

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN, HUÁNUCO
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA ACADÉMICA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA
ESPECIALIDAD DE LENGUA Y LITERATURA



**LOS VIDEOJUEGOS Y SU RELACIÓN CON LA
INTELIGENCIA EMOCIONAL DE LOS ESTUDIANTES DEL
TERCER GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DEL
COLEGIO NACIONAL DE APLICACIÓN – UNHEVAL - 2015**

TESISTAS:

Campos Amaro, Flor de María.

Juan de Dios Huanca, Erika

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN:**

En la especialidad de Lengua y Literatura

Huánuco – Perú

2016

DEDICATORIA

A Dios, por ser mi guía y por la vida que me brinda; a mis padres por el apoyo incondicional durante toda mi vida universitaria, y a todas esas personas que siempre estuvieron conmigo para no decaer nunca.

ERIKA

A mis padres y hermanos por su apoyo incondicional en estos cinco años de preparación en mi carrera, y a todas esas personas que siempre estuvieron para apoyarme en la realización de mi investigación.

FLOR

AGRADECIMIENTO

- ❖ .A Dios por la inspiración constante para mantenerme firme y no decaer a pesar de las adversidades presentadas durante este gran esfuerzo y dedicación que comprendió mi estudio de preparación profesional.
- ❖ Al Colegio Nacional Aplicación UNHEVAL, que nos abrieron las puertas y brindaron todas las facilidades para la ejecución de la investigación. En lo particular al docente Rodil Alminco Sabino por su apoyo incondicional y constante en la ejecución de nuestra investigación.
- ❖ A la Dra. Jani Monago Malpartida por su contribución con sus conocimientos y sugerencias ante esta tesis.
- ❖ Al Mg. Gino Damas Espinoza, por su orientación y constante apoyo para guiarnos en todo el desarrollo de la tesis.
- ❖ Y en especial a todos los alumnos del 3° de educación secundaria del Colegio Nacional Aplicación “UNHEVAL”, gracias por su gentil participación y colaboración en la encuesta realizada para la recolección de datos estadísticos.

Las investigadoras

INTRODUCCIÓN

Nada es constante, la única constante en el mundo es el cambio constante y a través del proceso de globalización cada día podemos ver nuevas cosas, nuevos proyectos y nuevos inventos, tales como la internet que revolucionó al mundo, la tecnología, la televisión, los videojuegos, los celulares, etc., cambios que afectan la sociedad formando generaciones nuevas con sus propias características, sus propios objetivos y sus propias herramientas, trayendo cada vez más, mayor tecnología y más avances en todos los campos.

La educación ocupa un lugar central en la evolución cultural de la humanidad. Todo el saber que desarrolla la humanidad sobre el mundo circundante, sobre el ser humano y el universo en general, tiene que ser transmitido a las generaciones venideras con el fin de asegurar la permanencia y la continuidad de la civilización. En este sentido, la educación es un asunto universal, porque representa una construcción social que asegura la conservación de la cultura.

Sin embargo, el concepto de la evolución cultural no se basa solo en la preservación de los logros alcanzados, sino que implica un avance hacia nuevos y desconocidos horizontes, el cambio y la transformación cultural. A su vez, esta evolución no se refiere solo al progreso económico, tecnológico o científico de la civilización, también abarca el desarrollo de la dimensión de lo humano desde el ser, pensar y actuar en relación consigo mismo y con los demás. En este orden de ideas, la educación cumple un papel protagónico desde el punto de vista de la función socializadora, y sobre todo humanizadora del ser humano.

Hoy en día, los juegos electrónicos o videojuegos son el juguete más obsequiado entre niños y adolescentes. Los juegos electrónicos o videojuegos se convierten cada día en unas de las actividades para el ocio preferido por los niños y jóvenes de esta época. Los videojuegos han sido una de las principales irrupciones dentro de la constante línea de renovación y modernización de las formas de ocio de la última mitad del siglo XX y principios del XXI. Además de su importancia lúdica,

han desempeñado un sutil papel como herramienta para la transformación social, pero este aspecto ha sido poco estudiado, ya que, aparentemente, ha sido un efecto colateral, no intencionado, de la industria del videojuego.

La presencia de videojuegos como entretenimiento; ha puesto de manifiesto la preocupación sobre las posibles consecuencias negativas, que pudiera tener sobre el desarrollo cognitivo y la conducta de aquellos que utilizan con regularidad el videojuego. Es importante averiguar los aspectos negativos y positivos que de alguna manera promueven valores, actitudes y comportamientos.

El buen desarrollo social en los niños le ayudará a sentirse seguro de sí mismo, a la par desarrollará valores positivos que le ayudarán a ser aceptado en la sociedad, ya que la inteligencia emocional está plasmada a través de la autoconciencia emocional, manejo de las emociones, la lectura de emociones y el manejo de las relaciones.

El desarrollo adecuado de la inteligencia emocional permite al ser humano, muchas capacidades y habilidades para solucionar problemas, aprender a vivir con ellos sin entrar en un estado de crisis emocional. Así mismo le permitirá crear nuevas soluciones, adaptarlos y modificarlos de acuerdo al contexto que se encuentra, controlando así sus impulsos y emociones.

RESUMEN

La investigación responde al problema ¿Cuál es el nivel de relación existente entre los videojuegos y la inteligencia emocional de los estudiantes del tercer grado de secundaria del Colegio Nacional Aplicación UNHEVAL-Huánuco?; el objetivo general fue determinar el nivel de relación existente entre los videojuegos y la inteligencia emocional de los estudiantes del tercer año de secundaria del Colegio Nacional Aplicación UNHEVAL-Huánuco. La hipótesis del estudio planteada, fue el nivel de relación que existe entre los videojuegos y la inteligencia emocional de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria del Colegio Nacional Aplicación UNHEVAL es negativa. La investigación fue de tipo Correlacional. La muestra de estudio estuvo integrada por 26 estudiantes. El método de muestreo que se utilizó es el no probabilístico. Los instrumentos utilizados fueron la encuesta, para la recogida de datos de la variable O₁, los videojuegos, El Inventario del Cociente Emocional de Bar-On, para la variable O₂, Inteligencia Emocional, el diseño utilizado en la investigación fue el descriptivo Transeccional de tipo Correlacional. Siendo el método de estudio el Descriptivo que permitió describir las variables. La hipótesis se probó mediante la aplicación del coeficiente de correlación de Pearson. La principal conclusión fue que los videojuegos tienen influencia negativa en la inteligencia emocional en los estudiantes del tercer año de educación secundaria del Colegio Nacional Aplicación “UNHEVAL” del distrito de Amarilis, 2015.

Palabras clave

Videjuegos, inteligencia emocional.

ABSTRACT

The investigations respond to the problem, what is the level of existing relation between the video games and the emotional intelligence of the students of the third degree of secondary school of the College National Application UNHEVAL Huanuco? The general objective was determining the level of existing relation between the video games and the emotional intelligence of the students of the third degree of secondary school of the College National Application UNHEVAL Huanuco. The hypothesis of the study put forward, UNHEVAL was the level of relation that exists between the video games and the emotional intelligence of the students of the third degree of secondary education of the College National Application it is negative. Investigation belonged to guy Descriptive Correlational. The sample of study was integrated for 26 students. The method of sampling that was used is the probabilistic no. The used instruments were the opinion poll, for the data collection of the variable O₁, video games, The Inventory of the Emotional Quotient of Bar On, for the variable O₂, Emotional Intelligence, the design used in investigation was guy Correlacional's descriptive Transactional. Being the method of study the Descriptive that allowed describing variables. The hypothesis tried on by means of the application of the correlation coefficient of Pearson. The main conclusion was that video games have negative influence in the emotional intelligence in the students of the third year of education secondary the College National Application "UNHEVAL" of the district of Amaryllis, 2015.

Keywords

Video games, emotional intelligence

ÍNDICE

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

INTRODUCCIÓN

RESUMEN

CAPÍTULO I

PROBLEMAS DE INVESTIGACIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	1
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	6
1.2.1. PROBLEMA GENERAL.....	6
1.2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS.....	6
1.3. OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN.....	7
1.3.1. OBJETIVOS GENERAL.....	7
1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	7
1.4. HIPÓTESIS.....	7
1.5. VARIABLES E INDICADORES.....	8
1.6. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES.....	9
1.7. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA.....	10
1.8. LIMITACIONES.....	11

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTE DE LA INVESTIGACION.....	12
2.2. BASES TEÓRICAS CIENTÍFICAS.....	17
2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS.....	56

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. MÉTODOS Y TÉCNICAS.....	58
3.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	60
3.3. DISEÑO Y ESQUEMA DE INVESTIGACIÓN.....	61
3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA	62
3.5. DEFINICIÓN OPERATIVA DE INSTRUMENTOS DE RECOPIACIÓN DE DATOS.....	63

CAPÍTULO IV

4. RESULTADOS.....	65
4.1. PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS CON RESPECTO A LOS VIDEOJUEGOS.....	66
4.2. PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS CON RESPECTO A LA INTELIGENCIA EMOCIONAL.....	68
4.2.1. PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS SEGÚN DIMENSIONES DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL.....	70
4.3. PRUEBA DE HIPÓTESIS.....	80
4.4. CONTRASTACIÓN Y PRUEBA DE HIPÓTESIS GENERAL	81
4.5. CONTRASTACIÓN Y PRUEBA DE HIPÓTESIS ESPECÍFICAS.....	85

CAPÍTULO V

5. DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	105
CONCLUSIONES.....	112
SUGERENCIAS.....	114
BOBLOGRAFÍA.....	116
ANEXOS.....	125

ÍNDICE DE GRÁFICOS

	Pág.
GRÁFICO 01.....	67
GRÁFICO 02.....	69
GRÁFICO 03.....	71
GRÁFICO 04.....	73
GRÁFICO 05.....	75
GRÁFICO 06.....	77
GRÁFICO 07.....	79
GRÁFICO 08.....	82
GRÁFICO 09.....	86
GRÁFICO 10.....	90
GRÁFICO 11.....	94
GRÁFICO 12.....	98
GRÁFICO 13.....	102

ÍNDICE DE CUADROS

	Pág.
CUADRO 01	45
CUADRO 02	62
CUADRO 03	63
CUADRO 04	66
CUADRO 05	66
CUADRO 06	68
CUADRO 07	70
CUADRO 08	72
CUADRO 09	74
CUADRO 10	76
CUADRO 11	78
CUADRO 12	81
CUADRO 13	85
CUADRO 14	89
CUADRO 15	93
CUADRO 16	97
CUADRO 17	101

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Actualmente la población mundial está experimentando en este mundo holístico, los cambios debido al vertiginoso avance de las nuevas tecnologías de la comunicación, especialmente el internet; es este medio quien influye en la cultura, valores, religión, economía y vida familiar. En esta última década la sociedad peruana ha experimentado un reacomodo trascendental en sus instituciones claves para el desarrollo, debido al auge del avance tecnológico que ha permitido que los medios de comunicación se expandan contando hoy con un control digitalizado como es la red de internet.

En un estudio realizado por el Institute of motor control and Movement Technique (IMCMT), en German Sport University en Colombia (2007); lo llamado: Los efectos de un consumo excesivo singular de televisión y videojuegos sobre el sueño y la memoria en los niños, se encontró que el consumo excesivo de 2 a 3 horas de televisión y videojuegos altera el sueño, deteriora la memoria y el

aprendizaje. Según el estudio los períodos de sueño luego de haber jugado un videojuego, se caracterizan por movimiento rápido de los ojos; muy parecido a los de una persona despierta. El estudio también reveló una dimensión significativa de la memoria verbal.

En los últimos años esta tendencia ha cambiado, ya que se está empezando a vislumbrar el potencial de los videojuegos como herramienta en ámbitos alejados del entretenimiento y se desarrollan proyectos cuyo objetivo es, claramente, la transformación social de forma consciente, activa y directa.

Por lo innovador, interactivo y accesible los videojuegos se encuentran en casi todos los hogares del Perú. Estos ocupan gran parte del tiempo de los niños, restándole tiempo al desarrollo académico e intelectual de los estudiantes según evidencian los estudios realizados por Tappscot (1998) y citado en Balaguer (2002). Se puede apreciar en los estudiantes la preferencia hacia los videojuegos sobre las actividades académicas que puedan ser medidas para evidenciar un aprendizaje.

Otro estudio reseñado por la Organización Niños de Papel y conducido por Elizabeth Vandewater profesora de la Universidad de Austin Texas y el estudiante de postgrado Hope Crummings de la Universidad de Michigan (1999) en El Uso de Videojuegos y la Lectura; reveló que los niños le restan entre un 30% a 32% del tiempo que se le debe dedicar a la lectura y otros deberes para usarlo en videojuegos. Sin embargo, todavía existen dudas con relación a la repercusión que tiene el uso de los videojuegos en el desempeño cognitivo y conductual de los niños.

Santrock, Jhon W. (2006) afirma: *“Se han analizado hasta ahora algunos de los contextos sociales más importantes que influyen en el desarrollo socioemocional de los alumnos: las familias, los padres y las escuelas”*. Es por eso que la inteligencia emocional permite al niño expresarse libremente ante cualquier situación o circunstancia que atente contra su integridad, en ella está la responsabilidad de lo que somos y seremos ante la sociedad.

La ciudad de Huánuco no es ajena a este hecho, ya que en estos últimos años las cabinas de internet se han incrementado considerablemente, su facilidad de manejo y versatilidad en pocos años ha rebasado los límites de lo inimaginable, permitiendo cada vez mayor cantidad de usuarios que accedan a la red.

Los juegos en red son una versión moderna de los videojuegos donde ya no solamente se trata de desafiar a la computadora sino también de competir con otro usuario. Es un sistema por el cual una serie de computadoras conectadas entre sí permiten que desde diferentes máquinas puedan jugar unos contra otros, las distancias no son problemas para quienes acceden a este tipo de juegos ya que pueden competir con una persona que se encuentra en el mismo cyber conectado entre sí.

A qué se deberá que los videojuegos se implanten fácilmente entre niños, adolescentes, jóvenes y adultos, según el psicólogo Etreberria (2010) se debe a que los videojuegos ofrecen gran similitud con las actitudes y comportamientos dominantes en la sociedad como son la competitividad, presente generalmente en los videojuegos de deportes, la violencia factor destacado en muchos videojuegos, el sexismo que se encuentran presente en algunos videojuegos, la velocidad que se destaca en las carreras de coches y por último el consumismo.

También repercuten en la autoestima, en la seguridad personal, en la motivación de logro y la capacidad de auto superación, además de otras repercusiones a nivel de la atención, prerrequisito para cualquier proceso de aprendizaje. En un estudio realizado en la Universidad de Madrid sobre cómo se siente el jugador durante y después de la partida de los video juegos, se concluyó que los videojuegos potencian habilidades como el liderazgo y la capacidad de auto superación; ya que más de la mitad de los menores de 35 años encuestados afirmaron haber mejorado sus capacidades de liderazgo y de superación (Pérez, 2005). Otro estudio, sobre la agresividad encontró que estos juegos tuvieron un efecto positivo en las niñas más tímidas e introvertidas, al ayudarlas a expresarse con más seguridad y asertividad. Asimismo, se evidenció que videojuegos contribuyeron en la recuperación de pacientes con enfermedades terminales

ayudándoles a mejorar el ánimo, lo que se puede explicar cómo el efecto de los videojuegos en la salud a través de sus efectos en la producción de estados emocionales de placer y de logro (Michael y Chen, 2006).

La posibilidad de interactuar con la máquina, a diferencia de la televisión, los videojuegos nos propone ser protagonistas activos, permitiendo interactuar al usuario con la calidad de los diseños y la recreación de entornos fantásticos y de gran realismo y acción virtual. Gustan también por la originalidad y creatividad de los guiones, por su vinculación a películas de cine, personajes fantásticos o mitos, porque permiten el juego inmediato, pues se entienden sin tener que leer instrucciones a diferencia de los juegos de mesa, porque generan una cultura propia, un tema de intercambio y relación a partir de los símbolos, personajes o marcas.

En ese sentido la inteligencia emocional posee en la actualidad una amplia difusión a nivel académico y en la población en general como un foco importante de la investigación para múltiples aplicaciones, siendo una de las más extendidas en el campo de la educación, a la cual le provee de lineamientos importantes para optimizar los procesos de aprendizajes y el desarrollo de potencialidades frente a la necesidad de afrontar una realidad escolar del comportamiento de nuestros alumnos caracterizada por una ausencia notable de control emocional en los casos de conflictividad y agresividad, un lenguaje carente de comunicación emocional afectiva y eficaz, ausencia de actitudes empáticas y escasa o nula tolerancia a las frustraciones de la vida diaria, entre otros muchos problemas cotidianos de los estudiantes (citado por Hernández, 2005 p.51)

Por el contrario, Extremera (citado por Álvarez, 2008), manifiesta que los alumnos emocionalmente inteligentes, como norma general, poseen mejores niveles de ajuste psicológicos y bienestar emocional, presentan una mayor calidad y cantidad de redes interpersonales y de apoyo social, son menos propensos a realizar comportamientos disruptivos, agresivos o violentos; pueden llegar a obtener un mayor rendimiento escolar al enfrentarse a las situaciones de estrés con mayor facilidad y consumen menor cantidad de sustancias adictivas como tabaco, alcohol, etc.

No tener una buena inteligencia emocional, traerá consigo riesgos en la aceptación de la sociedad, los pares e incluso en la familia, ya que al no poder controlar sus impulsos, sus emociones le creará ansiedad y por consiguiente alteración en su desarrollo social y emocional. Además creará al niño la necesidad de reprimir sus sentimientos y a volverse inconsciente de ellos para el manejo eficiente de tales.

Según el pensamiento y expresión científica en Infoamérica (2007) Bandura en su “teoría del aprendizaje social”, analiza las conductas a través de los medios y observa como la agresividad aumenta en aquellos que tienen un carácter agresivo debido a la ficción audiovisual. Esto ocurre mayormente en la etapa cognitiva social de la infancia y la juventud. Según Bandura la violencia no se produce automáticamente, pero si aumenta ante una situación ambiental concreta.

La inteligencia emocional es importante desarrollarla en toda su amplitud, ya que mayormente sólo abarcamos ámbitos educativos y dejamos de lado el desarrollo integral del niño que es lo más importante para su crecimiento integral, porque de ella se desplegará a todas las áreas de su vida.

Según López Reyes, Alex (2006) nos dice que educar la inteligencia de los niños se ha convertido en una tarea necesaria en el ámbito educativo y la mayoría de las docentes considera primordial el dominio de estas habilidades para el desarrollo evolutivo y socioemocional de sus alumnos, se ha defendido y desarrollado la importancia de desarrollar en el alumnado habilidades, destrezas, que ayuden al niño a resolver problemas que se le presenten en el ámbito educativo y a su vida diaria.

En el contexto local, año a año se nota en los estudiantes del Colegio Nacional Aplicación UNHEVAL en estudio, una mayor incidencia de casos de intolerancia, de falta de respeto entre compañeros expresada mediante agresiones verbales y físicas sin importar género; de inestabilidad emocional, de planes de vida o poco claros y poco ambiciosos. Todos estos problemas inciden de modo directo e indirecto en los resultados del rendimiento académico de los

estudiantes puesto que no brindan las condiciones necesarias para un buen aprendizaje de manera colectiva e independiente.

Por medio de la revisión de literatura se espera que este estudio pueda aportar evidencia empírica de acuerdo a los expertos en el tema, que demuestre el efecto que tiene el uso de los videojuegos con contenidos negativos sobre el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños y adolescentes. Igualmente se espera puntualizar el rol del educador y el de los padres ante los videojuegos.

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1 PROBLEMA GENERAL

¿Cuál es el nivel de relación entre los videojuegos y la inteligencia emocional de los estudiantes del tercer grado de secundaria del Colegio Nacional Aplicación UNHEVAL - Huánuco?

1.2.2 PROBLEMAS ESPECÍFICOS

- a) ¿Cuál es el nivel de relación entre los videojuegos y la dimensión intrapersonal en los estudiantes del tercer grado de secundaria del C.N.A. UNHEVAL - Huánuco?
- b) ¿Cuál es el nivel de relación entre los videojuegos y la dimensión interpersonal de los estudiantes del tercer grado de secundaria del C.N.A. UNHEVAL - Huánuco?
- c) ¿Cuál es el nivel de relación entre los videojuegos y la dimensión adaptabilidad de los estudiantes del tercer grado de secundaria del C.N.A. UNHEVAL - Huánuco?
- d) ¿Cuál es el nivel de relación entre los videojuegos y la dimensión manejo del estrés de los estudiantes del tercer grado de secundaria del C.N.A. UNHEVAL - Huánuco?
- e) ¿Cuál es el nivel de relación entre los videojuegos y la dimensión de estado de ánimo de los estudiantes del tercer grado de secundaria del C.N.A. UNHEVAL - Huánuco?

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 OBJETIVO GENERAL

Determinar el nivel de relación entre los videojuegos y la inteligencia emocional de los estudiantes del tercer grado de secundaria del Colegio Nacional Aplicación UNHEVAL- Huánuco.

1.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- a) Establecer el nivel de relación entre los videojuegos y la dimensión intrapersonal de los estudiantes del C.N.A. UNHEVAL - Huánuco.
- b) Identificar el nivel de relación entre los videojuegos y la dimensión interpersonal de los estudiantes del tercer grado de secundaria del C.N.A. UNHEVAL - Huánuco.
- c) Analizar el nivel de relación entre los videojuegos y la dimensión adaptabilidad de los estudiantes del tercer grado de secundaria del C.N.A. UNHEVAL - Huánuco.
- d) Identificar el nivel de relación entre los videojuegos y la dimensión manejo del estrés de los estudiantes del tercer grado de secundaria del C.N.A. UNHEVAL - Huánuco.
- e) Establecer el nivel de relación entre los videojuegos y la dimensión de estado de ánimo de los estudiantes del tercer grado de secundaria del C.N.A. UNHEVAL - Huánuco.

1.4. HIPÓTESIS

1.4.1. HIPÓTESIS GENERAL

El nivel de relación que existe entre los videojuegos y la inteligencia emocional de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria del C.N.A. UNHEVAL es negativa.

1.4.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS

- a) El nivel de relación que existe entre los videojuegos y la dimensión intrapersonal de los estudiantes del C.N.A. UNHEVAL es negativa.

- b) El nivel de relación que existe entre los videojuegos y la dimensión interpersonal de los estudiantes del C.N.A. UNHEVAL es negativa.
- c) El nivel de relación que existe entre los videojuegos y la dimensión adaptabilidad de los estudiantes del C.N.A. UNHEVAL es negativa.
- d) El nivel de relación que existe entre los videojuegos y la dimensión manejo del estrés de los estudiantes del C.N.A. UNHEVAL es negativa.
- e) El nivel de relación que existe entre los videojuegos y la dimensión de estado de ánimo de los estudiantes del C.N.A. UNHEVAL es negativa.

1.5. VARIABLES E INDICADORES

1.5.1. VARIABLE 1:

Videojuegos. Si y solo si (a) se trata de un artefacto en un medio visual digital, (b) está concebido principalmente como un objeto de entretenimiento, y (c) está destinado a proporcionar dicho entretenimiento a través del empleo de una o ambas de las siguientes modalidades de participación: sujeta a reglas de juego o ficción interactiva. (Tavinor, 2008).

1.5.2. VARIABLE 2:

Inteligencia emocional. Conjunto de habilidades personales, emocionales y sociales y de destrezas que influyen en nuestra habilidad para adaptarnos y enfrentar las demandas y presiones del medio. (Bar On, 1997).

1.6. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
V (x) Los videojuegos	Si y sólo si (a) se trata de un artefacto en un medio visual digital, (b) está concebido principalmente como un objeto de entretenimiento, y (c) está destinado a proporcionar dicho entretenimiento a través del empleo de una o ambas de las siguientes modalidades de participación: sujeta a reglas de juego o ficción interactiva. (Tavinor, 2008).	Es un programa informativo creado expresamente para divertir, basado en la interacción entre personas y un aparato electrónico donde se ejecuta el juego. Estos recrean entornos visuales en los cuales el jugador puede controlar a un personaje o cualquier otro elemento de dicho entorno, para conseguir uno o varios objetivos por medio de unas reglas específicas. (Campos, et al 2015).	Tipo de videojuego	<ul style="list-style-type: none"> - Carreras - Aventuras - Deporte - Violencia 	Cuestionario N Nunca = CN = Casi Nunca AV = A veces S = Siempre Campos, et al (2015)
			Horario de asistencia	<ul style="list-style-type: none"> - Diario - Interdiario - Los fines de semana 	
			Tiempo de juego	<ul style="list-style-type: none"> - Menos de una hora - Una a dos horas - Más de tres horas 	
			Financiamiento para el juego	<ul style="list-style-type: none"> - Propinas que le da los padres. - Propinas familiares. - Financiamiento propio. 	
			Compañía para asistir a los videojuegos (Campos, et al 2015)	<ul style="list-style-type: none"> - Amigos - Hermanos - Solo 	
V (y) Inteligencia Emocional	Conjunto de habilidades personales, emocionales y sociales y de destrezas que influyen en nuestra habilidad para adaptarnos y enfrentar las demandas y presiones del medio. (BarOn, 1997).	Conjunto de habilidades personales, emocionales y sociales y de destrezas que influyen en nuestra habilidad para adaptarnos y enfrentar las demandas y presiones del medio; agrupadas en los componentes: socialización, autoestima, solución de problemas, felicidad – optimismo y manejo de la emoción. (Campos, et al 2015)	Intrapersonal	<ul style="list-style-type: none"> - Autoaceptación - Autorrespeto - Autoevaluación - Autorealización 	Test Conociendo mis Emociones N Nunca = CN = Casi Nunca AV = A veces S = Siempre Ruiz, (2009)
			Interpersonal	<ul style="list-style-type: none"> - Identidad personal - Admiración por parte de sus amigos - Le resulta fácil hacer amigos - Dificultad de relación con su entorno social 	
			Adaptabilidad	<ul style="list-style-type: none"> - Le es fácil pensar y buscar soluciones frente a un problema. - Toma decisiones erróneas. - Le resulta difícil tomar decisiones. - Indecisión frente a un problema. 	
			Manejo del estrés	<ul style="list-style-type: none"> - Se siente contento con sus amigos - Sentimiento de inferioridad. - Frente a un problema responde con agresiones verbales. - Nerviosismo frente a un problema. 	
			Estado de ánimo Según Bar On, (1997)	<ul style="list-style-type: none"> - Seguridad en sí mismo - Se considera una persona alegre y feliz - Sentimiento de inconformidad - Miedo al fracaso 	

FUENTE: Campos Amaro, Flor de María
 Juan de Dios Huanca, Erika.

1.7. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA

Los videojuegos se encuentran en casi todos los hogares, ya sea en consolas, en la computadora portátil y hasta en los teléfonos celulares. La mayoría de los adolescentes tienen acceso a ellos y muestran un dominio innato de la tecnología; los videojuegos cumplen un rol importante en la educación y en el desarrollo cognoscitivo sin embargo en los últimos años la preocupación por el contenido y el tiempo que invierten sus hijos en los videojuegos. La preocupación deriva de investigaciones muy escasas y con un muestreo mínimo que se presentan en algunos periódicos de circulación nacional: según un estudio de 1990 titulado como: “La violencia prolifera”, el 73% de los juegos de computadoras y que están presentes en internet son violentos. León afirma que la alta exposición de los niños y adolescentes a la violencia provoca una paulatina desensibilización que los hace indolentes ante el sufrimiento de otros seres.

Muchos son los argumentos ofrecidos por los grupos opositores o defensores de los videojuegos. Los opositores dicen que el tiempo empleado en videojuegos es sustraído de otras actividades más positivas que el uso de este tipo de entretenimiento provoca aislamiento social. También sostienen que predisponen al niño a aceptar la violencia con naturalidad. Por el contrario los defensores sostienen que es una forma de aprendizaje que puede promover el desarrollo de la coordinación óculo-manual e incluso aportar a la estrategia de solución de problemas. Muchas veces y debido al ritmo de vida que llevan, los padres no tienen tiempo para ocuparse en dialogar o realizar actividades deportivas con sus hijos, como medida de escape se les provee a los adolescentes de una variedad de videojuegos sin conocer las consecuencias que esto pueda tener sobre ellos.

Ante esta realidad; este estudio es importante ya que pretende familiarizar al docente con los aspectos concernientes al uso de videojuegos y su relación con la inteligencia emocional; tanto como sus efectos sobre el aprendizaje y la conducta de los estudiantes. También se espera que los resultados de esta investigación; faciliten al docente la investigación de

habilidades y destrezas, que pueden ser desarrolladas utilizando los videojuegos educativos como recurso para la enseñanza, para que de esta manera los educandos dejen de usar los videojuegos con contenidos negativos y por ende trae consecuencias negativas.

1.8. LIMITACIONES

En el desarrollo de nuestro trabajo de investigación, hemos encontrado las siguientes limitaciones:

- ✓ En el Colegio Nacional Aplicación UNHEVAL la población es pequeña. Por ello, los instrumentos se aplicaron solamente a los estudiantes del tercer grado.

- ✓ Durante la aplicación del instrumento de inteligencia emocional de Bar-On, con 40 ítems, los estudiantes demostraron problemas en comprensión lectora, ya que constantemente hacían preguntas, aduciendo que no entendían; asimismo por la forma en que debían marcar la alternativa, a pesar de que al inicio se les explicó, que no habían respuestas buenas o malas y que el objetivo de la prueba era solo identificar la particularidad de cada estudiante. Se les apoyó con orientaciones precisas, en la medida de lo posible, pues se corría el riesgo de alterar el resultado de la muestra.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

Para llevar adelante la investigación fue necesario investigar en diversos puntos de búsqueda para conocer los resultados más significativos relacionados a la investigación:

A nivel internacional:

1. BALAGUER, (2002), en un estudio realizado por Tapscott en 1998, que para el año 2000, los niños mirarían 100 horas menos de televisión por año, investigación que muestra las siguientes conclusiones: basado en sus investigaciones con los niños de “freezone”, encontró que pasan más tiempo navegando en internet y que pueden controlar lo que ven en lugar de recibir pasivamente los contenidos de la televisión. Estos datos no corroboran lo predicho en el estudio realizado en el 1998, citado que el tiempo que dedican a ver televisión, jugar videojuegos y navegar por

internet está siendo robado de otras actividades y no precisamente del tiempo que destinaban a ver televisión.

2. LEÓN, R. Y LÓPEZ, M. (2000). En otro estudio realizado en 1994 por Carvert y Tan, se encontró, que luego haber jugado un video juego de contenido violento; el jugador presentó un incremento en el ritmo cardiaco y una manifestación mayor de pensamientos agresivos, mostrando un aumento en los niveles de agresividad y hostilidad.
3. ETXEBERRIA, F. (1998). En un artículo sobre video juegos y educación señala que la American Psychological Association (APA), en sus investigaciones ha podido demostrar una correlacion positiva entre la práctica de videojuegos violentos y conductas agresivas. También encontró en un estudio realizado por Cesarone (1994) y citado por Etxeberria, F. (1998) que 40 de los 47 juegos de mayor popularidad entre los juegos eran de temas violentos. Este estudio llama la atención sobre los efectos relacionados con la agresividad y roles sexistas de quienes practican esos juegos violentos. Ambos estudios han reflejado un aumento considerable en los niveles de ansiedad y estrés de los jugadores. Este uso desmedido de tiempo en los niños, están generando diversas interrogantes entre los docentes e investigadores, con relación a los efectos que tiene el uso de videojuegos en el desempeño académico de los estudiantes y sobre sus patrones de comportamiento.
4. MORALES, (2009), presentó la tesis titulada: ***“Los videojuegos y sus efectos sobre el desarrollo cognitivo y conductual de los niños”***. Tesis para optar el Grado de magister en Educación con especialidad en Currículo y Enseñanza. Su investigación llegó a las siguientes conclusiones:
 - a) La agresividad y el desarrollo de conductas xenofóbicas son los efectos más asociados al uso de videojuegos.
 - b) Los videojuegos insensibilizan a los usuarios ante situaciones reales.
 - c) Los videojuegos distorsionan la sexualidad y corrompen el lenguaje.

- d) Con relación al rol que cumplen los padres ante el uso de videojuegos es que ellos tienen conocimiento que el uso de videojuegos puede tener efectos negativos sobre la conducta de sus hijos.

A NIVEL NACIONAL

5. CRUZ, (2014), presentó la tesis titulada: ***“La adicción de los videojuegos y la agresividad en los alumnos del 2do. Grado de secundaria de la I.E. Mixta “Telésforo Catacora”-Santa Clara, Ate Vitarte 2014”***, de la ciudad de Lima. Tesis para optar el grado de magister en Educación. Su investigación llegó a las siguientes conclusiones:
- a) Existe relación significativa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en los alumnos del 2do. Grado de secundaria de la I.E. Mixta “Telésforo Catacora”, UGEL 6 - Santa Clara, Ate Vitarte 2014 Rho de Spearman = 0,408**, siendo ésta una correlación moderada entre las variables.
 - b) Se demuestra también que la correlación entre éstas es moderada, por lo tanto podemos descartar que los videojuegos son responsable de conductas violentas de forma directa, sin embargo la predisposición de cada persona podría despertar ciertos comportamientos hostiles.
6. CAMONES, (2014), presentó su trabajo de investigación ***“Interiorización de estereotipos de género y su relación con la inteligencia emocional de los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la I.E. La Paz, San Isidro y Ricardo Bentín del distrito de Manantay, Pucallpa 2012-2013”*** Tesis para optar el grado de magister en Educación, mención Psicología Educativa. Su investigación remarcó en las siguientes conclusiones:

- a) La relación entre los estereotipos y la inteligencia emocional en la Institución Educativa la Paz es baja de acuerdo al coeficiente de correlación de Pearson obtenido, el cual es de 0,25; respecto a la I.E. San Isidro, este fue de -0,047 correlación muy baja negativa y en la I.E. Ricardo Bentín -0,21, correlación baja negativa.
- b) Referente a los estereotipos de género se demostró el bajo nivel de estereotipos interiorizados en los estudiantes; para el caso de la I.E. La Paz este fue de 75% con relación a San Isidro, este resultó en un 65,2 % y para la I.E. Ricardo Bentín con 56,8 % de los hombres y mujeres en su totalidad.
- c) Referente a la Inteligencia emocional, se demostró que las Instituciones Educativas La Paz y Ricardo Bentín se ubicaron en el nivel promedio con el más alto porcentaje obtenido por sus estudiantes en un 47,9% con el 48,6 % respectivamente. Mientras que la I.E. San Isidro obtuvo 43,5% en el mismo nivel promedio. Asimismo se ubicaron en el nivel bajo de la Inteligencia Emocional los estudiantes de la I.E. La Paz con un 47,9%, San Isidro con 47,8% y Ricardo Bentín con el 40,6%. Con respecto al nivel muy bajo obtenido por los estudiantes, la I.E San Isidro obtuvo un 8,7%, Ricardo Bentín con 8,1% y La Paz con el 2,1%, lo que debería ser interpretados con cautela según Ugarriza, 2001 por lo que se recomienda sesiones de retroalimentación en cuanto a la Inteligencia Emocional.

7. CABRERA, (2011), presentó el trabajo de investigación: ***“Inteligencia emocional y rendimiento académico de los alumnos del nivel secundario de una institución educativa de la región Callao”***. Tesis para optar el Grado de Magister en Educación, mención evaluación y acreditación de la calidad de la educación. Su investigación le condujo a las siguientes conclusiones:

- a) La variable inteligencia emocional y la variable rendimiento académico de los alumnos mantienen una relación estadísticamente significativa,

pero no podemos afirmar que a mayor inteligencia emocional de los estudiantes mayor será su rendimiento académico.

- b) El cociente emocional intrapersonal y la variable rendimiento académico de los alumnos mantienen una relación estadísticamente significativa.
- c) No se encontró relación estadísticamente significativa entre el cociente emocional interpersonal con la variable rendimiento académico de los alumnos.
- d) El cociente emocional manejo de estrés y la variable rendimiento académico de los alumnos mantienen una relación estadísticamente significativa.
- e) El cociente emocional estado de ánimo en general y la variable rendimiento académico de los alumnos mantienen una relación estadísticamente significativa.

A NIVEL LOCAL

8. HUANCA, ET AL. (2013), presentaron el trabajo de investigación: ***“Uso frecuente de los videojuegos y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes del 4^{to} grado de educación secundaria de la Institución Educativa César Vallejo del distrito de Amarilis-Huánuco, 2012”***. Tesis para optar el grado de Licenciado en Ciencias de la Educación, especialidad de Lengua y Literatura. Su investigación les condujo a las siguientes conclusiones:

- a) Los resultados son evidentes, el uso frecuente de los videojuegos influye de manera negativa en el Rendimiento académico de los estudiantes ya que estos muestran un bajo nivel de aprendizaje o de responsabilidad.

b) Las diferentes actividades que los estudiantes realizan en su vida cotidiana, como ir a los centros de Videojuegos o la Internet, forma parte de su socialización, es decir, los contenidos que dichos programas tienen (agresividad, violencia y fantasía) no desarrolla actitudes positivas [...]

9. EULARIO, ET AL. (2013), presentaron el trabajo de investigación: ***“Estudio comparativo de la inteligencia emocional de estudiantes de Psicología de la UNHEVAL Huánuco y de la UPLA Huancayo 2011-I”***. Tesis para optar el título de Licenciado en Psicología. Su investigación manifiesta:

- Concluye con resultados a favor de la población de la UNHEVAL en aspectos generales en la inteligencia emocional. Los resultados según componentes: La población de la UPLA sobresale en los componentes: intrapersonal, adaptabilidad y manejo de tensión; mientras que la población de la UNHEVAL sobresale en los componentes: interpersonal y manejo de emoción.

2.2 BASES TEÓRICAS CIENTÍFICAS

La investigación no hubiese sido posible sin un sustento, teórico, científico, técnico y humanístico, en relación a las dos variables:

2.2.1 VIDEOJUEGOS

2.2.1.1 Definición

Frasca, (2001); en este artículo un videojuego es definido como todo programa con un objetivo lúdico que se puede utilizar en una videoconsola o en un ordenador.

El estudio de los videojuegos se ha convertido en una nueva rama dentro del estudio de los juegos. En este último, existen diferentes modelos teóricos para definir a los videojuegos, pero son tres de ellos los que lo describen mejor: el enfoque narratológico que los define como narraciones

o historias interactivas, ludológico, que enfatiza la naturaleza lúdica de los mismos, y de ficción interactiva, que como su nombre lo dice, define a los videojuegos como ficción con la que se puede interactuar, (Tavinor 2008).

Finamente, Tavinor sintetiza estas definiciones para construir, lo que él llama, la definición disyuntiva de los videojuegos: “X es un videojuego si y sólo si (a) se trata de un artefacto en un medio visual digital, (b) está concebido principalmente como un objeto de entretenimiento, y (c) está destinado a proporcionar dicho entretenimiento a través del empleo de una o ambas de las siguientes modalidades de participación: sujeta a reglas de juego o ficción interactiva”, (Tavinor, 2008).

Un videojuego es un dispositivo electrónico que a través de ciertos mandos o controles, permite simular juegos en el monitor de una computadora, gracias al video juego, el usuario puede interactuar en el juego mediante el control, se refleja en pantalla con el movimiento y las acciones de los personajes.

De esta manera, los videojuegos se convierten cada día más en una manera de comunicarse, de expresarse, y de transmitir las emociones y conocimientos que se tienen acerca de la realidad o de los mundos ficticios que se deseen crear. De manera que los videojuegos constituyen una excelente herramienta de multiestimulación cognitivo afectiva que acelera el aprendizaje, genera placer, y potencia las habilidades digitales, el pensamiento estratégico y la creatividad, dependiendo en mayor o menor medida del tipo o género de videojuego que más se juegue (Marcano, 2006). Por lo que Crawford (1982) destaca que los videojuegos se aprende independientemente de que éstos sean utilizados como estrategia didáctica.

2.2.1.2 TIPOS DE VIDEOJUEGOS

A. SEGÚN EL NÚMERO DE JUGADORES

Otra de las características importante de los videojuegos es el número posible de jugadores que pueden participar en él. En orden creciente nos encontramos:

- **Los juegos individuales** (Koster, 2005), en los que el usuario se enfrenta a personajes controlados por la máquina, como el *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985), o que presentan pruebas que se resuelven de forma individual, como el *Tetris* (Pajitnov, 1985).
- **Videojuegos multijugador**, aquéllos que permiten dos o más jugadores de forma paralela. Es habitual diferenciar el número total de jugadores simultáneos; la forma en la que se presenta la conexión entre usuarios, ya sea desde la misma máquina o en máquinas distintas; y la relación entre los participantes, ya sea colaborativa o competitiva (Koster, 2005). Todas estas categorías no son excluyentes entre sí en un videojuego, por lo que se suele encontrar varias de sus posibilidades en un mismo programa, como en *Fifa 2014* (Ea Canadá, 2013) que puede usarse de forma individual o multijugador, desde la misma máquina u *online* y teniendo la opción de realizar partidas colaborativas (compartiendo el mismo equipo los dos jugadores) o competitivas (utilizando cada jugador un equipo). Cada tipo de juego propone una experiencia con características diferentes y atrae a jugadores distintos.

B. SEGÚN LA TEMÁTICA

Pese a que las demás clasificaciones son muy útiles para su análisis, la forma más común de clasificar los videojuegos ha sido a través del análisis de su contenido (Carrasco, 2006;

Rodríguez, 2001; Thompson et al., 2008; Gil & Vida, 2007). En los videojuegos clásicos este tipo de clasificación era bastante simple de aplicar, sin embargo es cada vez más complicado ya que en los actuales videojuegos existe una fuerte tendencia hacia la hibridación temática, con el fin de explorar nuevas vías o enriquecer la jugabilidad. Para esta tesis se ha desarrollado una estructura específica de clasificación, integrando lo aportado por la investigación bibliográfica. En la dimensión temática existirían las siguientes categorías:

- **Habilidad:** Se centran en las capacidades manipulativas del jugador por encima de la historia. Pueden estar centrados en la resolución de problemas oculomotores, minijuegos o juegos musicales, entre otros. Otro término que se suele aplicar a este tipo de juegos es el de videojuego casual (Juul, 2010), indicando que el programa no es muy exigente y que se puede aprender a controlar en poco tiempo. Están muy extendidos entre los juegos web en formato Flash. Ejemplos: Tetris (Pajitnov, 1985), Wario Ware (Nintendo, 2003) o Guitar Hero (Harmonix, 2005).

- **Simulación:** Son aquellos programas que permiten realizar virtualmente actividades de la vida real de una forma más o menos realista (Carrasco, 2006). Sobre todo se han centrado en aquellas actividades o situaciones a las que el jugador no podría acceder por ser muy caras, peligrosas o no ser posibles, como por ejemplo pilotar un transbordador espacial sin ser astronauta. Siempre han sido considerados como la democratización de los grandes simuladores militares y civiles que sirven para entrenar a profesionales, por lo que existen dudas sobre si es posible o no considerarlos videojuegos. Como se presentó en el apartado anterior, y según la definición de Crawford (1982), cuanto más se alejan de intentar copiar la realidad, es más posible

considerarlos videojuegos, tema que será tratado en profundidad en el capítulo tres. Ejemplos: Flight Simulator (Sublogic, 1982) o Nintendogs (Nintendo, 2005).

- **Deportivos:** Como el nombre indica son aquéllos que tienen como base la práctica de un deporte, históricamente se ha prestado especial interés en aquéllos que son de equipo (Carrasco, 2006). No proponen una experiencia realista de la práctica, en ese caso serían simuladores, sino que pretenden crear una situación simplificada y más divertida de la misma, por la manipulación de las reglas o de las posibilidades. Por ejemplo, los videojuegos de fútbol o baloncesto permiten controlar al jugador que posee o está más cerca del balón, no sólo a un jugador, como pasaría en un simulador. Ejemplos: Pro Evolution Soccer 2014 (Konami, 2013) o F1 2013 (Codemaster, 2013).
- **Combate:** Los juegos de combate presentan sólo dos personajes que luchan entre sí, a través de artes marciales o con armas cuerpo a cuerpo, en una situación cerrada. El jugador controla a uno de los luchadores e intenta vencer al contrario. En este tipo de juegos se prima la maestría del jugador con los controles, provocado por la importancia de la creación y desarrollo de técnicas especiales que exigían movimientos complejos y en el que intervenían gran cantidad de botones para poderlos realizar (Rotovision, 2008). Ejemplos: Tekken (Namco, 1999), Dead or Alive (Team Ninja, 1996) o Street Fighter (Capcom, 1991).
- **Plataformas:** En ellos el videojugador controla a un personaje. El objetivo es superar escenarios formados por diversos niveles de plataformas, teniendo habitualmente un tiempo limitado para conseguirlo. En los recorridos se deben superar los obstáculos por medio de saltos y pruebas de

habilidad. Normalmente exigen una gran precisión a la hora de controlar el personaje (Carrasco, 2006). Ejemplos: Super Mario Bros. (Nintendo, 1985), Sonic (Sonic Team, 1991) o Monkey Ball (Amusement Vision, 2001).

- **Disparo-Lucha:** Se basan en situaciones en las que con armas de fuego. blancas y/o cuerpo a cuerpo se debe vencer a un gran número de oponentes, a la vez que se superan los distintos niveles del juego. En este tipo de videojuegos se prima la habilidad y los reflejos del usuario para poder avanzar por ellos, también se fomenta el trabajo en equipo en aquéllos que son multijugador. Ejemplos: Halo (Bungi. 2001), Gears of War (Epic Games, 2006) o Geometry Wars (Bizarre Creations, 2003).
- **Aventura:** En estos juegos se prima la reflexión y la resolución de problemas sobre la acción. Suelen basarse en la recogida de objetos y adquisición de información, a través del diálogo o la observación, para posteriormente utilizarlos en la resolución de los retos que plantea la historia. Ejemplos: The Secret of Monkey Island (Lucasfilm Games, 1992) o Phoenix Wright: Ace Attorney (Capcom, 2001).
- **Rol:** Los videojuegos de rol derivan de los juegos de rol de lápiz, papel y dados (Rotovision, 2008). Se centran en narrar una historia y hacer partícipe de ella al jugador. Tienen similitudes con las aventuras, pero con un contenido de acción más importante, y priman la interpretación de uno o más personajes. Otro rasgo característico es la posibilidad de desarrollar las capacidades y habilidades tanto del personaje o personajes como de los objetos (armas, armaduras, etc.), de manera similar a lo que ocurre en los juegos de rol clásicos. Ejemplos: Pokemon (Game Freak & Creatures, 1996) o World of Warcraft (Blizzard, 2004).

- **Estrategia:** Son juegos en los que impera la gestión, ya sea militar, civil o deportiva (Carrasco, 2006). En el caso de los juegos militares también es necesario aplicar conocimientos de tácticas y estrategia de guerra. Una subdivisión común de este tipo de videojuego se realiza en función de la mecánica temporal del juego: videojuegos en tiempo real o por turnos. Los videojuegos en tiempo real son aquéllos en los que todo está ocurriendo en paralelo y de forma fluida; el jugador tiene que planificar según juega. Ejemplos: Starcraft (Blizzard, 1998) o Game Dev Story (Kairosoft, 2010). Los videojuegos por turnos son aquellos asincrónicos, es decir que cada usuario tiene un tiempo en el que decide su estrategia con tranquilidad. Ejecuta la acción y valora lo que ocurre hasta que le vuelva a tocar (McGonigal, 2011). Ejemplos: Civilization (Microprose, 1991) o Fifa Manager 14 (Bright Future, 2013). También existen videojuegos híbridos, que utilizan ambos tipos en diversas fases del juego. Ejemplos: Total War (The Creative Assembly, 2000) o X-Com (Firaxis, 2012).

- **Juegos de Mesa:** Simulan los juegos clásicos de forma digital. También pueden aportar novedades a dichos juegos y la posibilidad de competir contra adversarios simulados de distinto grado de habilidad. Ejemplos: Fritz (Morsch & Schröder, 1992) o PlayChapas (Zinkia, 2008).

- **Rompecabezas y Preguntas:** Son videojuegos en los que se priman los conocimientos ya adquiridos o la resolución de problemas de tipo intelectual, normalmente utilizando mecánicas de puzzles o juegos de preguntas (Carrasco, 2006). Esta categoría a veces es conflictiva, ya que desde ciertos ámbitos los puzzles y rompecabezas son considerados juguetes más que juegos (Costikyan, 2007;

Sarazanas & Bandet, 1972). Ejemplos: Buzz! (Relentless, 2005) o VideoPuzzle! (Ideateca, 2011).

2.2.1.3 TIEMPO QUE JUEGAN LOS USUARIOS

Un tema de constante estudio es el de la medición del número de horas que los jugadores le dedican a los videojuegos y las posibles repercusiones que para la vida diaria y los estudios puedan tener dichas horas. Esta cuestión es relativamente fácil de resolver, puesto que son constantes las encuestas al respecto y la contabilización de las mismas no deja lugar a dudas de interpretación.

Los constantes sondeos que se realizan indican una tendencia creciente en el número de horas que se dedican a los videojuegos y a la televisión en general. De año en año, el tiempo que los niños y adolescentes dedican a la pantalla sigue en aumento.

En el estudio realizado por Funk (1993) se nos ofrece una clasificación de los usuarios en base al número de horas semanales y en razón del sexo del jugador, en la sociedad americana.

Horas/Semana	1 - 2 horas	3 - 6 horas	Más de 6 horas	Nada
Chicos	36%	29%	23%	12%
Chicas	42%	15%	6%	37%

Fuente (Funk, 1993)

2.2.1.4 JUGAR SOLO O ACOMPAÑADO

Una cuestión que tiene bastante importancia a la hora de analizar la modalidad de juego de los usuarios es la de comprobar la manera en que éstos juegan, desde el punto de vista social; es decir, si juegan solos o acompañados. Puesto que muchas de las críticas que se realizan al uso de los videojuegos se centran en que

fomentan el individualismo y obstaculizan la sociabilidad, será procedente analizar de qué manera se juega. En el estudio realizado por Estallo (1995), la clasificación de la modalidad de juego, atendiendo a la edad del jugador y al sexo del mismo, es la siguiente:

	Juegan solos 30%	Juegan acompañados 70%
Adolescentes	35	65
Jóvenes	30	70
Adultos	26	74

Fuente (Estallo, 1995)

Una primera conclusión que podemos sacar a la luz de estos datos es que, la mayoría de los jugadores lo hacen acompañados, el 70%, mientras que un 30% juega de modo individual. Cuanta más edad tiene el usuario más tendencia tiene a jugar en compañía, al tiempo que las chicas juegan más acompañadas que los chicos. Hay que destacar, por otra parte, que la mayoría de los juegos contemplan la posibilidad de jugar uno o más jugadores.

2.2.1.5 HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS

Según Levis, D. (1997) en su libro *Tipos de Juego, Jugadores y otros Asuntos* y Wikipedia la enciclopedia libre, los videojuegos son artefactos que han ido evolucionando desde su primera concepción en el 1948. Con el propósito de entretener a los visitantes, del Brookhaven National Laboratory, en New York; el físico William Higinbotham diseñó un sistema de juego simulando al tenis. Este invento no fue patentado ya que no se realizó con intención comercial. Años más tarde Atari desarrolló y comercializó el mismo bajo el nombre de Pong. Para el 1975, Atari modifica su diseño el cual está limitado solo a este tipo de juego. En el 1977, Atari crea y lanza la consola 2600 la cual revolucionaría el mundo

de los videojuegos, permitiendo cambiar de juego mediante un sistema de cartuchos.

En 1985, el japonés Shigeru Miyamoto crea la primera consola para la compañía Nintendo en la cual incorpora el pad de mando, la sensación de vibración, gatillo y movimiento de cámara en un entorno de tres dimensiones. Esta consola desplaza los modelos de Atari existentes facilitándole a Nintendo el monopolio y exclusividad de los videojuegos en el mercado.

Para el 1986, la compañía Sega decide enfrentarse a Nintendo y lleva su video consola a territorio americano y europeo consiguiendo un éxito que sobrepasa a Nintendo. En el 1989, Nintendo revoluciona el mundo de los videojuegos al lanzar los videojuegos portátiles, mejor conocidos como Game Boy. En 1992, Sega Mega Drive crea su personaje “Sonic”, el cual pasa a ser la competencia de “Mario” en Super Nintendo.

Posteriormente la compañía Sega desaparece al no poder competir con el nuevo modelo PSX introducido en el mercado por Sony. Nintendo sigue dando batalla y lanza su modelo Nintendo 64 el cual sería el nuevo competidor de la Sony PSX. Sega decide hacer un nuevo intento de incursión en el mercado de videojuegos y lanza en 1998 Dreamcast. Ésta era una consola más potente que las existentes, con gráficos más atractivos y sobre todo a un costo viable y con un extenso y variado catálogo de juegos. También añadió la posibilidad de jugar “on line”.

Pese a todas las modificaciones realizadas en sus consolas, Sega no obtiene la aceptación, espera y los usuarios de Sonic PSX prefieren esperar el lanzamiento de la Sega PSX 2, la cual incluiría capacidad para almacenar datos.

En los años que comprenden el 2003 – 2004, se lanzan dos consolas portátiles bastante innovadoras, Nintendo DS y

Playstation Portable (PSP). Ya para finales del 2005, Microsoft lanza el equipo Xbox 360.

Un cambio que revolucionaría significativamente el mercado de los videojuegos llega en el 2006, cuando Nintendo lanza su modelo Wii. El cual rompe con todos los paradigmas y expectativas establecidos. Ésta consola tiene un control inalámbrico que le provee al jugador una experiencia más interactiva ya que permite la libertad de movimiento.

2.2.1.6 DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

Como se mencionó anteriormente, el diseño del videojuego es la fase inicial del proceso de pre-producción donde se desarrollan los elementos esbozados en el concepto del videojuego los cuales crean la experiencia para el jugador (Rabin 2010: 62; Keith 2012: 131). Dichos elementos son: el contenido —*gameplay*, misiones, niveles, historia y guion— y las reglas —*mecánica*— del videojuego (Brathwaite 2009: 2, 5; Bethke 2003: 39).

Dentro del diseño de un videojuego, un elemento fundamental es el *gameplay*, el cual es el *núcleo* o *centro dinámico* de un juego. En síntesis, el diseñador desea transmitir la experiencia del juego. Este núcleo está basado en una *mecánica central* como puede ser el atacar a tus enemigos soplando sobre ellos, girar las fichas por turno, vender unidades a otro jugador, entre otros. Esta *mecánica central* conduce a una *dinámica central* que es un patrón particular de juego —conocida también como la visión del juego— la cual debe ser lo suficientemente sintética como para poder describirse en una sola frase y a lo más contener dos oraciones (Brathwaite 2009: 6).

La mayoría de dinámicas centrales o *gameplay* ya fueron desarrolladas y aparecen en los videojuegos constantemente en sus formas puras o fusionadas, entre ellas tenemos: control

territorial *Risk* o *Carcassonne*, predicción —La Ruleta o PiedraPapel-Tijeras—, razonamiento espacial —Tres en raya, *Pente* y *Connect Four*, destrucción —del tipo jugador contra jugador o *FPS*—, construcción —*SimCity* o *Series Caesar*—, colección —que hace uso de patrones para asociar objetos—, persecución o evasión —*Pac-Man*—, intercambio o negociación —*Pokemon* o *Animal Crossing*—, carreras —gana el primero en llegar a la meta o conseguir un logro particular— y supervivencia —con una constante lucha de vida o muerte como principal actividad en el videojuego— (Brathwaite 2009: 6-8).

Luego de ello, se establece el género del videojuego, el cual, según Tom Apperley, parte de los tipos de interacción disponibles en el juego, dicho en otras palabras, de la dinámica central o *gameplay* (2006: 9-10). Algunos de los géneros más conocidos son: aventura, acción, plataforma, luchas, disparos en primera persona—*FPS*—, estrategia en tiempo real —*RTS*—, estrategia basada en turnos, juegos de rol —*RPG*—, juegos de rol multijugador masivos en línea —*MMORPG*—, simulación, carreras, deportes, rítmicos, educativos, serios, de sigilo —similares a los *FPS* o de disparos, pero metódicos, con enfoque en subterfugios y escapes planificados y de supervivencia al horror —subgénero de los *FPS*, hace uso de parajes desolados y monstruos acechando en la oscuridad— (Rabin 2010: 36-40).

Finalmente se elabora el estilo visual del videojuego —2D, 3D, isométrico—, acciones que realiza el jugador, diagrama de controles, diseño de la interfaz de usuario, diagrama de flujo del menú, historia de fondo, personalidad de los protagonistas, diseño del nivel y de la misión, descripción de la cinemáticas, efectos de sonido, y música (Bethke 2003: 101-127).

2.2.1.7 CARACTERÍSTICAS DE LOS VIDEOJUEGOS

En los videojuegos ya no solamente se trata de desafiar a la computadora sino también de derrumbar a quienes juegan simultáneamente. Por eso Rosas y Nussbaum (2003) destaca las siguientes características de videojuegos:

- a) Una meta clara.
- b) Un adecuado nivel de complejidad, que generalmente desafía al usuario.
- c) Alta velocidad (mucho mayor que en los juegos mecánicos).
- d) Instrucciones incorporadas que aparecen a lo largo del juego, en la medida en que son necesarias.
- e) Independencia de las leyes físicas.
- f) Holding power: los usuarios pueden sentirse partícipes en la construcción de micromundos, con sus propias reglas y leyes.

Es un sistema que consiste en la conexión de una serie de computadoras entre sí, la cual permite al usuario jugar sin importar la distancia implicada entre los jugadores al momento de competir. Pero el uso, el abuso y la dependencia constituyen tres maneras de relacionarse con el videojuego:

- 1) Cuando el consumo no es continuado; el adolescente es capaz de interrumpir el juego en cualquier momento que se solicite o que él mismo desee para dedicarse a otra actividad, sin que ello le produzca ningún problema o disgusto
- 2) Cuando el consumo es desadaptativo, el adolescente dedica tanto tiempo a como le es posible a jugar con el videojuego, y

es probable que abandone otras actividades que antes le gustaban para dedicarse exclusivamente a este juego.

- 3) Cuando el consumo es reiterativo, el adolescente ha ido adaptando sus necesidades a la máquina y suple su necesidad de emoción, compañía, reto, superación, distracción con el videojuego. El abuso del videojuego puede llevar al niño o al adolescente a conductas compulsivas o adaptativas. Sartori (2006,p. 43) desarrolla una crítica devastadora contra la multimedia en cuanto a su estructura, de manera independiente de los contenidos. Según su perspectiva, el vídeo-ver implica una sustitución del símbolo por la imagen, a partir de lo cual se derivaría un empobrecimiento cultural.

HURLOOK (1970) sostiene que la adolescencia es la etapa en que el individuo deja de ser un niño, pero sin haber alcanzado aún la madurez de adulto; es el tránsito complicado y difícil que normalmente debe superar para llegar a la edad adulta. Se considera que la adolescencia se inicia aproximadamente a los 12 años promedio, en las mujeres y a los 13 años en los varones, este es el momento en que aparece el periodo de la pubertad, que cambia al individuo con respecto a lo que hasta entonces era su niñez. Del adolescente sobresalen los siguientes motivos: Necesidad de seguridad, necesidad de independencia, necesidad de experiencia, necesidad de integración y necesidad de afecto.

Respecto a los caracteres psicobiológicos de la adolescencia Bueno (2005) pondera el descubrimiento de su individualidad. Este carácter se refiere al descubrimiento del Yo, la cual no debe entenderse como si hasta aquí, no hubiese habido ninguna vivencia del Yo, no debe entenderse como si el hombre se descubriera recién en los años de adolescencia; más bien debe entenderse, como la vuelta de la mirada hacia sí mismo, hacia su mundo subjetivo. Esta actitud toma el nombre de la vivencia de la

gran soledad. El adolescente no se comprende a sí mismo. De aquí su anhelo de ser comprendido, ahora predomina un nuevo sentimiento del Yo, comienzan las vivencias del propio Yo como proyecto futuro, en el sentido de que subjetividad se convierte en un mundo independiente de auto reflexión en todas sus formas. Comprenderse a sí mismo es una tarea ardua y difícil, porque para comprender a los demás primero hay que comprenderse uno mismo. Asimismo, el comportamiento generalmente, se refiere a acciones de la persona y otros organismos algunos son comunes, algunos inusuales y otros fuera de los límites aceptados. El comportamiento de la gente es estudiado por varias disciplinas incluyendo la psicología, la sociología y la antropología. Finalmente la personalidad es única, ninguna personalidad es exactamente como la otra, la personalidad determinada por la conducta de las personas Bueno (2005).

Según Estallo (1995) el adolescente pasa a utilizar con más frecuencia el videojuego por el efecto de la novedad, y en la mayoría de casos esta conducta remitirá espontáneamente o con la ayuda de la familia. No obstante, muchos jóvenes explican que durante un periodo de su vida los videojuegos perjudicaron su rendimiento escolar, motivaron tensiones familiares y redujeron sus relaciones sociales.

2.2.1.8 HABILIDADES Y ESTRATEGIAS QUE SE LOGRAN CON LOS VIDEOJUEGOS

Gros (2000) considera que los videojuegos permiten aprender diferentes tipos de habilidades y estrategias:

- a) Ayudan a dinamizar las relaciones entre los niños del grupo, no sólo desde el punto de vista de la socialización sino también en la propia dinámica de aprendizaje.

b) Permiten introducir el análisis de valores y conductas a partir de la reflexión de los contenidos de los propios juegos. Otro efecto positivo de los videojuegos a nivel de sociabilidad es que gracias a la posibilidad de comunicación a través de la red los adolescentes comparten por esta vía con grupos de amigos y pares y no necesariamente permanecen aislados (Gros, 2004; Jansz y Martens ,2005; Pérez, 2005).

2.2.1.9 La influencia de los videojuegos en la conducta

La polémica sobre esta forma de ocio data en los años 80, donde se atribuyen patrones patológicos o poco adaptativos en los jugadores. La tendencia a asociar los videojuegos como promotores de conductas antisociales, introvertidas, y de enajenación social ha sido una muy estudiada. Una investigación realizada por Estallo (1997) sobre Psicopatología y videojuegos, comprobó que los que tienden a hacer uso frecuente de este artilugio muestran conductas más extrovertidas diferenciándose de aquellos que no tienen el hábito de usar videojuegos. Concluye en su estudio que no se puede establecer diferencia entre conducta antisocial y delictiva entre los jugadores y no jugadores.

En estudios anteriores realizados con jugadores de recién afición y los que llevan mayor tiempo se tomaron en consideración las siguientes variables: autoestima-auto degeneración, conformidad social, hostilidad-amigabilidad, conflicto social, tendencias al gregarismo, obesidad y motivación por el logro; el mismo no evidenció cambios en las variables.

Es de conocimiento general que muchos videojuegos tienen contenidos violentos, hostiles o agresivos. Es necesario preguntar si estos tienen influencia sobre la conducta de los niños. Se han realizado trabajos importantes sobre este tema y todas las conclusiones difieren significativamente. La variedad de

argumentos va desde comportamientos agresivos después de haber jugado hasta la exhibición del tipo de conducta solo en las salas recreativas.

Sutera, M. (2008) en su artículo sobre Los videojuegos en el Tercer Milenio sugiere el tema de la violencia en los videojuegos como uno de múltiples investigaciones tomando como base la teoría de la estimulación y la catarsis. Esta teoría sugiere que aquellos que están expuestos a escenas de violencia presentan un incremento en la posibilidad de cometer actos agresivos en la vida real. Este afirmaba que los niños y adolescentes para integrar las diversas facetas de la ley social esperan ocasiones para ejercer su violencia. De igual forma Levis, D. (1997) afirmaba que la tendencia de los videojuegos a presentar la violencia como respuesta al enfrentarse a los peligros, distorsionando las reglas sociales y estimulando todo tipo de comportamiento como aceptable, no es una inquietud que deba ser ignorada.

Pero en contraposición, la teoría de cartasis establece que la exposición o contemplación de violencia posibilita la disminución de conductas violentas en la vida real. Otro estudio realizado por Dominick (1984) y citado por Sutera (2008) en el cual trata de establecer la repercusión del uso de videojuegos sobre las diferentes modalidades de la conducta agresiva y la autoestima; encontró que la modalidad en violencia es similar a ver programas televisivos con contenido violento.

Los efectos perjudiciales de los videojuegos sobre la conducta van a depender de su contenido. Según Lavilla, F. (2008) los juegos con contenidos violentos (guerra, destrucción, violencia callejera, entre otros) y los de contenido sexistas pueden introducir modalidades de comportamiento patológicas en los niños. Estallo, J. y otros (2001) en sus estudios encontraron que niños y

adolescentes, pueden cometer pequeños hurtos en el hogar para obtener dinero que luego utilizarían en salones de videojuegos.

2.2.1.10 Los videojuegos y sus contenidos de riesgo

Muchas han sido las investigaciones realizadas sobre los efectos de los videojuegos con contenidos negativos desde diversas perspectivas. Muchas se basan en la preocupación acerca de sus efectos sobre las emociones, la conducta, el aprovechamiento académico, la salud y los beneficios que pueden ofrecer si es que tienen contenidos positivos.

De acuerdo al Consell de l'Audiovisual de Catalunya (2003), "Los contenidos de riesgo son aquellos que entrañan un peligro potencial que puede o no tener consecuencias directas para ciertos individuos, pero que a la larga, considerados estadísticamente, si engendran daños notorios para la sociedad". Los contenidos de riesgo han sido catalogados en violentos siendo estos los que representan agresión directa o indirecta contra la integridad de la persona. Debido a la habitual exposición a contenidos violentos, los niños y adolescentes pierden sensibilidad ante las situaciones verdaderas de violencia. También ven la violencia como una solución a problemas, asociando esta como justificación para alcanzar el éxito.

Los videojuegos de contenidos sexistas o racistas, son aquellos que degradan la imagen de la mujer o de ciertos grupos minoritarios. Según el Consell de l'Audiovisual de Catalunya (2003), estos contenidos que denigran a las personas, pueden tener efecto en la cognición de los niños ya que su nivel de maduración está en proceso y no han desarrollado los elementos de discernimiento. Estos contenidos pueden ser vistos por los niños como una invitación a favorecer actitudes positivas hacia esas conductas. De igual forma existe el riesgo de desarrollar

actitudes xenofóbicas o de unir la violencia, el racismo y el sexismo, hacia aquellos que no comparten la cultura y convicciones de la mayoría.

Los contenidos pornográficos, son los que representan aspectos íntimos o privados de la vida, relacionados con la actividad sexual. La representación visual de escenas con contenido sexual en un cerebro en desarrollo es capaz de influir en el curso normal del cerebro, perturbando su equilibrio interior y distorsionando la concepción de la sexualidad humana. Por último pero no menos importante se encuentran los contenidos que tienden a la corrupción del lenguaje y atentan contra las normas de respeto a los demás. Son aquellos que se nutren de un lenguaje degradado desde el punto de vista léxico, sintáctico o diestro. Un vocabulario despectivo en ocasiones acaba convirtiéndose en un modelo de actitudes de desprecio y rechazo.

Estos contenidos son motivo de preocupación tanto para padres, madres, maestros y expertos relacionados con la salud física, emocional y mental de los niños. Estos pueden tener un efecto acumulativo que contribuya a la degradación social, cultural y moral del individuo.

2.2.1.11 El rol de los padres ante los videojuegos

En el estudio realizado por Estallo, J. y otros (2001) sobre *Los efectos a Largo Plazo del Uso de Videojuegos* se encontró que un 70% de los padres de hijos aficionados al videojuego no demuestran problemas de conducta social. Este mismo porcentaje de padres no observa ningún efecto sobre el aprovechamiento académico de los niños. El estudio también encontró que no existe cambio significativo en el rendimiento escolar, la adaptación familiar y las actitudes sociales de los niños.

La muestra de este estudio también fue evaluada en variables de índole clínico como lo son: patrones de personalidad, agresividad, hostilidad, vulnerabilidad y depresión entre otros. En este aspecto clínico no se encontró diferencias relevantes entre los jugadores cuya afición es de más de cinco años al comparar los hallazgos con una muestra que no tenía interés en el uso de los videojuegos.

2.2.2 INTELIGENCIA EMOCIONAL

2.2.2.1 Definición

El término inteligencia emocional fue utilizado por primera vez en 1990 por Peter Salovey, profesor de la Universidad de Harvard, y John Mayer, profesor de la Universidad de New Hampshire, los cuales definen la inteligencia emocional como la capacidad de controlar y regular las emociones de uno mismo para resolver y enfrentar genuinos problemas de la vida diaria de manera pacífica, obteniendo un bienestar para sí mismo y para los demás; es también guía capaz de equilibrar el pensamiento y la acción.

Por su parte, Goleman toma como base el estudio de Salovey y Mayer definiendo la inteligencia emocional como *“un importante factor de éxito, y básicamente consiste en la capacidad “aprensible” para conocer, controlar e inducir emociones y estados de ánimo, tanto en uno mismo como en los demás, es una meta-habilidad que determina el grado de destreza que podemos conseguir en el dominio de nuestras otras facultades”*. Asimismo, la concibe como la capacidad para leer los sentimientos, controlar los impulsos, razonar, conservar la tranquilidad, ser optimistas cuando se trata de confrontar ciertas pruebas y mantenerse a la escucha del otro. A su vez, a principios de la década pasada Salovey y Mayer, en relación con la inteligencia emocional propusieron la siguiente definición: *“la inteligencia emocional relaciona la habilidad para*

percibir con precisión, valorar y expresar emociones; relaciona también la habilidad para acceder y/o generar sentimientos cuando facilitan el pensamiento, también la habilidad para entender la emoción, el conocimiento emocional y la habilidad para regular emociones que promuevan el crecimiento intelectual”.

En 1990, Salovey incluyó las inteligencias personales de Gardner en su definición básica de inteligencia emocional. Señaló, asimismo, cinco capacidades fundamentales:

- Conocer las propias emociones: reconocer un sentimiento mientras ocurre.
- Manejar las emociones: manejar los sentimientos para que sean los adecuados.
- Encontrar la motivación: ordenar las emociones al servicio de un objetivo mayor, desarrollando la capacidad de “automotivarse”.
- Reconocer las emociones de los demás: la empatía.
- Manejar las relaciones: manejar las emociones de los demás dentro del contexto interpersonal y social. Estas habilidades se relacionan al liderazgo y la eficacia interpersonal.

En este sentido, Goleman (1995) define a la competencia emocional como el conjunto de habilidades basadas en la inteligencia emocional que permiten un desempeño eficaz en el trabajo. Estas habilidades son el complemento de las habilidades cognitivas y las que llevan a la satisfacción personal dependiendo del desempeño eficaz en los ambientes laboral y social. Posteriormente propuso un modelo de inteligencia emocional que incluyó cuatro aptitudes agrupadas en dos grandes tipos de competencias: la personal y la social. La primera impactaría directamente en el tipo de relación que uno entabla consigo mismo e involucra las aptitudes conciencia de uno mismo y autogestión; en la segunda, la competencia social definiría el tipo de vínculos

que se establecen con los otros e involucra las aptitudes conciencia social y gestión de las relaciones.

Bar-On (citado por Ugarriza, 2003, p.13) define la inteligencia emocional como “un conjunto de habilidades personales, emocionales y sociales y de destrezas que influye en nuestra habilidad para adaptarnos y enfrentar las demandas y presiones del medio”, considera que este tipo específico de inteligencia difiere de la inteligencia cognitiva en varios aspectos como por ejemplo, sostienen que la inteligencia cognitiva se desarrolla más o menos hasta los diecisiete años de edad, en tanto que la inteligencia emocional puede modificarse a través de la vida.

El trabajo de Bar-On es una continuación y expansión del trabajo de otros estudiosos de la materia, pero su propuesta se ha desarrollado independientemente de las propuestas teóricas de dichos investigadores. Sin embargo su contribución en el campo de la Inteligencia Emocional, es haber definido el constructo y los componentes conceptuales.

2.2.2.2 Concepciones Teóricas de la Inteligencia Emocional

Debido a que los distintos investigadores poseen formulaciones diferenciadas en la conceptualización de la Inteligencia Emocional, se distingue dos tendencias principales: La primera enfatiza la afectividad psicológica y se basa en la integración de diversas características de la personalidad como: empatía, asertividad, optimismo, etc., así como otras variables sin ninguna constatación de su verdadero vínculo con la IE, como: son la motivación y felicidad. Esta tendencia se le conoce también con el nombre de modelos mixtos. Entre los principales representantes de este modelo se tiene a Reuven Bar-On y Daniel Goleman.

La segunda tendencia es conocida como modelos basados en la habilidad ya que se centran de forma exclusiva en el

procesamiento emocional de la información y en el estudio de las capacidades relacionadas con dicho procesamiento.

A. Definición teórica de inteligencia emocional propuesto por Daniel Goleman.

Goleman, quien popularizó el término de inteligencia emocional, es uno de los representantes iniciales del modelo mixto; definió a la IE como la habilidad para auto motivarse y la tenacidad para encarar frustraciones, controlar impulsos y relegar la gratificación; regular los propios estados de ánimo y controlar el medio para dejar fluir la capacidad de pensar. Zavala (citado por Álvarez, 2008).

El modelo que propone está compuesto por cinco grandes áreas:

- Entendimiento de nuestras emociones.
- Manejo de emociones.
- Auto-motivación.
- Reconocimiento de las emociones en otros.
- Manejo de las relaciones.

Goleman reconoce que su modelo es de amplio espectro, señalando que el término “resiliencia del yo” es bastante cercano a la idea de IE que incluye la incorporación de competencias sociales y emocionales. Asimismo señala que la IE puede ser comprendida por el término “carácter”. Álvarez (2008). Ante todo esto, se podría decir que Goleman plantea la inteligencia emocional como sinónimo de carácter, personalidad o habilidades blandas, que se concreta en las cinco habilidades emocionales y sociales mencionadas anteriormente y que tienen su traducción en conductas manifiestas, tanto a nivel de pensamiento, reacciones y conductas observables. Cabe añadir,

además, que dicho modelo tuvo gran éxito en el campo de las organizaciones.

B. Definición teórica de inteligencia emocional propuesto por Bar-On

Para Bar-On (citado por Ugarriza, 2003), la inteligencia emocional se define como un conjunto de habilidades, competencias, que representan una colección de conocimientos usados para afrontar diversas situaciones. Remarcando que el adjetivo emocional es empleado para revelar que este tipo de inteligencia es diferente a la inteligencia cognitiva. El trabajo teórico de Bar-On combina lo que se puede calificar como habilidades mentales (autoconocimiento emocional) con otras características que pueden ser consideradas separables de la habilidad mental (independencia personal, auto reconocimiento, humor). Este hecho convierte al modelo de Bar-On en un modelo mixto. Bar-On hizo una amplia revisión de la literatura psicológica sobre las características de la personalidad que parecían relacionarse con el éxito, identificando cinco áreas importantes:

- Habilidades interpersonales.
- Habilidades intrapersonales.
- Adaptabilidad.
- Manejo de estrés
- Estado de ánimo general

C. Definición teórica de inteligencia emocional propuesta por Mayer y Salovey

El modelo de habilidad de inteligencia emocional, como el desarrollado por Mayer y Salovey presenta a la inteligencia emocional como un juego de habilidades que combinan emociones y cognición. Ellos definieron a la inteligencia

emocional como la habilidad de percibir emociones, acceder y generar emociones para ayudar al pensamiento, entender las emociones, aumentar el conocimiento emocional y regular las emociones reflexivamente para promover el crecimiento emocional e intelectual (Escurra, 2001).

Por su parte, Extremera (2003), manifiesta que para estos autores la IE describe varias habilidades emocionales discretas. Estas han sido divididas en cuatro ámbitos:

- Expresión y percepción de la emoción. Es decir la habilidad para percibir las propias emociones y la de los demás, la capacidad de reconocer un mismo sentimiento en el mismo momento en que aparece, constituyendo la piedra angular de la CI.
- Facilitación emocional del pensamiento. Viene a ser la habilidad para generar, usar y sentir las emociones como necesarias para comunicar sentimientos, o utilizarlas en otros procesos cognitivos.
- Entendimiento y análisis de la información emocional. Se refiere a la habilidad para comprender la información emocional, cómo las emociones se combinan y progresan a través del tiempo y saber apreciar los significados emocionales.
- Regulación de la emoción. Habilidad para estar abierto a los sentimientos, modular los propios y los de los demás así como promover la comprensión y el crecimiento personal.

D. Definición teórica de inteligencia emocional propuesta por Extremera y Fernández Berrocal

Esta definición se da a conocer en 2001 y evalúa tres variables: percepción, comprensión y regulación. Ha sido utilizado en

forma empírica en diferentes estudios con estudiantes de nivel superior. También se ha validado con diferentes poblaciones y ha mostrado su utilidad tanto en contextos escolares como clínicos. Este modelo presenta tres dimensiones:

- Percepción emocional. Es la capacidad de sentir y expresar sentimientos adecuadamente.
- Comprensión de sentimientos. Consiste en la comprensión de los estados emocionales.
- Regulación emocional. Se refiere a la capacidad de regular estados emocionales correctamente.

Al analizar los modelos se puede observar una serie de elementos comunes en ellos todos persiguen la capacidad de identificar y discriminar nuestras propias emociones y las de los demás, la capacidad de manejar y regular esas emociones y la capacidad de utilizarlas en forma adaptativa. Se observa también que los elementos mencionados parecen ser el eje central de los modelos, los cuales se desprenden de las definiciones específicas de cada autor y sus correspondientes teorías.

2.2.2.3 Componentes factoriales del concepto de Inteligencia Emocional de Bar-On.

Sobre la base de su concepto, Bar-On (citado por Ugarriza, 2001), construye el inventario de cociente emocional (I - CE), cuya estructura de inteligencia no cognitiva puede ser vista desde dos perspectivas: una sistémica y otra topográfica.

La visión sistémica: considera cinco componentes de la inteligencia emocional y quince subcomponentes:

1. COMPONENTE INTRAPERSONAL.- Evalúa el sí mismo y el yo interior. Comprende los siguientes subcomponentes:

- **Comprensión de sí mismo.-** Viene a ser la habilidad para percatarse y comprender nuestros sentimientos y emociones, diferenciarlos y conocer el porqué de estos.
- **Asertividad.-** Es la habilidad para expresar sentimientos, creencias y pensamientos sin dañar los sentimientos de los demás y defender nuestros derechos de una manera no destructiva.
- **Autoconcepto.-** Es la habilidad para comprender, respetar y aceptarse a sí mismo, aceptando nuestros aspectos positivos y negativos, así como también nuestras limitaciones y posibilidades.
- **Autorrealización.-** Consiste en la habilidad para realizar lo que realmente podemos, queremos y disfrutamos de hacerlo.
- **Independencia.-** Es la habilidad para autodirigirse, sentirse seguro de sí mismo en nuestros pensamientos, acciones y ser independientes emocionalmente para tomar nuestras decisiones.

2. COMPONENTE INTERPERSONAL.- Abarca las habilidades y el desempeño interpersonal. Reúne los siguientes subcomponentes:

- **Empatía.-** Es la habilidad de percatarse, comprender y apreciar los sentimientos de los demás.
- **Relaciones interpersonales.-** Viene a ser la habilidad para establecer y mantener relaciones mutuas satisfactorias que son caracterizadas por una cercanía emocional e intimidad.
- **Responsabilidad social.-** Son habilidades para demostrarse a sí mismo como una persona que coopera, contribuye y es un miembro constructivo del grupo social.

3. COMPONENTE DE ADAPTABILIDAD.- Reúne los siguientes subcomponentes:

- **Solución de problemas.-** La habilidad para identificar y definir los problemas como también para generar e implementar soluciones efectivas.
- **Prueba de la realidad.-** La habilidad para evaluar la correspondencia entre lo que experimentamos y lo que en la realidad existe.
- **Flexibilidad.-** La habilidad para realizar un ajuste adecuado de nuestras emociones, pensamientos y conductas a situaciones y condiciones cambiantes.

4. COMPONENTE DEL MANEJO DEL ESTRÉS.- Contiene los siguientes subcomponentes:

- **Tolerancia al estrés.-** La habilidad para soportar eventos adversos, situaciones estresantes y fuertes emociones sin “desmoronarse”, enfrentando activa y positivamente el estrés.
- **Control de los impulsos.-** La habilidad para resistir o postergar un impulso o tentaciones para actuar y controlar nuestras emociones.

5. COMPONENTE DEL ESTADO DE ÁNIMO EN GENERAL.-
Área que reúne los siguientes subcomponentes:

- **Felicidad.-** La habilidad para sentirse satisfecho con nuestra vida, para disfrutar de sí mismo y de otros y para divertirse y expresar sentimientos positivos.
- **Optimismo.-** La habilidad para ver el aspecto más brillante de la vida y mantener una actitud positiva, a pesar de la adversidad y los sentimientos negativos.

En la siguiente tabla se sintetiza los componentes y subcomponentes de la inteligencia emocional propuesta por Bar-On.

CUADRO N° 01

Componentes y subcomponentes de la inteligencia emocional propuesta por Bar-On

Componentes	Subcomponentes
Intrapersonal	<ul style="list-style-type: none"> - Comprensión de sí mismo. - Asertividad - Autoconcepto - Autorrealización - Independencia
Interpersonal	<ul style="list-style-type: none"> - Empatía - Relaciones interpersonales - Responsabilidad social.
Adaptabilidad	<ul style="list-style-type: none"> - Solución de problemas - Prueba de la realidad - Flexibilidad
Manejo del estrés	<ul style="list-style-type: none"> - Tolerancia al estrés - Control de impulsos
Estado de ánimo en general	<ul style="list-style-type: none"> - Felicidad - Optimismo

La visión topográfica: Organiza los componentes de la inteligencia no cognitivas de acuerdo con un orden de rango, distinguiendo “factores centrales” relacionados con “factores resultantes” y que están conectados con un grupo de “factores de soporte”.

Los tres factores de centrales más importantes de la inteligencia emocional son la comprensión de sí mismo, la asertividad y la

empatía. Además, entre los principales factores resultantes tenemos: La solución de problemas, las relaciones interpersonales y la autorrealización.

2.2.2.4 Capacidades emocionales

De acuerdo a la revisión de la bibliografía que hemos estudiado, los profesores norteamericanos Salovey y Mayer (1990) fueron los primeros en utilizar el concepto inteligencia emocional, atribuyéndoles las siguientes capacidades:

- Reconocer las propias emociones: Saber valorar y ordenar las propias emociones de manera consciente.
- Manejar las propias emociones: Manejar las emociones de forma inteligente.
- Empatía: Comprender los sentimientos de los demás.
- Crear relaciones sociales: Capacidad de crear y cultivar relaciones amistosas, además de tener habilidades para resolver conflictos.
- Motivación: Creer en su propio potencial y tener autoconfianza para seguir adelante.

Goleman, afirma que las competencias emocionales se agrupan en conjuntos, cada uno de las cuales está basado en una capacidad subyacente de la inteligencia emocional, capacidades que son vitales si las personas quieren aprender las competencias necesarias para tener éxito. Goleman preconiza que el marco de la competencia emocional esta subdividido entre dos grandes factores: la competencia personal (Consciencia de uno mismo, autorregulación y motivación) y la competencia social (empatía y habilidades sociales). Tal como defiende el autor, sería la forma como el sujeto es consciente de sus propias emociones y la relación de interacción sujeto-medio. Desde esta perspectiva,

podemos considerar que la persona competente emocionalmente es capaz de identificar las propias emociones y las de los demás y tiene auto-control y habilidades emocionales. Tales capacidades pueden ser aprendidas ya que Goleman (1995) afirma que la competencia emocional es algo que se crea y fortalece a través de las experiencias subjetivas en la infancia y el temperamento innato.

En este contexto presentamos la relación existente entre las cinco dimensiones de la inteligencia emocional y las veinticinco competencias emocionales apuntadas por Goleman (1999):

A. COMPETENCIA PERSONAL. Competencias que determinan el modo en que nos relacionamos con nosotros mismos:

a) CONSCIENCIA DE UNO MISMO: Consciencia de nuestros propios estados internos, recursos e intuiciones:

- **Consciencia emocional:** Reconocer las propias emociones y sus efectos; el individuo tiene consciencia de las emociones que está sintiendo, sabe conectar con sus sentimientos y los exterioriza de manera adecuada a través de palabras y acciones.
- **Valoración adecuada de uno mismo:** Conocer las propias fortalezas y debilidades; Los individuos que tienen esta competencia, son capaces de reconocer sus puntos débiles sin mayores frustraciones, buscan aprender a través de las experiencias tanto negativas como positivas.
- **Confianza en uno mismo:** Seguridad en la valoración que hacemos sobre nosotros mismos y sobre nuestras capacidades. Las personas dotadas de esta competencia tienen la capacidad de expresar su punto de vista en los momentos de adversidad, esto es así por qué son personas que confían en su propio potencial.

b) AUTORREGULACIÓN. Control de nuestros estados, impulsos y recursos internos.

- **Auto-control:** Capacidad de manejar adecuadamente las emociones y los impulsos conflictivos. Los individuos dotados de esta competencia, tienen la capacidad de controlar las emociones e impulsos conflictivos; saben gobernar de manera adecuada sus sentimientos, impulsos y emociones conflictivas. En momentos críticos y adversos permanecen emocionalmente equilibradas.
- **Confiabilidad:** Fidelidad al criterio de sinceridad e integridad; Son personas que velan por la sinceridad, la ética y la integridad, guían sus acciones por estos principios y a través de su conducta honrada obtienen la confianza de los demás.
- **Integridad:** Asumir la responsabilidad de nuestra actuación personal. Son personas responsables que asumen sus compromisos, promesas y sus propios objetivos; son organizadas y cumplidoras de su trabajo.
- **Adaptabilidad:** Flexibilidad para afrontar los cambios, desafíos y nuevas situaciones. Son personas que se adaptan a los cambios, saben reorganizar sus prioridades y adecuarse a las más diversas circunstancias.
- **Innovación:** Sentirse cómodo y abierto ante las nuevas ideas, enfoques e información. Esta habilidad se refiere a la búsqueda de uno a nuevas ideas e inspiraciones desde diversas perspectivas. Son auténticos al aportar soluciones y saben asumir los nuevos retos y consecuencias.

c) MOTIVACIÓN. Las tendencias emocionales que guían o facilitan el logro de nuestros objetivos.

- **Motivación de logro:** Esforzarse por mejorar o satisfacer un determinado criterio de excelencia. Son personas orientadas hacia el resultado, tienen una motivación muy fuerte para cumplir objetivos; son exigentes en la realización de los cumplidos, no vacilan en afrontar desafíos desafiantes y en asumir riesgos calculados; recaban la información necesaria para reducir la incertidumbre y descubrir formas más adecuadas de llevar a cabo las tareas en que se hallan implicados.
- **Compromiso:** Secundar los objetivos de un grupo u organización; Las personas dotadas de esta competencia están dispuestas a sacrificarse en aras del objetivo superior de la organización; encuentran sentido en su subordinación e a una misión más elevada; recurren a los valores esenciales del grupo para clarificar las alternativas y tomar las decisiones adecuadas; buscan activamente oportunidades para cumplir la misión del grupo.
- **Iniciativa:** prontitud para actuar cuando se presenta la ocasión; Son personas con iniciativas, dispuestas a aprovechar las oportunidades; persiguen los objetivos superando las expectativas de los demás; saltar las rutinas habituales cuando fuera necesario para llevar a cabo un trabajo; transmiten a los demás la perseverancia para emprender sus objetivos.
- **Optimismo:** Persistencia en la consecución de los objetivos a pesar de los obstáculos y los contratiempos. Aunque se presenten situaciones adversas, las personas optimistas operan desde una expectativa de éxito, insisten

en conseguir sus objetivos y atribuyen los contratiempos más a las circunstancias que a fallos personales.

B. COMPETENCIA SOCIAL. Determinan el modo en que nos relacionamos con los demás:

a) EMPATÍA. Consciencia de los sentimientos, necesidades y preocupaciones ajenas.

- **Comprensión de los demás:** tener la capacidad de captar los sentimientos y los puntos de vista de otras personas e interesarnos activamente por las cosas que les preocupan; son personas atentas a las emociones de los demás y tienen un comportamiento de escucha activa; prestan apoyo a los demás desde sus necesidades y sentimientos.
- **Orientación hacia el servicio:** Anticiparse, reconocer y satisfacer las necesidades de los demás; en la empresa tratan de satisfacer con sus servicios o productos; a través de la satisfacción del cliente buscan obtener la "fidelización".
- **Aprovechamiento de la diversidad:** aprovechar las oportunidades que nos brindan diferentes tipos de personas; son personas dotadas de esta competencia respetan y se relacionan bien con los individuos procedentes de diferentes substratos culturales; comprenden distintas visiones, respetan las diferencias entre los grupos; consideran la diversidad como una oportunidad; afrontan los prejuicios y la intolerancia.
- **Consciencia política:** Capacidad de darse cuenta de las corrientes emocionales y de las relaciones de poder subyacentes en un grupo; Ser capaces de registrar las corrientes políticas y sociales subyacentes en toda

organización. Las personas dotadas de esta competencia advierten con facilidad las relaciones clave del poder; perciben claramente las redes sociales más importantes; comprenden las fuerzas que modelan el punto de vista y las acciones de las personas (en la empresa: clientes, consumidores y competidores); interpretan adecuadamente tanto la realidad externa como la interna de una organización.

b) HABILIDADES SOCIALES. Capacidad para inducir respuestas deseables en los demás.

- **Influencia:** Utilizar tácticas de persuasión eficaces. Las personas dotadas de esta competencia son muy persuasivas; recurren a presentaciones muy precisas para captar la atención de su auditorio; utilizan estrategias indirectas para recabar el consenso y el apoyo de los demás; orquestan adecuadamente los hechos más sobresalientes para exponer más eficazmente sus opiniones.
- **Comunicación:** Emitir mensajes claros y convincentes. Las personas dotadas de esta competencia saben dar y recibir información; captan las señales emocionales; sintonizan con su mensaje; abordan abiertamente las cuestiones difíciles; escuchan bien; buscan la comprensión mutua; no tienen problemas en compartir la información de que disponen; alientan la comunicación sincera; permanecen abiertos tanto a las buenas noticias como a las malas.
- **Liderazgo:** Inspirar y dirigir a grupos y personas; son personas que tienen la capacidad de articular y estimular el entusiasmo por las perspectivas y los objetivos

compartidos; cuando resulta necesario saben tomar decisiones independientemente de su posición; son capaces de guiar el desempeño de los demás; lideran con el ejemplo.

- **Catalización del cambio:** Iniciar o dirigir los cambios; Las personas dotadas de esta competencia reconocen la necesidad de cambiar y eliminar barreras; desafían el status que y reconocen la necesidad de cambiar; promueven el cambio y consiguen que otros hagan lo mismo; modelan el cambio de los demás.
- **Establecer vínculos:** Fomentar relaciones instrumentales con los demás. Las personas dotadas de esta competencia cultivan y mantienen amplias redes de relaciones informales; crean relaciones mutuamente provechosas; crean y consolidan la amistad personal con los miembros de su entorno laboral.
- **Resolución de conflictos:** capacidad de negociar y resolver conflictos. Las personas capaces de manejar los conflictos identifican a las "personas difíciles" y se relacionan con ellas de forma diplomática; manejan las situaciones tensas con tacto; reconocen los posibles conflictos; sacan a la luz los desacuerdos; fomentan la bajada o relajamiento de la tensión; y alientan al debate y a discusión abierta; buscan el modo de llegar a soluciones que satisfagan plenamente a todos los implicados.
- **Colaboración y cooperación:** ser capaces de trabajar con los demás en la consecución de una meta común. Las personas capaces de implicarse en la consecución de objetivos compartidos equilibran y comparten planes, información y recursos; promueven un clima de amistad y

cooperación; buscan y alientan las oportunidades de colaboración.

- **Habilidades de equipo:** ser capaces de crear la sinergia grupal en la consecución de metas colectivas. Las personas dotadas de esta competencia alientan cualidades grupales como respeto, la disponibilidad y la cooperación; despiertan la participación y el entusiasmo consolidan la identidad grupal y el compromiso; cuidan al grupo y su reputación; comparten los méritos.

2.2.2.5 La inteligencia emocional en el aula

Los educadores deben conocer los procesos que ocurren en el cerebro para desarrollar estrategias curriculares y de aula, que contribuyan al fortalecimiento del cerebro racional y emocional. Si el desarrollo intelectual de los estudiantes es importante y se hace lo posible por mejorar su nivel de aprendizaje, conviene recordar que es necesario desarrollar el sistema emocional, pues la emoción es más fuerte que el pensamiento; por tanto, es pertinente preguntarnos qué están haciendo los educadores para potenciar las habilidades de madurez emocional de los estudiantes que les permita fortalecer su formación académica y elevar su nivel de aptitud social y emocional. Ello, induce a reflexionar sobre cómo las competencias emocionales y sociales necesarias para enfrentar de manera adecuada las emociones negativas y destructivas que se generan en un contexto competitivo, no sólo académico, sino laboral, no han sido desarrolladas en nuestra cultura debido a que siempre se ha creído que los aspectos emocionales y sociales de los estudiantes pertenecen a su intimidad y, por tanto, ellos son responsables de su propio desarrollo emocional.

De acuerdo con las nuevas propuestas y tendencias pedagógicas, es incuestionable que los docentes se comprometan a desarrollar

su propia inteligencia emocional, es decir, ser capaces de expresar sus sentimientos en relación con sus estudiantes; demostrarles respeto, proponer estrategias de automotivación; controlar sus estados de ánimo negativos y manejar adecuadamente sus emociones; exteriorizar su empatía y la capacidad de escucha; cultivar el sentimiento de autoestima en forma estable; tratar convenientemente los conflictos que se producen en el aula y tener en cuenta que el tono utilizado en el trato a los estudiantes repercute en el desarrollo emocional de éstos, entre otros aspectos.

Expertos como Extremera y Fernández-Berrocal, Montañez y Latorre, entre otros, señalan que existen cuatro áreas fundamentales en que la carencia de inteligencia emocional produce los problemas de conducta entre los estudiantes; la inteligencia emocional es necesaria para que tales áreas se desarrollen: inteligencia emocional y relaciones interpersonales; y bienestar psicológico; y rendimiento académico; y aparición de conductas disruptivas. La inteligencia emocional y las relaciones interpersonales, son importantes por cuanto permiten ofrecer a quienes nos rodean una información adecuada acerca de nuestros estados emocionales, una vez que hayamos aprendido a canalizarlos correctamente; en este sentido, el hecho de ser emocionalmente inteligente procura mayor habilidad en la percepción, comprensión y manejo de las propias emociones, lo cual conlleva a extrapolar tales habilidades a las emociones ajenas. De otra parte, se ha demostrado que la inteligencia emocional y el bienestar psicológico ayuda al desarrollo de un adecuado equilibrio psicológico, así como a comprender mejor la mediación de ciertas variables emocionales de los estudiantes y su influencia en el equilibrio psicológico y en el bienestar personal.

La educación de la inteligencia emocional es una necesidad imperativa que se justifica desde la finalidad de la educación, por

cuanto ésta propende por el pleno desarrollo de la personalidad integral del estudiante; desde la acción educativa, puesto que la educación es un proceso representado por la relación interpersonal, la cual se caracteriza por fenómenos emocionales; a partir del autoconocimiento de la emocionalidad y afectividad; desde el fracaso escolar; para ello, se requiere abordar aspectos preventivos desde la educación emocional que faciliten afrontar el aprendizaje con herramientas que ayuden a superar la depresión y el descenso de la autoestima; a partir de las relaciones sociales, con el fin de enfrentar los conflictos que surgen de la interacción personal, debido a que son provocados por una inadecuada expresión de las emociones o un mal entendido en la interpretación de las mismas; de la salud emocional, para evitar las tensiones y controlar el estrés, prevenir la depresión y aprender a expresar tanto las propias emociones como interpretar las ajenas.

En la propuesta de Delors, J. (1996) en torno de los cuatro pilares fundamentales de la educación, ésta debe enfatizar en los dos últimos que son aprender a convivir y aprender a ser, puesto que son el eje del desarrollo personal y de la vida en sociedad, lo cual facilita la educación de las emociones y el desarrollo de las competencias propias de la inteligencia emocional.

No tener una buena inteligencia emocional, traerá consigo riesgos en la aceptación de la sociedad, los pares e incluso en la familia, ya que al no poder controlar sus impulsos, sus emociones le creará ansiedad y por consiguiente alteración en su desarrollo social y emocional. Además creará al niño la necesidad de reprimir sus sentimientos y a volverse inconsciente de ellos para el manejo eficiente de tales.

Según López, A. (2006) nos dice que educar la inteligencia de los niños y adolescentes se ha convertido en una tarea necesaria en el ámbito educativo y la mayoría de las docentes considera primordial

el dominio de las docentes considera primordial el dominio de estas habilidades para el desarrollo evolutivo y socioemocional de sus alumnos, se ha defendido y desarrollado la importancia de desarrollar en el alumnado habilidades, destrezas, que ayuden al niño a resolver problemas que se le presenten en el ámbito educativo y a su vida diaria.

2.3 DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

Inteligencia: Es una cualidad que sirve para resolver problemas, para comprender el mundo que nos rodea y manejarnos adecuadamente en él. (Lucrecia, P. 2007).

Emoción: Cambio fisiológicos y sentimientos conscientes de placer o displacer, activados por estímulos externos o internos, que conducen a reacciones conductuales. (Stephen, F. 2008).

La socialización: Es un proceso por el cual el individuo acoge los elementos socioculturales de su ambiente y los integra a su personalidad para adaptarse en la sociedad. También, es la asunción o toma de conciencia de la estructura social en la que un individuo nace, y aprende a diferenciar lo aceptable (positivo) de lo inaceptable (negativo) en su comportamiento que se le llama socialización. La socialización se puede clasificar en tres etapas las cuales son: primaria, secundaria y terciaria.

Optimismo: El optimismo es el valor que nos ayuda a enfrentar las dificultades con buen ánimo y perseverancia, descubriendo lo positivo que tienen las personas y las circunstancias, confiando en nuestras capacidades y posibilidades junto con la ayuda que podemos recibir.

Autoestima: Es la capacidad desarrollable de experimentar la existencia, consciente de nuestro potencial y nuestras necesidades reales; de amarnos incondicionalmente y confiar en nosotros para lograr objetivos, independientemente de las limitaciones que podamos tener o de las

circunstancias externas generadas por los distintos contextos en los que nos corresponda interactuar.

Toma de decisiones. Es el proceso durante el cual la persona debe escoger entre dos o más alternativas. Algunas decisiones tienen una importancia relativa en el desarrollo de nuestra vida, mientras otras son gravitantes en ellas.

Conducta: Manera de comportarse de un sujeto, constituye una respuesta a una motivación, que pone en juego componentes psicológicos motores y fisiológicos.

Violencia: Es un comportamiento deliberado que puede provocar daños físicos o psíquicos al prójimo. Es importante tener en cuenta que, más allá de la agresión física, la violencia puede ser emocional mediante ofensas o amenazas. Por eso la violencia puede causar tanto secuelas físicas como psicológicas.

Optimismo: Se denomina optimismo a la disposición positiva frente a una circunstancia o a la existencia en general, es decir, el optimismo es una tendencia que pueden tener algunos individuos y que por ella tienden a ver y a juzgar cualquier situación, acontecimiento o persona, siempre desde su aspecto más favorable.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. MÉTODOS Y TÉCNICAS

3.1.1. Métodos

Según Carrasco, S. (2006) el método que se debe utilizar es el descriptivo, pues este permite describir las características de las variables de estudio. El método permitirá describir las variables videojuegos e inteligencia emocional y su relación entre ambos. Éste conducirá a dar respuesta al problema de investigación y confirmar la hipótesis.

3.1.2. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos

De acuerdo a la naturaleza del tema, para ambas variables se utilizarán:

A. Variable 1: Videojuegos

Técnica: Encuesta; permitirá recoger la información de campo en la I.E. en las cinco dimensiones: Tipo de videojuego, horario de asistencia, tiempo de juego, financiamiento para el juego, compañía para asistir a los videojuegos.

Descripción del Instrumento

Ficha Técnica:

Nombre: Lista de control

Autor: Ortega

Procedencia: España

Adaptaciones: Bonino (2000) – Rebollo (2004)

Administración: Colectiva

Forma: Cuestionario con 20 ítems

Duración: De 20 a 25 minutos aprox.

Aplicación: Adolescentes

Calificación: S = SIEMPRE AV = A VECES CN = CASI
NUNCA N = NUNCA

Significación: Evaluación de videojuegos

Tipificación: Baremos

Usos: Educacional, profesionales que se desempeñan como psicólogos, psiquiatras, trabajadores sociales, consejeros, tutores y orientadores vocacionales.

B. Variable 2: Inteligencia Emocional

Técnica: Encuesta, con la que recopilaremos información en las cinco dimensiones: Intrapersonal, interpersonal, adaptabilidad, manejo del estrés y estado de ánimo.

Descripción del Instrumento:

Ficha Técnica:

Nombre: EQI-YV BarOn Emotional Quotient Inventory. Inventario del Cociente Emocional. Este inventario mide diversas habilidades y competencias que constituyen las características centrales de la inteligencia emocional. Están distribuidas en 5 dimensiones: intrapersonal, interpersonal, adaptabilidad, manejo del estrés, estado de ánimo (ver anexo 08).

Autor: Reuven Bar-On

Procedencia: Toronto Canadá

Adaptación: César Ruiz Alva

Administración: Colectiva

Forma: Inventario compuesto por 40 ítems para ser contestado por cada estudiante.

Duración: De 30 a 40 minutos aprox.

Aplicación: Adolescentes

Significación: Las respuestas del Bar-On ICE: NA se recogen en una escala de cuatro categorías que oscilan en:

S = SIEMPRE AV = A VECES

CN = CASI NUNCA N = NUNCA

Tipificación: Baremos peruanos

Usos: Educacional, profesionales que se desempeñan como psicólogos, psiquiatras, trabajadores sociales, consejeros, tutores y orientadores vocacionales.

3.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN

Según Sampieri Fernández y Baptista (2006), el tipo de investigación que se desarrolló fue Correlacional. El autor señala que este tipo de investigación asocia variables mediante un patrón predecible para un grupo o población. También manifiesta que el propósito de la investigación correlacional es la relación que exista entre dos o más conceptos, categorías o variables en un contexto particular.

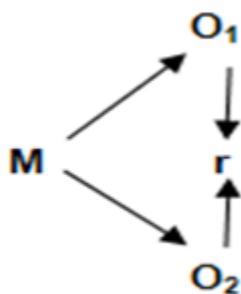
Asimismo Sampieri señala que la correlación o causalidad son conceptos asociados, pero distintos. Si dos variables están correlacionadas, ello no necesariamente implica que una será causa de la otra.

Para establecer causalidad antes debe haberse demostrado correlación, pero además la causa debe ocurrir antes que el efecto. Asimismo los cambios en la causa tienen que provocar cambios en el efecto. Por lo tanto no podemos establecer a priori que los videojuegos son variables independientes y el desarrollo emocional son dependientes, ya que en ningún trabajo de investigación consultado se encontró una relación de causa-efecto entre estas variables reforzando aún más la propuesta de ésta investigación.

3.3. DISEÑO Y ESQUEMA DE INVESTIGACIÓN

El diseño utilizado en la presente investigación es No Experimental transeccional de tipo correlacional, este diseño de investigación describe relaciones entre dos o más conceptos o variables en un momento determinado ya sean en términos correlacionales o en función de la relación causa – efecto. Sampieri, Fernández y Baptista (2006).

La fórmula aplicada es la siguiente:



DONDE:

M: Muestra de Estudiantes del Tercer Grado

O₁: Variable 1 Videojuegos

O₂: Variable 2 Inteligencia Emocional

r : Relación entre variables

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.4.1. POBLACIÓN

La población de trabajo está constituida por todos los alumnos del Colegio Nacional Aplicación - UNHEVAL, matriculados en el presente año académico, que hacen un total de 218 estudiantes de ambos sexos del 1º al 5º grado de Educación Secundaria del 2015.

CUADRO Nº 02
DISTRIBUCIÓN DE LOS ESTUDIANTES DEL COLEGIO
NACIONAL APLICACIÓN “UNHEVAL” DISTRITO AMARILIS,
2015

GRADOS	SEXO		Nº DE ESTUDIANTES
	MUJERES	VARONES	
PRIMERO “A”	14	16	30
PRIMERO “B”	15	12	27
SEGUNDO UNICO	20	15	35
TERCERO UNICO	18	19	37
CUARTO “A”	10	20	30
CUARTO “B”	16	11	27
QUINTO UNICO	15	17	32
TOTAL			218

Fuente: Nómina de matrícula en el C.N.A. “UNHEVAL”, 2015

3.4.2. MUESTRA

El estudio se realizó con 37 estudiantes del tercer grado de educación secundaria de ambos sexos, con edad promedio de 14 años.

El tipo de muestra es la no probabilística o dirigida que según (Hernández, et al. 2010), sostiene que: la elección de los grupos no depende de la probabilidad, si no de causas relacionadas con las características de la investigación o de quien hace la muestra. Aquí el procedimiento no es mecánico ni con base a fórmulas de probabilidad, si no que depende del proceso de toma de decisiones de una persona

o grupo de personas, y desde luego, las muestras seleccionadas obedecen a otros criterios de investigación. Siendo la muestra el 16,97% de la población.

CUADRO Nº 03
DISTRIBUCIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE LA MUESTRA DEL C.N.A.
“UNHEVAL” DISTRITO AMARILIS, 2015

GRADO /SECCIONES	SEXO		Nº DE ESTUDIANTES
	MUJERES	VARONES	
TERCERO ÚNICO	18	19	37

Fuente: Nómina de matrícula en el C.N.A. “UNHEVAL”, 2015

3.5. DEFINICIÓN OPERATIVA DE INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

3.5.1. TÉCNICA DE RECOJO, PROCESAMIENTO Y PRESENTACIÓN DE DATOS

Estadística para el procesamiento y tratamiento de los datos obtenidos, se procede a la Estadística Descriptiva.

TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
Estadística Descriptiva- Correlacional	Tabulación, cuadros estadísticos de frecuencia simple.

3.5.2. FICHA DE OBSERVACIÓN

El instrumento tiene:

- Una encuesta para evaluar cuantos juegan videojuegos en los alumnos, que consta de 20 ítems, dividido en 5 grupos de indicadores, de acuerdo a la escala de Likert.

- Un Test de Bar-On para evaluar cuanto es la relación que posees la inteligencia emocional y en cuanto es afectada esta por los videojuegos en los alumnos, consta de 40 ítems, dividido en 5 indicadores de acuerdo a la escala de Goleman.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4. TRATAMIENTO ESTADÍSTICO Y ANÁLISIS DE DATOS

Luego de haber concluido la etapa de recolección de datos se presenta el tratamiento, para esto se utilizó los estadísticos SPSS 22.0 y la hoja de cálculo Excel 2013, seguido del análisis e interpretación de datos se utilizó los estadísticos, tabla de frecuencias (muestra la frecuencia simple y la frecuencia absoluta) y gráficos estadísticos (nos permitió visualizar en bloques los porcentajes por cada grupo y dimensión), teniendo en cuenta la variable 1 (videojuegos) y la variable 2 (inteligencia emocional), con sus dimensiones (Intrapersonal, interpersonal, adaptabilidad, manejo del estrés y estado de ánimo). Cada tabla y gráfico estadístico tiene su interpretación respectiva. Asimismo se ha realizado la contratación de hipótesis con la correlación de Pearson, el mismo que se refrenda con la distribución t de Student. Para la interpretación cualitativa de los resultados se ha determinado las siguientes escalas:

CUADRO N° 04

Escala de descripción sobre videojuegos e inteligencia emocional

ESCALA CUANTITATIVA	ESCALA CUALITATIVA
1	Nunca
2	Casi nunca
3	A veces
4	Siempre

Fuente: Escala Likert

4.1. PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS CON RESPECTO A LOS VIDEJUEGOS

CUADRO N° 05

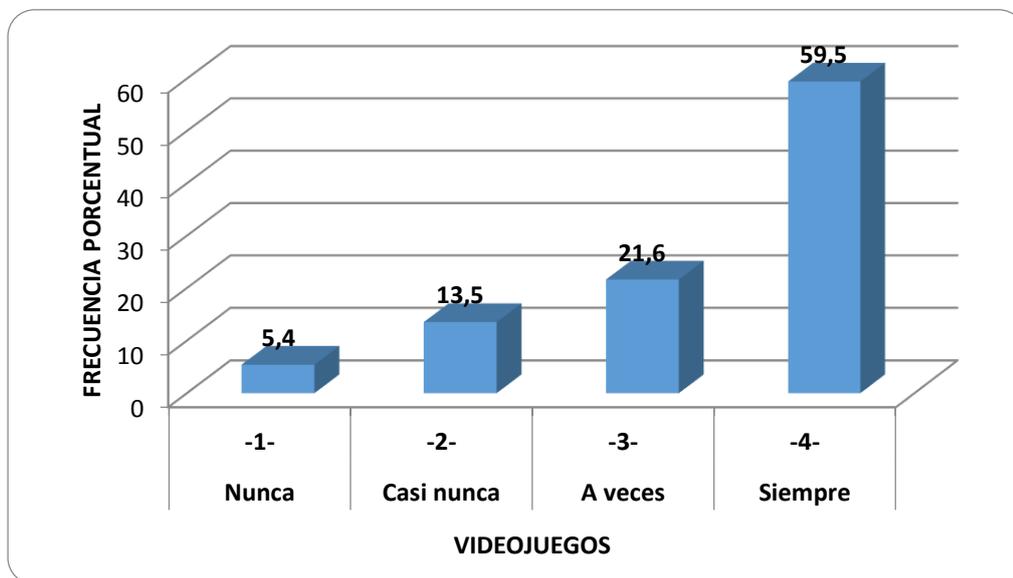
ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DEL COLEGIO NACIONAL DE APLICACIÓN - UNHEVAL SEGÚN NIVELES DE PARTICIPACIÓN EN LOS VIDEOJUEGOS, HUÁNUCO 2015

ESCALA		fi	%
Nunca	1	2	5.4%
Casi nunca	2	5	13.5%
A veces	3	8	21.6%
Siempre	4	22	59.5%
TOTAL		37	100%

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Las investigadoras

GRÁFICO N° 01

ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DEL COLEGIO NACIONAL DE APLICACIÓN - UNHEVAL SEGÚN NIVELES DE PARTICIPACIÓN EN LOS VIDEOJUEGOS, HUÁNUCO 2015



Fuente: Cuadro N° 05
Elaborado por: Las investigadoras

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

La tabla y gráfico muestra resultados de participación de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria del Colegio Nacional de Aplicación – UNHEVAL en los videojuegos; en los mismos que se observa lo siguiente:

El 5,4% de los estudiantes encuestados, representado por 2, manifiestan **NUNCA** haber participado en los videojuegos.

El 13,5% de los estudiantes encuestados, representado por 5, manifiestan **CASI NUNCA** haber participado en los videojuegos.

El 21,6% de los estudiantes encuestados, representado por 8, manifiestan **A VECES** haber participado en los videojuegos.

El 59,5% de los estudiantes encuestados, representado por 22, manifiestan que **SIEMPRE** han participado en los videojuegos.

Estos resultados muestran que los estudiantes que tienen interactividad con los videojuegos, que son la mayoría, dedican mucho tiempo en ello, se acuestan muchas veces tarde, si en casa los padres les prohíben jugar, o si no tienen internet, logran conseguir dinero de alguna forma para asistir a los lugares que tienen videojuegos en la computadora; asimismo los resultados de la encuesta muestran que los estudiantes asisten a los videojuegos de manera individual o acompañados, sienten algún malestar cuando alguien los interrumpe cuando están jugando. También se evidencia que cuando no tienen algún quehacer en casa sienten la necesidad de interactuar con los videojuegos, asimismo cuando juegan sus alimentos lo consumen frente a la computadora y si el servicio de la página web se interrumpe se molestan o deprimen y cada vez quieren invertir más tiempo jugando frente a una computadora. Finalmente se evidencia que desatienden labores del hogar por pasar más tiempo en la computadora.

4.2. PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS CON RESPECTO A LA INTELIGENCIA EMOCIONAL

CUADRO N° 06

ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DEL COLEGIO NACIONAL DE APLICACIÓN - UNHEVAL SEGÚN NIVELES DE DESARROLLO DE SU INTELIGENCIA EMOCIONAL, HUÁNUCO 2015

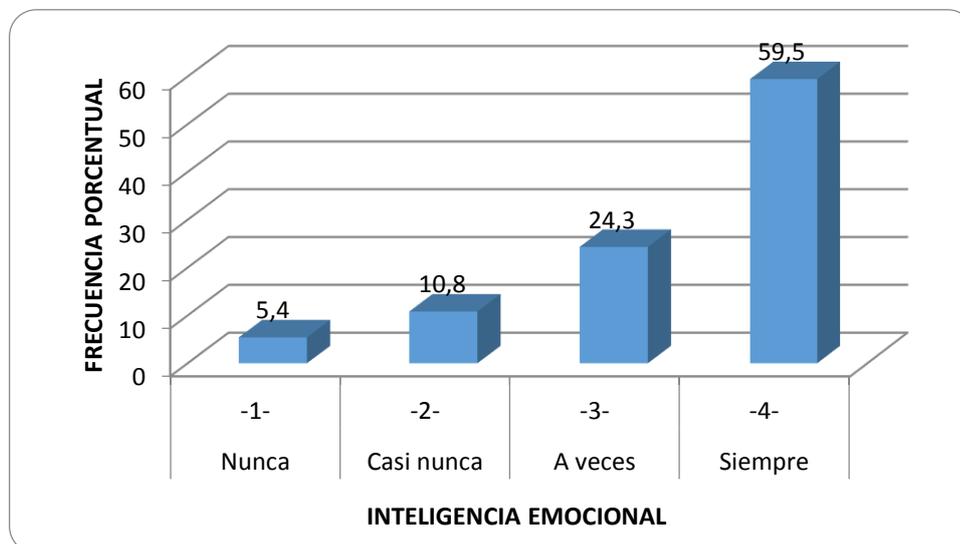
ESCALA		fi	%
Nunca	1	2	5.4%
Casi nunca	2	4	10.8%
A veces	3	9	24.3%
Siempre	4	22	59.5%
TOTAL		37	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Las investigadoras

GRÁFICO N° 02

ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DEL COLEGIO NACIONAL DE APLICACIÓN - UNHEVAL SEGÚN NIVELES DE DESARROLLO DE SU INTELIGENCIA EMOCIONAL, HUÁNUCO 2015



Fuente: Cuadro N° 06
Elaborado por: Las investigadoras

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

La tabla y gráfico muestra resultados de los niveles de desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria del Colegio Nacional de Aplicación – UNHEVAL; en los mismos que se observa lo siguiente:

El 5,4% de los estudiantes encuestados, representado por 2, muestran indirectamente que su inteligencia emocional **NUNCA** ha sido modificada por la influencia de los videojuegos.

El 10,8% de los estudiantes encuestados, representado por 4, muestran indirectamente que su inteligencia emocional **CASI NUNCA** ha sido modificada por influencia de los videojuegos.

El 24,3% de los estudiantes encuestados, representado por 9, muestran indirectamente que su inteligencia emocional **A VECES** ha sido modificada por influencia de los videojuegos.

El 59.5 % de los estudiantes encuestados, representado por 22, muestran indirectamente que su inteligencia emocional **SIEMPRE** ha sido modificada por influencia de los videojuegos.

Estos resultados muestran que la mayoría de estudiantes que participan en los videojuegos tienen su inteligencia emocional influenciada por los videojuegos, es decir muestran dificultades y limitaciones en su nivel de intrapersonal, interpersonal y adaptabilidad; asimismo no muestran manejo del estrés, ni estado de ánimo.

4.2.1. PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS CON RESPECTO A LAS DIMENSIONES DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL

CUADRO N° 07

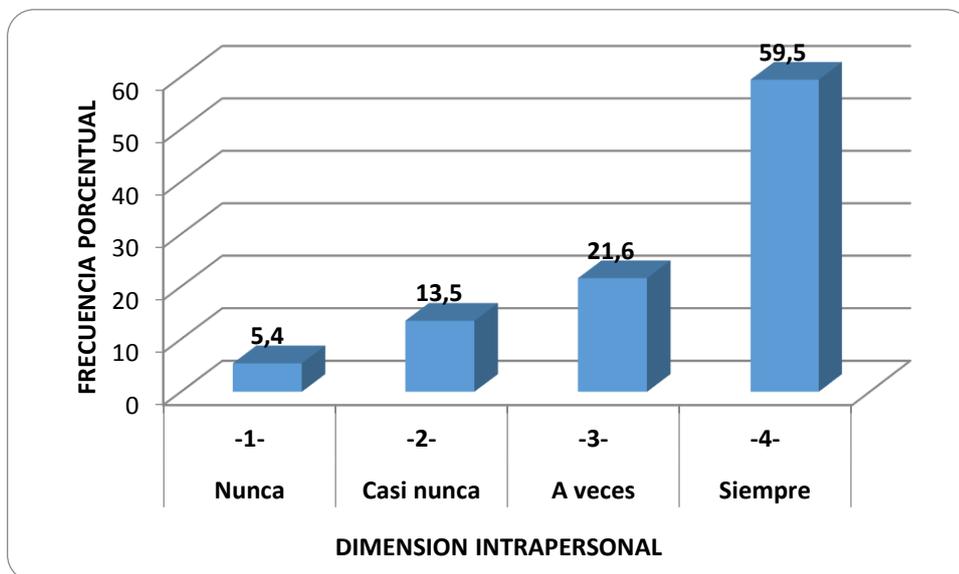
ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DEL COLEGIO NACIONAL DE APLICACIÓN - UNHEVAL SEGÚN NIVELES DE DESARROLLO DE SU INTELIGENCIA EMOCIONAL, RESPECTO A LA **DIMENSIÓN INTRAPERSONAL**, HUÁNUCO 2015

ESCALA		fi	%
Nunca	1	2	5.4%
Casi nunca	2	5	13.5%
A veces	3	8	21.6%
Siempre	4	22	59.5%
TOTAL		37	100%

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Las investigadoras

GRÁFICO N° 03

ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DEL COLEGIO NACIONAL DE APLICACIÓN - UNHEVAL SEGÚN NIVELES DE DESARROLLO DE SU INTELIGENCIA EMOCIONAL, RESPECTO A LA DIMENSIÓN INTRAPERSONAL HUÁNUCO 2015



Fuente: Cuadro N° 07
Elaborado por: Las investigadoras

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

La tabla y gráfico muestra resultados de los niveles de desarrollo de la inteligencia emocional, respecto a la dimensión intrapersonal, de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria del Colegio Nacional de Aplicación – UNHEVAL; en los mismos que se observa lo siguiente:

El 5.4% de los estudiantes encuestados, representado por 2, muestran indirectamente que su inteligencia emocional, respecto a la dimensión intrapersonal, **NUNCA** ha sido modificada por influencia de los videojuegos.

El 13.5% de los estudiantes encuestados, representado por 5, muestran indirectamente que su inteligencia emocional, respecto a la dimensión intrapersonal, **CASI NUNCA** ha sido modificada por influencia de los videojuegos.

El 21.6% de los estudiantes encuestados, representado por 8, muestran indirectamente que su inteligencia emocional, respecto a la dimensión intrapersonal, **A VECES** ha sido modificada por influencia de los videojuegos.

El 59.5 % de los estudiantes encuestados, representado por 22, muestran indirectamente que su inteligencia emocional, respecto a la dimensión intrapersonal, **SIEMPRE** ha sido modificada por influencia de los videojuegos.

Estos resultados muestran que la mayoría de estudiantes que participan en los videojuegos tienen su nivel de dimensión intrapersonal influenciada negativamente por los videojuegos, es decir muestran escasa auto aceptación, limitado auto respeto, restringida autoevaluación e insuficiente autorrealización; es decir manifiestan difícilmente nacer de nuevo y ser diferente, asimismo de cambiar su carácter. Evidencian tener una vida triste y ser personas no deseables frente a otras; creen tener más defectos que virtudes y creen ser menos inteligentes que otros; del mismo modo muestran no sentirse feliz ni estar contentos con su cuerpo.

CUADRO N° 08

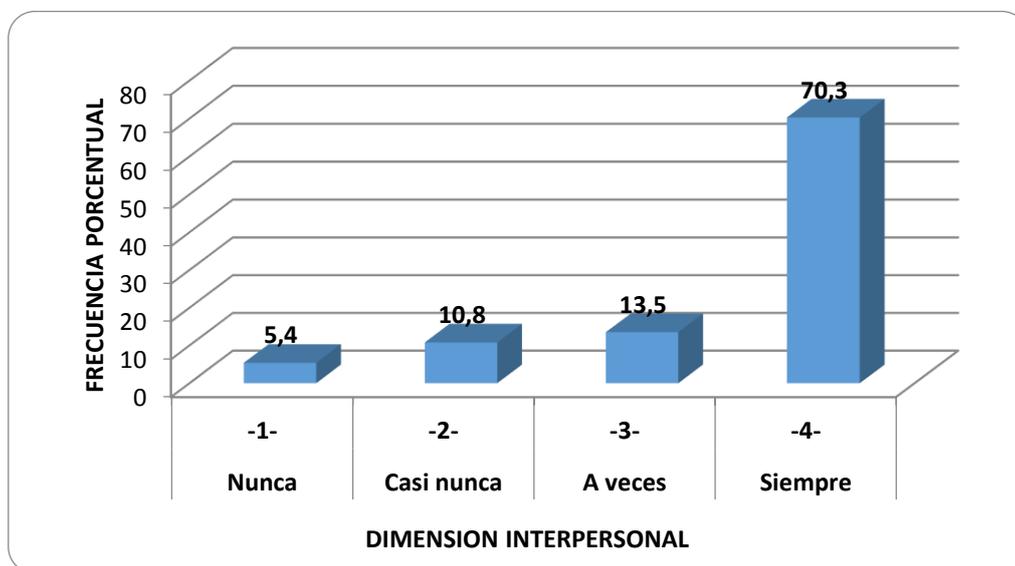
ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DEL COLEGIO NACIONAL DE APLICACIÓN - UNHEVAL SEGÚN NIVELES DE DESARROLLO DE SU INTELIGENCIA EMOCIONAL, RESPECTO A LA **DIMENSIÓN INTERPERSONAL**, HUÁNUCO 2015

ESCALA		fi	%
Nunca	1	2	5.4%
Casi nunca	2	4	10.8%
A veces	3	5	13.5%
Siempre	4	26	70.3%
TOTAL		37	100%

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Las investigadoras

GRÁFICO N° 04

ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DEL COLEGIO NACIONAL DE APLICACIÓN - UNHEVAL SEGÚN NIVELES DE DESARROLLO DE SU INTELIGENCIA EMOCIONAL, RESPECTO A LA **DIMENSIÓN INTERPERSONAL**, HUÁNUCO 2015



Fuente: Cuadro N° 08
Elaborado por: Las investigadoras

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

La tabla y gráfico muestra resultados de los niveles de desarrollo de la inteligencia emocional, respecto a la dimensión interpersonal, de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria del Colegio Nacional de Aplicación – UNHEVAL; en los mismos que se observa lo siguiente:

El 5.4% de los estudiantes encuestados, representado por 2, muestran indirectamente que su inteligencia emocional, respecto a la dimensión interpersonal, **NUNCA** ha sido modificado por influencia de los videojuegos.

El 10.8% de los estudiantes encuestados, representado por 4, muestran indirectamente que su inteligencia emocional, respecto a la dimensión interpersonal, **CASI NUNCA** ha sido modificado por influencia de los videojuegos.

El 13.5% de los estudiantes encuestados, representado por 5, muestran indirectamente que su inteligencia emocional, respecto a la dimensión interpersonal, **A VECES** ha sido modificada por influencia de los videojuegos.

El 70.3% de los estudiantes encuestados, representado por 26, muestran indirectamente que su inteligencia emocional, respecto a la dimensión interpersonal, **SIEMPRE** ha sido modificada por influencia de los videojuegos.

Estos resultados muestran que la mayoría de estudiantes que participan en los videojuegos tienen su nivel de dimensión interpersonal influenciada negativamente por los videojuegos, es decir muestran escasa identidad personal, equivocada admiración por parte de sus amigos, poca predisposición para hacer nuevos amigos, Asimismo, por influencia de los referidos videojuegos tienen dificultad de relacionarse con su entorno social, más aún participar en ella.

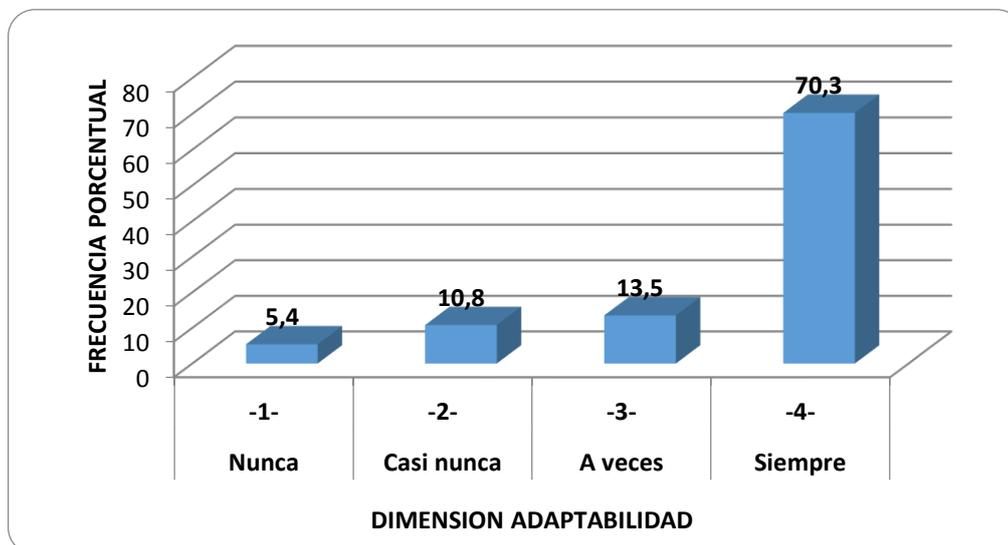
CUADRO N° 09
ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA
DEL COLEGIO NACIONAL DE APLICACIÓN - UNHEVAL SEGÚN NIVELES
DE DESARROLLO DE SU INTELIGENCIA EMOCIONAL, RESPECTO A LA
DIMENSIÓN ADAPTABILIDAD, HUÁNUCO 2015

ESCALA		fi	%
Nunca	1	2	5.4%
Casi nunca	2	4	10.8%
A veces	3	5	13.5%
Siempre	4	26	70.3%
TOTAL		37	100%

Fuente: Encuesta
 Elaborado por: Las investigadoras

GRÁFICO N° 05

ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DEL COLEGIO NACIONAL DE APLICACIÓN - UNHEVAL SEGÚN NIVELES DE DESARROLLO DE SU INTELIGENCIA EMOCIONAL, RESPECTO A LA **DIMENSIÓN ADAPTABILIDAD**, HUÁNUCO 2015



Fuente: Cuadro N° 09
Elaborado por: Las investigadoras

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

La tabla y gráfico muestra resultados de los niveles de desarrollo de la inteligencia emocional, respecto a la dimensión adaptabilidad de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria del Colegio Nacional de Aplicación – UNHEVAL; en los mismos que se observa lo siguiente:

El 5.4% de los estudiantes encuestados, representado por 4, muestran indirectamente que su inteligencia emocional, respecto a la adaptabilidad, **NUNCA** ha sido modificado por influencia de los videojuegos.

El 10,8% de los estudiantes encuestados, representado por 4, muestran indirectamente que su inteligencia emocional, respecto a la adaptabilidad, **CASI NUNCA** ha sido modificado por influencia de los videojuegos.

El 13.5% de los estudiantes encuestados, representado por 26, muestran indirectamente que su inteligencia emocional, respecto a la adaptabilidad, **A VECES** ha sido modificado por influencia de los videojuegos.

El 70.3 % de los estudiantes encuestados, representado por 6, muestran indirectamente que su inteligencia emocional, respecto a la adaptabilidad, **SIEMPRE** ha sido modificado por influencia de los videojuegos.

Estos resultados muestran que la mayoría de estudiantes que participan en los videojuegos tienen su nivel de adaptabilidad influenciada negativamente por los videojuegos, es decir no les es fácil pensar y buscar soluciones frente a un problema, les resulta difícil tomar decisiones, y cuando los toman lo hacen erróneamente; asimismo muestran mucha indecisión frente a un problema.

CUADRO N° 10

**ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA
DEL COLEGIO NACIONAL DE APLICACIÓN - UNHEVAL SEGÚN NIVELES
DE DESARROLLO DE SU INTELIGENCIA EMOCIONAL, RESPECTO A LA
DIMENSIÓN MANEJO DEL ESTRÉS HUÁNUCO 2015**

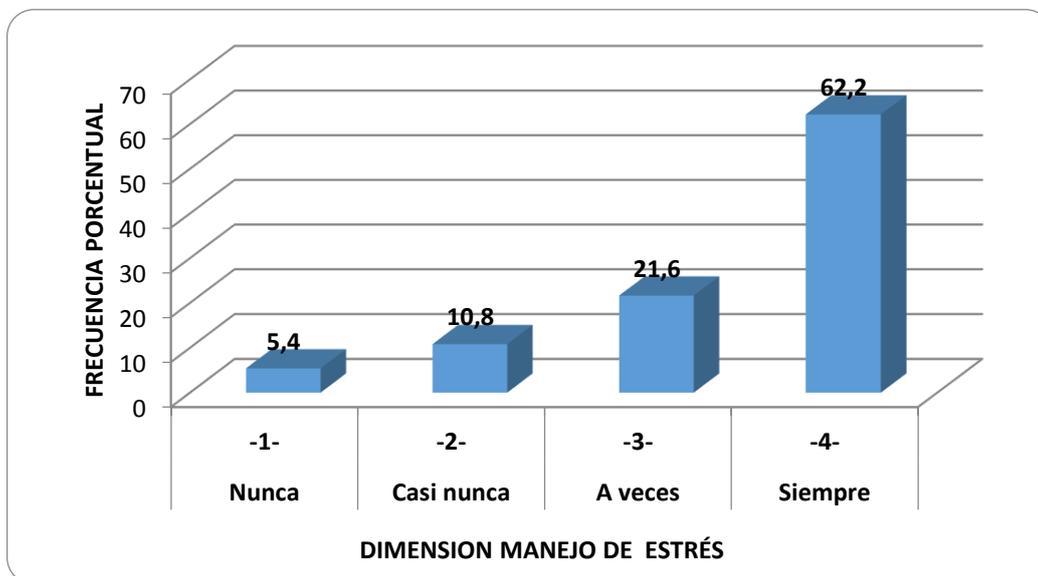
ESCALA		fi	%
Nunca	1	2	5.4%
Casi nunca	2	4	10.8%
A veces	3	8	21.6%
Siempre	4	23	62.2%
TOTAL		37	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Las investigadoras

GRÁFICO N° 06

ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DEL COLEGIO NACIONAL DE APLICACIÓN - UNHEVAL SEGÚN NIVELES DE DESARROLLO DE SU INTELIGENCIA EMOCIONAL, RESPECTO A LA DIMENSIÓN MANEJO ESTRÉS HUÁNUCO 2015



Fuente: Cuadro N° 10
Elaborado por: Las investigadoras

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

La tabla y gráfico muestra resultados de los niveles de desarrollo de la inteligencia emocional, respecto a la dimensión manejo del estrés de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria del Colegio Nacional de Aplicación – UNHEVAL; en los mismos que se observa lo siguiente:

El 5.4% de los estudiantes encuestados, representado por 1, muestran indirectamente que su inteligencia emocional, respecto a la dimensión manejo del estrés, **NUNCA** ha sido modificado por influencia de los videojuegos.

El 10.8% de los estudiantes encuestados, representado por 8, muestran indirectamente que su inteligencia emocional, respecto a la dimensión manejo del estrés, **CASI NUNCA** ha sido modificado por influencia de los videojuegos.

El 21.6% de los estudiantes encuestados, representado por 23, muestran indirectamente que su inteligencia emocional, respecto a la dimensión manejo del estrés, **A VECES** ha sido modificada por influencia de los videojuegos.

El 62.2 % de los estudiantes encuestados, representado por 5, muestran indirectamente que su inteligencia emocional, respecto a la dimensión manejo del estrés, **SIEMPRE** ha sido modificada por influencia de los videojuegos.

Estos resultados muestran que la mayoría de estudiantes que participan en los videojuegos tienen su nivel de manejo del estrés influenciada negativamente por los videojuegos, es decir no se sienten contentos con sus amigos, les da cólera cuando no les sale las cosas como ellos quieren, evidencian un sentimiento de inferioridad, además frente a un problema responden con agresiones verbales, asimismo si el profesor les llama la atención les cuesta controlarse y si un compañero les insulta hacen lo mismo, también muestran nerviosismo frente a un problema.

CUADRO N° 11

ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DEL COLEGIO NACIONAL DE APLICACIÓN - UNHEVAL SEGÚN NIVELES DE DESARROLLO DE SU INTELIGENCIA EMOCIONAL, RESPECTO A LA DIMENSIÓN ESTADO DE ÁNIMO, HUÁNUCO 2015

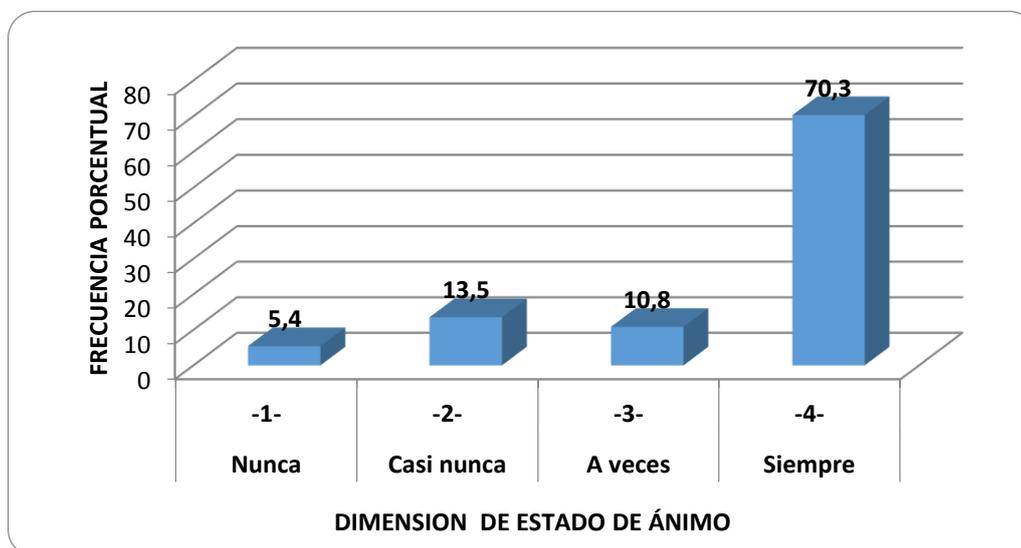
ESCALA		fi	%
Nunca	1	2	5.4%
Casi nunca	2	5	13.5%
A veces	3	4	10.8%
Siempre	4	26	70.3%
TOTAL		37	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Las investigadoras

GRÁFICO N° 07

ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DEL COLEGIO NACIONAL DE APLICACIÓN - UNHEVAL SEGÚN NIVELES DE DESARROLLO DE SU INTELIGENCIA EMOCIONAL, RESPECTO A LA DIMENSIÓN ESTADO DE ÁNIMO, HUÁNUCO 2015



Fuente: Cuadro N° 11
Elaborado por: Las investigadoras

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

La tabla y gráfico muestra resultados de los niveles de desarrollo de la inteligencia emocional, respecto a la dimensión estado de ánimo de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria del Colegio Nacional de Aplicación – UNHEVAL; en los mismos que se observa lo siguiente:

El 5.4% de los estudiantes encuestados, representado por 2, muestran indirectamente que su inteligencia emocional, respecto a la dimensión estado de ánimo, **NUNCA** ha sido modificado por influencia de los videojuegos.

El 13.5% de los estudiantes encuestados, representado por 2, muestran indirectamente que su inteligencia emocional, respecto a la dimensión estado de ánimo, **CASI NUNCA** ha sido modificado por influencia de los videojuegos.

El 10.8% de los estudiantes encuestados, representado por 29, muestran indirectamente que su inteligencia emocional, respecto a la dimensión estado de ánimo, **A VECES** ha sido modificado por influencia de los videojuegos.

El 70.3 % de los estudiantes encuestados, representado por 6, muestran indirectamente que su inteligencia emocional, respecto a la dimensión estado de ánimo, **SIEMPRE** ha sido modificado por influencia de los videojuegos.

Estos resultados muestran que la mayoría de estudiantes que participan en los videojuegos tienen su nivel de estado de ánimo influenciada negativamente por los videojuegos, es decir tienen escasa seguridad en sí mismo en la mayoría de situaciones, no se consideran personas alegres y felices, rápidamente se ponen tristes por cualquier cosa, evidencian un sentimiento de inconformidad, muestran temor al fracaso; también se consideran poco optimistas y descontentos con la vida que tienen.

4.3. PRUEBA DE HIPÓTESIS

Con la finalidad de elevar el nivel de la investigación y darle carácter científico, se determinó la contrastación de la hipótesis planteada, de modo que sea generalizable.

4.4. CONTRASTACIÓN DE LA HIPÓTESIS GENERAL

CUADRO N° 12
CÁLCULO DEL COEFICIENTE DE CORRELACIÓN DE PEARSON
CONCERNIENTE A LOS VIDEOJUEGOS Y LA INTELIGENCIA
EMOCIONAL

N°	(x) Videojuegos	(y) Inteligencia emocional	x ²	y ²	x.y
1	24	25	576	625	600
2	21	27	441	729	567
3	64	27	4096	729	1728
4	43	21	1849	441	903
5	44	26	1936	676	1144
6	34	26	1156	676	884
7	48	20	2304	400	960
8	20	26	400	676	520
9	20	25	400	625	500
10	40	24	1600	576	960
11	26	27	676	729	702
12	33	26	1089	676	858
13	21	24	441	576	504
14	27	28	729	784	756
15	44	24	1936	576	1056
16	37	26	1369	676	962
17	35	25	1225	625	875
18	51	22	2601	484	1122
19	52	23	2704	529	1196
20	39	24	1521	576	936
21	37	23	1369	529	851
22	41	21	1681	441	861
23	41	20	1681	400	820
24	27	28	729	784	756
25	53	25	2809	625	1325
26	40	25	1600	625	1000
27	24	25	576	625	600
28	26	25	676	625	650
29	43	25	1849	625	1075
30	43	17	1849	289	731
31	53	20	2809	400	1060
32	27	28	729	784	756
33	25	27	625	729	675
34	20	26	400	676	520
35	28	28	784	784	784
36	51	18	2601	324	918
37	30	28	900	784	840
TOTAL	1332	905	52716	22433	31955

Fuente: Encuesta

PRUEBA DE PEARSON

$$r = \frac{n \sum xy - \sum x \sum y}{\sqrt{[n \sum x^2 - (\sum x)^2][n \sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

$$r = \frac{37(31955) - (1332)(905)}{\sqrt{[37(52716) - (1332)^2][37(22433) - (905)^2]}}$$

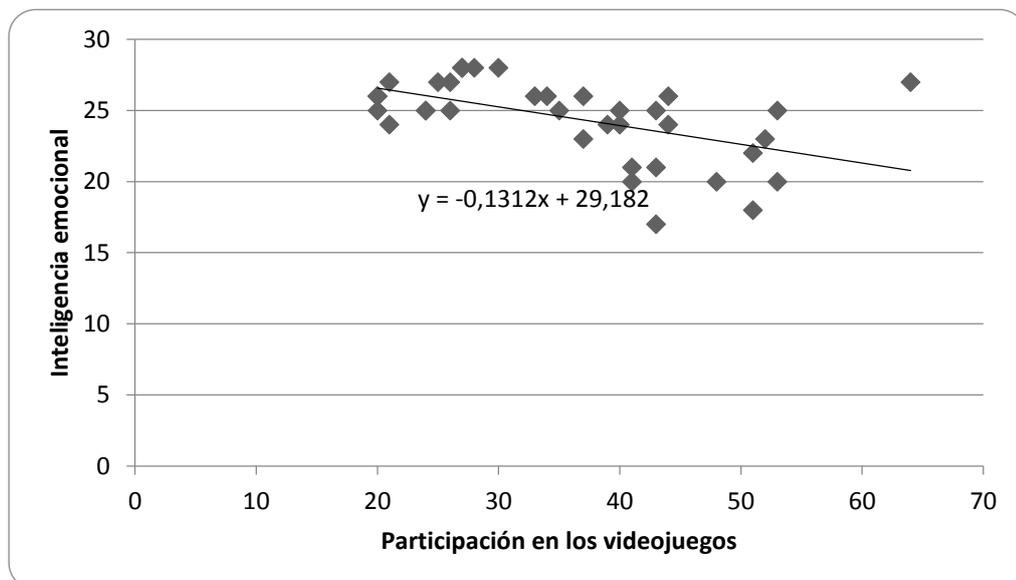
$$r = -0,53$$

INTERPRETACIÓN

El coeficiente de correlación obtenido $r = -0,53$, indica una correlación negativa, lo que significa que los videojuegos tienen relación negativa moderada con la inteligencia emocional de los estudiantes; asimismo se afirma que a menor participación en los videojuegos, mejor será el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria del Colegio Nacional de Aplicación – UNHEVAL.

DIAGRAMA DE DISPERSIÓN:

GRÁFICO N° 08



C

SIGNIFICACIÓN DEL COEFICIENTE DE CORRELACIÓN

Hipótesis nula:

H₀: El nivel de relación que existe entre los videojuegos y la inteligencia emocional de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria del Colegio Nacional de Aplicación UNHEVAL no es negativa.

Hipótesis alterna:

H₁: El nivel de relación que existe entre los videojuegos y la inteligencia emocional de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria del Colegio Nacional de Aplicación UNHEVAL es negativa.

$$t = \frac{r - 0}{\sqrt{\frac{1 - r^2}{N - 2}}}$$

Donde:

t : t de student (estadígrafo para la significación del coeficiente de correlación)

r : Coeficiente de correlación de Pearson

N : Tamaño de la muestra

N-2: grados de libertad

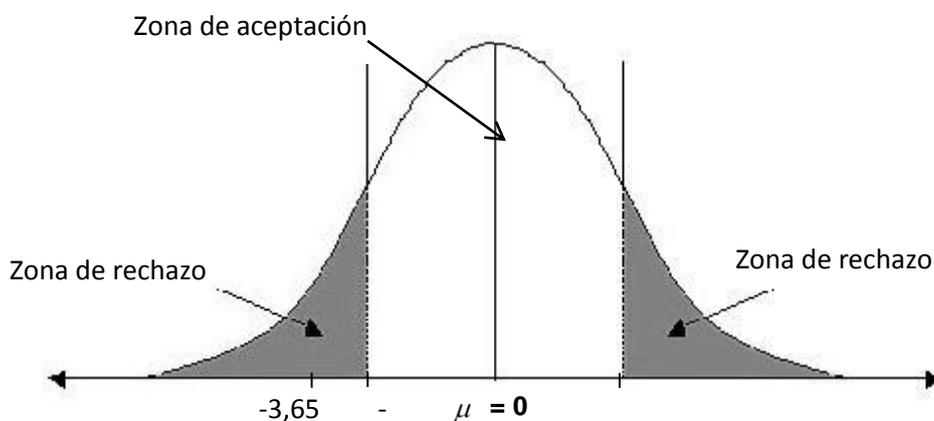
$$r = -0,53$$

$$t = \frac{-0,53 - 0}{\sqrt{\frac{1 - (-0,53)^2}{37 - 2}}}$$

$$t = -3,65$$

Valor “**t**” crítico para el nivel de significancia $\alpha = 0,05$ y $(37 - 2 = 35)$ grados de libertad es $\pm 2,03$.

GRÁFICO Y TOMA DE DECISIONES



Por tanto, comparando los valores t hallada y crítica observamos que: $-3,65$ es menor que $-2,03$. En consecuencia se rechaza la hipótesis nula, pues el valor negativo implica que a menor participación en los videojuegos, mejor será el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria del Colegio Nacional de Aplicación - UNHEVAL, Huánuco. En consecuencia existe relación negativa moderada entre los videojuegos y la inteligencia emocional de los referidos estudiantes.

4.4.1. CONTRASTACIÓN DE LA HIPÓTESIS ESPECÍFICA 1

CUADRO N° 13

CÁLCULO DEL COEFICIENTE DE CORRELACIÓN DE PEARSON CONCERNIENTE A LOS VIDEOJUEGOS Y LA DIMENSIÓN INTRAPERSONAL

N°	(x) Videojuegos	(y) Intrapersonal	x ²	y ²	x.y
1	24	27	576	729	648
2	21	25	441	625	525
3	64	23	4096	529	1472
4	43	20	1849	400	860
5	44	23	1936	529	1012
6	34	33	1156	1089	1122
7	48	19	2304	361	912
8	20	26	400	676	520
9	20	25	400	625	500
10	40	23	1600	529	920
11	26	29	676	841	754
12	33	27	1089	729	891
13	21	23	441	529	483
14	27	28	729	784	756
15	44	20	1936	400	880
16	37	27	1369	729	999
17	35	26	1225	676	910
18	51	20	2601	400	1020
19	52	22	2704	484	1144
20	39	26	1521	676	1014
21	37	20	1369	400	740
22	41	23	1681	529	943
23	41	21	1681	441	861
24	27	33	729	1089	891
25	53	24	2809	576	1272
26	40	26	1600	676	1040
27	24	24	576	576	576
28	26	26	676	676	676
29	43	24	1849	576	1032
30	43	18	1849	324	774
31	53	23	2809	529	1219
32	27	25	729	625	675
33	25	27	625	729	675
34	20	23	400	529	460
35	28	29	784	841	812
36	51	20	2601	400	1020
37	30	26	900	676	780
TOTAL	1332	904	52716	22532	31788

Fuente: Encuesta

PRUEBA DE PEARSON

$$r = \frac{n \sum xy - \sum x \sum y}{\sqrt{[n \sum x^2 - (\sum x)^2][n \sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

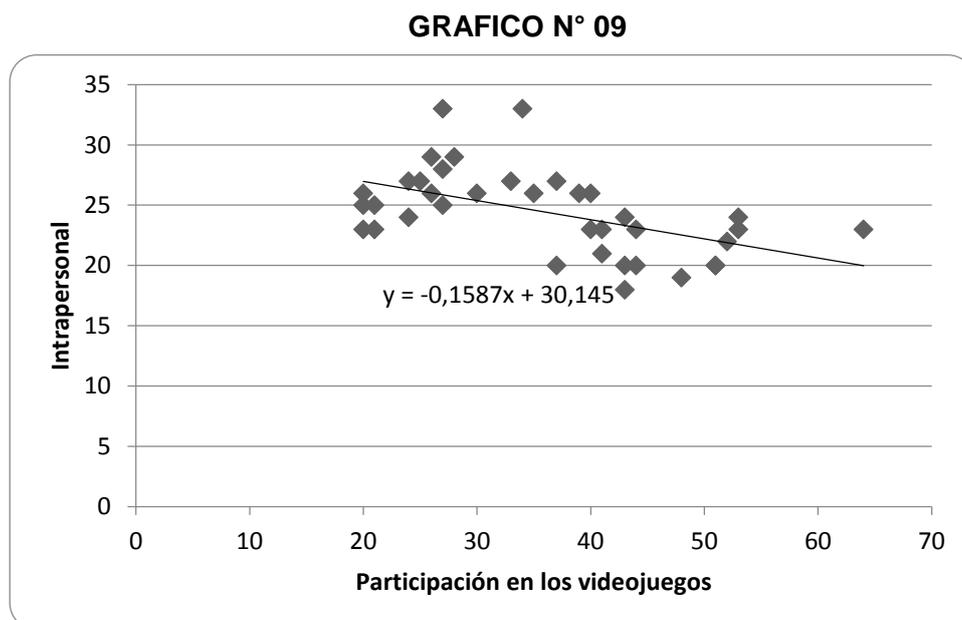
$$r = \frac{37(31788) - (1332)(904)}{\sqrt{[37(52716) - (1332)^2][37(22532) - (904)^2]}}$$

$$r = -0,52$$

INTERPRETACIÓN

El coeficiente de correlación obtenido $r = -0,52$, indica una correlación negativa, lo que significa que los videojuegos tienen relación negativa moderada con la dimensión intrapersonal de los estudiantes; asimismo se afirma que a menor participación en los videojuegos, mejor será el desarrollo de la dimensión intrapersonal de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria del Colegio Nacional de Aplicación - UNHEVAL.

DIAGRAMA DE DISPERSIÓN:



SIGNIFICACIÓN DEL COEFICIENTE DE CORRELACIÓN

Hipótesis nula:

H₀: El nivel de relación que existe entre los videojuegos y la dimensión intrapersonal de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria del Colegio Nacional de Aplicación UNHEVAL no es negativa.

Hipótesis alterna:

H₁: El nivel de relación que existe entre los videojuegos y la dimensión intrapersonal de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria del Colegio Nacional de Aplicación UNHEVAL es negativa.

$$t = \frac{r - 0}{\sqrt{\frac{1 - r^2}{N - 2}}}$$

Donde:

t : t de student (estadígrafo para la significación del coeficiente de correlación)

r : Coeficiente de correlación de Pearson

N: Tamaño de la muestra

N-2: grados de libertad

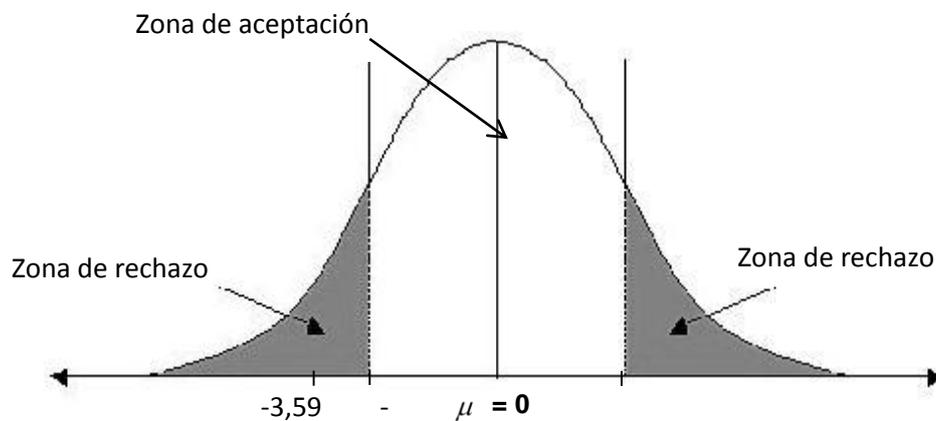
$$r = -0,52$$

$$t = \frac{-0,52 - 0}{\sqrt{\frac{1 - (-0,52)^2}{37 - 2}}}$$

$$t = -3,59$$

Valor “t” crítico para el nivel de significancia $\alpha = 0,05$ y $(37 - 2 = 35)$ grados de libertad es $\pm 2,03$

GRÁFICO Y TOMA DE DECISIONES



Por tanto, comparando los valores t hallada y crítica observamos que: $-3,59$ es menor que $-2,03$. En consecuencia se rechaza la hipótesis nula, pues el valor negativo implica que a menor participación en los videojuegos, mejor será el desarrollo de la dimensión intrapersonal de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria del Colegio Nacional de Aplicación - UNHEVAL, Huánuco. En consecuencia existe relación negativa moderada entre los videojuegos y la dimensión intrapersonal de los referidos estudiantes.

4.4.2. CONTRASTACIÓN DE LA HIPÓTESIS ESPECÍFICA 2

CUADRO N° 14

CÁLCULO DEL COEFICIENTE DE CORRELACIÓN DE PEARSON CONCERNIENTE A LOS VIDEOJUEGOS Y LA DIMENSIÓN INTERPERSONAL

N°	(x) Videojuegos	(y) Interpersonal	x ²	y ²	x.y
1	24	27	576	729	648
2	21	28	441	784	588
3	64	25	4096	625	1600
4	43	22	1849	484	946
5	44	26	1936	676	1144
6	34	27	1156	729	918
7	48	19	2304	361	912
8	20	26	400	676	520
9	20	25	400	625	500
10	40	23	1600	529	920
11	26	24	676	576	624
12	33	26	1089	676	858
13	21	23	441	529	483
14	27	26	729	676	702
15	44	22	1936	484	968
16	37	27	1369	729	999
17	35	24	1225	576	840
18	51	23	2601	529	1173
19	52	24	2704	576	1248
20	39	26	1521	676	1014
21	37	23	1369	529	851
22	41	19	1681	361	779
23	41	20	1681	400	820
24	27	30	729	900	810
25	53	26	2809	676	1378
26	40	25	1600	625	1000
27	24	22	576	484	528
28	26	23	676	529	598
29	43	25	1849	625	1075
30	43	19	1849	361	817
31	53	19	2809	361	1007
32	27	29	729	841	783
33	25	28	625	784	700
34	20	29	400	841	580
35	28	29	784	841	812
36	51	18	2601	324	918
37	30	26	900	676	780
TOTAL	1332	903	52716	22403	31841

Fuente: Encuesta

PRUEBA DE PEARSON

$$r = \frac{n \sum xy - \sum x \sum y}{\sqrt{[n \sum x^2 - (\sum x)^2][n \sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

$$r = \frac{37(31841) - (1332)(903)}{\sqrt{[37(52716) - (1332)^2][37(22403) - (903)^2]}}$$

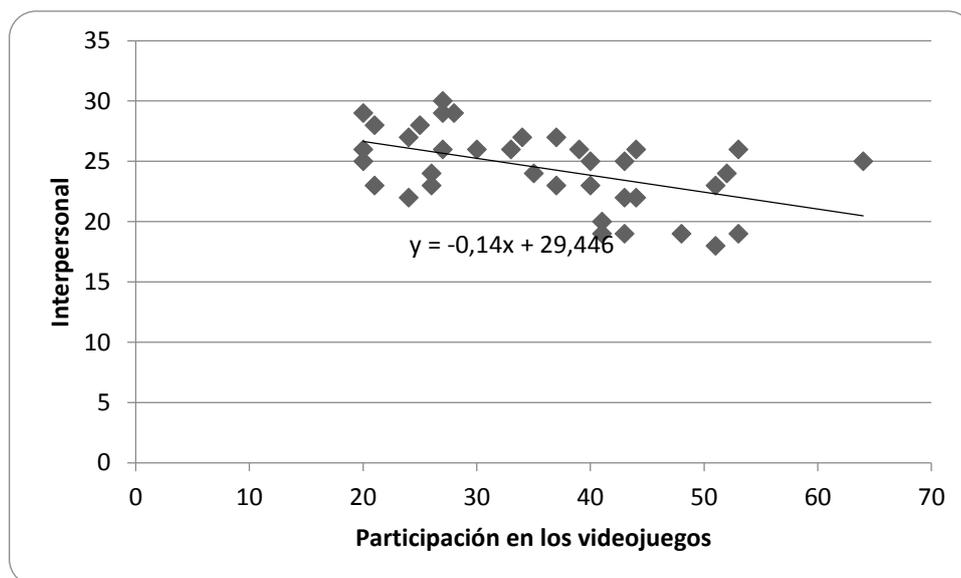
$$r = -0,51$$

INTERPRETACIÓN

El coeficiente de correlación obtenido $r = -0,52$, indica una correlación negativa, lo que significa que los videojuegos tienen relación negativa moderada con la dimensión interpersonal de los estudiantes; asimismo se afirma que a menor participación en los videojuegos, mejor será el desarrollo de la dimensión interpersonal de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria del Colegio Nacional de Aplicación - UNHEVAL.

DIAGRAMA DE DISPERSIÓN:

GRAFICO N° 10



SIGNIFICACIÓN DEL COEFICIENTE DE CORRELACIÓN

Hipótesis nula:

H₀: El nivel de relación que existe entre los videojuegos y la dimensión interpersonal de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria del Colegio Nacional de Aplicación UNHEVAL no es negativa.

Hipótesis alterna:

H₁: El nivel de relación que existe entre los videojuegos y la dimensión interpersonal de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria del Colegio Nacional de Aplicación UNHEVAL es negativa.

$$t = \frac{r - 0}{\sqrt{\frac{1 - r^2}{N - 2}}}$$

Donde:

t : **t** de student (estadígrafo para la significación del coeficiente de correlación)

r : Coeficiente de correlación de Pearson

N: Tamaño de la muestra

N-2: grados de libertad

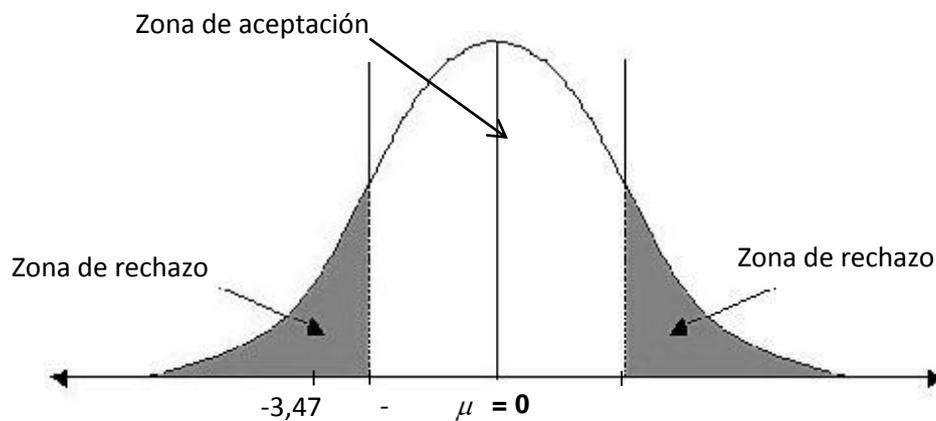
$$r = -0,51$$

$$t = \frac{-0,51 - 0}{\sqrt{\frac{1 - (-0,51)^2}{37 - 2}}}$$

$$t = -3,47$$

Valor “**t**” crítico para el nivel de significancia $\alpha = 0,05$ y $(37 - 2 = 35)$ grados de libertad es $\pm 2,03$

GRÁFICO Y TOMA DE DECISIONES



Por tanto, comparando los valores t hallada y crítica observamos que: $-3,47$ es menor que $-2,03$. En consecuencia se rechaza la hipótesis nula, pues el valor negativo implica que a menor participación en los videojuegos, mejor será el desarrollo de la dimensión interpersonal de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria del Colegio Nacional de Aplicación - UNHEVAL, Huánuco. En consecuencia existe relación negativa moderada entre los videojuegos y la dimensión interpersonal de los referidos estudiantes.

4.4.3. CONTRASTACIÓN DE LA HIPÓTESIS ESPECÍFICA 3

CUADRO N° 15
CÁLCULO DEL COEFICIENTE DE CORRELACIÓN DE PEARSON
CONCERNIENTE A LOS VIDEOJUEGOS Y LA DIMENSIÓN
ADAPTABILIDAD

N°	(x) Videojuegos	(y) Adaptabilidad	x ²	y ²	x.y
1	24	28	576	784	672
2	21	27	441	729	567
3	64	27	4096	729	1728
4	43	21	1849	441	903
5	44	25	1936	625	1100
6	34	28	1156	784	952
7	48	20	2304	400	960
8	20	26	400	676	520
9	20	25	400	625	500
10	40	24	1600	576	960
11	26	24	676	576	624
12	33	26	1089	676	858
13	21	23	441	529	483
14	27	26	729	676	702
15	44	22	1936	484	968
16	37	25	1369	625	925
17	35	25	1225	625	875
18	51	23	2601	529	1173
19	52	20	2704	400	1040
20	39	25	1521	625	975
21	37	24	1369	576	888
22	41	21	1681	441	861
23	41	19	1681	361	779
24	27	32	729	1024	864
25	53	25	2809	625	1325
26	40	23	1600	529	920
27	24	24	576	576	576
28	26	24	676	576	624
29	43	23	1849	529	989
30	43	18	1849	324	774
31	53	21	2809	441	1113
32	27	26	729	676	702
33	25	26	625	676	650
34	20	26	400	676	520
35	28	27	784	729	756
36	51	21	2601	441	1071
37	30	25	900	625	750
TOTAL	1332	895	52716	21939	31647

Fuente: Encuesta

PRUEBA DE PEARSON

$$r = \frac{n \sum xy - \sum x \sum y}{\sqrt{[n \sum x^2 - (\sum x)^2][n \sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

$$r = \frac{37(31647) - (1332)(895)}{\sqrt{[37(52716) - (1332)^2][37(21939) - (895)^2]}}$$

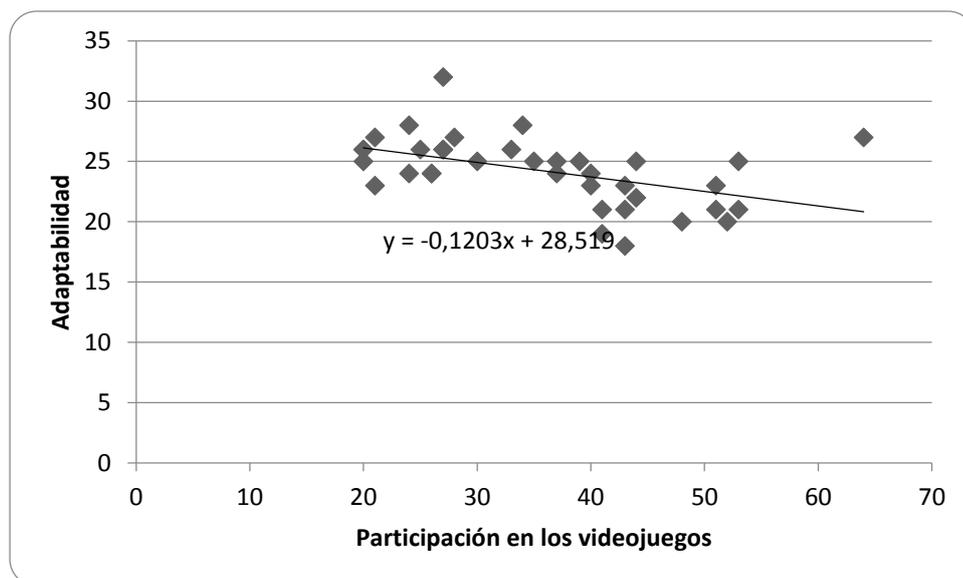
$$r = -0,49$$

INTERPRETACIÓN

El coeficiente de correlación obtenido $r = -0,49$, indica una correlación negativa, lo que significa que los videojuegos tienen relación negativa moderada con la dimensión adaptabilidad de los estudiantes; asimismo se afirma que a menor participación en los videojuegos, mejor será el nivel de adaptabilidad de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria del Colegio Nacional de Aplicación - UNHEVAL.

DIAGRAMA DE DISPERSIÓN:

GRAFICO N° 11



SIGNIFICACIÓN DEL COEFICIENTE DE CORRELACIÓN

Hipótesis nula:

H₀: El nivel de relación que existe entre los videojuegos y la adaptabilidad de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria del Colegio Nacional de Aplicación UNHEVAL no es negativa.

Hipótesis alterna:

H₁: El nivel de relación que existe entre los videojuegos y la adaptabilidad de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria del Colegio Nacional de Aplicación UNHEVAL es negativa.

$$t = \frac{r - 0}{\sqrt{\frac{1 - r^2}{N - 2}}}$$

Donde:

t : **t** de student (estadígrafo para la significación del coeficiente de correlación)

r : Coeficiente de correlación de Pearson

N: Tamaño de la muestra

N-2: grados de libertad

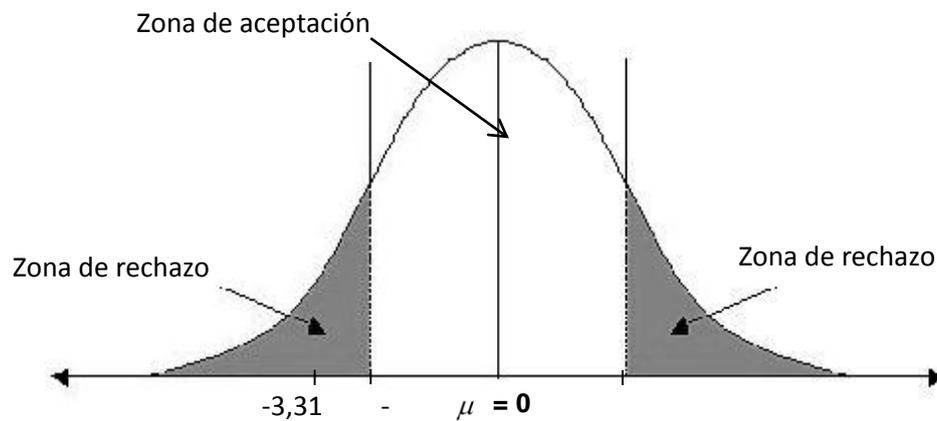
$$r = -0,49$$

$$t = \frac{-0,49 - 0}{\sqrt{\frac{1 - (-0,49)^2}{37 - 2}}}$$

$$t = -3,31$$

Valor “**t**” crítico para el nivel de significancia $\alpha = 0,05$ y $(37 - 2 = 35)$ grados de libertad es $\pm 2,03$

GRÁFICO Y TOMA DE DECISIONES



Por tanto, comparando los valores t hallada y crítica observamos que: $-3,31$ es menor que $-2,03$. En consecuencia se rechaza la hipótesis nula, pues el valor negativo implica que a menor participación en los videojuegos, mejor será el nivel de adaptabilidad de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria del Colegio Nacional de Aplicación - UNHEVAL, Huánuco. En consecuencia existe relación negativa moderada entre los videojuegos y la adaptabilidad de los referidos estudiantes.

4.4.4. CONTRASTACIÓN DE LA HIPÓTESIS ESPECÍFICA 4

CUADRO N° 16
CÁLCULO DEL COEFICIENTE DE CORRELACIÓN DE PEARSON
CONCERNIENTE A LOS VIDEOJUEGOS Y LA DIMENSIÓN MANEJO
DEL ESTRÉS

N°	(x) Videojuegos	(y) Manejo del estrés	x ²	y ²	x.y
1	24	27	576	729	648
2	21	34	441	1156	714
3	64	22	4096	484	1408
4	43	23	1849	529	989
5	44	26	1936	676	1144
6	34	29	1156	841	986
7	48	21	2304	441	1008
8	20	26	400	676	520
9	20	25	400	625	500
10	40	23	1600	529	920
11	26	23	676	529	598
12	33	24	1089	576	792
13	21	23	441	529	483
14	27	22	729	484	594
15	44	25	1936	625	1100
16	37	23	1369	529	851
17	35	23	1225	529	805
18	51	20	2601	400	1020
19	52	24	2704	576	1248
20	39	21	1521	441	819
21	37	22	1369	484	814
22	41	18	1681	324	738
23	41	20	1681	400	820
24	27	19	729	361	513
25	53	19	2809	361	1007
26	40	20	1600	400	800
27	24	19	576	361	456
28	26	26	676	676	676
29	43	27	1849	729	1161
30	43	17	1849	289	731
31	53	17	2809	289	901
32	27	30	729	900	810
33	25	30	625	900	750
34	20	27	400	729	540
35	28	25	784	625	700
36	51	17	2601	289	867
37	30	26	900	676	780
TOTAL	1332	863	52716	20697	30211

Fuente: Encuesta

PRUEBA DE PEARSON

$$r = \frac{n \sum xy - \sum x \sum y}{\sqrt{[n \sum x^2 - (\sum x)^2][n \sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

$$r = \frac{37(30211) - (1332)(863)}{\sqrt{[37(52716) - (1332)^2][37(20697) - (863)^2]}}$$

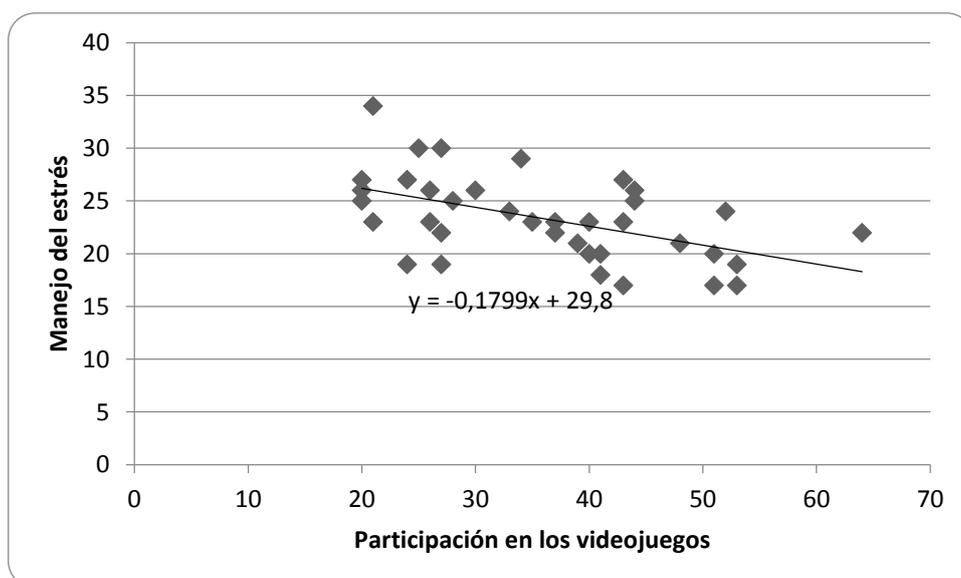
$$r = -0,52$$

INTERPRETACIÓN

El coeficiente de correlación obtenido $r = -0,52$, indica una correlación negativa, lo que significa que los videojuegos tienen relación negativa moderada con la dimensión manejo del estrés de los estudiantes; asimismo se afirma que a menor participación en los videojuegos, mejor será el manejo del estrés de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria del Colegio Nacional de Aplicación - UNHEVAL.

DIAGRAMA DE DISPERSIÓN:

GRAFICO N° 12



SIGNIFICACIÓN DEL COEFICIENTE DE CORRELACIÓN

Hipótesis nula:

H₀: El nivel de relación que existe entre los videojuegos y el manejo del estrés de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria del Colegio Nacional de Aplicación UNHEVAL no es negativa.

Hipótesis alterna:

H₁: El nivel de relación que existe entre los videojuegos y el manejo del estrés de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria del Colegio Nacional de Aplicación UNHEVAL es negativa.

$$t = \frac{r - 0}{\sqrt{\frac{1 - r^2}{N - 2}}}$$

Donde:

t : **t** de student (estadígrafo para la significación del coeficiente de correlación)

r : Coeficiente de correlación de Pearson

N: Tamaño de la muestra

N-2: grados de libertad

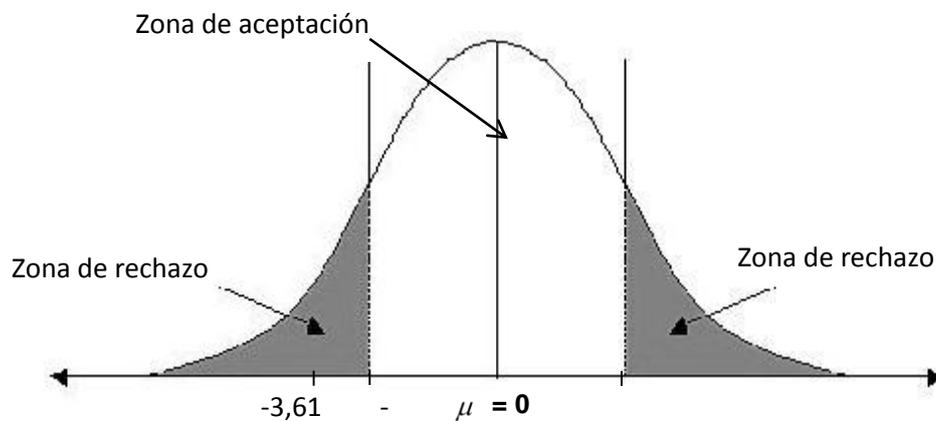
$$r = -0,51$$

$$t = \frac{-0,52 - 0}{\sqrt{\frac{1 - (-0,52)^2}{37 - 2}}}$$

$$t = -3,61$$

Valor “**t**” crítico para el nivel de significancia $\alpha = 0,05$ y $(37 - 2 = 35)$ grados de libertad es $\pm 2,03$

GRÁFICO Y TOMA DE DECISIONES



Por tanto, comparando los valores t hallada y crítica observamos que: $-3,61$ es menor que $-2,03$. En consecuencia se rechaza la hipótesis nula, pues el valor negativo implica que a menor participación en los videojuegos, mejor será el manejo del estrés de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria del Colegio Nacional de Aplicación - UNHEVAL, Huánuco. En consecuencia existe relación negativa moderada entre los videojuegos y el manejo del estrés de los referidos estudiantes.

4.4.5. CONTRASTACIÓN DE LA HIPÓTESIS ESPECÍFICA 5

CUADRO N° 17
CÁLCULO DEL COEFICIENTE DE CORRELACIÓN DE PEARSON
CONCERNIENTE A LOS VIDEOJUEGOS Y LA DIMENSIÓN ESTADO
DE ÁNIMO

N°	(x) Videojuegos	(y) Estado de ánimo	x ²	y ²	x.y
1	24	28	576	784	672
2	21	27	441	729	567
3	64	23	4096	529	1472
4	43	20	1849	400	860
5	44	25	1936	625	1100
6	34	33	1156	1089	1122
7	48	20	2304	400	960
8	20	25	400	625	500
9	20	27	400	729	540
10	40	23	1600	529	920
11	26	27	676	729	702
12	33	29	1089	841	957
13	21	23	441	529	483
14	27	28	729	784	756
15	44	20	1936	400	880
16	37	28	1369	784	1036
17	35	27	1225	729	945
18	51	22	2601	484	1122
19	52	23	2704	529	1196
20	39	25	1521	625	975
21	37	22	1369	484	814
22	41	22	1681	484	902
23	41	20	1681	400	820
24	27	33	729	1089	891
25	53	24	2809	576	1272
26	40	27	1600	729	1080
27	24	24	576	576	576
28	26	27	676	729	702
29	43	26	1849	676	1118
30	43	19	1849	361	817
31	53	23	2809	529	1219
32	27	25	729	625	675
33	25	28	625	784	700
34	20	24	400	576	480
35	28	28	784	784	784
36	51	20	2601	400	1020
37	30	25	900	625	750
TOTAL	1332	920	52716	23300	32385

Fuente: Encuesta

PRUEBA DE PEARSON

$$r = \frac{n \sum xy - \sum x \sum y}{\sqrt{[n \sum x^2 - (\sum x)^2][n \sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

$$r = \frac{37(32385) - (1332)(920)}{\sqrt{[37(52716) - (1332)^2][37(23300) - (920)^2]}}$$

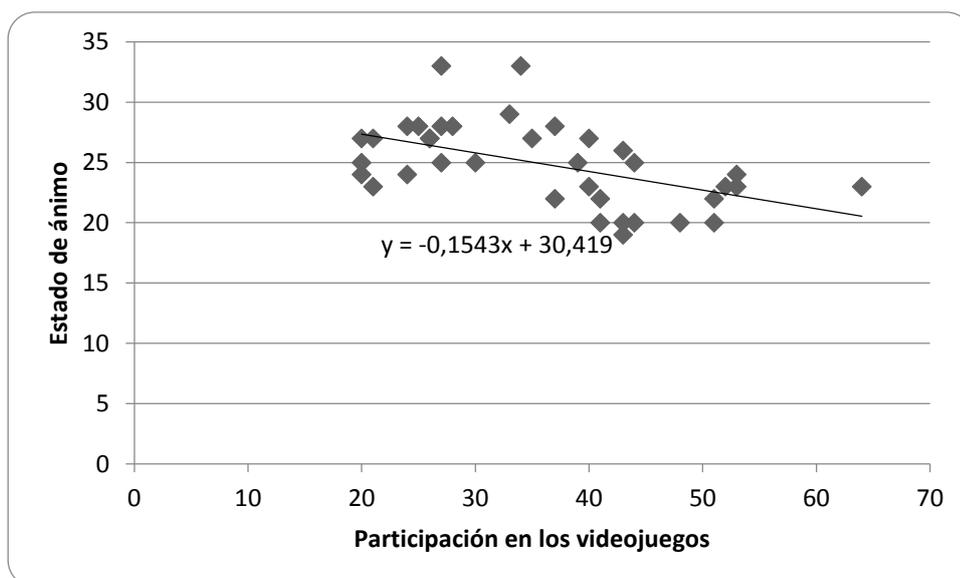
$$r = -0,517$$

INTERPRETACIÓN

El coeficiente de correlación obtenido $r = -0,52$, indica una correlación negativa, lo que significa que los videojuegos tienen relación negativa moderada con el estado de ánimo de los estudiantes; asimismo se afirma que a menor participación en los videojuegos, mejor será el estado de ánimo de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria del Colegio Nacional de Aplicación - UNHEVAL.

DIAGRAMA DE DISPERSIÓN:

GRAFICO N° 13



SIGNIFICACIÓN DEL COEFICIENTE DE CORRELACIÓN

Hipótesis nula:

H₀: El nivel de relación que existe entre los videojuegos y el estado de ánimo de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria del Colegio Nacional de Aplicación UNHEVAL no es negativa.

Hipótesis alterna:

H₁: El nivel de relación que existe entre los videojuegos y el estado de ánimo de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria del Colegio Nacional de Aplicación UNHEVAL es negativa.

$$t = \frac{r - 0}{\sqrt{\frac{1 - r^2}{N - 2}}}$$

Donde:

t : **t** de student (estadígrafo para la significación del coeficiente de correlación)

r : Coeficiente de correlación de Pearson

N: Tamaño de la muestra

N-2: grados de libertad

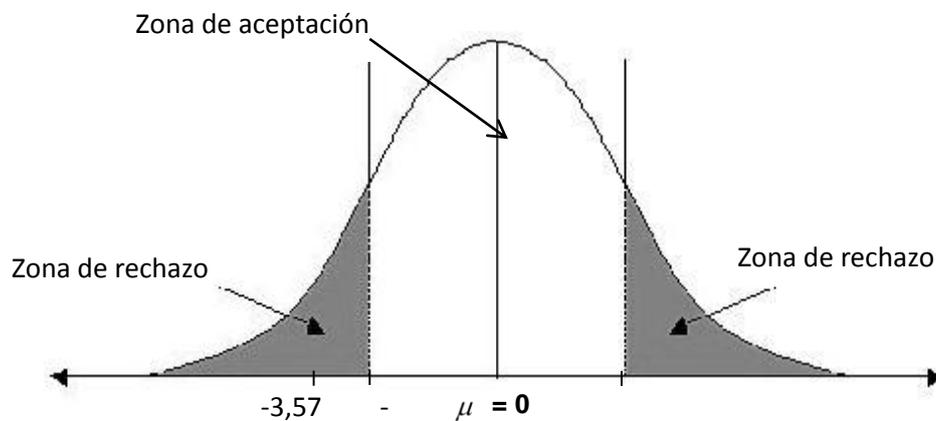
$$r = -0,517$$

$$t = \frac{-0,517 - 0}{\sqrt{\frac{1 - (-0,517)^2}{37 - 2}}}$$

$$t = -3,57$$

Valor “**t**” crítico para el nivel de significancia $\alpha = 0,05$ y $(37 - 2 = 35)$ grados de libertad es $\pm 2,03$

GRÁFICO Y TOMA DE DECISIONES



Por tanto, comparando los valores t hallada y crítica observamos que: $-3,57$ es menor que $-2,03$. En consecuencia se rechaza la hipótesis nula, pues el valor negativo implica que a menor participación en los videojuegos, mejor será el estado de ánimo de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria del Colegio Nacional de Aplicación - UNHEVAL, Huánuco. En consecuencia existe relación negativa moderada entre los videojuegos y el estado de ánimo de los referidos estudiantes.

CAPÍTULO V

5. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

La investigación se centró en determinar el nivel de relación existente entre los videojuegos y la inteligencia emocional de los estudiantes del tercer grado de secundaria del Colegio Nacional Aplicación UNHEVAL - Huánuco.

Los videojuegos se convierten cada día más en una manera de comunicarse, de expresarse, y de transmitir las emociones y conocimientos que se tienen acerca de la realidad o de los mundos ficticios que se deseen crear, tal como se observa en los cuadros, N° 05 y 06, en las que se presenta las frecuencias absolutas y los porcentajes de cada nivel alcanzado de los videojuegos y la inteligencia emocional en sus respectivas dimensiones de cada variable, obteniendo un porcentaje del 5,4% de los estudiantes encuestados, representado por 2, manifiestan nunca haber participado en los videojuegos y el 54,5% de los estudiantes encuestados, representado por 22, manifiestan siempre haber participado en los videojuegos. Estos resultados muestran que los estudiantes que tienen interactividad con los videojuegos, que son la mayoría (en términos de

nunca y siempre), dedican mucho tiempo en ello. Según Estallo, (1995) el adolescente pasa a utilizar con más frecuencia el videojuego por el efecto de la novedad, y en la mayoría de casos esta conducta remitirá espontáneamente o con la ayuda de la familia. No obstante, muchos jóvenes explican que durante un periodo de su vida los videojuegos perjudicaron su rendimiento escolar, motivaron tensiones familiares y redujeron sus relaciones sociales. En el cuadro N° 06, el 59,5 % de los estudiantes encuestados, representado por 22, muestran indirectamente que su inteligencia emocional siempre ha sido modificada por influencia de los videojuegos y el 24,3% de los estudiantes encuestados, representado por 9, muestran indirectamente que su inteligencia emocional a veces ha sido modificada por influencia de los videojuegos. Estos resultados muestran que la mayoría de estudiantes que participan en los videojuegos tienen su inteligencia emocional influenciada por los videojuegos, es decir muestran dificultades y limitaciones en su nivel intrapersonal, interpersonal, adaptabilidad, manejo del estrés y estado de ánimo.

En relación a la dimensión intrapersonal, en el cuadro N° 07, el 59,5 % de los estudiantes encuestados, representado por 22, muestran indirectamente que su inteligencia emocional, respecto a lo intrapersonal, siempre ha sido modificada por influencia de los videojuegos, el 21,6% de los estudiantes encuestados, representado por 8, muestran indirectamente que su inteligencia emocional, respecto a lo intrapersonal, a veces ha sido modificada por influencia de los videojuegos.

Estos resultados muestran que la mayoría de estudiantes que participan en los videojuegos tienen su nivel de dimensión intrapersonal influenciada negativamente por los videojuegos, es decir muestran escasa autoaceptación, limitado autorespeto, restringida autoevaluación e insuficiente autorrealización; es decir manifiestan difícilmente nacer de nuevo y ser diferente, asimismo de cambiar su carácter. Evidencian tener una vida triste y ser personas no deseables frente a otras; creen tener más defectos que virtudes y creen ser menos inteligentes que otros; del mismo modo muestran no sentirse feliz ni estar contentos con su cuerpo.

En relación a la dimensión interpersonal, en el cuadro N° 08, el 70,3 % de los estudiantes encuestados, representado por 26, muestran indirectamente que su inteligencia emocional, respecto a la dimensión interpersonal, siempre ha sido modificada por influencia de los videojuegos. El 5,4% de los estudiantes encuestados, representado por 2, muestran indirectamente que su inteligencia emocional, respecto a la dimensión interpersonal, nunca ha sido modificado por influencia de los videojuegos. Estos resultados muestran que la mayoría de estudiantes que participan en los videojuegos tienen su nivel de dimensión interpersonal influenciada negativamente por los videojuegos, es decir muestran escasa identidad personal, equivocada admiración por parte de sus amigos, poca predisposición para hacer nuevos amigos, Asimismo, por influencia de los referidos videojuegos tienen dificultad de relacionarse con su entorno social, más aún participar en ella.

En relación a la dimensión adaptabilidad, en el cuadro N° 09, el 70,3 % de los estudiantes encuestados, representado por 26, muestran indirectamente que su inteligencia emocional, respecto a la adaptabilidad, siempre ha sido modificado por influencia de los videojuegos. El 13.5% de los estudiantes encuestados, representado por 5, muestran indirectamente que su inteligencia emocional, respecto a la adaptabilidad, a veces ha sido modificado por influencia de los videojuegos. Estos resultados muestran que la mayoría de estudiantes que participan en los videojuegos tienen su nivel de adaptabilidad influenciada negativamente por los videojuegos, es decir no les es fácil pensar y buscar soluciones frente a un problema, les resulta difícil tomar decisiones, y cuando los toman lo hacen erróneamente; asimismo muestran mucha indecisión frente a un problema.

En relación a la dimensión manejo del estrés, en el cuadro N° 10, el 62.2 % de los estudiantes encuestados, representado por 23, muestran indirectamente que su inteligencia emocional, respecto a la dimensión manejo del estrés, siempre ha sido modificada por influencia de los videojuegos. El 21.6% de los estudiantes encuestados, representado por 8, muestran indirectamente que su inteligencia emocional, respecto a la dimensión manejo del estrés, a veces ha sido modificada por influencia de los videojuegos. Estos resultados muestran que la mayoría de

estudiantes que participan en los videojuegos tienen su nivel de manejo del estrés influenciada negativamente por los videojuegos, es decir no se sienten contentos con sus amigos, les da cólera cuando no les sale las cosas como ellos quieren, evidencian un sentimiento de inferioridad, además frente a un problema responden con agresiones verbales, asimismo si el profesor les llama la atención les cuesta controlarse y si un compañero les insulta hacen lo mismo, también muestran nerviosismo frente a un problema.

En relación a la dimensión estado de ánimo, en el cuadro N° 11, el 10,8% de los estudiantes encuestados, representado por 4, muestran indirectamente que su inteligencia emocional, respecto a la dimensión estado de ánimo, a veces ha sido modificado por influencia de los videojuegos.

El 70,3 % de los estudiantes encuestados, representado por 26, muestran indirectamente que su inteligencia emocional, respecto a la dimensión estado de ánimo, siempre ha sido modificado por influencia de los videojuegos.

Estos resultados muestran que la mayoría de estudiantes que participan en los videojuegos tienen su nivel de estado de ánimo influenciada negativamente por los videojuegos, es decir tienen escasa seguridad en sí mismo en la mayoría de situaciones, no se consideran personas alegres y felices, rápidamente se ponen tristes por cualquier cosa, evidencian un sentimiento de inconformidad, muestran temor al fracaso; también se consideran poco optimistas y descontentos con la vida que tienen.

En consecuencia los resultados alcanzados en cada dimensión de la variable inteligencia emocional son resaltantes, en la investigación realizada por Estallo (1997) sobre Psicopatología y videojuegos, comprobó que los que tienden a hacer uso frecuente de este artilugio muestran conductas más extrovertidas diferenciándose de aquellos que no tienen el hábito de usar videojuegos. Concluye en su estudio que no se puede establecer diferencia entre conducta antisocial y delictiva entre los jugadores y no jugadores.

Los resultados anteriores son respaldados con la contratación de hipótesis, a través de la correlación de Pearson, el mismo que se refrenda con la distribución

“t” de Student. El coeficiente de correlación obtenido $r = -0,53$, indica una correlación negativa, lo que significa que los videojuegos tienen relación negativa moderada con la inteligencia emocional de los estudiantes; asimismo se afirma que a menor participación en los videojuegos, mejor será el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria del Colegio Nacional de Aplicación – UNHEVAL (Cuadro N° 12).

La hipótesis específica 1, el coeficiente de correlación obtenido $r = -0,52$, indica una correlación negativa, lo que significa que los videojuegos tienen relación negativa moderada con la dimensión intrapersonal de los estudiantes; asimismo se afirma que a menor participación en los videojuegos, mejor será el desarrollo de la dimensión intrapersonal de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria del Colegio Nacional de Aplicación – UNHEVAL (Cuadro N° 13).

Respecto a la hipótesis específica 2, el coeficiente de correlación obtenido $r = -0,51$, indica una correlación negativa, lo que significa que los videojuegos tienen relación negativa moderada con la dimensión interpersonal de los estudiantes; asimismo se afirma que a menor participación en los videojuegos, mejor será el desarrollo de la dimensión interpersonal de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria del Colegio Nacional de Aplicación – UNHEVAL (Cuadro N° 14).

En cuanto a la hipótesis específica 3, el coeficiente de correlación obtenido $r = -0,49$, indica una correlación negativa, lo que significa que los videojuegos tienen relación negativa moderada con la dimensión adaptabilidad de los estudiantes; asimismo se afirma que a menor participación en los videojuegos, mejor será el nivel de adaptabilidad de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria del Colegio Nacional de Aplicación – UNHEVAL (Cuadro N° 15).

Respecto a la hipótesis específica 4, el coeficiente de correlación obtenido $r = -0,52$, indica una correlación negativa, lo que significa que los videojuegos tienen relación negativa moderada con la dimensión manejo del estrés de los estudiantes; asimismo se afirma que a menor participación en los videojuegos,

mejor será el manejo del estrés de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria del Colegio Nacional de Aplicación – UNHEVAL (Cuadro N° 16).

Por último, con respecto a la hipótesis específica 5, el coeficiente de correlación obtenido $r = -0,52$, indica una correlación negativa, lo que significa que los videojuegos tienen relación negativa moderada con el estado de ánimo de los estudiantes; asimismo se afirma que a menor participación en los videojuegos, mejor será el estado de ánimo de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria del Colegio Nacional de Aplicación - UNHEVAL.

En consecuencia de la afirmación de las hipótesis específicas, podemos decir que está en el rol de los padres de familia de inculcar en sus hijos a no utilizar videojuegos con contenidos negativos. Los efectos perjudiciales de los videojuegos sobre la conducta van a depender de su contenido. Según Lavilla, F. (2008) los juegos con contenidos violentos (guerra, destrucción, violencia callejera, entre otros) y los de contenido sexistas pueden introducir modalidades de comportamiento patológicas en los niños. Estallo, J. y otros (2001) en sus estudios encontraron que niños y adolescentes, pueden cometer pequeños hurtos en el hogar para obtener dinero que luego utilizarían en salones de videojuegos. Goleman, afirma que las competencias emocionales se agrupan en conjuntos, cada uno de las cuales está basado en una capacidad subyacente de la inteligencia emocional, capacidades que son vitales si las personas quieren aprender las competencias necesarias para tener éxito. Goleman (1995).

Según López Reyes, Alex (2006) nos dice que educar la inteligencia de los niños y adolescentes se ha convertido en una tarea necesaria en el ámbito educativo y la mayoría de las docentes considera primordial el dominio de las docentes considera primordial el dominio de estas habilidades para el desarrollo evolutivo y socioemocional de sus alumnos, se ha defendido y desarrollado la importancia de desarrollar en el alumnado habilidades, destrezas, que ayuden al niño a resolver problemas que se le presenten en el ámbito educativo y a su vida diaria.

En la propuesta de Delors en torno de los cuatro pilares fundamentales de la educación, ésta debe enfatizar en los dos últimos que son aprender a convivir y aprender a ser, puesto que son el eje del desarrollo personal y de la vida en sociedad.

CONCLUSIONES

Los resultados obtenidos nos permitieron cumplir con los objetivos de la investigación y se demostró la hipótesis general como las hipótesis específicas llegando a las siguientes conclusiones:

1. El coeficiente de correlación obtenido $r = -0,53$, indica una correlación negativa, lo que significa que los videojuegos tienen relación negativa moderada con la inteligencia emocional de los estudiantes; asimismo se afirma que a menor participación en los videojuegos, mejor será el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria del Colegio Nacional de Aplicación - UNHEVAL. En cuanto a las hipótesis específicas se demostró que:
2. El coeficiente de correlación obtenido $r = -0,52$, indica una correlación negativa, lo que significa que los videojuegos tienen relación negativa moderada con la dimensión intrapersonal de los estudiantes; asimismo se afirma que a menor participación en los videojuegos, mejor será el desarrollo intrapersonal de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria del Colegio Nacional de Aplicación - UNHEVAL.
3. El coeficiente de correlación obtenido $r = -0,52$, indica una correlación negativa, lo que significa que los videojuegos tienen relación negativa moderada con la dimensión interpersonal de los estudiantes; asimismo se afirma que a menor participación en los videojuegos, mejor será el desarrollo interpersonal de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria del Colegio Nacional de Aplicación - UNHEVAL.
4. El coeficiente de correlación obtenido $r = -0,49$, indica una correlación negativa, lo que significa que los videojuegos tienen relación negativa moderada con la adaptabilidad de los estudiantes; asimismo se afirma que a menor participación en los videojuegos, mejor será el nivel de adaptabilidad de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria del Colegio Nacional de Aplicación - UNHEVAL.

5. El coeficiente de correlación obtenido $r = -0,52$, indica una correlación negativa, lo que significa que los videojuegos tienen relación negativa moderada con el manejo del estrés de los estudiantes; asimismo se afirma que a menor participación en los videojuegos, mejor será el manejo del estrés de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria del Colegio Nacional de Aplicación - UNHEVAL.

6. El coeficiente de correlación obtenido $r = -0,52$, indica una correlación negativa, lo que significa que los videojuegos tienen relación negativa moderada con el estado de ánimo de los estudiantes; asimismo se afirma que a menor participación en los videojuegos, mejor será el estado de ánimo de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria del Colegio Nacional de Aplicación - UNHEVAL.

SUGERENCIAS

La experiencia en el desarrollo de la investigación permite recomendar a la DRE, a los docentes, a los directivos, padres de familia de la institución, a los centros de educación superior e investigadores, lo siguiente:

- A la Dirección Regional de Educación Huánuco capacitar a los docentes sobre cómo desarrollar la inteligencia emocional en el proceso de aprendizaje, para de esta forma conseguir que los estudiantes elaboren su propio conocimiento mediante la utilización adecuada de estrategias.
- A las docentes de diferentes instituciones educativas, que apliquen estrategias para desarrollar la inteligencia emocional y que fomenten el uso adecuado de internet, mediante políticas sociales que permitan aprovechar el interés de los adolescentes, para promover la culturización adecuada y de manera positiva en su formación integral como futuros integrantes de la sociedad.
- Se recomienda a los miembros que integran la familia nuclear, deben fomentar el afecto fraternal entre sus hijos especialmente a los adolescentes, para que no se refugien ni mitiguen su soledad en las cabinas públicas de internet.
- A los padres de familia, deben inculcar con mayor frecuencia y tiempo a sus hijos adolescentes los valores para fortalecer su identidad, para que sus hijos no se dejen influenciar por escenarios irreales para que no imiten las actitudes y comportamientos de los héroes de los juegos de internet en su vida cotidiana.
- Limitar el tiempo y utilizar videojuegos con contenidos positivos utilizados por los niños. A la hora de adquirir un videojuego no se debe dejar la selección del mismo a cargo del niño y adolescente. Es recomendable que el videojuego sea apropiado para la edad y el nivel de desarrollo del niño o adolescente.
- Continuar desarrollando investigaciones dirigidas a conocer los diferentes factores que están relacionados con la inteligencia emocional.

- Establecer mecanismos dirigidos a promover el uso de videojuegos con contenidos positivos en los alumnos de la Colegio Nacional Aplicación “UNHEVAL”, por cuanto está relacionado con la inteligencia emocional.

BIBLIOGRAFÍAS

- Institute of Motor Control and Movement Technique, (2007). *Tv y videojuegos Afectan el Sueño, Memoria y Aprendizaje*. Recuperado en abril, 9 2009. Disponible en: <http://www.saludlandia.com/>
- Tapscott, D. (1998). *Creciendo en un entorno digital. La generación net*. España: Mc Gaw-Hill.
- Balaguer, R. (2002). *Videojuegos, Internet, Infancia y Adolescencia del Nuevo Milenio*. Archivo OCS. Recuperado en abril, 9 2009. Disponible en: <http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=6>
- Santrock J., (2006). *Psicología de la Educación*. 2ª.Ed. Editorial McGraw–Hill. México.
- Pérez, J. (2005). *Historia de los Videojuegos*, en http://www.rinconsolero.com/Rinconsolero.V2/historia_de_los_videojuegos.htm
- Michael, D. y Chen, S. (2006). *Serious Games. Games that educate, train and infoms*. Canadá: Thomsom.
- Hernández, M. (2005). *La violencia en las escuelas: Un problema actual a Solucionar por la Educación, la Ciencia, la Tecnología y la Sociedad*. Revista Iberoamericana de Educación. Pág. 51
- Álvarez, J. (2008). *Inteligencia Emocional y Rendimiento Académico en Estudiantes Universitarios de Ciencias Naturales*. (Disertación presentada como requisito para obtener el grado de Doctor en Educación). Universidad de Puerto Rico.
- Infoamérica, (1997). *Perfil biográfico y académico de Albert Bandura*. Recuperado en abril, 8 2009. Disponible en: <http://www.infoamerica.org/teoría/bandura1.htm>

- López Reyes, A. (2006). *Inteligencias Múltiples. Cómo descubrirlas y Desarrollarlas*. 1ª.Ed.
- León, R. y López, M. (2000). *Los adolescentes y los Videojuegos*. Recuperado en abril, 18. Disponible en: <http://www.google.com.pr/search?q=la+dimension+socioeducativa+de+los+videojuegos&hl=es&start=10&sa=N>
- Etxeberria, F. (1998). *Videojuegos y Educación Comunicar*. Recuperado en setiembre, 1. Disponible en: <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/pdf/158/15801026.pdf>
- Cesarone, B. (1994). *Videogames and children*. Washington: Office of Educational Research and Improvement.
- Morales Candona, C. (2009). *“Los videojuegos y sus efectos sobre el desarrollo cognitivo y conductual de los niños”* (Tesis de Maestría inédita). Universidad Metropolitana de Puerto Rico. Puerto Rico.
- Antonio Cruz J. (2014). *“La adición de los videojuegos y la agresividad en los alumnos del 2do. Grado de secundaria de la I.E. Mixta “Telésforo Catacora”-Santa Clara, Ate Vitarte 2014”* (Tesis de Maestría inédita). Universidad César Vallejo, Lima.
- Camones Oropeza O. (2014). *“Interiorización de estereotipos de género y su relación con la inteligencia emocional de los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la I.E. La Paz, San Isidro y Ricardo Bentín del distrito de Manantay, Pucallpa 2012-2013”* (Tesis de Maestría inédita). Universidad César Vallejo, Pucallpa.
- Cabrera Gonzáles, M. (2011). *“Inteligencia Emocional y rendimiento académico de los alumnos del nivel secundario de una institución educativa*

- de la región Callao*” (Tesis de Maestría inédita). Universidad San Ignacio de Loyola. Lima.
- Huanca Obregon, J. (2013). *“Uso frecuente de los videojuegos y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes del 4^{to} grado de educación secundaria de la I.E. “César Vallejo” del distrito de Amarilis-Huánuco, 2012”* (Tesis de Licenciado en Ciencias de la Educación). Universidad Hermilio Valdizán. Huánuco.
 - Eulario Donato, A. (2013). *“Estudio comparativo de la inteligencia emocional de estudiantes de Psicología de la UNHEVAL Huánuco y de la UPLA Huancayo 2011-I”* (Tesis de Licenciado en Psicología). Universidad Hermilio Valdizán. Huánuco.
 - Frasca, G. (2001). *Videogames of the Oppressed: Videogames as A means for Critical Thinking and Debate* (Tesis Doctoral), Institute of Technology. Georgia.
 - Tavinor, G. (2008). *The Definition of Videogame. Contemporary Aesthetics*. Volumen 6.
<http://www.contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=492>>
 - Marcano, B. (2006). *“Estimulación Emocional de los Videojuegos: Efectos en el Aprendizaje. Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información”*. (Tesis de Maestría inédita). Universidad de Salamanca - España.
 - Crawford, C. (1982). *The art of gamedesing*. Disponible en: <http://www.vancouver.wsu.edu/fac/peabody/game-book/Coverpage.html>.

- Koster, R. (2005). *A theory of fun for game design*. Paraglyph. McGonigal. Arizona.
- Carrasco, R. (2006). *Propuesta de tipología básica de los videojuegos de PC y consola*. Revista de Comunicación y Nuevas Tecnologías 14 (7), 1-11.
- Rodríguez, E. (2001). *Jóvenes y videojuegos. Espacio, significación y conflictos*. FAD-Injuve. Madrid.
- Thompson, J., Berbank, G. y Cusworth, N. (2008). *Videojuegos. Manual para diseñadores gráficos*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Gil, A. y Vida, T. (2007). *Los videojuegos*. Barcelona: UOC.
- Juul, J. (2010). "A Clash between game and narrative" (Tesis Doctoral). En <http://www.jesperjuul.net/thesis/2-historyofthecomputergame.html>
- Rotovision, J. (2008). *Diseño de personajes para consolas portátiles. Videojuegos para móviles, sprites y gráficos con píxeles*. Singapore: Gustavo Gili.
- Costikyan, G. (2007). Me faltan las palabras y tengo que diseñar. En VV.AA. *Gameworld. Videogames on the edge of art, technology and culture*. (pp.14-19). Gijón: La Laboral.
- Estallo, J. (1995). *Los videojuegos. Juicios y prejuicios*. Barcelona.
- Levis, D. (1997). *Los videojuegos, un fenómeno de masas. Qué impacto produce en la infancia y juventud la industria más próspera del sistema audiovisual*. Paidós: Barcelona.
- Rabin, S. (2010). *Introduction to Game Development*. Segunda Edición. Boston: Cengage Learning.
- Keith, A. (1997). *Correo Electrónico*. Editorial Palomino. Perú.

- Brathwaite, B. y Lan S. (2009). *Challenges for Game Designers*. Boston: Course Technology.
- Bethke, E. (2003). *Game Development and Production*. *Proceedings of the Challenges in Game AI Workshop*. 19th National Conference on Artificial Intelligence <http://www.aaai.org/Papers/Workshops/2004/WS-04-04/WS04-04001.pdf>. Pág. 39
- Nussbaum, M., Rosas, R., Rodríguez, P. y Valdivia, V. (2003). *Diseño, Desarrollo y Evaluación de Video Juegos Portátiles Educativos y Autorregulados*. *Ciencia Al Día Internacional*. Disponible en: <http://www.ciencia.cl/CienciaAlDia/volumen2/numero3/articulos/articulo1.html>
- Sartori, G. (1998): *Homo videns. La sociedad teledirigida*. Madrid: Taurus.
- Hurlock, E. (1970). *La Psicología de la Adolescencia*. Buenos Aires: Paidós.
- Bueno, R. (2005). *La Naturaleza de la Conducta y la Explicación Psicológica*. Editorial Liberabit. Perú.
- Gros, B. (2000). *La dimensión socioeducativa de los videojuegos*. *Edutec*. Revista electrónica de Tecnología Educativa, N°12.
- Gros, B. (2004): *Certezas e interrogantes acerca del uso de los videojuegos para el aprendizaje*. En: Ramos, M. y Pérez, O. (eds.): *Videojuegos y Comunicación: hacia el lenguaje del videojuego*. Comunicación, N° 7, pp. 251-264. (Universidad de Sevilla). On-line en: <http://www.revistacomunicacion.org>

- Estallo, A. (1997). *Psicopatología y videojuegos*. Institut Psiquiatric. Dpto. de Psicología. 1-31. Recuperado en abril, 8 2009. Disponible en: <http://www.ub.es/personal/viedeoju.htm>
- Sutera, M. (2008). *Los Videojuegos en el tercer milenio: El Tercer Tiempo*. Recuperado en abril, 24. Disponible en: <http://www.eltercertiempo.com.ar/articulos-10.htm>
- Dominick, J. (1984). *Videogames, television violence and aggression in teenagers*. *Journal of Communication*, 34 (2), pp. 136-147.
- Lavilla, F. (2008). *Los Videojuegos y los Niños*. Recuperado en setiembre, 2 2009. Disponible en: <http://www.cun.es/areadesalud/tu-salud/cuidados-en-casa/los-videojuegos-y-los-niños/>
- Estallo, J., Masferrer, MC. y Aguirre, C. (2001). *Efectos a largo plazo del uso de videojuegos*. Apunt psicol. Revista en internet. Disponible en: www.Cop.es/infocoponline/pdfvideojuegos.pdf
- Llei del Consell de l'Audiovisual de Catalunya. (2003). 1ra.Ed. Barcelona, 2012.
- Salovey, P. y Mayer, J. (1990). *Emotional Intelligence. Imagination, Cognition, and Personality*.
- Goleman, D. (1995). *Inteligencia emocional*. Barcelona: Paidós.
- Ugarriza, N. y Pajares, L. (2003). *Adaptación y Estandarización del Inventario de Inteligencia Emocional de BarOn ICE: en niños y adolescentes*. Perú: Libro amigo.
- Extremera, N. y Fernández, P. (2003). *La Inteligencia Emocional en el contexto educativo: Hallazgos científicos de sus efectos en el aula*. Revista de Educación, N° 332, pp. 97- 116.

- Ugarriza, N. (2001). *Evaluación de la Inteligencia Emocional a través del inventario de Bar On (ICE) en una muestra de Lima Metropolitana*. Lima.
- Delors, J. (1996). *La educación encierra un tesoro*. Bogotá: Santillana.
- Lucrecia, P. (2007). *Guía de la Inteligencia Emocional*. 1ra Ed. España: Libsa
- Stephen, R. (1998). *La inteligencia emocional en la empresa*. Paidós: México.
- Bar-On, R. (1997). *Bar-On Emotional Quotient Inventory (EQ-i): Technical manual*. Canadá: Multi-Health Systems.
- Hernández R., Fernández C. & Baptista P. (2006). *Metodología de la Investigación*. Graw- Hill Interamericana. Cuarta Edición. México.
- Hernández, R. (2010). *Metodología de la Investigación*. Mc Graw-Hill. México.

VIDEOJUEGOS

- Nintendo (1985). *Super Mario Bros* [Videojuego para Videoconsola]. Kyoto: Nintendo.
- Pajitnov, A. (1985). *Tetris* [Videojuego para Ordenador]. Moscú.
- Nintendo (2003). *Wario Ware* [Videojuego para Videoconsola]. Kyoto: Nintendo.
- Harmonix (2005). *Guitar Hero* [Videojuego para Videoconsola]. California: RedOctane.
- Sublogic (1982). *Microsoft Flight Simulator* [Videojuego para Ordenador]. Illinois: Microsoft.
- Nintendo (2005). *Nintendogs* [Videojuego para Videoconsola]. Kyoto: Nintendo.

- Konami (2013). *Pro Evolution Soccer 2014* [Videojuego para Ordenador y Videoconsola]. Tokyo: Konami.
- Codemaster (2013). *F1 2013* [Videojuego para Ordenador]. Southam: Codemaster.
- Namco (1999). *Tekken* [Videojuego para máquina Arcade]. Tokyo: Namco.
- Team Ninja (1996). *Dead or Alive* [Videojuego para Videoconsola]. Tokyo: Tecmo.
- Capcom (1991). *Street Fighter II* [Videojuego para máquina Arcade]. Osaka: Capcom.
- Sonic Team (1991). *Sonic The Hedgehog* [Videojuego para Videoconsola]. Tokyo: Sega.
- Amusement Vision (2001). *Super Monkey Ball* [Videojuego para Videoconsola]. Tokyo: Sega.
- Bungie (2001). *Halo. Combat Evolved.* [Videojuego para Videoconsola y Ordenador]. Washington: Microsoft Game Studio.
- Epic Games (2006). *Gears of Wars* [Videojuego para Videoconsola]. Washington: Microsoft Game Studio.
- Bizarre Creations (2003). *Geometry Wars Retro Evolved* [Videojuego para Videoconsola]. Washington: Microsoft Game Studio.
- Lucasfilm Games (1992). *The Secret of Monkey Island* [Videojuego para Ordenador]. San Francisco: LucasArts.
- Capcom (2001). *Phoenix Wright: Ace Attorney* [Videojuego para Videoconsola]. Osaka: Capcom.
- Game Freak & Creatures (1996). *Pocket Monsters* [Videojuego para Videoconsola]. Kyoto: Nintendo.

- Blizzard Entertainment (2004). *World of Warcraft* [Videojuego para Ordenador]. California: Blizzard Entertainment.
- Blizzard Entertainment (1998). *Starcraft* [Videojuego para Ordenador]. California: Blizzard Entertainment.
- Kairosoft (2010). *Game Dev Story* [Videojuego para Móvil]. Tokyo: Kairosoft.
- Microprose (1991). *Civilization* [Videojuego para Ordenador]. California: Microprose.
- Bright Future GmbH (2013). *Fifa Manager 14* [Videojuego para Ordenador]. Los Angeles: Electronic Arts.
- The Creative Assembly (2000). *Shogun; Total War* [Videojuego para Ordenador]. Tokyo: Sega.
- Firaxis Games (2012). *XCom: Enemy Unknown* [Videojuego para Ordenador]. California: 2K Games
- Morsch, E & Schröder, E (1992). *Fritz Deluxe* [Videojuego para Ordenador].
- Zinkia (2008). *PlayChapas* [Videojuego para Videoconsolas]. Tokyo: Sony.
- Relentless Software (2005). *Buzz!* [Videojuego para Videoconsola]. Tokyo; Sony.
- Ideateca (2011). *VideoPuzzle!* [Videojuego para Móvil]. Bilbao: Ideateca.

ANEXOS

ANEXO 1 MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: “Los videojuegos y su relación con la inteligencia emocional de los estudiantes del tercer grado de Educación Secundaria del Colegio Nacional de Aplicación – UNHEVAL – 2015”

AUTOR: - Campos Amaro, Flor de María. - Juan de Dios Huanca, Erika.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES/ DIMENSIONES	TIPO DE DISEÑO	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>GENERAL:</p> <p>¿Cuál es el nivel de relación entre los videojuegos y la inteligencia emocional de los estudiantes del tercer grado de Secundaria del C.N.A. UNHEVAL-Huánuco?</p> <p>ESPECÍFICOS:</p> <p>- ¿Cuál es el nivel de relación entre los videojuegos y la dimensión intrapersonal en los estudiantes del tercer grado de secundaria del C.N.A. UNHEVAL-Huánuco?</p> <p>- ¿Cuál es el nivel de relación entre los videojuegos y la dimensión interpersonal en los estudiantes del tercer grado de secundaria del C.N.A. UNHEVAL-Huánuco?</p> <p>- ¿Cuál es el nivel de relación entre los videojuegos y la dimensión adaptabilidad en los estudiantes del tercer grado de secundaria del C.N.A. UNHEVAL-Huánuco?</p> <p>- ¿Cuál es el nivel de relación entre los videojuegos y la dimensión manejo del estrés en los estudiantes del tercer grado de secundaria del C.N.A. UNHEVAL-Huánuco?</p> <p>- ¿Cuál es el nivel de relación entre los videojuegos y la dimensión estado de ánimo en los estudiantes del tercer grado de secundaria del C.N.A. UNHEVAL-Huánuco?</p>	<p>GENERAL:</p> <p>Determinar el nivel de relación entre los videojuegos y la inteligencia emocional de los estudiantes del tercer grado de secundaria del C.N.A. UNHEVAL-Huánuco.</p> <p>ESPECÍFICOS:</p> <p>- Establecer el nivel de relación entre los videojuegos y la dimensión intrapersonal de los estudiantes del C.N.A. UNHEVAL-Huánuco.</p> <p>- Identificar el nivel de relación entre los videojuegos y la dimensión interpersonal de los estudiantes del tercer grado de secundaria del C.N.A. UNHEVAL-Huánuco.</p> <p>- Analizar el nivel de relación entre los videojuegos y la dimensión adaptabilidad de los estudiantes del tercer grado de secundaria del C.N.A. UNHEVAL-Huánuco.</p> <p>- Identificar el nivel de relación entre los videojuegos y la dimensión manejo del estrés de los estudiantes del tercer grado de secundaria del C.N.A. UNHEVAL-Huánuco.</p> <p>- Establecer el nivel de relación entre los videojuegos y la dimensión estado de ánimo de los estudiantes del tercer grado de secundaria del C.N.A. UNHEVAL-Huánuco.</p>	<p>GENERAL:</p> <p>El nivel de relación que existe entre los videojuegos y la inteligencia emocional de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria del C.N.A. UNHEVAL es negativa.</p> <p>ESPECÍFICAS:</p> <p>- El nivel de relación que existe entre los videojuegos y la dimensión intrapersonal de los estudiantes del C.N.A. UNHEVAL es negativa.</p> <p>- El nivel de relación que existe entre los videojuegos y la dimensión interpersonal de los estudiantes del C.N.A. UNHEVAL es negativa.</p> <p>- El nivel de relación que existe entre los videojuegos y la dimensión adaptabilidad de los estudiantes del C.N.A. UNHEVAL es negativa.</p> <p>- El nivel de relación que existe entre los videojuegos y la dimensión manejo del estrés de los estudiantes del C.N.A. UNHEVAL es negativa.</p> <p>- El nivel de relación que existe entre los videojuegos y la dimensión estado de ánimo de los estudiantes del C.N.A. UNHEVAL es negativa.</p>	<p>VARIABLE 1</p> <p>Videojuegos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tipo de videojuego - Horario de asistencia - Tiempo de juego - Financiamiento para el juego - Compañía para asistir a los videojuegos <p>VARIABLE 2</p> <p>Inteligencia Emocional</p> <ul style="list-style-type: none"> - Intrapersonal - Interpersonal - Adaptabilidad - Manejo del estrés - Estado de ánimo 	<p>El diseño utilizado en la presente investigación es el transeccional de tipo correlacional. Tiene por objetivo la planificación de la metodología que ha de utilizarse en la investigación para contrastar la hipótesis que hace referencia a la interrelación, en este caso de las variables videojuegos e inteligencia emocional. La fórmula aplicada es la siguiente:</p> <div style="text-align: center;"> </div> <p>(Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, 2003)</p>	<p>POBLACION:</p> <p>La población de trabajo está constituida por todos los alumnos del COLEGIO NACIONAL APLICACIÓN-UNHEVAL, matriculados en el presente año académico, que hacen un total de 218 estudiantes de ambos sexos del 1º al 5º grado de Educación Secundaria del 2015.</p> <p>MUESTRA:</p> <p>El estudio se realiza con 37 estudiantes del tercer grado de educación secundaria de ambos sexos, con edad promedio de 14 años del COLEGIO NACIONAL APLICACION UNHEVAL, 2015</p>	<p>Técnica Encuesta</p> <p>Permitirá recoger la información de campo en la I.E. en las cinco dimensiones de los Videojuegos y la Inteligencia Emocional.</p> <p>Instrumentos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lista de Control (para la variable 1) - Test Conociendo mis Emociones (para la variable 2) <p>El primer instrumento ha sido construido por la investigadora y sometido a validación y confiabilidad a un juicio de expertos.</p>

ANEXO 2 MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

TÍTULO: “Los videojuegos y su relación con la inteligencia emocional de los estudiantes del tercer grado de Educación Secundaria del Colegio Nacional de Aplicación – UNHEVAL – 2015”

AUTOR: - Campos Amaro, Flor de María. - Juan de Dios Huanca, Erika.

Variables	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición por dimensiones	Escala de medición por variable																				
V (1) Videojuegos	Tipo de videojuego	<ul style="list-style-type: none"> - Carreras - Aventuras - Deporte - Violencia 	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th style="font-size: small;">ESCALA CUANTITATIVA</th> <th style="font-size: small;">ESCALA CUALITATIVA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Nunca</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Casi nunca</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>A veces</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>Siempre</td> </tr> </tbody> </table>	ESCALA CUANTITATIVA	ESCALA CUALITATIVA	1	Nunca	2	Casi nunca	3	A veces	4	Siempre	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th style="font-size: small;">ESCALA CUANTITATIVA</th> <th style="font-size: small;">ESCALA CUALITATIVA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Nunca</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Casi nunca</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>A veces</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>Siempre</td> </tr> </tbody> </table>	ESCALA CUANTITATIVA	ESCALA CUALITATIVA	1	Nunca	2	Casi nunca	3	A veces	4	Siempre
	ESCALA CUANTITATIVA	ESCALA CUALITATIVA																						
	1	Nunca																						
	2	Casi nunca																						
	3	A veces																						
4	Siempre																							
ESCALA CUANTITATIVA	ESCALA CUALITATIVA																							
1	Nunca																							
2	Casi nunca																							
3	A veces																							
4	Siempre																							
Horario de asistencia	<ul style="list-style-type: none"> - Diario - Interdiario - Los fines de semana 																							
Tiempo de juego	<ul style="list-style-type: none"> - Menos de una hora - Una a dos horas - Más de tres horas 																							
Financiamiento para el juego	<ul style="list-style-type: none"> - Propinas que le da los padres. - Propinas familiares. - Financiamiento propio 																							
Compañía para asistir a los videojuegos	<ul style="list-style-type: none"> - Amigos - Hermanos - Solo 																							
V (2) Inteligencia Emocional	Intrapersonal	<ul style="list-style-type: none"> - Autoaceptación - Autorrespeto - Autoevaluación - Autorealización 	<p style="text-align: center;">Cociente Emocional de BarOn</p> <p>N = Nunca</p> <p>CN = Casi Nunca</p> <p>AV = A veces</p> <p>S = Siempre</p>	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th style="font-size: small;">ESCALA CUANTITATIVA</th> <th style="font-size: small;">ESCALA CUALITATIVA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Nunca</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Casi nunca</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>A veces</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>Siempre</td> </tr> </tbody> </table>	ESCALA CUANTITATIVA	ESCALA CUALITATIVA	1	Nunca	2	Casi nunca	3	A veces	4	Siempre										
	ESCALA CUANTITATIVA	ESCALA CUALITATIVA																						
	1	Nunca																						
	2	Casi nunca																						
	3	A veces																						
4	Siempre																							
Interpersonal	<ul style="list-style-type: none"> - Identidad personal. - Admiración por parte de sus amigos. - Le resulta fácil hacer amigos. - Dificultad de relación con su entorno. 																							
Adaptabilidad	<ul style="list-style-type: none"> - Le es fácil pensar y buscar soluciones frente a un problema. - Toma decisiones erróneas. - Le resulta difícil tomar decisiones. - Indecisión frente a un problema 																							
Manejo del estrés	<ul style="list-style-type: none"> - Se siente contento con sus amigos. - Sentimiento de inferioridad. - Frente a un problema responde con agresiones verbales. - Nerviosismo frente a un problema. 																							
Estado de ánimo	<ul style="list-style-type: none"> - Seguridad en sí mismo. - Se considera una persona alegre y feliz. - Sentimiento de inconformidad. - Miedo al fracaso. 																							

ANEXO N° 3
MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS

TÍTULO: “Los videojuegos y su relación con la inteligencia emocional de los estudiantes del tercer grado de Educación Secundaria del Colegio Nacional de Aplicación – UNHEVAL – 2015”

AUTOR: - Campos Amaro, Flor de María. - Juan de Dios Huanca, Erika.

Variable	Dimensiones	Items	N° Items	%	Criterios de evaluación por dimensiones		Criterio de evaluación por variables	
					ESCALA CUANTITATIVA	ESCALA CUALITATIVA	ESCALA CUANTITATIVA	ESCALA CUALITATIVA
V (1) Videojuegos	Tipo de videojuego	1. ¿Practicas diversos tipos de videojuegos? 6. ¿Te resulta emocionante los juegos de adrenalina? 8. ¿Te sientes inferior e inconforme cuando pierdes en algún tipo de videojuego? 15. ¿Tienes la necesidad de llevar algún refrigerio frente a la computadora mientras te encuentras jugando algún tipo de videojuego? 18. ¿Te sientes orgulloso del nombre de usuario que utilizas para acceder al tipo videojuego?	5	25%	1	Nunca	1	Nunca
	Horario de asistencia	11. ¿Te sientes molesto cuando alguien te interrumpe a la hora que juegas 13. ¿Prefieres jugar en la computadora a través de internet en lugar de pasar tiempo con tus amigos?	2	10%	2	Casi nunca	2	Casi nunca
	Tiempo de juego	2. ¿Te acuestas tarde y te levantas temprano para seguir jugando? 7. ¿Acostumbas estar mucho tiempo en el videojuego? 14. ¿Sientes la necesidad de jugar cuando te encuentras sin hacer nada? 17. ¿Sientes la necesidad de invertir más y más tiempo conectado al videojuego para sentirte satisfecho? 19. ¿Desatiendes las labores de tu hogar por pasar más tiempo frente a la computadora jugando?	5	25%	3	A veces	3	A veces
	Financiamiento para el juego	8. ¿Te brindan dinero para que asistas a los videojuegos? 16. Cuando no tienes como financiar tu ingreso a la cabina de internet ¿te sientes ansioso, nervioso o deprimido porque no puedes jugar? 20. ¿Te resulta fácil conseguir el dinero para tu entrada al videojuego?	3	15%	4	Siempre	4	Siempre
	Compañía para asistir a los videojuegos	9. ¿Sufriste agravio personal por parte de tus compañeros cuando jugaste algún videojuego? 10. ¿Sueles ir acompañado a los videojuegos? 9. ¿Te resulta fácil hacer amigos en los videojuegos? 10. ¿Sufres agresiones verbales o físicas por parte de tus amigos? 12. ¿Sientes miedo de perder en el videojuego en compañía de tus amigos?	5	25%				
TOTAL			20	100%				

ANEXO N° 4

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS

TÍTULO: “Los videojuegos y su relación con la inteligencia emocional de los estudiantes del tercer grado de Educación Secundaria del Colegio Nacional de Aplicación – UNHEVAL – 2015”

AUTOR: - Campos Amaro, Flor de María. - Juan de Dios Huanca, Erika.

Variable	Dimensiones	Items	N° Items	%	Criterios de evaluación por dimensiones	Criterio de evaluación por variables										
V (2) Inteligencia Emocional	Intrapersonal	2. Te acuestas tarde y te levantas temprano para seguir jugando 6. Sufriste agravio personal por parte de tus compañeros cuando jugaste algún videojuego. 10. Sufres agresiones verbales o físicas por parte de tus amigos. 14. Sientes la necesidad de jugar cuando te encuentras sin hacer nada. 18. Pienso que soy una persona fea comparada con otras(os). 22. Creo que tengo más defectos que cualidades. 26. Los demás son más inteligentes que yo. 38. .Me siento feliz y estoy contento con mi cuerpo.	8	20%	Cociente Emocional de BarOn N = Nunca CN = Casi Nunca AV = A veces S = Siempre	<table border="1"> <thead> <tr> <th>ESCALA CUANTITATIVA</th> <th>ESCALA CUALITATIVA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Nunca</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Casi nunca</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>A veces</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>Siempre</td> </tr> </tbody> </table>	ESCALA CUANTITATIVA	ESCALA CUALITATIVA	1	Nunca	2	Casi nunca	3	A veces	4	Siempre
	ESCALA CUANTITATIVA	ESCALA CUALITATIVA														
	1	Nunca														
	2	Casi nunca														
	3	A veces														
4	Siempre															
Interpersonal	1. Me resulta difícil hablar frente a un grupo. 11. Soy una persona popular entre los chicos y chicas de mi edad. 13. Me resulta fácil hacer amigos. 17. Mis amigos confían bastante en mí. 29. Me resulta difícil relacionarme con los demás. 31. Tengo bastantes amigos(as) que me buscan y me aprecian. 36. Me llevo bien con la gente en general. 39. Los demás opinan que soy una persona sociable (tengo amistades, estoy en grupo, participo con los demás)	8	20%													
Adaptabilidad	12. Frente a varias dificultades que tengo las intento solucionar una por una. 7. Ante un problema me pongo nervioso y no sé cómo enfrentarlo. 12. Confío en que frente a un problema sabré cómo darle solución 15. Antes de resolver un problema, primero pienso cómo lo haré. 19. Al solucionar un problema cometo muchos errores. 24. Para resolver un problema que tengo me doy cuenta rápido de la solución. 27. Me es difícil decidirme por la solución de un problema que tengo. 34. Tomar decisiones es difícil para mí.	8	20%													
Manejo del estrés	8. Me siento seguro de mí mismo en la mayoría de las situaciones. 9. Considero que soy una persona alegre y feliz. 11. Soy optimista (pienso que de todo me va a salir bien) en todo lo que hago. 16. Estoy descontento con la vida que tengo. 20. Rápidamente me pongo triste por cualquier cosa. 23. Cuando intento hacer algo pienso que voy a fracasar. 28. Me tengo rabia y cólera a mí mismo. 37. Soy una persona que confía en lo que hace.	8	20%													
Estado de ánimo	10. Si me molesto con alguien se lo digo. 21. Me siento contento(a) con casi todos mis amigos(as) 25. Me da cólera y tengo ganas de explotar cuando no me salen las cosas como yo quiero. 30. Me molesta que los demás sean mejores que yo. 32. Yo me sé controlar cuando los profesores me llaman la atención. 33. Si un compañero me insulta yo voy y le hago lo mismo. 35. Me pongo nervioso(a) si los profesores me hacen una pregunta en la clase. 40. Sé que mantengo la calma frente a los problemas que son difíciles.	8	20%													
TOTAL			40	100%												

ANEXO 5



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN - HUÁNUCO
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 E.A.P. DE EDUCACIÓN SECUNDARIA
 Especialidad de Lengua y Literatura

LISTA DE CONTROL

INSTRUCCIONES: Estimado alumno la presente ficha deberá ser llenada en forma precisa. Marque con un aspa (x) la alternativa que considere conveniente. Tus respuestas serán manejadas con carácter confidencial y anónimo.

I. DATOS GENERALES

1. Edad.....
2. sexo: Masculino () Femenino ()
3. Grado:

II. RECURRENCIA A LOS VIDEOJUEGOS

N = NUNCA CN = CASI NUNCA AV = A VECES S = SIEMPRE

ÍTEMS	N	CN	AV	S
1. ¿Practicar diversos tipos de videojuegos?				
2. ¿Te acuestas tarde y te levantas temprano para seguir jugando?				
3. ¿Te resulta emocionante los juegos de adrenalina?				
4. ¿Acostumbra estar mucho tiempo en el videojuego?				
5. ¿Te brindan dinero para que asistas a los videojuegos?				
6. ¿Sufriste agravio personal por parte de tus compañeros cuando jugaste algún videojuego?				
7. ¿Sueles ir acompañado a los videojuegos?				
8. ¿Te sientes inferior e inconforme cuando pierdes en algún tipo de videojuego?				
9. ¿Te resulta fácil hacer amigos en los videojuegos?				
10. ¿Sufres agresiones verbales o físicas por parte de tus amigos?				
11. ¿Te sientes molesto cuando alguien te interrumpe a la hora que juegas?				
12. ¿Sientes miedo de perder en el videojuego en compañía de tus amigos?				
13. ¿Prefieres jugar en la computadora a través de internet en lugar de pasar tiempo con tus amigos?				
14. ¿Sientes la necesidad de jugar cuando te encuentras sin hacer nada?				

15. ¿Tienes la necesidad de llevar algún refrigerio frente a la computadora mientras te encuentras jugando algún tipo de videojuego?				
16. Cuando no tienes como financiar tu ingreso a la cabina de internet ¿te sientes ansioso, nervioso o deprimido porque no puedes jugar?				
17. ¿Sientes la necesidad de invertir más y más tiempo conectado al videojuego para sentirte satisfecho?				
18. ¿Te sientes orgulloso del nombre de usuario que utilizas para acceder al tipo videojuego?				
19. ¿Desatienes las labores de tu hogar por pasar más tiempo frente a la computadora jugando?				
20. ¿Te resulta fácil conseguir el dinero para tu entrada al videojuego?				

Elaborado por las investigadoras

ANEXO 6



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN - HUÁNUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
E.A.P. DE EDUCACIÓN SECUNDARIA
Especialidad de Lengua y Literatura

TEST CONOCIENDO MIS EMOCIONES

Estimado alumno en este cuestionario encontrarás afirmaciones sobre maneras de sentir, pensar y actuar. Lee con atención y marca tu respuesta con una X según corresponda.

S = SIEMPRE AV = A VECES

CN = CASI NUNCA

N = NUNCA

ÍTEMS	S	AV	CN	N
1. Me resulta difícil hablar frente a un grupo.				
2. Me gustaría nacer de nuevo y ser diferente de cómo ahora yo soy.				
3. Me siento seguro de mí mismo en la mayoría de las situaciones.				
4. Frente a varias dificultades que tengo las intento solucionar una por una.				
5. Soy una persona popular entre los chicos y chicas de mi edad.				
6. Hay muchas cosas dentro de mí que cambiaría si pudiera (mi carácter, mi manera de contestar, etc.)				
7. Ante un problema me pongo nervioso y no sé cómo enfrentarlo.				
8. Considero que soy una persona alegre y feliz.				
9. Si me molesto con alguien se lo digo.				
10. Pienso que mi vida es muy triste.				
11. Soy optimista (pienso que de todo me va a salir bien) en todo lo que hago.				
12. Confío en que frente a un problema sabré cómo darle solución.				
13. Me resulta fácil hacer amigos.				
14. Tengo una mala opinión de mí mismo.				
15. Antes de resolver un problema, primero pienso cómo lo haré.				
16. Estoy descontento con la vida que tengo.				
17. Mis amigos confían bastante en mí.				
18. Pienso que soy una persona fea comparada con otras(os).				

19. Al solucionar un problema cometo muchos errores.				
20. Rápidamente me pongo triste por cualquier cosa.				
21. Me siento contento(a) con casi todos mis amigos(as)				
22. Creo que tengo más defectos que cualidades.				
23. Cuando intento hacer algo pienso que voy a fracasar.				
24. Para resolver un problema que tengo me doy cuenta rápido de la solución.				
25. Me da cólera y tengo ganas de explotar cuando no me salen las cosas como yo quiero.				
26. Los demás son más inteligentes que yo.				
27. Me es difícil decidirme por la solución de un problema que tengo.				
28. Me tengo rabia y cólera a mí mismo.				
29. Me resulta difícil relacionarme con los demás.				
30. Me molesta que los demás sean mejores que yo.				
31. Tengo bastantes amigos(as) que me buscan y me aprecian.				
32. Yo me sé controlar cuando los profesores me llaman la atención.				
33. Si un compañero me insulta yo voy y le hago lo mismo.				
34. Tomar decisiones es difícil para mí.				
35. Me pongo nervioso(a) si los profesores me hacen una pregunta en la clase.				
36. Me llevo bien con la gente en general.				
37. Soy una persona que confía en lo que hace.				
38. Me siento feliz y estoy contento con mi cuerpo.				
39. Los demás opinan que soy una persona sociable (tengo amistades, estoy en grupo, participo con los demás)				
40. Sé que mantengo la calma frente a los problemas que son difíciles.				

REVISA BIEN TODO ANTES DE ENTREGAR

Adaptado del Test:
 "Test Conociendo mis Emociones"
 Ps. Cesar Ruiz Alva

ANEXO 9
EVIDENCIAS



Investigadoras dando instrucciones antes de aplicar los instrumentos



Realizando una pequeña motivación antes de aplicar el instrumento para la inteligencia emocional