



**UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO  
VALDIZÁN**



**FACULTAD DE ENFERMERÍA**

---

**INFLUENCIA DE LA PRÁCTICA DE VIDEOJUEGOS EN  
EL APRENDIZAJE Y COMPORTAMIENTO EN LOS  
ALUMNOS DE 1° AL 3° GRADO DE SECUNDARIA DEL  
COLEGIO JUAN VELAZCO ALVARADO PILLCO  
MARCA- HCO 2018**

---

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE  
LICENCIADAS EN ENFERMERÍA**

**TESISTAS:**

- **MONTESINOS PAZ SOLDÁN, PREYLI ANDREA**
- **RAMOS HUAMÁN, NILKA ROSELY**
- **VENTURA REYES, KEIKO JIMENA**

**ASESORA:**

- **MG. JUDITH GALARZA SILVA**

**HUÁNUCO - PERÚ  
2018**

## **DEDICATORIA**

A Dios que me ha dado la vida, a mis padres quienes a lo largo de mi vida han velado por mi bienestar y educación siendo mi apoyo incondicional en todo momento, por haber sacrificado gran parte de su vida para formar de mí una persona de bien, depositando su entera confianza en cada reto que se me presentaba sin dudar ni un solo momento en mi inteligencia y capacidad, y porque nunca podré pagar todo lo que ellos hacen por mí.

**Preyli Andrea Montesinos Paz Soldán**

A Dios por ser el motor y motivo de mi vida, por mostrarme que enfermería no es jugar a ser él, sino un instrumento suyo, a mis padres por ser mi apoyo incondicional y mi orgullo en todo momento, a mis hermanos por ser mi ejemplo a seguir, por enseñarme que puedo ser todo aquello que quiero, pero con humildad porque el cambio que quiero ver en los demás tiene que empezar por mí y gracias a todos aquellos que siempre están ahí para darnos la mano.

**Nilka Rosely Ramos Huamán**

A Dios por ser el creador del universo y por haberme dado la vida, a mi mamá por ser mi motor y motivo, por brindarme su apoyo incondicional y su amor, a mis hermanos porque son mi alegría y motivo que me impulsa a seguir en la lucha diaria.

**Keiko Jimena Ventura Reyes**

## **AGRADECIMIENTO**

Con estas líneas expresaremos nuestro más grande y profundo agradecimiento en primer lugar a Dios y seguidamente a las personas que con su ayuda y apoyo han colaborado en la realización del presente trabajo de investigación.

Como no mencionar a nuestra querida asesora Mg. Judith GALARZA SILVA agradeciéndole por todos sus conocimientos brindados, por la orientación, supervisión, revisión etc. Pero ante todo por la paciencia y motivación durante todo el estudio.

Asimismo, agradecemos a los profesores, director y subdirector del Colegio Juan Velazco Alvarado, pero sobre todo a los alumnos del nivel secundario por ser ellos la razón y motivo en dicha investigación.

A todos ellos, muchas gracias.

**Los autores**

## RESUMEN

**Objetivo general:** Determinar la influencia de la práctica de videojuegos en el aprendizaje y el comportamiento en los alumnos de 1° y 3° grado de secundaria. **Métodos y Materiales:** esta investigación se desarrolló en el Colegio Juan Velasco Alvarado, Pillco Marca. El paradigma de la investigación es de tipo no experimental-explicativo-prospectivo-observacional-transversal-analítico. La técnica utilizada fue la encuesta. Se diseñó el cuestionario en base a 50 preguntas. Se utilizó un muestreo de tipo probabilístico. Para el procesamiento de los datos se utilizó el programa estadístico de SPSS. Los datos se analizaron descriptiva e inferencialmente. Las hipótesis se constataron mediante la estadística no paramétrica como el  $\chi^2$ . Las hipótesis numéricas se constataron mediante la estadística paramétrica T Student. **Resultados:** del total de la muestra (169) se obtuvo como resultado que los alumnos que tienen una práctica inadecuada de videojuegos tienen un nivel de aprendizaje malo o deficiente 44% (74); con un  $\chi^2$  de 2.33, con 2 grados de libertad y un p valor de 0,041. También se obtuvo como resultado que los alumnos que tienen una práctica inadecuada de videojuegos tienen un comportamiento agresivo 46% (77); con un  $\chi^2$  de 8.82, con 2 grados de libertad y un p valor de 0,012. **Conclusiones:** se acepta la hipótesis de investigación demostrando que “La práctica de videojuegos si influye en el aprendizaje y comportamiento de los estudiantes del Colegio Juan Velasco Alvarado, Pillco Marca – Hco 2018”.

**Palabras claves:** videojuegos, aprendizaje y comportamiento.

## **SUMMARY**

**Course objective:** To determine the influence of video game practice on learning and behavior in 1st and 3rd grade students. **Methods and Materials:** This research was developed at the School Juan Velasco Alvarado. The research paradigm is non-experimental-explanatory-prospective-observational-transversal-analytical.

The technique used is the survey. The questionnaire was designed, which had 5 questions with a total of 169 study subjects between 13, 14 and 15 years. I use probabilistic sampling. For the processing was used SPSS version 18 statistical package for Windows. Data analysis was analyzed descriptively and inferentially.

The hypotheses were compared using non-parametric statistics such as Chi2. Numerical hypotheses were found using parametric statistics such as Student's T.

**Results:** of the total of the sample (169 participants) was obtained that students with an inadequate practice of video games have a poor or poor level of learning 44% (74); With a Chi2 of 2.33, with 2 degrees of freedom and a P value of 0.041. It was also obtained as a result that students who have an inadequate practice of video games have an aggressive behavior 46% (77); With a Chi2 of 8.82, with 2 degrees of freedom and a P value of 0.012. **Conclusions:** the research hypothesis test is accepted, demonstrating that "The practice of video games influences the learning and behavior of students of the School Juan Velasco Alvarado, Pillco Marca – Hco 2018".

**Keywords:** video games, learning and behavior.

## ÍNDICE

### Contenido

DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO .....	iii
RESUMEN.....	iv
SUMMARY .....	v
ÍNDICE.....	vi
INTRODUCCIÓN .....	1
CAPÍTULO I MARCO TEÓRICO .....	7
1.1 ANTECEDENTES .....	7
1.2 BASES TEÓRICAS.....	11
1.3 BASES CONCEPTUALES .....	15
1.4 ASPECTOS BÁSICOS DEL PROBLEMA.....	17
1.4.1 Problema general .....	17
1.4.2 Problemas específicos .....	18
1.5 OBJETIVOS.....	18
1.5.1 Objetivo general.....	18
1.5.2 Objetivos específicos .....	18
1.6 HIPÓTESIS.....	19
1.6.1 Hipótesis general .....	19
1.6.2 Hipótesis específicas .....	19
1.7 VARIABLES.....	21
1.8 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES .....	22
CAPÍTULO II MARCO METODOLÓGICO .....	23
2.1 ÁMBITO DE ESTUDIO .....	23
2.2 POBLACIÓN.....	23
2.3 MUESTRA .....	23
2.4 DISEÑO DE INVESTIGACIÓN .....	24
2.5 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS.....	25
2.5.1 Técnica.....	25

2.5.2 Instrumentos .....	26
2.6 VALIDEZ .....	27
2.7 CONFIABILIDAD .....	28
2.8 PROCEDIMIENTO .....	28
2.9 PLAN DE TABULACIÓN Y ANÁLISIS .....	29
CAPÍTULO III DISCUSIÓN DE RESULTADOS .....	30
3.1 ANÁLISIS DE DATOS CATEGÓRICOS UNIVARIADOS .....	30
3.2 ANÁLISIS DE DATOS NUMÉRICOS UNIVARIADOS .....	36
3.3 ANÁLISIS DE DATOS MULTIVARIADOS .....	37
3.4 DISCUSIÓN .....	41
CONCLUSIONES .....	43
RECOMENDACIONES .....	44
REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA .....	46
ANEXOS .....	49
NOTA BIOGRÁFICA .....	60

## INTRODUCCIÓN

La presente investigación se realizó a fin de determinar la influencia de la práctica de videojuegos en el aprendizaje y el comportamiento en los alumnos de 1° al 3° grado de secundaria del Colegio Juan Velazco Alvarado, Pillco Marca.

Se observa que el mundo actual está caracterizado por un entorno hipercambiante, existe un gran número de niños que dedica gran parte de su tiempo a los videojuegos dejando de lado sus responsabilidades escolares, familiares, personales y alejándose de las realidades de su entorno. Trayendo como consecuencias resultados negativos que afectan tanto en el aprendizaje como en el comportamiento de los niños.

Los videojuegos son programas de entrenamiento que gustan a la mayoría de personas sin importar la edad, lo vemos especialmente en niños entre edades de diez 10 a catorce 14 años, quienes presentan una mayor atracción por ellos (1).

Los juegos informáticos han desplazado al juguete tradicional hasta el punto de que el 90% de los niños o niñas y jóvenes han jugado alguna vez con ellos (Confederación Estatal de Consumidores y Usuarios, CECU). Hoy en día existe una amplia difusión de los sistemas domésticos diseñados para jugar con videojuegos y videojuegos en formato de ordenador (2).

Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación han adquirido un papel muy importante en nuestra sociedad convirtiendo el jugar videojuegos en la actividad favorita de los niños y adolescentes (3).

Los videojuegos hacen que un niño se vuelva adicto a ellos, porque dedican completamente su atención, permanecen horas y horas jugando, aislándose de su



entorno familiar y social; y por ende introduciéndose en mundos ficticios del juego, emulando a los personajes del juego o simulando sus actitudes violentas, lo cual influye en el proceso de aprendizaje, descuidando sus obligaciones escolares y alejándose de las realidades de su entorno (1).

La adicción a los videojuegos y su deliberado uso ocasionan desordenes en la vida diaria (4).

Los videojuegos y su relación con estos argumentos son tanto negativos (adicción, agresividad, aislamiento social, rendimiento escolar, desplazamiento de otras actividades, conducta delictiva o antisocial, juego patológico, consumo de sustancias, trastornos médicos) como positivos (entrenamiento y mejora de habilidades, utilidades terapéuticas, uso como medio didáctico) (5).

Los videojuegos favorecen la adquisición de competencias digitales que van más allá de las competencias básicas, y al mismo tiempo resultan difíciles de igualar con otros medios (6).

La adicción a Internet es, entre todas las adicciones tecnológicas, la que probablemente ha generado mayor cantidad de investigación. Se estima que entre el 6 y el 18% de los estudiantes presentan dependencia de Internet (Young, 2004), Tal y como se ha explicado, el uso abusivo de Internet provoca dificultades académicas, sociales, familiares, interpersonales, y problemas de salud –reducción de las horas de sueño, cansancio, dolores musculares, sedentarismo, etc (7).

Poco a poco el videojuego ha dejado de ser considerado («solo») como un objeto tecnológico, un producto comercial o un medio de entretenimiento, para pasar a ocupar un lugar clave también en el territorio cultural e incluso como objeto de estudio en el ámbito académico (8).

Al principio la adicción en los adolescentes da cierta gratificación aparente, igual que un hábito. Pero pronto su conducta empieza a tener consecuencias negativas en su vida. Las conductas adictivas producen placer, alivio y otras compensaciones a corto plazo, pero provocan dolor, desastre, desolación y multitud de problemas a mediano y largo plazo (9).

Los videojuegos se pueden estudiar con mejor precisión según su clasificación: juegos de estrategia, juegos de disparo y juegos de rol.

Los videojuegos son en realidad de doble filo que sin duda genera cambios en el comportamiento de los jugadores, que pueden ser positivos o negativos, es por ello que los padres y educadores deben orientar su uso y aprovechar la atracción que estos causan en ellos. De igual forma podemos concluir que los padres de familia influyen en el uso inadecuados de los videojuegos, pues le facilitan al niño los videojuegos y les permiten su uso sin supervisión constante de los contenidos en cada uno, que muchas veces modifican su conducta en distintas formas (10). Sin embargo, hasta ahora surge el interés por aprovechar el videojuego, ya que se desconoce su potencial educativo. Los padres de familia, y la sociedad en general, hacen innumerables críticas y ponen en duda sus beneficios, específicamente por sus contenidos violentos y supuestas adicciones que genera el abuso de su empleo. (11)

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

El origen de esta corriente de opinión se inicia con el creciente aumento de la afición de los niños y jóvenes por los videojuegos y la incorporación progresiva de características violentas o agresivas en los nuevos juegos. Desde que en el año 1973 se creó el juego de Pong, y después la creación de los Space Invaders (matamarcianos), Pac-Man, se ha comenzado una "carrera armamentística" que ha dado paso a juegos en los que el componente violento, bélico y agresivo ha ido adquiriendo cada vez más intensidad y más realismo. Los videojuegos de guerra actuales son "casi reales"; las peleas callejeras son casi humanas, en cuanto a sus movimientos y la sangre que se esparce por la pantalla; los combates entre humanos o entre seres de otros mundos son cada vez más brutales. Existe la opinión generalizada de que este tipo de juegos no puede aportar nada bueno en el comportamiento y aprendizaje de los niños y adolescentes. (12)

Para muchos, la palabra videojuego puede ser sinónimo de pasatiempo, diversión y ocio. Sin embargo, en los últimos años los videojuegos se utilizan como herramienta educativa que permite a los estudiantes desarrollar competencias en sus procesos de aprendizaje. El informe Horizon (New Media Consortium), de hecho, resaltó la gamificación como una de las principales herramientas de aprendizaje con mayor crecimiento. Y, mientras crece su consumo, aumentan los casos de adicción a esta nueva tecnología y los jóvenes que requieren tratamientos en centros médicos. (13)

Un tema muy polémico que causa revuelo en la sociedad es si los videojuegos influyen en nuestro carácter, sobre todo en el de los más pequeños. Gracias a que es un tema muy hablado, universidades de todo el mundo han realizado estudios al respecto y llegan a la siguiente conclusión: los videojuegos sí hacen a los niños

más violentos, o decirlo de otra forma, más violento impulsando así su faceta más agresiva. (14)

Finalmente se concluye que el tema de videojuegos actualmente está abarcando a personas de todas las edades especialmente a niños y adolescentes. Por lo cual ellos descuidan obligaciones tanto social-familiares como educativas llegando muchas veces a un nivel de estrés muy alto y con ello acarreando infinidad de consecuencias.

El estudio se justifica porque según el trabajo de investigación "Efectos psicosociales de los videojuegos" las principales críticas que se han realizado a los videojuegos consisten en sus presuntos efectos negativos sobre el rendimiento escolar del jugador, debidos al absentismo y a un posible desplazamiento del tiempo de estudio y de la realización de tareas escolares en el propio domicilio (15). El propósito del estudio fue conocer el grado de influencia que tienen los videojuegos en el aprendizaje y el comportamiento de los adolescentes; y de esta manera determinar si estos afectan positiva o negativamente, así como también ver el nivel de aprendizaje y comportamiento en que se encuentran estos niños valorándolo mediante la escala que lo califica. Para poder tomar medidas necesarias de acuerdo al resultado obtenido que ayuden a toda la población escolar que se ve influenciado por estos tipos de distractores que de manera inconsciente los dañan.

El desarrollo de esta investigación se formuló en los siguientes capítulos:

**MARCO TEÓRICO (CAPÍTULO I):** se describen los antecedentes, bases teóricas, bases conceptuales, aspectos básicos del problema, objetivos, hipótesis, variables y operacionalización de variables.

MARCO METODOLÓGICO (CAPÍTULO II): se menciona el ámbito de estudio, población, muestra, diseño de investigación, técnicas e instrumentos, validez, confiabilidad, procedimiento, plan de tabulación y análisis.

DISCUSIÓN DE RESULTADOS (CAPÍTULO III): se exhibe los respectivos cuadros y gráficos basados en los resultados de la investigación además cuentan con sus respectivas interpretaciones.

## CAPÍTULO I MARCO TEÓRICO

### 1.1 ANTECEDENTES

Según Etxeberria, Félix; en la investigación titulada “Videojuegos, consumo y educación”. España. 2008. El éxito creciente de los videojuegos es una realidad en nuestra sociedad actual y constituyen el 54% del consumo del ocio audiovisual e interactivo en España durante el año 2007. Uno de los aspectos a tener en consideración de cara a la educación de los niños y niñas es el hecho de las implicaciones del consumo en relación a los videojuegos. La violencia en los videojuegos es uno de los principales tópicos en la literatura sobre el estudio de los efectos de los videojuegos en la conducta infantil. Sin embargo, no se trata únicamente de proteger a los menores de los riesgos del uso de los videojuegos sin control o cuidado por parte de los padres o los educadores. Desde hace muchos años, a pesar de sus riesgos, los videojuegos se vienen utilizando como un medio más en la educación.

Según Lancheros Maldonado, MJ; Amaya Mancilla, MA y Baquero Buitrago, LA en el estudio titulado “Videojuegos y adicción en niños-adolescentes”. Coruña-España. Noviembre 2014. Menciona que la adicción a los videojuegos y su deliberado uso ocasionan desordenes en la vida diaria. Entre los resultados más importantes cabe resaltar que cada 8 de 10 niños hacen uso de los videojuegos. Juegan más los varones que las mujeres, los fines de semana juegan un 42.7% del tiempo, y entre semana un 22.3%. 4 de 10 adolescentes juegan en su casa, 2 de cada 10 presenta dependencia a los videojuegos (según resultado del estudio), 7 de cada 10 abusa de los videojuegos (16).

Los resultados se refieren en sexo Masculino 133 (53,6%), y sexo Femenino 115 (36,4%). El tiempo de uso de Internet fue menos de 5 horas semanales 159 (64,1%), entre 6 y 10 horas semanales 51 (20,6%), más de 10 horas semanales 38 (15,3%). En el plano educativo, el 36,3 % de los estudiantes refirió haber desaprobado al menos un año escolar. Cuando se preguntó por el antecedente de problemas disciplinarios, el 41,9 % refirió nunca tener problemas; el 52,4 % refirió tener problemas esporádicamente y 5,6 % refirió tener problemas con frecuencia. El antecedente de haber faltado a la escuela sin motivo justificable se presentó en el 17,7 % de los adolescentes estudiados.

Según Reyes Gutiérrez, G. En la investigación titulada "Influencia de la práctica de videojuegos en la construcción de la imagen corporal" Se llegó a los siguientes resultados: El 83% de los videojugadores percibe su cuerpo más hábil y rápido y el 57% más fuerte; el 96% dijo que los videojuegos ayudan a la concentración y agilidad mental; el 91% dijeron que mejora la creatividad y la sensibilidad y el 44% dicen que ayuda a estimular la habilidad y la coordinación motriz. También menciona: Los usuarios de videojuegos implican toda su corporalidad, expresan emociones y sienten un conjunto de sensaciones corporales que confluyen en experiencias placenteras. Para que la experiencia lúdica tenga sentido hay que cuerpo y mente esos escenarios donde la condición corporal se intensifica virtualmente (17).

Según León Jariego, R. y López López, J. en el trabajo titulado "Los adolescentes y los videojuegos" concluye indicando que la aparición de los videojuegos como forma de entretenimiento de niños y adolescentes ha suscitado una gran polémica y preocupación acerca de las posibles

consecuencias negativas que pudieran tener sobre el desarrollo y la conducta de aquellos que los utilizan con regularidad. En este trabajo se seleccionan 207 adolescentes entre 10 y 17 años pertenecientes a distintos centros escolares de Primaria y Secundaria de Huelva capital. Los resultados indican que el grado de implantación de esta actividad es bastante elevado, apareciendo de forma manifiesta diferencias asociadas al género: la mayoría de videojugadores son chicos, dedicando más del doble de tiempo que las chicas. Por otra parte, videojugadores y no video jugadores no difieren significativamente ni en cuanto al rendimiento académico ni en la estructura básica de personalidad (18).

Según el MINEDU el aprendizaje del nivel educativo de primaria se mide a través de escalas de calificación: Aprendizaje bueno o logrado, Aprendizaje regular o en proceso, Aprendizaje malo o deficiente.

Según el MINEDU, la valoración del comportamiento se realiza mediante la escala literal: Pasivo, asertivo, agresivo (19).

Ortiz Aguirre, J, nos menciona que la población que más acude a su internet son adolescentes, jóvenes y niños menores varones, con fines de práctica de videojuegos y son muy pocos los que acuden a realizar trabajos o buscar otras informaciones. Así mismo narra que cuando un niño o adolescente juega, alquila una máquina de una a tres horas y otros incluso se quedan hasta 6 horas. ***“Si bien, como dueño del internet, puedo decir que los videojuegos es una actividad que nos ayuda a desarrollar muchas destrezas y habilidades si lo practicamos con moderación, pero vámonos a hablar acerca de los efectos que pueda producir en niños; yo en mi negocio***



***observo muchas veces a niños que se lo toman en serio y entre ellos al final muchas veces surge alguna riña; e incluso niños que al principio venían tan solo media hora, ahora vienen y juegan más de tres horas, mas no realizan alguna búsqueda de información para sus deberes escolares”*** (20).

Esteban Barzola, Profesor de la Institución Educativa Nuestra Señora de las Mercedes, nos menciona que muchas veces los niños que juegan con videojuegos adoptan un comportamiento violento y son ellos justamente los que se desaprueban en los cursos, son faltosos con sus docentes y se evaden de clases también séalo que se ven esos casos en niños de 1, 2 y 3° año de secundaria (21).

Uretra Morales, C, Licenciada en Psicología MR San Rafael nos refiere lo siguiente: ***“tengo alumnitos que juegan con videojuegos porque según ellos me mencionaron que viven con los tíos o los abuelos además que se sienten solos o no hay nadie en casa que los controlen y como refugio asisten a una cabina de internet a pasar el tiempo jugando videojuegos*** (22).

Damián Zevallos, N, psicólogo del Colegio Víctor Raúl Haya de la Torre – San Rafael, indica que actualmente se presentan casos de violencia y agresividad causada en su mayoría por adicción a los videojuegos (ludopatía) en adolescentes y niños. Y que en su mayoría se debe al abandono familiar o al mal uso del tiempo libre, concluyendo así que la familia juega un rol importante en la formación de la personalidad y autoestima del niño y adolescente (23).

Arias Flores, M, docente de I.E Ambo nos revela que así como hay niños y adolescentes que no cumplen sus obligaciones, tareas domésticas y educativas por jugar con videojuegos, existe otro gran número de estudiantes que para ir a jugar videojuegos casi primero debieron de acabar las tareas domésticas y estudiantiles es decir que funciona como un condicionante (24).

Tucto Calzada, J, dueño de “PolarityLan Center” refiere que **“actualmente los niños y adolescentes que asisten a mi internet generalmente van a jugar videojuegos en red algunos incluso no van a clases, salen con la excusa de hacer una tarea académica grupal pero no lo cumplen y se quedan horas de horas jugando y haciéndose apuestas y competencias entre ellos”** (25).

Santiago Rafaelo, R, ayudante de la cabina de internet RAFA nos menciona que el tiempo que viene laborando como ayudante le sirvió para darse cuenta de que los que más juegan videojuegos son los de nivel secundario y son aquellos los que prefieren los juegos de violencia y acción. Es por eso que muchos son agresivos incluso usan disparates en su lenguaje diario (26).

## 1.2 BASES TEÓRICAS

### BASES TEÓRICAS EN ENFERMERÍA SOBRE VIDEOJUEGOS

1. Según De La Cruz, Y. (2010) Se puede definir videojuego como: “Todo tipo de juego electrónico interactivo, con independencia de su soporte (ROM interno, cartucho, disco magnético u óptico, online) y plataforma tecnológica”. Estos acaparan la atención de los individuos sin importar la edad, producto de gran demanda que se ha acentuado a través de la

publicidad de las grandes empresas, introduciéndose en los hogares y otros establecimientos lo que han generado que constituyan uno de los principales medio de esparcimiento de las personas.

2. Según Gil, A. (2007) explica que: “Los videojuegos son programas informáticos diseñados para el entretenimiento y la diversión que se pueden utilizar a través de varios soporte como la videoconsola. Los ordenadores o teléfonos móviles”. Los videojuegos se usan como una manera de entretener al individuo para tener una buena recreación, dando así un mecanismo de ayuda para fortalecer sus habilidades. Ventajas como estas producen los videojuegos en las personas.
3. Montero, E. (2010) señala: “Los videojuegos son algo más que la última videoconsola y tal o cual título del que todo el mundo habla porque lo ha comprado o ha jugado en casa de un amigo”. Los videojuegos son aspectos que los menores encuentran y a los que se enfrentan de la forma más natural al jugar o navegar por internet.

## **TEORÍA DEL APRENDIZAJE EXPERIENCIAL**

En el año 1890, John Dewey formulo la Teoría del Aprendizaje Experiencial

Experiencia: Se define como el intercambio de un ser vivo con su medio ambiente físico y social, no meramente un asunto de conocimiento. Se fundamenta en el frenesí de que el conocimiento se crea atreves de la transformación provocada por la experiencia. La experiencia concreta es trasladada a una conceptualización abstracta la cual es testada activamente atreves de nuevas experiencias. Esta dinámica no se limita a la sola exposición de conceptos, sino que atreves de la realización de ejercicios,

simulaciones o dinámicas con sentido, busca que la persona asimile los principios y los ponga en práctica, desarrollando sus competencias personales y profesionales. Lo anterior ocurre siempre y cuando se tenga un adecuado proceso de reflexión y voluntad de experimentación por parte de quien aprende.

### **TEORÍA DE LA EXPERIENCIA AUTO DIRIGIDA**

Teoría formulada por Knowles, 1975. Describe un proceso por el cual los individuos toman la iniciativa, con o sin la ayuda de los demás, en el diagnóstico de sus necesidades de aprendizaje, la formulación de objetivos de aprendizaje, identificar los recursos humanos y materiales para el aprendizaje, la selección y aplicar las estrategias de aprendizaje y la evaluación de los resultados de aprendizaje.

Elementos del aprendizaje auto dirigido:

Se basa en los siguientes elementos:

- Estudiantes con iniciativa de buscar una experiencia de aprendizaje.
- Se involucran en el aprendizaje través de la experiencia.
- Ellos evalúan su aprendizaje y la experiencia.
- Tienen una gran capacidad para aprender

### **TEORÍA CONSTRUCTIVISTA**

Creado por un grupo de autores: Jean Piaget, Lev Vygostky, David Paul Ausubel, Jerone Seymour Bruner.

“La teoría constructivista es en primer lugar una epistemología, es decir una teoría que intenta explicar cuál es la naturaleza del conocimiento humano”.

La nueva información es asimilada y depositada en una red de conocimientos y experiencias que existen previamente en el sujeto, como resultado podemos decir que el aprendizaje no es ni pasivo ni objetivo, por el contrario es un proceso subjetivo que cada persona va modificando constantemente a la luz de sus experiencias.

Constructivismo y aprendizaje:

Un proceso en el cual el sujeto construye activamente nuevas ideas o conceptos basados en conocimientos presentes y o pasados, se forma construyendo nuestros propios conocimientos desde nuestras propias experiencias. Basado también en el sujeto este tiene a su vez conocimiento antiguo y conocimiento nuevo ambos forman el aprendizaje que se ve influenciado por las experiencias.

### **TEORÍAS DE LA ESTIMULACIÓN Y LA CATARSIS**

En términos generales la teoría de la estimulación sugiere que aquellos que ven escenas de violencia, presentan un incremento en la posibilidad de cometer actos agresivos en la vida real. Desde la teoría de la catarsis, el punto de vista contrapuesto, se argumenta como la contemplación de violencia elimina en el observador la tendencia a la agresión, de este modo la posibilidad en la vida real disminuiría. (27)

Durante varias décadas ha existido un debate sobre la influencia que ejercen los medios de comunicación en los espectadores y su relación con el desarrollo de la violencia en la infancia. Nadie niega el papel de los medios de comunicación en la socialización de las personas, ya que participan en la internalización de valores y normas, y en la manera con la que los individuos

se relacionan con el mundo que les rodea. Pero los medios de comunicación, muchas veces distorsionan la realidad y crean un mundo inventado, relatos ficticios que intentan influir en nuestros gustos, en nuestros intereses y en nuestras opiniones, algo que se conoce como realidad mediática. Esta realidad construida tiene un efecto muy poderoso en la creación del mundo mental de la sociedad moderna. (28)

### 1.3 BASES CONCEPTUALES

**Videojuego:** Es un juego electrónico en el que una o más personas interactúan, por medio de un controlador, con un dispositivo dotado de imágenes de vídeo.

**Juegos de estrategia:** En este gran grupo de juegos el jugador adopta una identidad específica y conoce el objetivo final, al cual debe encaminar cada una de sus acciones, desarrollando empresas tácticas de muchos tipos para conseguir un fructuoso desenlace. La acción se desarrolla mediante la utilización de una serie de formas verbales (órdenes) que el programa reconoce y la consecución y posesión de objetos y elementos que aparecen en cambiantes escenarios y que serán imprescindibles para el paso de niveles y para lograr la victoria y el éxito final (29).

**Juegos de rol:** A partir de los ocho años, predominan en el niño dos tipos de juegos: “el juego de roles”, que tiene como base la representación de situaciones de la vida real, y “el juego de reglas”, que implica respeto a la cooperación social y a las normas, existiendo sanción cuando ellas se transgreden (30).

Son juegos donde el diseño de los personajes lo realiza el jugador, combinando una serie de características como el valor, la fuerza, la inteligencia. Suelen basarse en argumentos ambientados en la Edad Media, siendo frecuentes los personajes con características fantásticas, ambientes lóbregos, presencia de hechiceros, animales mitológicos, mundos imaginarios, suelen guardar un paralelismo con sus homónimos de mesa, si bien el ordenador asume el papel de director del juego. Las animaciones gráficas se perfilan de modo más sencillo y el jugador con frecuencia debe controlar a más de un personaje, cada uno con características propias (29).

**Juegos de disparo:** Son los videojuegos violentos por antonomasia. El objetivo es disparar sin respiro sobre todo lo que aparezca en la pantalla. Hay de dos tipos: los de marcianitos, y los que siguen la tradición de los clásicos tiros al blanco de las ferias y que tiene su antecedente directo en las máquinas de tiro electromecánicas. En estos los blancos suelen ser personajes humanos o vehículos pilotados. Otras veces los enemigos asumen la forma de robots, alienígenas y naves espaciales que amenazan con la destrucción de la Tierra (29).

**Aprendizaje:** Proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, experiencia, instrucción, razonamiento y observación. Es una de las funciones mentales más importantes en humanos, animales y sistemas artificiales.

**Comportamiento:** Es la forma de proceder que tienen las personas u organismos ante los diferentes estímulos que reciben y en relación al entorno en el cual se desenvuelven.

**Pasivo:** Persona que permanece inactivo dejando que las cosas ocurra sin su intervención.

**Asertivo:** Persona que no agrede ni se somete a la voluntad de otras personas, sino que manifiesta sus convicciones y defiende sus derechos.

**Agresivo:** Persona que tiende a agredir o atacar.

**Adolescencia:** Es la etapa que marca el proceso de transformación del niño en adulto. Se llama adolescencia, porque sus protagonistas son jóvenes que aún no son adultos pero que ya no son niños. Es una etapa de descubrimiento de la propia identidad, así como la de autonomía individual.

**Salud mental:** Es un estado de completo bienestar físico, mental y social, y no solamente la ausencia de afecciones o enfermedades.

## 1.4 ASPECTOS BÁSICOS DEL PROBLEMA

### 1.4.1 PROBLEMA GENERAL

¿Cómo influye la práctica de videojuegos en el aprendizaje y comportamiento en los alumnos de 1° al 3° grado de secundaria del Colegio Juan Velazco Alvarado Pillco Marca- Hco 2018?



### **1.4.2 PROBLEMAS ESPECÍFICOS**

- ¿Qué tipo de género es el que más práctica videojuegos?
- ¿Qué grado es el que más practica videojuegos?
- ¿Qué tiempo llevan practicando videojuegos los alumnos de 1° al 3° grado de secundaria?
- ¿Cuántas horas emplean los alumnos de 1° al 3° grado de secundaria en la práctica de videojuegos?
- ¿Con que frecuencia (días) practican videojuegos los alumnos de 1° al 3° grado de secundaria?
- ¿Qué tipo de juego es el que más practican los alumnos de 1° al 3° grado de secundaria?
- ¿Qué grupo etario es el que más practica videojuegos?

## **1.5 OBJETIVOS**

### **1.5.1 Objetivo general**

Determinar la influencia de la práctica de videojuegos en el aprendizaje y el comportamiento en los alumnos de 1° al 3° grado de secundaria del Colegio Juan Velazco Alvarado Pillco Marca- Hco 2018

### **1.5.2 Objetivos específicos**

- Identificar al género que más practica videojuegos.
- Identificar el grado que más practica videojuegos.
- Determinar el tiempo que llevan practicando videojuegos los alumnos.
- Determinar las horas que emplean los alumnos en cada práctica de videojuegos.

- Determinar con qué frecuencia practican videojuegos los alumnos.
- Identificar el tipo de juego más practicado por los alumnos de 1° al 3° grado de secundaria.
- Identificar el grupo etario que más practica videojuegos.

## **1.6 HIPÓTESIS**

### **1.6.1 Hipótesis general**

Hi. La práctica de videojuegos influye en el aprendizaje y el comportamiento en los alumnos de 1° al 3° grado de secundaria del Colegio Juan Velazco Alvarado Pillco Marca- Hco 2018.

Ho. La práctica de videojuegos no influye en el aprendizaje y el comportamiento en los alumnos de 1° al 3° grado de secundaria del Colegio Juan Velazco Alvarado Pillco Marca- Hco 2018.

### **1.6.2 Hipótesis específicas**

Hi<sub>1</sub>. Los alumnos del sexo masculino son los que más practican videojuegos.

Ho<sub>1</sub>. Los alumnos del sexo masculino son los que menos practican videojuegos.

Hi<sub>2</sub>. El grado que más practica videojuegos son los alumnos de 1° grado.

Ho<sub>2</sub>. El grado que menos practica videojuegos son los alumnos de 1° grado.

Hi<sub>3</sub>. El grado que más practica videojuegos son los alumnos de 2° grado.

Ho<sub>3</sub>. El grado que menos practica videojuegos son los alumnos de 2° grado.

Hi<sub>4</sub>. El grado académico que más practica videojuegos son los alumnos de 3° grado.

Ho<sub>4</sub>. El grado académico que menos practica videojuegos son los alumnos de 3° grado.

Hi<sub>5</sub>. Los alumnos llevan jugando más de 1 año con videojuegos.

Ho<sub>5</sub>. Los alumnos llevan jugando menos de 1 año con videojuegos.

Hi<sub>6</sub>. Los alumnos emplean de una a tres horas jugando videojuegos.

Ho<sub>6</sub>. Los alumnos emplean menos de una a tres horas jugando videojuegos.

Hi<sub>7</sub>. Los alumnos practican videojuegos tres veces por semana.

Ho<sub>7</sub>. Los alumnos no practican videojuegos tres veces por semana.

Hi<sub>8</sub>. Los juegos de estrategia es el tipo de videojuego que más practican los alumnos de 1° al 3° grado de secundaria.

Ho<sub>8</sub>. Los juegos de estrategia es el tipo de videojuego que menos practican los alumnos de 1° al 3° grado de secundaria.

Hi<sub>9</sub>. Los juegos de rol es el tipo de videojuego que más practican los alumnos de 1° al 3° grado de secundaria.

Ho<sub>9</sub>. Los juegos de rol es el tipo de videojuego que menos practican los alumnos de 1° al 3° grado de secundaria.

Hi<sub>10</sub>. Los juegos de disparo es el tipo de videojuego que más practican los alumnos de 1° al 3° grado de secundaria.

Ho<sub>10</sub>. Los juegos de disparo es el tipo de videojuego que menos practican los alumnos de 1° al 3° grado de secundaria.

Hi<sub>11</sub>. El grupo etario que más practica videojuegos son los alumnos de 13 años.

Ho<sub>11</sub>. El grupo etario que menos practica videojuegos son los alumnos de 13 años.

## 1.7 VARIABLES

**Variable independiente (ordinal politómica):**

Videojuegos

**Variable dependiente (ordinal politómica):**

Aprendizaje

**Variable dependiente (ordinal politómica):**

Comportamiento

## 1.8 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLE		DIMENSIÓN	INDICADORES	RESPUESTA O VALOR FINAL	ESCALA
INDEPENDIENTE	Videojuegos	Estrategia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dota 2</li> <li>• Heroes of the Storm</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adecuado</li> <li>• inadecuado</li> </ul>	Ordinal politómica
		Rol	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Warcraft</li> <li>• Minicraft</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adecuado</li> <li>• inadecuado</li> </ul>	
		Disparo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Call of Duty</li> <li>• Counter Strike</li> <li>• Half-Life</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adecuado</li> <li>• inadecuado</li> </ul>	
DEPENDIENTE	Aprendizaje	Aprendizaje bueno o logrado	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Maneja satisfactoriamente todas las tareas propuestas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si</li> <li>• No</li> </ul>	Ordinal politómica
		Aprendizaje regular o en proceso	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Necesita ayuda para lograr el aprendizaje.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si</li> <li>• No</li> </ul>	
		Aprendizaje malo o deficiente	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presenta dificultad para el desarrollo del aprendizaje.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si</li> <li>• No</li> </ul>	
DEPENDIENTE	Comportamiento	Pasivo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Introverso</li> <li>• Callado</li> <li>• Temeroso</li> <li>• Deprimido</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si</li> <li>• No</li> </ul>	Ordinal politómica
		Asertivo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buena relación con los demás.</li> <li>• Se pone en el lugar del otro.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si</li> <li>• No</li> </ul>	
		Agresivo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mala relación con sus compañeros.</li> <li>• Cambios en la personalidad.</li> <li>• Cambios repentinos en el rendimiento escolar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si</li> <li>• No</li> </ul>	

## CAPÍTULO II    MARCO METODOLÓGICO

### 2.1 ÁMBITO DE ESTUDIO

El ámbito de estudio fue el Colegio Juan Velazco Alvarado, cuya historia se remonta a mediados siglo XX que cuenta con una moderna infraestructura de dos pisos, con 20 aulas y 30 docentes. Se ubica en la Av. Universitaria N° 3100, tiene una extensión de 560 mt<sup>2</sup>, se localiza geográficamente en el distrito de Pillco Marca, provincia de Huánuco y departamento de Huánuco, con un clima semi-tropical, templado cálido, latitud 09° 57' 42", longitud 76° 14' 49" y se encuentra a una altitud de 2,076 msnm.

### 2.2 POBLACIÓN

Según los datos del Colegio Juan Velazco Alvarado, en el nivel secundario del 1° al 3° año de secundaria se cuenta con un total de 10 salones, en los cuales se encuentran matriculados de 25 a 30 alumnos, haciendo un total de 300 estudiantes, quienes fueron nuestra población objetiva.

### 2.3 MUESTRA

Nuestra muestra fue hallada mediante la siguiente fórmula:

$$n = \frac{Z^2 * p * q * N}{e^2(N - 1) + Z^2 * p * q}$$

*Donde*

Z= 1.96

p= 0.5

q= 0.5

e= 0.05

N= 300

$$n = \frac{(1.96)^2 * 0.5 * 0.5 * 300}{(0.05)^2(300 - 1) + (1.96)^2 * 0.5 * 0.5}$$

$$n = \frac{3.8416 * 0.5 * 0.5 * 300}{0.0025 * 299 + 3.8416 * 0.5 * 0.5}$$

$$n = \frac{288.12}{0.7475 + 0.9604}$$

$$n = \frac{288.12}{1.7079}$$

$$n = 168.69840154$$

$$n = 169$$

El tamaño de la muestra fue de 169 estudiantes. El que fue seleccionado de forma probabilística.

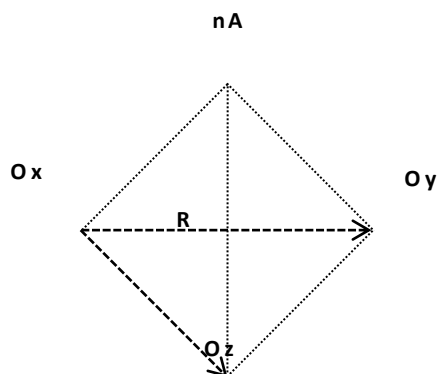
## 2.4 DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

El trabajo de investigación fue de tipo no experimental-explicativo-prospectivo-observacional-transversal-analítico porque describió los fenómenos tal y como se dieron en su contexto natural.

Luego se realizó la recolección de datos en un solo momento y se analizaron las variables.

El propósito fue determinar la influencia de la variable independiente sobre las variables dependientes.

Cuyo esquema fue el siguiente:



**Leyenda:**

- **nA:** Muestra
- **Ox:** Variable independiente (videojuegos)
- **Oy:** Variable dependiente (aprendizaje)
- **Oz:** Variable dependiente (comportamiento)

## 2.5 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

### 2.5.1 Técnica

ENCUESTA ESTRUCTURADA: la técnica usada en el presente trabajo de investigación fue una técnica que consistió en una interrogación generalmente escrita que se realizó a los alumnos del 1° al 3° grado de educación secundaria del Colegio Juan Velasco Alvarado, con la cual se recolectó la información necesaria, pero sobretodo veraz y contundente y así se obtuvo los resultados esperados. Se dice que esta encuesta es estructurada porque está compuesta de una serie de preguntas que van desde aspectos genéricos a específicos, además porque sigue un respectivo orden y se basan en la jerarquía así como también se aplican a todos por igual.



## 2.5.2 Instrumentos

### Cuestionario

Se hizo uso de 3 cuestionarios basados en el tema de investigación respectivo y se dieron en el siguiente orden: cuestionario sobre práctica de videojuegos, aprendizaje y comportamiento.

- I. El primer cuestionario trató de la práctica de videojuegos el cual constó de preguntas cerradas haciendo un total de 10 preguntas, cada una de las cuales constó de 3 alternativas en la cual el participante de la encuesta escogió una alternativa como máximo aplicando su criterio y razón. El tiempo máximo para realizar dicho cuestionario fue de 5 minutos, dándole 30 segundos para la culminación de cada pregunta aproximadamente. El puntaje máximo para evaluar dicho cuestionario fue de 30 puntos y el mínimo fue de 1 punto.

Siendo la escala de medición la siguiente:

- 1-15 puntos adecuada practica de videojuegos
- 16-30 inadecuada practica de videojuegos.

- II. El segundo cuestionario se basó en el aprendizaje el cual constó de 20 ítems, en el cual los estudiantes marcaron una alternativa como máximo. En este cuestionario se utilizó la escala de Likert para hacer las diversas mediciones. El tiempo máximo para responder dichas preguntas fue de un aproximado de 5-7 minutos. El puntaje máximo fue de 100 puntos y el mínimo de 20 puntos.

Por lo que la escala de medición fue la siguiente:

- Aprendizaje bueno o logrado: 75-100puntos.
- Aprendizaje regular o en proceso: 48-74 puntos.
- Aprendizaje malo o deficiente: 20-47 puntos.

III. El tercer y último cuestionario trató sobre el comportamiento, dicho cuestionario constó de 20 preguntas en el cual los estudiantes marcaron una respuesta como máximo. Para hacer las diversas mediciones se utilizó la escala de LIKERT. El tiempo máximo para responder dichas preguntas fue de 5-8 minutos. El puntaje máximo fue de 100 puntos y el mínimo de 20 puntos. por lo que la escala de medición fue la siguiente:

- Comportamiento asertivo:75-100 puntos
- Comportamiento pasivo:48-74 puntos
- Comportamiento agresivo:20-47 puntos

## **2.6 VALIDEZ**

El instrumento fue validado por seis (06) expertos:

- DAMIAN ZEVALLOS, Nik
- ESTEBAN BARZOLA, Hugo
- FLORES ARIAS, María
- SANTIAGO RAFELO, Raúl
- TUCTO CALZADA, Jerson
- URETA MORALES, Cinthia

El instrumento fue sometido al coeficiente de proporción de rangos, el resultado calculado fue 0.85, el que indica alta validez.

## 2.7 CONFIABILIDAD

Para determinar la confiabilidad se realizó la prueba piloto a los estudiantes del Colegio César Vallejo de Paucarbamba (169 alumnos) y se utilizó la prueba de Alfa de Cronbach, el valor calculado fue 0,920, que indica alta confiabilidad o confiabilidad fuerte.

**Estadísticos de fiabilidad**

Alfa de Cronbach	N de elementos
,920	53

## 2.8 PROCEDIMIENTO

### Tiempo y objeto

La recolección de datos se llevó a cabo alrededor de 3 días; el primer día se encuestó al 1° grado de secundaria que cuenta con 3 secciones "A-B-C", el segundo día al 2° grado de secundaria que cuenta con 3 secciones "A-B-C" y el tercer día al 3° grado de secundaria que cuenta con 4 secciones "A-B-C-D"; todo esto se realizó por las tardes, inmediatamente después del receso de los alumnos (3:45 pm), por un tiempo de 20 minutos por cada salón.

### Espacio

Se llevó a cabo en los salones del 1°, 2° y 3° año del Colegio Juan Velazco Alvarado, ubicada en la Av. Universitaria N°3100, Cayhuayna Alta - Pillco Marca.

## 2.9 PLAN DE TABULACIÓN Y ANÁLISIS

La base de datos se elaboró haciendo uso del programa estadístico SPSS. Se codificó las variables de cada uno de los instrumentos. Los datos se analizaron descriptiva e inferencialmente. Se realizó la descripción de los datos categóricos mediante la tabla de frecuencia y sus gráficos respectivos. Las hipótesis se constataron mediante la estadística no paramétrica como el Chi<sup>2</sup>. Las hipótesis numéricas se constataron mediante la estadística paramétrica T Student.

## CAPÍTULO III DISCUSIÓN DE RESULTADOS

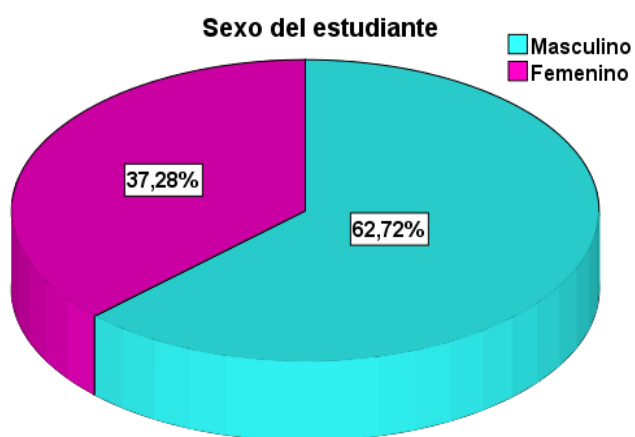
### 3.1 ANÁLISIS DE DATOS CATEGÓRICOS UNIVARIADOS

**Tabla 1.** Sexo de los estudiantes que practican videojuegos del Colegio Juan Velazco Alvarado, Pillco Marca, Hco 2018.

Sexo	fi	%
Masculino	106	62.7
Femenino	63	37.3
Total	169	100.0

**Fuente:** Cuestionario I: Prácticas de videojuegos.

**Gráfica 1.** Diagrama de sectores de sexo de los estudiantes del Colegio Juan Velazco Alvarado, Pillco Marca, Hco 2018.



#### Análisis

Del 100% (169) de estudiantes del nivel secundario, el 62,7% (106) son de sexo masculino, mientras que el 37,3% (63) son de sexo femenino.

#### Interpretación

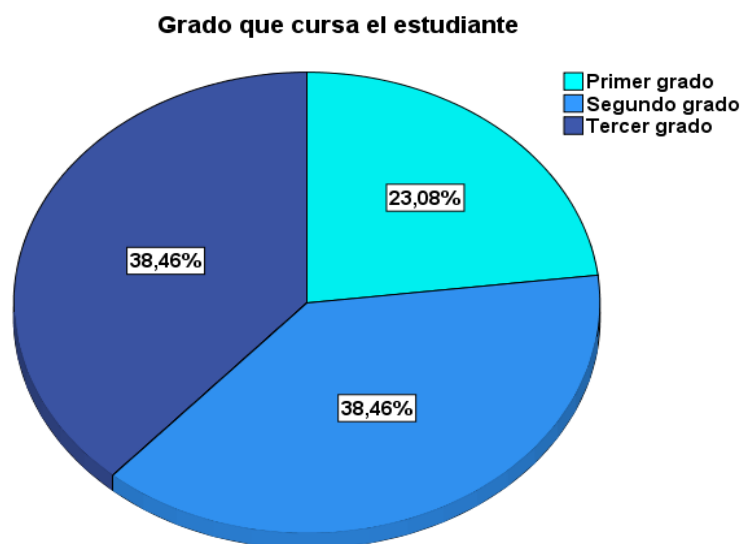
De la muestra en estudio, se observó que la mayor cantidad de alumnos que practican videojuegos son de sexo masculino, a diferencia del sexo femenino que son de menor cantidad.

**Tabla 2.** Grado que cursa los estudiantes que practican videojuegos del Colegio Juan Velazco Alvarado, Pillco Marca, Hco 2018.

Grado que cursan	Fi	%
Primer grado	39	23.1
Segundo grado	65	38.5
Tercer grado	65	38.5
Total	169	100.0

**Fuente:** Cuestionario I: Prácticas de videojuegos.

**Gráfica 2.** Diagrama de sectores del grado que cursan los estudiantes que practican videojuegos del Colegio Juan Velazco Alvarado, Pillco Marca, Hco 2018.



### Análisis

Del 100% (169) de estudiantes del nivel secundario, el 38,5% (65) cursan el segundo grado y la misma cantidad se observa en el tercer grado, mientras que el 23,1% (39) cursan el primer grado.

### Interpretación

De la muestra en estudio, se observó que la mayor cantidad cursa el segundo y tercer grado de secundaria a diferencia de la menor cantidad que cursa el primer grado de secundaria.

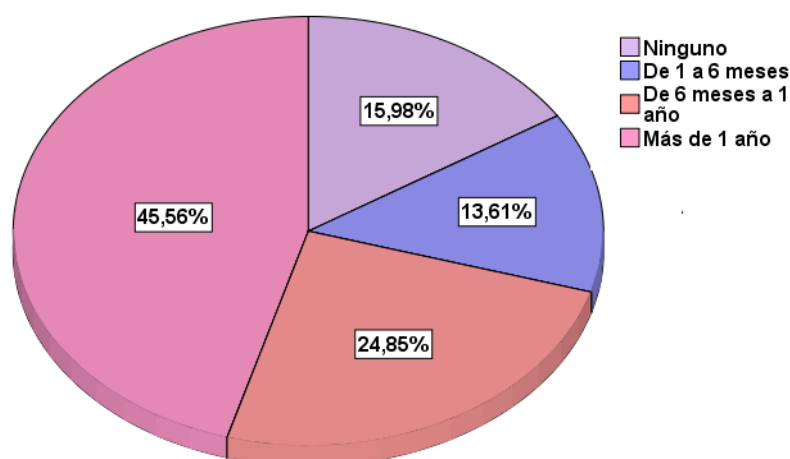
**Tabla 3.** Tiempo que llevan practicando videojuegos los estudiantes del Colegio Juan Velazco Alvarado, Pillco Marca, Hco 2018.

Tiempo	fi	%
Ninguno	27	16.0
De 1 a 6 meses	23	13.6
De 6 meses a 1 año	42	24.9
Más de 1 año	77	45.6
Total	169	100.0

**Fuente:** Cuestionario I: Prácticas de videojuegos.

**Gráfica 3.** Diagrama de sectores del tiempo que llevan practicando videojuegos los estudiantes del Colegio Juan Velazco Alvarado, Pillco Marca, Hco 2018.

**Tiempo que llevan practicando videojuegos los estudiantes**



### Análisis

Del 100% (169) de estudiantes del nivel secundario, el 45,6% (77) llevan practicando videojuegos más de 1 año, el 24,9% (42) juegan en promedio de 6 meses a 1 año, el 16% (27) de 1 a 6 meses, mientras que el 13,6% (23) no practican videojuegos.

### Interpretación

De la muestra en estudio, se observó que los estudiantes que practican videojuegos llevan jugando más de 1 año.

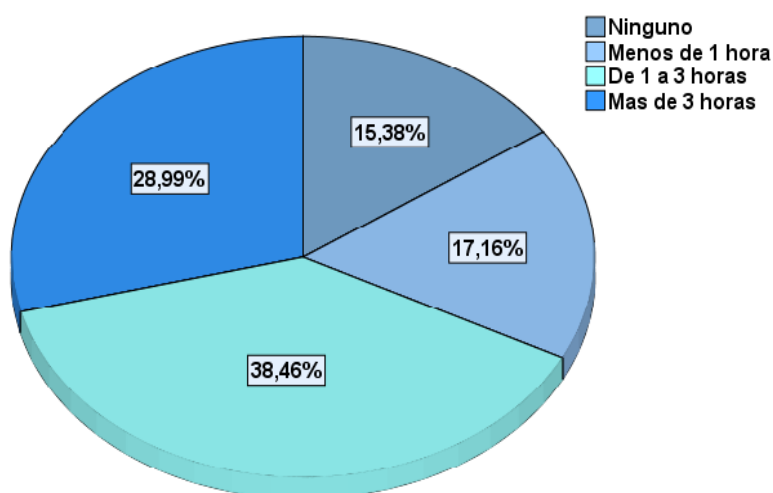
**Tabla 4.** Horas que emplean en cada práctica de videojuegos los estudiantes del Colegio Juan Velazco Alvarado, Pillco Marca, Hco 2018.

Horas	fi	%
Ninguno	26	15.4
Menos de 1 hora	29	17.2
De 1 a 3 horas	65	38.5
Más de 3 horas	49	29.0
Total	169	100.0

**Fuente:** Cuestionario I: Prácticas de videojuegos.

**Gráfica 4.** Diagrama de sectores de las horas que emplean en cada práctica de videojuegos los estudiantes del Colegio Juan Velazco Alvarado, Pillco Marca, Hco 2018.

**Horas que practican videojuegos los estudiantes**



### **Análisis**

Del 100% (169) de estudiantes del nivel secundario, el 38,5% (65) practican videojuegos aproximadamente de una a tres horas, el 29,0% (49) juegan más de tres horas, el 17,2% (29) menos de una hora y el 15,4% (26) no practican videojuegos.

### **Interpretación**

De la muestra en estudio, se observa que los estudiantes que más practican videojuegos, juegan en un promedio de una a tres horas.



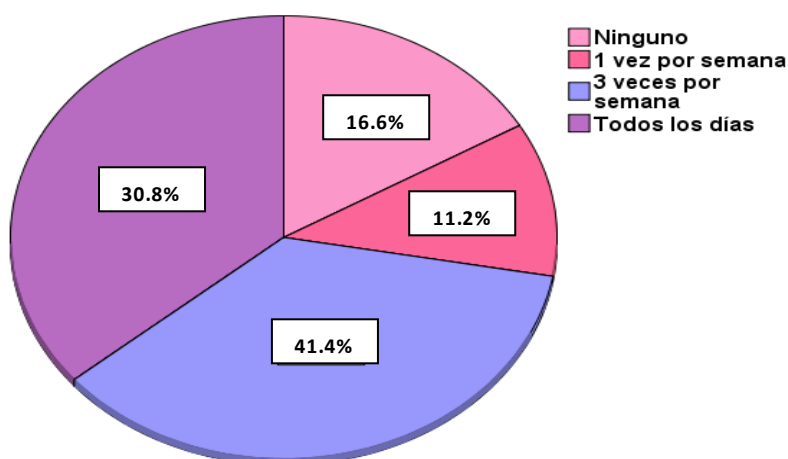
**Tabla 5.** Frecuencia de la práctica de videojuegos de los estudiantes del Colegio Juan Velazco Alvarado, Pillco Marca, Hco 2018.

Frecuencia de juego	fi	%
Ninguno	28	16.6
1 vez por semana	19	11.2
3 veces por semana	70	41.4
Todos los días	52	30.8
Total	169	100.0

**Fuente:** Cuestionario I: Prácticas de videojuegos.

**Gráfica 5.** Diagrama de sectores de la frecuencia de la práctica de videojuegos de los estudiantes del Colegio Juan Velazco Alvarado, Pillco Marca, Hco 2018.

**Frecuencia de la práctica de videojuegos**



### Análisis

Del 100% (169) de estudiantes del nivel secundario, se pudo observar que el 41.4% (70) de los alumnos juegan con videojuegos 3 veces por semana; el 30.8% (52), juegan todos los días, el 16.6% (28) no juegan con los videojuegos; y el 11.2% (19) juegan 1 vez por semana.

### Interpretación

De la muestra en estudio, se observa que los estudiantes practican videojuegos con mayor frecuencia tres veces por semana.

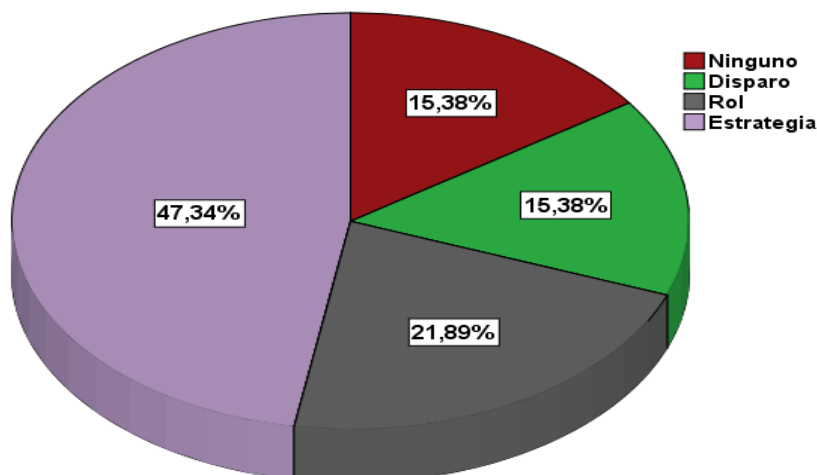
**Tabla 6.** Tipo de videojuegos que más practican los estudiantes del Colegio Juan Velazco Alvarado, Pillco Marca, Hco 2018.

Tipo de videojuego	fi	%
Ninguno	26	15.4
Disparo	26	15.4
Rol	37	21.9
Estrategia	80	47.3
Total	169	100.0

**Fuente:** Cuestionario I: Prácticas de videojuegos.

**Gráfica 6.** Diagrama de sectores del tipo de videojuegos que más practican los estudiantes del Colegio Juan Velazco Alvarado, Pillco Marca, Hco 2018.

¿Qué tipo de videojuegos te gusta más?



### Análisis

Del 100% (169) de estudiantes del nivel secundario, 47.3% (80) de los alumnos juegan el tipo de videojuegos de estrategia; el 21.9 % (37) de los alumnos juegan los videojuegos de rol; mientras que se observa igualdad de porcentaje del 15.4% (26) de los alumnos que juegan los videojuegos de disparo o ninguno.

### Interpretación

La mayoría de los alumnos juegan videojuegos de estrategia y en una menor cantidad de rol y disparo.

### 3.2 ANÁLISIS DE DATOS NUMÉRICOS UNIVARIADOS

**Tabla 7.** Edad de los estudiantes del Colegio Juan Velazco Alvarado, Pillco Marca, Hco 2018.

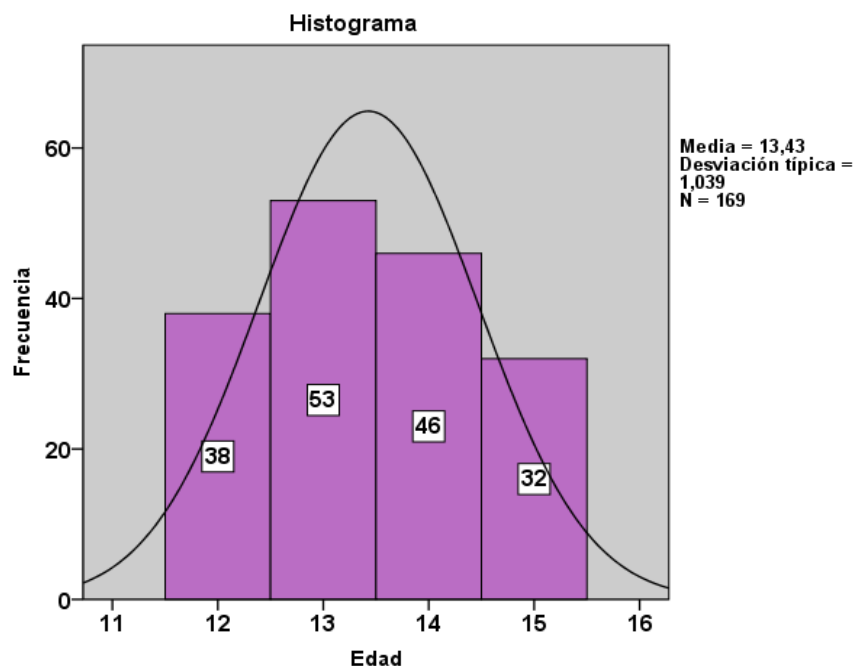
Edad	fi	%
12	38	22.5
13	53	31.4
14	46	27.2
15	32	18.9
Total	169	100.0

**Fuente:** Cuestionario I: Prácticas de videojuegos.

Edad del estudiante		
N	Válidos	169
	Perdidos	0
Media		13.43
Mediana		13.00
Moda		13
Desv. típ.		1.039
Asimetría		.103
Curtosis		-1.146
Rango		3
Percentiles	25	13.00
	50	13.00
	75	14.00

**Fuente:** Cuestionario I: Prácticas de videojuegos.

**Gráfica 7.** Diagrama de sectores de la edad de los estudiantes del Colegio Juan Velazco Alvarado, Pillco Marca, Hco 2018.



### Análisis

Del 100% (169) de estudiantes del nivel secundario, el 31,4% (53) tienen 13 años de edad; el 27,2% (46) tienen 14 años de edad, el 22,5% (38) tienen 12 años de edad, mientras que el 18,9% (32) tienen 15 años. La descripción de la edad mediante las medidas de tendencia central es: la edad media de los adolescentes fue de 13.43años; la mediana fue de 13 años, es decir el 50% de los estudiantes se encuentran por encima de esta edad y el otro 50% se encuentra por debajo de esa edad. La edad que más se repitió fue también de 13 años. En cuanto a las medidas de forma: que los datos son asimétricos a la derecha (0.103); y respecto a la curtosis fue de -1.146, es decir platicúrtica.

### Interpretación

De la muestra en estudio, se observó que la mayor cantidad de alumnos tienen 13 años, a diferencia de la menor cantidad que tienen 15 años.

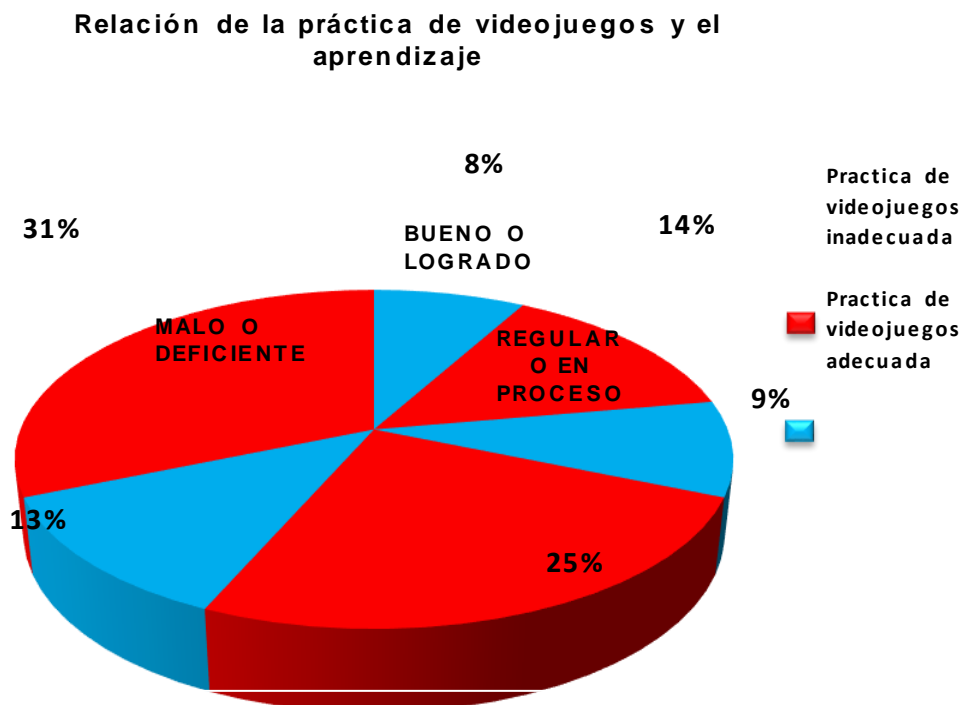
## 3.3 ANÁLISIS DE DATOS MULTIVARIADOS

**Tabla 8.** Relación de la práctica de videojuegos y el aprendizaje de los estudiantes del Colegio Juan Velazco Alvarado, Pillco Marca, Hco 2018.

APRENDIZAJE	VIDEOJUEGOS		Total	chi2	GL	p valor
	Adecuada	Inadecuada				
Bueno o logrado	N 13	24	37	2.33	2	0.041
	% 8%	14%	22%			
Regular o en proceso	N 16	42	58			
	% 9%	25%	34%			
Malo o deficiente	N 21	53	74			
	% 13%	31%	44%			
TOTAL	N 50	119	169			
	% 30%	70%	100%			

**Fuente:** Cuestionario I: Prácticas de videojuegos. Cuestionario II: Aprendizaje.

**Gráfica 8.** Diagrama de sectores de la relación de la práctica de videojuegos y el aprendizaje de los estudiantes del Colegio Juan Velazco Alvarado, Pillco Marca - Hco 2018.



### Análisis

En la tabla 8, se realizó la relación entre la práctica de videojuegos y el aprendizaje de los estudiantes del Colegio Juan Velazco Alvarado, en el que se observó que los alumnos que tienen una práctica inadecuada de videojuegos tienen un nivel de aprendizaje malo o deficiente 44% (74); se utilizó el estadístico de prueba Chi<sup>2</sup> porque las variables son categóricas, cuyo valor calculado fue 2,33, con 2 grados de libertad y un p valor de 0,041.

En el grafico 8, se observa que el 22% (37) corresponden a un aprendizaje bueno o logrado lo cual a su vez se divide en dos el primero con 8%(13) practica adecuada de videojuegos y el segundo con 14%(24) con practica inadecuada de videojuegos. También observamos que el 34%(58)

corresponden a un aprendizaje regular o en proceso lo cual a su vez se divide en dos el primero con 9%(16) practica adecuada de videojuegos y el segundo con 25%(42) con practica inadecuada de videojuegos. Finalmente observamos que el 44%(74) corresponden a un aprendizaje malo o deficiente lo cual a su vez se divide en dos el primero con 12%(21) practica adecuada de videojuegos y el segundo con 31%(53) con practica inadecuada de videojuegos.

En conclusión, se rechaza la hipótesis nula (Ho) y se acepta la hipótesis de investigación (Hi) “La práctica de videojuegos si influye en el aprendizaje de los estudiantes del Colegio Juan Velazco Alvarado”.

### Interpretación

La práctica de videojuegos influye significativamente en el aprendizaje de los estudiantes del Colegio Juan Velazco Alvarado, Pillco Marca - Hco 2018.

**Tabla 9.** Relación de la práctica de videojuegos y el comportamiento de los estudiantes del Colegio Juan Velazco Alvarado, Pillco Marca - Hco 2018.

COMPORTAMIENTO	VIDEOJUEGOS		Total	chi2	GL	p valor
	Adecuada	Inadecuada				
Asertivo	N	20	22	8.82	2	0.012
	%	12%	13%			
Pasivo	N	11	39			
	%	7%	23%			
Agresivo	N	19	58			
	%	11%	34%			
TOTAL	N	50	119	169		
	%	30%	70%	100%		

**Fuente:** Cuestionario I: Prácticas de videojuegos. Cuestionario III: Comportamiento.

**Gráfica 9.** Diagrama de sectores de la relación de la práctica de videojuegos y el comportamiento de los estudiantes del Colegio Juan Velazco Alvarado, Pillco Marca - Hco 2018.



### Análisis

En la tabla 9, se realizó la relación entre la práctica de videojuegos y el comportamiento de los estudiantes del Colegio Juan Velazco Alvarado, en el que se observó que los alumnos que tienen una práctica inadecuada de videojuegos tienen un comportamiento agresivo 45% (77); se utilizó el estadístico de prueba Chi<sup>2</sup> porque las variables son categóricas, cuyo valor calculado fue 8.82, con 2 grados de libertad y un p valor de 0,012.

En el grafico 9, se observa que el 25% (42) corresponden a un comportamiento asertivo lo cual a su vez se divide en dos el primero con 12%(20) practica adecuada de videojuegos y el segundo con 13%(22) con practica inadecuada

de videojuegos. También observamos que el 30%(50) corresponden a un comportamiento pasivo lo cual a su vez se divide en dos el primero con 7%(11) practica adecuada de videojuegos y el segundo con 23%(39) con practica inadecuada de videojuegos. Finalmente observamos que el 46%(77) corresponden a un comportamiento agresivo lo cual a su vez se divide en dos el primero con 11%(19) practica adecuada de videojuegos y el segundo con 34%(58) con practica inadecuada de videojuegos.

En conclusión, se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se acepta la hipótesis de investigación ( $H_1$ ) “La práctica de videojuegos si influye en el comportamiento de los estudiantes del Colegio Juan Velazco Alvarado”.

### **Interpretación**

La práctica de videojuegos influye significativamente en el comportamiento de los estudiantes del Colegio Juan Velazco Alvarado, Pillco Marca, Hco - 2018.

## **3.4 DISCUSIÓN**

En el presente estudio encontramos que cuando analizamos porcentualmente en el total de la muestra (169 estudiantes) de la población estudiada, el 62.7% (106) fueron del sexo masculino, el 37.3% (63) del sexo femenino. De esta población las edades comprendidas en estudio, la media fue 13.43 y en el percentil 25 se encontró a los de 13 años. Según el trabajo de investigación “Videojuegos y adicción en los niños y adolescentes” de Marcy Lancheros, Maria Amaya y Luz Baquero se encontró entre sus resultados que cada 8 de 10 niños practican videojuegos, son más los varones los que lo practican, 7 de



cada 10 adolescentes hace un mal uso de los videojuegos, lo practican menos de 5 horas semanales; en el plano educativo el 36.3% refirió haber reprobado al menos un año escolar y lo que refiere a problemas disciplinarios el 52.4% refirió tener problemas esporádicamente y el 5.6% refirió tener problemas con frecuencia. Los alumnos que llevan una práctica inadecuada de videojuegos son los que tienen mayor probabilidad de estar en el nivel de aprendizaje malo o deficiente debido a que los que se dedican a esta actividad emplean la mayor parte de su tiempo de estudio, por consecuente el uso de los videojuegos es considerado potencialmente “adictivo” debido al absentismo y a la no realización de las tareas en el domicilio y de tener un comportamiento agresivo tal como se puede mencionar en algunas investigaciones en las que se sostiene su elevado potencial como inductores de conductas violentas y agresivas en la que convierten al jugado en un ser aislado y por las referencias de algunos docentes, psicólogos y una enfermera de la estrategia de vida adolescente (EVA) que pueden referirse con seguridad a la problemática que se suscita por la practica inadecuada de los videojuegos y las grandes repercusiones que estas traen en la vida actual y futura de los estudiantes del nivel secundario. En el análisis estadístico aplicado individualmente a los adolescentes se tomó la muestra en un solo tiempo, se obtuvo que en relación a videojuegos y aprendizaje, la mayoría de los alumnos tienen un nivel malo o deficiente a causa de la práctica inadecuada con valor de  $\chi^2 = 2.33$ , 2 grados de libertad y un P valor 0.042; y en relación a videojuegos y comportamiento la mayoría de los alumnos son agresivos a causa de la práctica inadecuada con valor de  $\chi^2 = 8.82$ , 2 grados de libertad y un P valor 0.012.

## CONCLUSIONES

Según los objetivos planteados en la investigación se obtuvo las siguientes conclusiones:

- La práctica de videojuegos influye significativamente en el aprendizaje y comportamiento de los estudiantes del Colegio Juan Velazco Alvarado, Pillco Marca - Hco 2018.
- Se identificó que el sexo masculino es el género que más practica videojuegos.
- Se identificó que los grados que más practican videojuegos son los alumnos que cursan el 2° y 3° grado de secundaria.
- Se determinó que los alumnos llevan jugando videojuegos durante más de un año.
- Se determinó que los estudiantes emplean en cada práctica de videojuego un promedio de una a tres horas.
- Se determinó que la mayoría de los alumnos practican videojuegos tres veces por semana.
- Se identificó que el videojuego de estrategia es el que influye significativamente en el aprendizaje de los alumnos de 1° al 3° grado de secundaria.
- Se identificó que el videojuego de estrategia es el que influye significativamente en el comportamiento de los alumnos de 1° al 3° grado de secundaria.
- Se identificó que el grupo etario que más practican videojuegos, son los estudiantes de 13 años de edad.

## RECOMENDACIONES

### **Al Colegio “Juan Velazco Alvarado”**

- Al director de la Colegio dar a conocer a los padres de familia los resultados hallados para que se pueda actuar frente a esta problemática y las consecuencias que lleva consigo la práctica inadecuada de los videojuegos, ya que tiene una gran repercusión en la salud tanto física, mental y emocionalmente.
- Implementar la práctica de los juegos de antaño, para fortalecer la interacción social, y que esto mejore el comportamiento de los adolescentes.
- A los docentes encargados se sugiere el buen uso de la tecnología, orientando y mostrándoles a los alumnos sobre las ventajas y desventajas de cada una de ellas.
- Fomentar las buenas prácticas de los videojuegos, ya que, si estos se practican adecuadamente, ayuda al desarrollo de habilidades psicomotrices y mentales.

### **A la Facultad de Enfermería**

- Dar a conocer a la comunidad científica de Enfermería los resultados hallados y que puedan continuar con la investigación de la influencia de los videojuegos en los diferentes campos de la salud del adolescente.
- Seguir promoviendo la investigación en Colegio y de esta manera lograr tener colegios saludables.

**A los alumnos de la Facultad de Enfermería**

- A los próximos alumnos que desean hacer investigaciones referentes a los videojuegos, se enfoquen también en las diferentes enfermedades que pueden desarrollarse a largo del tiempo debido a la mala praxis de esta actividad y las repercusiones que trae para la salud tanto física, mental y emocionalmente.

## REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

1. Campo S, Ledezma L. Influencia de los videojuegos en el aprendizaje. Blogger. 2009 Noviembre; I(1).
2. Manuel Luna Duran JCCS. Uso y Abuso de Videojuegos por niñas, niños y adolescentes Dominguez FA, editor.: AMALAJER; 2006.
3. Bedia CL. Educacion y videjougos: un mundo de posibilidades. Cantabria. 2015 Julio.
4. Maria Amaya Mancilla NLM. Videojuegos y Adicion en niños adolescentes. Revistalog. 2014 Noviembre; 11(20).
5. Ricardo Tejeiro Salguero MPdRJLGV. Efectos psicosociales de los videojuegos. Comunicacion. 2009; I(7).
6. Cuello AB. LOS VIDEOJUEGOS, ACCESO DIRECTO A LAS NUEVAS TECNOLOGIAS. Comunicación y Pedagogía. 2006;(216).
7. Puche CM. PREVENCIÓN DE LA ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS. 2o13 Abril; I(31).
8. Latorre ÓP. Géneros de juegos y videojuegos. Revista de Recerca i d'Anàlisi [Societat Catalana de Comunicació]. 2011 Febrero; 28(1).
9. HG42. Enfermeria 425 tesis. 2o11 Junio; I(7).
10. Gutierrez JMR. Influemcia que ejercen los videojuegos en las modificaciones de los niños entre 8 a 13 años. [Online].; 2011 [cited 2016 Mayo 10].
11. FRANCO DNM. ELEMENTOS ESTRUCTURALES DE LOS VIDEOJUEGOS POTENCIALMENTE EDUCATIVOS PARA EL DESARROLLO DE TEMÁTICAS ESCOLARES RELACIONADAS CON EL PENSAMIENTO ESPACIAL EN NIÑOS Y NIÑAS ENTRE OCHO Y DIEZ AÑOS. 2012 Agosto; I(22).
12. Balerdi FE. Videojuegos y educación. [Online]. [cited 2018 junio 4. Available from: [https://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev\\_numero\\_02/n2\\_art\\_etxeberria.htm](https://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_02/n2_art_etxeberria.htm).
13. Carlos Bourne y Vanessa Salgado M. Los videojuegos pueden transformar el aula. [Online].; 2016 [cited 2018 junio 4. Available from: <http://www.aikaeducacion.com/tendencias/los-videojuegos-transforman-aula/>.
14. VILLEGAS G. ¿CÓMO AFECTAN LOS VIDEOJUEGOS AL COMPORTAMIENTO DE NIÑOS Y ADOLESCENTES? [Online].; 2018 [cited 2018 mayo 30. Available

from: <http://www.miperiodicodigital.com/2018/grupos/escritoacalamo-74/como-afectan-videojuegos-comportamiento-nios-adolescentes-2208.html>.

15. Tejeiro Salguero R, Pelegrina del Rio M, Gómez Vallecillo JL. Artículo 16. Efectos psicosociales de los videojuegos citaron a Charles Everett Koop. Acrobat PDFMaker 7.0.7 for Word. 2009; I(7).
16. Lancheros Maldonado M, Amaya Mancilla M, Baquero Buitrajo L. Videojuegos y adicción en niños - adolescentes: una revisión sistemática. TOG (A Coruña). 2014 Noviembre; XI(20).
17. Reyes Gutierrez G, A. BS. Influencia de la práctica de videojuegos en la construcción de la imagen corporal. Medicina Familiar. 2011 Noviembre; XIV(67).
18. Leon R, Lopez J. Los adolescentes y los videojuegos. [Online].; 2006 [cited 2016 mayo 11].
19. MINEDU. DCN-RUTAS DEL APRENDIZAJE. tercera ed. Dr. Ramos Bohórquez M, editor. Lima: MD "FENIX"; 2016.
20. Aguirre JO. Video juegos en línea. 10-05-2016. Dueño del internet Dile.com.
21. Barzola HE. Los videojuegos. 2016..
22. Morales CU. Videojuegos y su Relación Psicológica. 216..
23. Zevallos ND. Actualmente la sociedad y los videojuegos. 2016..
24. Arias MF. Los Videojuegos y las actividades. 2016..
25. Calzada JT. Videojuegos y sociedad. 2016..
26. Rafaelo RS. Videojuegos y Cabinas de Internet. 2016..
27. Martí JAE. Psicopatología y Videojuegos. [Online].; 1997 [cited 2018 mayo 10. Available from: <http://www.ub.edu/personal/videoju.htm>.
28. García-Allen J. Catarsis: el proceso de liberación emocional. [Online]. [cited 2018 mayo 20. Available from: <https://psicologiaymente.net/psicologia/catarsis-liberacion-emocional>.
29. Ferrer Marques S. Los videojuegos. [Online].; 2010 [cited 2016 Mayo 05. Available from: <http://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=2&ved=0ahUK EwiDrrqdscPMAhWGB4KHSsSCGUQFqgiMAE&url=http%3A%2F%2Ffiles.videojocalaula.webnode.es%2F200000155->

[6bd486cce4%2F08%252520LOS%252520VIDEOJUEGOS%255B1%255D.pdf&usg=AFQjCNHZ33RvR3cab542cqd.](#)

30. Hott CV. Uso Excesivo de Videojuegos con Contenido Violento. Revista de Psicología - Universidad Viña del Mar. 2011 Diciembre; 1(9).
31. Rodriguez E. Jovenes y Videojuegos. INJUVE. 2002; 1.

## **ANEXOS**



**ANEXO N° 01**

“Año del Diálogo y Reconciliación Nacional”

**UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN**

**FACULTAD DE ENFERMERÍA**



**CONSENTIMIENTO INFORMADO**

ID:

**TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:** “Influencia de la práctica de videojuegos en el aprendizaje y comportamiento en los alumnos de 1° al 3° grado de secundaria del Colegio Juan Velazco Alvarado, Pillco Marca - Hco 2018”.

Que habiendo sido informado de una manera clara y precisa por parte de los investigadores.

Yo ..... identificado con DNI N° ..... y con domicilio ..... Me comprometo a participar libre y voluntariamente en la ejecución del trabajo de investigación.

Dicho estudio se registrará en los principios de confidencialidad, autonomía, y beneficencia y que los resultados solo serán utilizados con fines de investigación.

El equipo investigador se compromete a entregar los resultados respectivos a la brevedad posible.

---

PARTICIPANTE

---

MONTESINOS PAZ SOLDÁN, Preyli  
INVESTIGADORA

---

RAMOS HUAMÁN, Nilka  
INVESTIGADORA

---

VENTURA REYES, Keiko  
INVESTIGADORA



## ANEXO N° 02

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN

FACULTAD DE ENFERMERÍA



### *CUESTIONARIO I: PRÁCTICA DE VIDEOJUEGOS*

ID

**Título de la investigación:**

“Influencia de la práctica de videojuegos en el aprendizaje y comportamiento en los alumnos de 1° al 3° grado de secundaria del Colegio Juan Velazco Alvarado Pillco Marca- Huánuco 2018”.

**Objetivo:** Conocer la práctica de videojuegos en los alumnos de 1° y 3° grado de secundaria.

**Responsables:**

- Montesinos Paz Soldán, Preyli Andrea
- Ramos Huamán, Nilka Rosely
- Ventura Reyes, Keiko Jimena

**Instrucciones:**

Se le brindará una serie de preguntas con 3 alternativas de las cuales solo escogerá una respuesta que le sea conveniente o se ajuste a su personalidad.

Este presente estudio se realiza con fines estrictamente académicos y es de carácter confidencial.

Gracias por su colaboración.

**I. DATOS GENERALES**

- Edad:.....
- Sexo:        M                    F
- Grado que cursa:.....

**II. DATOS DE PRACTICA DE VIDEOJUEGOS****1) ¿Te gustan los videojuegos?**

- a. Sí
- b. A veces
- c. No lo se
- d. No

**2) ¿Por qué juegas con videojuegos?**

- a. Porque me gusta.
- b. Para distraerme en mis ratos libres.
- c. Porque mis padres me lo permiten.
- d. Ninguno.

**3) ¿Cuánto tiempo llevas jugando con videojuegos?**

- a. Más de 1 año
- b. De 6 meses a 1 año.
- c. De 1 a 6 meses
- d. Ninguno.

**4) ¿Cuántas horas al día juegas aproximadamente?**

- a. Más de 3 horas.
- b. De 1 a 3 horas.
- c. Menos de 1 hora.
- d. Ninguno.

**5) ¿Cuántas veces juegas con los videojuegos en la actualidad?**

- a. Todos los días.
- b. 3 veces por semana.
- c. 1 vez por semana.
- d. Ninguno

**6) ¿Dónde juegas habitualmente?**

- a. Cabinas de internet.
- b. En casa de un amigo.
- c. Computadora en casa.
- d. Ninguno.

**7) ¿Cómo prefieres jugar?**

- a. Prefiero jugar en red con otros jugadores.
- b. Prefiero jugar con amigos.
- c. Prefiero jugar solo.
- d. Ninguno.

**8) ¿Qué tipo de videojuegos te gusta más?**

- a. Estrategia: Dota 2, héroes of the Storm, etc
- b. Rol: Warcraft, Minecraft, etc
- c. Disparo: Call of duty, Counter Strick, Half Life, Wolfteam, etc
- d. Ninguno.

**9) ¿Cuánto dinero gastas al día jugando videojuegos?**

- a. Más de 3 soles.
- b. De 1 sol a 3 soles.
- c. Menos de 1 sol.
- d. Ninguno.

**10) ¿Crees que jugar videojuegos es una pérdida de tiempo?**

- a. No
- b. No lo sé
- c. Quizá
- d. Sí

## ANEXO N° 03



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN

FACULTAD DE ENFERMERÍA

**CUESTIONARIO II: APRENDIZAJE**

ID

**Título de la investigación:**

“Influencia de la práctica de videojuegos en el aprendizaje y comportamiento en los alumnos de 1° al 3° grado de secundaria del Colegio Juan Velazco Alvarado Pillco Marca- Huánuco 2018”.

**Objetivo:** Identificar el nivel de aprendizaje en los alumnos de 1° y 3° grado de secundaria.

**Responsables:**

- Montesinos Paz Soldán, Preyli Andrea
- Ramos Huamán, Nilka Rosely
- Ventura Reyes, Keiko Jimena

**Instrucciones:**

Se le brindara una serie de preguntas con 5 alternativas de las cuales solo marcará una de las respuestas que le sea conveniente o se ajuste a su personalidad. Este presente estudio se realiza con fines estrictamente academicos y es de carácter confidencial.

Se utilizó la escala de **LIKERT**:

**S: Siempre****CS: Casi siempre****AV: Algunas veces****RV: Rara vez****N: Nunca**

Gracias por su colaboración.

N°	AFIRMACIONES	EVALUACION				
		S	CS	AV	RV	N
1	Llego puntualmente a clases.					
2	Me considero un alumno con excelente nivel académico.					
3	Me considero un alumno con buen nivel académico					
4	Me considero un alumno con regular nivel académico					
5	Me considero un alumno con nivel bajo de aprendizaje.					
6	Cumplo con mis tareas o actividades académicas.					
7	Alguna vez desaprobé más de 3 cursos en un bimestre o trimestre.					
8	Cumplo o asisto a todos mis trabajos grupales.					
9	Alguna vez fuiste becado u obtuviste un diploma.					
10	Dejo de ir a clases por jugar o realizar actividades relacionadas con los videojuegos.					
11	No realizo mis tareas escolares por jugar.					
12	Los videojuegos reducen mi creatividad y mis habilidades.					
13	Siento que realizo bien mis trabajos escolares desde que juego con videojuegos.					
14	Cuando estoy en clases pienso en los videojuegos.					
15	Cuanto doy examen pienso en los videojuegos.					
16	Considero que mis buenas notas se deben a los videojuegos.					
17	Considero que mis malas notas se deben a los videojuegos.					
18	Antes de realizar mis deberes escolares, primero juego.					
19	Mis profesores me consideran mal alumno desde que empecé a jugar con videojuegos.					
20	Prefiero jugar más y estudiar menos.					



## ANEXO N° 04

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN

FACULTAD DE ENFERMERÍA



### CUESTIONARIO III: COMPORTAMIENTO

ID

#### Título de la investigación:

“Influencia de la práctica de videojuegos en el aprendizaje y comportamiento en los alumnos de 1° al 3° grado de secundaria del Colegio Juan Velazco Alvarado Pillco Marca- Huánuco 2018”.

**Objetivo:** Identificar el tipo de comportamiento en los alumnos de 1° y 3° grado de secundaria.

#### Responsables:

- Montesinos Paz Soldán, Preyli Andrea
- Ramos Huamán, Nilka Rosely
- Ventura Reyes, Keiko Jimena

#### Instrucciones:

Se le brindará una serie de preguntas con 5 alternativas de las cuales solo marcará una de las respuestas que le sea conveniente o se ajuste a su personalidad. Este presente estudio se realiza con fines estrictamente académicos y es de carácter confidencial.

Se utilizó la escala de **LIKERT**:

**S: Siempre**

**CS: Casi siempre**

**AV: Algunas veces**

**RV: Rara vez**

**N: Nunca**

Gracias por su colaboración.

N°	AFIRMACIONES	EVALUACION				
		S	CS	AV	RV	N
1	Soy popular entre mis amigos(as).					
2	Me gusta mucho conocer y relacionarme con gente nueva.					
3	Tengo muy buenas relaciones con mi familia.					
4	Cuando hablo en un grupo siempre me escuchan.					
5	Me dicen que soy muy agresivo con los demás.					
6	Participo siempre en las actividades que se organizan.					
7	Tengo muchos amigos/as, desde que empecé a jugar con videojuegos.					
8	Algunos de mis amigos me critican por jugar con videojuegos.					
9	Ayudo mucho a los demás siempre que puedo.					
10	Cuando alguien me molesta discuto fácilmente.					
11	Me dicen que soy muy pasivo (dejado) con los demás.					
12	Me dicen que soy muy comprensivo (asertivo) con los demás.					
13	Discuto con mis padres cuando voy a jugar con videojuegos.					
14	Discuto con mis amigos cuando ellos me hacen perder algún juego.					
15	Alguien me ha dicho que juego demasiado o que puedo tener problemas por causa de los videojuegos.					
16	Los videojuegos incrementan mis actitudes violentas.					
17	Los videojuegos son la mejor manera de distraerse.					
18	Los videojuegos crean adicción (ludopatía).					
19	Las historias de los videojuegos son mucho más interesantes que las de la vida real.					
20	Los videojuegos me han vuelto nervioso.					



**ANEXO N° 05**  
**“UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN**  
**FACULTAD DE ENFERMERÍA**



Huánuco, 15 de setiembre del 2017

**OFICIO. N° 001-FENF-UNHEVAL**

Sr. :

**CARGO QUE OCUPA**

**ASUNTO:** SOLICITO VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE RECOLECCION DE DATOS POR JUICIO DE EXPERTOS

**Presente.-**

De mi mayor consideración:

Mediante el presente, le saludo cordialmente y a su vez tengo a bien hacer de su conocimiento que por motivo de rigor metodológico en los trabajos de investigación, se requiere de la Validación de Instrumentos de recolección de datos. Motivo por el cual le solicito tenga a bien participar como Experto para la validación cualitativa de contenido y así comprobar hasta donde los ítems de dichos instrumentos son representativos del dominio o universo de contenido de la propiedad que deseamos medir. Siendo que el proyecto de investigación tiene como título: “INFLUENCIA DE LA PRÁCTICA DE VIDEOJUEGOS EN EL APRENDIZAJE Y COMPORTAMIENTO EN LOS ALUMNOS DE 1° AL 3° GRADO DE SECUNDARIA DEL COLEGIO JUAN VELAZCO ALVARADO PILLCO MARCA-HCO 2018”.

Esperando que lo solicitado sea aceptado por su persona, me despido de usted reiterándole las muestras de mi estima personal.

Atentamente

---

RAMOS HUAMÁN, Nilka  
 INVESTIGADORA

---

VENTURA REYES, Keiko  
 INVESTIGADORA

---

MONTESINOS PAZ SOLDÁN, Preyli  
 INVESTIGADORA



**ANEXO N° 06**

“Año del Diálogo y Reconciliación Nacional”

**UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN****FACULTAD DE ENFERMERÍA**

Huánuco, 15 de marzo de 2018

OFICIO N°001-2018-FENF-UNHEVAL

Dr. : SOSA AYLAS, Marco

**ASUNTO** : Solicito autorización para el recojo de información para el trabajo de investigación “Influencia de la práctica de videojuegos en el aprendizaje y comportamiento en los alumnos de 1° al 3° grado de secundaria del Colegio Juan Velazco Alvarado, Pillco Marca-Huánuco 2018”.

Es grato dirigirnos a Ud. para saludarle cordialmente y a la vez solicitarle autorización para el recojo de información para el trabajo de investigación “Influencia de la práctica de videojuegos en el aprendizaje y comportamiento en los alumnos de 1° al 3° grado de secundaria del colegio Juan Velazco Alvarado Pillco Marca- Huánuco 2018”, a fin que las (os) docentes encargados de cada aula del 1° al 3° grado de su institución, puedan brindarnos su tiempo y espacio a las egresadas MONTESINOS PAZ SOLDÁN, Preyli; RAMOS HUAMÁN, Nilka y VENTURA REYES, Keiko.

Agradeciéndole anticipadamente por su gentil apoyo, nos suscribimos de Ud. con el mayor respeto.

Atentamente

---

Dra. María del Carmen, VILLAVICENCIO GUARDIA  
DECANA DE LA FACULTAD DE  
ENFERMERÍA

**ANEXO N° 07**

“AÑO DEL DIALOGO Y LA RECONCILIACIÓN NACIONAL”

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN VELASCO ALVARADO – CAYHUAYNA**

Pillco Marca, 09 de mayo del 2018

**Carta N° 004-2018 – IE/GJVA.**

Sr. (a)

Dra. María del Carmen Villavicencio Guardia.

**DECANA DE LA FACULTAD DE ENFERMERIA**

Es grato dirigirme a usted para expresarle mis saludos cordiales y al mismo tiempo agradecer por el trabajo de investigación, que se ejecutó en nuestra institución, cumpliendo el cronograma y actividades programadas, a la vez reiterando la felicitación por alcanzar los objetivos planteados.

El trabajo de investigación titulado **“INFLUENCIA DE LA PRÁCTICA DE VIDEOJUEGOS EN EL APRENDIZAJE Y COMPORTAMIENTO EN LOS ALUMNOS DE 1er AL 3er GRADO DE SECUNDARIA DEL COLEGIO JUAN VELAZCO ALVARADO - PILLCO MARCA - HUÁNUCO 2018”** desarrollado en nuestra institución fue ejecutado por las egresadas:

- MONTESINOS PAZ SOLDAN, Preyli Andrea
- RAMOS HUAMÁN, Nilka Rosely
- VENTURA REYES, Keiko Jimena

Con el asesoramiento de la Mg. Judith Galarza Silva y la coordinación con las docentes del aula.

Se emite el presente documento a los interesados para los fines que estimen conveniente.

Atentamente,



**SOSA AYLAS, MARCO**

**DIRECTOR**

## NOTA BIOGRÁFICA

### **Preyli Andrea Montesinos Paz Soldán**

- Fecha de nacimiento: 09/06/1996
- Estudios secundarios: Colegio Nacional “CÉSAR VALLEJO”, Paucarbamba.
- Estudios universitarios: “Facultad de Enfermería- UNHEVAL”.
- Año de obtención del Grado de Bachiller: 2018

### **Nilka Rosely Ramos Huamán**

- Fecha de nacimiento: 24/11/1996
- Estudios secundarios: Colegio Nacional “Víctor Raúl Haya de la Torre” San Rafael. Ocupe el primer puesto como becada por mis estudios durante los 5 años.
- Estudios universitarios: “Facultad de Enfermería- UNHEVAL”.
- Año de obtención del Grado de Bachiller: 2018

### **Keiko Jimena Ventura Reyes**

- Fecha de nacimiento: 07/03/1996
- Estudios secundarios: COLEGIO E.E “NUESTRA SEÑORA DE LAS MERCEDES”. Ocupe el 5to lugar a nivel de la Institución Educativa con promedio ponderado de 17.
- Estudios universitarios: “Facultad de Enfermería- UNHEVAL”.
- Año de obtención del Grado de Bachiller: 2018