



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE CIENCIAS MÉDICAS
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE ENFERMERÍA

Uso de videojuegos en estudiantes de 1^{er} grado de secundaria de la I. E 3051 El Milagro,
Independencia 2019

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
Licenciada en Enfermería

AUTORA:

Br. Liz Diana Mateo Bustamante (ORCID: 0000-0001-8037-6726)

ASESORA:

Dra. Lilliana Timana Yenque (ORCID: 0000-0002-1447-8975)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Políticas y gestión en salud

LIMA- PERÚ

2019

DEDICATORIA

Este trabajo le dedico a mis padres por el apoyo incondicional durante este proceso, quienes han sido el motor y motivo para seguir luchando por mis sueños y poder lograr mis objetivos.

AGRADECIMIENTO

A DIOS por darme la vida y las fuerzas para superar todo los obstáculos y dificultades que se han presentado en mi trayecto.

La universidad Cesar Vallejo quien contribuyo con mi formación académica.

A mi asesora de tesis Dra. Lilliana Timana Yenque por su esfuerzo, dedicación y paciencia, quien, con sus conocimientos, su experiencia, y su motivación ha logrado en mí que pueda culminar con éxito.



ACTA DE APROBACIÓN DE TESIS

Código: F07-PP-PR-02.02
Versión: 09
Fecha: 23-03-2018
Página: 1 de 1

El Jurado encargado de evaluar la tesis presentada por don (a) MATEO BUSTAMANTE LIZ DIANA cuyo título es:

USO DE VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE 1er GRADO DE LA I.E. 3051 EL MILAGRO, INDEPENDENCIA, 2019.

Reunido en la fecha, escuchó la sustentación y la resolución de preguntas por el estudiante, otorgándole el calificativo de: 18 (numero) DIECIOCHO (letras).

Lima, 07 de junio del 2019

PRESIDENTE

SECRETARIO



VOCAL

Declaración de autenticidad

Yo, Liz Diana Mateo Bustamante con DNI 70651165, mediante la presente hago cumplir con los criterios de evaluación de la experiencia curricular del desarrollo de tesis, que declaro bajo juramento:

- Que toda la documentación que acompañe es veraz y auténtica
- Así mismo, todos los datos, e información que se presenta en la tesis son auténticos y veraces.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión de la documentación aportada, por lo que me someto a lo dispuesto en las normas académicas de la Universidad César Vallejo.

Lima, 21 de Mayo 2019



.....

Liz Diana Mateo Bustamante

PRESENTACIÓN:

Señores del jurado:

En cumplimiento del reglamento de grados y títulos de la universidad César Vallejo, presento ante ustedes la tesis Uso de video juegos en estudiantes del 1 grado de secundaria de la I.E 3051 EL MILAGRO, Independencia 2019, la misma que someto a vuestra consideración y espero que cumpla con los requisitos y aprobación para obtener el título profesional de licenciada en enfermería.



Liz Diana Mateo Bustamante

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO	iii
PAGINA DE JURADO	iv
DECLARACION DE AUTENTICIDAD	v
PRESENTACION	vi
RESÚMEN	vii
ABSTRAC.....	viii

ÍNDICE

I. INTRODUCCIÓN	1
II. MEDODOLOGÍA.....	26
2.1 Tipo de Investigación.....	26
2.2 Diseño de Investigación.....	26
2.3 Variables, Operacionalización	27
2.4 Población y muestra	30
2.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad.....	30
2.6 Aspectos ético	33
III. RESULTADOS.....	35
IV. Discusión.....	43
V. Conclusiones	51
VI. Recomendaciones.....	52

REFERENCIAS

ANEXOS

N° 1 Instrumento

N° 2 Características sociodemográficas

N° 3 Confiabilidad del instrumento

N° 4 Autorización el lugar de aplicación

N° 5 Prueba piloto

N° 6 Autorización para el uso del instrumento

N° 7 Turnitin

Resumen

La investigación tiene como objetivo determinar el nivel de uso de videojuegos en estudiantes de 1^{er} grado de secundaria de la I.E 3051 el Milagro, Independencia 2019. La metodología de la investigación es de enfoque cuantitativo, tipo de estudio descriptivo de diseño no experimental. La población está conformada por 75 Estudiantes del 1^{er} grado de secundaria de la I.E 3051 el Milagro. La recolección de los datos se realizó durante el mes de marzo del año 2019, mediante el instrumento sobre hábitos de consumo de los videojuegos. Finalmente, para el procesamiento de datos se procedió a elaborar una base de datos en el programa de SPSS versión 25, previo control de la información recolectada, para lo cual se realizó el análisis estadístico descriptivo de la variable de estudio representado en tablas, figuras y expresados en frecuencias y porcentajes. Con relación a los resultados: La edad promedio de los estudiantes es de 12 años, el género predominante que hacen uso de los videojuegos es de sexo masculino. En cuanto al nivel de uso de videojuegos el (79,17%) tienen un nivel bajo. En relación a la dimensión grado de atracción por los videojuegos el (16,67%) tienen un nivel alto; en la dimensión interferencia de los videojuegos con otras actividades el (85,4%) tienen un nivel bajo; estadísticamente en la dimensión nivel de inquietud el (83,33%) tienen un nivel bajo; finalmente en la dimensión interferencia de los videojuegos con actividades académicas el 100% de los estudiantes tienen un nivel bajo.

Palabras clave: Uso de videojuegos, Hábitos de consumo, actividades académicas.

Abstract

The objective of the research is to determine the level of use of video games in 1st grade students of secondary school of I.E. 3051 El Milagro, Independencia 2019. The methodology of the research is quantitative approach, type of descriptive study of non-experimental design. The population is conformed by 75 students of the 1st grade of secondary of the I.E. 3051 the Miracle. The data collection was done during the month of March 2019, through the instrument on videogame consumption habits. Finally, for the processing of data, a database was prepared in the SPSS version 25 program, after controlling the information collected, for which a descriptive statistical analysis of the study variable represented in tables and expressed in frequencies and percentages. Regarding the results: The average age of the students is 12 years, the predominant gender that makes use of video games is male. Regarding the level of use of video games (79.17%) have a low level. In relation to the degree of attraction for video games (16.67%) they have a high level; in the interference dimension of video games with other activities (85.4%) have a low level; statistically in the dimension level of concern the (83.33%) have a low level; finally in the interference dimension of video games with academic activities 100% of students have a low level.

Keywords: Use of video games, consumption habits, academic activities.

I. INTRODUCCIÓN

En estos últimos años el estar conectados a una pantalla por largas horas haciendo uso indiscriminado de videojuegos en online, consolas conectados a una televisión o en dispositivos móviles como Smartphone, Tablet, computadoras han tomado una gran importancia en la vida de las personas sobre todo en los niños, creando una forma de entretenimiento y diversión que los padres les brindan a sus hijos muchas veces sin vigilancia. Todo esto hoy en día a nivel mundial se ha convertido en un problema social que está afectando a nivel familiar, laboral, personal muchas veces causando daños físicos, psicológicos y emocionales; todo ello, debido al uso excesivo de videojuegos, en el que los preadolescentes prefieren pasar varias horas frente a las pantallas de videojuegos dejando de lado la comunicación con la familia o realizar otras actividades que les pueda distraer sin causar efectos negativos o de adicción.

Según la Organización Mundial de la Salud (OMS), los videojuegos fueron creados para el entretenimiento de la persona, que puede ser utilizado en una computadora, un teléfono, celular o mediante el uso de Internet; pero esto se convierte en un problema social cuando hacen el uso desmedido en cuanto a la frecuencia(todo los días de la semana, intensidad(4 horas al día), duración (todo el día) y contexto en el que se juega, es por esta razón que para el 2018 la OMS reconoce el Trastorno por Videojuegos como un problema mental en el manual de diagnóstico.¹. El uso desmesurado de los videojuegos podría generar problemas en distintos ámbitos, ya que cada vez a más temprana edad los niños están inmersos en la tecnología por consecuencia les estaría ocasionando daños irreversibles a nivel psíquico, físico y social; muchos de ellos hoy en día se ven reflejados en trastornos psicológicos, problemas como insomnio, fatiga, ansiedad, depresión, conductas de violencia, aislamiento social y familiar.

Un reporte realizado por la Academia Americana de pediatría en el año 2016 menciona: que los niños que pasan de 2 a 4 horas al día usando dispositivos digitales no relacionados con las tareas escolares, tuvieron un 23% menos de probabilidad de terminar con frecuencia sus tareas, comparado con los niños que pasan menos de 2 horas al día con los medios digitales². Así mismo otro estudio realizado en el 2018 en España

por Paniagua, H mencionó que los efectos negativos del uso de videojuegos está relacionado de acuerdo al contenido y a las horas que pueden afectar su privacidad, confidencialidad, rendimiento académico, hábitos de lectura, actividad física y en las relaciones intrafamiliares, así mismo pueden desencadenar conductas agresivas, trastornos de conducta, trastorno de sueño y a nivel físico puede desencadenar problemas de postura, sedentarismo que se asocia con la obesidad y un mayor riesgo cardiovascular³. Los escolares que invierten mayor tiempo en usar los medios digitales de manera desmesurada puede sufrir una serie de daños irreversibles a nivel emocional, psicológico y físico que afectan los diferentes ámbitos de la persona a nivel personal, familiar y laboral, un claro ejemplo de ello es el surgimiento de la nueva pandemia de las enfermedades no transmisibles a edades más tempranas como la obesidad infantil.

Estudios realizados en España por Llored D, Cabrera V, y Sanz Y, en el año 2014 mostraron que el uso excesivo de videojuegos mayor a 10 horas a la semana se relacionaba con un bajo rendimiento académico en algunos cursos que se encuentran en la malla curricular (física, química, religión, lenguaje.)⁴; por lo que podremos determinar que la frecuencia y la intensidad sobre el uso de videojuegos en los escolares es un factor que influye en el incumplimiento de labores académicas, ya que cada vez más el escolar estará interactuando con el medio digital en consecuencia de ello estaría descuidando sus estudios.

A nivel de Latinoamérica el uso de videojuegos también es un problema como revelan estudios realizados en diferentes países por ejemplo en Colombia en el año 2015 Fuentes L, Castro P y María L, realizaron un estudio sobre los videojuegos y sus efectos en escolares donde encontraron que el 38.4% tuvieron bajo rendimiento escolar, el 17.44% de los estudiantes mostraron aislamiento, 6% de los estudiantes mostraron sexismo, 20.3% de los estudiantes mostraron adicción, 13.5% de los estudiantes mostraron agresividad y el 4.3% de los estudiantes mostraron trastornos de salud debido al uso excesivo de videojuegos⁵. Otro estudio realizado en España por Lozano A, Zurita F, Ubago J, Puertas P, Núñez J y Ramírez I, en el año 2015 mostraron que el 55,6% de los estudiantes presentaron bajo peso, mientras que un 38,7% de los estudiantes tuvieron peso normal y el 5,4% de los estudiantes presentaron sobrepeso y el 0,4% restante

tuvieron obesidad⁶. Así mismo otro estudio realizado en México por López W, Cohuo G y Tailor J, en el año 2015 determinó que el 90% de los alumnos refirieron jugar videojuegos y el 10% refirieron no jugar videojuegos, con relación al tiempo el 64% de los alumnos refirieron jugar de 1-3 horas y el 9% de los alumnos refirieron jugar de 7-9 horas; el 62% de los alumnos tuvieron peso normal, 11% de los alumnos tuvieron sobre peso y solo el 3% de los alumnos tuvieron obesidad⁷. Los resultados de ambos estudios evidencian que los medios digitales podrían repercutir causando un daño bastante grave en la salud de la persona tanto a nivel físico y psicológico, emocional de los niños.

El Perú no es un país ajeno a esta explosión tecnológica que se da a nivel mundial, sobre todo se refleja en la población infantil quienes cada vez más a su corta edad están haciendo uso de medios digitales. Según el Instituto Nacional de estadística e informática (INEI) en el año 2017 en Lima Metropolitana el 80% de la población infantil hace uso de internet para actividades de entretenimiento como videojuegos y visualización de películas⁸. Estas cifras son bastante alarmantes para un país en vías de desarrollo, ya que muchas veces en las familias se prioriza el factor económico dejando de lado y sin vigilancia el uso desmedido de videojuegos por parte de los escolares, esto a la larga podría traer consecuencias negativas y afectar de alguna manera en la salud física y mental. Un estudio realizado en el año 2014 por Pérez K y Prado A, encontraron que los tipos de conductas agresivas identificados con mayor frecuencia está relacionado al uso de videojuegos dentro de ellos se encuentran: la agresividad alta en un 12% de los estudiantes, agresividad baja 54% de los estudiantes y agresividad media el 34% de los estudiantes⁹. Otros estudios realizados en Lima en el año 2017 por Alave S y Pampa S, encontraron que por el uso de videojuegos el 40.5% de los escolares presentaron un nivel moderado de habilidades sociales, el 39.7% de los escolares presentaron niveles altos de habilidades sociales y el 19.8% presentaron niveles bajos en el desarrollo de las habilidades sociales¹⁰. Ambos estudios nos arrojan datos bastante alarmantes que causan preocupación a la sociedad debido a que el ser humano cada vez más se está deshumanizando con respecto a la expresión de sentimientos, emociones y conductas entre ellas mismas, esto representa un peligro para la sociedad ya que la nueva generación será más superficial en relación a los sentimientos con las personas de su entorno.

Según lo mencionado cabe decir que esta problemática se asemeja a nuestra realidad, el cual fue observado durante el trabajo comunitario realizado como estudiante de enfermería que en estos últimos tiempos el uso de los videojuegos hoy en día es mirado como un medio de distracción y ocio que muchas veces los padres les brindan a sus hijos o son elegidos por ellos mismos; los escolares de 1^{er} grado de secundaria de la I.E 3051 el Milagro Independencia prefieren hacer uso de internet con bastante frecuencia para jugar juegos en línea, ya sea en aparatos móviles o cabinas de internet pasando varias horas inmersos frente a las pantallas dejado de lado otras actividades así como salir a jugar con los amigos, dialogar con los padres, expresar sus sentimientos, realizar sus labores académicas, etc. Todo esto ha traído una preocupación para los padres de familia que han observado cambios repentinos en sus hijos que no desean salir de sus habitaciones pasar momentos en familia o dialogar, es decir un distanciamiento con el entorno que lo rodea, así mismo durante este periodo escolar han recibido constantes quejas por parte de los docentes sobre las conductas agresivas, mal comportamiento, distracción durante el desarrollo de las clases y en algunos casos el incumplimiento de las tareas asignadas para la casa. Frente a esta situación se planteó el estudio con el objetivo de conocer ¿cuál es el uso de videojuegos en estudiantes de 1^{er} grado de secundaria de la I. E 3051 El Milagro, Independencia 2019?

En la actualidad el auge y surgimiento de las nuevas tecnologías de información y comunicación en la vida cotidiana de la persona ha cobrado un valor de suma importancia entre ellos se encuentran los videojuegos que muchas veces es usado a manera de diversión y ocio por las personas de toda las edad, sin embargo, el uso descontrolado y desmedido ha ido afectando en diferentes ámbitos de la persona a nivel social, personal, laboral, familiar y educativo, incluso con aparición de trastornos de conducta y problemas psicológicos, etc. Se encontró estudios realizadas en el ámbito nacional e internacional que a continuación se mencionan.

En el año 2017 en Lima Alave S y Pampa S realizaron un estudio de enfoque cuantitativo de tipo correlacional, con el objetivo de determinar si existe relación significativa entre uso de videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este. La muestra fue de 375 adolescentes, de ambos

géneros que se encontraban entre las edades de 12 y 18 años. Los resultados fueron que el 40.5% de los escolares presentaron un nivel moderado de habilidades sociales y uso de videojuegos; el 39.7% presentaron niveles altos de habilidades sociales y uso de videojuegos el 19.8% de los escolares presentaron niveles bajos y uso de videojuegos en el desarrollo de las habilidades sociales; finalmente encontraron una relación positiva entre ambas variables.¹⁰.

Menéndez D, realizó un estudio en el año 2017 en Lima con el objetivo de determinar los hábitos de consumo de videojuegos y el rendimiento académico de los estudiantes del centro educativo nacional del distrito de los Olivos, el tipo de estudio fue correlacional con enfoque cuantitativo, cuya muestra fue de 90 estudiantes de ambos sexos con las edades comprendidas entre los 11 y 13 años. Los resultados fueron que si existió una relación débil negativa entre los hábitos de consumo de videojuegos y el rendimiento académico en el área de matemática. Respecto a los hábitos de videojuegos el 70% de los estudiantes tuvieron un nivel bajo de uso en los videojuegos y solo el 30% uso medio; en relación a las dimensiones de grado de atracción por los videojuegos el 80% tuvo un grado medio y solo el 20% de los estudiantes tuvo un alto grado; dimensión nivel de inquietud el 100% de los estudiantes mostraron un nivel bajo, así mismo respecto a la dimensión interferencia de los videojuegos con otras actividades hallaron que el 85% tenían un nivel bajo y solo el 15% de los estudiantes tuvieron un nivel medio. Finalmente, sobre la interferencia de los videojuegos con las actividades académicas el 99% de los estudiantes tuvieron un nivel bajo.¹¹.

Acosta E, en el año 2017 realizó un estudio de enfoque cuantitativo, descriptivo, correlacional, con el objetivo de determinar la relación entre el uso de los videojuegos y rendimiento escolar de los estudiantes de 14 a 16 años de una institución educativa particular del distrito de Independencia. La muestra fue de 122 estudiantes y los resultados fueron que el 52,5% eran mujeres el 47,5% varones no se encontró una relación entre el uso de videojuegos y el rendimiento escolar general. Así mismo las características más frecuentes del uso de los videojuegos fueron el tipo de computadora 43.4%, tipo de videojuego de aventura 56.6%. Según la frecuencia de juegos el 45.9% jugaba menos de una hora al día, el 30.3% de los estudiantes jugaban solo menos de una

hora diaria en fines de semana y el 28% jugaban en las tardes con los amigos y antes de las tareas escolares 9,8% con acompañamiento¹².

En la ciudad de Lima Evaristo I, Navarro R, Vega V y Nekane T, realizaron un estudio de tipo cuantitativo descriptivo sobre uso de un videojuego educativo como herramienta para aprender historia del Perú en estudiantes de 3er grado de secundaria. La muestra estuvo conformada por 561 estudiantes de ambos sexos siendo la edad promedio de 14 años pertenecientes a ocho colegios públicos y privados de Lima Metropolitana; los resultados fueron que el 77% de los estudiantes confirmaron jugar videojuegos de los cuales un 31.2% de los estudiantes jugaban el de tipo estrategia y el 15.2% del estudiante jugaban de tipo arcade , con relación al tiempo de acceso el 44.7% de los estudiantes accedían cada fin de semana entre una y dos horas siendo el lugar de acceso sus casas. Finalmente, el 44% de la muestra considera que tiene un nivel alto en el uso de videojuegos y el 34% considera que tiene un nivel medio de uso de videojuegos y solo un 22% tenían un nivel bajo de uso de videojuegos.¹³.

En el año 2014 en Trujillo Pérez K y Prado A, realizaron un estudio de enfoque cuantitativo de tipo descriptivo, correlacional de corte transversal, con el objetivo de determinar la relación entre el nivel de inquietud de uso de videojuegos y conductas agresivas en escolares del colegio Santa María del Sector de Jerusalén, Trujillo. La muestra fue de 313 escolares que se encontraban entre las edades de 8-11 años de ambos sexos. Los resultados fueron que según la frecuencia semanal el 32 % de los escolares usan videojuegos una vez por semana; 31% de los escolares usaban dos días a la semana, 21% de los escolares usaban 3 días a la semana y el 16 % lo usaban todos los días. Los tipos de videojuegos empleados con mayor frecuencia fueron deportivos 36% y violentos 26%; Así mismo el nivel de inquietud hacia los videojuegos fue 12% de los estudiantes tenían un nivel alto, 80% de los estudiantes tuvieron un nivel medio y solo un 8% de los estudiantes presentaron un nivel bajo de inquietud respecto a los videojuegos ⁹. Presentando una correlación negativa entre ambas variables.

En el año 2014 Otoyá L y Ramírez Y, realizaron un estudio de tipo descriptivo, correlacional con el objetivo de determinar si el uso de videojuegos de internet es un

factor predisponente para la presencia de violencia en adolescentes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Nacional San Juan de Trujillo. La muestra fue de 208 estudiantes dividida en dos grupos de 104 alumnos que usaban videojuegos y 104 alumnos que no usaban videojuegos. Los resultados fueron el 16.8% refirieron que nunca jugaron videojuegos y el 14.9% prefirieron jugar pro evolution Soccer 2014; con respecto al tiempo en que dedican a los videojuegos encontraron que el 34.1% usaron de 1 a 5 horas y 35.2% usaron 6 a 10 horas; el 16.8% no usaron los videojuegos, el 9.6% usaron videojuegos de 11 a 20 horas y el 4.3% de los estudiantes usaron más de 20 horas¹⁴.

Asimismo, existen estudios realizaos en el ámbito internacional que a continuación se mencionará.

En el año 2018 en España Lozano A, Zurita F, Ubago J, Puertas P, Núñez J y Ramírez I, realizaron un estudio sobre videojuegos, práctica de actividad física, obesidad y hábitos sedentarios en escolares de entre 10 y 12 años de la provincia de Granada con enfoque cuantitativo de tipo descriptivo. La muestra fue de 261 niños y niñas que se encontraban entre las edades de 10 y 12. Los resultados fueron que el 55,6% de los estudiantes presentaron bajo peso a causa de jugar videojuegos, mientras que un 38,7% de los estudiantes tuvieron peso normal, el 5,4% de los estudiantes presentaron sobrepeso y el 0,4% tuvieron obesidad⁶.

En el 2018 en Colombia Cuello P, Chacón L, Guzmán L, Villanueva D y Arrazola M, realizaron un estudio de enfoque cuantitativo de tipo descriptivo sobre Incidencia del uso de la tecnología en la actividad física en estudiantes de 7 a 17 años. La muestra fue de 165 estudiantes del instituto Distrital Experiencias Pedagógicas de la ciudad de Barranquilla. Los resultados fueron que el 98% de los estudiantes dedicaban seis horas diarias a las actividades tecnológicas, 2% de los estudiantes dedicaron su tiempo a otras actividades; con relación a los videojuegos el 48% de los estudiantes hicieron uso de videojuegos, 30% de los estudiantes vieron televisión, 20% de los estudiantes prefirieron hacer uso de computadoras y 2% de los estudiantes refirieron que no hacen ningún tipo de actividades¹⁵.

En el año 2017 en España Gonzalez M, Espada J y Tejeiro R, realizaron un estudio de tipo correlacional sobre el uso problemático de videojuegos está relacionado con problemas emocionales en adolescentes. La muestra fue de 380 alumnos de tres escuelas públicas de Alicante que se encontraban entre las edades de 12 y 17 años. Los resultados fueron que el 86.1% habían jugado videojuegos en el último año y el 18.4% de los adolescentes mencionaron no haber jugado videojuegos. Así mismo se encontró relación positiva entre el uso problemático de videojuegos y bajo estado de ánimo¹⁶.

En el año 2016 Gómez F, realizó un estudio de enfoque cuantitativo descriptivo de corte transversal en estudiantes del centro educativo de Valencia de la Institución Educativa Educación Secundaria Obligatoria. El objetivo fue conocer el uso de los videojuegos de los adolescentes de la Comunidad Valenciana con relación al tiempo de ocio y en la Educación Física escolar. La muestra estuvo conformada por 1.062 alumnos entre las edades de 12 a 16 años y los resultados fueron con relación al uso de un videojuego el 96,9% de los estudiantes afirmaron que han jugado alguna vez a videojuegos, el 3.1% afirmaron que nunca jugaron videojuegos. Del porcentaje que afirmaron jugar videojuegos, el 50,4% fueron varones y el 48,8% fueron mujeres y un 0,8% se declararon como otros; Con respecto al tiempo del uso de videojuegos encontraron que el 26,6% de los adolescentes jugaba menos de 60 minutos a la semana, el 38.5% de los adolescentes jugaban entre 61 y 300 minutos a la semana, un 18,9% de los adolescentes jugaban entre 301 y 600 minutos semanales, un 6,2% de los adolescentes entre 601 y 900 minutos a la semana y un 9,3% jugaban más de 901 minutos a la semana¹⁷.

En el año 2016 en España Muñoz J y Segovia B, realizaron un estudio de tipo cuantitativo correlacional sobre ¿cómo interactúan los adolescentes con los videojuegos? Preferencias y habilidades, el tipo de muestreo fue no probabilístico y la muestra fue de 237 estudiantes adolescentes de 12 a 17 de diferentes ciudades de España, los resultados fueron que los adolescentes españoles muestran una actitud de indiferencia en cuanto a la adopción de hábitos de seguridad en el consumo de videojuegos; es decir que si existió una relación entre la dimensión 1 (Dedicación en el consumo de medios) con la dimensión 2 (Gustos de los adolescentes en el consumo de videojuegos), dando como

resultado una relación moderada; Por otra parte, también existió una relación baja entre la dimensión 2 (Gustos de los adolescentes en el consumo de videojuegos) y la 3 (Hábitos de seguridad de los adolescentes en el consumo de videojuegos)¹⁸.

En año 2015 en Colombia Fuentes L, Castro P y María L, realizaron un estudio de enfoque cuantitativo descriptivo con el objetivo de determinar si el uso excesivo de videojuegos influye en el rendimiento escolar y el comportamiento. La muestra fue de 480 estudiantes masculinos usuarios de videojuegos y los resultados mostraron que el 38.4% tuvieron bajo rendimiento escolar, el 17.44% de los estudiantes mostraron aislamiento, 6% de los estudiantes mostraron sexismo, 20.3% de los estudiantes mostraron adicción, 13.5% de los estudiantes mostraron agresividad y el 4.3% de los estudiantes reconocieron haber robado para jugar⁵.

En el año 2015 en México López W, Cohuo G y Tailor J, realizaron un estudio de enfoque cuantitativo de tipo descriptivo sobre uso, abuso y consecuencias de los videojuegos en niños de 6 a 12 años en una escuela de educación básica. La muestra fue de 384 estudiantes y los resultados fueron que el 90% de los alumnos refirieron jugar videojuegos y el 10% de alumnos refirieron no jugar videojuegos. Con relación al tiempo el 64% de los alumnos refirieron jugar de 1-3 horas y el 9% de los alumnos refirieron jugar de 7-9 horas; el 62% de los alumnos tuvieron peso normal, 11% de los alumnos tuvieron sobre peso y sólo el 3% de los alumnos tuvieron obesidad⁷.

En el año 2015 en España Feijoo B, realizó un estudio de enfoque cuantitativo, tipo descriptivo, el objetivo fue conocer el nivel de penetración y uso de las pantallas (televisión, videojuegos, internet) en los niños de 6^{to} grado de primaria. La muestra fue de 1542 niños que se encontraban entre las edades 11 a 12 años. Los resultados fueron que el 33,7% de los niños refirieron hacer uso de medios audiovisuales y posicionamiento de internet, el 32,5% de los niños refirieron usar videojuegos y 31,9% de los niños prefirieron ver televisión; con relación al tiempo dedicado al videojuego durante el fin de semana el 33.8% de los niños jugaron de 1 a 2 h, el 23.9% de los niños jugaron menos de una hora, el 21.3% de los niños jugaron de 2 a 3 h y el 10.3% de los niños jugaron de 3 a 4h¹⁹.

En España, Castro M, Martínez A, Zurita F, Chacón R, Espejo T y Cabrera A, en el año 2015 realizaron un estudio de tipo descriptivo, correlacional sobre el uso de videojuegos y su relación con las conductas sedentarias en una población escolar y universitaria; la muestra fue de 155 estudiantes entre las edades de 10 a 27 años pertenecientes a centro educativos Primaria, Secundaria y Universitaria. Los resultados fueron que el uso de videojuegos el 46,5% de estudiantes refirieron no jugar a la videoconsola, 34,2% de estudiantes refirieron que usan la videoconsola uno o dos días semanales, el 7,1% de estudiantes refirieron que utilizaban videojuegos de tres a cinco días por semana, el 12,3% de estudiantes refirieron que jugaban a diario. Sobre la preferencia del tipo de videojuegos el 46,5% de estudiantes refirieron que no jugaban de manera habitual a videojuegos, el 6,5% de estudiantes refirieron que jugaban los juegos de acción, el 11% refirieron que jugaban los juegos de deportes, el 12,9% refirieron que jugaban los juegos de disparos y el 11,6% estudiantes refirieron que jugaban los juegos de tipo puzzle, los restantes tipos de juegos obtienen valores inferiores al 6%²⁰.

Lloret D, Cabrera V, y Sans Y, en el año 2014 realizaron un estudio de tipo correlacional sobre las relaciones entre hábitos de videojuegos, control parental y rendimiento escolar. La muestra fue de 610 estudiantes entre las edades de 12 a 16 años de la provincia de Alicante, España. Los resultados fueron referente al control parental refirieron el 23.5% mencionaron que sus padres controlan el tiempo límite de juego, el 22.2% que nunca lo hace. De la misma forma, un 33.5% refirieron que sus padres se controlan los contenidos de los videojuegos, frente a un 24.4% que nunca lo hace, así mismo el 58.7% de los estudiantes jugaban semanalmente entre 10-15 h, el 17.2% de los estudiantes menos de 10h, 13.8% de los estudiantes jugaban semanalmente entre 16-29h y el 4,4% de estudiantes jugaban semanalmente 30 h a más, rendimiento académico bajo se relacionó con un mayor número de horas de videojuego⁴.

Dentro del ámbito de enfermería existen diferentes modelos y teorías en el cual para este estudio se utilizará la teoría de Imogene King denominada sistemas de interacción y teoría intermedia de la consecución de objetivos, está basado en una suposición universal donde el centro de enfermería son los seres humanos que interactúan con su entorno y llevan a un estado de salud

a las personas, lo que constituye una habilidad para funcionar en roles sociales. Para que se lleve a cabo la teoría se centra en tres sistemas:

Sistema personal: Toda persona existe dentro de su sistema personal, donde debe comprender conceptos de imagen corporal, crecimiento y desarrollo, percepción, espacio y tiempo de sí mismo.³³.

Sistemas interpersonales: “Se forma cuando dos o más personas interactúan formando diadas o triadas”³³. La comprensión de este sistema requiere la interacción, comunicación, misión, estrés y transacción.

Sistema social: Está relacionado con todo el aspecto social como la educación, religión, y cuidado de la salud³³.

Los meta paradigmas que desarrolla la teoría de enfermería de Imogene King son:

Enfermería:” Es un proceso interpersonal de acción, en reacción interacción y transacción.”³³ Utiliza un enfoque orientado hacia las metas y objetivos en la que los individuos interactúan dentro de tres sistemas.

Persona: Los individuos son sistemas extensamente abiertos cuando se relaciona con su entorno, el cual hace que no exista una división entre ambos.

Salud: Es un estado que cambia de acuerdo a la interferencia de la enfermedad. La salud implica una adaptación permanente al estrés en el entorno interno y externo, mediante el uso óptimo de los recursos individuales.³³.

Entorno: Considera que la enfermera debe conocer y comprender la manera en que como interactúan los seres humanos para mantener su salud³³.

Cuando queremos hablar sobre la interacción de las redes sociales y el avance tecnológico cabe resaltar que estamos viviendo en un mundo globalizado donde el uso de la Tecnología Informática y Comunicación ha tomado una gran importancia sobre todo en la vida de la población joven, un claro ejemplo de ello es la influencia y la demanda de su uso de los medios de comunicación que el hombre está utilizando para conectarse a este mundo digital, de tal manera estar a la vanguardia de los nuevos avances tecnológicos, ya sea haciendo uso de

distintas herramientas como son el teléfono, videos, software, redes sociales y aplicaciones en los distintos ámbitos educativo, político, laboral y social. Para Ayala E y Santiago G. Las TIC son un: “Conjunto de tecnologías que permiten el acceso, producción, tratamiento y comunicación de información presentada en diferentes códigos (texto, imagen, sonido, video)”²².

El videojuego en este boom tecnológico surge como un medio de distracción y de diversión a mediados de los años 80, en la actualidad forman una parte muy importante en la vida de los adolescentes y la población infantil cobrando gran cantidad de los espacios recreativos en los hogares. Los videojuegos son una de las principales formas de ocio a nivel mundial desde los años 90, pasando por los hogares peruanos, instituciones educativas o centro laborales. El origen de los videojuegos para Ayala E y Santiago G, surgieron a mediados del año 93 de la idea de Nolan Bushnell. El primer videojuego comercializado fue Pong, basado en una idea de diversión para los adultos que contenían videojuegos con contenido de violencia. [...] ²².

A partir de los años 90 los videojuegos han cobrado una gran importancia en la sociedad, pero décadas anteriores ya se había dado su origen, hoy en día para hacer uso de los videojuegos no es necesario tener una computadora al frente ya que existe aparatos más pequeños como los Smartphone o Tablet que son de uso transportables y de uso cómodo.

Los videojuegos son considerados como un problema global en la actualidad, debido a que hoy en día se desconoce la verídica magnitud del fenómeno que muchas veces están siendo utilizado por los adolescentes. Así como menciona un estudio realizado por Ameneiros, A. “Los usuarios que más hacen uso de los videojuegos son los de sexo masculino a diferencia del sexo femenino, así mismo manifiestan un grado de interferencia de los videojuegos sobre otro tipo de actividades, mayor nivel de inquietud por estos dispositivos y dedican un mayor número de horas al día al videojuego”³¹. Es por ello que ha surgido múltiples conceptos desde diferentes puntos de vista sobre los videojuegos. Para la Real Academia Española define como un: “Dispositivo que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor o de una computadora”²⁴. Es decir, es un instrumento que permite insertarnos en un mundo irreal y simular situaciones mediante una pantalla.

Asimismo, existe otra definición de los videojuegos por parte de la Organización Mundial de Salud (OMS) [...] El videojuego es todo aquel programa informático creado para el

entretenimiento y que puede ser utilizado en una computadora, una consola, un teléfono celular o la red de Internet”²⁹. Cuando se habla de los videojuegos también podemos definir como la expresión de un medio artístico a través de un mundo digitalizado, donde la persona obligatoriamente debe hacer uso de sus habilidades motoras y sociales.

Los videojuegos son un arma de doble filo que se ha ido insertando en la vida del ser humano y ha creado nuevas problemáticas en los distintos ámbitos en el que se desarrolla. Así mismo los videojuegos visualizados desde un punto de vista social para Sedeño A, son un:

“Acto creativo, ficticio y experimental para los adolescentes, que significa seguir reglas que reflejan los valores de la sociedad y sus diferentes organizaciones e instituciones, de manera explícita e implícita.”²³.

El mirar a los videojuegos como una manera de ocio en la actualidad se está convirtiendo en un problema social debido a su uso indiscriminado, ya que muchas veces los padres les brindan muchas horas de juegos a sus hijos a cambio de una recompensa.

Desde el enfoque psicológico, según la Academia Americana de psiquiatría niños y adolescentes “jugar juegos de video se ha convertido en una actividad popular para las personas de todas las edades. Muchos niños y adolescentes dedican una enorme cantidad de tiempo jugándolos”³². El uso de los videojuegos y el tiempo de dedicación que les brindan las personas es bastante elevado aún más esto se puede evidenciar en la adolescencia quienes están en una etapa de su vida de querer descubrir cosas nuevas.

Se podría decir que los videojuegos son medios digitales de interacción que busca mantener una relación entre uno o más personas con un mundo irreal mediante una pantalla de televisión, DVD, Smartphone, celular o mandos. Así mismo representan hoy en día una forma de adaptación más eficaz y rápida en cuanto al mundo digital e informático para los niños y adolescentes que muchas veces son vistos a manera de entretenimiento o diversión.

En la actualidad existe múltiples clasificaciones de los videojuegos de acuerdo a los criterios de género, etapa de vida de la persona.

De acuerdo al género, se refiere a las estrategias, habilidades, contenidos, tipo de lenguaje y escenas que se muestran en los diferentes tipos de videojuegos, para Nieves, M existen los siguientes géneros:

Juegos de arcade (plataformas, laberintos, aventuras): “[...] Fueron los primeros juegos que aparecieron en el mercado. El jugador o jugadora de este tipo de videojuegos debe superar batallas para seguir avanzando en el juego. Las actividades requieren de mucha destreza y movimientos muy rápidos (la rapidez prima sobre la estrategia).”²⁵.

El usuario en este tipo de juego debe tener una máxima concentración focalizada y sobre todo memorizar códigos o claves para poder cumplir el objetivo trazado sin importar de las circunstancias que se presentan de una y otra manera el jugador puede desarrollar una actitud de intolerancia y desesperación por llegar a la meta.

Juegos de simulación (aviones, coches, simuladores de una situación o instrumentales):” Tienen su origen en las máquinas recreativas y permiten al jugador/a sumergirse en un mundo más o menos real. El jugador o jugadora puede ponerse a los mandos de un avión, decidir la evolución o desarrollo de la vida de una familia, etc.”²⁵.

El jugador debe descubrir e investigar distintos fenómenos nuevos, así como también puede crear pensamientos inéditos que no están acorde con la realidad y hacer que experimenten cosas nuevas como ejemplo: a aquellos dibujos de personajes que vuela o realizan magias, etc.

Juegos de estrategia (juegos de rol, aventuras gráficas, juegos de guerra): “En este tipo de juego el jugador o jugadora adopta una identidad específica, además tendrá que idear una estrategia para vencer a su rival. Favorecen en la persona el desarrollo del pensamiento hipotético.”²⁵.

Consta en diseñar una estrategia para superar los obstáculos o vencer a un contrincante, para ello se requiere una máxima concentración, aparte de ello también el jugador debe tener conocimiento sobre como planificar, organizar distintas estrategias.

La clasificación de los videojuegos según el género es muy peligroso debido al contenido, lenguaje e imagen que pueden visualizarse al momento de interactuar, es por ello que estos tipos de videojuegos deben ser supervisados por parte de los cuidadores, padres o personas mayores de edad, sobre todo en el caso de los adolescentes debe existir mayor vigilancia, debido a que están en la etapa de formación de la personalidad y la adquisición de nuevas habilidades sociales, solo de esa manera se puede aprovechar los beneficios y no caer en los efectos negativos que podrían causar consecuencias graves para la salud.

A continuación, existe otra clasificación de los videojuegos que está relacionada de acuerdo al desarrollo de cada etapa de vida de la persona, determinada por la Junta de clasificación de

software de entretenimiento (Entertainment Software Rating Board (ESRB)), que divide 6 tipos de videojuegos.

- ✓ EC “Early Childhood” (Niñez temprana): “El juego tiene contenido apto para chicos con edad de 3 o más años”²⁷. Este tipo de videojuegos está dirigido para una etapa muy crucial en el desarrollo de los niños. Todos los padres deben tener conocimiento sobre este tipo para poder estimular a sus hijos en cuanto a la formación de habilidades sociales.
- ✓ E “Everyone” (Para todos): “El juego es apto a partir de los 6 años de edad. Los juegos en esta categoría pueden incluir violencia caricaturizada o uso poco frecuente de lenguaje soez.”²⁷. En esta etapa se debe vigilar a los niños al momento de elegir ya que los contenidos de violencia están escondidos en las imágenes de caricaturas.
- ✓ E 10+ “Everyone +10” (Para todos +10). “Tiene contenido apto a partir de los 10 años de edad. Dado que incluye más violencia caricaturizada que la anterior, y puede incluir un uso más frecuente de lenguaje soez, y temas sugestivos.”²⁷. Se debe tener bastante cuidado con este tipo de contenido debido a que la violencia que muestran en sus contenidos están disfrazados por personajes de fantasía.
- ✓ T “Teen” (Adolescentes): “Son aptos a partir de los 13 años de edad. Pueden tener violencia, temas sugestivos, humor crudo, sangre (no en proporciones exageradas), apuestas simuladas y lenguaje adulto.”²⁶.
- ✓ M “Mature” (Maduros): “Es apto para personas mayores de 17 años. Puede contener violencia intensa, sangre (en exageración) y lenguaje adulto.”²⁶. Cabe resaltar los contenidos pueden llegar a afectar de una manera negativa en las acciones de las personas.
- ✓ AO “Adults Only” (Solo adultos): “El contenido es apto a partir de los 18 años de edad y puede contener escenas intensas y explícitas de violencia, situaciones sexuales o desnudez”²⁶.

Esta última clasificación de videojuegos es bastante interesante pero no está muy clara y concisa los símbolos que utilizan, el cual esto podría ocasionar una confusión en el público un claro ejemplo se muestra en la categorización E “*Everyone*” que significa en nuestro idioma para todos; los padres fácilmente al ver este tipo de símbolo en los videos puede escoger para un niño de 4 años, pero se dará con la sorpresa que el contenido que ofrece no es apto para la edad

porque contiene escenas de violencia en caricaturas, entonces se debe tener mucho cuidado al momento de escoger el tipo de videojuego sobre todo en los menores de edad.

Ante la extensa globalización del uso de los videojuegos la población está experimentando nuevos cambios acelerados los cuales han influido en gran manera en el estilo de vida de las personas, siendo la población infantil que ha cambiado su forma de relacionarse, comunicarse con su entorno, así mismo han cambiado su metodología de aprendizaje, debido a que ya nacen en este mundo digitalizado volviéndose así las Tecnologías de la Información y la Comunicación como parte de su pasatiempo y diversión. Es por ello que se debe saber identificar las características de un video jugador.

Según la Organización Mundial de la salud (OMS) las características de un video jugador que se debe tener en cuenta y poder estar alerta ante un caso sospechoso de uso excesivo de videojuego son los siguientes:

“Supera las 25-30 horas de juego semanal, tienen necesidad irresistible de jugar y/o respuestas emocionales intensas cuando no es posible, debilitamiento del rendimiento escolar o laboral por el juego, marcadas expresiones de ansiedad o euforia durante la actividad, empobrecimiento de los vínculos sociales y de los intereses en general fuera del juego, dificultades en dormir u otros cambios de hábitos significativos”²⁸.

Estas características son bastante notables, pero pasan desapercibidos por parte de los padres o cuidadores, ya que la mayoría de veces están fuera de casa o pasan poco tiempo con ellos por distintos motivos ya sea por estudios, trabajo, etc. Es ahí donde los padres prefieren brindarles aparatos costosos para que se divierten o tenga con algo que entretenerse, pero lo que no saben es que el adolescente por sus mismas características de poder descubrir nuevas cosas tratara de darle un máximo uso.

Así mismo Según López F las características de un video jugador que presentan son:

- ✓ El grado de atracción: Referido a los hábitos, gustos y preferencia hacia los videojuegos. con relación al uso de los videojuegos en estos últimos se ha incrementado desmesuradamente sobre todo en la etapa de la adolescencia.³⁵.
- ✓ Interferencia de los videojuegos con otras actividades: Se refiere al grado de interferencia que tienen los videojuegos con las actividades relacionadas con la familia, amigos, realizar deporte, etc.

- ✓ Nivel de inquietud respecto a los videojuegos: Se refiere a la medida en que los niños son capaces de ingeniárselas para jugar, conseguir videojuegos, o buscar información sobre los videojuegos que más les pueden gustar³⁵.
- ✓ Interferencia de los videojuegos con las actividades académicas: Se refiere al grado de interferencia que suponen los videojuegos en las actividades académicas³⁵.

Otras características de los videojugadores que presenta Puerta D son:

- ✓ Pérdida de interés en pasatiempos anteriores y de entretenimiento como resultado de los juegos de Internet. [...].²⁹.
- ✓ Uso excesivo y continuado de juegos de Internet a pesar de conocer los problemas psicosociales.²⁹.
- ✓ Engañar a los miembros de la familia, los terapeutas u otras personas con respecto a la cantidad de juegos en Internet. [...].²⁹.
- ✓ Uso de juegos de Internet para escapar o aliviar un estado de ánimo negativo”²⁹.
- ✓ Arriesgar o perder relaciones interpersonales significativas laborales, educativas o profesionales debido a la participación en juegos de Internet.²⁹.

Con respecto a los signos y síntomas que puede presentar una persona sobre el uso excesivo de videojuego nosotros como personal de salud debemos estar alerta para poder detectar posibles consecuencias de manera precoz, así mismo los maestros y padres de familia deben tener en cuenta que si un escolar pasa mayor tiempo de exposición frente a las pantallas, muestra cambios repentinos a nivel del comportamiento, de relaciones interpersonales entre amigos y familiares, cuando pierde el interés por las cosas del mundo real o cuando hay alguna interferencia con la realización de alguna tarea, es en estos casos donde debe recurrir en busca de ayuda.

A continuación, describiremos la relación que existe entre los videojuegos y la etapa de la adolescencia para ello definiremos que la adolescencia es una etapa bastante crucial donde la persona sufre grandes cambios a nivel físico, psicológico y emocional dejando de ser un niño,

los amigos cumplen un rol bastante importante a comparación de la familia, es en esta etapa donde los adolescentes prefieren estar en pares o en grupos compartiendo y experimentando cosas nuevas. Uno de los medios de diversión y ocio que más prefieren utilizar hoy en día son los videojuegos. Todo esto se debe al simple hecho de que nacieron en un medio de avances tecnológicos, es por ello que en la actualidad la preocupación sobre el uso de las redes sociales y juegos en línea o computadoras en la etapa de la adolescencia. Según la OMS adolescencia está comprendido entre las edades de 10 y los 19 años”²⁸. Es una de las etapas donde las personas adolecen en las diferentes áreas de la vida por que surgirán diferentes cambios a los que se tendrán que adaptarse durante un buen periodo de tiempo. La relación que existe entre el uso de los videojuegos y los adolescentes según la OMS” Los videojuegos pueden resultar muy adictivos para niños y jóvenes que están formando su personalidad”²⁹. Esta situación hoy en día se observa en aquellos niños que a temprana edad son insertados y captados por la tecnología que sus padres les brindan, el cual esto puede traer a futuro grandes problemas para la salud.

La población más vulnerable por este boom tecnológico de videojuegos son los adolescentes, así como menciona Ameneiros, A:

“[...] Los videojuegos atrapan a los usuarios/as, en particular en la etapa de la adolescencia en la que es necesario consolidar, con mayor solidez la identidad personal y social caso contrario como usuarios/as jóvenes, podrían ser los afectados por las conductas y comportamientos que refleja los videojuegos. [...]”³⁰

Durante este periodo el adolescente debe tener asesoría o vigilancia por parte de los padres para poder elegir los videojuegos, ya que están en proceso de formación de la personalidad, madurez emocional y descubriendo de muchas cosas, es por ello que se toma énfasis durante esta etapa de vida. Con relación al uso de videojuegos los principales consumidores de esa época son los adolescentes y lo confirma un estudio más realizado por Paniagua H:

[...]. “La mayor cantidad de consumidores de videojuegos (55%) son los adolescentes y niños (35%) con una frecuencia de diario y esto se intensifica los fines de semana, los varones son los más consumidores. [...]. Los soportes más utilizados entre los más pequeños, entre dos y tres años, son las videoconsolas, siendo frecuente el uso de dispositivos móviles de sus padres para jugar; el ordenador se va usando más según avanzan los niños en edad; en edades mayores, se observa la incorporación al juego social en línea, con la participación de varios jugadores o con una participación masiva de ellos”³³.

El consumismo sobre el uso de videojuegos durante la actualidad ha ido creciendo a pasos agigantados sin excepción de la edad, posición social incluyendo el género, etc. Hoy en día todo esto ha tomado énfasis en la población juvenil cada vez a más temprana edad y esto tiene que ver mucho con relación al tiempo que lo están dedicando y dejando de lado ciertas actividades, el cual esto se observa cuando hacen uso de videojuegos en dispositivos como el celular con más frecuencia sin importa el lugar que se encuentran. Según el Manual del proveedor del Programa de Alimentos para el Cuidado de Niños y Adultos menciona.

“Niños menores de 2 años no deben ver: nada de tiempo frente a la pantalla, incluyendo ver televisión/ videos/reproductor de videos o el uso de la computadora. Niños mayores de 2 años solo 30 minutos al día en total de tiempo frente a la pantalla por semana. Todas las edades nada de tiempo frente a la pantalla durante las comidas y meriendas.”³².

Es decir, el tiempo de uso de los videojuegos va de acuerdo a las edades para personas mayores de 2 años debe ser no más de 30 minutos, aun esto tiene que disminuirse en momentos que se comparte con la familia, donde el dialogo debe ser una pieza muy importante para fortalecer el vínculo familiar e intercambiar ideas. Así mismo según Academia Americana de psiquiatría menciona que “3 a 12 años, lo recomendable es dejar jugar a los niños entre una y dos horas máximo al día en el cual estaría frente a un bajo nivel de videojuegos, sobre todo cuando juegan durante los fines de semana”³¹.

El nivel de uso de videojuegos va de acuerdo al tiempo de exposición a los videojuegos un nivel bajo es no sobrepasar de las 2 horas, es decir cuanto menos tiempo de exposición están los niños frente a las pantallas será mejor para aprovechar los beneficios, ya que estarían reemplazando otras actividades que les permite relacionarse y expresar sus sentimientos, opiniones a la familia, amigos, etc. Lo que se debe tener en cuenta que todo contenido de los videojuegos debe ser supervisado por un adulto, debido a que existen abundante información que puede vulnerar la integridad del adolescente.

Ante la extensa globalización del uso de los videojuegos la población está experimentando nuevos cambios acelerados los cuales han influido en gran manera en el estilo de vida de las personas, siendo la población infantil que ha cambiado su forma de relacionarse, comunicarse con su entorno, así mismo han cambiado su metodología de aprendizaje, debido a

que ya nacen en este mundo digitalizado volviéndose los videojuegos como parte de su pasatiempo y diversión. Por lo que se encuentra ventajas y desventajas al estar frente a ellas.

Jugar videojuegos de una manera controlada teniendo en relación a su contenido y frecuencia nos ofrece múltiples beneficios. Según Westerveld, R las ventajas del uso de videojuegos son:

- ✓ Mejoran la Atención y agudeza visual “Estos videojuegos de acción fortalecen destrezas cognitivas asociadas a la atención y la agudeza visual, como la habilidad para advertir pequeños detalles dentro de un conjunto desordenado de objetos, la capacidad de explorar entornos complicados o la de distinguir diferentes tonos de gris con mayor precisión.”²⁷.
- ✓ Estimulan la memoria: “[...]. Deben retener conceptos numéricos, mapas, claves, diferentes combos de lucha, acertijos, contraseñas. [...]”²⁷.
- ✓ Mejora el razonamiento lógico y flexibilidad cognitiva” [...], muchos de ellos obligan a poner en práctica las capacidades de razonamiento y resolución de problemas para descifrar. [...]”²⁷.
- ✓ Habilidades sociales:” Permiten jugar con personas de diferentes partes del mundo, lo que añade un plus al tener la obligación de practicar diferentes idiomas con el fin de darse a entender y comprender lo que los otros jugadores comunican [...]”²⁷.

A nivel educativo las primeras ventajas serían utilizadas como una alternativa de solución en el caso de que los niños tienen un bajo nivel de concentración o en aquellos que suelen distraerse con mayor facilidad, ya que sería de gran ayuda para mejorar el aprendizaje. A nivel social los adolescentes en esta etapa necesitan fortalecer sus habilidades sociales e interactuar con otras personas, pero esto debería ser manteniendo una comunicación eficaz con las personas que se encuentran a su alrededor sin tener que perder la comunicación.

Otro estudio realizado por Reyes K, Sánchez N, Toledo M, Reyes U, Reyes D y Hernández U menciona que.” Los usos de videojuegos estimulan el desarrollo de las habilidades tanto físicas como mentales: mejorando la coordinación mano/ojo, estimulando a su vez distintas áreas de la corteza cerebral y ejercitando su capacidad de entendimiento y procesamiento de situaciones complejas”^{.21}. El jugar videojuegos les permitirá a los adolescentes a desarrollar habilidades, destrezas y creatividad; creando en ellos una seguridad, autonomía y confianza de sí mismo y poder resolver problemas que se puede presentar en la vida cotidiana. Todo ello relacionado con temas lúdicos, matemáticos y memorísticos que contribuirá a mejorar la capacidad de análisis de los estudiantes.

Así como existe ventajas también hay las desventajas donde está relacionado con el uso excesivo de videojuegos puede causar efectos negativos en distintos ámbitos de la persona tanto física, emocional, psicológico y conductual que repercuten cada vez más a temprana edad, muchas veces estos efectos son reflejados a diario en los medios de comunicación cuando se observa casos de violencia física, Psicológica, muerte y asesinatos; en cuanto a la salud física infantil en estos últimos años se está observando la elevación de las tasas de obesidad en los escolares. Para la Academia Americana de Psiquiatría “El juego a largo plazo en Internet afecta a las regiones cerebrales responsables de la recompensa, el control de los impulsos y la coordinación sensorio-motor”³². Es decir, muchas horas de uso de los videojuegos hace que exista una excesiva liberación de dopamina de cantidad similar al consumo excesivo de drogas que puede ocasionar fallos a nivel del sistema nervioso provocando una excitabilidad de los neurotransmisores.

Así mismo según Nieves, M las desventajas del uso de videojuegos también repercuten sobre la salud de las personas: muchos de ellos causando “casos de epilepsia fotosensible que serían causados por la iluminación de las pantallas.”²⁵. Este caso ocurre por la demasiada exposición a las luces que emiten las pantallas de televisión, computador, Tablet o Smartphone.

A nivel social ocasiona “Quiebre en las relacionales sociales y aislamiento social consecuencias muy negativas para el niño o niña.”²⁷. Este comportamiento muchas veces pasa desapercibido por parte de los padres, donde confunden que están haciendo el bien en brindarles aparatos a manera de regalo para que sus hijos se distraigan o dejen de interrumpirles, pero lo que no saben es que le están formando personas antisociales, materialistas. A nivel psicológico según Nieves M” Altas horas de concentración en el juego genera agotamiento del sistema nervioso causando síntomas de depresión o ansiedad.”²⁵. La depresión es un problema social que viene afectando de manera silenciosa a las personas sin importar la edad. Así mismo se pueden dar casos esta adicción desmesurada puede provocar estrés y fatiga ocular.

A nivel académico según Nieves M. “Causa disminución de la capacidad de atención y un desinterés llamativo por las actividades escolares. En los casos más graves puede darse incluso un síndrome de abstinencia cuando se le prohíbe de jugar.”²⁵. La desconcentración para el caso de los escolares es un problema en las aulas donde los maestros deben de buscar estrategias para poder llegar hacia los alumnos.

A nivel físico el uso descontrolado de videojuegos según Nieves M. Causan problemas físicos de mala posiciones ante la máquina y prolongados estados tensionales, en casos extremos ocasionar dolores musculares e incluso originar problemas de columna vertebral y con la aparición de obesidad por excesivo sedentarismo.²⁵

El uso de videojuegos con el transcurso de los años podría ocasionar graves problemas mentales dentro de ellos están los trastornos psicológicos, ansiedad, aislamiento social y los problemas de adicción que tienen características similares a una adicción por sustancias ilegales. Asimismo, a nivel físico ocasionaría problemas ergonómicos, dolores musculares, contracturas, con relación al estado nutricional está la obesidad infantil, sobrepeso y problemas cardiovasculares, etc.

En otro estudio realizado por Westerveld, R. Encontraron que el “usos de los videojuegos suelen estar relacionados con los efectos negativos, tales como el comportamiento antisocial, aislamiento, sedentarismo, obesidad y adicción”²⁷.

Esto hoy en día se visualiza con bastante frecuencia ya que los adolescentes ya no salen con sus amigos, familia, personas cercanas a ellos por preferir estar conectados en su habitación frente a una pantalla de computadora por largas horas de juego.

Otro estudio realizado por Reyes K, Sánchez N, Toledo M, Reyes U, Reyes D y Hernández U. Menciona que el” uso de videojuego puede perjudicar distintos ámbitos de la persona, a nivel familiar altera la convivencia y el clima familiar afectando los lazos parentales entre padres e hijos; a nivel educativo pueden descuidarse en su labor académica”.²¹.

En el futuro los usuarios que hacen uso de videojuegos podrían vivir en un mundo deshumanizado, debido a que prefieren estar en contacto con los medios digitales que estar en familia o con amigos, a consecuencia de ello estarían adquiriendo nuevos hábitos de conducta que afectaría de forma directa las relaciones interpersonales y el contacto de afecto y cariño entre las personas.

Otra desventaja según Paniagua H” Uso de videojuegos con contenido violento incrementa los pensamientos agresivos y fuera de control, desensibiliza frente a la violencia y supone un predictor de conductas agresivas entre adolescentes.”³. El uso de los videojuegos también repercute en la conducta y comportamiento de la persona, este riesgo se intensifica si se trata en caso de los niños que juegan videojuegos sin ninguna supervisión de personas adultas. Con el avance de las tecnologías de información y comunicación se ha generado nuevas

preocupaciones por los temas sociales en los que involucra especialmente a la población adolescente, debido a que el uso de los videojuegos se ha convertido en medio de ocio y diversión que suele captar la atención del adolescente a tal punto que si no hay un uso adecuado puede conllevar a diversos problemas teniendo entre ellas las enfermedades a nivel físico, psicológico y sociales. De allí la necesidad de crear y buscar herramientas e instrumentos para poder medir cuanto es el uso de videojuegos.

1. Cuestionario de Experiencias Realizadas con los videojuegos (CERV) en adolescentes Pertenece al autor Chamarro A, Carbonell X, María J, Muñoz R, Ortega R, López R, Batalla C, Torán P, *et al.* et al. Se encuentra en idioma español, se compone de 17 ítems, La escala presenta 2 dimensiones: que mide el uso problemático de videojuegos como consecuencia ello la dependencia psicológica y las consecuencias negativas.

- ✓ Dependencia psicológica y uso para la evasión: Son considerados como conductas o trastornos que causan adicción en este caso al uso de videojuegos. consta de 8 ítems 1, 2, 3,8,10,11,15,16.

- ✓ Consecuencias negativas del uso de videojuegos: Son los efectos negativos que puede presentar el uso de videojuego consta de 9 ítems 4,6,7,9,12,13,14,17.

La escala de medición utilizada es de tipo Likert que consta de cuatro opciones (1= Casi Nunca; 2= Algunas veces; 3 = Bastantes veces; 4 = Casi siempre). Este instrumento permite valorar el uso problemático de videojuegos a través de una sumatoria que categoriza la variable en percentiles de la siguiente forma: Sin problemas: de 17 a 25; Problemas potenciales: de 26 a 38; Problemas severos: de 39 a 68, quedando así representado el nivel de uso problemático de videojuegos.³⁵.

2. Cuestionario sobre los hábitos de consumo de los videojuegos en preadolescentes Pertenece al autor Fernando López, consta de 19 preguntas con 4 dimensiones son: Grado de atracción por los videos que está constituido por los ítems 1- 6; interferencia de los videojuegos con otras actividades constituido por los ítems 7-11; nivel de inquietud respecto a los videojuegos constituido por los ítems 12- 16; la última dimensión interferencia de los videojuegos con las actividades académicas está formado por los ítems 17- 19. La escala de medición es de tipo Likert con 5 alternativas de respuesta que van desde Nada de acuerdo: 1; poco de acuerdo: 2; ni de acuerdo ni

desacuerdo:3; bastante de acuerdo: 4; totalmente de acuerdo:5. El valor total de la variable es la sumatoria de dichas variables clasificado en rangos donde determina: Uso alto: 71- 95, uso medio: 48- 70, uso bajo:19-47puntos.³⁶.

3. Cuestionario uso problemático de Videojuegos(PVP): El primer instrumento psicológico diseñado para la evaluación de los problemas derivados del abuso de cualquier tipo de videojuego en cualquier tipo de sistema de juego, los autores son psicólogos Ricardo A. Tejeiro Salguero, Rosa M y Morán B, para el diseño se rigieron de los criterios para la dependencia de sustancias y el juego patológico incluidos en la cuarta edición del Manual Diagnóstico y Estadístico de la Academia Americana de Psiquiatría, la población donde fue realizada es de 223 adolescentes españoles de 13 a 18 años, el cuestionario consta de 9 ítems de respuesta dicotómica. El patrón de asociaciones entre las puntuaciones de la escala y las medidas alternativas del juego problemático respalda su validez de construcción (las puntuaciones totales más altas en la escala se asociaron con una mayor frecuencia de juego, tiempo medio y más largo por sesión, percepción propia y de los padres de jugar en exceso) y puntuaciones en la Escala de Gravedad de la Dependencia).³¹.

Esta problemática sobre el uso de videojuegos ha tomado bastante importancia en estos últimos tiempos y es por ello que con este estudio se busca saber sobre ¿Cuál es el uso de videojuegos en los estudiantes de 1^{er} grado de secundaria de la I. E 3051, El Milagro, Independencia 2019?. El uso de las nuevas tecnologías de información a nivel mundial hoy en día ha generado un gran impacto social en diferentes ámbitos laboral, familiar y educativo sin importar la edad, sexo, condición socioeconómica, de tal manera que cada vez a temprana edad la población infantil se encuentra inmerso en la tecnología.

La presente investigación se justifica por que ayudará a llenar un vacío del conocimiento en el campo de enfermería, debido a que existen escasos estudios en nuestro país realizados por el profesional de enfermería y relacionados a este grupo de edad y sobre el uso de videojuegos en los escolares. Ellos hoy en día se encuentran en la etapa de la pre-adolescencia, lo cual esto les hace ser un grupo vulnerable, debido a las características y al entorno que lo rodea. La pre adolescencia es una etapa fundamental donde la persona ya deja de ser niño y experimenta grandes cambios como por ejemplo la separación de sus padres y la preferencia de relacionarse con su grupo de amigos o pares así como relacionarse con su mundo digital y dejar de lado

otras actividades, Así mismo en el ámbito de enfermería servirá para ampliar campos de acción a nivel primario del sector salud y fortalecer estrategias de promoción y prevención de salud mental a temprana edad y evitar las posibles consecuencias del uso excesivo de videojuegos; será de gran aporte para la sociedad en cuanto a salud mental, ya que en estos últimos años las consecuencias y daños psicológicos causados por el uso de excesivo de tecnologías está afectando a toda la población.

Los resultados servirán para promover programas y políticas de salud, cuyo objetivo es desarrollar estrategias promocionales y preventivas de la salud mental, así mismo los datos estadísticos servirán para una intervención precoz y establecer alianzas multisectoriales entre los centros de primer nivel de atención y los centros educativos para la prevención de enfermedades físicas (obesidad, síndrome de túnel carpiano, daños en la audición, problemas oculares) y psicológicos (problemas de trastorno de conducta, ansiedad, trastorno de sueño y adicciones a las nuevas tecnologías) surgidas a consecuencia del uso excesivo de videojuegos y otras tecnologías; los principales beneficiarios serán los escolares.

Finalmente, esta investigación pretende aportar conocimientos más amplios en relación al uso de videojuegos y que la enfermera visualice desde un enfoque biopsicosocial al escolar, de tal manera que la profesión de enfermería fortalezca campos de acción a nivel institucional y pueda cumplir con los lineamientos y objetivos estratégicos de la atención primaria de salud. De tal manera a continuación se presenta el:

Objetivo general:

- ✓ Determinar el nivel de uso de videojuegos en estudiantes de 1^{er} grado de secundaria de la I.E 3051 el Milagro, Independencia 2019.

Objetivos específicos

- ✓ Identificar el grado de atracción del uso de los videojuegos en estudiantes de 1^{er} grado de secundaria de la I.E 3051 el Milagro, Independencia 2019.
- ✓ Identificar la interferencia de los videojuegos con otras actividades en los estudiantes de 1^{er} grado de secundaria de la I.E 3051 el Milagro, Independencia 2019.

- ✓ Identificar el nivel de inquietud respecto a los videojuegos en los estudiantes de 1^{er} grado de secundaria de la I.E 3051 el Milagro, Independencia 2019.
- ✓ Identificar la interferencia de los videojuegos con las actividades académicas en los estudiantes de 1^{er} grado de secundaria de la I.E 3051 el Milagro, Independencia 2019.

II. MEDODOLOGÍA

2.1 Tipo de Investigación:

- ✓ Según el tipo de enfoque se tratará de una investigación cuantitativa, porque nos va permitir medir el uso de videojuegos de los estudiantes de 1^{er} grado de secundaria de la I.E 3051 el Milagro, Independencia 2019.
- ✓ Nivel de investigación aplicada, por que generará conocimiento sobre la variable del uso de videojuegos en estudiantes de la I.E 3051 El Milagro, Independencia 2019.
- ✓ Según el tipo de estudio se trató de una investigación descriptivo, debido a que solo se describirá el uso de videojuegos en los estudiantes de 1^{er} grado de secundaria de la I.E 3051 el Milagro, Independencia 2019.
- ✓ Según el momento de recolección de datos se trató de una investigación de tipo transversal, ya que los datos se obtendrán en un momento dado, los cuestionarios se aplicarán en solo momento.

2.2 Diseño de Investigación

No experimental debido a que no se manipuló la variable del uso de videojuegos en los estudiantes de 1^{er} grado de secundaria de la I.E 3051 el Milagro, Independencia 2019.

2.3 Variables, Operacionalización

VARIABLE	DEFINICION CONCEPTUAL	DEFINICION OPERACIONAL	DIMENSIONES E INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Uso de videojuegos	Se define el uso de videojuegos a la acción de utilizar un dispositivo digital que puede ser mediante Smartphone, Tablet o una pantalla de televisión, computador que nos permite interactuar o jugar con un mundo irreal que muchas veces es utilizado a manera de diversión y ocio por las personas.	<p>La variable se midió a través de un cuestionario sobre los hábitos de consumo de videojuegos en preadolescentes, que consta de 19 ítems dividido en 4 dimensiones. Siendo el valor de la variable la sumatoria de dichas variables clasificado en rangos de:</p> <p>*Uso alto: 71-95 *Uso medio: 48-70 *Uso bajo: 19-47</p> <p>La escala utilizada fue de tipo Likert con 5 alternativas de respuesta que van desde.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Nada de acuerdo: 1 ✓ poco de acuerdo: 2 ✓ ni de acuerdo ni desacuerdo: 3 ✓ bastante de acuerdo: 4 ✓ totalmente de acuerdo: 5. 	<p>La escala presenta 4 dimensiones:</p> <p>1. Grado de atracción por los videojuegos: Referido a los hábitos, gustos y preferencia hacia los videojuegos. Consta de los siguientes ítems.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Gusto por jugar: Ítems 1 ✓ Habitualidad por los videojuegos: Ítems 2 ✓ Diversidad de videojuegos: Ítems 3 ✓ Conocimiento sobre los videojuegos. Ítems 4 ✓ Consideración personal respecto a los videojuegos: Ítems 5 ✓ Diversión al jugar videojuegos: Ítems 6 <p>2. Interferencia de los videojuegos con otras actividades: Se refiere al grado de</p>	Ordinal

			<p>interferencia que tienen los videojuegos con las actividades relacionadas con la familia, amigos, realizar deporte, etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Pasa tiempo por los videojuegos: Ítem 7 ✓ Tiempo de dedicación a los videojuegos que a los amigos: Ítem 8 ✓ Tiempo dedicación a los videojuegos que al deporte: Ítem 9 ✓ Atracción por los videojuegos: Ítem 10 ✓ Tiempo de dedicación a los videojuegos que a la familia: Ítem 11 <p>3. Nivel de inquietud respecto a los videojuegos: Se refiere a la medida en que los niños son capaces de ingeniárselas para jugar, conseguir videojuegos, o buscar información sobre los videojuegos que más les pueden gustar. Consta de los siguientes ítems:</p>	
--	--	--	--	--

			<ul style="list-style-type: none"> ✓ ✓ Investigación por los videojuegos: Ítem 12 ✓ Inquietud por jugar a los videojuegos: Ítem 13 ✓ Inversión de dinero para jugar: Ítem 14 ✓ Hablo sobre videojuegos: Ítem 15 ✓ Pasión por los videojuegos: Ítem 16. <p>4. Interferencia de los videojuegos con las actividades académicas: Se refiere al grado de interferencia que suponen los videojuegos en las actividades académicas. Consta de los siguientes ítems.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Jugar antes de realizar otras actividades: Ítem 17. ✓ Jugar antes de realizar las tareas: Ítem 18. ✓ Olvido los deberes por jugar videojuegos: Ítem 19. 	
--	--	--	--	--

2.4 Población y muestra

2.4.1 Población:

La población estuvo conformada por el total de alumnos de 1^{er} grado de secundaria del turno mañana matriculados durante el periodo 2019 de la I. E 3051 el Milagro, Independencia, la cual consta de 3 aulas con 25 alumnos por aula, siendo la población de estudio 75 alumnos, este dato se obtuvo de la ficha de matrícula de la I.E 3051 El Milagro.

2.4.2 Unidad de análisis

Cada estudiante de 1^{er} grado de la I.E 3051, El Milagro del turno mañana.

2.4.3 Criterios de Inclusión y Exclusión

Criterios de inclusión:

- ✓ Estudiantes de ambos sexos que se encuentren en el 1^{er} grado secundaria del turno mañana y que hacen uso de videojuegos.

Criterios de exclusión

- ✓ Estudiantes que no hacen uso de los videojuegos

2.4.4 Tipo de muestreo

- ✓ El tipo de muestreo que se utilizó fue no probabilístico por conveniencia.

2.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

2.5.1 Técnica de recolección de datos

La técnica de recolección de datos que se utilizó en esta investigación fue la encuesta.

El instrumento utilizado para medir la variable fue el Cuestionario sobre los hábitos de consumo de los videojuegos en preadolescentes, elaborado por Fernando López, consta de 19 preguntas en el idioma español y tiene 4 dimensiones:

- ✓ Grado de atracción por los videojuegos: Referido a los hábitos, gustos y preferencia hacia los videojuegos. Consta de 11 ítems 1-6.

- ✓ Interferencia de los videojuegos con otras actividades: Se refiere al grado de interferencia que tienen los videojuegos con las actividades relacionadas con la familia, amigos, realizar deporte, etc. Consta de 5 ítems 7-11.
- ✓ Nivel de inquietud respecto a los videojuegos: Se refiere a la medida en que los niños son capaces de ingeniárselas para jugar, conseguir videojuegos, o buscar información sobre los videojuegos que más les pueden gustar. Consta de 5 ítems 12-16.
- ✓ Interferencia de los videojuegos con las actividades académicas: Se refiere al grado de interferencia que suponen los videojuegos en las actividades académicas. Consta de 3 ítems 17- 19. Las respuestas de las dimensiones fueron medidas mediante escala tipo Likert donde:
 - ✓ Nada de acuerdo: 1
 - ✓ poco de acuerdo: 2
 - ✓ ni de acuerdo ni desacuerdo:3
 - ✓ bastante de acuerdo: 4
 - ✓ totalmente de acuerdo: 5.

El valor total de la variable es la sumatoria de ítems clasificado en rangos donde determina: uso alto 71- 95; uso medio: 48- 70 y uso bajo: 19-47 puntos.

2.5.2 Validez del instrumento

El cuestionario sobre los hábitos de consumo de los videojuegos en preadolescentes fue sometido a validez de constructo en el año 2010 en España a través de análisis factorial, en el cual se determinaron 4 dimensiones:

- ✓ Grado de atracción por los videojuegos.
- ✓ Interferencias de los videojuegos con otras actividades.
- ✓ Nivel de inquietud respecto a los videojuegos.
- ✓ Interferencia de los videojuegos con las actividades académicas.

Así mismo en el Perú Menéndez, D en el distrito de Independencia Lima realizó la validez de constructo del cuestionario hábitos de consumo de los videojuegos en estudiantes del educativo nacional del distrito de los Olivos en estudiantes de 11 a 13 años.¹¹.

2.5.3 Confiabilidad del instrumento

La confiabilidad del cuestionario sobre los hábitos de consumo de los videojuegos en preadolescentes en su versión original se realizó en una muestra de 316 niños y niñas estudiantes de 5 a 6 to grado en España durante el periodo 2010, a través de coeficiente de Alfa de Crombach obteniendo un valor de 0.915, con relación a cada dimensión hallaron para la primera dimensión mayor de 0.80 y el 2do, 3er y 4to factores se sitúan entre 0.65 y 0.80. (Anexo4).

Así mismo el cuestionario sobre los hábitos de consumo de los videojuegos en preadolescentes fue aplicado en el Perú en estudiantes que se encontraban entre las edades de 11 y 13 años del primer año de secundaria de un centro educativo nacional del distrito de Los Olivos. La confiabilidad fue establecida mediante el Alfa de Cronbach ($r=0,945$). Así mismo se procedió a pedir la autorización al autor López F mediante un correo electrónico, teniendo una respuesta positiva para la utilización del cuestionario. (Anexo 6).

Para este estudio se realizó una prueba piloto con la participación de 15 estudiantes que se encontraban en 1^{er} grado de secundaria de la I.E José María Arguedas, Carabayllo donde se calculó que la confiabilidad del instrumento hábitos de uso de videojuegos fue de 0,969 considerado este valor como confiable. (Anexo 5).

2.5 4 Proceso de recolección de datos

El proceso de recolección de datos se llevó a cabo en el mes de marzo del año 2019 previas coordinación administrativa con las autoridades de la I.E 3051 el Milagro como se detallan a continuación:

- ✓ Se realizó los trámites administrativos mediante la carta de presentación emitida por la Universidad César Vallejo. (Anexo 6)
- ✓ Se presentó la carta de presentación al director de la I.E 3051 el Milagro, mediante mesa de parte a fin de solicitar la autorización de la ejecución del proyecto de estudio. (Anexo 6).
- ✓ Una vez obtenido el permiso se procedió a coordinar con el subdirector para proceder la recolección de la información.

- ✓ La recolección de información se realizó en el mes de marzo durante el turno de la mañana.
- ✓ Se procedió a la entrega de la encuesta a cada estudiante en donde se especificó los objetivos del estudio y se pidió que respondieran con sinceridad. Para una mejor organización de los datos recolectados se asignó a cada cuestionario un código.
- ✓ El desarrollo de la encuesta se dio en un promedio de 25 minutos aproximadamente.

2.5.5 Método de análisis de datos

Una vez que se recolectó la información, se procedió a elaborar una base de datos en el programa de SPSS versión 25, previo control de la información recolectada, para lo cual se realizó el análisis estadístico descriptivo de la variable de estudio representado en tablas y expresados en frecuencias y porcentajes.

Para medir el uso de videojuegos de cada estudiante se procedió a sumar los puntajes obtenidos en cada ítem con sus respectivas dimensiones y la suma de estos proporcionó la puntuación total en el uso de videojuegos. Los rangos son para las dimensiones del uso de videojuegos son: uso alto de videojuegos: 71-95, uso medio de videojuegos: 48-70 y uso bajo de videojuegos: 19-47 puntos.

Para el análisis de la información se aplicó frecuencias, porcentajes, promedios.

2.6 Aspectos ético

La información y datos obtenidos de los estudiantes, fueron usados solo para fines académicos, por lo que se consideró todas las medidas de privacidad necesarias para preservar la confidencialidad de los adolescentes. Teniendo en cuenta los principios éticos de autonomía, beneficencia, no maleficencia y justicia. Los adolescentes en estudio participaron de manera libre y a voluntad propia, previa información respetando el derecho de negar su participación.

- ✓ Autonomía: Ese principio se puso en práctica al principio de la aplicación del cuestionario se informó el objetivo de la investigación, siendo los estudiantes

quienes decidían que si participar de manera voluntaria, así mismo en vista de que la encuesta no iba repercutir en la vida de los estudiantes, el director no considero pertinente la presentación de un consentimiento informado a los padres de familia.

- ✓ No maleficencia: Al principio de la recolección de datos se le explicó a cada adolescente que los datos e información obtenida se usaría exclusivamente con fines de investigación.
- ✓ Beneficencia: En todo momento se tomó las medidas necesarias para evitar que los adolescentes sufran daños psicológicos; teniendo como objetivo de no causar daño.
- ✓ Justicia: A todos los estudiantes se les brindó un trato justo sin discriminación y se tuvo que respetar a su privacidad.

III. RESULTADOS

Se muestran los resultados de la variable uso de videojuegos teniendo en cuenta el objetivo general y los objetivos específicos de investigación. En primer término, se hace referencia de los resultados sociodemográficos, para luego especificar los resultados obtenidos mediante estadística descriptiva de la variable uso de videojuegos en estudiantes de 1^{er} grado de secundaria de la I.E 3051 el Milagro, Independencia 2019.

La tabla 1 muestra las características sociodemográficas, en el cual se destaca que el 70,8% de los estudiantes se encuentran entre los 12 años de edad, siendo la edad mínima de 11 años y la máxima de 14 años, respecto al género el 58,3% de los estudiantes que son de sexo masculino y que solo el 41,7% restantes de sexo femenino.

Tabla 1: Características sociodemográficas de los estudiantes de 1^{er} grado de secundaria de la I.E 3051 el Milagro, Independencia 2019

Variable	f	%
Edad		
11	5	10,4%
12	34	70,8%
13	5	10,4%
14	4	8,3%
Total	48	100,0 %
Promedio	12	
Mínimo	11	
Máximo	14	
Sexo		
Masculino	28	58,3%
Femenino	20	41,7%
Total	48	100,0%

Fuente: cuestionario hábitos de consumo de videojuegos.

Tabla2: Uso de videojuegos de los estudiantes de 1^{er} grado de secundaria de la I.E 3051 el Milagro, Independencia 2019.

Variable	F	%
Uso de videojuegos		
Sí	48	72,7%
No	18	27,3%
Total	66	100,0%
Lugar de videojuego		
Casa	34	70,8%
Cabina de internet	11	22,9%
Colegio	2	4,2%
Otros(trabajo)	1	2,1%
Total	48	100,0%
Personas que controla las horas de videojuego		
Nadie me controla	10	20,8%
Papá	10	20,8%
Mamá	22	45,8%
Tíos	3	6,3%
Otros(abuelos)	3	6,3%
Total	48	100,0%
Personas que controla contenido del videojuego		
Nadie me controla	10	20,8%
Papá	11	22,9%
Mamá	20	41,7%
Tíos	2	4,2%
Otros(primas)	5	10,4%
Total	48	100%
Tipo de videojuegos		
Arcade	18	37,5%
Simulación	4	8,3%
Estrategia	26	54,2%
Total	48	100%
Personas con que juegas		
Solo/a	12	25,0%
Amigos	18	37,5%
Hermanos	16	33,4%
Papá	1	2,1%
Otros(primos)	1	2,1%
Total	48	100%
Creencia sobre si los videojuegos son violentos		
Sí	22	45,8%
No	26	54,2%
Total	48	100%
Horas que dedican al juego		
Menos de una hora al día	22	33,3%
De 1 a 2h	16	41,7%
De 2 a 3h	6	14,6%
Más de 3 hrs	4	10,4%
Total	48	100%

Fuente: cuestionario hábitos de consumo de videojuegos.

En la tabla 2 se muestran datos sobre las características de uso de videojuegos, el 72,7% de los estudiantes hacen uso de videojuegos y el 27,3% restante mencionó no hacer uso, con respecto al lugar donde juegan el 70,8% refirió hacer uso de los videojuegos en sus casas y el 22,9% en cabinas de internet; además de ello con respecto sobre quien controla las horas de los videojuegos el 45,8% refirió que son las madres y que solo el 20,8% controla sus padres, a sí mismo el 20,8% refirió que nadie le controla; respecto a sobre quien controla el contenido de los videojuegos el 41,7% es realizado por la madre, el 22,9% es controlado por parte de los padres y el 20,8% respondió que nadie les controla. Con respecto al tipo de juego se halló que el 54,2% hace uso del tipo de videojuego de estrategia, el 37,5% de tipo arcade y solo el 8,3% hacen uso del tipo de simulación; con relación sobre con quienes suelen jugar videojuegos el 37,5% respondió que lo hacen en compañía de sus amigos, seguido de sus hermanos con un 31,3% y finalmente el 25,0% respondió jugar solo; así mismo al ser consultados sobre sobre que si creen que los videojuegos son violentos, el 54,2% respondió que no son violentos y solo el 45,8% respondió que si son violentos. Finalmente se consultó sobre las horas de que les dedican a los videojuegos el 41,7% mencionó que utilizan entre 1 a 2 horas al día y el 33,3 % refirió hacer uso de videojuegos menos de una hora al día.

3.1 Nivel de uso de videojuegos

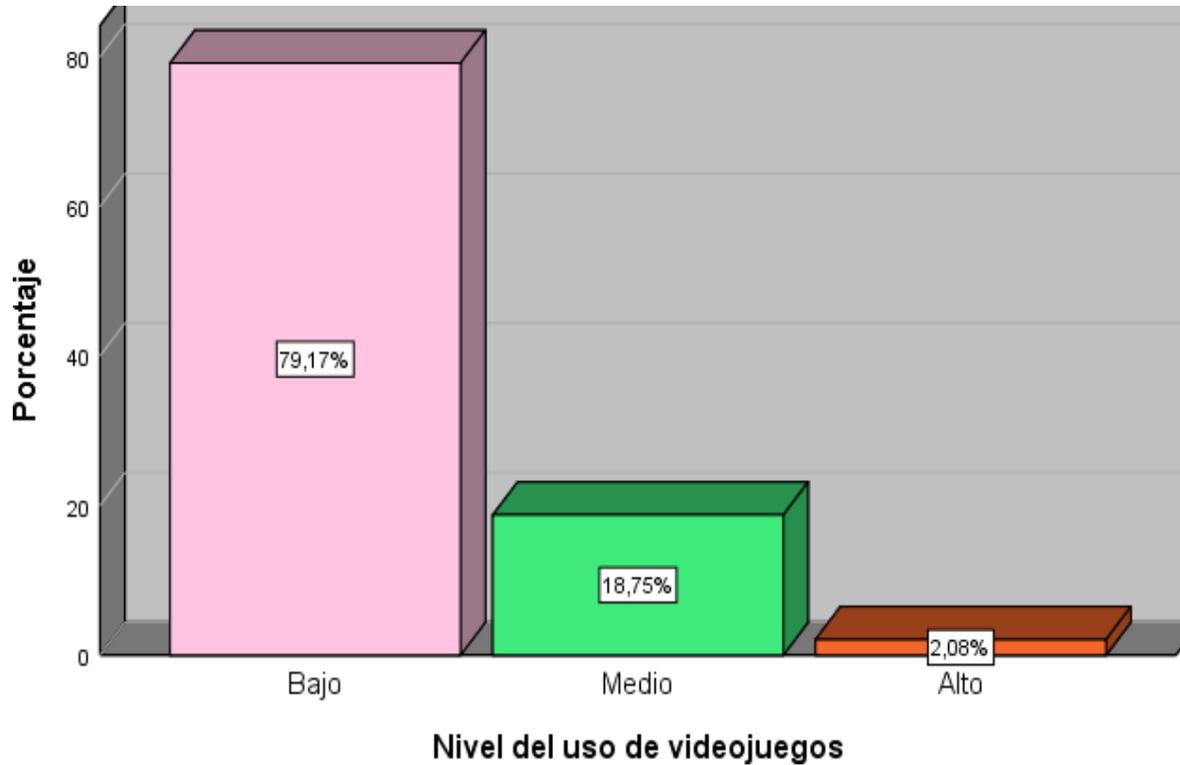


Figura 1: Distribución porcentual de estudiantes de 1^{er} grado de secundaria de la I.E 3051 el Milagro, según nivel de uso de videojuegos.

Los resultados de la figura 1 muestran que el 79,17% de los estudiantes de 1^{er} grado de la I.E el Milagro tiene un nivel bajo del uso de los videojuegos, el 18,75% tienen un nivel medio en el uso de videojuegos y solo el 2,08% tienen un nivel alto en el uso de videojuegos.

3.2 Dimensión 1: Grado de atracción del uso de videojuegos

3.2.1 Grado de atracción del uso de los videojuegos

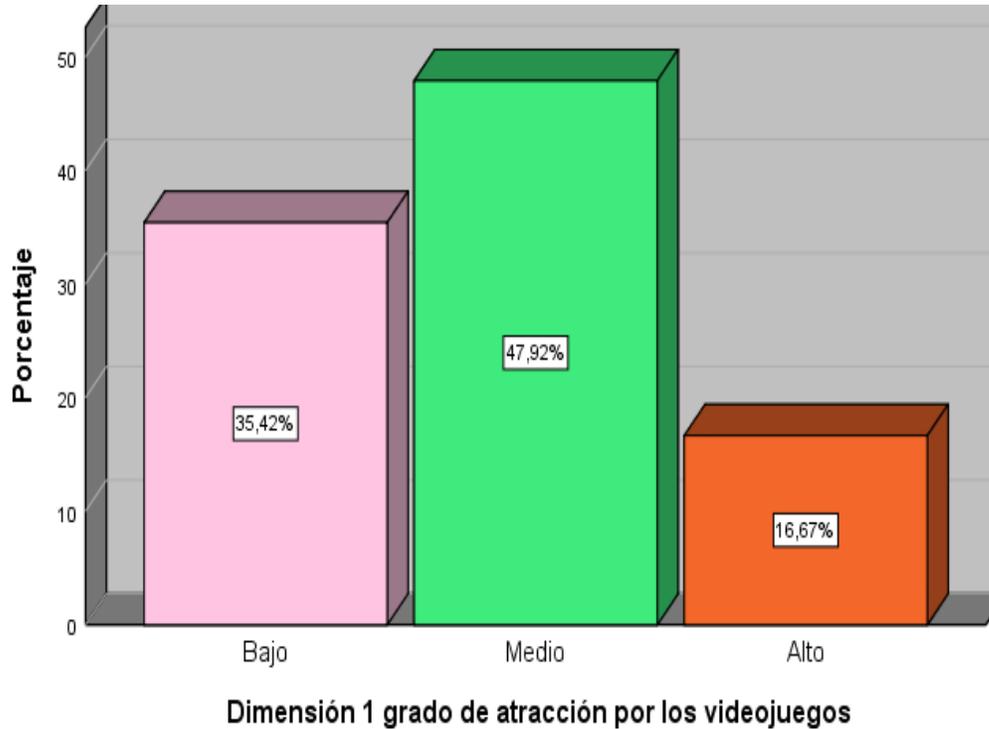


Figura 2: Distribución porcentual de estudiantes de 1^{er} grado de secundaria de la I.E 3051 el Milagro, según uso de videojuegos en la dimensión grado de atracción del uso de videojuegos.

Los resultados de la figura muestran que el 47,92% de los estudiantes de 1^{er} grado de la I.E el Milagro tiene un nivel medio de atracción por los videojuegos, 35,42% tiene un nivel bajo de atracción por los videojuegos y el 16,67% muestran un alto grado de atracción por los videojuegos.

3.3 Dimensión 2: Interferencia de los videojuegos con otras actividades

3.3.1 Interferencia de los videojuegos con otras actividades

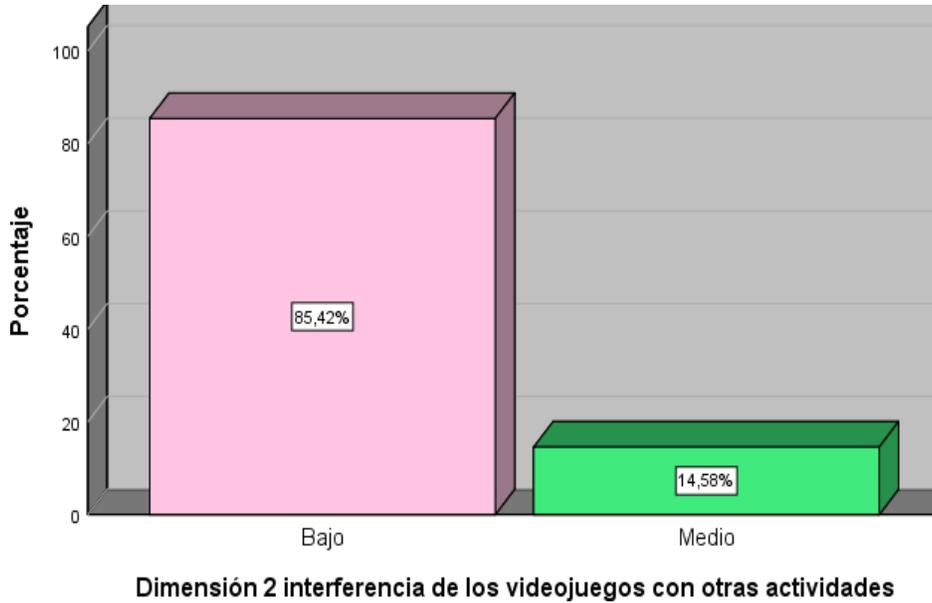
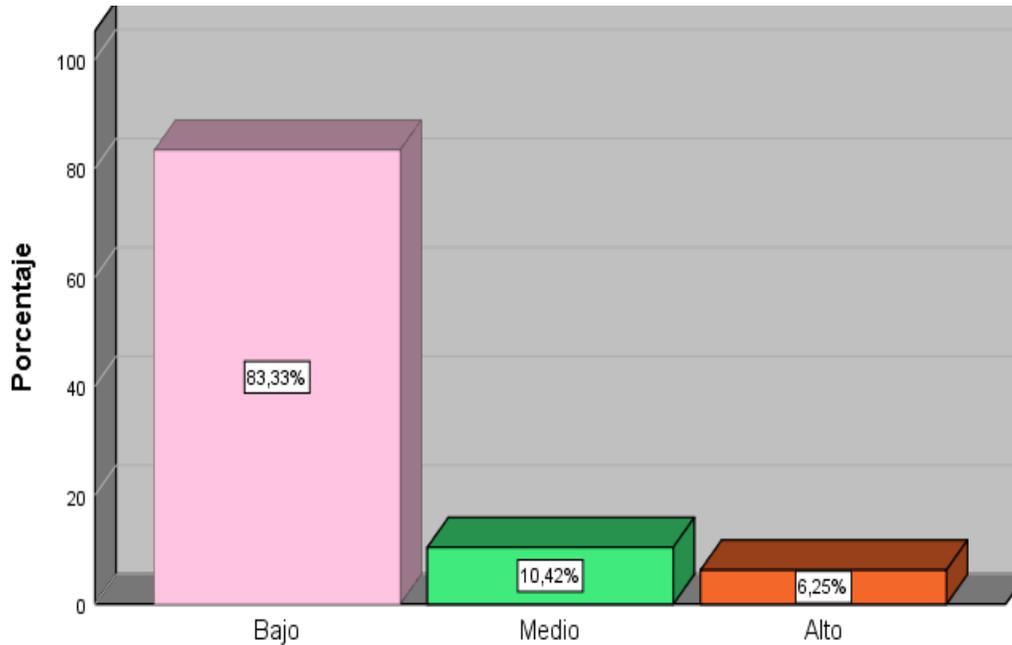


Figura 3. Distribución porcentual de estudiantes de 1^{er} grado de secundaria de la I.E 3051 el Milagro, según uso de videojuegos en la dimensión interferencia de los videojuegos con otras actividades.

Los resultados de la figura 3 muestran que el 85,42% de los estudiantes de 1^{er} grado de la I.E el Milagro tiene un nivel bajo de interferencia de los videojuegos con otras actividades académicas y el 14,58% tiene un nivel medio de interferencia de los videojuegos con otras actividades académicas.

3.4 Dimensión 3: Nivel de inquietud respecto a los videojuegos

3.4.1 Nivel de inquietud respecto a los videojuegos



Dimensión 3 Nivel de inquietud respecto a los videojuegos

Figura 4: Distribución porcentual de estudiantes de 1^{er} grado de secundaria de la I.E 3051 el Milagro, según uso de videojuegos en la dimensión nivel de inquietud a los videojuegos.

Los resultados de la figura 4 muestran que el 83,33% de los estudiantes de 1^{er} grado de la I.E el Milagro tiene un nivel bajo de inquietud respecto a los videojuegos, el 10,42% tienen un nivel medio de inquietud respecto a los videojuegos y solo el 6,25% tiene un nivel alto de inquietud respecto a los videojuegos.

3.5 Dimensión 4: Interferencia de los videojuegos con actividades académicas.



Figura 5: Distribución porcentual de estudiantes de 1^{er} grado de secundaria de la I.E 3051 el Milagro, según uso de videojuegos en la dimensión interferencia de los videojuegos con las actividades académicas.

Los resultados muestran que el 100% de los estudiantes de 1^{er} grado de la I.E el Milagro tienen un bajo nivel de interferencia de los videojuegos con las actividades académicas.

IV. Discusión

El uso de los videojuegos en estos últimos tiempos se trasciende en un problema social de gran magnitud que afecta a miles de personas sobre todo a los adolescentes quienes se encuentran en una etapa de su vida de querer descubrir muchas cosas nuevas entre ellos buscan estar a la vanguardia de los avances tecnológicos, sin importar las consecuencias que pueden sufrir en el futuro.

Referente a las características sociodemográficas de los estudiantes de 1^{er} grado de secundaria de la I.E 3051 El Milagro el 58,3% de los estudiantes que participaron en el estudio son de sexo masculino y el 41,7% restante de sexo femenino, siendo la edad promedio de 12 años. (Véase tabla 1). Los hallazgos encontrados según el promedio de las edades en que se encuentran los estudiantes según el Ministerio de educación están dentro de la edad cronológica que el estado peruano establece para pertenecer al ciclo regular básico.³⁷. Esto es una ventaja para el desarrollo del Perú, ya que formara profesionales a temprana edad aptos para estas nuevas competencias y con las nuevas actualizaciones.

La población de estudio corresponde según la etapa de vida a la adolescencia temprana.(véase tabla1) , siendo el 92% de la población se encuentran en la adolescencia temprana, etapa donde surgen grandes cambios a nivel físico, psicológico y social, de tal manera provocando en cada persona una nueva visualización de un mundo interior y exterior, en la cual el adolescente se ve obligado a pertenecer a un mundo social para tener un lugar de aceptación con las amistades y lograr su propio conocimiento de su identidad; es por ello que tienden a tener preferencia por los amigos y pares, poniendo en último lugar a la familia o simplemente creando un distanciamiento; estas características les hace más vulnerables ante la aparición y exposiciones de las nuevas tecnologías por el motivo de atracción del uso de los medios digitales siendo muchas veces visto como un medio de distracción, entre ellos se encuentran los videojuegos. Así como coincide con lo que menciona Paniagua H que los videojuegos atraen más a los adolescentes³.

Como se aprecia en la tabla 1, el mayor porcentaje de los estudiantes (58,3%) son del sexo masculino, este dato podría explicarse a la asistencia de alumnos en las escuelas públicas siendo la relación de entre varones versus mujeres de 1 a 1 en la actualidad.⁴⁰. A comparación

de un estudio realizado en España por Gómez F encontró el 50,4% fueron varones y el 48,8% fueron mujeres y un 0,8% se declararon como otros. Entre ambos estudios existe una similitud de resultados que podría deberse a que en ambos estudios los padres cumplen un rol muy importante y tienen consciencia sobre la importancia de recibir una educación básica y poder estar preparados de acuerdo a la necesidad que el mercado laboral solicita.

Respecto al uso de videojuegos tenemos que el 72,7% de los estudiantes hacen uso de videojuegos. (Véase tabla 2), estos datos nos indica que casi 3/4 partes de los estudiantes hacen uso de videojuegos a los que se podría atribuir que hoy en día a los niños desde el momento que ya nacen, en su mayoría de veces los mismo padres les brinda aparatos móviles como un objeto de juego para divertirse, el cual hace que se pierda la comunicación e interacción personal entre padres e hijos y las expresiones de afectos sean de manera superficial que no se toman importancia. La razón de que quizás el padre le brinda a temprana edad las tecnologías podría deberse que muchos de ellos son padres modernos que están dentro de la etapa de adulto joven y tienen otra forma de ver las cosas como estar a la vanguardia de la tecnología, es decir creen que cuanto a más temprana edad que su niño está en contacto con la tecnología tendrá mayor aceptación y desenvolvimiento en este mundo globalizado.

Estos hallazgos es diferente con los resultados encontrados en un estudio realizado en México por López W, Cohuo G y Tailor J donde la mayoría (90%) de los estudiantes hacían uso de los videojuegos y solo un 10% no hacen uso de los videojuegos, esta diferencia quizás se debe a que el rango de edades en que se encontraban los estudiantes fue de 6 a 12 años, ya que cuanto menor es la edad mayor es la atracción hacia los videojuegos, la etapa en que se encuentran están dentro de la infancia en el cual prevalece la etapa de juego y la fantasía. Así mismo también podría ser por la ausencia de los progenitores en el hogar, escasos de control respecto al tiempo que se les permite jugar y a la mayor facilidad que tienen para su accesibilidad por ser países que pertenecen a un estado de libre comercio ⁷.

Respecto al lugar de juego en nuestra investigación encontramos que el 70,8% hacen uso de videojuegos en sus casas. (Véase tabla 2), resultado que podría atribuirse a que los padres prefieren brindarles los videojuegos a manera de ocio o premio a sus hijos, esto puede ser un riesgo para la salud física y psicológica del adolescente y en algunos casos pueden dejar de hacer

ciertas actividades como por ejemplo saltar, correr, salir con amigos, dialogar con los padres o compartir y expresar sus emociones.³⁹. Así mismo una vez más en estos resultados se puede observar la importancia del rol que vienen cumpliendo los padres que en su mayoría de veces prefieren tener más vigilado en cuanto al contenido y el tipo de videojuegos que su hijo juega y es por ello que prefieren que los juegos se den dentro de la casa siendo un lugar bastante seguro, pero para ello se necesita contar con distintos aparatos móviles o TV modernas con presencia de una red inalámbrica, ya que los adolescentes de esta edad son perteneciente a la generación Z y una de sus características es que ya nacen con la mayor predisposición de estar conectados a un mundo digital el cual esto significaría un gasto extra en la familia viendo desde un punto de vista económico.

Este resultado es diferente con un estudio realizado en Lima por Evaristo I, Navarro R, Vega V y Nekane T, en el cual encontraron que solo el 44,7% de los adolescentes hacían uso de videojuegos en sus casas, el porcentaje es menor en comparación al resultado hallado esta diferencia podría atribuirse a que este último estudio fue realizado en una población que se encuentra en la etapa de la adolescencia media con un promedio de edad de 14 años, donde las características principales de esta etapa es que buscan estar en grupos o pares dejándoles de llamar la atención los juegos de niños y mostrar preferencias por otros tipos de redes sociales como el Facebook, WhatsApp, Instagram, etc.; medio por el cual buscan conocer a personas del sexo opuesto o de su mismo sexo. Además de ello también podría atribuirse a que los adolescentes de este estudio pertenecían a colegios particulares, donde el horario de clases es diferenciado a comparación de los colegios estatales y la exigencia académica es mayor y requiere más tiempo de preparación.

Así mismo cabe mencionar como se observa en la tabla 2 sobre personas que controla las horas de los videojuegos el 66.6% es por parte de los padres. Estos hallazgos nos podría indicar que existe una concientización por parte de los padres que le están tomando bastante importancia en relación al uso de los videojuegos y sobre todo que están siendo un apoyo en la etapa muy crucial del adolescente, porque es ahí donde se construye los valores y se adquiere las habilidades sociales para la vida, sobre todo cabe resaltar el rol por parte de las madres que quizás son las personas que se quedan en casa a cargo del hogar, ya que en la mayoría de veces los padres se encuentran trabajando o pasan menos tiempo en casa por otros motivos. Este

resultado es diferente con un estudio realizado en España por Lloret D, Cabrera V, y Sans Y en el que encontró que el 23.5% de los estudiantes mencionaron que sus padres controlan el tiempo de juego, el 22.2% que nunca lo hace. Esta diferencia podría deberse a que en países como España el tipo de pensamiento que tienen los padres son más liberales que muchas veces le dejan a temprana edad que se desenvuelvan y salgan a temprana edad de casa y el rol que ejerce el padre no es tan visible.

Asimismo, respecto a sobre persona que controla el contenido de los videojuegos que hacen uso los adolescentes se halló que el 64,5% es por parte de los padres. (Véase en la tabla 2). Este hallazgo se podría explicar que probablemente los padres si tienen conocimiento y están concientizados sobre la importancia de controlar el contenido de los videojuegos que podrían mostrar acciones de violencia y que podrían perjudicarles a los adolescentes a nivel físico, social, emocional y en su desarrollo intelectual.

Respecto al tipo de videojuego que hacen uso los adolescentes el 54,2% juegan el tipo estrategia, 37,5% de tipo arcade el cual se debería a la propia característica de los adolescentes, ya que en esa edad son más intrépidos para buscar soluciones ante cualquier problema. Así como menciona Evaristo I, Navarro R, Vega V y Nekane T el 31.2% de los estudiantes jugaban el de tipo estrategia y el 15.2% del estudiante jugaban de tipo arcade. Los adolescentes se caracterizan en esta edad por tener un pensamiento de operaciones formales según Piaget que nos menciona que están en la etapa de razonar, pensar en cosas abstractas, de tal manera que les permita inducir y deducir en los distintos tipos de situaciones que se puede presentar en la vida diaria que les permitiría tomar decisiones pertinentes a la situación⁴¹. los mismos beneficios que nos ofrece el jugar el tipo de videojuego de estrategia a diferencia del tipo de juego arcade en lo que se resalta escenas de violencia, luchas y uso de lenguaje grosero el cual no contribuye para el desarrollo del adolescente.

Respecto a que fueron consultados sobre las personas con las que juegan los adolescentes respondieron que el 37,5% con sus amigos. (Véase tabla 2). Cabe mencionar que durante esta etapa los adolescentes se caracterizan por querer estar solos o tener preferencia por los pares o amigos en el cual establecen un gran vinculo de confianza y amistad, por lo tanto, es ahí donde la familia pasa a un segundo plano sobre todo con los padres tienden a crear un distanciamiento.

Estos resultados son diferentes con un estudio realizado en Lima por Acosta E el 30.3% de los estudiantes que se encontraban entre las edades de 14 a 16 años jugaban solos. Estas diferencias son bastante contradictorias a pesar que ambos estudios fueron realizados en el mismo distrito de Lima, lo que se podría atribuir la edad de los adolescentes es que se encuentran en la adolescencia media cuyas características son diferentes a la adolescencia temprana¹².

En la misma tabla también se puede observar sobre la creencia de que si los videojuegos son violentos se halló que el 54,2% de los estudiantes respondieron que los videojuegos no son violentos, este dato se podría explicar debido a que los adolescentes no toman conciencia sobre los contenidos violentos que les puede mostrar los videojuegos, el cual puede ser a que son intrépidos y audaces que no miden el riesgo que les puede causar. Este porcentaje podría deberse a la preferencia de los videojuegos en el cual más de la mitad de los estudiantes prefieren jugar el tipo de videojuegos estrategia un mínimo porcentaje prefiere jugar juegos de arcade que se caracteriza por mostrar contenidos y escenas sangrientas de lucha o batalla.

Al ser consultados sobre las horas de juego el 41,7% jugaban de 1 a 2 h al día y solo el 22,9% menos de una hora al día. (Véase en la tabla 2). Este dato podría indicar que los estudiantes estarían haciendo uso del tiempo recomendado por la Academia Americana de pediatría en el cual menciona que los niños que pasan menos de 2 horas con medios digitales tienen la mayor probabilidad de cumplir con sus labores académicas a diferencia de los que suelen jugar más de 2 horas². Estos hallazgos son similares con el estudio realizado en España por Lloret D, Cabrera V, y Sans Y donde el 58.7% de los estudiantes jugaban semanalmente entre 10-15 h⁴. Esta similitud se debería a que este último estudio fue realizado en estudiantes que también estaban dentro de la adolescencia temprana.

A continuación, dando respuesta al objetivo general de esta investigación se halló que el 79,17% de los adolescentes tienen un nivel bajo de uso de videojuegos. (Véase figura 1). Los hallazgos se podrían atribuir a que el uso de los videojuegos es de bajo nivel debido a los nuevos cambios que hoy en día está generando la invasión tecnológica de las redes sociales siendo su atracción primordial de los adolescentes cada vez a más temprana, así mismo el hecho de estudiar en colegios estatales les incentiva a participar en las actividades académicas planteadas durante el

año académico, agregado a ello también está el control de las horas y el contenido por parte de los padres al momento que los adolescentes juegan.

Los resultados son similares con el estudio realizado en Lima por Menéndez D encontró que el 70% de los estudiantes tuvieron un nivel bajo de uso en los videojuegos y solo el 30% uso medio. Esta similitud podría deberse a que ambos estudios fueron realizados en el mismo contexto social y territorial, compartido características similares ambas poblaciones pertenecientes a instituciones estatales, rango de edades pertenecientes a la etapa de la adolescencia temprana.

En la dimensión grado de atracción que tienen los adolescentes por los videojuegos se muestra casi el 17% tiene un bajo nivel de atracción (Véase figura 2). Este hallazgo se podría explicar al rol y a la concientización que ejercen los padres en relación al control de las horas de videojuegos, el cual es una forma de prevenir los efectos negativos del uso excesivo de los videojuegos. Los resultados encontrados son contradictorios con las afirmaciones de Paniagua H en un estudio realizado en España donde menciona que el mayor porcentaje (65%) de consumidores de videojuegos son los adolescentes y niños (35%) con una frecuencia diario y esto se intensifica los fines de semana, los varones son los más consumidores. [...]³.

Respecto a la dimensión 2 interferencia de los videojuegos con otras actividades se muestra un porcentaje que el 85,42% de los estudiantes tienen un nivel bajo de interferencia, estos resultados se podrían atribuir a que en la vida de los adolescentes el jugar videojuegos no está interviniendo en actividades así como pasar en familia, salir a jugar con amigos o hacer deporte, este bajo nivel que presentan no sería un dato alarmante ya que el uso de los videojuegos están siendo controlado por parte de los padres sin afectar dichas actividades y que se podría aprovechar las ventajas que nos ofrece como por ejemplo para mejorar el razonamiento lógico, agudeza visual y psicomotricidad en los niños. Los resultados hallados en nuestro estudio son similares con un estudio realizado en el mismo distrito por Menéndez, D en el cual encontró que el 85% de los adolescentes tenían un nivel bajo de interferencia de los videojuegos.¹¹. Este hallazgo se podría atribuir a que ambos estudios fueron realizados en el mismo contexto geográfico, población de comprendidas entre las edades de 11- 13 años que contienen mismas características a presente estudio.

En relación a la dimensión nivel de inquietud respecto a los videojuegos referida a la capacidad de ingeniárselas para jugar, buscar información o conseguir videojuegos de diferentes maneras 83,67% tuvo un nivel bajo. (Véase la figura 3). Este resultado hallado nos podría indicar que más de las 4/5 parte de los estudiantes tienen un bajo nivel de inquietud lo que se atribuiría a que hoy en día los estudiantes no están solo centrados en los videojuegos si no que a manera que van desarrollándose tienen preferencia por otros medios de comunicación, así como por ejemplo Facebook, WhatsApp, Instagram, etc.

Este resultado es diferente con un estudio realizado en Trujillo en escolares que se encontraban entre las edades de 8 a 11 años por Pérez K y Prado A donde encontró que 12% de los estudiantes tenían un nivel alto, 80% de los estudiantes tuvieron un nivel medio y solo un 8% de los estudiantes presentaron un nivel bajo de inquietud respecto a los videojuegos⁹. Esta diferencia tan abismal quizás se debe a que la población en que se realizó este último estudio estuvo durante la etapa de la niñez en el cual las características y las inquietudes es mayor por querer jugar los videojuegos y hacen de todo para poder conseguir jugar los videojuegos ya sea económicamente o ya sea porque son brindados por los propios padres a manera de diversión y óseo.

En la dimensión interferencia de los videojuegos con las actividades académicas se muestra que el 100% de los adolescentes tenían un nivel bajo, esto quizás se debe a que los videojuegos son controlados por parte de los padres tanto en las horas de juegos y el contenido. (Véase la tabla 2). Este hallazgo es diferente a un estudio realizado en Colombia por los autores Fuentes L, Castro P y María L, el 38.4% de adolescentes que jugaban videojuegos tenían un bajo rendimiento escolar⁵. Esta diferencia quizás se debe a que este último estudio fue realizado en el exterior del país, en la cual las características geográficas, sociales, políticas y de gobierno. En cuanto al tema laboral quizás los padres tienen otros tipos de horario que les impide estar mayor tiempo con sus hijos, el cual esto aprovechan los adolescentes para poder hacer uso de los videojuegos sin cumplir con sus labores académicas y poder afectarles de manera negativa en su rendimiento académico.

La aparición de las nuevas tecnologías ha cobrado bastante importancia en la vida de los adolescentes, sobre todo los medios de comunicación y de diversión como podemos ver el uso

de videojuegos en estos últimos tiempos se ha intensificado siendo la preferencia principal de los adolescentes, en la mayoría de veces brindado por los propios progenitores inclusive desde el momento que ya nacen están en contacto con los dispositivos móviles y a la larga todo esto puede acarrear consecuencias a futuro si no se controla el tiempo, contenido de los videojuegos, ya que puede afectar de manera negativa la salud de las personas en diferentes ámbitos a nivel social, familiar, educativo, emocional y física.

En relación al uso de los videojuegos los padres deben tener mayor supervisión al momento que sus hijos hace uso siendo esto como una actividad complementaria en la vida de los adolescentes y que no debe interferir con las actividades diarias que realizan como por ejemplo compartir momentos en familia, realizar sus labores académicas, interrelacionarse con las demás personas, practicar deporte, etc. El tema del uso de los videojuegos debe ser utilizado para aprovechar las ventajas que tiene mas no para desencadenar un problema social o una pandemia de salud.

V. Conclusiones

Primera

- ✓ En este trabajo de investigación se determinó que el mayor porcentaje de los estudiantes de 1^{er} grado de secundaria de la I.E 3051 el Milagro presentaron un bajo nivel de uso de videojuegos.

Segunda

- ✓ Un bajo porcentaje de los estudiantes de 1^{er} grado de secundaria de la I.E 3051 el Milagro presentaron un nivel alto de grado de atracción del uso de los videojuegos.

Tercera

- ✓ En la investigación no se identificó que exista un nivel alto de interferencia de los videojuegos con otras actividades en los estudiantes de 1^{er} grado de secundaria de la I.E 3051 el Milagro.

Cuarta

- ✓ El nivel de inquietud respecto a los videojuegos que presentaron los estudiantes de 1^{er} grado de secundaria de la I.E 3051 el Milagro fue de nivel bajo, siendo un porcentaje bastante elevado a diferencia del nivel medio y alto.

Quinta

- ✓ No existe un nivel alto de inferencia de los videojuegos con las actividades académicas en los estudiantes de 1^{er} grado de secundaria de la I.E 3051 el Milagro, Independencia 2019.

VI. Recomendaciones

Primera

- ✓ La presencia de un profesional de enfermería en las instituciones públicas y privadas es imprescindible para poder realizar una evaluación y detección precoz de los problemas psicológicos y físicos.

Segunda

- ✓ Supervisión y monitorización por parte de los padres y cuidadores durante las horas de juego para poder prevenir consecuencias negativas que pueden afectar la integridad de los adolescentes.

Tercera

- ✓ Los docentes deben desarrollar talleres educativos con los adolescentes sobre temas habilidades sociales, importancia de la comunicación familiar y promover actividades al aire libre donde los adolescentes participan activamente.

Cuarta

- ✓ El personal de enfermería debe brindar sesiones educativas a los tutores, padres de familia y docentes en las instituciones educativas sobre como reconocer los signos y síntomas de un uso excesivo de videojuegos.

✓

REFERENCIAS

1. Organización Mundial de la Salud. Trastorno por Videojuegos como problema mental. [Revista en internet]. Secretaria general de la OMS; 2017[30-10-18]. Disponible en : <https://psicoadolescencia.com.ar/docs/internet/inter016.pdf>.
2. Academia Americana de pediatría. Más tiempo con los dispositivos digitales resulta en menos probabilidad de que los niños terminen sus tareas escolares. [publicación periódica en línea]. Disponible en: <https://www.healthychildren.org/Spanish/news/Paginas/more-time-on-digital-devices-means-kids-less-likely-to-finish-homework.aspx>
3. Paniagua H. Impacto de las tecnologías de la información y la comunicación. Pediatría Integral 2013; XVII (10): [publicación periódica en línea]. Disponible: <https://www.adolescenciasema.org/wp-content/uploads/2015/07/Impacto-de-las-tecnolog%C3%ADas-de-la-informaci%C3%B3n-y-la-comunicaci%C3%B3n.pdf>.
4. Lloret D, Cabrera V y Sanz Y. Relaciones entre hábitos de uso de videojuegos, control parental y rendimiento escolar. European Journal of Investigation in Health, Psychology and Education. 2013. Vol. 3, Nº 3. (Págs. 237-248): [publicación en línea]. Disponible: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4917007>
5. Fuentes L, Castro P y María L. Los videojuegos y sus efectos en escolares de Sincelejo, Sucre (Colombia) 2015. 31(6) 2015, pp. 318-328. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=48742127003>
6. Lozano A, Zurita F, Ubago J, Puertas P, Núñez J y Ramírez. Videojuegos, práctica de actividad física, obesidad y hábitos sedentarios en escolares de entre 10 y 12 años de la provincia de Granada. [publicación periódica en línea]2018. Mayo [citado: 2018 octubre 25]; 35(1): [aproximadamente 47 pp.]. Disponible: https://www.researchgate.net/profile/Jose_Ubago_Jimenez/publication/326710846_Videojuegos_practica_de_actividad_fisica_obesidad_y_habitos_sedentarios_en_escolares_de_entre_10_y_12_anos_de_la_provincia_de_Granada/links/5b6029dc0f7e9bc79a707393/Videojuegos-practica-de-actividad-fisica-obesidad-y-habitos-sedentarios-en-escolares-de-entre-10-y-12-anos-de-la-provincia-de-Granada.pdf

7. López W, Cohuo, G y Tailor J. Uso, abuso y consecuencias de los videojuegos en niños de 6 a 12 años en una escuela de educación básica. Salud en Tabasco [Internet]. 2015; 21(1):12-16.
Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=48742127003>
8. Instituto Nacional de Estadística (INEI). Estadísticas de las Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares 1 Estadísticas de las Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares. informe técnico No 1 - marzo 2014.
Recuperado de: <https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/boletines/tecnologias-de-informacion-y-comunicacion-en-los-hogares-oct-dic-2013.pdf>
9. Pérez K y Prado A. Nivel de uso de videojuegos y conductas agresivas en escolares del colegio Santa María, Sector Jerusalén, Distrito la Esperanza, Trujillo, 2014 [publicación periódica en línea]. Trujillo: Universidad Privada Antenor Orrego;2015
Disponible:
http://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/upaorep/1673/1/RE_ENFER_CONDUCTA-AGRESIVA-ESCOLARES_TESIS.pdf.
10. Alave S y Pampa S. Relación entre uso de videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este [Tesis]. Lima: Universidad Peruana Unión. Facultad de Ciencias de la Salud; 2018.
11. Menéndez D. Hábitos de consumo de videojuegos y rendimiento académico en el área de matemáticas en estudiantes de 1er año de secundaria de un centro educativo de Lima, 2017. [publicación periódica en línea]. Lima: Universidad Alas Peruanas; 2017.
Disponible:http://repositorio.uap.edu.pe/bitstream/uap/5183/1/MEN%C3%89NDEZ_LI_MO.pdf.
12. Acosta J. Relación entre el uso de los videojuegos y el rendimiento escolar de los estudiantes de una institución educativa particular del distrito de Independencia, 2017. [publicación periódica en línea]. Lima: Universidad Alas Peruanas;2017.
Disponible:http://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/cybertesis/7574/Acosta_je%20-%20Resumen.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

13. Evaristo I, Navarro R, Vega V y Nakano T. Uso de un videojuego educativo como herramienta para aprender historia del Perú. Revista Iberoamericana De Educación a Distancia. Disponible en: <http://revistas.uned.es/index.php/ried/article/view/15569/14274>.
14. Otoyá L y Ramírez Y. Uso de videojuegos de Internet como factor predisponente para la presencia de violencia en adolescentes. Primer año de secundaria. Institución Educativa San Juan - Trujillo 2014. [publicación periódica en línea]. Trujillo. Universidad Privada Antenor Orrego; 2016. Disponible en: <http://repositorio.upao.edu.pe/handle/upaorep/1944>
15. Cuello P, Chacón L, Guzmán L, Villanueva D, Arrazola M. Incidencia del uso de la tecnología en la actividad física en estudiantes de 7 a 17 años. [publicación periódica en línea]2018. abril [citado: 2018 octubre 25]; 1(2): [aproximadamente 9 pp.].Disponible : <http://revistas.ul.edu.co/index.php/RIDEI/article/view/42/38>.
16. Gonzalez M, Espada J, Tejeiro R. El uso problemático de videojuegos está relacionado con problemas emocionales en adolescentes. adicciones 2017;29(3):180-185. Disponible en: <http://www.adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/745/818>.
17. Gómez F. El uso de los videojuegos en el tiempo de ocio y la Educación Física de los escolares adolescentes de la Comunidad Valenciana [Publicación periódica en línea]. España: Universidad de valencia; 2016. Disponible:<https://www.educacion.gob.es/teseo/imprimirFicheroTesis.do?idFichero=6IBIsXjJsZ8%3D>
18. Muñoz J, Segovia B: “¿Cómo interactúan los adolescentes con los videojuegos? Preferencias y habilidades performativas”. Revista Latina de Comunicación Social, 74, pp. 360 a 382. <http://www.revistalatinacs.org/074paper/1335/18es.html>
19. Feijoo B. Análisis del consumo de medios audiovisuales (TV, videojuegos e internet) entre los niños gallegos del último curso de primaria en 2010. [Tesis doctoral]. España: Universidad de Vigo;2015. Disponible: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/dctes?codigo=124620>

20. Castro M, Martínez A, Zurita F, Chacón R, Espejo T y Cabrera A. (2015). Uso de Videojuegos y su relación con las conductas sedentarias en una población escolar y Universitaria. *Journal for Educators, Teachers and Trainers*, Vol. 6(1), pp. 40– 51. Available from: https://www.researchgate.net/publication/289345426_Uso_de_videojuegos_y_su_relacion_con_las_conductas_sedentarias_en_una_poblacion_escolar_y_universitaria [accessed Nov 10 2018].
21. Reyes K, Sánchez N, Toledo M, Reyes U, Reyes D y Hernández U. Los videojuegos: ventajas y perjuicios para los niños [publicación periódica en línea]. 2014 abril [citado: 2018 diciembre]; 81(2): [aproximadamente 9pp.]. Disponible en: <http://www.medigraphic.com/pdfs/pediat/sp-2014/sp142g.pdf>.
22. Ayala E y Santiago Tecnologías de la Información y la Comunicación [libro en línea]. Lima Editorial de la UIGV. Agosto de 2015 [octubre 30 2018]. Disponible:<http://repositorio.uigv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.11818/1189/Libro%20TIC%20%282%29-1-76%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
23. Sedeño A. Videojuegos como dispositivos culturales. [en línea]. España. Agosto de 2015 [octubre 28 del 2018]. Disponible: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6556041>
24. Real Academia Española. Diccionario de la lengua española.2018 [Dictionary of the Spanish Language] (22nd ed.). Madrid, Spain: Autor
25. Nieves M. Guía didáctica del profesor. España: Red de Educación del Consumidor, 2014. Disponible en:https://www.aragon.es/estaticos/GobiernoAragon/Departamentos/SanidadBienestarSocialFamilia/Sanidad/Ciudadano/11_Consumo/08_Publicaciones/05_Materiales_Didacticos/01_Material_didactico_de_la_Red/videojuegos_profes.pdf.
26. Entertainment Software Rating Board. Clasificación de videojuegos [en línea]. España.2014. disponible: https://www.esrb.org/ratings/index_sp.aspx

27. Westerveld, R. Beneficios y efectos positivos de los videojuegos. Publicaciones didácticas. 2017;(87): 304-307. Disponible en : <http://publicacionesdidacticas.com/hemeroteca/articulo/087074/articulo-pdf>.
28. Organización mundial de Salud(OMS). [publicación periódica en línea] 2017. Julio [citada: 2018 octubre 31].
Disponible en : <https://psicoadolescencia.com.ar/docs/adicciones/adic030.pdf>
29. Puerta D. Uso de Internet y videojuegos: personalidad y rendimiento cognitivo [Tesis doctoral]. Barcelona. Universidad Ramón Llull; 2014.
Disponible:<https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:yBCP3umRVp4J:https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis%3Fcodigo%3D89749+&cd=1&hl=es-419&ct=clnk&gl=pe>
30. Ameneiros A. Los videojuegos en la adolescencia: prácticas y polémicas asociadas [publicación periódica en línea] 2015. [citado: 2018 octubre 31]; (13): [5pp.]. disponible: <http://revistas.udc.es/index.php/reipe/article/view/reipe.2015.0.13.451>
31. Academia Americana de psiquiatría. Adicciones a videojuegos.2016 <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/ajad.12110>.
32. Consejos de nutrición y bienestar para niños pequeños: Manual del proveedor del Programa de Alimentos para el Cuidado de Niños y Adultos. 2015 pp 73-75. Disponible en <https://www.sde.idaho.gov/cnp/cacfp/files/handbooks/usda/Consejos-de-Nutricion-Bienestarpara-Ninos-Pequeños.pdf>.
33. Raile. M, Marriner A. Modelos y teorías en enfermería.7^{ma}ed. España, Elsevier.2011.
34. Chamarro A, Carbonell X, María J, Muñoz R, Ortega R, López R, Batalla C, Torán P, *et al*. Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los videojuegos (CERV): Un instrumento para detectar el uso problemático de videojuegos en adolescentes españoles.
35. López, F. 2012. Construcción y validación de un cuestionario sobre los hábitos de consumo de videojuegos preadolescentes. EDUTEC, Revista Electrónica de Tecnología Educativa.
Disponible en: http://edutec.rediris.es/Revelec2/Revelec40/contrusccion_validacion_cuestionario_habitos-consumo_videojuegos_adolescentes.html.

36. Ministerio de Educación. [publicación periódica en línea].2018. Enero [citada: 2019 marzo 25; 2: [aproximadamente 15 pp.].
Disponible en:
<http://www.minedu.gob.pe/compromisos-gestion-escolar/pdf/norma-tecnica-anio-escolar-2018.pdf>
37. Hernández R. Metodología de la investigación. 6a ed. México: Editorial mexicana; 2014.
38. Programa de educación sexual. Características generales del Desarrollo BIO-PSICO-SOCIAL de la adolescencia.
Disponible en:
<http://educacionsexual.uchile.cl/index.php/hablando-de-sexo/adolescencia/desarrollo-bio-psico-social-de-la-adolescencia>
39. Instituto Nacional de Estadísticas. Crecimiento y distribución de la población. [publicación periódica en línea].2018. octubre. [citado: 2019 abril 30; 2: [aproximadamente 48 pp.].
Disponible en:
https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones_digitales/Est/Lib1530/libro.pdf.
40. Serrano J. El desarrollo cognitivo del adolescente. Aprendizaje y Desarrollo de la Personalidad.2014 (2): [Publicación periódica en línea]. Disponible:
<https://www3.uji.es/~betoret/Instruccion/Aprendizaje%20y%20DPersonalidad/Curso%2012-13/Apuntes%20Tema%202%20El%20desarrollo%20cognitivo%20del%20adolescente.pdf>



ANEXO 1 Cuestionario sobre hábitos de consumo de los videojuegos

Estimados estudiantes en esta oportunidad estamos realizando una encuesta a adolescentes como Tú para saber cuáles son los hábitos de uso de videojuegos, con el fin de elaborar programas. Lee atentamente las oraciones y responde con toda sinceridad. Marca con una X el número de la respuesta que deseas marcar. Recuerda que NO hay respuestas correctas e incorrectas, todas las respuestas son válidas; la información que nos respondas serán anónimas.

Agradecemos tu colaboración y la confianza.

SECCIÓN I: DATOS SOCIODEMOGRÁFICOS

1. Dinos tu edad: Años cumplidos
2. Dinos tu Sexo: 1. Masculino 2. Femenino
3. ¿Con quienes vives?
 1. Padres 2. Tíos/as 3. Primos/as
 4. abuelos 5. Otros 6. Otros (especifique).....
4. ¿Haces uso de videojuegos?
 - 1: Si pase a la pregunta 5
 - 2: No (**Gracias por tu participación**)
5. ¿En qué lugares haces usos de los videojuegos?
 1. Casa 2. Cabina de internet
 3. Colegio 4. Otros (especifique).....
6. ¿Cuándo haces uso de los videojuegos algún adulto te controla las horas de juego?
 - 1: Si 2: No
 - 1: Nadie 2: Padre 3: Madre
 - 4: Tía 5: Profesor 6: Otros (especifique).....
7. ¿Algún adulto te controla el contenido del videojuego?
 - 1: Si 2: No
 1. Nadie 2: Padre 3: Madre
 - 4: Tía 5: Profesor 6: Otros (especifique).....
8. ¿Qué tipos de videojuegos usas más habitualmente?
 - 1: Juegos arcades (laberinto, deportivos, pokemon, Súper.
 - 2: Juegos de simulación (instrumental, situacionales)
 - 3: Juegos de estrategias (aventuras graficas, juegos de guerra)
9. ¿Con quienes sueles jugar los videojuegos?
 1. Sola /o 2: Con amigos(as) 3: Hermanos
 - 3: Tíos 4: Padres 5: Otros (especifique).....
10. ¿Crees que los videojuegos son violentos?
 - 1: Si 2: No

A continuación, encontraras preguntas referidas a tus hábitos del uso de videojuegos. Marca con una X en la columna que corresponda de acuerdo a lo que sientes, piensas o haces donde:

1= Nada de acuerdo

2= Poco de acuerdo

3= Ni acuerdo ni desacuerdo

4= Bastante de acuerdo

5= Totalmente de acuerdo

POR EJEMPLO:

ITEMS	Nada de acuerdo	Poco de acuerdo	Ni acuerdo ni desacuerdo	Bastante de acuerdo	Totalmente de acuerdo
	1	2	3	4	5
Me gusta jugar a los videojuegos.					X

ITEMS	Nada de acuerdo	Poco de acuerdo	Ni acuerdo ni desacuerdo	Bastante de acuerdo	Totalmente de acuerdo
	1	2	3	4	5
1.Me gusta jugar a los videojuegos.					
2.Juego habitualmente a los videojuegos.					
3.He jugado a muchos videojuegos.					
4.Conozco muchos videojuegos.					
5.Me considero bueno jugando a los videojuegos.					
6.Los videojuegos me parecen divertidos.					
7.Cuando juego a los videojuegos se me pasa el tiempo volando					
8.Dedico más tiempo a los videojuegos que jugar con mis amigos.					
9.Dedico más tiempo a jugar a los videojuegos que al deporte.					
10.Me acuesto tarde y me levanto temprano para seguir jugando.					
11.Dedico más tiempo a los videojuegos que a estar con mi familia.					
12.Busco información sobre videojuegos en revistas, TV o Internet.					
13.Me gusta competir a los videojuegos y ser el mejor.					
14.Ahorro mi dinero para gastarlo en videojuegos.					
15.Hablo con mis amigos de videojuegos.					
16.Siempre que veo una tienda de videojuegos entro.					
17.Antes de hacer los deberes juego a los videojuegos.					
18.Dedico más tiempo a los videojuegos que a hacer las tareas del cole.					
19.Olvido cosas importantes mientras juego (hacer los deberes...)					
Juego a los videojuegos desde hace	Nunca	Meses	Un año	2 o 3 años	+ de 4 años
Dedico a los videojuegos	Nada	Menos de 1 hora al día	De 1 a 2 horas al día	De 2 a 3 horas al día	Más de 3 horas al día
Número de videojuegos que conozco	0	1 o 2	hasta 10	de 10 a 20	más de 20
Números de videojuegos que he jugado	0	1 o 2	hasta 10	de 10 a 20	más de 20
Frecuencia a la que juego	Nunca	alguna vez	fines de semana	3 o 4 días	Todo los días

Muchas gracias por tu participación

SOLO PARA SER LLENADO POR EL INVESTIGADOR

Fecha de aplicación: Día Mes: AÑO:

Resultado del cuestionario: 1 Completo 2 Respondido parcialmente 3 Rechazado

Observaciones :

Anexo:2 Características sociodemográficas

Variable	f	%
Edad		
11	5	10,4%
12	34	70,8%
13	5	10,4%
14	4	8,3%
Total	48	100,0 %
Promedio	12	
Mínimo	11	
Máximo	14	
Sexo		
Masculino	28	58,3%
Femenino	20	41,7%
Total	48	100,0%

ARIBALE	DEFINICION CONCEPTUAL	DEFINICION OPERACIONAL	DIMENSIONES E INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Uso de videojuegos	<p>Se define el uso de videojuegos a la acción de utilizar un dispositivo digital que puede ser mediante Smartphone, Tablet o una pantalla de televisión , computador que nos permite interactuar o jugar con un mundo irreal que muchas veces es utilizado a manera de diversión y ocio por las personas.</p>	<p>La variable se midió a través de un cuestionario sobre los hábitos de consumo de videojuegos en preadolescentes, que consta de 24 ítems dividido en 4 dimensiones. Siendo el valor de la variable la sumatoria de dichas variables clasificado en rangos de:</p> <p>*Uso alto: 71- 95 *Uso medio: 48- 70 *Uso bajo: 19-47</p> <p>La escala utilizada fue de tipo Likert con 5 alternativas de respuesta que van desde.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Nada de acuerdo: 1 ✓ poco de acuerdo: 2 ✓ ni de acuerdo ni desacuerdo: 3 ✓ bastante de acuerdo: 4 ✓ totalmente de acuerdo: 5. 	<p>La escala presenta 4 dimensiones:</p> <p>5. Grado de atracción por los videojuegos: Referido a los hábitos, gustos y preferencia hacia los videojuegos. Consta de los siguientes ítems.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Gusto por jugar: Ítems 1 ✓ Habitualidad por los videojuegos: Ítems 2 ✓ Diversidad de videojuegos: Ítems 3 ✓ Conocimiento sobre los videojuegos. Ítems 4 ✓ Consideración personal respecto a los videojuegos: Ítems 5 ✓ Diversión al jugar videojuegos: Ítems 6 ✓ Practica del uso de videojuego: Ítem 20 ✓ Tiempo dedicado al uso de videojuego: Ítem 21. ✓ Numero de juegos que conoce: Ítem 22. ✓ Numero de juegos usados: Ítem 23. 	Ordinal

			<p>✓ Frecuencia del uso de juego: Ítem 24.</p> <p>6. Interferencia de los videojuegos con otras actividades: Se refiere al grado de interferencia que suponen los videojuegos en otras actividades no académicas, es decir actividad con la familia, amigos, hacer deportes, etc.</p> <p>✓ Pasa tiempo por los videojuegos: Ítem 7</p> <p>✓ Tiempo de dedicación a los videojuegos que a los amigos: Ítem 8</p> <p>✓ Tiempo dedicación a los videojuegos que al deporte: Ítem 9</p> <p>✓ Atracción por los videojuegos: Ítem 10</p> <p>✓ Tiempo de dedicación a los videojuegos que a la familia: Ítem 11</p> <p>7. Nivel de inquietud respecto a los videojuegos: Se refiere a la medida en que los niños son capaces de ingeniárselas para jugar, conseguir videojuegos, o buscar información sobre los videojuegos que más</p>	
--	--	--	---	--

			<p>les pueden gustar. Consta de los siguientes ítems:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Investigación por los videojuegos: Ítem 12 ✓ Inquietud por jugar a los videojuegos: Ítem 13 ✓ Inversión de dinero para jugar: Ítem 14 ✓ Hablo sobre videojuegos: Ítem 15 ✓ Pasión por los videojuegos: Ítem 16. <p>8. Interferencia de los videojuegos con las actividades académicas: Se refiere al grado de interferencia que suponen los videojuegos en las actividades académicas. Consta de los siguientes ítems.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Jugar antes de realizar otras actividades: Ítem 17. ✓ Jugar antes de realizar las tareas: Ítem 18. ✓ Olvido los deberes por jugar videojuegos: Ítem 19 	
--	--	--	--	--

Anexo 4

Análisis de confiabilidad del cuestionario hábitos de consumo de videojuegos

Tabla 3: Coeficientes Alpha de Cronbach para los distintos factores

Factor	1	2	3	4
Alpha	0,903	0,767	0,740	0,696

ANEXO 4: Confiabilidad de cuestionario hábitos de consumo de videojuegos

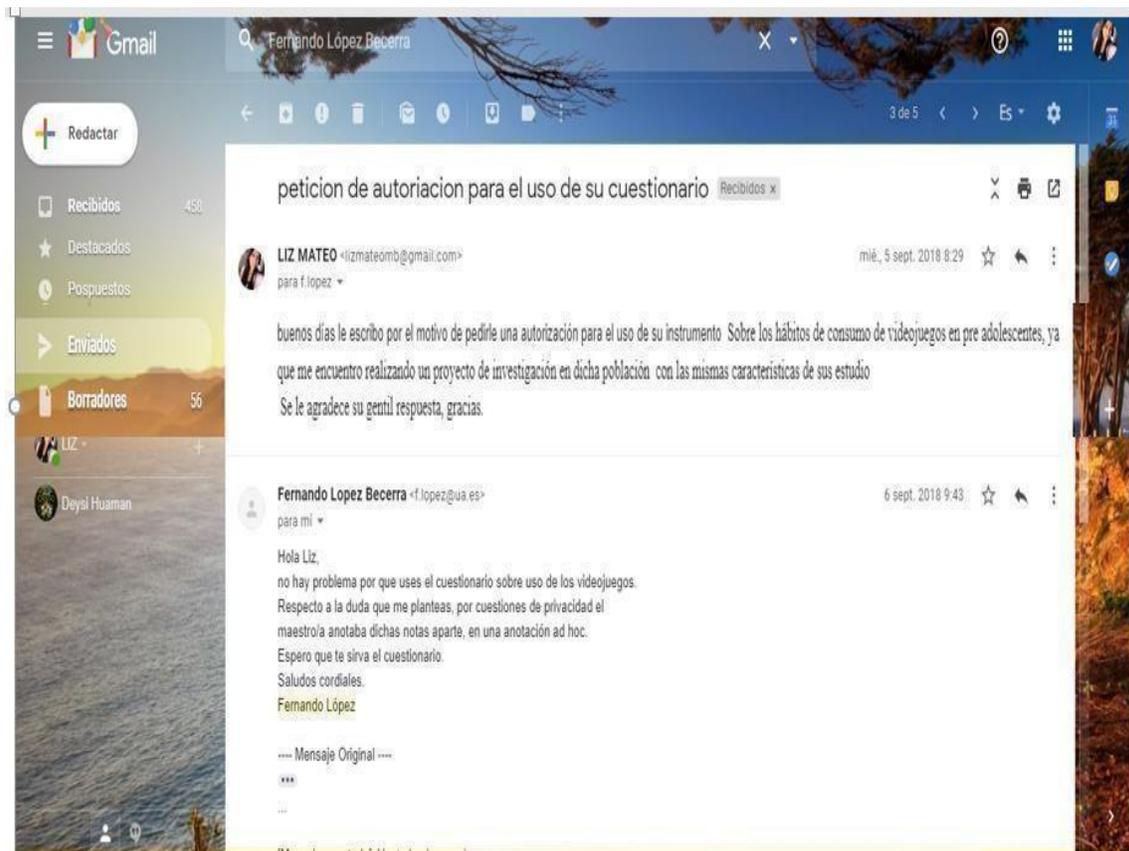
Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,969	24

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Me gusta jugar a los videojuegos.	69,33	262,606	,646	,969
Juego habitualmente a los videojuegos.	69,33	263,515	,749	,967
He jugado a muchos videojuegos.	69,25	266,750	,807	,967
Conozco muchos videojuegos.	69,42	262,629	,814	,967
Me considero bueno jugando a los videojuegos.	69,58	268,265	,704	,968
Los videojuegos me parecen divertidos	69,25	274,750	,475	,969
Cuando juego a los videojuegos se me pasa el tiempo volando	69,08	273,356	,605	,969
Dedico más tiempo a los videojuegos que jugar con mis amigos.	69,42	269,538	,653	,968
Dedico más tiempo a jugar a los videojuegos que al deporte.	69,58	264,083	,872	,967
Me acuesto tarde y me levanto temprano para seguir jugando.	69,50	258,273	,914	,966
Dedico más tiempo a los videojuegos que a estar con mi familia.	69,75	262,932	,837	,967
Me gusta competir a los videojuegos y ser el mejor.	69,83	265,788	,819	,967
Ahorro mi dinero para gastarlo en videojuegos	69,67	249,152	,859	,967
Hablo con mis amigos de videojuegos.	69,33	263,879	,833	,967
Siempre que veo una tienda de videojuegos entro	69,67	256,788	,889	,966
Antes de hacer los deberes juego a los videojuegos.	69,42	259,902	,747	,967
Dedico más tiempo a los videojuegos que a hacer las tareas del cole.	69,67	257,879	,854	,966
Olvido cosas importantes mientras juego (hacer los deberes...)	69,67	258,061	,778	,967
Juego a los videojuegos desde hace	69,58	272,265	,424	,970
Dedico a los videojuegos	69,67	267,697	,808	,967
Número de videojuegos que conozco	69,67	267,697	,808	,967
Números de videojuegos que he jugado	69,67	267,697	,808	,967
Item24	68,50	261,364	,808	,967

Anexo 6: Autorización para el uso del cuestionario sobre hábitos de consumo de los videojuegos.



Anexo 6: Solicitud para la ejecución del estudio



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

fb/ucv.peru
@ucv_peru
#saliradelante
ucv.edu.pe

Lima 28 de febrero del 2019

CARTA N° 045 -2019/EAP/ENF.UCV-LIMA

Señor,
Luis Hernán Huasupoma Bautista
Director L.E. 3051 EL Milagro
Independencia
Presente

Asunto: Solicito Autorizar la ejecución del Proyecto de Investigación de Enfermería.

De mi especial consideración:

Por la presente me es grato comunicarme con Usted a fin de saludarlo cordialmente en nombre de la Universidad César Vallejo y en el mío propio deseándole éxitos en su acertada gestión.

A su vez, la presente tiene como objetivo el solicitar su autorización a fin de que la estudiante **LIZ DIANA MATEO BUSTAMANTE** del X ciclo de estudios de la Escuela Profesional de Enfermería pueda ejecutar su investigación titulada: **"USO DE VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE 1° GRADO DE SECUNDARIA DE LA I. E. 3051 EL MILAGRO, INDEPENDENCIA, 2019"**, en la institución que pertenece a su digna Dirección; por lo que solicito su autorización a fin de que se le brinden las facilidades correspondientes.

Sin otro particular y en espera de su respuesta quedo de Usted.

Atentamente.



Lucy Tani Becerra Medina
M^{tr.} Lucy Tani Becerra Medina
Coordinadora del Área de Investigación
Escuela Académico Profesional de Enfermería
Universidad César Vallejo - Filial Lima



Luis Hernán Huasupoma Bautista
Luis Hernán Huasupoma Bautista
DIRECTOR
11-03-19
C/c: Archivo.

LIMA NORTE Av. Alfredo Mendiola 6232, Los Olivos. Tel.:(+51) 202 4342 Fax.:(+51) 202 4343
LIMA ESTE Av. del Parque 640, Urb. Canta Rey, San Juan de Lurigancho Tel.:(+51) 200 9030 Anx.:2510.
ATE Carretera Central Km. 8.2 Tel.:(+51) 200 8030 Anx.: 8184
CALLAO Av. Argentina 1795 Tel.:(+51) 202 4342 Anx.: 2650.



**ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD
DE TESIS**

Código : F06-PP-PR-02.02
Versión : 09
Fecha : 23-03-2018
Página : 1 de 1

Yo, LILIANA ZEDEYA TINANA VENQUE docente de la Facultad Ciencias Médicas y Escuela Profesional...de Enfermería de la Universidad César Vallejo Lima Norte (precisar filial o sede), revisor (a) de la tesis titulada UJO DE VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE 1er GRADO SECUNDARIA DE LA I.E. BOSQUE DEL MILAGRO, INDEPENDENCIA 2019 del (la) LIZ DIANA MATEO BUSTAMANTE estudiante de la investigación tiene un índice de similitud de 29% verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin.

El/la suscrito (a) analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

FIRMA

DNI: 09437379
Lugar y fecha: 4 de junio 2019

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Representante de la Dirección / Vicerrectorado de Investigación y Calidad	Aprobó	Rectorado
---------	----------------------------	--------	---	--------	-----------



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE CIENCIAS MÉDICAS

ESCUELA PROFESIONAL DE ENFERMERÍA

Uso de videojuegos en estudiantes de 1^{er} grado de secundaria de la I. E 3051 El Milagro,
Independencia 2019.

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN
ENFERMERÍA

Autora:

Liz Diana Mateo Bustamante

(Código)

Asesora:

Dra. Lilliana Timaná Yenque

Resumen del partido

21%

Actualmente viendo fuentes estándar

Ver fuentes en inglés (Beta)

Partidos

1	Presentado a la Univer...	3%	>
	Papel de estudiante		
2	docplayer.es	3%	>
	Fuente de Internet		
3	Presentado al Colegio ...	2%	>
	Papel de estudiante		
4	dspace.unl.edu.ec	1%	>
	Fuente de Internet		
5	repositorio.ucv.edu.pe	1%	>
	Fuente de Internet		
6	repositorio.upao.edu.pe	1%	>
	Fuente de Internet		



 UCV UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE TESIS EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL UCV	Código : F08-PP-PR-02.02 Versión : 09 Fecha : 23-03-2018 Página : 70 de 80
--	---	---

Yo LIC. DIANA MATEO BUSTAMANTE, identificado con DNI N° 70654465, egresado de la Escuela Profesional de ENFERMERIA de la Universidad César Vallejo, autorizo (X), No autorizo () la divulgación y comunicación pública de mi trabajo de investigación titulada USO DE VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE 1º GRADO DE LA I.E 3051 EL MILAGRO, INDEPENDENCIA 2019.; en el Repositorio Institucional de la UCV (<http://repositorio.ucv.edu.pe/>), según lo estipulado en el Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art. 33

Fundamentación en caso de no autorización:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



 FIRMA

DNI: 70654465

FECHA: 4 de Junio 2019



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

CONSTE POR EL PRESENTE EL VISTO BUENO QUE OTORGA EL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN DE
la Escuela de Enfermería

A LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN QUE PRESENTA:

MATEO BUSTAMANTE LIZ DIANA

INFORME TITULADO:

USO DE VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE 1ER GRADO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA 3051 EL
MILAGRO, INDEPENDENCIA, 2019

PARA OBTENER EL TÍTULO O GRADO DE:

Licenciada en Enfermería

SUSTENTADO EN FECHA: 7 de junio de 2019

NOTA O MENCIÓN: 18 (Dieciocho)




Mgtr. Lucy Tani Becerra Medina
Investigación
