

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
E.P. CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN SOCIAL



**“INFLUENCIA DE LOS JUEGOS VIRTUALES EN LA SALUD Y EL
COMPORTAMIENTO DE LOS ALUMNOS DEL 5TO. AÑO DE
SECUNDARIA DE LA GRAN UNIDAD ESCOLAR LEONCIO PRADO –
HUÁNUCO, 2016”**

TESISTAS: DÉVORA MARIBEL CADILLO SÁNCHEZ
ANITA REYES ROSILLO

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN SOCIAL

HUÁNUCO – PERÚ

2017

DEDICATORIA

La presente tesis se la dedico a mi madre por ser mi inspiración para luchar por cada uno de mis sueños, a mi padre por su esfuerzo y constancia para darme lo mejor, a mis hermanos por su apoyo económico, moral y espiritual.

A Rolando; mi tío por su esmero, dedicación y enseñanzas durante mi época escolar.

A “Generación R” por hacer que mis años en la universidad sean hermosos y llenos de locuras.

Dévora Maribel.

Con mucho amor dedico este trabajo de investigación a mis padres: Miguelina y Segundo, mi hermano Elías y de manera especial a mi hermana Kimberly, pues ella es mi modelo a seguir, quién con su ejemplo formó en mí las bases de responsabilidad y deseos de superación.

A todos mis compañeros de la promoción “Juan Gargurevich Regal” que me acompañaron 5 años de mi vida y A mis amigas: Claudia, Katherine, Paloma y Dévora, quienes fueron armas poderosas para poder culminar mi carrera, al cual debo todas las alegrías de mi vida universitaria.

Anita.

AGRADECIMIENTO

A Dios por darme la fortaleza para levantarme cada mañana a luchar por mis sueños, por darme la vida y la oportunidad de estudiar una carrera profesional.

A mi familia por su apoyo y comprensión durante los años de estudio.

A Elizabeth, Meliza y Yasmina por llegar a alumbrar mis días grises con su sonrisa y ternura.

A los profesores de la Escuela Profesional Ciencias de la Comunicación Social por compartir sus conocimientos y experiencias de vida para enriquecer mi formación profesional, así mismo a mi asesora de tesis Soc. Rocío Esmeralda Chávez Cabello por su apoyo constante en todo este proceso de tesis.

Dévorra Maribel.

Agradezco principalmente a Dios, quién en todos estos años me dio la fuerza para continuar cuando decaía y por concederme a la mejor de las familias, quienes me apoyaron a diario con su amor infinito.

A mi asesora de Tesis: Rocío Chávez Cabello, quién me acompañó y me ayudo en todo el proceso de la culminación de mi tesis.

Y a todos quienes aparecieron en mi vida, ustedes también son importantes para mí, ya que cada persona me dio un aprendizaje nuevo.

Anita.

RESUMEN

El trabajo de Investigación titulada **“La influencia de los juegos virtuales en la salud y el comportamiento de los alumnos del 5to. Año de secundaria de la Gran Unidad Escolar Leoncio Prado – Huánuco 2016”**. Trata sobre la influencia de los juegos de internet en la salud y el comportamiento de los adolescentes de la Gran Unidad Leoncio Prado de la ciudad -Huánuco,2016.. A través de la investigación descriptiva y explicativa se realizó el estudio de campo, siendo el tamaño de la muestra 33 alumnos del 5to año de secundaria. Repartidos entre cada sección o aula de 3 y 4 estudiantes internautas. En el trabajo se desarrollan los fundamentos teóricos de internet como fuente de información World Wide Web – página Web, Internet como canal de comunicación interactiva, chat, Facebook, los videojuegos, patologías o efectos negativos de los videojuegos, influencia en la salud, actitudes y comportamientos de los adolescentes. Los resultados revelaron que los adolescentes utilizan con bastante frecuencia los videojuegos (42,42%) y a menudo (54,55 %), ésta interacción social a través de una cultura digital generada por los juegos virtuales de alguna manera sirve como una puerta de entrada al mundo digital para la mayoría de nuestros niños y adolescentes; asimismo, produce, como dice Antoni Bernant (2006): (p. 3), la democratización de la cultura digital a todos los niveles. Es así que podemos observar que el 51,52% utilizan los videojuegos como diversión entre 20 a 30 horas a la semana; 15,15% de 1 a 5 horas y de 11 a 20 horas; 09,09%, lo cual nos permite indicar que los adolescentes destinan mayor tiempo a los videojuegos que al estudio. Un aspecto específico que se debe rescatar en la investigación, es que la mayoría de adolescentes acceden a los videojuegos a través de las

cabinas de internet, negocios que se encuentran ubicados alrededor de los colegios, donde salen los alumnos directamente a hacer uso de este servicio, así tenemos que la gran mayoría de los encuestados utiliza las cabinas de internet (60.61%) para jugar los videojuegos, pero también hay un buen porcentaje que juega en su casa (27.27%).

En la actualidad podemos afirmar que nos encontramos en un contexto de cultura digital, donde la mayoría depende de una computadora para realizar diversas actividades, es así que los niños y adolescentes no están al margen de este ambiente, el 81% hacen uso regularmente de una computadora y sólo un 18.18% manifestaron no hacer uso regularmente.

Asimismo en nuestro país no existen políticas que permitan prevenir e intervenir frente a este problema, el control de parte de las instituciones del estado, como el Colegio y otros organismos que deben brindar seguridad es inexistente.

INDICE

Tabla de contenido

DEDICATORIA	2
AGRADECIMIENTO	3
RESUMEN	4
INDICE.....	6
INTRODUCCIÓN	7
I. MARCO TEÓRICO.....	9
1.1. ANTECEDENTES	9
1.2. HIPÓTESIS, VARIABLES, INDICADORES Y DEFINICIONES OPERACIONALES	28
1.2.1. HIPÓTESIS:.....	28
1.2.2. SISTEMA DE VARIABLES-DIMENSIONES E INDICADORES	28
1.2.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN:	30
1.2.4. UNIVERSO/POBLACIÓN Y MUESTRA	31
II. MARCO METODOLÓGICO (CAPÍTULO II)	33
2.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN	33
2.2. NIVEL DE INVESTIGACIÓN	33
2.3. TECNICAS DE RECOLECCIÓN Y TRATAMIENTO DE DATOS.	33
2.4. Procesamiento y presentación de datos.....	35
III. RESULTADOS	37
3.1. RESULTADOS CUANTITATIVOS	37
3.2. RESULTADOS CUALITATIVOS	98
3.3. DISCUSIÓN DE RESULTADOS	105
IV. CONCLUSIONES	111
V. SUGERENCIAS.....	113
VI. BIBLIOGRAFIA.....	114
VII. ANEXOS	117

INTRODUCCIÓN

El trabajo de investigación que presentamos, tiene por finalidad Determinar la influencia de los juegos virtuales en la salud y el comportamiento de los alumnos del 5to año de secundaria de la Gran unidad Leoncio Prado - Huánuco,2016.. Se ha logrado demostrar que la existencia del servicio de internet y los juegos virtuales se ha empoderado cada vez más en niños y adolescentes de nuestra época; sin embargo, el diseño y contenido de los juegos virtuales al cual acceden son principalmente de violencia y con alto grado de competitividad, haciéndolos dependientes del juego a este grupo social en edad escolar.

Las condiciones en la que se desenvuelven los niños y adolescentes contribuyen aún más al problema, es así que las cabinas de internet no tienen un control de parte del estado, la institución Educativa no contempla acciones que permitan prevenir e intervenir sobre el problema, los padres de familia no ejercen control sobre sus hijos, en el País no existen normas que regulen el uso adecuado de los juegos virtuales en Internet, tal como se observa en otros países.

Los efectos producidos del uso excesivo de los juegos virtuales trae como consecuencia descuido académico de parte de los involucrados en el problema, así como también cambios en el comportamiento de los adolescentes en estudio y problemas de salud, que pasan por desapercibido por los mismos adolescentes, sin prestarles mucha atención al problema.

Durante la investigación se ha utilizado dos tipos de metodologías: la primera que corresponde a la investigación cuantitativa, donde se ha aplicado una encuesta a los adolescentes del 5to año de secundaria, obteniéndose

resultados que comprueban la hipótesis de investigación; en segundo lugar se utilizó la técnica de focus group, bajo la metodología cualitativa, que ha permitido profundizar aún más sobre las condiciones y características de los adolescentes vinculados al problema de los videojuegos.

I. MARCO TEÓRICO

1.1. ANTECEDENTES

Los videojuegos, tras más de 30 años de vida, ya forman parte de nuestra cultura, como confirma Mark Wolf (2001), los videojuegos son ahora una parte importante de nuestro paisaje cultural, a veces es difícil darse cuenta de que no siempre han existido, pero no lo han hecho (p. 9).

El despliegue de las nuevas tecnologías de la investigación (NIT) es un fenómeno relativamente reciente que ha supuesto rápidos e importantes cambios en nuestra sociedad. Dworak, Schierl, Bruns y Klaus (2007) afirman que la televisión y el consumo de videojuegos en general son una poderosa influencia en la vida de la mayoría de los niños y adolescentes. Antoni Bernant (2006): (...) los videojuegos son la plataforma virtual que nos brinda, de manera inmediata, el acceso a las nuevas tecnologías que controlan la información y la comunicación. Como instrumento de consumo masivo en las familias, los videojuegos son las puertas de entrada al mundo digital para la mayoría de nuestros niños y adolescentes, facilitando de alguna manera, la democratización de la cultura digital a todos los niveles (p. 3).

Tanta es la importancia que han tenido desde principios de los años 90 que en 1995 la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) (1996) trata esta cuestión y afianza su importancia otorgándosele a este período el término de “Sociedad de la Información”.

En los últimos años, la UNESCO (2005) reconsideró su planteamiento para adoptar, el término “Sociedad del Conocimiento” a fin de incorporar una concepción más íntegra que apunta a transformaciones sociales, culturales y económicas.

Marsha Kínder (1991) señala la importancia de medios como el videojuego que se ha integrado a las nuevas tecnologías y a lo cual califica como “intertextualidad transmedia”; este término junto a otros como hibridación o multidisciplinariedad son palabras que definen la situación tecnológica actual y con los que la sociedad contemporánea esta, o debe estar, familiarizada como afirma Marc Augé. Así la transmedialidad como bien presenta Virginia Guarios (2007), es un signo de nuestro tiempo en donde los videojuegos no sustituyen a las artes anteriores sino que además las complementan; y tal como señala Espen Aarseth (1997) los videojuegos configuran un territorio multidisciplinar en el que también tiene presencia la comunicación. Borja López (2006) afirma que en la actualidad los dispositivos ligados a la creación de los videojuegos son las que han impulsado el desarrollo de la tecnología digital. Diego Levis (1997) dice que los videojuegos preanunciaron la llegada de los ordenadores personales a los hogares.

Desde el campo de la comunicación, que es el que nos compete, Ian Bogost (2008), apoyándose en Espen Aarseth, reclama que los videojuegos y las tecnologías relacionadas ofrecen una visión más amplia, quizás hacia una tradición funcional inexplorada, estas “deben ser estudiadas por lo que nos puedan decir acerca de los principios y la evolución de la comunicación humana (p.51)”.

En la actualidad existen las suficientes razones económicas, sociales y culturales como para que los videojuegos merezcan una opinión y definición. El profesor James Newman (2004) ofrece una respuesta que justifica y sustenta esta necesidad; que “es útil examinar brevemente solo tres razones por las que los videojuegos exigen ser tratados seriamente: el tamaño de la industria de

videojuegos, la popularidad de los videojuegos, videojuegos como un medio de interacción hombre-máquina (p.3)”.

Como significado textual de videojuego: Vídeo o video proviene del inglés video, y este a su vez proviene del latín video, que significa yo veo. (..) El Diccionario de la Real Academia Española (RAE) define como video, aparato que graba y reproduce mediante citas magnéticas imágenes y sonidos precedentes de la televisión o de otro aparato de video. Por su parte, la palabra juego se define como, ejercicio recreativo sometido a reglas y en el cual se gana o se pierde. La unión de los dos vocablos es definida por la RAE como, dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor u ordenador. Oxford English Dictionary (OED) define a los videojuegos como un juego jugado a través de la manipulación electrónica de las imágenes producidas por un programa de ordenador en un monitor u otra pantalla.

En 1984, Driskell y Dwyer se aventuraron a explicar videojuego como “una combinación de juego y tecnología de apoyo instructivo computarizado” (Computer Assisted Instruction Technology-CAI). Más adelante en 1991 Provenzo afirma que los videojuegos son “el software e instrumental lógico del ordenador consistente en una serie de conexiones de informaciones almacenada en chips acompañadas de hardware”.

En su obra “Videojuegos: juicios y prejuicios”, Estallo (1995:34) argumenta que los videojuegos son una forma de ejercicio cognitivo y gimnasia mental. La Doctora en Educación, Ana Licon, argumenta que los videojuegos son juegos electrónicos que comprometen actividades interactivas, contenidas en un soporte, que se ejecutan sobre una plataforma.

Esposito nos presenta una definición corta y sencilla (...), pues este autor explica detalladamente su aproximación al concepto, analizando las expresiones game (juego) y play (jugar), audiovisual apparatus (aparato audiovisual) y story (historia).

Mark Wolf (2001) se descantan por la idea de separar los términos dada su importancia particular (...). Por ello se refieren, por un lado, los juegos de ordenador (computer games), a los videojuegos (video game), o a juegos electrónicos (electronic games). Marc Wolf y Bernard Perron (2003): El videojuego se considera ahora como un todo, desde lo ergódico (trabajo) a los lúdico (juego), como narrativa, simulación, rendimiento, recuperación, y arte, una herramienta potencial para la educación o un objeto de estudio para la sociología del comportamiento, como un patio de recreo para la interacción social, y, por supuesto, como un juguete y un medio de entretenimiento (...) (p.2).

Otros como el creador de Mario Bros, Shigeru Miyamoto, afirma en una entrevista que la definición de los videojuegos está cambiando debido a la incorporación de las nuevas tecnologías que implican nuevas interfaces, conexiones sin cables, nuevas formas de control, etc., y vaticina que, la definición (de videojuego) cambiará, pero creo que el hecho de jugar seguirá siendo el mismo. Jugar es jugar (González, 2009).

Así pues, existen diversos conceptos sobre los videojuegos, pues muchos autores evalúan diferentes aspectos sea orientados por la plataforma de acceso o por la importancia social que pueda tener. Pero se pueden apreciar una serie de características comunes que los diferentes autores tienen en cuenta a la hora de ofrecer su concepto. Estas son: la necesidad de un

televisor o pantalla, sistema electrónico, entretenimiento interactivo, basado en reglas y objetivos, objetivo cultural.

Otros estudios abordan los aspectos relacionados con sus efectos psicológicos, las dinámicas de comportamiento, las repercusiones sociales, etc., y es que tras poco más de 10 años de estudio, los videojuegos siguen sin establecer una propia y única teoría estructurada. Mark Wolf (2001) afirma que quizá la principal razón de negligencia de los videojuegos es que son más difíciles de estudiar que los medios tradicionales (p.7).

Desde su aparición en los años 80, han pasado a ser uno de los medios de comunicación más importantes de la actualidad, pues irrumpen en los estudios de estos como una parte de las “nuevas pantallas”. La dispersión del mercado y una relativamente escasa estructuración de este, quizás determinada por tratarse de un mercado aún joven, crea dificultades a la hora de cuantificar los indicadores básicos que tratamos de definir. No obstante existiría un cierto consenso en relación con que es un mercado claramente creciente, que está incluyendo a usuarios de perfiles cada vez más diversos y que padece niveles altos de piratería.

Nuestros videojuegos actuales surgen por parte de la influencia recibida de tres vertientes esenciales: los juegos de mesa y sociedad, los juegos de salón y los juegos mecánicos, sin lugar a dudas, el simulador mecánico que es el pionero de los videojuegos como los conocemos hoy.

Puede considerarse al primer videojuego el Nought and crosses, también llamado OXO, desarrollado por Alexander S. Douglas (1952), que permitía enfrentar a un jugador humano contra la máquina. Will Niginbothan, un físico estadounidense, con la finalidad de entretener a sus invitados, diseñó un

sistema de juegos simulando el tenis, sin embargo el invento de Will no tuvo intención comercial y nunca patentó su invención.

A continuación se detallarán los videojuegos, el año y quien lo fabrico: 1972 Maganavox Odyssey, revestimiento plástico para pantalla TV; 1975 Pong de Atari versión casera de videojuegos de galería de máquinas; 1977 Atari 2600 primer sistema multi juegos; 1979 Mattel Intellivision, teclado y sonidos; 1982 Colecovisión juego Donkey Kong; 1986 sistema de entretenimiento Nintendo computadora de 8-bits juego Súper Mario Bros; 1989 Nintendo Gameboy consola "Hand-hend popular Sega génesis 16-bit CD-ROM drive; 1995 Sony Play Station sistema CD-ROM 32-bit; 1996 Nintendo 64-bit (último juego de cartuchos); 1999 Sega Dreamcast Modem incorporado; 2000 Play Station incorporado DVD drive y conexión a internet; 2001 Microsoft x box sistema CD-ROM; 2005 Sony PlayStation portátil sistema Hand-hend CD-ROM; 2006 Nintendo Wii sistema re-uso de movimiento; 2007 el jugador separa sobre el tablero Wii-fit y mueve el cuerpo imitando los movimientos del personaje en la pantalla (Diario el Comercio, 2007).

Entre los más jugados se encuentran Mario Bros con 193 millones de unidades y a Pokémon con 155 millones de unidades, como se puede observar en estos, el índice de juegos favoritos son por mucho videojuegos que no contienen violencia y a la vez andróginos, pues no se define si es preferido por varones o por mujeres; a su vez si nos fijamos en los productos preferidos en Nintendo, es más que obvio que la mayoría requiere jugar en equipo, evidencia que puede muy bien contrarrestar los argumentos sostenidos por los detractores de los videojuegos.

Se plantearon las clasificaciones de acuerdo a cuatro criterios diferentes: psicología del aprendizaje, antropología del juego, ludología y teoría del videojuego, historia del juego. Otros criterios a tomar en cuenta son: La dialéctica asimilación vs. Acomodación, a partir de la psicología del aprendizaje (J. Piaget); La estructura del juego, a partir de la antropología del juego (R. Caillois); la finalidad del jugador implícito, a partir de la ludología y la teoría del videojuego (Egenfeldt-Nielsen et. al.) y la dominante de mecánicas de juego a partir de la historia del juego (H. J. R. Murray, R. C. Bell, D. Parlett).

Entre las diferentes clasificaciones tenemos la ofrecida por Estallo (1995) en función del contenido de los mismos. Este autor distingue seis tipos: a) arcade (plataformas y laberintos), b) acción (de lucha), c) deportivos, d) estrategia (aventura, rol, etc.), e) simulación (de distintas situaciones) y f) juegos de mesa. IGN, considera 46 géneros entre los cuales se cuentan algunas categorías un tanto exóticas. Otra clasificación aún más exhaustiva es la de Gamerankings que presenta 10 categorías las cuales contienen diversos niveles de sub-categorías que suman un total de 199 tipos de juegos. Mobygames agrupa los perfiles de juegos en 8 géneros, considera también temáticas, dividiendo los juegos en Sport Themes (25 tipos) y Non-sport Themes (10 tipos).

Beat them up (juegos de pelea o progresión), lucha, juegos de acción en primera persona (Half Life), juegos de acción en tercera persona (Tom Rayder), infiltración (Metal Gear), plataformas (Super Mario 64), simulación de combate (Armed Assault), arcade (Pac-man), carreras agilidad mental (Tetris), educación, aventura clásica (Zork), aventura gráfica (Sherlock Holmes), musicales (Guitar Hero), party games (Mario party), juegos on-line.

Se establecen ciertas características como: 1) El juego es libre, es libertad se practica en razón de la satisfacción, 2) Se juega dentro de determinados límites de tiempo y espacio, agota su curso y su sentido se acaba, 3) Cobra inmediatamente sólida estructura como forma cultural, una vez que se ha jugado permanece en el recuerdo como creación o como un tesoro, 4) Posee dos cualidades que son ritmo y armonía, 5) Tiende a la resolución a través de la tensión constituida en el juego como incertidumbre, azar.

El de los videojuegos es un fenómeno sobre el que se ha construido toda una representación colectiva, en parte derivada de la realidad, en parte mitificadora y mistificadora, que ha servido de espacio para la confrontación de posturas y para la discusión de conflictos. Antoni Bernant (2006) dice: Si hablamos de prejuicios, sin duda, el medio audiovisual que genera más controversia social, incluso entre muchos responsables de difundir el conocimiento, son los videojuegos (...).

El consenso se encuentra en la capacidad de “enganche”, lo que atrae sobre todo de un videojuego es la espectacularidad del juego (que sea atractivo e impactante), que sea realista (que permita “creértelo”), que sirva para competir (con uno mismo y con los demás) y que no sea muy complicado de jugar.

Los primeros estudios científicos sobre las implicaciones psicosociales de los videojuegos comenzaron a publicarse a principios de la década de los 80, Etxberria (1996) agrupa los distintos temas de investigación en el ámbito de los videojuegos en doce categorías distintas: adicción, autoestima, aprendizaje, cambios fisiológicos, efectos negativos, espacial, resolución de problemas, sexo, sociabilidad, terapia y violencia.

Pero la conclusión general extraída de la conferencia organizada por la Universidad de Harvard en 1983 parecía enfatizar los aspectos positivos más que los negativos , esto debido a que bajo los argumentos presentados a favor de la categoría adictiva de los videojuegos facilitaba la idea de que toda actividad, como leer o practicar algún deporte, podría también ser una adicción si su uso se convierte en abuso; y es que muchos han llegado a incluir dentro de la ludopatía a los videojuegos cuando en realidad pertenecen a clasificaciones totalmente distintas, tal como la OMS define la ludopatía en la CIE-10 como un trastorno caracterizado por la “presencia de frecuentes y reiterados episodios de participación en juegos de apuestas, los cuales dominan la vida de los enfermos en perjuicio de sus valores y obligaciones sociales, laborales, materiales y familiares del mismo...” ; mientras que los videojuegos se caracterizan por ser juegos de entretenimiento para acumular puntos, los tragamonedas buscan ganar dinero; a pesar de esto ambos comparten diversas características que los hacen atractivos para los jóvenes, tales como la entrada libre, la disponibilidad de refrescos y la falta de control por parte de los adultos . Muchos estudios se han realizado enlazando estos dos términos, pero esto se debe a que en el Reino Unido (lugar donde fueron hechos los estudios), los videojuegos y las tragaperras o tragamonedas se encuentran en el mismo lugar, hecho que no se presenta en nuestro país, en donde hay cabinas que se dedican exclusivamente a proporcionar acceso a los videojuegos y donde los casinos requieren de mayoría de edad para su ingreso.

Javi Sánchez (2012), miembro del colectivo Mondo Píxel, establece dos aspectos fundamentales que son ignorados al estudiar los videojuegos: No

existe si alguien no lo está ejecutando; cada ejecución da lugar a un resultado totalmente distinto, por tanto es el jugador quien en todo momento decide la ejecución con mayor o menor fortuna y de forma irrepetible.

En los últimos años parece que se han asentado dos vertientes claramente identificadas entre los autores: ludología y narratología, como afirman James Newman (2004, p.10), Jesper Juul (2005, p. 5) o Egenfeld-Nielsen et al. (2013, p. 214)- dos ámbitos que tienen su origen en dos estructuras de pensamiento científico según Simon Egenfeld-Nielsen et al. (2008) y que son: el funcionalismo y el situacionismo. Es decir, algunos autores se centran en aspectos determinantes de su diseño, sus aspectos técnicos, o avanzan sobre el análisis textual del videojuego, su narratología y su representación visual, respectivamente.

Cabe remarcar que en los que el número de trabajos se ha incrementado notablemente, prueba de ello es el estudio que presentó la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (De Miguel y De Miguel, 2001), y el coordinado por Elena Rodríguez para el Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales (INJUVE, 2002). En suma tras la revisión efectuada por varios autores, (Gagnon; 1985; Silvern, 1986; Greenfield, 1994; Ricci, 1994; Calvo, 1998; Marqués, 2000), se ha comprobado la potencialidad instructiva de los videojuegos, ya que además de aportar un componente lúdico, desarrolla de forma importante habilidades cognitivo-espaciales que proporcionan varios recursos.

En 2001 se presenta la primera revista internacional online de estudios sobre videojuegos de ordenador denominada Game Studies, con el fin de explorar el rico género cultural de los videojuegos y proporcionar así un canal científico

sobre la materia. En este campo académico emergente se va consolidando con la aparición de comunidades como DiGRA (Digital Games Research Association), nuevas revistas como Games and Culture, Eludamos, Lifeplay o Bit y aparte. En el año 2009 la Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales del Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad y Literatura de la Universidad de Sevilla publica un monográfico, titulado “Videojuegos y Comunicación: hacia el lenguaje del videojuego (2009)” con la intención de ofrecer una visión general sobre la proyección comunicativa de los videojuegos con artículos que se dividen en dos bloques. El primero de ellos dirigido al discurso y la estética, y el segundo, enfocado en la industria, la recepción y los estudios culturales. Todo ello con un fin, “ser un punto de partida para todos aquellos que quieren iniciar en este campo de investigación o desean comenzar una exploración en profundidad en alguna de las diversas vías de investigación planteadas (Ramos & Pérez, 2009, p. 5)”.

Gentile y colaboradores (Gentile y Stone, 2005; Khoo y Gentile, 2007; Stone y Gentile, 2008) han sugerido que hay al menos cinco dimensiones que pueden influir en los efectos de los videojuegos: cantidad (peor rendimiento académico y obesidad), contenido (aumento de la agresividad o habilidades específicas), contexto (puede cambiar los efectos del contenido), estructura (mejora en las habilidades de atención visual o la representación espacial) y mecánica (mejora las habilidades específicas como la coordinación viso-manual).

Muchos son los factores que pueden impulsar a un adolescente a abusar de los videojuegos, como por el ejemplo la disponibilidad de tiempo, los recursos socioeconómicos y principalmente la accesibilidad que tengan a los

videojuegos. Según el informe, el motivo más frecuente que los encuestados alegan para jugar videojuegos es el sentido de diversión inherente a esta actividad. Otros factores que se mencionan son el reto, la emoción y la capacidad de usar la imaginación. No obstante, hay un factor pasivo que también ayuda al éxito de esta industria, y es que el 41% de los jugadores afirma jugar cuando se aburren.

Tema que es preocupante debido a la cantidad masiva de cabinas dedicadas exclusivamente a juegos como WARCRAFT, de deportes y el más popular DOTA y DOTA2, y a la masiva cantidad de jóvenes que disponen de internet en sus domicilios; el factor intrafamiliar también influye para que los adolescentes participen en los juegos de red, los motivos por los que participan son la falta de calor fraternal, mala relación entre padres e hijos y la ausencia de los padres, siendo el 20,3%.

Los factores que influyen en los adolescentes de la ciudad de Puno a entrar a Internet, son principalmente los factores personales, el 52,5% de los adolescentes manifiestan así. Otro sector importante de los adolescentes concurre al internet por la falta de afecto fraternal, incomprensión y por la influencia de los amigos.

Lamentablemente nuestro país no cuenta con normas que establezcan qué juegos son adecuados para diferentes edades como lo hacen EE.UU y España, lugares en donde destacan los estudios elaborados por Amnistía Internacional que ha solicitado que se elaboren leyes que penalicen los videojuegos con contenidos violentos. Y lo publicado por el Instituto de la Mujer coordinados por el equipo de la Universidad de León, que se han centrado en la denuncia de contenidos violentos o sexistas (cfr. Díez Gutiérrez (dir.), 2004). La polémica

sobre los contenidos de los videojuegos empieza a ser tenida en cuenta por la clase política internacional. La cuestión toma fuerza en la política norteamericana cuando la senadora Clinton reclamó públicamente la necesidad de control sobre lo que calificó como “epidemia” que recorre América ; En 1994, The Entertainment Software Association (ESA) creó el Entertainment Software Ratings Board (ESRB), clasificando a los videojuegos en cinco categorías, estas son: AO (sólo adultos), M (adultos, dirigido a personas de 17 años en adelante), T (para adolescentes de 13 años en adelante), E 10+ (para mayores de 10 años), E (apto para 6 años en adelante) y EC (primera infancia).

Sea como causa o síntoma, el abuso de consumo de videojuegos es, desde cualquier punto de vista, preocupante. Los contenidos de riesgo pueden influir de modo negativo en niños y adolescentes (Consejo Audiovisual de Cataluña, 2003).

En la actualidad son diversas las revisiones sobre este tema, tanto en el contexto español como fuera de él, el realizado por Etxeberria (2008) agrupa los distintos contenidos objeto de investigación en el ámbito de los videojuegos en doce categorías distintas: adicción, autoestima, aprendizaje, cambios fisiológicos, entrenamiento, efectos negativos, espacial, resolución de problemas, sexo, sociabilidad, terapia y violencia.

La adicción es uno de los argumentos que van en contra de los videojuegos, se aduce que los niños y adolescentes se vuelven dependientes al juego, e incluso derivado de este muchos tienden a bajar sus calificaciones y a alejarse de su familia y entorno. En el meta análisis de Cummings y Vanderwater (2007), se ha encontrado que los niños y adolescentes que son asiduos

usuarios de videojuegos leen en promedio un 30% menos que los niños que no los utilizan. También han indicado que el 34% dedican menos tiempo a hacer sus deberes escolares al compararlos con niños y adolescentes que no juegan videojuegos. Este hallazgo concuerda con el de Sharif, Wills y Sargent (2010), quienes encontraron varios mecanismos que explican el bajo rendimiento escolar; sin embargo otros estudios demostraron que el uso excesivo en algunos jóvenes se debe muchas veces a problemas de índole familiar que lo orillan a buscar refugio en los videojuegos y que no todo estudiante con malas calificaciones es necesariamente un jugador.

La conducta implicada en los videojuegos puede convertirse en patológica en función de la intensidad o frecuencia invertida en ella y del grado de interferencia en las relaciones familiares, sociales y/o escolares de las personas implicadas (Echeburúa, de Corral y Amor, 2005).

Asimismo, se debe aclarar que muchos niños, adolescentes y jóvenes tienden a ser más propensos a ser “adictos” y a la vez desarrollar una personalidad asocial, mientras que otros los llamados “jugadores sociales” tienden a jugar no por el juego en sí sino por la compañía que obtienen mediante este, dejando de lado la teoría de la característica antisocial de los jugadores.

Otra de las principales críticas en contra de los videojuegos sostiene su elevado potencial como inductores de conductas violentas y agresivas entre los usuarios (p.ej., Anderson, Gentile y Buckley, 2006). Schutte, Malouff, Post-Gorden y Rodasta (1998) sugerían asimismo que los videojuegos implican un tipo de modelado participante en el que la persona que controla un personaje durante el juego, de alguna manera se convierte en ese personaje, en el

sentido de que el jugador es recompensado con la conducta agresiva de sus personajes y para ellos se vuelve normal el uso de violencia.

En Puno el juego que tiene impacto negativo es Gumbound, este juego promueve el comportamiento criminal, falta de respeto a la autoridad, crea estereotipos raciales y de género, usa palabras indecentes y gestos obscenos.

En 2005, la APA (American Psychological Association) hizo un llamamiento por la reducción de la violencia en los videojuegos que se comercializan a los jóvenes, debido a la posible relación entre los videojuegos y las agresiones hacia las mujeres. Llamaron también la atención sobre el hecho de que es necesaria la formación y prevención por parte de los padres, por seguir investigando sobre el tema y dieron también una advertencia a los responsables de instituciones públicas y de la industria para tener en cuenta estas precauciones. También la AAP (American Academy of Pediatrics) reconoce que la exposición a la violencia en los medios, incluyendo televisión, películas, música y videojuegos tiene una influencia significativa sobre la salud de los niños y adolescentes. Así mismo, se llama la atención sobre la evidencia que de la violencia mediática puede contribuir a las conductas agresivas, desensibilización hacia la violencia y otros problemas. De igual modo han reaccionado la American Academy of Child and Adolescent Psychiatry, la American Medical Association, American Academy of Family Physicians y la American Psychiatric Association, al igual que U.S Department of Health & Human Services. También van en la misma línea la Royal Australasian College of Physicians, Paediatrics and Child Health Division y la Canadian Paediatrics Society.

La conducta problema que ha sido asociada de forma más consistente con la práctica de videojuegos ha sido el robo con el objetivo de financiar dicha práctica. En este sentido se ha informado porcentajes de robos para usar en videojuegos de entre 1.6% y 1.9% para la población general entre 4% y 9% para los jugadores habituales, con mayores porcentajes en los hombres. Otra de las conductas problema asociadas de forma consistente con la práctica de videojuegos ha sido el gasto de los mismos de dinero destinado a otros usos, fundamentalmente al almuerzo y transporte escolar (...) otras conductas problema ha sido el pedir prestado dinero para jugar, discusiones o peleas debidas a los videojuegos, venta de posesiones para obtener dinero con el que jugar (p. ej., Fischer et al., 2009).

En 1991, Provenzo hizo un análisis de 41 juegos de Nintendo comparando el número de personajes femeninos y masculinos que aparecían en el trabajo y el resultado hablaba por sí mismo, 115 figuras masculinas por 9 femeninas, probando así un carácter sexista en los videojuegos, pues no solo la cantidad era superada enormemente sino que los personajes femeninos casi siempre ocupaban un rol secundario o eran representadas como damiselas en peligro. Otro de los ejemplos en cuanto a la “tendencia de género” es la cantidad de mujeres que juegan, que a lo mucho alcanza un 31%.

Los problemas médicos, son otro de los argumentos que no se pueden obviar, ya que muchos de los jugadores presentan problemas visuales, por estar de una a más horas diarias frente al ordenador y dolores en la muñeca por los constantes movimientos que realizan. Incluso la aparición de callos por el uso desmedido. Los videojuegos y la televisión pueden también contribuir a un

estilo de vida sedentario, y de hecho diversos estudios los asocian a niveles de obesidad (p. ej., Ballard, Gray, Reilly y Noggle, 2009).

Uno de los trastornos relacionados con los videojuegos que más alarma social y más estudios científicos ha generado es la epilepsia. La evidencia es tan abundante que se han generado expresiones como "epilepsia de los videojuegos" o "epilepsia del Guerrero Oscuro" para referirse a este trastorno (Dorman, 1997). Un número importante de los sujetos que experimentan ataques de epilepsia relacionados con los videojuegos ha padecido ataques previos por otros motivos (Kasteleijn-Nolst Trenite, 1994), y la mayoría de los niños que sufren epilepsia relacionada con los videojuegos muestra fotosensibilidad ante imágenes parpadeantes (Ferrie, DeMarco, Grunewald, Giannakodimos y Panayiotopoulos, 1994).

Pero así como he señalado los argumentos en contra de los videojuegos, también hay puntos a favor de los mismos, de entre los estudios presentados en España, el estudio más decididamente partidario de subrayar las ventajas de los videojuegos es el elaborado por la Facultad de Comunicación de la Universidad Europea de Madrid en colaboración con la ADESE (...) Es un estudio que parte de la idea de que "no se puede demonizar a los videojuegos por las atrocidades que algunos violentos cometen porque no tienen más responsabilidad que la televisión o el cine" (cfr. Declaraciones de Joaquín Pérez a diario "El Mundo", 22 de diciembre de 2005, p. 34).

El uso habitual de videojuegos se asocia a una mejor ejecución en pruebas de atención visual, más eficiencia en el cambio de tareas, menor tiempo de reacción en tareas de búsqueda visual, menor tiempo de reacción en discriminación de forma/color, y más eficacia en el seguimiento de objetos

múltiples, entre otras (p. ej., Green y Bavelier, 2003; Trick, Jaspers-Fayer y Sethi, 2005).

También es frecuente el uso de los videojuegos en funciones terapéuticas, incluyendo la fisioterapia con lesiones en los brazos, incremento de las interacciones sociales entre niños autistas y no autistas; incremento en el auto-concepto, el auto-control y la auto-estima; enseñanza de habilidades de ocio a sujetos con discapacidades físicas o psíquicas; distracción cognitivo-atencional en el control del dolor o de la náusea condicionada; rehabilitación cognitiva de pacientes con dificultades en la atención. Además diversos estudios han abordado la mejora de habilidades en ancianos a través del uso de videojuegos (p. ej., Basak, Boot, Voss y Kramer, 2008).

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 solo 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 no necesariamente permanecen aislados (Gros, 2004; Jansz y Martens, 2005; Pérez, 2005).

Los videojuegos también facilitan la capacidad de aprendizaje de muchos niños y adolescentes, pues les hace ver la parte divertida de aprender, dándoles un enfoque didáctico y fácil en el que se sienten seguros pues no es en sí aprender sino jugar y divertirse. Alguno de los programas diseñados con esta finalidad se dieron en 1996 cuando Seymour Papert diseñó un lenguaje de

programación para niños llamado LEGO, argumentando que el aprendizaje de un niño puede ser mejorado a través de un ambiente computacional de creación de objetos programables por él mismo que genere un mundo virtual propio (Micro Words); en 1998 se realiza en el laboratorio de I+D de la Universidad de los Andes (Colombia) un proyecto llamado Ludomática, en el cual se presenta el empleo del ordenador para crear ambientes de aprendizaje colaborativos a través de videojuegos como una alternativa para ayudar a los niños que tiene problemas de aprendizaje mediante la interacción con el ambiente educativo y otros participantes del mismo; en la Universidad de Columbia Británica en Canadá, el departamento de ciencias de la computación desarrolla un proyecto titulado Juegos Eléctricos para la Educación en Matemáticas y Ciencias (E-GEMS) en el cual se refuerzan conceptos matemáticos a través de videojuegos interactivos y multiusuarios.

Asimismo, se evidenció que algunos videojuegos contribuyen 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).

Y así como los ejemplos antes mencionados, hay muchos otros que tratan de enfocar a los videojuegos desde otra perspectiva, sacando esa idea errónea de que todos son malos y dañan la mente de la juventud, pues no siempre es así. Nuestra sociedad está en constante cambio y depende de nosotros saber cómo y cuándo usarlo claro que tomando las limitaciones del caso y lo cierto es que tendencias podrán haber miles pero carácter para usarlos con responsabilidad pocas, en este punto entra la labor de los padres quienes son el primer punto

de socialización y ejemplo para los jóvenes, y la sociedad que debe controlar con cierto punto de libertad las funciones de los ciudadanos que pueden crecer pero siempre tomando consciencia de sus responsabilidades para con los jóvenes y sin darles carta blanca ni acercarlos al libertinaje que en el futuro podría traer consecuencias mucho más graves.

1.2. HIPÓTESIS, VARIABLES, INDICADORES Y DEFINICIONES OPERACIONALES

1.2.1. HIPÓTESIS:

a. General

Los juegos virtuales influyen negativamente en la salud y comportamiento de los alumnos del 5to año de Secundaria de la Gran Unidad Escolar Leoncio Prado -Huánuco, 2016.

b. Específicas

b.1. Los juegos virtuales influyen negativamente en la salud de los alumnos del 5to. Año de secundaria de la Gran Unidad Escolar Leoncio Prado -Huánuco, 2016.

b.2. Los juegos virtuales influyen negativamente en el comportamiento de los alumnos del 5to. Año de secundaria de la Gran Unidad Escolar Leoncio Prado -Huánuco, 2016.

1.2.2. SISTEMA DE VARIABLES-DIMENSIONES E INDICADORES VARIABLES

❖ Variable independiente:

Los Juegos virtuales

❖ Variable dependiente:

Influencia en la salud de los alumnos

Influencia en el comportamiento de los alumnos

❖ **Indicadores para la variable independiente:**

- Número de juegos virtuales más utilizados por los alumnos.
- Número de horas destinadas a los juegos virtuales.
- Número de alumnos según preferencias de juegos virtuales.
- Número de establecimientos preferidos por los alumnos.

❖ **Indicadores para la variable dependiente:**

- Número de alumnos que tienen síntomas de problemas de salud.
- Porcentaje de alumnos según síntomas de problemas de salud más frecuente.

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES
Juegos Virtuales	Económica	Gastos realizados en los videos juegos. Rentabilidad de los establecimientos.
	Social	Número de juegos virtuales más utilizados por los alumnos. Número de horas destinadas a los juegos virtuales. Número de alumnos según preferencias de juegos virtuales. Número de establecimientos preferidos por los alumnos.

Influencia negativa en la Salud	Síntomas	Tipo de dolencias físicas primordiales en relación al juego. Características de los síntomas.
Influencia negativa en el comportamiento	Actitud	Percepción sobre los juegos virtuales. Estrategias para acceder a los juegos virtuales.
	Norma Social	Normas en la familia en relación al juego. Normas en el entorno social en relación al juego.

1.2.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN:

a) OBJETIVO GENERAL

Determinar la influencia de los juegos virtuales en la salud y el comportamiento de los alumnos del 5to año de secundaria de la Gran unidad Leoncio Prado -Huánuco, 2016.

b) OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- ❖ Determinar la influencia de los juegos virtuales en la salud de los alumnos del 5to. Año de secundaria de la Gran Unidad Leoncio Prado-Huánuco, 2016.
- ❖ Conocer el grado de influencia de los juegos virtuales en el comportamiento de los alumnos del 5to. Año de Secundaria de la Gran Unidad Leoncio Prado – Huánuco, 2016.

1.2.4. UNIVERSO/POBLACIÓN Y MUESTRA

Determinación del Universo/Población

a) POBLACION

La muestra de estudio, lo constituyen los estudiantes del 5to año sección "E" de la Gran Unidad Escolar Leoncio Prado, es no probabilística, porque se tomó a criterio de las tesisistas.

SECCIONES	CANTIDAD	MUESTRA	TURNO
A	35	4	MAÑANA
B	31	4	MAÑANA
C	30	4	MAÑANA
D	35	4	MAÑANA
E	33	4	MAÑANA
F	30	3	TARDE
G	27	3	TARDE
H	29	3	TARDE
I	25	3	TARDE
TOTAL	275	33	

b) Selección de la Muestra:

En esta investigación se trabajó con los estudiantes del 5to E de la Gran Unidad Escolar Leoncio Prado según las características vinculadas a los juegos virtuales.

c) Unidad de Análisis

La unidad de análisis corresponde a la entidad mayor o representativa de lo que va a ser objeto específico de estudio.

d) Ámbito geográfico temporal

La investigación se realizó en la ciudad Huánuco, en la Gran Unidad Escolar Leoncio Prado -Huánuco, 2016., con los alumnos del 5 año del nivel secundario.

II. MARCO METODOLÓGICO (CAPÍTULO II)

2.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

El tipo de investigación en este estudio se ubica en el denominado básica, de tipo correlacional, ya que se relacionan las variables juegos virtuales con la salud y comportamiento de los alumnos del 5to. Año de secundaria de la Gran Unidad escolar Leoncio Prado -Huánuco, 2016.

2.2. NIVEL DE INVESTIGACIÓN

La investigación es de nivel **Correlacional**, por que Tiene el propósito de medir el grado de relación que exista entre 2 a más conceptos o variables.

La correlación puede ser positiva o negativa.

Los estudios correlacionales se distinguen de los descriptivos principalmente en que, mientras éstos se centran en medir con precisión las variables individuales, los estudios correlacionales evalúan el grado de relación entre dos variables.

2.3. TECNICAS DE RECOLECCIÓN Y TRATAMIENTO DE DATOS.

Fuentes, técnicas e instrumentos de recolección de datos.

❖ **Técnicas Cuantitativas**

A) Encuesta

Es una técnica que nos permite obtener información de una muestra representativa de una determinada población.

B) Cuestionario.- es un instrumento de la encuesta que permite recolectar datos mediante un listado de preguntas destinado a obtener respuestas sobre el problema en investigación.

❖ Técnicas Cualitativas

A) Focus Group

Según palabras de Sampieri, Fernandes-Collado y Lucio (2006: 605), autores del libro “Metodología de la Investigación”: Algunos autores consideran como una especie de entrevistas grupales. Estas últimas consisten en reuniones de grupos pequeños o medianos (3 a 10 personas), en las cuales los participantes conversan en torno a uno o varios temas en un ambiente relajado e informal, bajo la conducción de un especialista en dinámicas grupales”.

B) Guía de Entrevista- Entrevista Estructurada.- Es un instrumento de la entrevista en el cual las preguntas se plantean siempre en el mismo orden y se formulan con los mismos términos. Esta entrevista se realiza sobre la base de un formulario o guía de entrevista previamente preparado y estrictamente normalizado.

C) Observación

Es una técnica que consiste en un proceso en el cual el investigador recoge por sí mismo información relacionada con cierto problema, a

través del uso de sus sentidos. En este proceso intervienen las percepciones del sujeto que observa y sus interpretaciones de lo observado.

D) **Guía de Observación**.- Es un instrumento de la observación que permite recolectar datos de manera ordenada y sobre la base de un formulario.

2.4. Procesamiento y presentación de datos.

Tabulación de datos

Consiste en determinar grupos, subgrupos clases o categorías en los que pueden ser clasificados las respuestas del cuestionario, resumiendo los datos en tablas estadísticas.

Esto es, en determinar qué resultados de variables se necesita a fin de dar respuesta, el problema y objetivos planteados, la tabulación se realizara en forma:

Tabulación manual.-Se utiliza cuando la muestra nos es muy grande para realizarla, se cuenta los hechos que existe en cada categoría y se anotan en una hoja de tabulación para tener concentrado la información de los cuestionarios, que posteriormente serán analizados e interpretados.

Análisis e interpretación de datos

Este proceso primero describiremos la unidad de análisis mediante la identificación de características y la composición del fenómeno en un determinado tiempo y espacio, de esta manera ordenaremos y

clasificaremos los resultados de nuestra investigación en cuadros estadísticos, geográficos, elaborados de acuerdo a técnicas estadísticas.

Todo ello nos conllevara a analizar los datos recopilados, mediante la abstracción mental, esto a su vez nos permitirá llegar a conclusiones por partes, que nos ayudara a especificar los datos obtenidos; por el otro lado, obtendremos componentes generales.

III. RESULTADOS

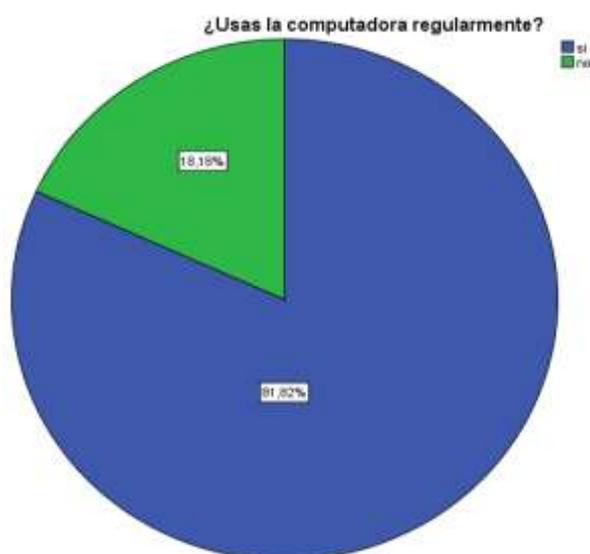
3.1. RESULTADOS CUANTITATIVOS

CUADRO N° 01

N° de escolares que hacen uso de una computadora

¿Usas la computadora regularmente?	Frecuencia	Porcentaje
Si	27	81,8%
No	6	18,2%
Total	33	100,0%

Fuente: Cuestionario “influencia de los juegos virtuales en la salud y el comportamiento de los alumnos del 5to. Año de secundaria de la gran unidad escolar Leoncio Prado – Huánuco, 2016”



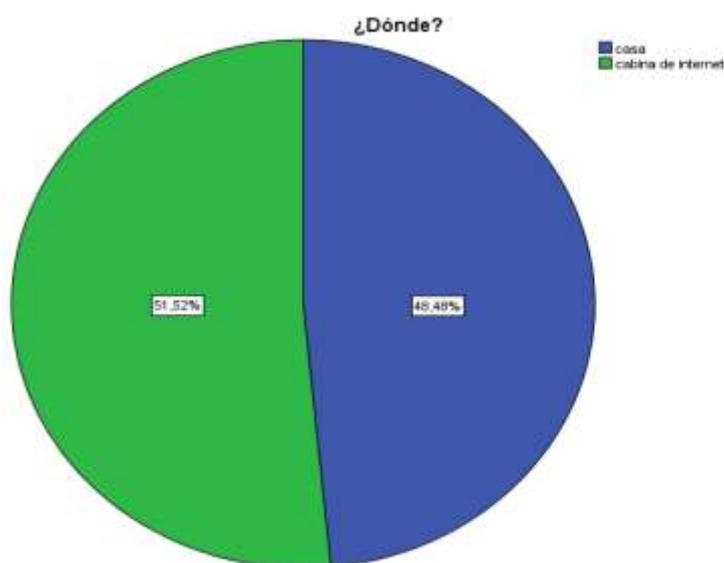
Análisis e Interpretación:

En el gráfico se puede observar que en la actualidad la gran mayoría de adolescentes hacen uso de una computadora, es decir el 81% de los encuestados han manifestado que hacen uso regularmente de una computadora y sólo un 18.18% manifestaron no hacer uso regularmente de una computadora.

CUADRO N° 02**Lugar de uso de una computadora, según el N° de Escolares**

¿Dónde?	Frecuencia	Porcentaje
Casa	16	48,5%
Cabina de Internet	17	51,5%
Total	33	100,0%

Fuente: Cuestionario “influencia de los juegos virtuales en la salud y el comportamiento de los alumnos del 5to. Año de secundaria de la gran unidad escolar Leoncio Prado – Huánuco, 2016”



Si bien es cierto la mayoría de los adolescentes tienen acceso al uso de una computadora, se puede evidenciar que este acceso se realiza de dos formas, en su hogar y en las cabinas de internet, cabe precisar que las cabinas de internet son servicios privados (Negocios) que se generaron a causa de la demanda del uso de internet en la ciudad y, que probablemente muchos

adolescentes no tienen acceso en su domicilio para poder jugar y socializar mejor con otros adolescentes de su misma edad.

La encuesta realizada demuestra que los adolescentes en su gran mayoría acceden a los servicios de las cabinas de internet (51.52%), mientras que el 48.48%, hacen uso de una computadora en sus casas.

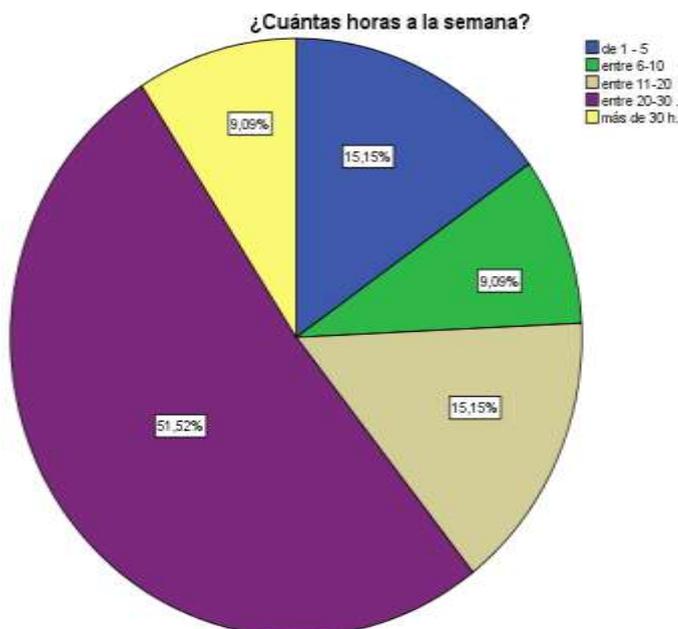
Estos datos refleja que muchos adolescentes tiene una computadora en su casa, pero esto no significa que tienen acceso al internet, por lo que acuden a las cabinas que se ofrecen en las zonas cercanas a su hogar y/o Colegio. Esto nos permite analizar aún más el panorama del avance de la tecnología en las familias y principalmente en los adolescentes, cuya unidad de análisis pertenece a la investigación. Los adolescentes asisten a las cabinas con la finalidad de realizar tareas, pero principalmente para jugar con sus amigos, convirtiéndose de ésta manera en una forma de socializar con otros adolescentes, no sólo de su entorno inmediato, sino de otros departamentos y Países, conectándose de esta forma con el mundo globalizado por la tecnología, aspecto que se debe tomar en cuenta para otras investigaciones vinculadas al uso de tecnología por los adolescentes.

CUADRO N° 03

¿Cuántas horas a la semana?, según los alumnos del 5to año de secundaria de la Gran Unidad Escolar Leoncio Prado.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	de 1 - 5	5	15,2	15,2	15,2
	entre 6-10	3	9,1	9,1	24,2
	entre 11-20	5	15,2	15,2	39,4
	entre 20-30 .	17	51,5	51,5	90,9
	más de 30 h.	3	9,1	9,1	100,0
	Total	33	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario “influencia de los juegos virtuales en la salud y el comportamiento de los alumnos del 5to. Año de secundaria de la gran unidad escolar Leoncio Prado – Huánuco, 2016”

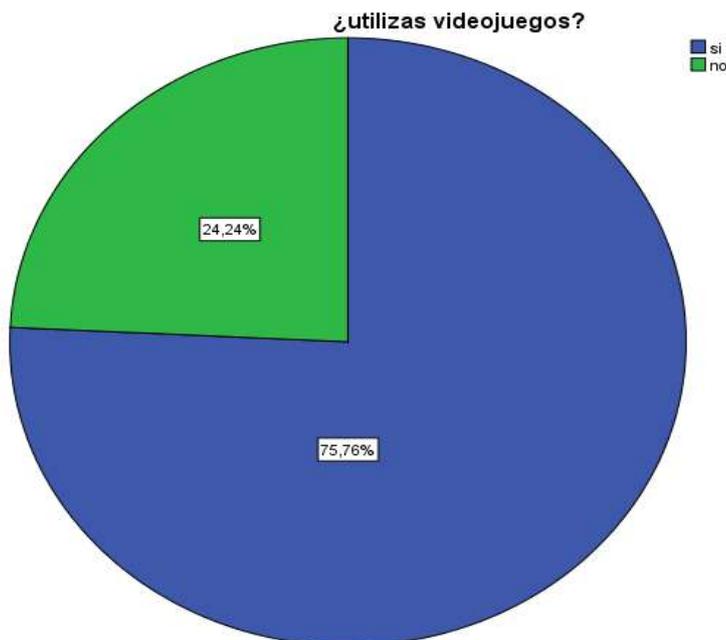


Según, Tomás Ortiz Alonso. Catedrático. Departamento de Psiquiatría y Psicología Médica. *Facultad de Medicina. Universidad Complutense de Madrid.* Indica que los videojuegos como consecuencia de su estructura repetitiva y de recompensa, podrían **generar** una **dependencia** de los mismos que llevaría a los niños a estar constantemente pendientes del videojuego a lo largo del día. De acuerdo a las encuestas aplicadas a los alumnos del quinto año de la Gran Unidad escolar Leoncio Prado hemos obtenido: 51,52% utilizan entre 20 a 30 horas a la semana; 15,15% de 1 a 5 horas y de 11 a 20 horas; 09,09% de 6 a 10 y más de 30 horas a la semana lo cual nos permite indicar que estos adolescentes tienen problemas de adicción, ya que le dedican muchas horas al internet que no necesariamente es con fines académicos sino de juegos y diversión.

CUADRO N° 04**¿Utilizas videojuegos?, según los alumnos del 5to año de secundaria de la Gran Unidad Escolar Leoncio Prado.**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	si	25	75,8	75,8	75,8
	no	8	24,2	24,2	100,0
	Total	33	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario “influencia de los juegos virtuales en la salud y el comportamiento de los alumnos del 5to. Año de secundaria de la gran unidad escolar Leoncio Prado – Huánuco, 2016”



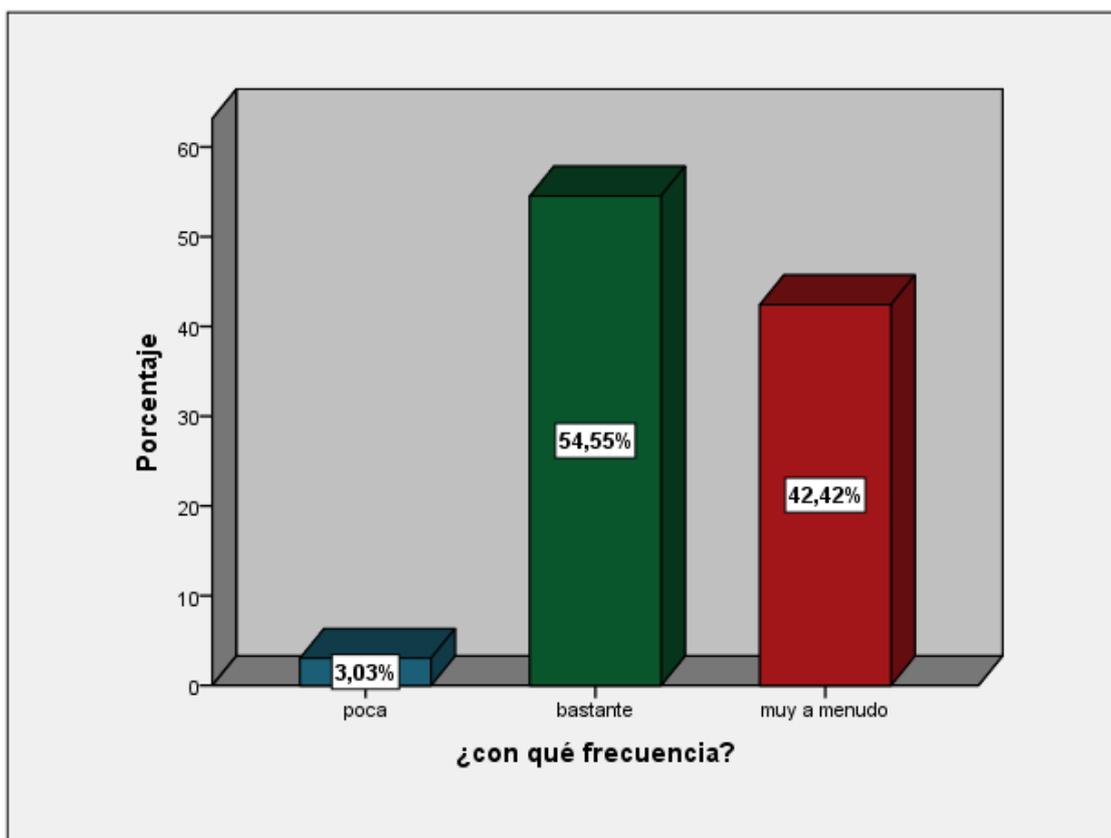
Según la Encuesta realizada a los alumnos del quinto año de la Gran Unidad Escolar Leoncio Prado arrojó que un 75,76% hace uso de los juegos virtuales y un 24,24 % no hace uso, lo cual nos permite indicar que es el actual medio de ocio que viene ocupando un porcentaje significativo e influyente en los alumnos encuestados.

CUADRO N° 05

¿Con qué frecuencia?, según los alumnos del 5to año de secundaria de la Gran Unidad Escolar Leoncio Prado.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido poca	1	3,0	3,0	3,0
bastante	18	54,5	54,5	57,6
muy a menudo	14	42,4	42,4	100,0
Total	33	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario “influencia de los juegos virtuales en la salud y el comportamiento de los alumnos del 5to. Año de secundaria de la gran unidad escolar Leoncio Prado – Huánuco, 2016”



Según los datos obtenidos en los alumnos del quinto año de la Gran Unidad Escolar Leoncio Prado, solo hay un (3,03%) que utiliza con poca frecuencia los videojuegos, un porcentaje muy bajo, esto quiere decir que los encuestados

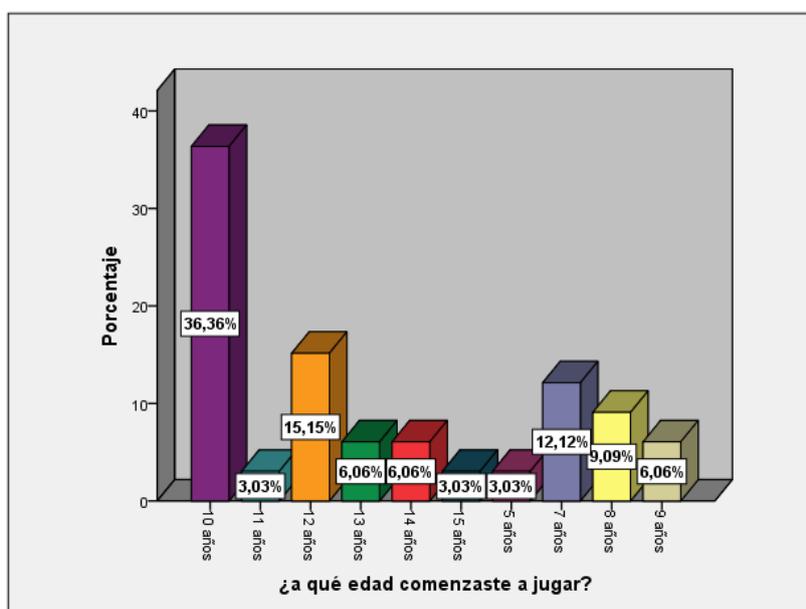
utilizan con bastante frecuencia (42,42%) y a menudo (54,55 %), ocupando la mayor parte de su tiempo en los videojuegos y dejando de lado otras ocupaciones personales, afectando su desarrollo normal en la sociedad.

CUADRO N° 06

¿A qué edad comenzaste a jugar?, según los alumnos del 5to año de secundaria de la Gran Unidad Escolar Leoncio Prado.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido 10 años	12	36,4	36,4	36,4
11 años	1	3,0	3,0	39,4
12 años	5	15,2	15,2	54,5
13 años	2	6,1	6,1	60,6
14 años	2	6,1	6,1	66,7
15 años	1	3,0	3,0	69,7
5 años	1	3,0	3,0	72,7
7 años	4	12,1	12,1	84,8
8 años	3	9,1	9,1	93,9
9 años	2	6,1	6,1	100,0
Total	33	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario “influencia de los juegos virtuales en la salud y el comportamiento de los alumnos del 5to. Año de secundaria de la gran unidad escolar Leoncio Prado – Huánuco, 2016”



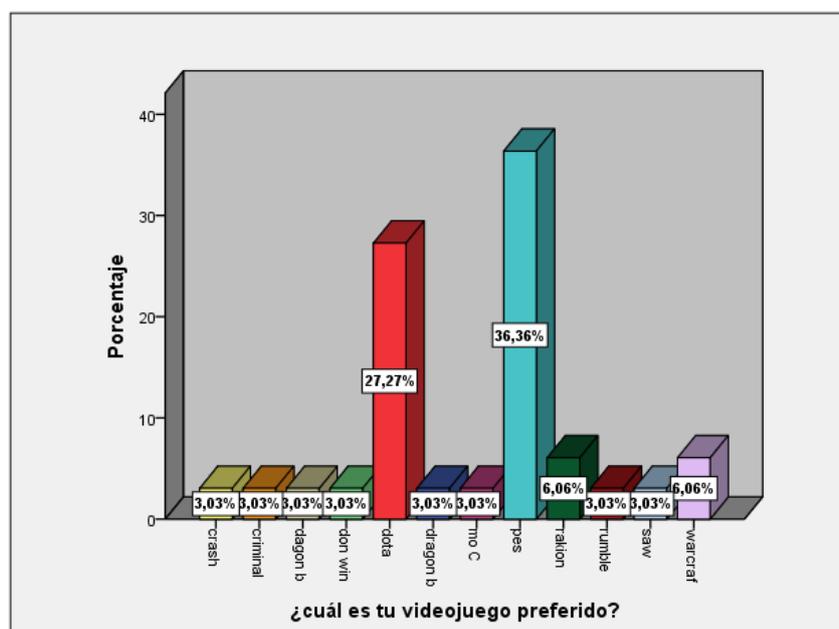
Analizando estos datos obtenidos de los alumnos encuestados del quinto año de la Gran Unidad Escolar Leoncio Prado, la edad en que empiezan a jugar varía entre 5, 7, 8, 9, 10 y 12 años, obteniendo un mayor porcentaje, esto quiere decir que comienzan a jugar a muy temprana edad y según Antoni Bernant (2006) es un instrumento de consumo masivo en las familias, los videojuegos son las puertas de entrada al mundo digital para la mayoría de nuestros niños y adolescentes, facilitando de alguna manera, la democratización de la cultura digital a todos los niveles (p. 3).

CUADRO N° 07

¿Cuál es tu videojuego preferido?, según los alumnos del 5to año de secundaria de la Gran Unidad Escolar Leoncio Prado.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido crash	1	3,0	3,0	3,0
criminal	1	3,0	3,0	6,1
dagon b	1	3,0	3,0	9,1
don win	1	3,0	3,0	12,1
dota	9	27,3	27,3	39,4
dragon b	1	3,0	3,0	42,4
mo C	1	3,0	3,0	45,5
pes	12	36,4	36,4	81,8
rakion	2	6,1	6,1	87,9
rumble	1	3,0	3,0	90,9
saw	1	3,0	3,0	93,9
warcraf	2	6,1	6,1	100,0
Total	33	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario “influencia de los juegos virtuales en la salud y el comportamiento de los alumnos del 5to. Año de secundaria de la gran unidad escolar Leoncio Prado – Huánuco, 2016”



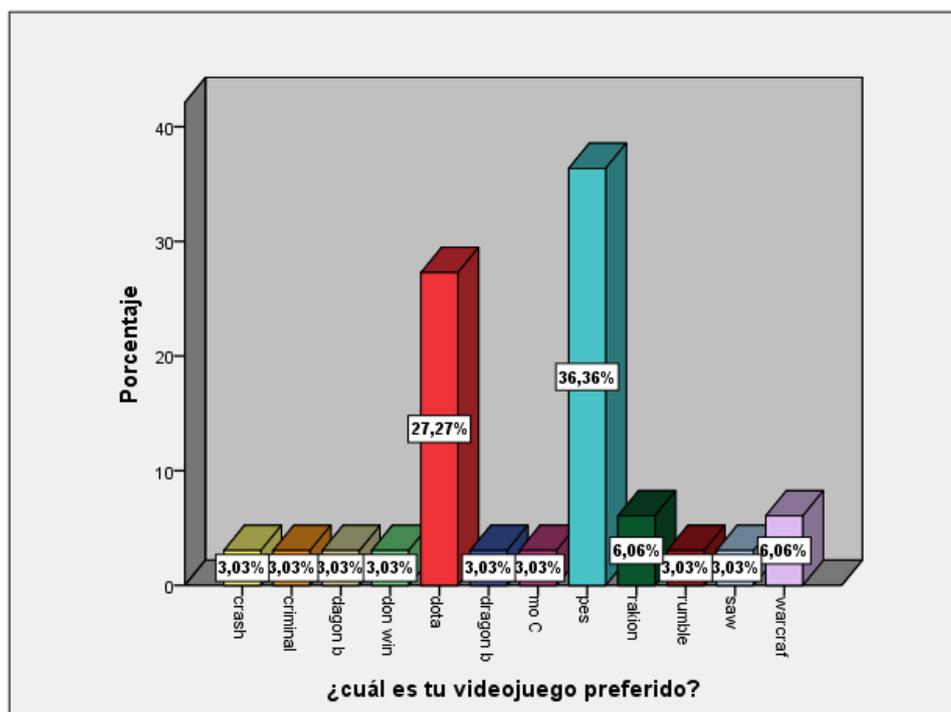
Según los datos recolectados en la encuesta realizada en los alumnos del quinto año de la Gran Unidad Escolar Leoncio Prado, los juegos más populares entre los jóvenes son pes (36,36%) y dota (27,27%), cabe resaltar que los dos juegos tienen contenido violento que puede ser perjudicial para su salud; esto da la razón al creador de Mario Bros, Shigeru Miyamoto, quién afirma en una entrevista que la definición de los videojuegos está cambiando debido a la incorporación de las nuevas tecnologías que implican nuevas interfaces, conexiones sin cables, nuevas formas de control, etc.

CUADRO N° 08

¿Dónde lo usas?, según los alumnos del 5to año de secundaria de la Gran Unidad Escolar Leoncio Prado.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido casa propia	9	27,3	27,3	27,3
casa de amigos/as	3	9,1	9,1	36,4
cabinas de internet	20	60,6	60,6	97,0
colegio	1	3,0	3,0	100,0
Total	33	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario “influencia de los juegos virtuales en la salud y el comportamiento de los alumnos del 5to. Año de secundaria de la gran unidad escolar Leoncio Prado – Huánuco, 2016”



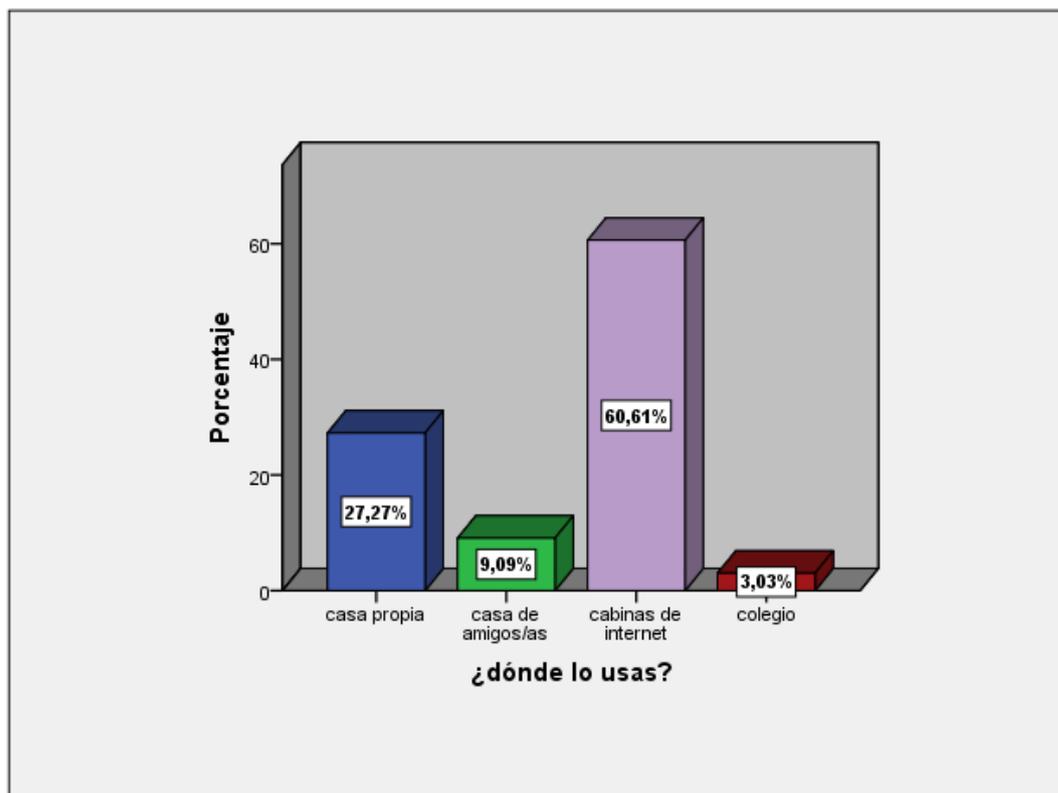
Muchos son los factores que pueden impulsar a un adolescente a abusar de los videojuegos, como por el ejemplo la disponibilidad de tiempo, los recursos socioeconómicos y principalmente la accesibilidad que tengan a los videojuegos y Según la encuesta aplicada en los alumnos del quinto año de secundaria de la Gran Unidad Escolar Leoncio Prado, se comprueba que la gran mayoría de los encuestados utiliza las cabinas de internet (60.61%) para jugar los videojuegos, pero también hay un buen porcentaje que juega en su casa (27.27%), esto demuestran que existe accesibilidad de internet en su casa, destinando de esta manera a usar los videojuegos.

CUADRO N° 09

¿Cuándo lo usas?, según los alumnos del 5to año de secundaria de la Gran Unidad Escolar Leoncio Prado.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido días de clase	7	21,2	21,2	21,2
fin de semana	6	18,2	18,2	39,4
todos los días	20	60,6	60,6	100,0
Total	33	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario “influencia de los juegos virtuales en la salud y el comportamiento de los alumnos del 5to. Año de secundaria de la gran unidad escolar Leoncio Prado – Huánuco, 2016”



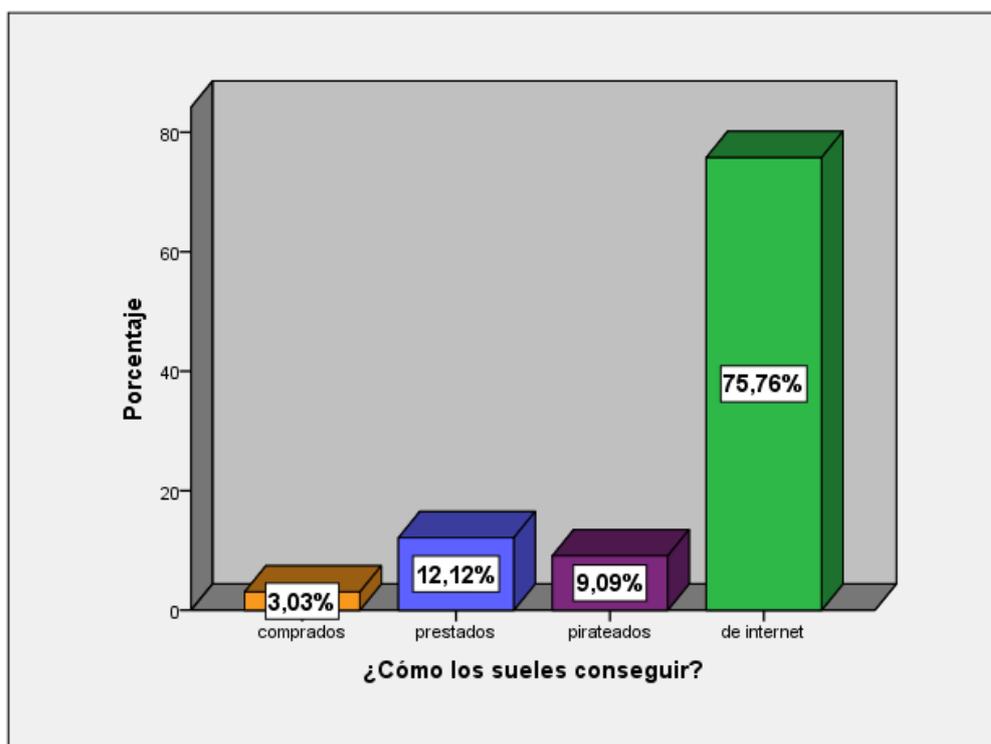
Desde su aparición en los años 80, han pasado a ser uno de los medios de comunicación más importantes de la actualidad, pues irrumpen en los estudios de estos como una parte de las “nuevas pantallas”; y según los datos obtenidos en las encuestas aplicadas a los alumnos del quinto año de la Gran Unidad Escolar Leoncio Prado, se demostró que hay un buen porcentaje de alumnos que juegan todos los días (60,61%) pudiendo afectar su rendición tanto en el colegio como familiar.

CUADRO N° 10

¿Cómo los sueles conseguir?, según los alumnos del 5to año de secundaria de la Gran Unidad Escolar Leoncio Prado.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	comprados	1	3,0	3,0	3,0
	prestados	4	12,1	12,1	15,2
	pirateados	3	9,1	9,1	24,2
	de internet	25	75,8	75,8	100,0
	Total	33	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario “influencia de los juegos virtuales en la salud y el comportamiento de los alumnos del 5to. Año de secundaria de la gran unidad escolar Leoncio Prado – Huánuco, 2016”



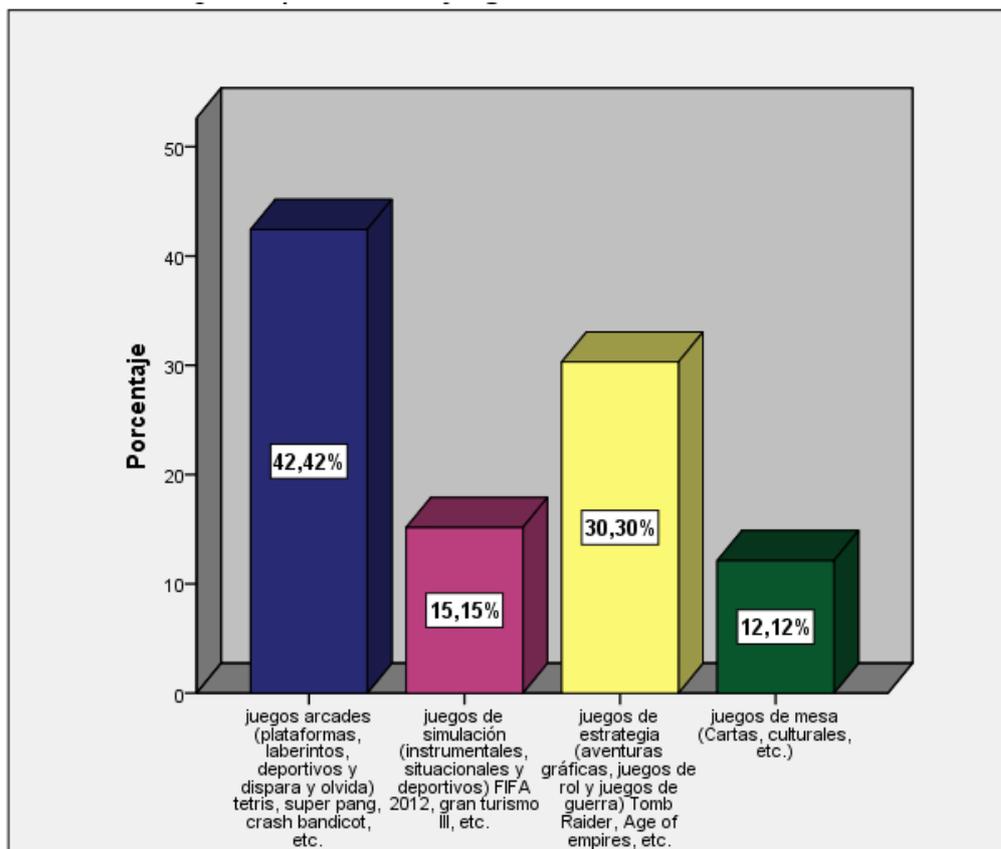
La dispersión del mercado y una relativamente escasa estructuración de este, quizás determinada por tratarse de un mercado aún joven, crea dificultades a la hora de cuantificar los indicadores básicos que tratamos de definir. No obstante existiría un cierto consenso en relación con que es un mercado claramente creciente, que está incluyendo a usuarios de perfiles cada vez más diversos y que padece niveles altos de piratería y Según los datos obtenidos de las encuestas aplicadas a los alumnos del quinto año de la Gran Unidad Escolar Leoncio Prado, nos menciona que un 75,76% de los encuestados consiguen los juegos de internet, un medio de comunicación masivo, esto quiere decir que la tecnología es un medio muy influyente en los jóvenes, de fácil acceso.

CUADRO N° 11

¿Qué tipos de videojuegos utilizas habitualmente?, según los alumnos del 5to año de secundaria de la Gran Unidad Escolar Leoncio Prado.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido juegos arcade (plataformas, laberintos, deportivos y dispara y olvida) tetris, super pang, crash bandicot, etc.	14	42,4	42,4	42,4
juegos de simulación (instrumentales, situacionales y deportivos) FIFA 2012, gran turismo III, etc.	5	15,2	15,2	57,6
juegos de estrategia (aventuras gráficas, juegos de rol y juegos de guerra) Tomb Raider, Age of empires, etc.	10	30,3	30,3	87,9
juegos de mesa (Cartas, culturales, etc.)	4	12,1	12,1	100,0
Total	33	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario “influencia de los juegos virtuales en la salud y el comportamiento de los alumnos del 5to. Año de secundaria de la gran unidad escolar Leoncio Prado – Huánuco, 2016”



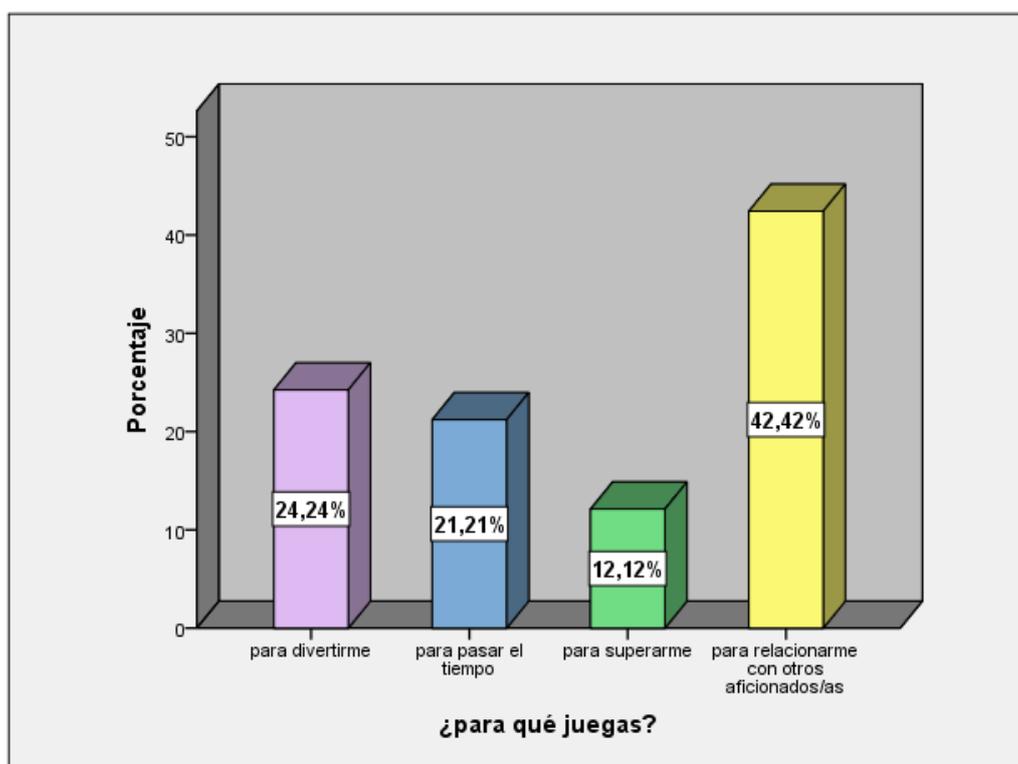
Según los datos recolectados en las encuestas aplicadas en los alumnos del quinto año de la Gran Unidad Escolar Leoncio Prado, prefieren los juegos de estrategia (aventuras gráficas, juegos de rol y juegos de guerra) Tomb Raider, Age of empires, etc. (42,42%), dejando de lado a los juegos de mesa (Cartas, culturales, etc.) ya que tienen un porcentaje menor (12,12%)

CUADRO N° 12

¿Para qué juegas?, según los alumnos del 5to año de secundaria de la Gran Unidad Escolar Leoncio Prado.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido para divertirme	8	24,2	24,2	24,2
para pasar el tiempo	7	21,2	21,2	45,5
para superarme	4	12,1	12,1	57,6
para relacionarme con otros aficionados/as	14	42,4	42,4	100,0
Total	33	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario “influencia de los juegos virtuales en la salud y el comportamiento de los alumnos del 5to. Año de secundaria de la gran unidad escolar Leoncio Prado – Huánuco, 2016”



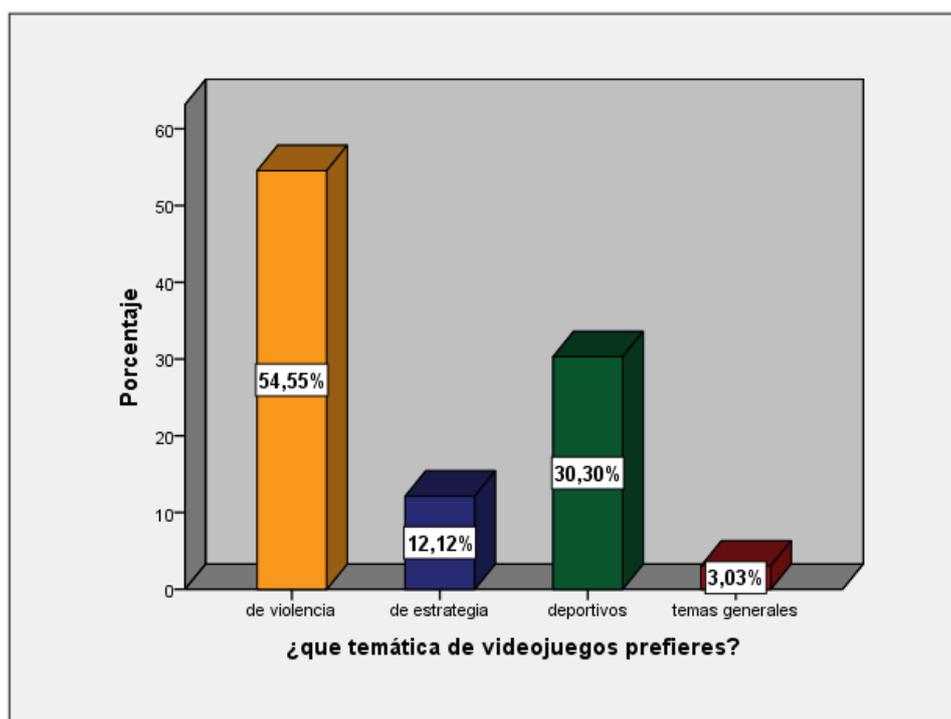
Según los datos recolectados en las encuestas aplicadas a los alumnos del quinto año de secundaria de la Gran Unidad Escolar Leoncio Prado, indican que juegan porque quieren relacionarse con otras personas aficionadas (42,42%) y otros para divertirse (24,24%), ya que tienen mayores porcentajes, en comparación con el 12,12% de jugar por superarse.

CUADRO N° 13

¿Qué temática de videojuegos prefieres?, según los alumnos del 5to año de secundaria de la Gran Unidad Escolar Leoncio Prado.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido de violencia	18	54,5	54,5	54,5
de estrategia	4	12,1	12,1	66,7
deportivos	10	30,3	30,3	97,0
temas generales	1	3,0	3,0	100,0
Total	33	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario “influencia de los juegos virtuales en la salud y el comportamiento de los alumnos del 5to. Año de secundaria de la gran unidad escolar Leoncio Prado – Huánuco, 2016”



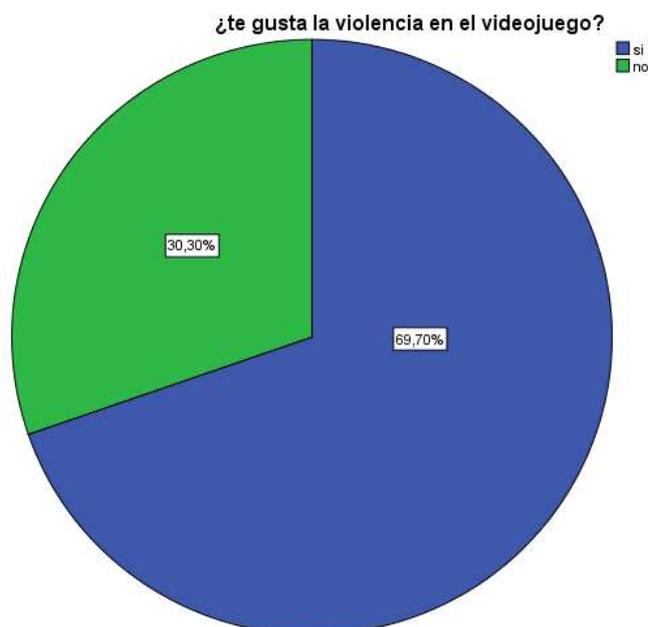
Según los datos recolectados en las encuestas aplicadas en los alumnos del quinto año de la Gran Unidad Escolar Leoncio Prado, indica que hay un porcentaje bien alto en que los jóvenes que prefieren los juegos con contenido violento (54,55 %).

CUADRO N° 14

¿Te gusta la violencia en el videojuego?, según los alumnos del 5to año de secundaria de la Gran Unidad Escolar Leoncio Prado.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido si	23	69,7	69,7	69,7
no	10	30,3	30,3	100,0
Total	33	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario “influencia de los juegos virtuales en la salud y el comportamiento de los alumnos del 5to. Año de secundaria de la gran unidad escolar Leoncio Prado – Huánuco, 2016”



Según los datos recolectados en las encuestas aplicadas en los alumnos del quinto año de la Gran Unidad Escolar Leoncio Prado, un 69,70% si prefiere los videojuegos con contenido violento dejando de lado esta teoría del comercio 2007 que dice Oop/ 193 millones de unidades y a Pokémon con 155 millones

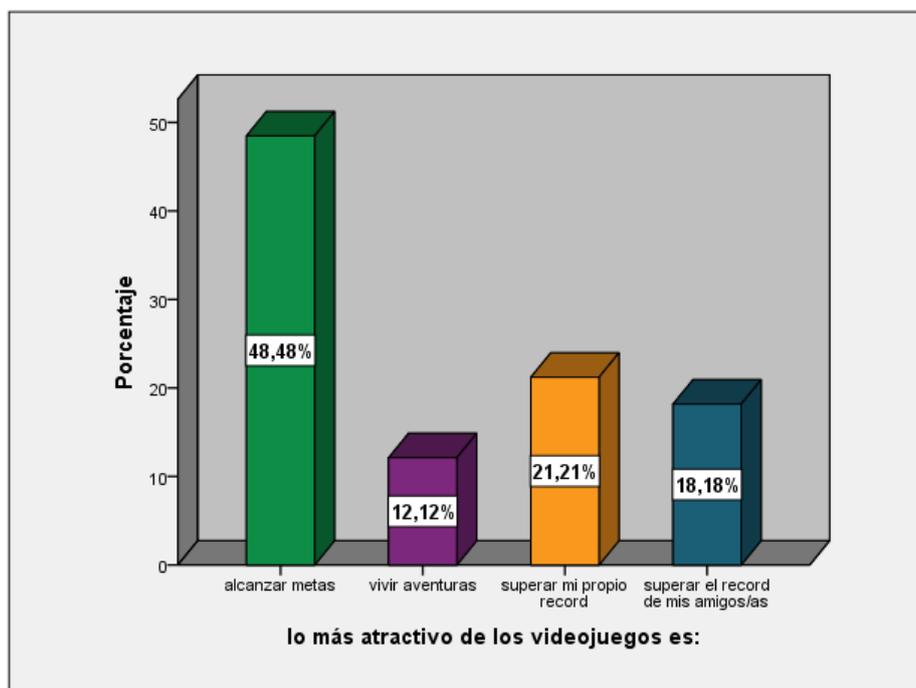
de unidades, como se puede observar en estos, el índice de juegos favoritos son por mucho videojuegos que no contienen violencia y a la vez andróginos, esto se debería a que en los últimos años los videojuegos han ido cambiando y actualizando.

CUADRO N° 15

Lo más atractivo de los videojuegos, según los alumnos del 5to año de secundaria de la Gran Unidad Escolar Leoncio Prado.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido alcanzar metas	16	48,5	48,5	48,5
vivir aventuras	4	12,1	12,1	60,6
superar mi propio record	7	21,2	21,2	81,8
superar el record de mis amigos/as	6	18,2	18,2	100,0
Total	33	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario “influencia de los juegos virtuales en la salud y el comportamiento de los alumnos del 5to. Año de secundaria de la gran unidad escolar Leoncio Prado – Huánuco, 2016”



Según estos resultados, los alumnos encuestados prefieren jugar para alcanzar metas (48,48%), poniéndose en ellos un reto consigo mismo, lo cual les

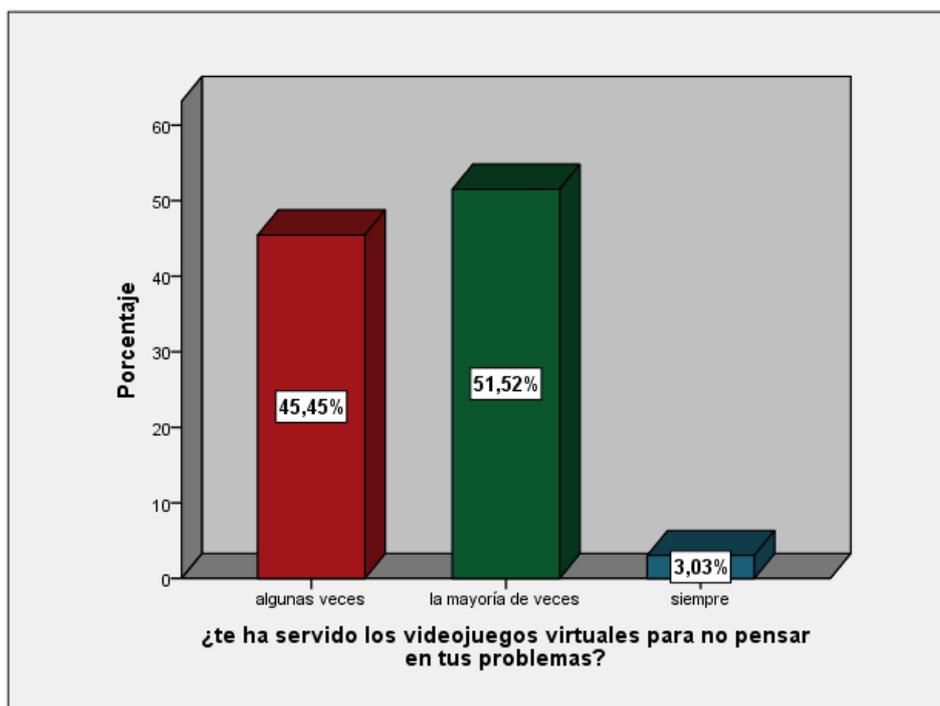
permite que los juegos les sean mucho más atractivos, seguidamente de superar su propio record y el record de sus amigos. Se entiende que los videojuegos sirven de competencia, que les permite alcanzar metas, lo cual les hace más atractivo al momento de jugar y mantenerse muchas horas en el juego, lo cual muestra que los videojuegos están diseñados para que los participantes se mantengan en los juegos y no tenga un punto de término sino continuidad.

CUADRO N° 16

¿Te ha servido los videojuegos virtuales para no pensar en tus problemas?, según los alumnos del 5to año de secundaria de la Gran Unidad Escolar Leoncio Prado.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido nunca	3	9,1	9,1	9,1
algunas veces	16	48,5	48,5	57,6
la mayoría de veces	13	39,4	39,4	97,0
siempre	1	3,0	3,0	100,0
Total	33	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario “influencia de los juegos virtuales en la salud y el comportamiento de los alumnos del 5to. Año de secundaria de la gran unidad escolar Leoncio Prado – Huánuco, 2016”



Los alumnos del quinto año de la Gran Unidad Escolar Leoncio Prado, indica con un porcentaje alto prefieren jugar porque los video juegos les ha servido para no pensar en sus problemas (algunas veces 48.48%, la mayoría de veces

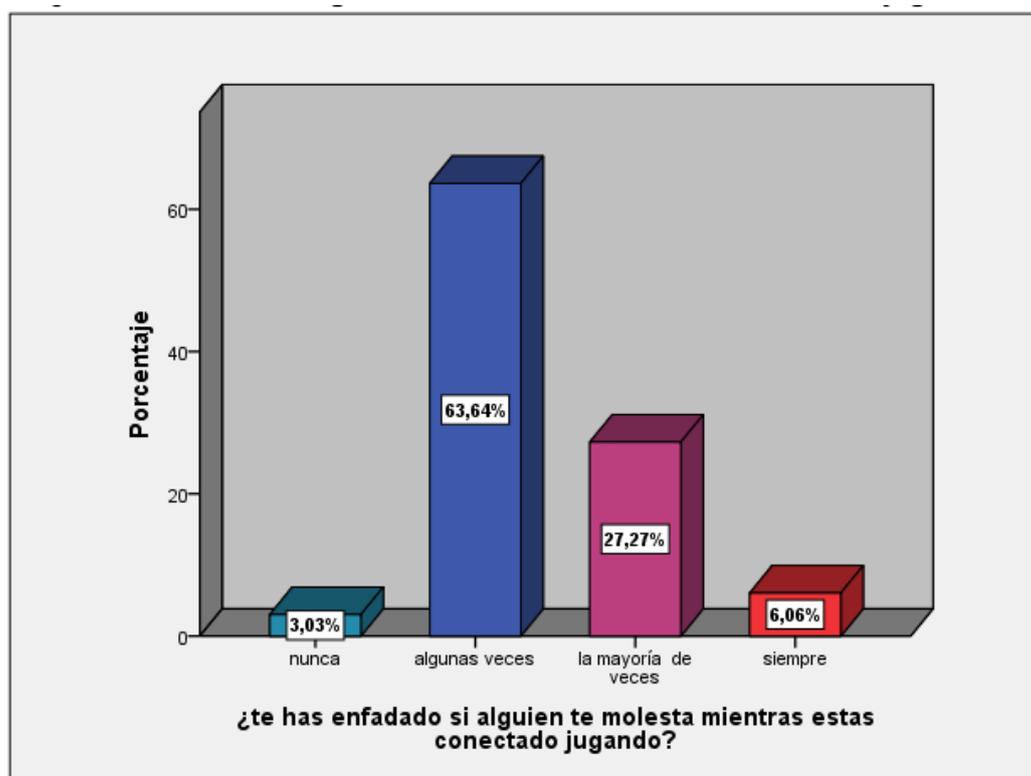
39,39%), Este hallazgo concuerda con el de Sharif, Wills y Sargent (2010), quienes encontraron varios mecanismos que explican el bajo rendimiento escolar; sin embargo otros estudios demostraron que el uso excesivo en algunos jóvenes se debe muchas veces a problemas de índole familiar que lo orillan a buscar refugio en los videojuegos y que no todo estudiante con malas calificaciones es necesariamente un jugador.

CUADRO N° 17

¿Te has enfadado si alguien te molesta mientras estas conectado jugando?, según los alumnos del 5to año de secundaria de la Gran Unidad Escolar Leoncio Prado.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido nunca	1	3,0	3,0	3,0
algunas veces	21	63,6	63,6	66,7
la mayoría de veces	9	27,3	27,3	93,9
siempre	2	6,1	6,1	100,0
Total	33	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario “influencia de los juegos virtuales en la salud y el comportamiento de los alumnos del 5to. Año de secundaria de la gran unidad escolar Leoncio Prado – Huánuco, 2016”



Un 36.64% (algunas veces) de los alumnos manifestaron que les molestan cuando les interrumpen al momento de jugar y un 27.27% (la mayoría de

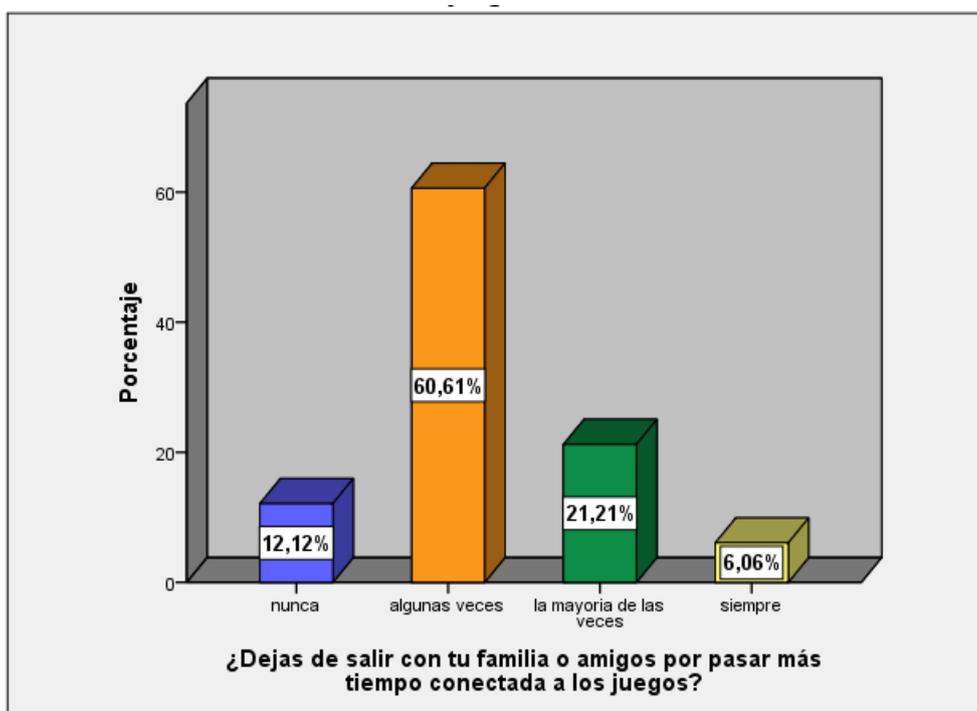
veces) se demuestra que los alumnos si se han enfadado si alguien les molesta mientras están conectados jugando y según Schutte, Malouff, Post-Gorden y Rodasta (1998) esto se debería a que los videojuegos implican un tipo de modelado participante en el que la persona que controla un personaje durante el juego, de alguna manera se convierte en ese personaje, en el sentido de que el jugador es recompensado con la conducta agresiva de sus personajes y para ellos se vuelve normal el uso de violencia.

CUADRO N° 18

¿Dejas de salir con tu familia o amigos por pasar más tiempo conectada a los juegos?, según los alumnos del 5to año de secundaria de la Gran Unidad Escolar Leoncio Prado.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido nunca	4	12,1	12,1	12,1
algunas veces	20	60,6	60,6	72,7
la mayoría de las veces	7	21,2	21,2	93,9
siempre	2	6,1	6,1	100,0
Total	33	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario “influencia de los juegos virtuales en la salud y el comportamiento de los alumnos del 5to. Año de secundaria de la gran unidad escolar Leoncio Prado – Huánuco, 2016”



Los estudiantes manifestaron que algunas (60.61%) y mayoría de veces (21.21%) dejan de salir con su familia o amigos por pasar más tiempo en los videojuegos, estos resultados conllevaría a que la conducta implicada en los

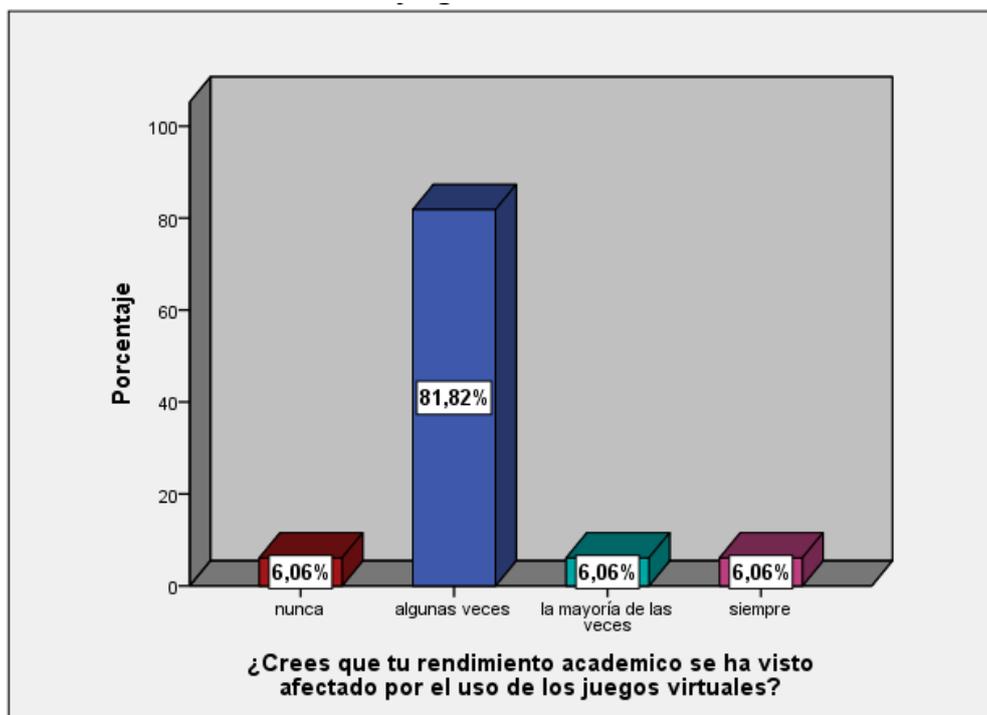
videojuegos puede convertirse en patológica en función de la intensidad o frecuencia invertida en ella y del grado de interferencia en las relaciones familiares, sociales y/o escolares de las personas implicadas (Echeburúa, de Corral y Amor, 2005).

CUADRO N° 19

¿Crees que tu rendimiento académico se ha visto afectado por el uso de los juegos virtuales?, según los alumnos del 5to año de secundaria de la Gran Unidad Escolar Leoncio Prado.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido nunca	2	6,1	6,1	6,1
algunas veces	27	81,8	81,8	87,9
la mayoría de las veces	2	6,1	6,1	93,9
siempre	2	6,1	6,1	100,0
Total	33	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario “influencia de los juegos virtuales en la salud y el comportamiento de los alumnos del 5to. Año de secundaria de la gran unidad escolar Leoncio Prado – Huánuco, 2016”



En el análisis de Cummings y Vanderwater (2007), se ha encontrado que los niños y adolescentes que son asiduos usuarios de videojuegos leen en

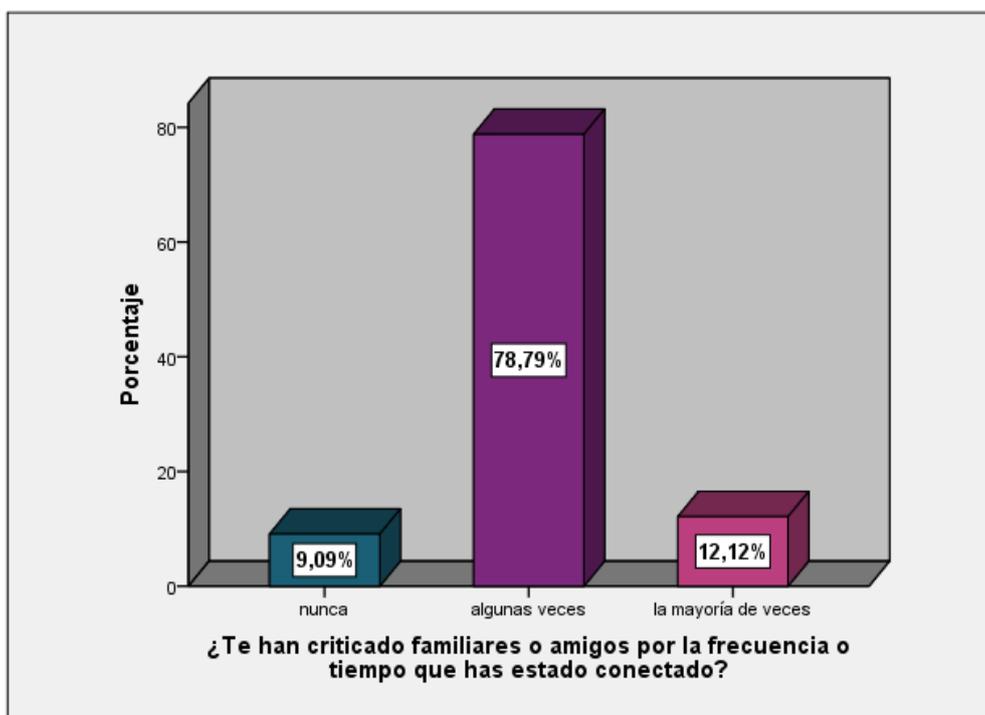
promedio un 30% menos que los niños que no los utilizan. También han indicado que el 34% dedican menos tiempo a hacer sus deberes escolares al compararlos con niños y adolescentes que no juegan videojuegos. Este hallazgo concuerda con el de Sharif, Wills y Sargent (2010), quienes encontraron varios mecanismos que explican el bajo rendimiento escolar y Según los datos recolectados de las encuestas aplicadas en los alumnos del quinto año de la Gran Unidad Escolar Leoncio Prado, demuestra con un 81.82% que su rendimiento académico se ha visto afectado por el uso de los juegos virtuales.

CUADRO N° 20

¿Te han criticado familiares o amigos por la frecuencia o tiempo que has estado conectado?, según los alumnos del 5to año de secundaria de la Gran Unidad Escolar Leoncio Prado.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido nunca	3	9,1	9,1	9,1
algunas veces	26	78,8	78,8	87,9
la mayoría de veces	4	12,1	12,1	100,0
Total	33	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario “influencia de los juegos virtuales en la salud y el comportamiento de los alumnos del 5to. Año de secundaria de la gran unidad escolar Leoncio Prado – Huánuco, 2016”



La adicción es uno de los argumentos que van en contra de los videojuegos, se aduce que los niños y adolescentes se vuelven dependientes al juego, e incluso derivado de este muchos tienden a bajar sus calificaciones y a alejarse de su familia y entorno. Según los estudios realizados a los alumnos del 5 año de la Gran Unidad Escolar Leoncio Prado demuestran que un 78,79 % ha sido criticado alguna vez por su familiares y/o amigos por el tiempo que pasa conectado, un 12,12% demuestra que solo algunas veces fueron criticados y el 9,09 afirma que nunca fueron criticados.

Esto muestra que existe poco interés de parte de los padres para poder controlar el problema de la adicción de los juegos virtuales, es decir el entorno social que debería realizar un control social a los jóvenes no se visualiza de forma inmediata de parte de los padres y mucho menos de los profesores que debería contribuir en el desarrollo personal y académico de los mismos, lo cual agrava el problema, ya que se convierte en un problema social más compleja, toda vez que la intervención no sólo se realizaría con los niños sino también con los padres y profesores.

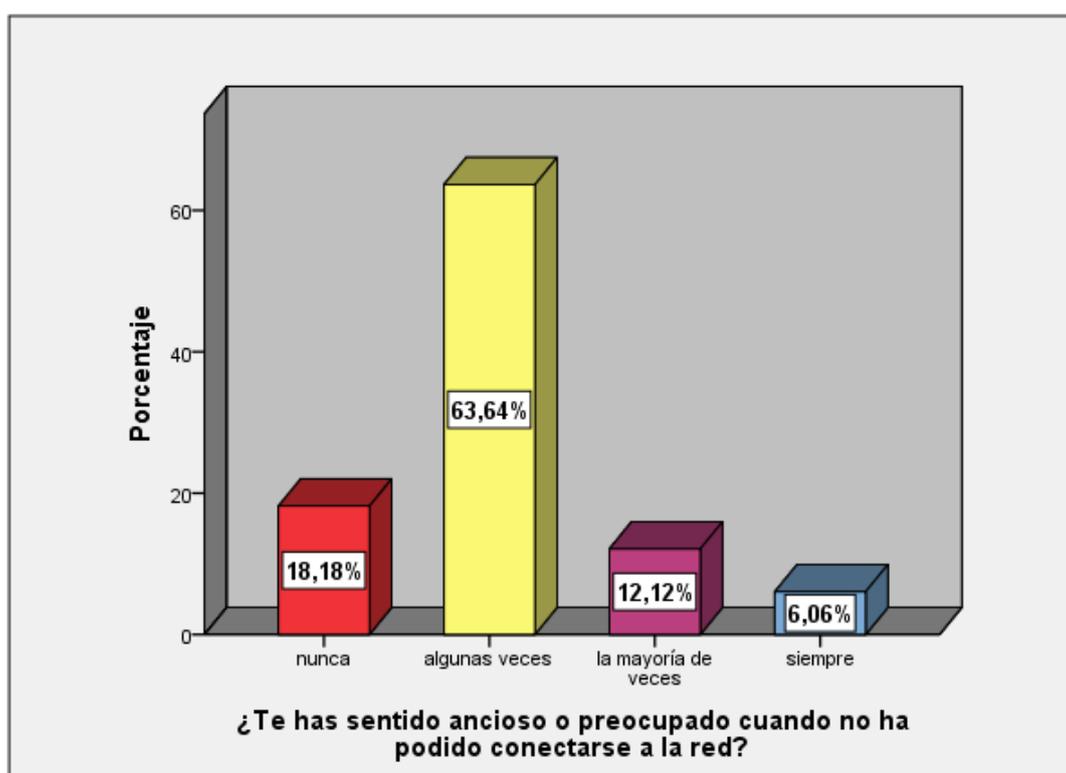
CUADRO N° 21

¿Te has sentido ansioso o preocupado cuando no ha podido conectarse a la red?, según los alumnos del 5to año de secundaria de la Gran Unidad

Escolar Leoncio Prado.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido nunca	6	18,2	18,2	18,2
algunas veces	21	63,6	63,6	81,8
la mayoría de veces	4	12,1	12,1	93,9
siempre	2	6,1	6,1	100,0
Total	33	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario “influencia de los juegos virtuales en la salud y el comportamiento de los alumnos del 5to. Año de secundaria de la gran unidad escolar Leoncio Prado – Huánuco, 2016”



Según los estudios realizados a los alumnos del 5 año de la Gran Unidad Escolar Leoncio Prado demuestran que el 63,64 % se han sentido algunas

veces ansiosos o preocupados cuando no se han conectado a la red, cabe recalcar que la conducta implicada en los videojuegos puede convertirse en patológica en función de la intensidad o frecuencia invertida en ella y del grado de interferencia en las relaciones familiares, sociales y/o escolares de las personas implicadas (Echeburúa, de Corral y Amor, 2005); asimismo un 12,12 % contestaron que la mayoría de las veces, un 6,06 % afirmaron que siempre y un 18,18% que nunca.

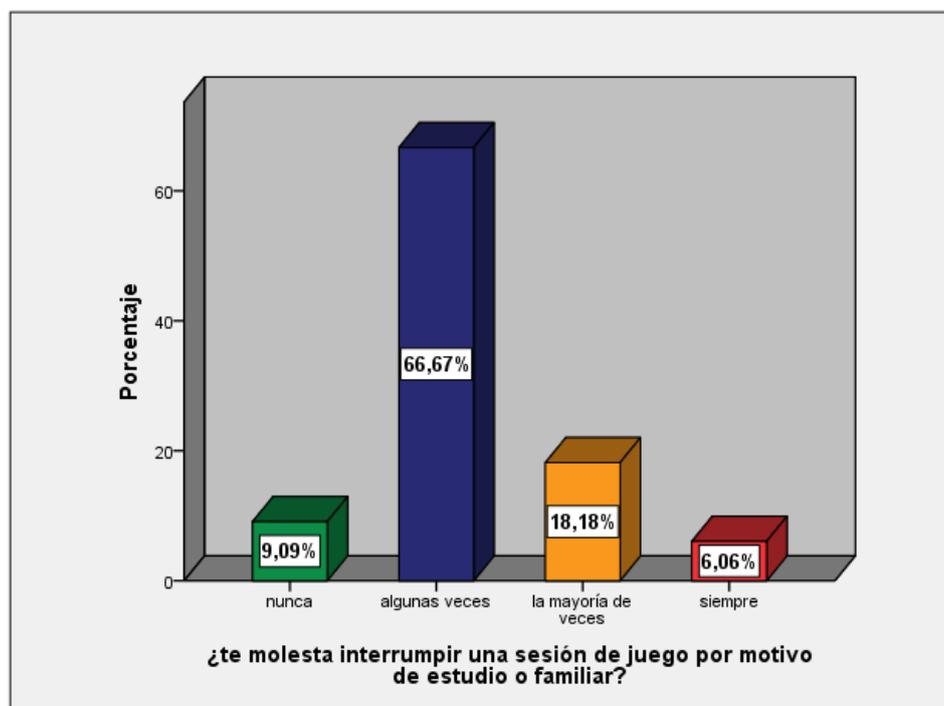
CUADRO N° 22

¿Te molesta interrumpir una sesión de juego por motivo de estudio o familiar?, según los alumnos del 5to año de secundaria de la Gran Unidad

Escolar Leoncio Prado.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido nunca	3	9,1	9,1	9,1
algunas veces	22	66,7	66,7	75,8
la mayoría de veces	6	18,2	18,2	93,9
siempre	2	6,1	6,1	100,0
Total	33	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario “influencia de los juegos virtuales en la salud y el comportamiento de los alumnos del 5to. Año de secundaria de la gran unidad escolar Leoncio Prado – Huánuco, 2016”



Según los estudios realizados a los alumnos del 5 año de la Gran Unidad Escolar Leoncio Prado demuestran que el 66,67 interrumpiría algunas veces

una sesión de juego por estudio o familia, un 18,18% respondieron que lo hacen la mayoría de las veces, el 9,09 % afirma que nunca y el 6,06 contestaron que siempre.

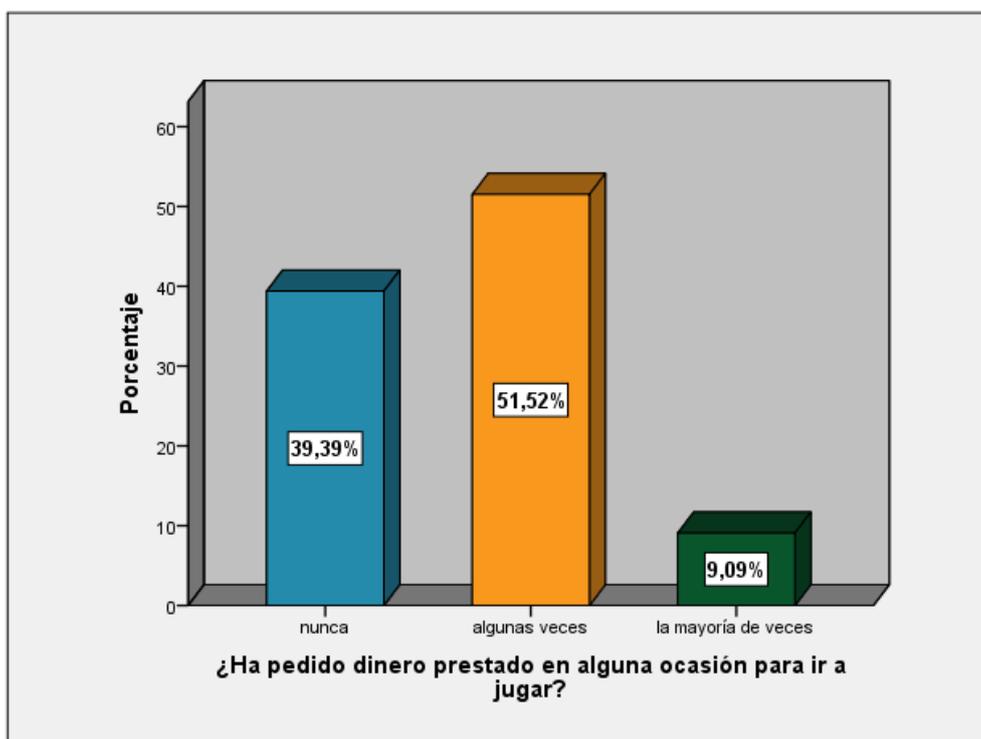
CUADRO N° 23

¿Ha pedido dinero prestado en alguna ocasión para ir a jugar?, según los alumnos del 5to año de secundaria de la Gran Unidad Escolar Leoncio

Prado.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido nunca	13	39,4	39,4	39,4
algunas veces	17	51,5	51,5	90,9
la mayoría de veces	3	9,1	9,1	100,0
Total	33	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario “influencia de los juegos virtuales en la salud y el comportamiento de los alumnos del 5to. Año de secundaria de la gran unidad escolar Leoncio Prado – Huánuco, 2016”



La conducta problema está asociada con la práctica de videojuegos asociada al gasto de dinero destinado a otros usos, fundamentalmente al almuerzo y

transporte escolar (...) otras conductas problemas ha sido el pedir prestado dinero para jugar, discusiones o peleas debidas a los videojuegos, venta de posesiones para obtener dinero con el que jugar (p. ej., Fischer et al., 2009). En tal sentido según la encuesta aplicada a los alumnos del 5 año de la Gran Unidad Escolar Leoncio Prado demuestran que el 51,52% ha pedido prestado alguna vez dinero para ir a jugar, el 39,39% nunca ha pedido prestado y el 9,09 lo ha hecho la mayoría de las veces.

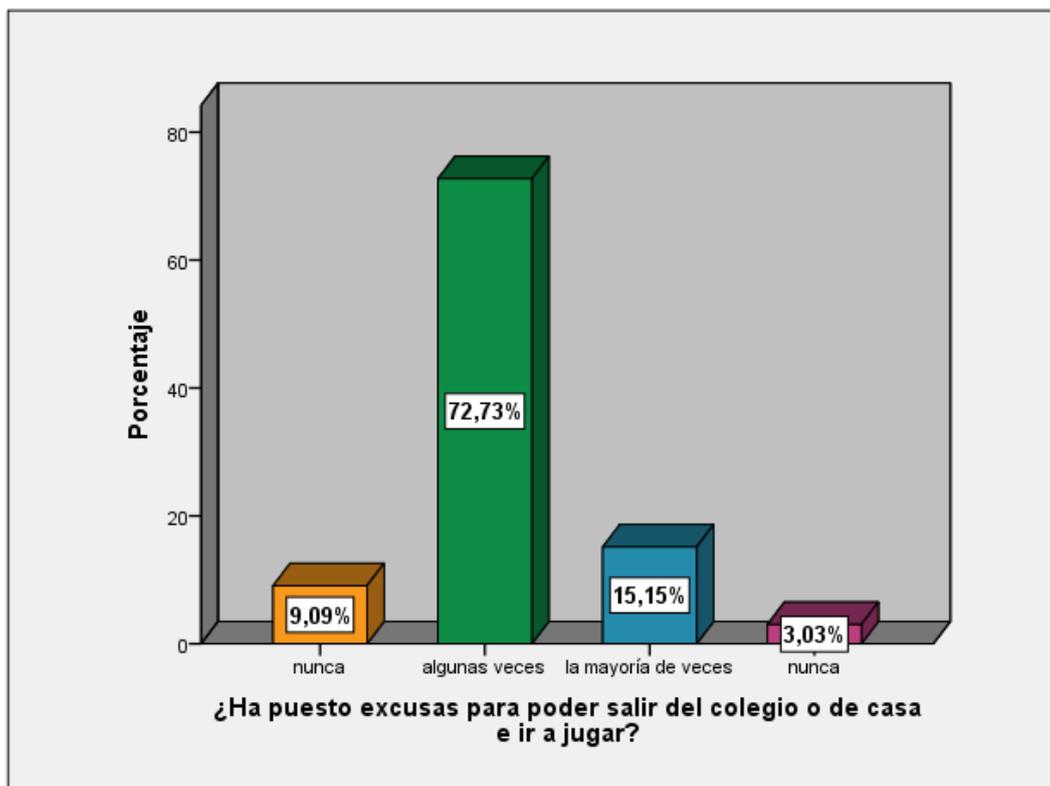
CUADRO N° 24

**¿Ha puesto excusas para poder salir del colegio o de casa e ir a jugar?,
según los alumnos del 5to año de secundaria de la Gran Unidad Escolar**

Leoncio Prado.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido nunca	3	9,1	9,1	9,1
algunas veces	24	72,7	72,7	81,8
la mayoría de veces	5	15,2	15,2	97,0
nunca	1	3,0	3,0	100,0
Total	33	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario “influencia de los juegos virtuales en la salud y el comportamiento de los alumnos del 5to. Año de secundaria de la gran unidad escolar Leoncio Prado – Huánuco, 2016”



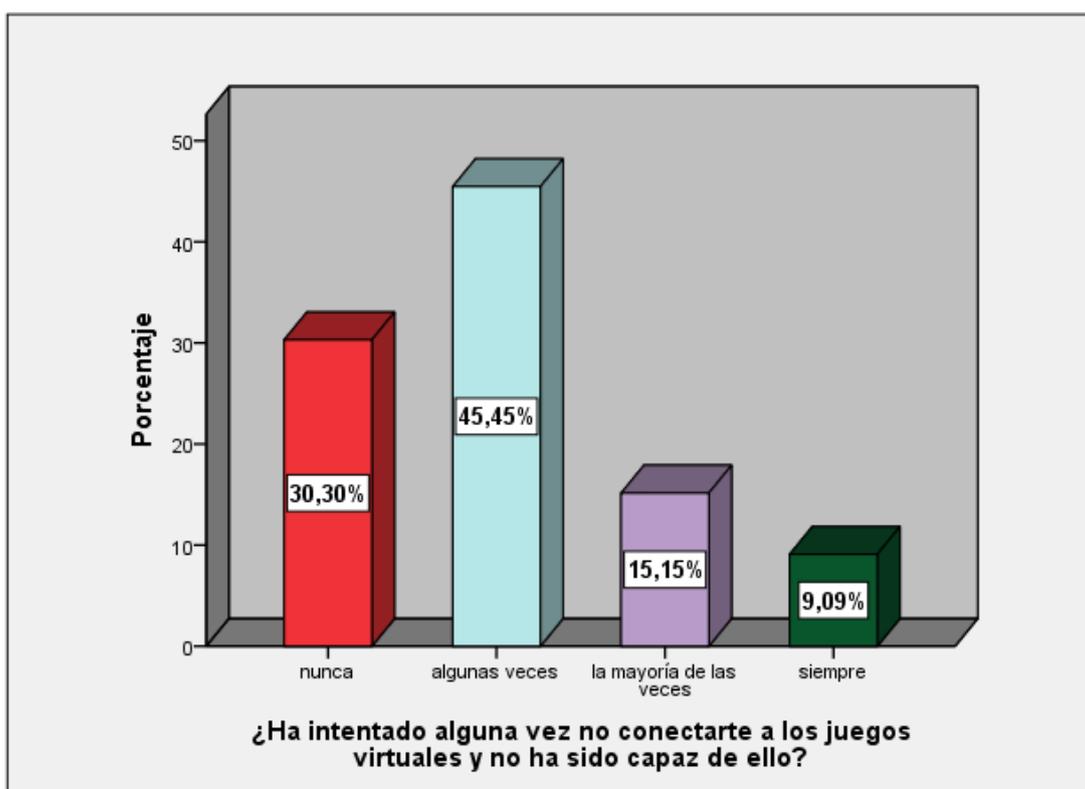
Un 72,73% de los alumnos alguna vez han puesto excusas para salir del colegio o de su casa para conectarse a la red, este es un problema conductual que aduce que los niños y adolescentes se vuelven dependientes al juego, e incluso derivado de este muchos tienden a bajar sus calificaciones y a alejarse de su familia y entorno, un 15,15% señaló que hace la mayoría de las veces y el 12,12 % afirma que nunca lo ha hecho.

CUADRO N° 25

¿Ha intentado alguna vez no conectarse a los juegos virtuales y no ha sido capaz de ello?, según los alumnos del 5to año de secundaria de la Gran Unidad Escolar Leoncio Prado.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido nunca	10	30,3	30,3	30,3
algunas veces	15	45,5	45,5	75,8
la mayoría de las veces	5	15,2	15,2	90,9
siempre	3	9,1	9,1	100,0
Total	33	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario “influencia de los juegos virtuales en la salud y el comportamiento de los alumnos del 5to. Año de secundaria de la gran unidad escolar Leoncio Prado – Huánuco, 2016”



El 45,45% alguna de las veces ha intentado no conectar pero que no tuvieron éxito ya que estos se vuelven dependientes al juego, el 30,30% manifiesta que

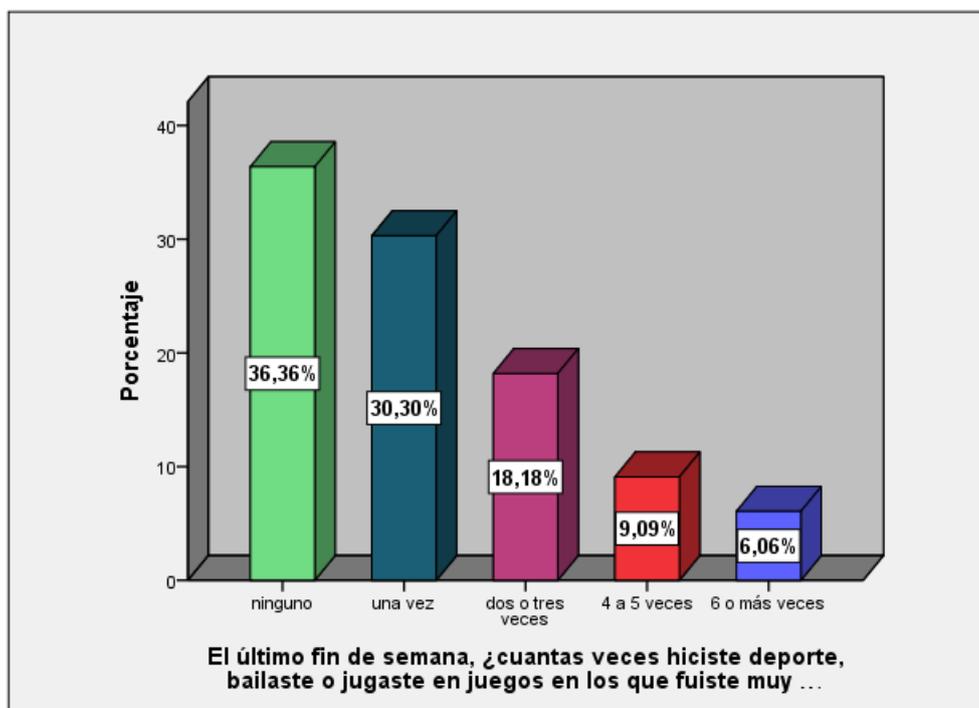
nunca ha intentado, el 15,15% indica que lo ha intentado la mayoría de las veces y el 9,09% señala que siempre lo hace. La dependencia del juego en lo jóvenes se nota con claridad con este indicador, ya que la mayoría manifiesta haber intentado no conectarse con el juego pero no lo logró.

CUADRO N° 26

El último fin de semana, ¿cuántas veces hiciste deporte, bailaste o jugaste en juegos en los que fuiste muy activos? ,según los alumnos del 5to año de secundaria de la Gran Unidad Escolar Leoncio Prado.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido ninguno	12	36,4	36,4	36,4
una vez	10	30,3	30,3	66,7
dos o tres veces	6	18,2	18,2	84,8
4 a 5 veces	3	9,1	9,1	93,9
6 o más veces	2	6,1	6,1	100,0
Total	33	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario “influencia de los juegos virtuales en la salud y el comportamiento de los alumnos del 5to. Año de secundaria de la gran unidad escolar Leoncio Prado – Huánuco, 2016”



El 36,36% de los alumnos no ha hecho ningún tipo de deporte durante la semana, asimismo los videojuegos y la televisión pueden también contribuir a

un estilo de vida sedentario, y de hecho diversos estudios los asocian a niveles de obesidad (p. ej., Ballard, Gray, Reilly y Noggle, 2009) , el 30,30% respondió que hicieron una vez a la semana algún deporte, 18,18% afirma que practico de dos a tres veces, 9,09 % señala que practico entre cuatro y cinco veces y el 6,06% ,manifiesta que practico de seis a más veces.

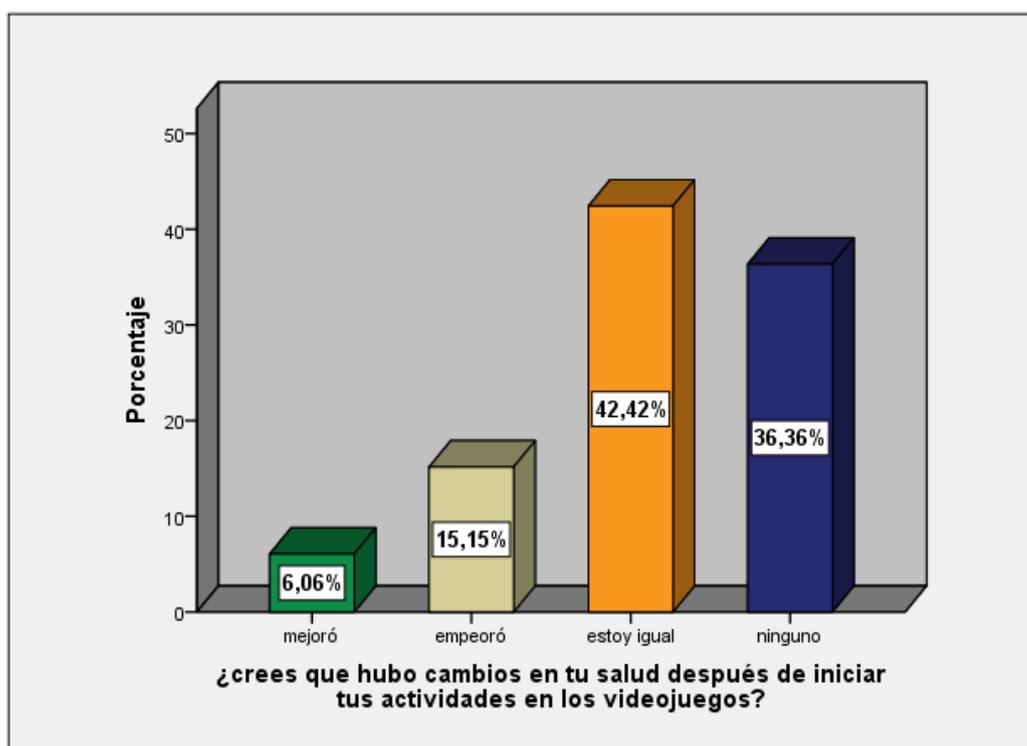
El estar conectado a una computadora significa estar sentado por muchas horas sin realizar ningún desgaste físico, lo cual perjudica a la salud, toda vez que la persona no tiene actividad, este sedentarismo con el tiempo genera problemas de obesidad, cardiovascular y enfermedades de circulación.

CUADRO N° 27

¿Crees que hubo cambios en tu salud después de iniciar tus actividades en los videojuegos?, según los alumnos del 5to año de secundaria de la Gran Unidad Escolar Leoncio Prado.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido mejoró	2	6,1	6,1	6,1
empeoró	5	15,2	15,2	21,2
estoy igual	14	42,4	42,4	63,6
ninguno	12	36,4	36,4	100,0
Total	33	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario “influencia de los juegos virtuales en la salud y el comportamiento de los alumnos del 5to. Año de secundaria de la gran unidad escolar Leoncio Prado – Huánuco, 2016”



La AAP (American Academy of Pediatrics) reconoce que la exposición a la violencia en los medios, incluyendo televisión, películas, música y videojuegos

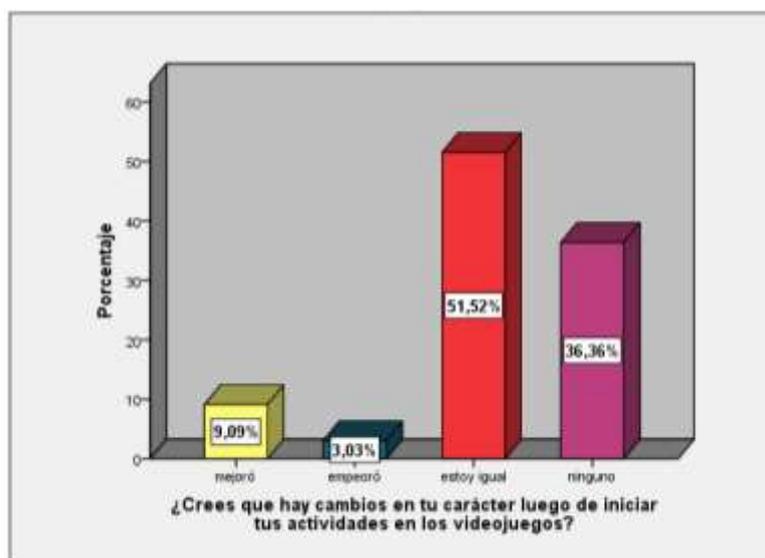
tiene una influencia significativa sobre la salud de los niños y adolescentes. Según la encuesta aplicada a los alumnos del 5 año de la Gran Unidad Escolar Leoncio Prado demuestran que el 42,42% afirma que se encuentra igual, el 36,36% manifiesta que no ha sufrido ningún cambio, el 15,15% señala que su salud ha empeorado y el 6,06 afirma que mejoró.

CUADRO N° 28

¿Crees que hay cambios en tu carácter luego de iniciar tus actividades en los videojuegos?, según los alumnos del 5to año de secundaria de la Gran Unidad Escolar Leoncio Prado.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido mejoró	3	9,1	9,1	9,1
empeoró	1	3,0	3,0	12,1
estoy igual	17	51,5	51,5	63,6
ninguno	12	36,4	36,4	100,0
Total	33	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario “influencia de los juegos virtuales en la salud y el comportamiento de los alumnos del 5to. Año de secundaria de la gran unidad escolar Leoncio Prado – Huánuco, 2016”



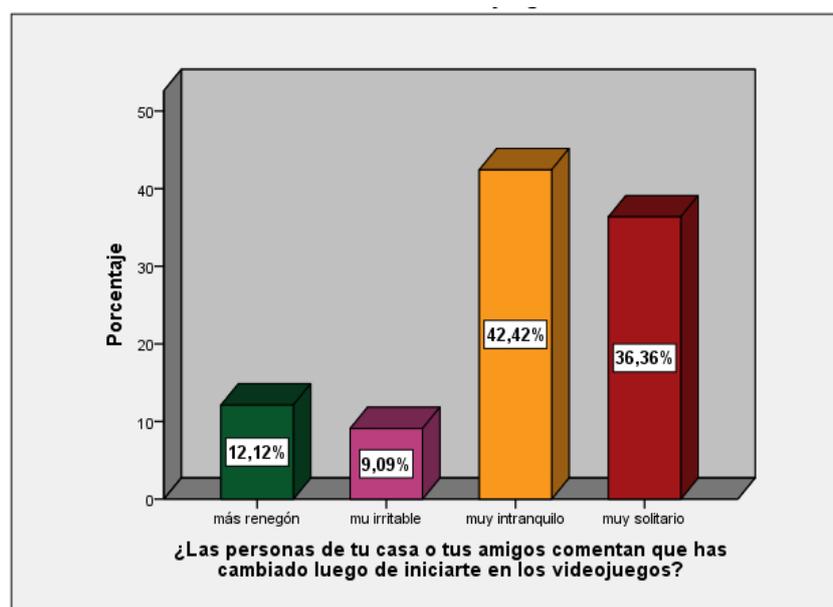
Según la encuesta aplicada a los alumnos del 5 año de la Gran Unidad Escolar Leoncio Prado demuestran que el 51,52% afirma que no hay cambios en su carácter luego de iniciar sus actividades en los videojuegos, el 36,36% señala que no hubo ningún cambio, el 9,09% afirma que mejoro y el 3,03 señala que empeoro.

UADRO N° 28

¿Las personas de tu casa o tus amigos comentan que has cambiado luego de iniciarte en los juegos virtuales?, según los alumnos del 5to año de secundaria de la Gran Unidad Escolar Leoncio Prado.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido más renegón	4	12,1	12,1	12,1
mu irritable	3	9,1	9,1	21,2
muy intranquilo	14	42,4	42,4	63,6
muy solitario	12	36,4	36,4	100,0
Total	33	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario “influencia de los juegos virtuales en la salud y el comportamiento de los alumnos del 5to. Año de secundaria de la gran unidad escolar Leoncio Prado – Huánuco, 2016”



Según la encuesta aplicada a los alumnos del 5 año de la Gran Unidad Escolar Leoncio Prado demuestran que el 42,42 % afirma que su familia, amigos afirman que están muy intranquilos, el 36,36% señala que están muy solitarios, 12,12% que son renegones y el 9,09% muy irritables.

El indicador que se presenta en el gráfico, muestra los cambios que presentan los adolescentes, es decir se encuentran intranquilos, solitarios, renegones e irritables. Estas características son propias del efecto producido por los videojuegos, ya que presentan síntomas de ansiedad por querer mantenerse en el juego.

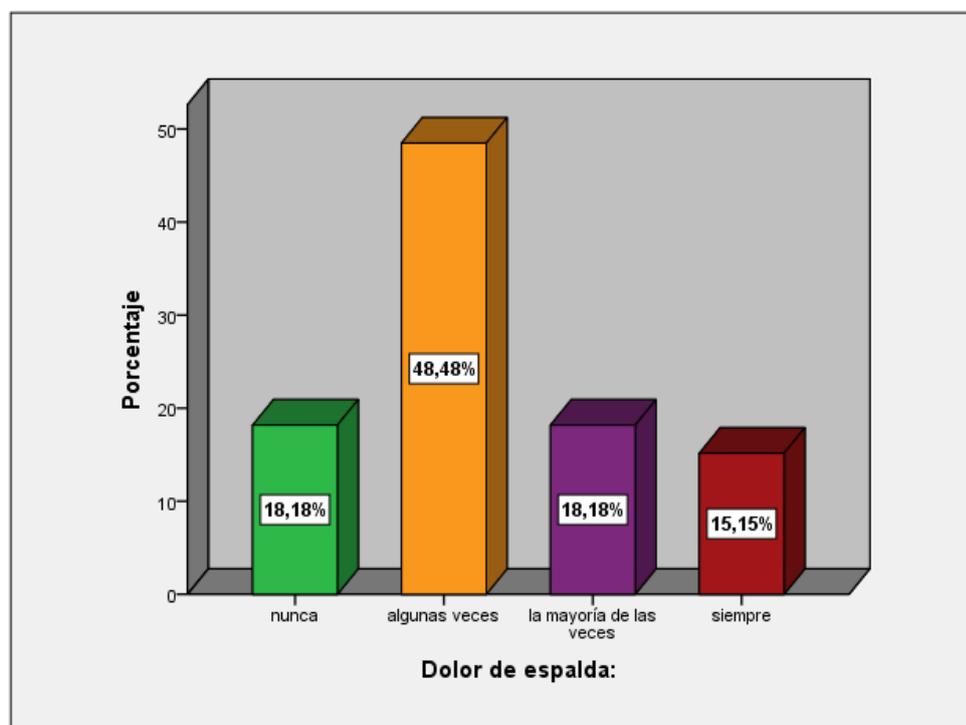
CUADRO N° 29

¿Cuándo haces uso de los juegos virtuales tienes los siguientes síntomas?, según los alumnos del 5to año de secundaria de la Gran Unidad Escolar Leoncio Prado.

Dolor de espalda:

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido nunca	6	18,2	18,2	18,2
algunas veces	16	48,5	48,5	66,7
la mayoría de las veces	6	18,2	18,2	84,8
siempre	5	15,2	15,2	100,0
Total	33	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario “influencia de los juegos virtuales en la salud y el comportamiento de los alumnos del 5to. Año de secundaria de la gran unidad escolar Leoncio Prado – Huánuco, 2016”



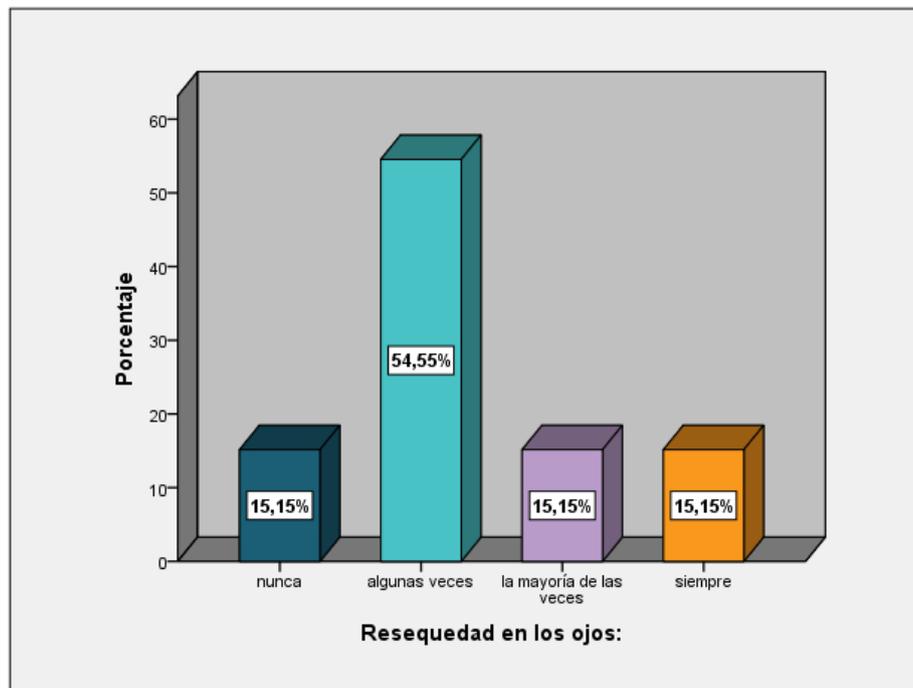
De acuerdo a la encuesta aplicada a los alumnos del 5 año de la Gran Unidad Escolar Leoncio Prado demuestran que el 48,48% afirma que algunas veces han sentido dolor de espalda, el 18,18% la mayoría de la veces, por otro lado otro 18,18% afirma que nunca ha sentido ningún malestar y un 15,15% señala que siempre los padece.

La posición de estar sentado sin la postura adecuada, genera problemas de lumbalgia en los adolescentes, que probablemente pasa por desapercibido por los alumnos, ya que no le dan importancia de los dolores de espalda producidos por el tiempo que están jugando en las cabinas de internet.

Ardor en los ojos:

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido nunca	5	15,2	15,2	15,2
algunas veces	18	54,5	54,5	69,7
la mayoría de las veces	5	15,2	15,2	84,8
siempre	5	15,2	15,2	100,0
Total	33	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario “influencia de los juegos virtuales en la salud y el comportamiento de los alumnos del 5to. Año de secundaria de la gran unidad escolar Leoncio Prado – Huánuco, 2016”



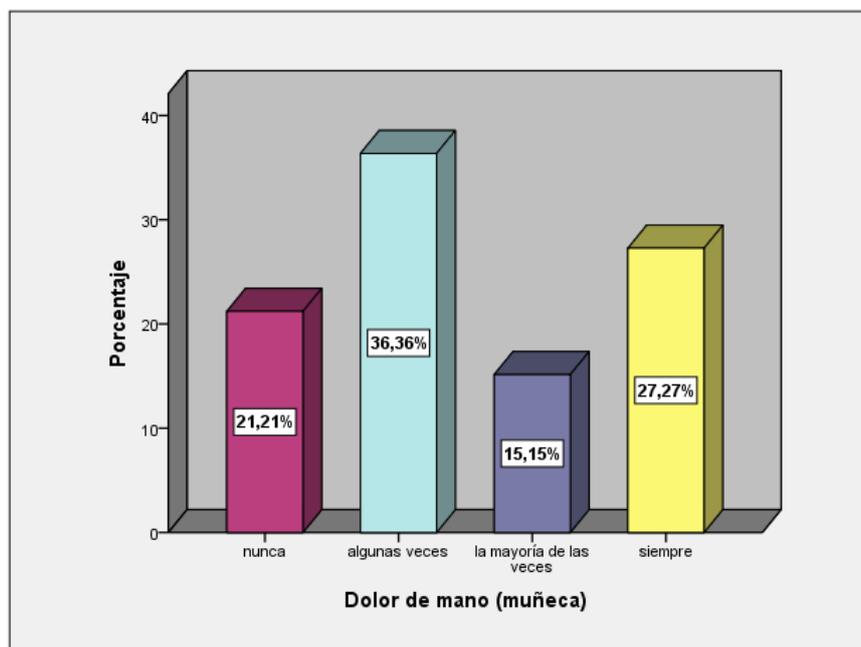
De acuerdo a la encuesta aplicada a los alumnos del 5 año de la Gran Unidad Escolar Leoncio Prado señala que un 54,55% algunas veces ha sufrido de ardor en los ojos, el 15,02% señala que la mayoría de las veces lo ha padecido, el 15,15% siempre lo padece y por otro lado el 15,15% nunca los ha padecido.

No contar con un protector de pantalla en la computadora, significa estar en riesgo de sufrir problemas oftalmológicos, lo cual los mismos alumnos manifiestan tener ardor de ojos, lo cual requiere de un tratamiento especializado generando así un gasto adicional a los padres de familia.

Dolor de mano (muñeca)

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido nunca	7	21,2	21,2	21,2
algunas veces	12	36,4	36,4	57,6
la mayoría de las veces	5	15,2	15,2	72,7
siempre	9	27,3	27,3	100,0
Total	33	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario “influencia de los juegos virtuales en la salud y el comportamiento de los alumnos del 5to. Año de secundaria de la gran unidad escolar Leoncio Prado – Huánuco, 2016”



De acuerdo a la encuesta aplicada a los alumnos del 5 año de la Gran Unidad Escolar Leoncio Prado señala 36,36% algunas veces ha sufrido dolor de muñeca, el 21,21% afirma que nunca a padecido este dolor, el 27,27%

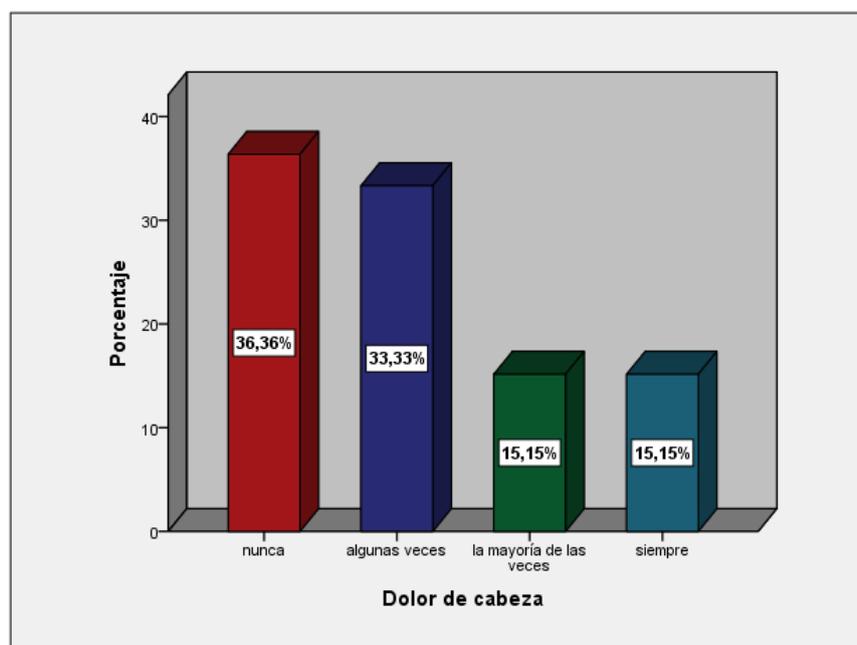
manifiesta que siempre lo padece y el 15,15% afirma que la mayoría de las veces lo padece.

Otro síntoma importante que se refleja en el estudio es los dolores musculares que se generan en las muñecas por estar permanentemente, haciendo uso del teclado y el mouse de la computadora.

Dolor de cabeza

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido nunca	12	36,4	36,4	36,4
algunas veces	11	33,3	33,3	69,7
la mayoría de las veces	5	15,2	15,2	84,8
siempre	5	15,2	15,2	100,0
Total	33	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario “influencia de los juegos virtuales en la salud y el comportamiento de los alumnos del 5to. Año de secundaria de la gran unidad escolar Leoncio Prado – Huánuco, 2016”



De acuerdo a la encuesta aplicada a los alumnos del 5 año de la Gran Unidad Escolar Leoncio Prado señala el 36,36% manifiesta que nunca ha sufrido dolor

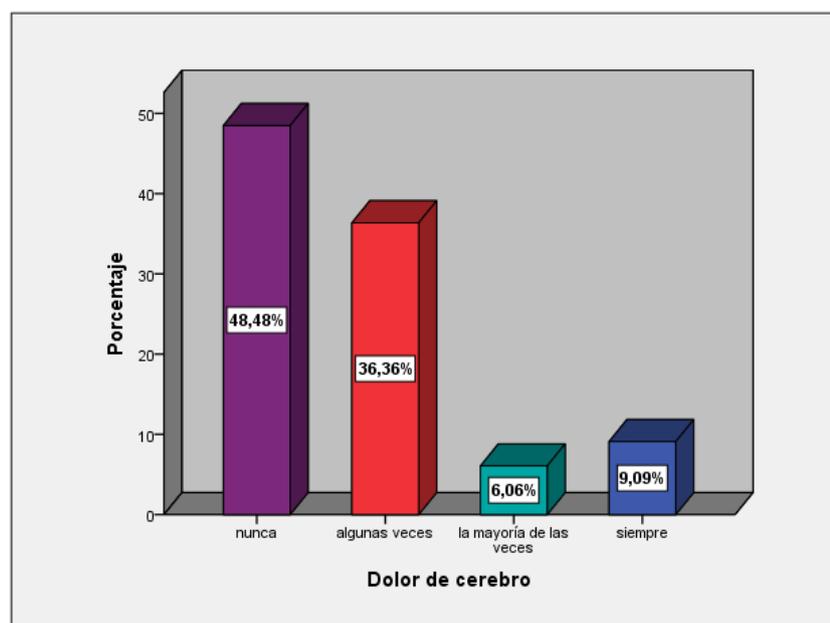
de cabeza, el 33,33% afirma que algunas veces los ha padecido, el 15,15% señala que siempre lo padece y otro 15,15% señala que la mayoría de las veces.

En cuanto se refiere a otros síntomas como dolor de cabeza, se observa que tiene menor magnitud a comparación a los efectos que padecen en los ojos y las muñecas del alumno que juega.

Dolor de cerebro

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido nunca	16	48,5	48,5	48,5
algunas veces	12	36,4	36,4	84,8
la mayoría de las veces	2	6,1	6,1	90,9
siempre	3	9,1	9,1	100,0
Total	33	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario “influencia de los juegos virtuales en la salud y el comportamiento de los alumnos del 5to. Año de secundaria de la gran unidad escolar Leoncio Prado – Huánuco, 2016”



De acuerdo a la encuesta aplicada a los alumnos del 5 año de la Gran Unidad Escolar Leoncio Prado señala el 48,48% afirma que nunca ha sufrido dolor de cerebro, el 36,36% manifiesta que a veces, el 9,09% siempre los padece y el 6,06% las mayoría de las veces.

3.2. RESULTADOS CUALITATIVOS

Durante la investigación se ha recolectado datos cualitativos a través de la aplicación de la técnica del Focus Group, el mismo que presentamos a continuación:

Cuando se preguntó a los alumnos si acostumbran a jugar videojuegos, muchos de ellos contestaron de vez en cuando:

“Yo también esporádicamente, eso era en los tiempos a la edad de los 12, otros empiezan a los 7, Si estas en una sociedad donde mayoritariamente tienes amigo que juegan videojuegos comienzas a los 7 años”. Pero, hay jóvenes que tienen más años; de 18, 19 a más”

Los alumnos manifiestan jugar de vez en cuando, pero que como son juegos donde la mayoría de sus amigos accede y acude, entonces también juegan, y que su inicio empieza a muy temprana edad, desde los siete años, y se prolonga hasta los 18 y 19 años.

Un aspecto que se observa en la entrevista es que los adultos no intervienen frente a las horas destinadas al juego por los adolescentes, lo cual refleja el poco interés de los padres en relación a las consecuencias que genera los juegos virtuales.

“hay personas que en la casa tienen esos videojuegos y como no les dicen nada, se acostumbran y es por eso que cuando son adultos siguen en el vicio”.

Los tipos de videojuegos de mayor preferencia en los alumnos está vinculado a los juegos de violencia y estrategia, DOTA es un juego multijugador de estrategia en tiempo real, distribuido por la plataforma Steam de Valve, en el cual dos equipos de cinco jugadores tienen el objetivo de destruir las

estructuras rivales controlando a personajes denominados héroes. Este juego genera dependencia en los jóvenes ya que se realizan competencias y torneos, donde participan jugadores de todo el mundo, creando un circuito competitivo, lo cual lo hace más atractivo, de tal forma que absorbe tiempo estar en la competencia, la respuesta a la pregunta ¿qué tipo de videojuego te gusta más?, se vincula al análisis que se menciona:

“A mí me llamo la atención el Dota, antes jugaba Grand Theft, luego apareció dota 1

“A mí todos los que había el internet: League of Legends, Lineage II, city primero jugaba “Pes”, pero luego ya lo dejé hay una variedad de juegos que hay en internet que manejan cuentas y lo que te vuelve vicioso son los que se manejan cuentas, también hay juegos para mujeres, ahí está el loveritmo y muchos más”.

Asimismo, cuando se les preguntó, ¿y qué sienten cuando juegan?, respondieron lo siguiente:

“Me desestresa, vas juegas te desestresas, te olvidas de todo... a mí me ayudaba cuando estaba triste, si estabas triste... más te ibas a reír, yo jugaba en el pinboll, futbol con mis amigos, jugábamos en grupo, es una especie de distracción, de diversión, por eso juego, te ayuda a olvidar tus problemas, entraba siempre, iba a jugar cuando estaba cansado hasta relajarme”

El juego virtual, para los jóvenes es un espacio que les sirve para relajarse, olvidarse de sus problemas, es decir como una válvula de escape a sus problemas, sin bien es cierto el estado de ánimo de éstos adolescentes cambia con el juego, no toman en cuenta que más adelante les va a traer más problemas ya que les perjudica en su rendimiento académico, a su salud y comportamiento, por el tiempo que destinan al juego.

El juego virtual se da principalmente en cabinas de internet, negocio que existe alrededor de los Colegios, donde concentran mayor cantidad de adolescentes; la práctica del juego se realiza principalmente en grupo.

“Jugamos en las cabinas de internet que se encuentran cerca de mi colegio, o de algún lugar cerca a los colegios, por ejemplo alrededor del Leoncio prado, del Juana Moreno. Las cabinas tienen que quedar cerca de los colegios”

Por otro lado, las horas destinadas al juego varían, esto según el grado de dependencia y vicio de los adolescentes, cuando se les preguntó: ¿Cuántas horas juegan?, respondieron lo siguiente:

“yo juego 2 o 3 horas, luego ya me aburro, pero los que son vicios juegan de 3 a más, algunos llegan sus tres horas y dicen: ¡media más!, pasa su media hora y piden media más y así se pasan 4 a 5 horas, y solo dejan de jugar cuando tienen hambre. Y otros gritan, se emocionan, hablan groserías.

Los adolescentes también manifestaron que sin bien es cierto el juego virtual les desestrea, éste a la vez también los vuelve violentos.

“hay un detalle importante, puede ser que te ayudan a desestresarte, pero también te vuelve violento, un poco tosco. Sí, también hay noticias, que ha pasado tal cosa jugando los videojuegos y otros, llegan a pelearse.

Esta aseveración de los adolescentes es una clara muestra que los juegos virtuales generan conductas agresivas, dado al diseño del contenido del juego.

El costo del juego se encuentra accesible para los alumnos del Colegio, ya que se observa que los servicios de internet tienen bajos costos, cuando se les preguntó ¿a cómo está la hora? respondieron lo siguiente:

“El pago es de 1 sol la hora, media 0.50 céntimos esos juegos son rentables, yo quise poner mi internet, porque una vez averigüe cuánto ganan los dueños de esos locales y ganan bien.

Asimismo, los adolescentes prefieren cabinas de internet donde tienen mayor velocidad en el acceso al juego, ya que les permite permanecer mayor cantidad de tiempo en el juego.

“La mayoría prefiere una cabina de 8 megas de velocidad, que sea rápida y poder jugar más tiempo, si es lenta sólo cuando carga se va el tiempo”. Si alguien piensa es como una mini empresa y tiene que haber buenos juegos y el internet tiene que ser veloz.

Por otro lado, se observa que el dueño de la cabina de internet no realiza ningún tipo de control con respecto al comportamiento de los adolescentes y la selección de juegos que deben realizar.

“En realidad no hay ningún control por parte de los dueños, entramos de frente pero cada máquina tiene un patrón de desbloqueo, pero la atención por parte de los dueños es amable, buena...es abierto, si fuera cerrado nadie entraría”.

Cuando se les preguntó ¿Qué tipos de alimentos venden en las cabinas?, estos respondieron lo siguiente:

“chisitos, caramelos, papa rellena, etc.”

Es decir, los alimentos que consumen los adolescentes no son saludables, lo que perjudica aún más la salud de los adolescentes, a esto se suma las horas sentadas para jugar, observándose sedentarismo más comida chatarra, en términos de salud las consecuencias son desfavorables ya que éstas condiciones genera obesidad y problemas cardiovasculares a largo plazo.

Asimismo, las respuestas de los adolescentes con respecto a los síntomas de salud con relación al juego, demuestran que existen dolencias inmediatas por estar mucho tiempo expuestos a la computadora, es así un efecto producido esta vinculado a los problemas de la vista.

“A mí, me afecta a la vista”.

“A mí también me afecta la vista por el reflejo de la pantalla y cuando sales es como estar en la oscuridad y luego ver luz.

Como se puede observar el primer órgano afectado por este problema es la vista; sin embargo, los adolescentes no le toman importancia al problema, pasando por desapercibido los síntomas que presentan.

Cuando se hizo referencia de asistencia médica, manifestaron que sí algunos asistieron pero muchos del grupo de entrevistados manifestaron no tomarle importancia al problema.

“A mí me llevo mi papá porque la vista me comenzó a arder

“Si me ha afectado, soy consiente pero a mí no me gusta usar lentes aunque sea necesario.

Otro aspecto importante es que en la entrevista se muestra la actitud de los padres en relación a los problemas de salud que se observa.

“Mi papá me prohibió el uso de las cabinas de internet y me quito el celular también”. “A mí también pero no hice mucho caso”

En relación a la atención de las cabinas de internet, es increíble como destinan demasiadas horas en el servicio que brindan a los estudiantes, es así que los adolescentes manifestaron lo siguiente:

“La atención es todos los días, hasta la hora que haya clientes, todo el día. Los sábados por ejemplo amanecen desde las 8:00 p.m. hasta las 6:00 a.m. les cobran 5 soles.

Es un servicio que inclusive es nocturna, sin límites de horario, ya que los fines de semana se incrementan las horas y a bajo costo, toda la noche por S/.5.00, este acceso indiscriminado que brindan los vendedores de juegos, agudiza a aún más el problema, ya que incrementa el vicio al juego en los adolescentes.

Por otro lado, en relación a la participación del Colegio con respecto a este problema es nula, ya que la institución no tiene ningún tipo de intervención para evitar que los adolescentes caigan en las redes de los juegos virtuales.

“En el colegio tampoco nos dice nada, a veces nos hablan en las clases pero eso es todo”

Los adolescentes son conscientes del problema y saben que se debe hacer algo para remediar el problema, por lo que realizan las siguientes sugerencias:

“Sugerimos que los padres les pongan atención como están sus hijos, en que condiciones están en el colegio, que no se gasten la plata por gastar que tengan un control los padres sobre sus hijos.

En estas respuestas podemos ver que los padres tienen poco interés en atender a sus hijos, principalmente en averiguar las condiciones que se encuentran en el Colegio; asimismo, en el control de gastos de los hijos.

En relación a rendimiento académico los adolescentes saben que estar mucho tiempo en los juegos les perjudica, cuando se les preguntó ¿creen que les afecta a su rendimiento escolar?, respondieron lo siguiente:

“Si, por que le das tu tiempo a los juegos y vives pendiente y ansioso por ello”.

“Te pones a pensar en eso, en como pasar de nivel, y las tareas a veces no las hacías. Cuando llegaba al salón de clases recién las hacemos”.

“Mi prima era muy buen alumna, pero como se dedicó al juego ahora ya se jala los cursos”

“En mi caso es algo contrario, yo tengo a mi hermana que me revisa los cuadernos y las tareas, tengo que hacerlas porque ella me controla”

El juego hace que los adolescentes se distraigan al extremo que no cumplan con las actividades académicas del Colegio, esto definitivamente afecta a su rendimiento, obteniendo como resultado deficiencias en la formación de los alumnos. Sin embargo, es importante rescatar que cuando hay supervisión de parte de la familia, este problema se puede controlar. Tarea que debe ser incluida como propuesta de solución al problema.

“Tú no vas a un internet a averiguar, a estudiar, vas a jugar. O sino irías a un internet a donde no hay esos juegos en otro lugar, y para los dueños no sería beneficioso porque no ganarían dinero, o sea no llama la atención si no hay video juegos. Una de las cosas también que te aleja de los juegos es el deporte, tengo amigos que saliendo del internet nos reunimos y vamos a jugar futbol.

Como lo manifiestan los adolescentes las cabinas de internet sirven sólo para jugar, más no para estudiar, es decir no es un centro que contribuya en la formación académica de los adolescentes, son espacios que existen sólo con fines comerciales donde sólo se vende juegos, al respecto debemos manifestar que no existen normas que regulen este problema y se pueda controlar el servicio de internet. No existe participación de las instituciones del estado es así que el colegio, la Municipalidad u otro organismo del estado no interviene en el problema.

3.3. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Según la definición realizada por la Dra. En Educación, Ana Licon, argumenta que los videojuegos son juegos electrónicos que comprometen actividades interactivas, contenidas en un soporte, que se ejecutan sobre una plataforma, ésta actividad ha ido empoderándose como una actividad en la cultura actual, la televisión y el consumo de videojuegos en general son una poderosa influencia en la vida de la mayoría de los niños y adolescentes, Dworak, Schierl, Bruns y Klaus (2007). En la investigación encontramos que el 81% de adolescentes en estudio hacen uso regularmente de una computadora, así como también un 75,76% consumen videojuegos; es decir, los videojuegos son ahora una parte importante de nuestro paisaje cultural, Mark Wolf (2001).

Las propuestas de investigación vinculadas a este aspecto de la realidad involucran hacer un análisis multidisciplinar; desde el campo de la comunicación, Lan Bogost (2008), apoyándose en Espen Aarseth, reclama que los videojuegos y las tecnologías relacionadas ofrecen una visión más amplia, quizás hacia una tradición funcional inexplorada, éstas “deben ser estudiadas acerca de los principios y la evolución de la comunicación humana (p.51)”. Los datos muestran que los adolescentes utilizan con bastante frecuencia los videojuegos (42,42%) y a menudo (54,55 %), ésta interacción social a través de una cultura digital generada por los juegos virtuales de alguna manera sirve como una puerta de entrada al mundo digital para la mayoría de nuestros niños y adolescentes; asimismo, produce, como dice Antoni Bernant (2006): (p. 3), la democratización de la cultura digital a todos los niveles.

Algunos autores como James Newman (2004), propone examinar brevemente solo tres razones por las que los videojuegos exigen ser tratados seriamente: el tamaño de la industria de videojuegos, la popularidad de los videojuegos, videojuegos como un medio de interacción hombre-máquina. El estudio realizado se orienta a demostrar que las interacciones generadas por estas nuevas formas de socialización, produce diferentes tipos de problemas, que si no son controladas y orientadas adecuadamente perjudican el desarrollo normal de los niños y adolescentes inmersos en este mundo digital. Es así que podemos observar que el 51,52% utilizan los videojuegos como diversión entre 20 a 30 horas a la semana; 15,15% de 1 a 5 horas y de 11 a 20 horas; 09,09%, lo cual nos permite indicar que los adolescentes destinan mayor tiempo a los videojuegos que al estudio.

Los videojuegos están diseñados de tal manera que hace a los adolescentes dependientes del juego, la estructura del juego contempla competencias y torneos, donde participan jugadores de todo el mundo, creando un circuito competitivo, lo cual lo hace más atractivo, de tal forma que absorbe tiempo ganar el juego. Antoni Bernant (2006), manifiesta lo siguiente: “El consenso se encuentra en la capacidad de “enganche”, lo que atrae sobre todo de un videojuego es la espectacularidad del juego (que sea atractivo e impactante), que sea realista (que permita “creértelo”), que sirva para competir (con uno mismo y con los demás) y que no sea muy complicado de jugar. Así tenemos que los adolescentes encuestados juegan todos los días, (60,61%) y prefieren jugar para alcanzar metas (48,48%), poniéndose en ellos un reto consigo mismo, afectando de esta manera su rendimiento académico.

Un aspecto específico que se debe rescatar en la investigación, es que la mayoría de adolescentes acceden a los videojuegos a través de las cabinas de internet, negocios que se encuentran ubicados alrededor de los colegios, donde salen los alumnos directamente a hacer uso de este servicio, así tenemos que la gran mayoría de los encuestados utiliza las cabinas de internet (60.61%) para jugar los videojuegos, pero también hay un buen porcentaje que juega en su casa (27.27%).

Según Etxberria (1996), el uso inadecuado de los videojuegos, genera problemas de adicción, autoestima, aprendizaje, cambios fisiológicos, efectos negativos, espacial, resolución de problemas, sexo, sociabilidad y violencia. Los resultados de la investigación demuestran que el 81.82% se ha visto afectado su rendimiento académico por el uso de los juegos virtuales; un 78,79 % ha sido criticado alguna vez por su familiares y/o amigos por el tiempo que pasa jugando, el 63,64 % se han sentido algunas veces ansiosos o preocupado cuando no se han conectado a la red, el 51,52% ha pedido prestado alguna vez dinero para ir a jugar, un 72,73% de los alumnos alguna vez han puesto excusas para salir del colegio o de su casa para conectarse a la red, el 42,42 % afirma que su familia, amigos afirman que están muy intranquilos, el 36,36% señala que están muy solitarios, 12,12% que son renegones y el 9,09% muy irritables. Sumado a esto, manifestaron en la entrevista que no hacen las tareas y no existe control de parte de los padres en relación a las horas que dedican al juego y a las propinas que les dan.

Estas características muestran con claridad los efectos negativos que produce el exceso de dependencia de los videojuegos en el comportamiento de los adolescentes; sin embargo, también es importante señalar que las causas que

producen estar conectados en los juegos se vinculan a los problemas emocionales e internos en la familia, es así que los alumnos manifestaron que los video juegos les ha servido para no pensar en sus problemas (algunas veces 48.48%, la mayoría de veces 39,39%), los resultados cualitativos también muestran que los jóvenes hacen uso de los videojuegos para evitar el estrés.

La relación del uso de los videojuegos con los problemas de salud también se reflejan en la investigación, tal como lo muestra Ballard, Gray, Reilly Noggle, (2009). Los problemas médicos, son otro de los argumentos que no se pueden obviar, ya que muchos de los jugadores presentan problemas visuales, por estar de una a más horas diarias frente al ordenador y dolores en la muñeca por los constantes movimientos que realizan. Incluso la aparición de callos por el uso desmedido. Los videojuegos y la televisión pueden también contribuir a un estilo de vida sedentario, y de hecho diversos estudios los asocian a niveles de obesidad. La encuesta demuestra un 54,55% algunas veces ha sufrido de ardor en los ojos, el 15,02% señala que la mayoría de las veces lo ha padecido, el 36,36% algunas veces ha sufrido dolor de muñeca, el 33,33% afirma que algunas veces ha padecido dolor de cabeza, el 15,15% señala que siempre lo padece y otro 15,15% señala que la mayoría de las veces, también manifestaron el 36,36% que no ha hecho ningún tipo de deporte durante la semana.

La selección de los tipos de juego es otro factor que influye negativamente en el comportamiento de los adolescentes, es así que se observa preferencias por juegos que tienen contenidos violentos, (69,70% manifestaron su preferencia por videojuegos con contenido violentos); asimismo, prefieren los juegos de

estrategia (aventuras gráficas, juegos de rol y juegos de guerra) Tomb Raider, Age of empires, etc. (42,42%), dejando de lado a los juegos de mesa (Cartas, culturales, etc.) ya que tienen un porcentaje menor (12,12%). Esto les ocasiona irritabilidad y molestias cuando les interrumpen el juego. Un 36.64% (algunas veces) de los alumnos manifestaron que les molestan cuando les interrumpen al momento de jugar y un 27.27% (la mayoría de veces) de los alumnos se han enfadado si alguien les molesta mientras están conectados jugando.

Complementariamente a este hecho, encontramos que el 45,45% alguna de las veces ha intentado salir del juego, pero que no tuvieron éxito ya que estos se vuelven dependientes del mismo.

Es importante diferenciar aquellos videojuegos que son diseñados con fines educativos, muchos autores señalan que existen juegos virtuales que ayudan al aprendizaje de los niños y adolescentes, sin embargo los profesores en nuestro medio todavía no consideran a los juegos virtuales con estos fines, pues les hace ver la parte divertida de aprender, dándoles un enfoque didáctico y fácil en el que se sienten seguros, pues es aprender divirtiéndose y jugando. Alguno de los programas diseñados con esta finalidad se dieron en 1996 cuando Seymour Papert diseñó un lenguaje de programación para niños llamado LEGO, argumentando que el aprendizaje de un niño puede ser mejorado a través de un ambiente computacional de creación de objetos programables por él mismo que genere un mundo virtual propio (Micro Words). La Universidad de los Andes (Colombia) un proyecto llamado Ludomática, en el cual se presenta el empleo del ordenador para crear ambientes de aprendizaje colaborativos a través de videojuegos como una alternativa para ayudar a los

niños que tiene problemas de aprendizaje se refuerzan conceptos matemáticos a través de videojuegos interactivos y multiusuarios.

Para finalizar, los videojuegos se convierten en problema cuando no tienen fines educativos y culturales sino, comerciales y de negocio, es ahí donde se generan una serie de consecuencias que perjudican a la salud y comportamiento para los niños y adolescente.

Asimismo, debemos indicar que no existe en nuestro País políticas que permitan regular este problema, mientras que la cuestión toma fuerza en la política norteamericana cuando la senadora Clinton reclamó públicamente la necesidad de control sobre lo que calificó como “epidemia” que recorre América. En 1994, The Entertainment Software Association (ESA) creó el Entertainment Software Ratings Board (ESRB), clasificando a los videojuegos en cinco categorías, estas son: AO (sólo adultos), M (adultos, dirigido a personas de 17 años en adelante), T (para adolescentes de 13 años en adelante), E 10+ (para mayores de 10 años), E (apto para 6 años en adelante) y EC (primera infancia).

El gobierno central, Regional y Local no realiza ningún tipo de intervención sobre este problema, no existen ordenanzas y normas y/o políticas que regulen el control del uso indiscriminado de los juegos virtuales por niños y adolescentes en el Perú, tarea que todavía queda pendiente de resolver en nuestro País.

IV. CONCLUSIONES

1. En la actualidad podemos afirmar que nos encontramos en un contexto de cultura digital, al acceso a los juegos virtuales de los adolescentes en estudio es en su gran mayoría a través de las cabinas de internet (51.52%), y el tiempo que le dedican a los video juegos es alto, el 51,52% utilizan entre 20 a 30 horas a las semana; es decir en un promedio de 4 a 5 horas diarias, distrayendo su tiempo en una actividad que interfiere su formación académica.
2. La selección de los tipos de juego es un factor que influye negativamente en el comportamiento de los adolescentes, es así que se observa preferencias por juegos que tienen contenidos violentos, (69,70%), y esto les ocasiona irritabilidad y molestias cuando les interrumpen el juego (36.64%).
3. Las actitudes de los adolescentes en relación a los juegos virtuales muestran que existe mucha dependencia, ya que el 51,52% manifiesta que ha pedido prestado alguna vez dinero para ir a jugar, el 72,73% de los alumnos alguna vez han puesto excusas para salir del colegio o de su casa para conectarse a la red, el 45,45% alguna de las veces ha intentado no conectar pero que no tuvieron éxito, sumado a esto no realizan las tareas por jugar, esto se demuestra con el 81.82% de los alumnos porque sienten que su rendimiento académico se ha visto afectado por el uso de los juegos virtuales.
4. Los juegos virtuales también generan consecuencias a la salud de los alumnos, encontrándose que el 54,55% algunas veces ha sufrido de ardor en los ojos, el 36,36% algunas veces ha sufrido dolor de muñeca,

el 33,33% afirma que algunas veces ha padecido dolor de cabeza, además el 36,36% no practica ningún tipo de deporte, considerando que los videojuegos contribuyen a un estilo de vida sedentario, donde diversos estudios los asocian a niveles de obesidad.

5. No existen en el país Políticas que permitan prevenir e intervenir frente a este problema, el control de parte de las instituciones del estado, como el Colegio y otros organismos que deben brindar seguridad es inexistente.
6. El factor intrafamiliar también influye para que los adolescentes participen en los juegos de red, los motivos por los que participan son la falta de calor fraternal, mala relación entre padres e hijos y la ausencia de los padres.

V. SUGERENCIAS

1. Plantear normas y políticas a las autoridades locales para regular el acceso a los juegos virtuales de los niños y niñas, evitando la comercialización indiscriminada de estos servicios en el mercado.
2. Realizar acciones de prevención e intervención sobre el uso del internet en las Instituciones Educativas -Huánuco, 2016.
3. Desarrollar talleres con padres de familia para mejorar las relaciones intrafamiliares y el control adecuado del tiempo de los adolescentes en los juegos virtuales.
4. Elaborar propuestas tecnológicas con videojuegos que incorporen contenidos académicos, a fin de ser implementados por los Docentes de la Instituciones Educativas -Huánuco, 2016.

VI. BIBLIOGRAFIA

FERRER LOPEZ, Marina et. al. "Uso de Videojuegos en niños de 7 a 12 años: Una Aproximación Mediante Encuesta". Revista de Comunicación y Nuevas Tecnologías. N°7, ICONO 14. Junio 2006. P.P 2

¹RODRIGUEZ SAN JULIÁN, Elena et. al. "Jóvenes y Videojuegos: Espacio, Significación y Conflictos". Fundación de Ayuda contra la Drogadicción (FAD), INJUVE. Año 2002.P.P 12.

<http://www.adese.es/web/informes.asp>. Monográfico completo. Revista Comunicación y Pedagogía. No 208, 2005. P.P 7.

RODRIGUEZ SAN JULIÁN, Elena et. al. "Jóvenes y Videojuegos: Espacio, Significación y Conflictos". Fundación de Ayuda contra la Drogadicción (FAD), INJUVE. Año 2002. P.P 5

TEJEIRO SALGUEDO, Ricardo et. al. "Efectos Psicosociales de los Videojuegos". Universidad de Málaga. Comunicación. N°7, Vol. 1. Año 2009, P.P 236

TEJEIRO SALGUEDO, Ricardo et. al. "Efectos Psicosociales de los Videojuegos". Universidad de Málaga. Comunicación. N°7, Vol. 1. Año 2009

TEJEIRO SALGUEDO, Ricardo et. al. "Efectos Psicosociales de los Videojuegos". Universidad de Málaga. Comunicación. N°7, Vol. 1. Año 2009.

VACCA RODRIGUEZ, Ricardo. "Aspectos Clínicos de la Conducta Adictiva al Juego: Una de las Adicciones no Convencionales". Salud y Drogas. Instituto de Investigación de Drogodependencias. Alicante, España. Vol. 5, núm. 1. Año 2005. P.P 83

HUANCA ROJAS, Félix. "Influencia de los Juegos de Internet en el Comportamiento de los Adolescentes de la Ciudad de Puno-2010". Revista de Investigación de Comunicación y Desarrollo. Vol. 2, núm. 2, Año 2011. P.P 41

HUANCA ROJAS, Félix. "Influencia de los Juegos de Internet en el Comportamiento de los Adolescentes de la Ciudad de Puno-2010". Revista de Investigación de Comunicación y Desarrollo. Vol. 2, núm. 2, Año 2011. P.P 43

FERRER LOPEZ, Marina et. al. "Uso de Videojuegos en niños de 7 a 12 años: Una Aproximación Mediante Encuesta". Revista de Comunicación y Nuevas Tecnologías. N°7, ICONO 14. Junio 2006.

MONCADA JIMÉNEZ, José et. al. "El Efecto de los Videojuegos en Variables Sociales, Psicológicas y Fisiológicas en niños y adolescentes". Universidad de Costa Rica. Núm.21. Año 2012. P.P 43

VACCA RODRIGUEZ, Ricardo. "Aspectos Clínicos de la Conducta Adictiva al Juego: Una de las Adicciones no Convencionales". Salud y Drogas. Instituto de Investigación de Drogodependencias. Alicante, España. Vol. 5, núm. 1. Año 2005. P.P 82.

TEJEIRO SALGUEDO, Ricardo et. al. "Efectos Psicosociales de los Videojuegos". Universidad de Málaga. Comunicación. N°7, Vol. 1. Año 2009

TEJEIRO SALGUEDO, Ricardo et. al. "Efectos Psicosociales de los Videojuegos". Universidad de Málaga. Comunicación. N°7, Vol. 1. Año 2009

HUANCA ROJAS, Félix. "Influencia de los Juegos de Internet en el Comportamiento de los Adolescentes de la Ciudad de Puno-2010". Revista de Investigación de Comunicación y Desarrollo. Vol. 2, núm. 2, Año 2011. P.P 43

ETXEBERRIA BALERDI, Felix. "Videojuegos Violetos y Agresivos". Universidad del país de Vasco.

TEJEIRO SALGUEDO, Ricardo et. al. "Efectos Psicosociales de los Videojuegos". Universidad de Málaga. Comunicación. N°7, Vol. 1. Año 2009. P.P 33

RODRIGUEZ, Elena et. al. "Jóvenes y Videojuegos: Espacio, Significación y Conflictos". FAD, 2002; INJUVE, 2002

FERRER LOPEZ, Marina et. al. "Uso de Videojuegos en niños de 7 a 12 años: Una Aproximación Mediante Encuesta". Revista de Comunicación y Nuevas Tecnologías. N°7, ICONO 14. Junio 2006. P.P 3

HUANCA ROJAS, Félix. "Influencia de los Juegos de Internet en el Comportamiento de los Adolescentes de la Ciudad de Puno-2010". Revista de Investigación de Comunicación y Desarrollo. Vol. 2, núm. 2, Año 2011. P.P 39

BAQUERO GIL, Rafael et. al. "Influencia de los Videojuegos en el Desarrollo de la Personalidad y el Comportamiento de la Juventud". P.P 2

HUANCA ROJAS, Félix. "Influencia de los Juegos de Internet en el Comportamiento de los Adolescentes de la Ciudad de Puno-2010". Revista de Investigación de Comunicación y Desarrollo. Vol. 2, núm. 2, Año 2011. P.P 38

VII. ANEXOS

CUESTIONARIO JUEGOS VIRTUALES

A continuación te presentamos un cuestionario que tiene por objeto conocer el consumo de los videojuegos por los adolescentes. Queremos que seas sincero, pues necesitamos de tu opinión para cumplir con nuestro objetivo, No hay respuestas CORRECTAS ni INCORRECTAS. Todos los datos, son de carácter anónimo y confidencial.

¡MUCHAS GRACIAS POR TU AYUDA Y COLABORACIÓN!

Sexo: Mujer Hombre Edad: _____ Año que cursas: _____
 Centro en el que estudias: _____ Provincia: _____
 Notas medias que sueles tener: Muy Bueno Bueno Regular Malo
 Nivel adquisitivo familiar: Bajo Medio-bajo Medio-alto Alto

1. ¿Usas la computadora habitualmente?: Sí No ¿Dónde?: Escuela Casa Cabina de Internet
 2. ¿Cuántas horas a la semana? De 1-5 h. Entre 6-10 h. Entre 11-20 Entre 20-30 h. Más de 30 h.

3. ¿Utilizas videojuegos? Sí No ¿Con qué frecuencia? Poca Bastante Muy a menudo
 Constantemente
 4. ¿A qué edad, comenzaste a jugar con los videojuegos? _____
 5. ¿Cuál es tu videojuego preferido?

 6. ¿Dónde los usas? Casa propia Casa amigos/as Cabina de Internet Colegio
 7. ¿Cuándo los usas? Días de clase Fines de semana Todos los días
 8. ¿Cómo sueles conseguirlos? Comprados Prestados Pirateados De Internet
 9. ¿Qué tipos de videojuegos usas habitualmente?
 Juegos Arcades (plataformas, laberintos, deportivos y dispara y olvida) Tetris, Super Pang, Crash Bandicoot, etc.
 Juegos de Simulación (instrumentales, situacionales y deportivos) FIFA 2002, Gran Turismo III, etc.
 Juegos de Estrategia (aventuras gráficas, juegos de rol y juegos de guerra) Tomb Raider, Age of Empires, etc.
 Juegos de Mesa (cartas, culturales, etc.)
 10. ¿Para qué juegas? Para divertirme Para pasar el tiempo Para superarme Para relacionarme con otros aficionados/as
 11. ¿Qué temática de videojuegos prefieres? De violencia De estrategia Deportivos
 De simulación Educativos Temas generales
 12. Lo más atractivo de los videojuegos es: Alcanzar las metas Vivir aventuras
 Superar mi propio record Superar el record de mis amigos/as Iniciarme en la informática
 13. ¿Te gusta la violencia en los videojuegos? Sí No
 14. ¿Te ha servido los juegos virtuales para no pensar en tus problemas?
 Nunca Algunas veces La mayoría de veces siempre

15.- ¿Te has enfadado si alguien te molesta mientras estas conectado jugando?

Nunca Algunas veces La mayoría de veces siempre

16. ¿Dejas de salir con tu familia o amigos por pasar más tiempo conectado a los videojuegos?

Nunca Algunas veces La mayoría de veces siempre

17. ¿Crees que tu rendimiento académico se ha visto afectado por el uso de los juegos virtuales?

Nunca Algunas veces La mayoría de veces siempre

18. ¿Te han criticado familiares o amigos por la frecuencia o tiempo que has estado conectado?

Nunca Algunas veces La mayoría de veces siempre

19. ¿Te has sentido ansioso o preocupado cuando no has podido conectarse a la red?

Nunca Algunas veces La mayoría de veces siempre

20. ¿Te molesta interrumpir una sesión de juego por motivo familiar o de estudio?

Nunca Algunas veces La mayoría de veces siempre

21. ¿Has puesto excusas para poder salir del colegio o de casa e ir a jugar?

Nunca Algunas veces La mayoría de veces siempre

22. ¿Has pedido dinero prestado en alguna ocasión para ir a jugar?

Nunca Algunas veces La mayoría de veces siempre

23. ¿Has intentado alguna vez no conectarte a los juegos virtuales y no has sido capaz de ello?

Nunca Algunas veces La mayoría de veces siempre

24. El último fin de semana, ¿cuántas veces hiciste deporte, bailaste, o jugaste en los que fuiste muy activo?

Ninguno 1 vez 2 o 3 veces 4 a 5 veces 6 o más veces

25. ¿Crees que hubo cambios en tu salud después de iniciar tus actividades en los videos juegos?

Mejóro Empeoró Estoy igual Ninguno

26. ¿Crees que hay cambios en tu carácter luego de iniciar tus actividades en los videos juegos?

Mejóro Empeoró Estoy igual Ninguno

27. ¿Qué comentan las personas de tu casa o tus amigos que has cambiado luego de iniciarte en los videos juegos?

Más renegón Muy irritable Muy intranquilo Muy solitario

28. Cuando haces uso de los juegos virtuales, ¿Qué síntomas tienes?

Dolor de espalda: Nunca Algunas veces La mayoría de veces siempre

Dolor de mano (muñeca): Nunca Algunas veces La mayoría de veces siempre

Resequedad en los ojos: Nunca Algunas veces La mayoría de veces siempre

Dolor de cabeza: Nunca Algunas veces La mayoría de veces siempre

Dolor de cerebro: Nunca Algunas veces La mayoría de veces siempre

**GUÍA DE OBSERVACIÓN EN UNA CABINA DE INTERNET BASADO EN EL AUTOR: JOSÉ CERNA
MONTOYA**

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Nombre del investigador: _____

1.2. Ubicación de cabina : _____

1.3. Fecha de la Observación : _____

II. DATOS ESPECÍFICOS:

2.1. Estado de la cabina de internet

a) Excelente	
b) Bueno	
c) Regular	
d) Malo	

2.2. Ventilación del ambiente

a) Excelente	
b) Bueno	
c) Regular	
d) Deficiente	

2.3. Iluminación

a) Excelente	
b) Bueno	
c) Regular	
d) Deficiente	

2.4. Estado y calidad de los servicios higiénicos

a) Excelente	
b) Bueno	
c) Regular	
d) Deficiente	
e) Carecen	
f) Son adecuados para la edad.	

2.5. Consumo de alimentos

a) Embolsados	
---------------	--

b) Fruta	
c) Comida	
d) Gaseosas	

2.6. Edad de los adolescentes que frecuentan cabinas.

a) 12	
b) 13	
c) 14	
d) 15 - 17	

2.7. ¿Qué juegos que más consumen los adolescentes en las cabinas

a) DotA	
b) Counter estrikec	
c) Starcraft	
d) Second life	
e) Warcraft	
f) Half life	
g) Age of Empires	
h) Left for dead	
i) Gunboug	
j) Diablo	
k) Emuladores	

2.8. Horario en el que van los adolescentes (promedio)

a) 06:00 a.m. a 09:00 a. m.	
b) 09: 00 a.m. a 12: 00 p.m.	
c) 12:00 p.m. a 02:00 p.m.	
d) 02:00 p.m. a 05:00 p.m.	

e) 05:00 p.m. a 07:00 p.m.	
f) 07:00 p.m. a 10:00 p.m.	
g) 10:00 p.m. a más	

2.9. Tiempo que duran en la cabina (promedio)

a) 1 hora	
b) 2 horas	
c) 3 horas	
d) 4 horas	
e) 5 horas a más	

2.10. Gasto que realizan por permanencia en juego.

a) 1 sol	
b) 2 soles	
c) 3 soles	
d) 4 soles	
e) 5 soles a más	

GUÍA DE ENTREVISTA

Presentación

- Presentación de las Moderadoras
- Motivo de la reunión
- Presentación de los Integrantes, para que puedan entrar en un ambiente agradable y cómodo
- Duración del grupo foco de 1 hora con 15 minutos

Explicación Introductoria para la Sesión de Grupo

- Explicar cómo funcionan las sesiones de grupo.
- Explicar que no hay respuestas correctas, sólo opiniones. Usted representa a muchas personas que piensan igual.
- Se grabará la entrevista porque quiero concentrarme en lo que ustedes van a decir.
- Por favor que solo hable una persona a la vez. Y si desea dar una opinión puede levantar la mano.
- Si usted tiene una opinión diferente a las demás personas del grupo, es importante que nos la haga saber.
- ¿Tienen alguna pregunta?

Rompimiento del Hielo

Para romper el hielo se les hizo preguntas en qué grado están, como les gusta que los llamen, quienes son sus padres, cuantos hermanos tienen.

Preguntas Generales o de Apertura

- ¿Acostumbran jugar video juegos?
- ¿Qué tipo de video juego les gusta más? ¿Por qué lo prefieren?

- ¿Que sienten cuando juegan?
- ¿Con quienes juegan?
- ¿Dónde juegan?

Preguntas de Transición Gastos realizados en los videos juegos.

- ¿Cuántas horas juegas?
- ¿Cuánto está la hora?
- ¿Cuantos personas asisten a los videos juegos?
- ¿De qué edades son?
- ¿Cuantas cabinas hay por tu barrio o colegio?
- ¿Qué cabina prefieres? ¿Por qué?
- ¿Cómo es la atención en esas cabinas?
- ¿Además de jugar que otras cosas compras? ¿Comida, dulces, etc.?
- ¿Además de las cabinas, juegas en otro lugar? ¿Dónde?

Preguntas Específicas

Para llevar a cabo estas preguntas, se realizó preguntas directas acerca de salud y comportamiento.

Tipo de dolencias físicas primordiales en relación al juego.

Características de los síntomas.

- ¿Cuando juegas, sientes algún dolor en alguna parte de tu cuerpo? ¿Dónde?
- ¿Cómo es el dolor que sientes?
- ¿Te han llevado al médico por tus dolencias? , ¿Qué te dijo?

Pregunta de Cierre

- ¿Que le recomendaría a los adolescentes que utilizan los juegos virtuales?

Agradecimiento por la Participación

Se les agradeció a las personas por su participación y por la calidad de respuestas que se obtuvo en las preguntas.