en el espacio del Cyber. Segundo: El uso descontrolado de los juegos en red, por parte de los adolescentes limita las relaciones interpersonales, se sumergen en un submundo donde lo primordial es el videojuego, ya no comparten tiempo con sus padres, se enojan fácilmente y les resulta difícil entablar una conversación con los demás. Tercero: La ausencia del rol tutorial de los padres, sea por razones de trabajo, abandono y falta de interés de ambos, provoca que muchos adolescentes no cuenten con el suficiente control de la cantidad de tiempo empleada para los videojuegos. Cuarto: Salir con amigos, practicar deporte, realizar actividades académicas, entre otras actividades ha sido reemplazado por los juegos en red, lo que muestra una modificación de la vida social de las nuevas generaciones. Quinto: Las complicaciones que generalmente atraviesan los adolescentes por esta actividad son; problemas familiares (discusiones con sus padres), no realizan las tardeas escolares e incluso faltar a clases, afectando de manera negativa al rendimiento académico. En lo que refiere a problemas de salud se altera la parte psicomotora, emocional, se ven en conflictos, pierden la afectividad e incluso genera depresión. Problemas físicos, se derivan el sedentarismo, obesidad, dolores de espalda, dificultad para dormir en horarios nocturno, entre otros.

Barrios, Navarro, Paesani, Ruggiero, (2012) realizaron un trabajo de investigación denominado “Influencia de los videojuegos violentos en el desarrollo psicosocial sobre los adolescentes de la segunda etapa de educación básica en la U.E. Colegio Domingo Savio, ubicado en el sector El otro lado del Río. La Asunción – 2012. Tiene como objetivo general: Determinar la influencia de los videojuegos en el desarrollo psicosocial de los adolescentes. Y como hipótesis: Si los videojuegos con contenido agresivo son adictivos y alteran el comportamiento de los adolescentes, entonces regulando el uso de los mismos, e incentivando actividades deportivas y culturales en los adolescentes, estos no se verán tan influenciados por los videojuegos. Llegando a la siguiente conclusión: Primero: En el presente trabajo se identificó que los adolescentes, al hacer uso excesivo de videojuegos, desarrollan conductas negativas como, un sentido de superioridad, egoísmo y a veces rebeldía, hacia quienes lo rodean. Segundo: En la muestra de estudio, se seleccionaron cantidades iguales entre el tipo de sexo de los jugadores. Pero quienes mostraron más interés por los videojuegos del género violento fueron los del sexo masculino. Tercero: Se revelo que los videojuegos con contenido agresivo si resultaban adictivos para los adolescentes, pero dentro de la muestra de estudio, los encuestados, prefirieron otro tipo de videojuegos, tales como, juegos interactivos, juegos de música, baile, entre otros. Y una mínima parte, apreciaban más los videojuegos violentos. Cuarto: La relación “padre-hijo” interviene directamente en el tema, debido a que los niños que pasaban más tiempo de calidad con sus padres, y jugaban otro tipo de cosas, eran menos viciados por los videojuegos.

Huanca, (2011) realizo un artículo de investigación titulado “Influencia de los juegos de internet en los comportamientos de los adolescentes de la ciudad de Puno – 2010”, tiene como objetivo: Identificar y explicar los factores que influyen y que efectos ocasionan en la personalidad de los adolescentes de la ciudad de Puno, la participación en los juegos de internet en las diferentes cabinas públicas. Llegando a las siguientes conclusiones: Primero: La participación frecuente de los adolescentes en los juegos de internet, influye y genera efectos negativos en la personalidad y el comportamiento cotidiano de los adolescentes, ya que el 31.2% visita permanentemente el internet. Los factores que influyen en los adolescente a entrar a cabinas de internet, son por factores personales, el 52.5% de los adolescentes manifiesta así. Otro sector importante por falta de afecto fraternal, incomprensión e influencia de los amigos. Segundo: La participación constante de los adolescentes en los juegos de internet genera efectos negativos. En su forma de

hablar conlleva al uso de jergas y palabras indecentes.

Mamani, (2013) En su trabajo de investigación denominado “Videojuegos y su influencia en las relaciones interpersonales en estudiantes universitarios de la UNA - Puno”. Tiene como objetivo: Explicar, si el uso frecuente del internet y los contenidos de los videojuegos influye en las relaciones interpersonales de estudiantes universitarios. Asimismo, la investigación tiene como hipótesis: El uso frecuente del internet y los contenidos de los videojuegos violentos influye de manera significativa en las relaciones interpersonales de estudiantes universitarios de la UNA- Puno.

Castro, Collado (2012) en su trabajo de investigación titulado “Influencia del videojuego “Gear of War 3” en la comunicación interpersonal de los estudiantes de 14 – 17 años, del colegio Douglas Sequeira, Managua – Nicaragua”, tiene como objetivo: Analizar la influencia que tiene el videojuego Gear of War 3 en la comunicación interpersonal de los estudiantes, llegando a las siguientes conclusiones: Primero: El videojuego Gear of War 3, si influye en la comunicación interpersonales de los estudiantes, a través del lenguaje y los gestos. Segundo: El 54% de los estudiantes que asisten a la nintenderia, tiene 14 años de edad, y están dedicando de 2 a 4 horas diarias a estas actividades alternas, Algunos estudiantes de esta edad están jugando videojuegos en general de clasificación M, sugerida a partir de los 17 años. Tercero: Es importante señalar que el 65% de adolescentes no personifican a ningún personaje del videojuego Gear of War 3, esto es elemental porque significa que el videojuego no ha generado adicción, pues los adolescentes han sabido diferenciar el mundo virtual de la realidad, aunque les influye en su comunicación interpersonal.

2.4. Objetivos

2.4.1. Objetivo general

Determinar en qué medida el uso de los videojuegos se relaciona con las relaciones interpersonales en los estudiantes de la IES. Mariano H. Cornejo, que acceden a cabinas de internet Juliaca – San Román 2016.

2.4.2. Objetivos específico

- Demostrar si el uso frecuente de los videojuegos se relaciona con los estilos de comunicación entre los estudiantes de la IES. Mariano H. Cornejo, que acceden a cabinas de internet Juliaca – San Román 2016.
- Determinar si el contenido violento de los videojuegos se relaciona directamente con las relaciones conflictivas en los estudiantes de la IES. Mariano H. Cornejo, que acceden a cabinas de internet Juliaca – San Román 2016.

2.5. Hipótesis

2.5.1. Hipótesis General

El uso de los videojuegos se relaciona significativamente con las relaciones interpersonales en los estudiantes de la IES. Mariano H. Cornejo, que acceden a cabinas de internet Juliaca – San Román 2016.

2.5.2. Hipótesis Específica

- El uso frecuente de los videojuegos se relaciona directamente con la comunicación agresiva en los estudiantes de la IES. Mariano H. Cornejo, que acceden a cabinas de internet Juliaca – San Román 2016.
- El contenido violento de los videojuegos se relaciona directamente con las relaciones conflictivas en los estudiantes de la IES. Mariano H. Cornejo, que acceden a cabinas de internet Juliaca – San Román 2016.

III

MATERIALES Y METODOS

3.1. Método de investigación:

El método de investigación fue el hipotético – deductivo, cuyo estudio se realizó de lo general a lo particular para demostrar la hipótesis planteada. El tipo de investigación estará enmarcada dentro de la investigación descriptiva, explicativa correlacional para identificar el grado de relación que existe entre las variables.

3.2. Diseño de la investigación:

Se utilizó el diseño de investigación transversal, que se caracteriza por recolectar datos en un solo momento. Dentro de este diseño se considera la relación de variables, permitiendo establecer relación entre la variable x_1 concerniente con el uso de videojuegos; y por otro lado la variable x_2 , relacionada con las relaciones interpersonales en estudiantes de la IES. Mariano H. Cornejo, que acceden a cabinas. Para lo cual se trabajará con la estadística inferencial, chi cuadrada de Pearson, por la capacidad de agrupar y mostrar la significancia que existe entre dos variables y la prueba de hipótesis.

3.3. Ámbito o lugar de estudio

La investigación se ejecutó en el Perú, departamento de Puno, provincia de San Román: el cual está ubicado al extremo sur este del Perú, entre los $13^{\circ}00'00''$ y $17^{\circ}00'00''$ de latitud sur y los $71^{\circ}06'57''$ y $68^{\circ}48'46''$ de longitud oeste del meridiano de Greenwich; cuenta con una extensión territorial de 71 999,0 km².

El ámbito de estudio fue la IES. MARIANO H. CORNEJO de la ciudad de Juliaca, la cual está ubicada en la Jr. Independencia N° 242 en el centro poblado cerro colorado de la ciudad de Juliaca, específicamente los locales de internet ubicados alrededor del colegio donde acceden con frecuencia los estudiantes.

3.4. Población y muestra

En esta investigación se considera como población muestra a todos los estudiantes del colegio Mariano H. Cornejo de la ciudad de Juliaca, siendo un total de 120 estudiantes los que acceden con frecuencia a cabinas de internet así como: “Juniors”, “Junior Vip”,

“Spedy”, “Coconet”, “Meganet”, “Galaxy”, que están ubicados alrededor del colegio Mariano H. Cornejo. Por lo tanto, para esta investigación no fue necesario realizar la técnica del muestreo.

POBLACION		
Cabinas de internet	N° de maquinas	N° de estudiantes
"Juniors"	40	30
"Junior Vip"	20	15
"Spedy"	20	15
"Coconet"	35	25
"Meganet"	25	20
"Galaxy"	20	15
Total	160	120

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos:

Para alcanzar los objetivos planteados en la presente investigación se utilizó:

a. Técnica.

La técnica que se utilizó fue la encuesta, que permitió recolectar los datos, utilizando un cuestionario con preguntas y respuestas precisas, que permitió una rápida tabulación y análisis de la información.

b. Instrumento.

El instrumento que se utilizó, fue la guía de cuestionario, que se aplicaron a los estudiantes que acceden a cabinas de internet ubicados alrededor de la institución educativa Mariano H. Cornejo, los mismos que respondieron a las preguntas.

3.6. Procesamiento de datos:

Los datos serán procesados por programas electrónicos, SPSS y MICROSOFT Excel. Asimismo, su análisis se realizará a través de la estadística descriptiva, distribución de frecuencias, cuyo análisis porcentual se demostrará a través de porcentajes, gráficos y tablas. También se trabajará con la estadística inferencial, chi cuadrada de Pearson, por la capacidad de agrupar y mostrar la significancia que existe entre dos grupos de variables y la prueba de hipótesis.

3.7. Hipótesis estadísticas:

Hipótesis Nula Ho: El uso de los videojuegos no se relaciona con las relaciones interpersonales en los estudiantes de la IES. Mariano H. Cornejo, que acceden a cabinas de internet Juliaca – San Román 2016.

Hipótesis Alterna Ha: El uso de los videojuegos se relaciona significativamente con las relaciones interpersonales en los estudiantes de la IES. Mariano H. Cornejo, que acceden a cabinas de internet Juliaca – San Román 2016.

Nivel de Significancia:

El nivel de significancia o error que elegimos es del 5% que es igual a $\alpha = 0.05$, con un nivel de confianza del 95%.

3.8. Prueba estadística a usar:

Desde que los datos son cualitativos, usamos la distribución JI – cuadrada de Pearson, que tiene la siguiente formula:

$$\chi^2_c = \sum_{i=1}^c \sum_{j=1}^f \frac{(O_{ij} - E_{ij})^2}{E_{ij}}$$

Región aceptación y rechazo:

Hallamos el valor de la $\chi^2_{tablas} = \chi^2_{(h-1) (K-1)} = \chi^2_{,2} = 5.99$

Región de Aceptación : si $\chi^2_{calculada} \leq 5.99$

Región de Rechazo : si $\chi^2_{calculada} > 5.99$



IV

RESULTADOS Y DISCUSION

En la actualidad el uso de la tecnología se hace indispensable y parte fundamental del quehacer diario de las personas, donde la cibernética se ha ido incrementando a través del uso masivo de computadoras y el internet. Dentro de ello los videojuegos forman parte importante de la vida de los adolescentes, debido a su contenido interactivo, envolvente y muchas veces agresivo. Estos han tomado un lugar significativo en su cotidianidad, logrando involucrarles en un mundo completamente alejado de la realidad cada vez que los utilizan,

Los videojuegos han sido sometidos a constantes quejas y críticas sobre sus beneficios y perjuicios. Por lo cual es de sumo interés en la sociedad en que vivimos el conocer el potencial de impacto que tienen estos medios de entretenimiento interactivo sobre los adolescentes y si realmente son causantes de conflictos en las personas que los utilizan, debido a que estos ocupan mayor tiempo en la vida cotidiana de los adolescentes, en donde la practica constante de videojuegos tiene una incidencia negativa sobre muchos aspectos de su vida, generando cambios a nivel de las relaciones interpersonales.

Frente a ello, para conocer el uso frecuente de los videojuegos y su relación con las relaciones interpersonales y cómo impacta a los adolescentes se dan a conocer los resultados en los siguientes cuadros.

4.1. Resultados según objetivos específicos**4.1.1. Resultados para el objetivo específico 01: Uso frecuente de los videojuegos y los estilos de comunicación.**

- Demostrar si el uso frecuente de los videojuegos se relaciona con los estilos de comunicación entre los estudiantes de la IES. Mariano H. Cornejo, que acceden a cabinas de internet Juliaca – San Román 2016.

Para comprobar este objetivo se consideran las tablas y figuras, donde se encuentran dimensiones como: frecuencia del uso de videojuegos, estilos de comunicación Asimismo los resultados obtenidos han sido recopilados en base al cuestionario que se aplicó a los estudiantes de la IES. Mariano H. Cornejo Juliaca – San Román 2016, que acceden a cabinas de internet.

TABLA N° 1

**USO FRECUENTE DE VIDEOJUEGOS SEGÚN ESTILOS DE
COMUNICACION DE COMUNICACIÓN QUE PRÁCTICAN CON SUS
COMPAÑEROS**

FRECUENCIA DEL USO DE VIDEOJUEGOS DURANTE LA SEMANA	ESTILOS DE COMUNICACION QUE PRACTICAN CON SUS COMPAÑEROS						TOTAL	
	Comunicación agresiva		Comunicación pasiva		Comunicación asertiva			
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
3 días por semana	15	12.5	8	6.7	4	3.3	27	22.5
4 días por semana	5	4.2	6	5.0	2	1.7	13	10.8
5 días por semana	16	13.3	7	5.8	3	2.5	26	21.7
Solo fin de semana	2	1.7	5	4.2	3	2.5	10	8.3
Todos los días	34	28.3	6	5.0	4	3.3	44	36.7
TOTAL	72	60.0	32	26.7	16	13.3	120	100.0

FUENTE: Cuestionario aplicado a estudiantes de la IES. Mariano H. Cornejo de Juliaca – San Román 2016.
ELABORACIÓN: La ejecutora.

En la tabla N° 01 apreciamos que el 28.3% indica que los estudiantes hacen uso de los videojuegos todos los días y el estilo de comunicación que practican con sus compañeros es agresiva; y por otro lado un porcentaje menor a 1.7% de estudiantes indican que hacen uso de los videojuegos 4 días durante la semana y por lo tanto el tipo de comunicación con sus compañeros es asertiva.

Los resultados a los que se llegaron nos demuestran que el uso frecuente de los videojuegos se relaciona con los estilos de comunicación, ya que la mayoría de los adolescentes que acceden con más frecuencia al uso de videojuegos violentos, tienden a adquirir un estilo de comunicación agresivo, en donde la persona expresa sus ideas en forma abierta y directa, pero afectando o dañando la autoestima de sus compañeros, empleando palabras soeces, insultos, incluso hasta agresiones verbales. Mientras los adolescentes que usan videojuegos 4 veces durante la semana, tienden a comunicarse

asertivamente con sus pares, debido a que ellos controlan sus emociones, ya que los videojuegos no afectan en su relacionamiento con sus compañeros dentro de su vida cotidiana, en donde la persona expresa sus ideas en forma abierta y directa, tratando de no afectar en forma negativa a los demás.

Al respecto estos resultados se asemejan a lo expuesto por Alvarado (2013) manifiesta que hacer uso frecuente e incontrolado de los videojuegos genera un desorden grave en la vida de los adolescentes, los cuales van adquiriendo inconscientemente posturas y actitudes de los personajes y héroes de los videojuegos, ya que se exponen a asumir modelos agresivos.

Además Huanca, (2011) manifiesta que la participación frecuente en el uso de los videojuegos, genera efectos y cambios negativos en la personalidad, comportamiento cotidiano y comunicación de los adolescentes. En su forma de hablar conlleva al uso de jergas y palabras indecentes hacia sus pares.

PRUEBA DE CHI CUADRADO DE PEARSON:

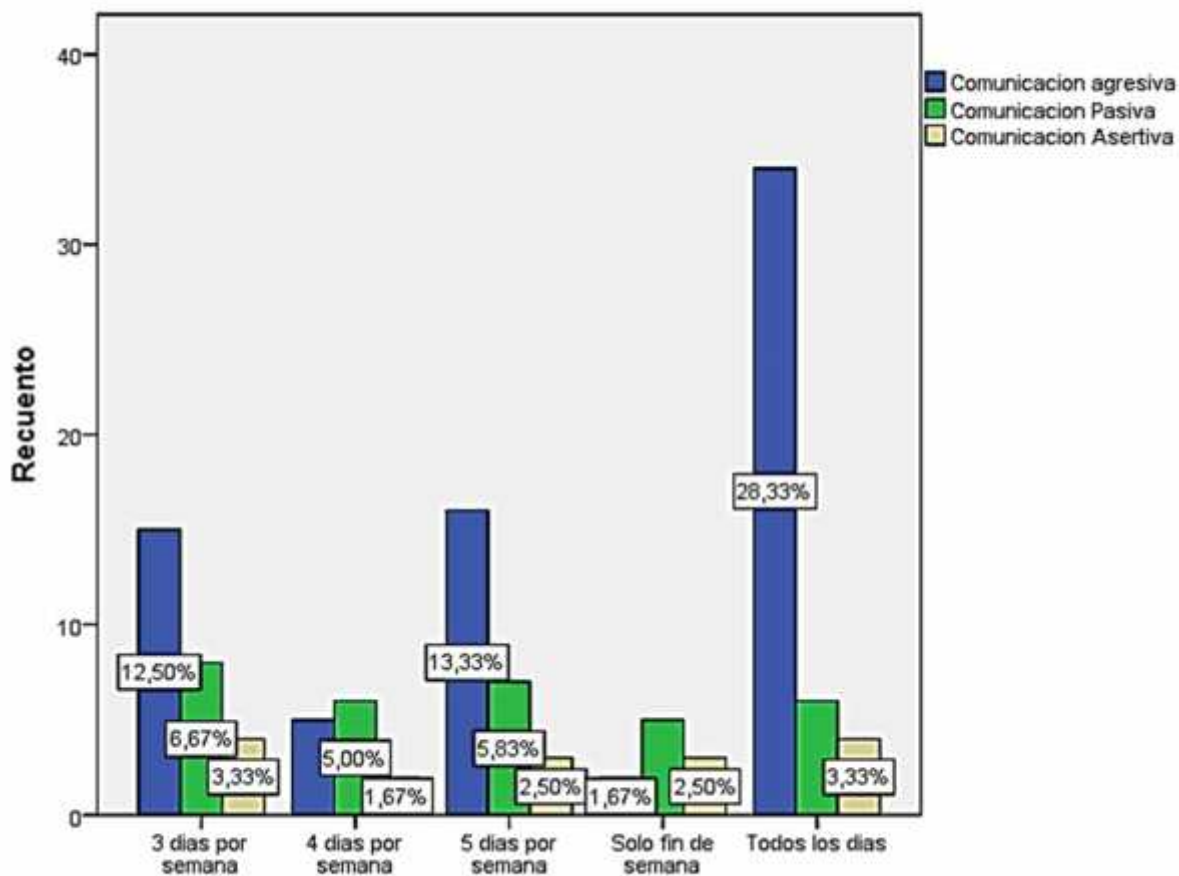
	Valor	Gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	15,568 ^a	8	,049
Razón de verosimilitud	15,854	8	,045
Asociación lineal por lineal	2,455	1	,117
N de casos válidos	120		

a. 6 casillas (40,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 1,33.

Conclusión: A partir de los resultados considerando la prueba de hipótesis, se demuestra con evidencia estadística. Un $\chi^2_{15,568} \geq \chi^2_{15,5}$ la Chi cuadrada hallada es mayor al punto crítico de la tabla chi cuadrada, por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, ya que existe una relación directa y significativa entre las dos variables, con un nivel de significancia de $0.049 = 4.9\%$ menor a un error o significancia de $0.05 = 5\%$ por lo cual podemos decir que el uso frecuente de los videojuegos durante de semana se relaciona directamente con el tipo de comunicación agresiva en los estudiantes.

FIGURA N° 1

USO FRECUENTE DE VIDEOJUEGOS SEGÚN ESTILOS DE COMUNICACIÓN QUE PRÁCTICAN CON SUS COMPAÑEROS



FUENTE: Cuestionario aplicado a estudiantes de la IES. Mariano H. Cornejo de Juliaca – San Román 2016.
 ELABORACIÓN: La ejecutora.



TABLA N° 2
HORAS DEDICADAS DURANTE EL DIA AL USO DE VIDEOJUEGOS SEGÚN RESPETO LAS OPINIONES DE MIS COMPAÑEROS.

HORAS DEDICADAS AL USO DE VIDEOJUEGO DURANTE EL DIA	RESPETO LAS OPINIONES DE MIS COMPAÑEROS				TOTAL	
	SI		NO		N°	%
	N°	%	N°	%		
1 a 2 horas	14	11.7	20	16.7	34	28.4
3 a 4 horas	11	9.2	24	20.0	35	29.2
5 a 6 horas	2	1.7	19	15.8	21	17.5
7 a más horas	5	4.2	25	20.8	30	25.0
TOTAL	43	35.8	77	64.2	120	100.0

FUENTE: Cuestionario aplicado a estudiantes de la IES. Mariano H. Cornejo de Juliaca – San Román 2016.
 ELABORACIÓN: La ejecutora.

En la tabla N° 02 apreciamos que el 20.8% indica que los estudiantes dedican más de 7 horas durante el día al uso de videojuegos y no respetan las opiniones de sus compañeros y por otro lado tenemos el porcentaje menor de 11.7% indica que, si usan el videojuego de 1 a 2 horas durante el día los estudiantes respetan las opiniones de sus compañeros.

Los resultados nos demuestran que los estudiantes que están expuestos al uso descontrolado de los videojuegos y que estos en su mayoría son portadores de contenidos violentos en donde predominan las guerras y el constante uso de lenguajes soeces, afecta de manera negativa en la forma de relacionarse con sus compañeros, ya que tienden a no respetar las opiniones de los demás, interesándole solo hacer prevalecer sus ideas u opiniones, en donde muchas veces predomina la violencia, el conflicto.

Al respecto Barrios, Navarro, Paesani & Ruggiero, (2012) indican que los adolescentes al hacer uso excesivo de videojuegos desarrollan conductas negativas como, un sentido de superioridad, egoísmo y a veces rebeldía, hacia quienes lo rodean. Frente a ello Cid (2016) manifiesta que expresar ideas, sentimientos, necesidades de forma inapropiada es características de una comunicación agresiva lo cual genera conflictos en las relaciones

interpersonales.

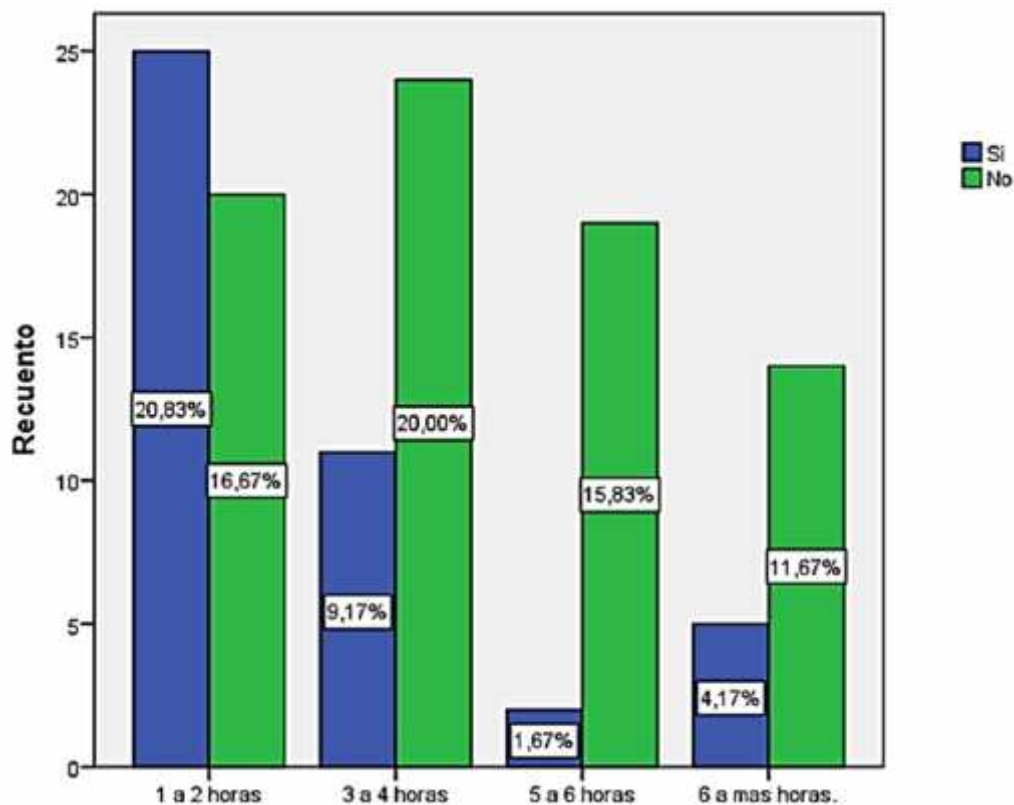
PRUEBA DE CHI CUADRADO DE PEARSON:

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	14,978 ^a	3	,002
Razón de verosimilitudes	16,079	3	,001
Asociación lineal por lineal	9,974	1	,002
N de casos válidos	120		

a. 0 casillas (0,0%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es 6,81.

Conclusión: A partir de los resultados considerando la prueba de hipótesis, se demuestra con evidencia estadística. Un $\chi^2_{14,978} \geq \chi^2_{15.5}$ la Chi cuadrada hallada es mayor al punto crítico de la tabla chi, por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, ya que existe una relación directa y significativa entre las dos variables, con un nivel de significancia de $0.002 = 0.02\%$ menor a un error o significancia de $0.05 = 5\%$ por lo cual podemos decir que las horas dedicadas durante el día al uso de videojuegos se relaciona directamente con el respeto a las opiniones de los estudiantes hacia sus compañeros.

FIGURA N° 2
HORAS DEDICADAS DURANTE EL DIA AL USO DE VIDEOJUEGOS SEGÚN
RESPETO LAS OPINIONES DE MIS COMPAÑEROS.



FUENTE: Cuestionario aplicado a estudiantes de la IES. Mariano H. Cornejo de Juliaca – San Román 2016.
ELABORACIÓN: La ejecutora.

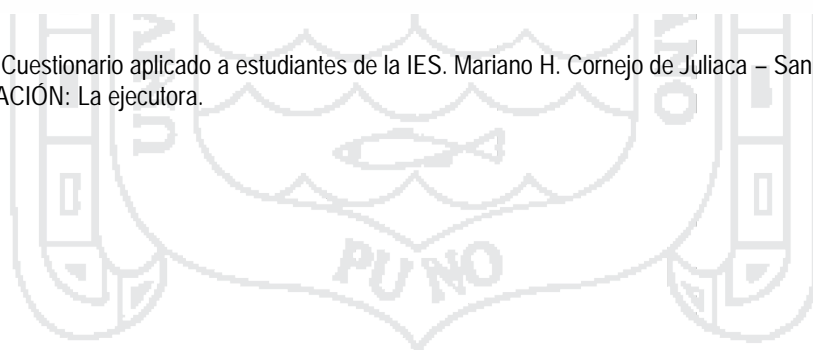


TABLA N° 3

HORAS DEDICADAS DURANTE EL DIA AL USO DE VIDEOJUEGOS SEGÚN PARTICIPACION ACTIVA EN TRABAJOS GRUPALES

HORAS DEDICADAS AL USO DE VIDEOJUEGO DURANTE EL DIA	PARTICIPACION ACTIVA EN TRABAJOS GRUPALES				TOTAL	
	SI		NO		N°	%
	N°	%	N°	%		
1 a 2 horas	21	17.5	11	9.2	32	26.7
3 a 4 horas	9	7.5	15	12.5	24	20.0
5 a 6 horas	1	0.8	25	20.8	26	21.6
7 a más horas	11	9.2	27	22.5	38	31.6
TOTAL	42	35.0	78	65.0	120	100.0

FUENTE: Cuestionario aplicado a estudiantes de la IES. Mariano H. Cornejo de Juliaca – San Román 2016.
ELABORACIÓN: La ejecutora.

En la tabla N° 03 apreciamos que el 22.5% indica que los estudiantes dedican más de 7 horas durante el día al uso de videojuegos y su participación no es activa en trabajos grupales y por otro lado tenemos el porcentaje menor de 17.5% indica que, si usan el videojuego de 1 a 2 horas durante el día los estudiantes participan activamente en trabajos grupales.

Por lo tanto, estos resultados nos revelan que los estudiantes, pasan largas horas en las cabinas de internet jugando, lo cual a futuro generara dependencia, que lleva a los adolescentes a estar constantemente pendientes de los videojuegos a lo largo del día. Es así que, al dedicarle mayor tiempo a los videojuegos conduce a la gran pérdida de tiempo y esto le genera dificultades para llevar a cabo adecuadamente los deberes escolares, falta de atención y concentración durante las horas de clase, pudiendo provocar el fracaso escolar y un comportamiento de aislamiento en el colegio. Es así que mientras el adolescente dedica más horas al uso de videojuegos su participación en relación a sus actividades escolares no es activa, el cual se manifiesta en trabajos grupales (no aporta,

desinterés, no toma decisiones). Al dedicarle mayor tiempo a los videojuegos, esto le genera dificultades para llevar a cabo adecuadamente los deberes escolares, falta de atención y concentración durante las horas de clase, llegando a provocar el fracaso escolar y un comportamiento de aislamiento en el colegio, sin embargo mientras el adolescente dedica su tiempo de 1 a 2 horas al videojuego, tiende a tener una participación activa y asertiva, ya que no perjudica sus actividades escolares, practica el videojuego en sus momentos de ocio o descanso.

Al respecto Barlett (2011), la alta periodicidad de uso de videojuegos por parte de los adolescentes está asociado al rendimiento escolar bajo, sedentarismo, trastornos adictivos y otros problemas de conducta. La exposición a videojuegos en varios países del mundo tiene una similitud y es que gran cantidad de usuarios de los mismos invierten varias horas a su uso. Asociado a esto están expuestos al desarrollo de trastornos de conductas, como es el caso de agresión, violencia u hostilidad.

PRUEBA DE CHI CUADRADO DE PEARSON:

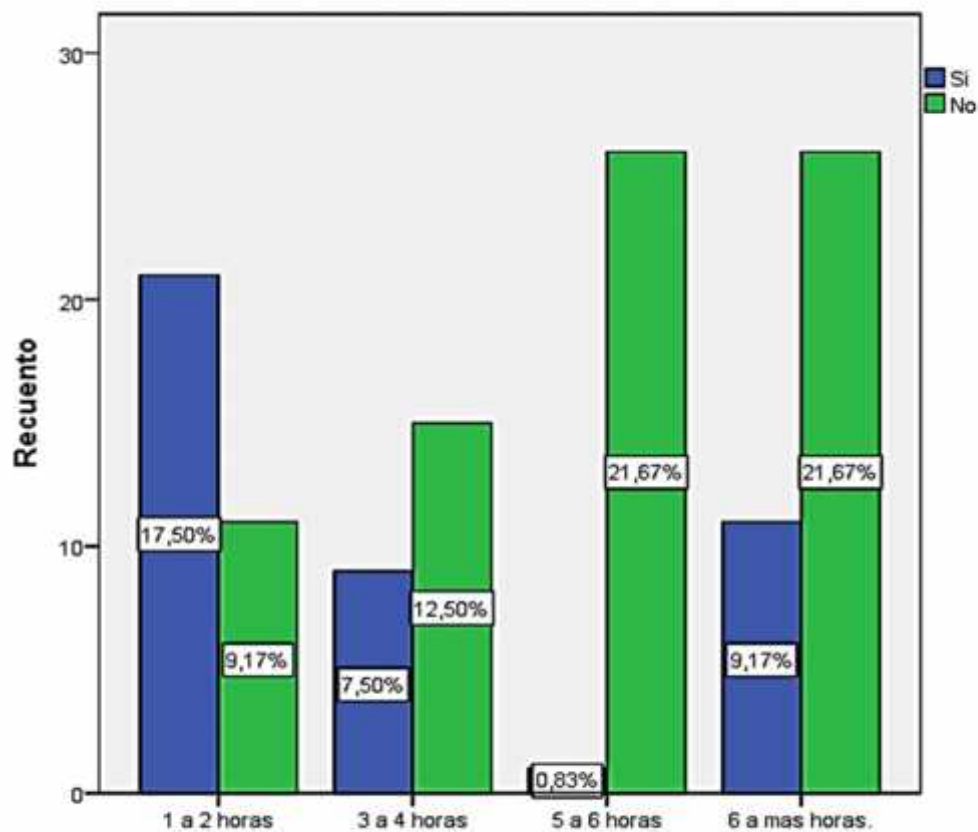
	Valor	GI	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	25,334 ^a	3	,000
Razón de verosimilitud	28,861	3	,000
Asociación lineal por lineal	12,781	1	,000
N de casos válidos	120		

a. 0 casillas (0,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 8,40.

Conclusión: A partir de los resultados considerando la prueba de hipótesis, se demuestra con evidencia estadística. Un $\chi^2_{25,334} \geq \chi^2_{7,81}$ la Chi cuadrada hallada es mayor al punto crítico de la tabla chi, por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, ya que existe una relación directa y significativa entre las dos variables, con un nivel de significancia de $0.000 = 0.00\%$ menor a un error o significancia de $0.05 = 5\%$ por lo cual podemos decir que las horas dedicadas al uso de videojuego durante el día se relaciona directamente con la participación activa en trabajos grupales de los estudiantes.

FIGURA N° 3

HORAS DEDICADAS DURANTE EL DIA AL USO DE VIDEOJUEGOS SEGÚN PARTICIPACION ACTIVA EN TRABAJOS GRUPALES



FUENTE: Cuestionario aplicado a estudiantes de la IES. Mariano H. Cornejo de Juliaca – San Román 2016.
ELABORACIÓN: La ejecutora.

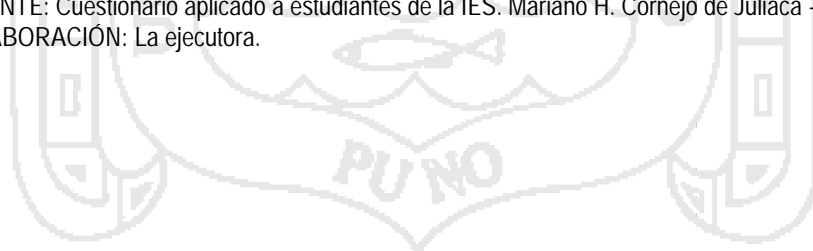


TABLA N° 4

**TIEMPO DEDICADO AL USO DE VIDEOJUEGOS SEGÚN CONFLICTOS
FRECUENTES QUE SE PRESENTAN CON SUS COMPAÑEROS.**

TIEMPO DEDICADO AL USO DE VIDEOJUEGOS	CONFLICTOS FRECUENTES QUE SE PRESENTAN CON SUS COMPAÑEROS										TOTAL	
	Agresione s físicas		Agresione s verbales		Comporta miento autoritario		Amenazas		Ningún conflicto			
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
1 a 3 meses	6	5.0	8	6.7	-	-	-	-	7	5.8	21	17.5
4 a 6 meses	2	1.7	20	16.7	2	1.7	-	-	3	2.5	27	22.5
7 meses a 1 año	1	0.8	14	11.7	4	3.3	1	0.8	5	4.2	25	20.8
más de 1 año	6	5.0	29	24.2	3	2.5	-	-	9	7.5	47	39.2
TOTAL	15	12.5	71	59.2	9	7.5	1	0.8	24	20.0	120	100.0

FUENTE: Cuestionario aplicado a estudiantes de la IES. Mariano H. Cornejo de Juliaca – San Román 2016.

ELABORACIÓN: La ejecutora.

En la tabla N° 04 apreciamos que el 24.2% indica que los estudiantes se dedican al uso de videojuegos hace más de 1 año y presentan conflictos a través de la violencia verbal con sus compañeros; y por otro lado un porcentaje menor a 5.8% indica que los estudiantes se dedican al uso de videojuego de 1 a 3 meses no presentando ningún conflicto con sus compañeros.

Al respecto podemos afirmar que los adolescentes dedicados al uso constante de videojuegos afectan de manera negativa, provocando frecuentes conflictos con sus compañeros a través de agresiones verbales, ello debido a que estos asumen comportamientos de los contenidos de videojuegos que practican constantemente, en donde la violencia es uno de los peores estigmas que los acompañan, y parece difícil que puedan desprenderse de él, ya que muchos videojuegos tienen una cultura armamentista, hegemónica y global, basada en el fetichismo de los sistemas de armas avanzadas, presentando la violencia como algo divertido y normal. Lo cual hace que los adolescentes tengan una reacción agresiva frente a sus compañeros, sin embargo los estudiantes adolescente que vienen practicando videojuegos desde hace 1 a 3 meses, tienden a no

tener ningún conflicto con sus compañeros, ya que ellos aún no están asumiendo actitudes de los videojuego.

Frente a ello Alvarado, (2013) manifiesta que el uso constante de videojuegos muestra un grado de adicción, por la gran cantidad de tiempo que los adolescentes dirigen a este entretenimiento, que puede desencadenar en una ludopatía o dependencia a esta clase de videojuegos. Así mismo indica que las complicación que generalmente atraviesan los adolescentes por esta actividad son: problemas familiares, conflictos con sus pares y compañeros (discusiones, agresiones verbales, insultos), afectando de esta manera las relaciones interpersonales y familiares.

PRUEBA DE CHI CUADRADO DE PEARSON:

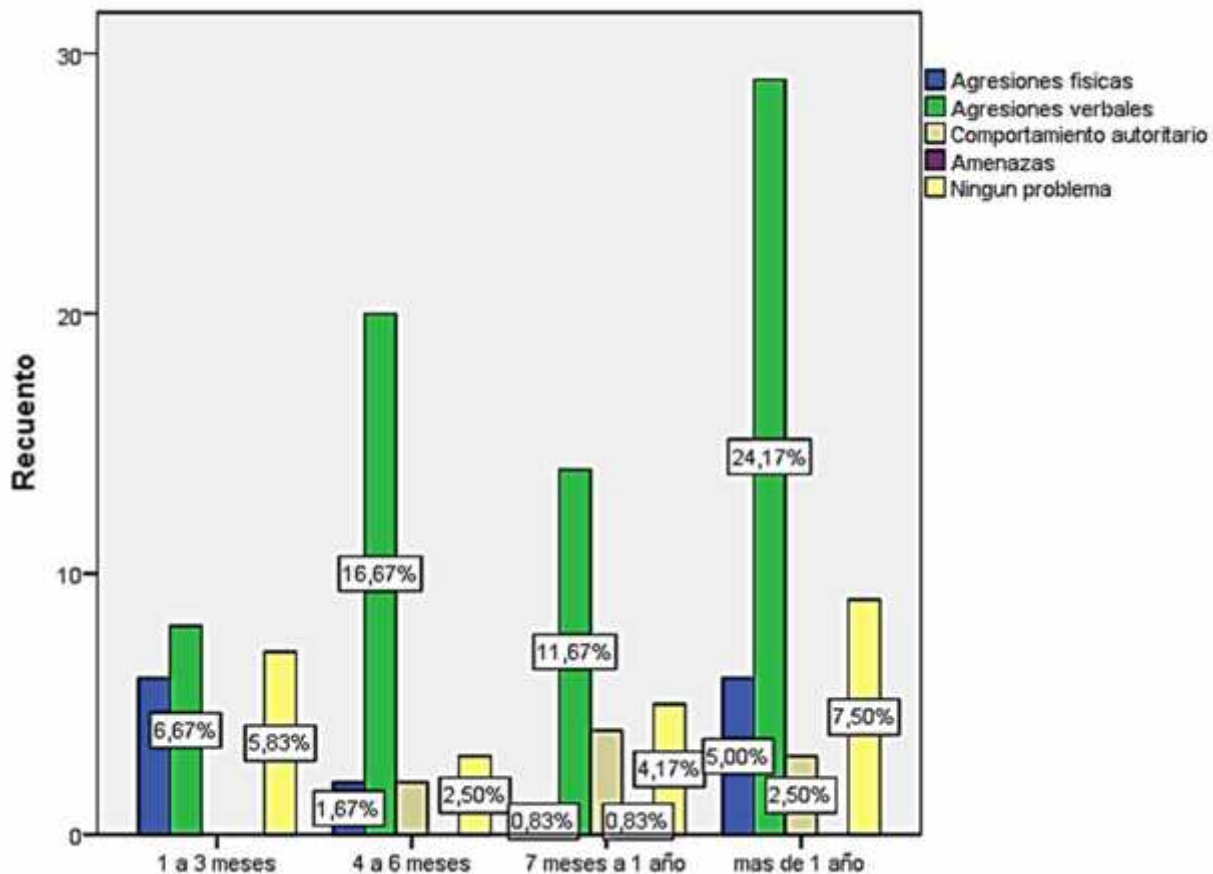
	Valor	Gl	Sig. asintótica (2 caras)
Chi-cuadrado de Pearson	19,843 ^a	8	,049
Razón de verosimilitud	19,662	8	,045
Asociación lineal por lineal	,024	1	,117
N de casos válidos	120		

a. 12 casillas (60,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,18.

Conclusión: A partir de los resultados considerando la prueba de hipótesis, se demuestra con evidencia estadística. Un $\chi^2_{19,843} \geq \chi^2_{18,5}$ la Chi cuadrada hallada es mayor al punto crítico de la tabla chi, por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, ya que existe una relación directa y significativa entre las dos variables, con un nivel de significancia de $0.049 = 4.9\%$ menor a un error o significancia de $0.05 = 5\%$ por lo cual podemos decir que el tiempo dedicado al uso de videojuegos se relaciona directamente con los conflictos frecuentes que se presentan con sus compañeros.

FIGURA N° 4

TIEMPO DEDICADO AL USO DE VIDEOJUEGOS SEGÚN CONFLICTOS FRECUENTES QUE SE PRESENTAN CON SUS COMPAÑEROS.



FUENTE: Cuestionario aplicado a estudiantes de la IES. Mariano H. Cornejo de Juliaca – San Román 2016.
 ELABORACIÓN: La ejecutora.



4.1.2. Resultados para el objetivo específico 02: Contenido de los videojuegos y las relaciones conflictivas

Determinar si el contenido violento de los videojuegos se relaciona directamente con las relaciones conflictivas en los estudiantes de la IES. Mariano H. Cornejo, que acceden a cabinas de internet Juliaca – San Román 2016.

Se consideran aquellas tablas y figuras, donde se encuentran los componentes de: contenidos de los videojuegos (Violencia, venganza, lenguaje soez, sexismo y estrategias bélicas); conflictos frecuentes que se presentan con sus compañeros (Agresiones físicas, verbales, comportamiento autoritario, amenazas y ningún conflicto). Los resultados obtenidos han sido recopilados del cuestionario que fueron aplicados a los estudiantes de la IES. Mariano H. Cornejo Juliaca – San Román 2016, que acceden a cabinas de internet.

TABLA N° 5
CONTENIDO DE LOS VIDEOJUEGOS SEGÚN CONFLICTOS FRECUENTES QUE SE PRESENTAN CON SUS COMPAÑEROS.

CONTENIDO DE VIDEOJUEGOS QUE PRACTICAN	CONFLICTOS FRECUENTES QUE SE PRESENTAN CON SUS COMPAÑEROS										TOTAL	
	Agresiones físicas		Agresiones verbales		Comportamiento autoritario		Amenazas		Ningún conflicto			
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Violencia (guerras-peleas)	51	42,5	9	7,5	6	5,0	1	0,8	9	7,5	76	63,3
Venganza	2	1,7	5	4,2	-	-	-	-	-	-	7	5,8
Lenguaje soez	-	-	1	0,8	1	3,3	-	-	-	-	2	1,7
Sexismo	2	1,7	1	0,8	-	-	-	-	1	0,8	4	3,3
Estrategia bélicas	2	1,7	13	10,8	2	1,7	-	-	14	11,7	31	25,8
TOTAL	57	47,3	29	24,1	9	7,5	1	0,8	24	20,0	120	100,0

FUENTE: Cuestionario aplicado a estudiantes de la IES. Mariano H. Cornejo de Juliaca – San Román 2016.
ELABORACIÓN: La ejecutora.

En la tabla N° 05 apreciamos que el 42.5% indica que el contenido de los videojuegos

que usan los estudiantes son de violencia (guerras y peleas) y el conflicto frecuente que se presenta con sus compañeros es la violencia física; y por otro lado un porcentaje menor a 11.7% indica que el contenido de los videojuegos son de estrategias bélicas y no presentan ningún conflicto con sus compañeros.

Frente a ello se afirma que mientras los adolescentes tienden a practicar videojuegos de contenidos violentos, van a depender del mismo, asumiendo comportamientos agresivos como golpes, patadas, puñetes e insultos, los cuales se van introduciendo en la vida cotidiana de los estudiantes con sus compañeros. Esto quiere decir que la violencia en los videojuegos genera una tendencia defensiva ante las demás personas con quienes los adolescentes se relacionan. Sin embargo los adolescentes que practican videojuegos con contenido de estrategias bélicas, asumen no tener ningún conflicto con sus pares.

Al respecto asumo lo manifestado por Lavilla (2010), quien afirma que los videojuegos con contenidos violentos (guerra, destrucción, violencia callejera entre otros) y los de contenido sexistas pueden introducir modalidades de comportamiento patológicos y violentos en los adolescentes, en donde muchos videojuegos proporcionan distracción y diversión inmediata y en altas dosis. Sin embargo, los valores que promueven alguno de ellos muy difundidos, son el consumismo, la competitividad, la velocidad, el erotismo, el sexo, la agresividad y la violencia. Los videojuegos, al igual que otros medios de comunicación y de expresión, se han beneficiado, y se benefician de innovaciones tecnológicas desarrolladas en el ámbito militar, en donde no hacen más que asimilar y reflejar valores dominantes en nuestra cultura.

PRUEBA DE CHI CUADRADO DE PEARSON:

	Valor	Gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	30,964 ^a	16	,014
Razón de verosimilitudes	27,489	16	,036
Asociación lineal por lineal	12,140	1	,000
N de casos válidos	120		

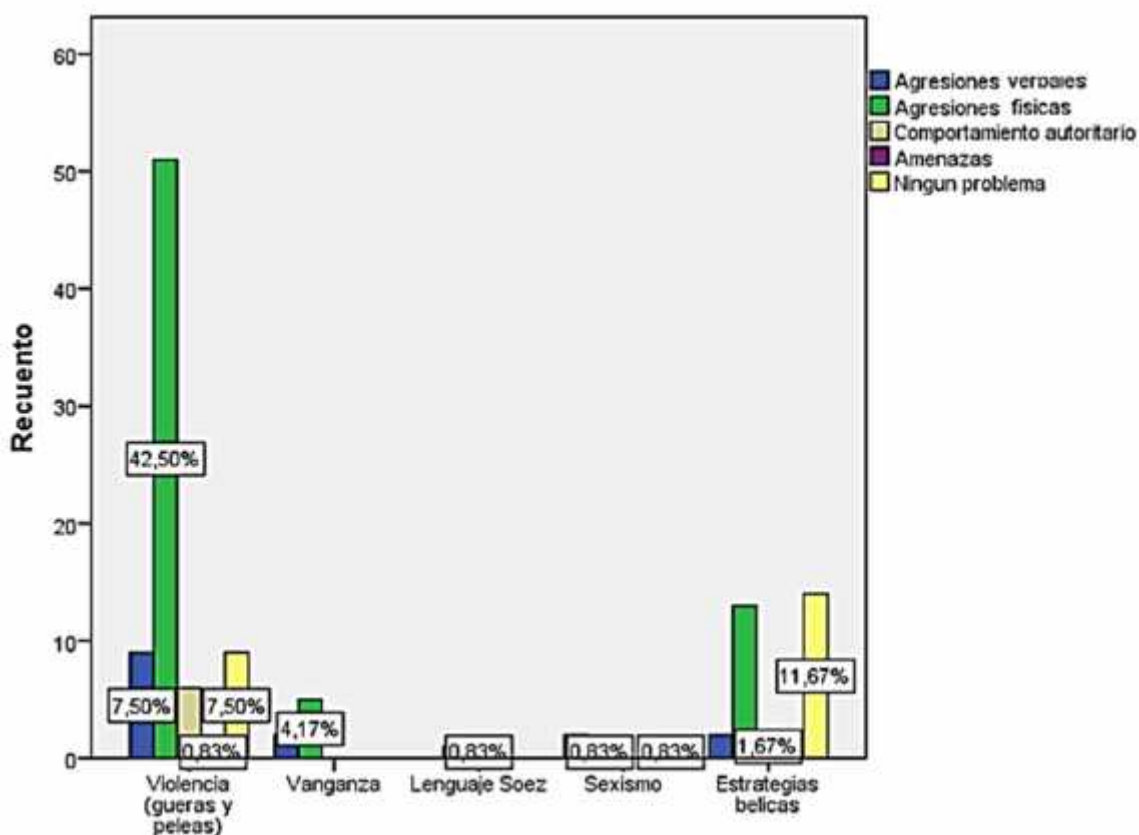
a. 19 casillas (76,0%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es ,02.

Conclusión: A partir de los resultados considerando la prueba de hipótesis, se demuestra con evidencia estadística. Un $\chi^2_{16} 30,964 \geq \chi^2_{16} 26,3$ la Chi cuadrada hallada es mayor al

punto crítico de la tabla chi, por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, ya que existe una relación directa y significativa entre las dos variables, con un nivel de significancia de $0.014 = 0.14\%$ menor a un error o significancia de $0.05 = 5\%$ por lo cual podemos decir que el contenido de los videojuegos se relaciona directamente con los conflictos frecuentes que se presentan con sus compañeros.

FIGURA N° 5

CONTENIDO DE LOS VIDEOJUEGOS SEGÚN CONFLICTOS FRECUENTES QUE SE PRESENTAN CON SUS COMPAÑEROS.



FUENTE: Cuestionario aplicado a estudiantes de la IES. Mariano H. Cornejo de Juliaca – San Román 2016.
ELABORACIÓN: La ejecutora.

TABLA N° 6

CONTENIDO DE LOS VIDEOJUEGOS SEGÚN REACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES FRENTE A UNA AGRESIÓN.

CONTENIDO DE VIDEOJUEGOS	REACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES FRENTE A UNA AGRESIÓN												TOTAL	
	Golpes		Insulto		Venganza		Gritos		Desprecio		Dialogo		N°	%
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%		
Violencia (guerras-peleas)	39	32,5	-	-	4	3,3	24	20,0	2	1,7	7	5,8	76	63,3
Venganza	4	3,3	-	-	1	0,8	1	0,8	1	0,8	-	-	7	5,8
Lenguaje soez	1	0,8	-	-	-	-	1	0,8	-	-	-	-	2	1,7
Sexismo	3	2,5	-	-	1	0,8	-	-	-	-	-	-	4	3,3
Estrategia bélicas	4	3,3	1	0,8	1	0,8	10	8,3	3	2,5	12	10,0	31	25,8
TOTAL	51	42,5	1	0,8	7	5,8	36	30,0	6	5,0	19	15,8	120	100

FUENTE: Cuestionario aplicado a estudiantes de la IES. Mariano H. Cornejo de Juliaca – San Román 2016.
ELABORACIÓN: La ejecutora.

En la tabla N° 06 apreciamos que el 32.5% indica que el contenido de los videojuegos que usan los estudiantes son de violencia (guerras y peleas) y la reacción de los estudiantes frente a una agresión es a través de golpes; y por otro lado un porcentaje menor a 10.0% de los resultados indica que el contenido de los videojuegos que usan son de estrategias bélicas y la reacción de los estudiantes frente a una agresión es a través del dialogo.

Entonces se afirma que mientras el adolescente está expuesto a escenas de violencia en los videojuegos y su uso sea frecuente, estos van incrementando la posibilidad de cometer actos agresivos, asumen comportamientos agresivos de sus personajes o héroes y lo aplican en la vida real, ya que van adquiriendo pensamientos violentos, lo cual hace que la mínima provocación se interprete como algo hostil. Sin embargo los adolescentes que practican videojuegos con contenido de estrategias bélicas tienden a asumir un comportamiento asertivo, el cual se ve reflejado a través del dialogo.

Según American Psychological Association (2015) considera que al estar expuesto a videojuegos con contenidos violentos, se desarrolla una tendencia del aumento de comportamiento agresivo en los adolescentes como: el incremento de pensamientos violentos, esto hace que la mínima provocación se interprete como algo hostil; hay un estado de excitación general, es decir sube la adrenalina, esto hace que aumente el comportamiento dominante; se incrementan los sentimientos agresivos, ocasionalmente se imitan los comportamientos violentos que se acaban de observar.

PRUEBA DE CHI CUADRADO DE PEARSON:

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	36,205 ^a	20	,015
Razón de verosimilitudes	37,485	20	,010
Asociación lineal por lineal	15,544	1	,000
N de casos válidos	120		

a. 25 casillas (83,3%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es ,02.

Conclusión: A partir de los resultados considerando la prueba de hipótesis, se demuestra con evidencia estadística. Un $\chi^2_{36,205} \geq \chi^2_{31,4}$ la Chi cuadrada hallada es mayor al punto crítico de la tabla chi, por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, ya que existe una relación directa y significativa entre las dos variables, con un nivel de significancia de $0,015 = 0,15\%$ menor a un error o significancia de $0,05 = 5\%$ por lo cual podemos decir que el contenido de los videojuegos se relaciona directamente con la reacción de los estudiantes frente a una agresión.

FIGURA N° 6

CONTENIDO DE LOS VIDEOJUEGOS SEGÚN REACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES FRENTE A UNA AGRESIÓN.

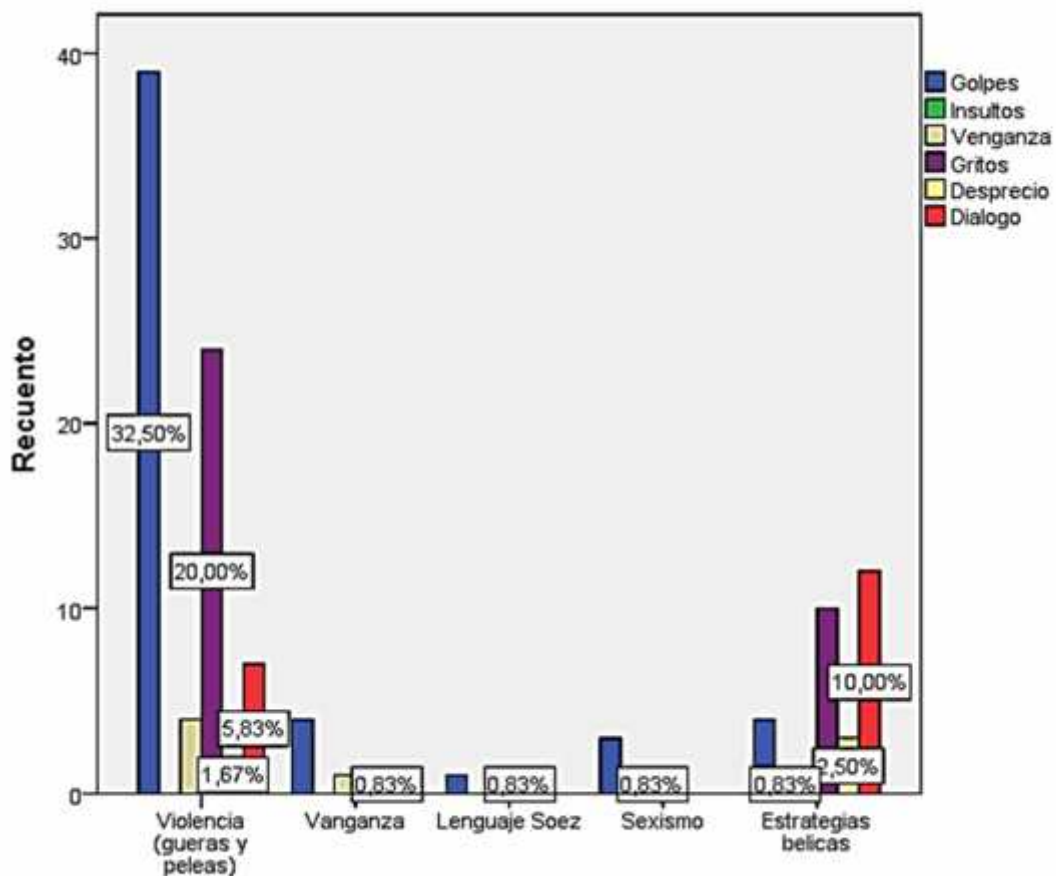


TABLA N° 7

ACTITUD QUE ASUMEN LOS ESTUDIANTES DURANTE EL USO DE VIDEOJUEGOS SEGÚN CONFLICTOS FRECUENTES QUE SE PRESENTAN CON SUS COMPAÑEROS.

ACTITUD QUE ASUME DURANTE EL USO DE VIDEOJUEGO	CONFLICTOS FRECUENTES CON SUS COMPAÑEROS										TOTAL	
	Agresiones físicas		Agresiones verbales		Comportamiento autoritario		Amenazas		Ningún conflicto			
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Tranquilo	4	3,3	10	8,3	6	5,0	1	0,8	19	15,8	40	33,3
Enojado	-	-	23	19,2	-	-	-	-	4	3,3	27	22,5
Nervioso	-	-	4	3,3	2	1,7	-	-	1	0,8	7	5,8
Agresivo	11	9,2	34	28,3	1	0,8	-	-	-	-	46	38,3
TOTAL	15	12,5	71	59,2	9	7,5	1	0,8	24	20,0	120	100,0

FUENTE: Cuestionario aplicado a estudiantes de la IES. Mariano H. Cornejo de Juliaca – San Román 2016.
ELABORACIÓN: La ejecutora

En la tabla N° 07 apreciamos que el 28.3% indica que la actitud que asumen los estudiantes durante el uso de los videojuegos es agresiva y los problemas frecuentes que se presentan con sus compañeros son agresiones verbales; y por otro lado un porcentaje menor a 15.8% de los resultados indica que la actitud que asumen los estudiantes durante el uso de videojuegos es tranquila y no existe ningún problema con sus compañeros.

Entonces se demuestra que mientras el adolescente está expuesto a videojuegos violentos, presentan un incremento en la posibilidad de cometer actos agresivos en la vida real, asumiendo actitudes violentas, los cuales se manifiestan a través de agresiones, violencia u hostilidad, ya que los videojuegos integran la violencia como algo normal, por lo que se desensibilizan ante ella y pueden favorecer los comportamientos violentos. Sin embargo los adolescentes que asumen los videojuegos con una conducta tranquila, tienden a no tener problemas con sus compañeros, ya que no aplican los comportamientos que practican durante el uso los videojuegos.

Al respecto Nowak, Krcmar y Farrar (2012), menciona que la hostilidad y la agresión son dadas debido a la influencia de la frustración en los videojuegos por parte del usuario, quienes se muestran más hostiles tienden a ser más agresivos física y verbalmente. Así mismo Sánchez, (2010) indica que el bajo desempeño en los videojuegos genera frustración y a raíz de esta, emerge la agresión como medida de protección para salvaguardar la integridad del individuo que se ve afectado emocionalmente por lo que suscita en el juego y posiblemente con quien juegue; los aspectos cognitivos son los que juegan un papel importante debido a que el control de las emociones y pensamientos son fundamentales en casos de poca tolerancia a la frustración.

PRUEBA DE CHI CUADRADO DE PEARSON

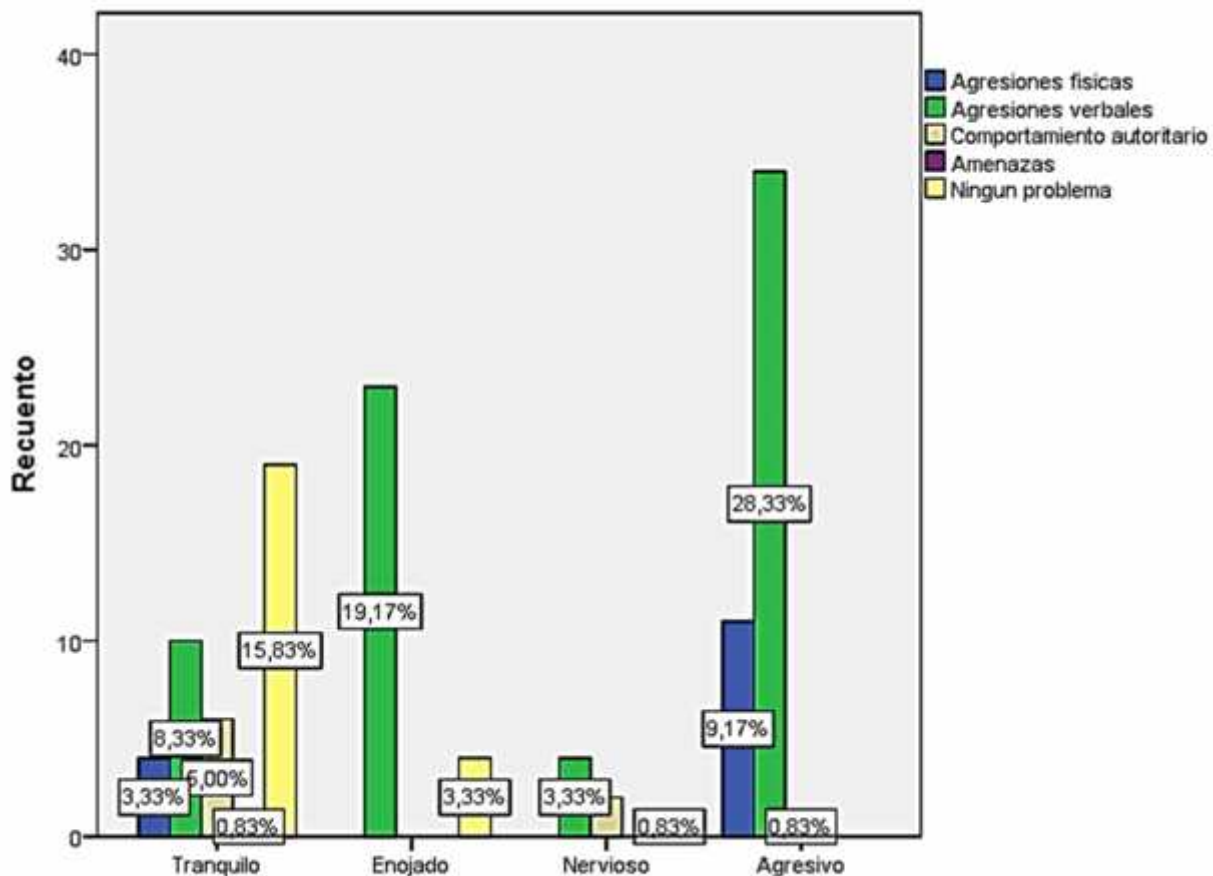
	Valor	Gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	59,631 ^a	12	,000
Razón de verosimilitudes	70,060	12	,000
Asociación lineal por lineal	34,338	1	,000
N de casos válidos	120		

a. 12 casillas (60,0%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es ,06.

Conclusión: A partir de los resultados considerando la prueba de hipótesis, se demuestra con evidencia estadística. Un $\chi^2_{59,631} \geq \chi^2_{21,0}$ la Chi cuadrada hallada es mayor al punto crítico de la tabla chi, por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, ya que existe una relación directa y significativa entre las dos variables, con un nivel de significancia de $0.000 = 0.00\%$ menor a un error o significancia de $0.05 = 5\%$ por lo cual podemos decir que la actitud que asumen los estudiantes durante el uso de videojuegos se relaciona directamente con los problemas frecuentes que se presentan con sus compañeros.

FIGURA N° 7

ACTITUD QUE ASUMEN LOS ESTUDIANTES DURANTE EL USO DE VIDEOJUEGO SEGÚN CONFLICTOS FRECUENTES QUE SE PRESENTAN CON SUS COMPAÑEROS.



FUENTE: Cuestionario aplicado a estudiantes de la IES. Mariano H. Cornejo de Juliaca – San Román 2016.
 ELABORACIÓN: La ejecutora.



TABLA N° 8

**TIPO DE VIDEOJUEGO QUE USA CON FRECUENCIA SEGÚN REACCION
DE LOS ESTUDIANTES FRENTE A UNA AGRESION**

TIPO DE VIDEOJUEGOS	REACCION DE LOS ESTUDIANTES FRENTE A UNA AGRESION												TOTAL	
	Golpes		Insultos		Venganza		Gritos		Desprecio		Dialogo			
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Dota	39	32.5	1	0.8	6	5.0	24	20.0	2	1.7	15	12.5	87	72.5
Wolfteam	11	9.2	-	-	1	0.8	10	8.3	3	2.5	4	3.3	29	24.2
Starcraft	1	0.8	-	-	-	-	2	1.7	-	-	-	-	3	2.5
Counter strike	-	-	-	-	-	-	-	-	1	0.8	-	-	1	0.8
TOTAL	51	42.5	1	0.8	7	5.8	36	30.0	6	5.0	19	15.8	120	100.0

FUENTE: Cuestionario aplicado a estudiantes de la IES. Mariano H. Cornejo de Juliaca – San Román 2016.

ELABORACIÓN: La ejecutora

En la tabla N° 08 apreciamos que el 32.5% indica que el tipo de videojuego que usan los estudiantes es el Dota y la reacción frente a una agresión son a través de golpes; y por otro lado un porcentaje menor a 12.5% de los resultados indica que el tipo de videojuego que practican los estudiantes que también es Dota, sin embargo frente a una agresión ellos reaccionan a través del dialogo.

Frente a ello se demuestra que los estudiantes que practican DOTA tienen una reacción agresiva (golpes) frente a una agresión, esto debido a la actitud que asumen frente al videojuego, el cual pertenece al género de estrategias bélicas y violentos, es un juego en donde predomina la violencia y conflicto, lo cual genera rivalidades y conflictos entre sus compañeros. Sin embargo otro porcentaje de los estudiantes también practican DOTA pero la reacción que asumen frente a una agresión es a través del dialogo, esto debido a que los adolescentes asumen el videojuego desde una perspectiva estratégica y no agresiva.

Al respecto Huanca, (2011) manifiesta que los videojuegos tienen un fuerte impacto en

los adolescentes, siendo uno de ellos el DOTA, es el que tiene mayor credibilidad y aceptación ya que es un juego muy popular y accesible, es uno de los más jugados, se trata de acción en primera persona y también está considerado dentro de los videojuegos de estrategia. Asimismo Sigal y Alkalai, (2014), mencionan que los videojuegos de estrategia generan efectos sobre los niveles de agresión en los adolescentes pero que los juegos de estrategia en equipo actúan como reductores o supresores de la agresión. Por lo tanto, la competitividad es el factor desencadenante en los juegos de estrategia ya que es el aspecto que desencadena la agresión u hostilidad en el video jugador y cuando existe un trabajo en equipo se suprime la hostilidad por parte de los involucrados.

PRUEBA DE CHI CUADRADO DE PEARSON:

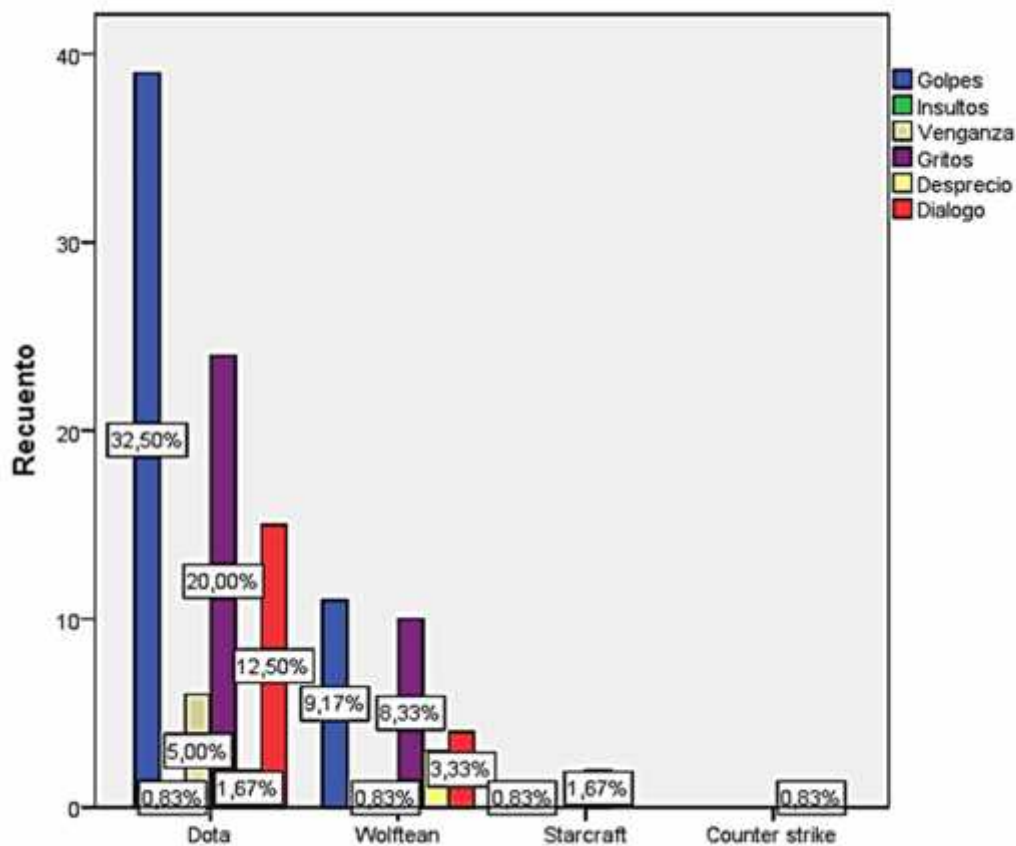
	Valor	Gl	Sig. asintótica (2 caras)
Chi-cuadrado de Pearson	25,754 ^a	15	,041
Razón de verosimilitud	13,423	15	,570
Asociación lineal por lineal	,929	1	,335
N de casos válidos	120		

a. 18 casillas (75,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,01.

Conclusión: A partir de los resultados considerando la prueba de hipótesis, se demuestra con evidencia estadística. Un $\chi^2_{25,754} \geq \chi^2_{25,0}$ la Chi cuadrada hallada es mayor al punto crítico de la tabla chi, por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, ya que existe una relación directa y significativa entre las dos variables, con un nivel de significancia de $0.041 = 0.41\%$ menor a un error o significancia de $0.05 = 5\%$ por lo cual podemos decir que el tipo de videojuego se relaciona directamente con la reacción de los estudiantes frente a una agresión.

FIGURA N° 8

TIPO DE VIDEOJUEGO QUE USA CON FRECUENCIA SEGÚN REACCION DE LOS ESTUDIANTES FRENTE A UNA AGRESION



FUENTE: Cuestionario aplicado a estudiantes de la IES. Mariano H. Cornejo de Juliaca – San Román 2016.
 ELABORACIÓN: La ejecutora.



4.1.3. Resultado para la hipótesis general: Uso de videojuegos y relaciones interpersonales.

El uso de los videojuegos se relaciona significativamente con las relaciones interpersonales en los estudiantes de la IES. Mariano H. Cornejo, que acceden a cabinas de internet Juliaca – San Román 2016.

TABLA N° 9
CONTENIDO DE LOS VIDEOJUEGOS SEGÚN ESTILOS DE COMUNICACIÓN QUE PRACTICAN CON SUS COMPAÑEROS

CONTENIDO DEL VIDEOJUEGO	ESTILOS DE COMUNICACIÓN QUE PRACTICAN CON SUS COMPAÑEROS						TOTAL	
	Comunicación agresiva		Comunicación pasiva		Comunicación asertiva		N°	%
	N°	%	N°	%	N°	%		
Violencia (guerras-peleas)	53	44,2	19	15,8	4	3,3%	76	63,3
Venganza	5	4,2	2	1,7	-	-	7	5,8
Lenguaje soez	1	0,8	1	0,8	-	-	2	1,7
Sexismo	3	2,5	-	-	1	0,8	4	3,3
Estrategias bélicas	10	8,3	10	8,3%	11	9,2	31	25,8
TOTAL	72	60,0	32	26,7%	16	13,3	120	100,0

FUENTE: Cuestionario aplicado a estudiantes de la IES. Mariano H. Cornejo de Juliaca – San Román 2016.

ELABORACIÓN: La ejecutora

En la tabla N° 09 apreciamos que el 42.2% indica que el contenido de los videojuegos que usan los estudiantes es Violencia (guerras y peleas) y el estilo de comunicación que practican es agresiva; y por otro lado un porcentaje menor a 9.2% indica que el contenido de los videojuegos es de estrategias bélicas y el estilo de comunicación que practican con sus compañeros es asertiva.

Estos resultados nos demuestran que muchos de estos estudiantes prefieren jugar los videojuegos en cuyo contenido predomina la violencia y además hay una constante

utilización de lenguajes soeces por lo tanto esto influye de manera negativa en la forma de relacionarse con sus compañeros, porque no les importa las opiniones de los demás solo le interesa hacer prevalecer sus opiniones. Es así que, en la vida de los seres humanos las relaciones interpersonales juegan un papel fundamental en su desarrollo integral como persona, porque el ser humano es un ser sociable por naturaleza, a través de ellas, el individuo obtiene refuerzos sociales del entorno más inmediato que favorecen su adaptación al mismo. Es el grupo de pares en adquiere gran importancia y le brinda al adolescente soporte y sentido de pertenencia. En contrapartida, la carencia de estas habilidades puede provocar rechazo, aislamiento y en definitiva, limitar la calidad de vida de los adolescentes. Los contenidos de los videojuegos crean expectativas, actitudes y creencias de que la forma de solucionar las cosas es a través de la agresión.

Los resultados se corroboran por Alvarado, (2013) El uso descontrolado de los videojuegos portadores de contenidos violentos, por parte de los adolescentes, limita las relaciones interpersonales, se sumergen en un submundo donde lo primordial es el videojuego, ya no comparten tiempo con sus padres, compañeros y amistades, se enojan fácilmente y les resulta difícil entablar una conversación con los demás.

Por lo tanto, Morillo (2016), expresa que las consecuencias agresivas que genera el uso de videojuegos no causan solamente daño a la persona que los utiliza sino a quienes lo rodean como son familiares de primer orden, amigos, compañeros de trabajo entre otros. Personas que generalmente se ven dañados por el comportamiento agresivo del videojugador.

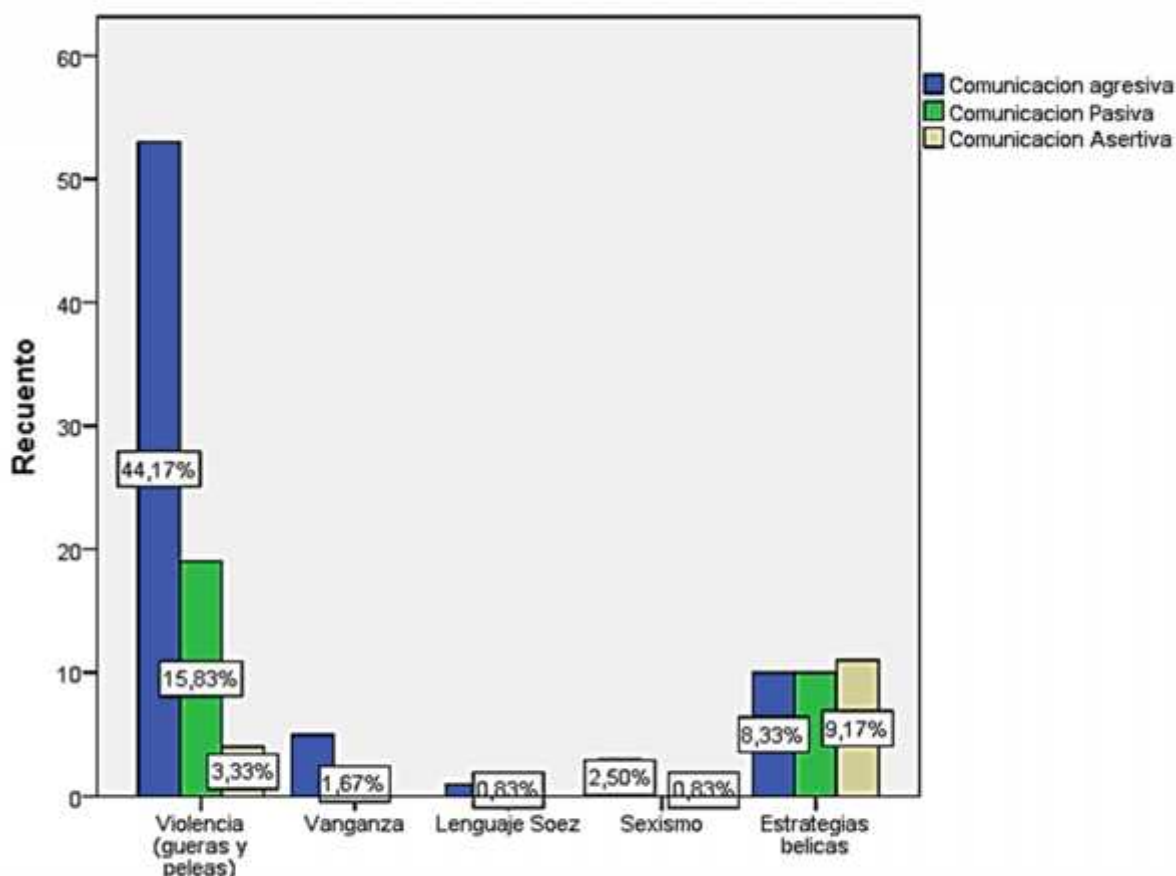
PRUEBA DE CHI CUADRADO DE PEARSON:

	Valor	Gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	24,168 ^a	8	,002
Razón de verosimilitudes	24,490	8	,002
Asociación lineal por lineal	18,621	1	,000
N de casos válidos	120		

a. 10 casillas (66,7%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es ,27.

Conclusión: A partir de los resultados considerando la prueba de hipótesis, se demuestra con evidencia estadística. Un $\chi^2_{24,168} \geq \chi^2_{15,5}$ la Chi cuadrada hallada es mayor al punto crítico de la tabla chi, por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, ya que existe una relación directa y significativa entre las dos variables, con un nivel de significancia de $0.002 = 0.02\%$ menor a un error o significancia de $0.05 = 5\%$ por lo cual podemos decir que el contenido de los videojuegos se relaciona directamente con el tipo de comunicación.

FIGURA N° 9
CONTENIDO DE LOS VIDEOJUEGOS SEGÚN ESTILOS DE COMUNICACION



FUENTE: Cuestionario aplicado a estudiantes de la IES. Mariano H. Cornejo de Juliaca – San Román 2016.
 ELABORACIÓN: La ejecutora.

PRUEBA DE HIPÓTESIS GENERAL

Hipótesis Nula Ho: El uso de los videojuegos no se relaciona con las relaciones interpersonales en los estudiantes de la IES. Mariano H. Cornejo, que acceden a cabinas de internet Juliaca – San Román 2016.

Hipótesis Alterna Ha: El uso de los videojuegos se relaciona significativamente con las relaciones interpersonales en los estudiantes de la IES. Mariano H. Cornejo, que acceden a cabinas de internet Juliaca – San Román 2016.

Nivel de Significancia:

El nivel de significancia o error que elegimos es del 5% que es igual a $\alpha = 0.05$, con un nivel de confianza del 95%

Prueba estadística a usar: desde que los datos son cualitativos, usamos la distribución Ji - cuadrada, que tiene la siguiente formula:

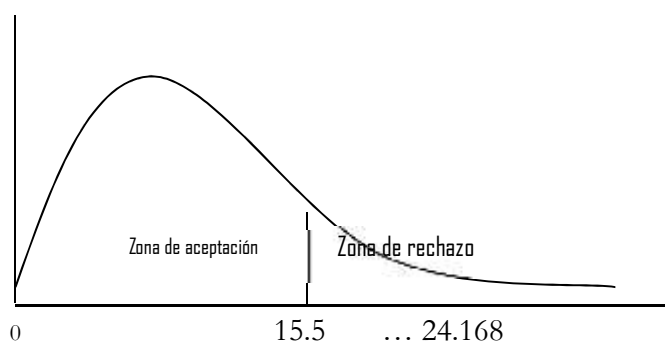
$$\chi^2_c = \sum_{i=1}^c \sum_{j=1}^f \frac{(O_{ij} - E_{ij})^2}{E_{ij}}$$

Región aceptación y rechazo:

Hallamos el valor de la $\chi^2_{tablas} = \chi^2_{(h-1)(K-1)} = \chi^2_{,8} = 15.5$

Región de Aceptación : si $\chi^2_{calculada} \leq 15.5$

Región de Rechazo : si $\chi^2_{calculada} > 15.5$



PRUEBA DE CHI CUADRADO DE PEARSON

	Valor	Gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	24,168 ^a	8	,002
Razón de verosimilitudes	24,490	8	,002
Asociación lineal por lineal	18,621	1	,000
N de casos válidos	120		

a. 10 casillas (66,7%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es ,27.

Conclusión: Según la prueba de hipótesis estadística Chi – cuadrada podemos determinar que existe una relación altamente significativa entre el contenido del videojuego y el tipo de comunicación en los estudiantes en los estudiantes de la IES. Mariano H. Cornejo, puesto que el nivel de significancia arrojado por el paquete estadístico SPSS nos indica un valor de sig. = 0.002 = 0.2 % mucho menor a un error o significancia de 0.05 = 5% es decir ambas variables se relacionan significativamente, Además vemos que el valor de la chi cuadrada calculada es igual a 24.68 mayor al valor de la chi cuadrada de tablas cuyo punto crítico es igual a 15.5 por lo que rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna concluyendo que existe relación significativa.

V

CONCLUSIONES**PRIMERA:**

Según la prueba de hipótesis estadística Chi – cuadrada podemos determinar que existe una relación altamente significativa entre el contenido del videojuego y los estilos de comunicación en los estudiantes de la IES. Mariano H. Cornejo, puesto que el nivel de significancia arrojado por el paquete estadístico SPSS nos indica un valor de $\text{sig.} = 0.002 = 0.2\%$ mucho menor a un error o significancia de $0.05 = 5\%$ es decir ambas variables se relacionan significativamente, Además vemos que el valor de la chi cuadrada calculada es igual a 24.68 mayor al valor de la chi cuadrada de tablas cuyo punto crítico es igual a 15.5 por lo que rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna concluyendo que existe relación significativa.

SEGUNDA:

El uso de los videojuegos se relaciona significativamente con las relaciones interpersonales en los estudiantes de la IES. Mariano H. Cornejo, que acceden a cabinas de internet, lo cual se refleja en la tabla N° 9, donde el 42.2% de los estudiantes indican que el contenido de los videojuegos que usan son Violentos y el estilos de comunicación que practican con sus compañeros es agresiva.

TERCERA:

El uso frecuente de los videojuegos se relaciona directamente con los estilos de comunicación en los estudiantes de la IES. Mariano H. Cornejo, que acceden a cabinas de internet. Donde el 28.3% indica que los estudiantes hacen uso de los videojuegos todos

los días durante la semana y el estilo de comunicación que practican con sus compañeros es agresiva.

CUARTA:

El contenido violento de los videojuegos se relaciona directamente con las relaciones conflictivas en los estudiantes de la IES. Mariano H. Cornejo, que acceden a cabinas de internet. Donde el 42.5% indica que el contenido de los videojuegos que usan los estudiantes es violento y los conflictos frecuentes que se presentan con sus compañeros son agresiones físicas.



VI

RECOMENDACIONES

PRIMERA:

A nivel de investigación, se recomienda a los investigadores de las ciencias sociales realizar más estudios que profundicen el tema de los videojuegos y relaciones interpersonales, para proponer alternativas de intervención frente a esta problemática.

SEGUNDA:

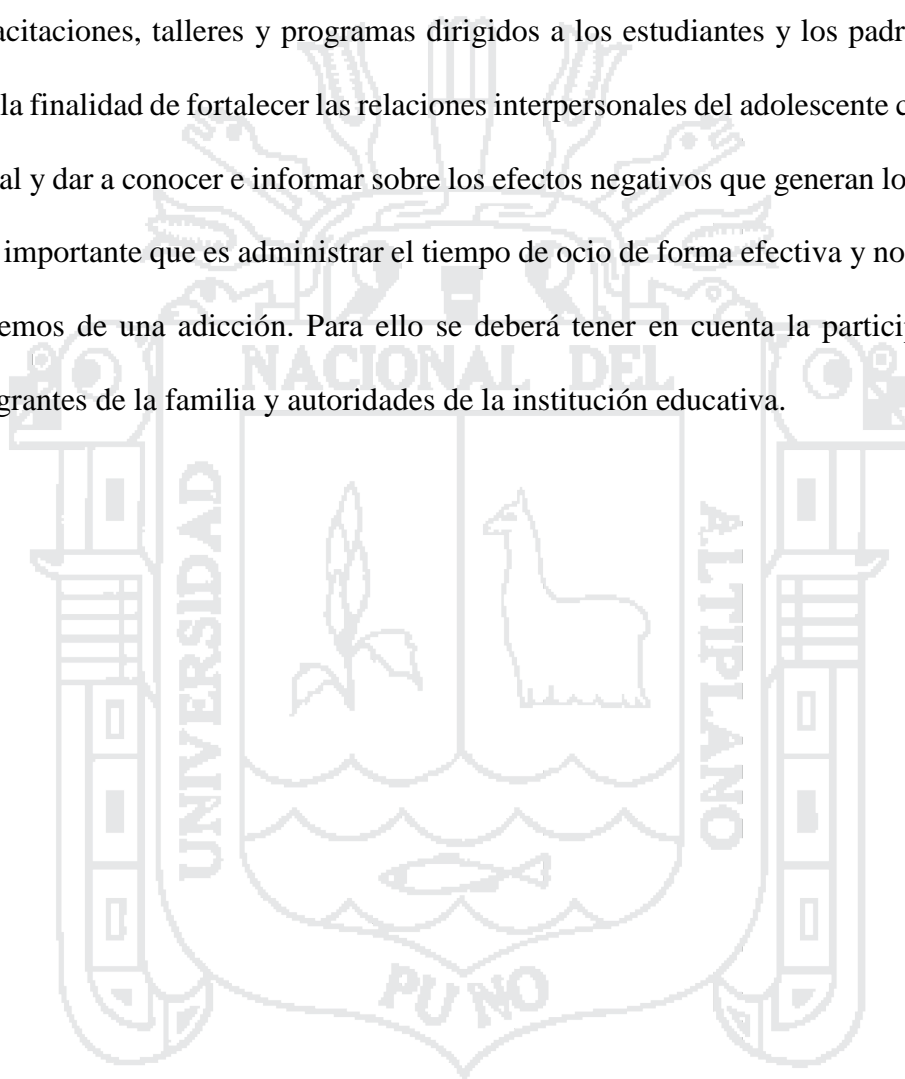
Al ministerio de educación se recomienda intervenir a través de la implementación de programas socioculturales y recreativos en las instituciones educativas, que involucren a estudiantes, padres de familia y autoridades de los colegios. Con la finalidad de reemplazar el tiempo dedicado a los videojuegos por actividades que ayuden al desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes.

TERCERA:

A la dirección de la IES. Mariano H. Cornejo Juliaca, se recomienda intervenir a través de la coordinación con el área de Tutoría y orientación del educando, realizar talleres de capacitación y programas a padres y estudiantes en donde se permita desarrollar las habilidades sociales en marco del desarrollo integral de los estudiantes y y también fomentar la práctica de los deportes y otras actividades de sano entretenimiento con la finalidad de mantener un estilo de vida saludable y un manejo responsable de su tiempo libre de los adolescentes.

CUARTA:

Desde la profesión de Trabajo Social se propone estrategias de intervención a través de la oficina de tutoría y orientación del educando y la escuela de padres de la institución educativa, mediante la elaboración de un plan operativo en donde se desarrolle capacitaciones, talleres y programas dirigidos a los estudiantes y los padres de familia, con la finalidad de fortalecer las relaciones interpersonales del adolescente con su entorno social y dar a conocer e informar sobre los efectos negativos que generan los videojuegos y lo importante que es administrar el tiempo de ocio de forma efectiva y no caer en casos extremos de una adicción. Para ello se deberá tener en cuenta la participación de los integrantes de la familia y autoridades de la institución educativa.



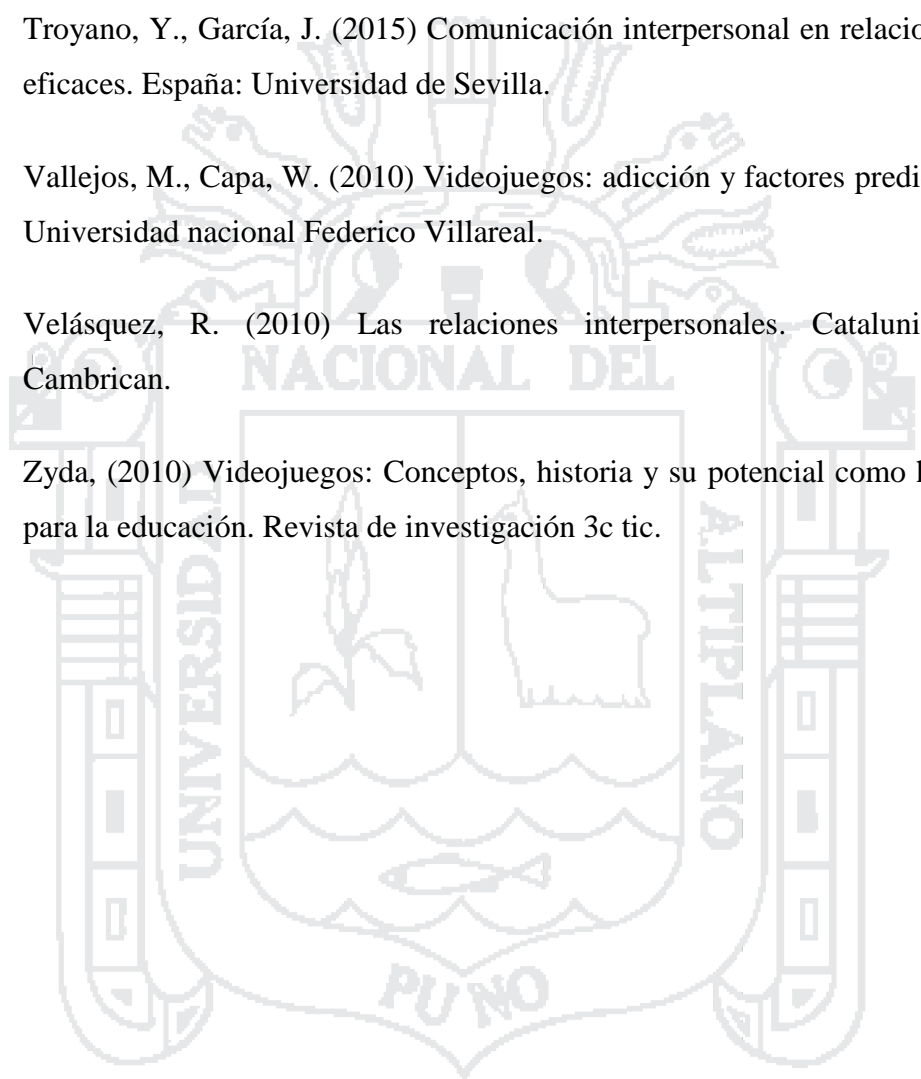
VII

REFERENCIAS

- Alvarado, S. (2013) Incidencia de la aplicación de las nuevas tecnologías “juegos en red” en las relaciones interpersonales y prácticas sociales en los estudiantes de décimo año del colegio Manuel Cabrera Lozano. Ecuador: Universidad de Loja.
- American Psychological Association (2015) Los videojuegos violentos fomentan la agresividad en adolescentes.
- Arcelay, T. (2011) Relaciones interpersonales. Puerto Rico.
- Barón, E. (2012) Artículo manejo de los conflictos. Argentina.
- Belli & López (2012) Breve historia de los videojuegos. Universidad de Barcelona: España.
- Castillo, Y. (2014) Influencia de la agresión en el comportamiento del ser humano: Republica Dominicana.
- De Miguel, R. (2010) Fundamentos de la comunicación humana”- España. Editorial Club Universitario.
- ESRB (2013), la organización de clasificación de software de entretenimiento o (Entertainment Software Raiting Board)
- Feijoo & Chumbe (2011). Influencia de los videojuegos en la conducta relacional de estudiantes varones de décimo de básica del Colegio Benigno Malo. Universidad de Cuenca: Ecuador.
- Flores, R. (2015) Representación social de las interacciones sociales en un videojuego en línea por usuarios jóvenes. Perú: Universidad peruana de ciencias aplicadas.

- García, B. (2010) Videojuegos: medio de ocio, cultura popular y recurso didáctico. España: Universidad autónoma de Madrid.
- Garcés, J. & Herrejon, L. (2011). Uso adecuado y responsable de los videojuegos.
- Garrote, G. (2013) Uso y abuso de tecnologías en adolescentes y su relación con algunas variables de personalidad, estilos de crianza, consumo de alcohol y autopercepción como estudiante. Burgos: Universidad de Burgos.
- Garza, M. (2012) Aportaciones de las ciencias sociales al estudio de la comunicación interpersonal. Universidad Autónoma de Nuevo León: Chile.
- Huanca, F. (2011) Influencia de los juegos de internet en el comportamiento de los adolescentes de la ciudad de Puno.
- Lavilla, F. (2012) Los videojuegos y los niños. Portal Clínica Universidad de Navarra: <http://www.cun.es/chequeos-salud-infancia/videojuegos-niños>.
- Malo, S., Figuer, C. (2010) Infancia, adolescencia y tecnologías de la información y la comunicación (Tics) en perspectiva psicosocial. España: Universidad de Girona.
- Mamani, R. (2013) Uso de videojuegos y su influencia en las relaciones interpersonales en estudiantes universitarios UNA – Puno.
- Nowak, Kremer & Farrar (2012), en el estudio Las causas y consecuencias de presencia: Considerando la influencia de la violencia en los videojuegos sobre la presencia y agresión.
- Pérez & Merino (2010), Definición del juego. Madrid.
- Park, A. (2014) Estudio sobre los efectos de los videojuegos en la agresividad, hostilidad e ira. Barcelona: Universidad Pompeu Fabra.
- Rodríguez, E. (2012) Jóvenes y videojuegos: Espacio, significado y conflictos – Madrid.

- Sedeño (2013), videojuegos como dispositivos culturales. Universidad de Málaga: España
- Sigal y Alkalai (2014), en la investigación El efecto de juegos digitales y juegos de estrategia en la agresión de adolescentes jóvenes.
- Troyano, Y., García, J. (2015) Comunicación interpersonal en relaciones sociales eficaces. España: Universidad de Sevilla.
- Vallejos, M., Capa, W. (2010) Videojuegos: adicción y factores predictores. Perú: Universidad nacional Federico Villareal.
- Velásquez, R. (2010) Las relaciones interpersonales. Catalonia: Editorial Cambrian.
- Zyda, (2010) Videojuegos: Conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación. Revista de investigación 3c tic.



ANEXOS



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO

FACULTAD DE TRABAJO SOCIAL
ESCUELA PROFESIONAL DE TRABAJO SOCIAL

CUESTIONARIO

INSTITUCION EDUCATIVA SECUNDARIA MARIANO H. CORNEJO – JULIACA –

SAN ROMÁN

Estimado estudiantes, esta encuesta es elaborada con fines de estudio; agradeciendo anticipadamente por las respuestas que usted brindara, tener en cuenta que la información brindada será de absoluta reserva, por lo que se le pide por favor responder con la verdad, gracias.

Marcar con X en la alternativa que usted considera correcta.

I. GENERALIDADES:

Edad.....

Sexo: Masculino () Femenino ()

Grado.....

1.1.¿Cuál es el tipo de familia al que pertenece?

- a) Nuclear
- b) Monoparental
- c) Extensa
- d) Reconstituida

II. VIDEOJUEGOS:**2.1. Durante la semana: ¿Cuántos días practicas videojuegos?**

- a) 3 días por semana
- b) 4 días por semana
- c) 5 días por semana
- d) Solo fines de semana
- e) Todos los días

2.2.¿Cuántas horas al día dedicas al uso de videojuegos en cabinas de internet?

- a) 1 a 2 horas
- b) 3 a 4 horas
- c) 5 a 6 horas
- d) 7 a más horas

2.3.¿Desde hace cuánto tiempo te dedicas al uso de videojuegos en cabinas de internet?

- a) 1 a 3 meses
- b) 4 a 6 meses
- c) 7 meses a 1 año
- d) Más de 1 año

2.4.¿Cuál de estos videojuegos practicas con frecuencia?

- a) Dota
- b) Wolfteam
- c) Starcraft
- d) Counter Strike

2.5.¿Cuál es el contenido de los videojuegos que usas?

- a) Violencia (guerras y peleas)
- b) Venganza
- c) Lenguaje soez
- d) Sexismo
- e) Estrategias bélicas

2.6.¿Por qué motivo empezaste a practicar videojuegos?

- a) Por sentirme solo
- b) Problemas familiares
- c) Por diversión
- d) Por gusto

2.7.¿Por qué practicas videojuegos?

- a) Es entretenido
- b) Por habito
- c) Por jugar con mis amigos
- d) No puedo dejar de jugar

2.8.¿Cómo te sientes cuando estás jugando?

- a) Tranquilo
- b) Enojado
- c) Nervioso
- d) Agresivo

III. RELACIONES INTERPERSONALES:**3.1.¿Qué estilo de comunicación practicas con tus compañeros?**

- a) Comunicación agresiva

- b) Comunicación pasiva
- c) Comunicación asertiva.

3.2.¿Cuál de estos conflictos se presenta con frecuencia con tus compañeros?

- a) Agresiones físicas
- b) Agresiones verbales
- c) Comportamiento autoritario
- d) Amenazas
- e) Ningún conflicto.

3.3.¿Cómo reacciones frente a una agresión? Mediante:

- a) Golpes
- b) Insultos
- c) Venganza
- d) Gritos
- e) Desprecio
- f) Dialogo

3.4.¿Respetas las opiniones de tus compañeros?

- a) Si
- b) No

3.5.¿Participas activamente en trabajos grupales?

- a) Si
- b) No

