



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Clima de aula y uso de videojuegos en estudiantes de bachillerato de una Unidad
educativa de Guayas, 2020.

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestro en Psicología Educativa

AUTOR:

Prado Castillo, Fernando Marcelo (ORCID: 0000-0002-0893-329X)

ASESOR:

Dr. Medina Gonzales, Ronald Henry (ORCID: 0000-0003-4665-7254)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención integral del infante, niño y adolescente

**PIURA – PERÚ
2021**

DEDICATORIA

Mi informe va dedicado principalmente a mis padres ya que con su ayuda y esfuerzo puedo culminar esta nueva meta, a mi mami Gloria, a Dey, a mis hermanos que cada día me alegran con sus ocurrencias, a Gladys y cada una de las personas que estuvieron en el proceso, me dieron aliento ya que no fue fácil, pero si muy satisfactorio llegar a estas instancias.

AGRADECIMIENTO

A Dios que me permite terminar todo este proceso, a Gladys por el apoyo incondicional en cada momento, a mi grupo de trabajo “simplemente son las mejores” y cada de unas de las personas que de una manera u otra sumaron su granito de arena en esta meta.

Índice de contenidos

Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras o gráficos	iii
Índice de abreviatura.....	iv
RESUMEN.....	v
ABSTRACT.....	vi
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA	12
3.1. Tipo y diseño de investigación.....	12
3.2. Variables y operacionalización.....	12
3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis	13
3.4. Técnicas e instrumento de recolección de datos	14
3.5. Procedimientos	15
3.6. Método de análisis de datos	15
IV. Resultados	16
V. DISCUSIÓN	30
V. CONCLUSIONES.....	34
VI. RECOMEDACIONES.....	36
REFERENCIAS.....	37
ANEXOS	

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población.....	134
Tabla 2. Validación de instrumentos.....	145
Tabla 3. Distribución de frecuencia para la variable el clima del aula en estudiantes de bachillerato de una Unidad educativa de Guayas, 2020.....	15
Tabla 4. Distribución de frecuencia para la variable el uso de videojuegos en estudiantes de bachillerato de una Unidad educativa de Guayas, 2020.....	168
Tabla 5. Prueba de normalidad Shapiro-Wilk para las variables de clima de aula y el uso de videojuegos y sus dimensiones	19
Tabla 6. Correlación entre clima de aula y el uso de videojuegos.	180
Tabla 7. Correlación entre clima de aula y la destacabilidad.....	191
Tabla 8. Correlación entre clima de aula y la tolerancia.	202
Tabla 9. Correlación entre clima de aula y los cambios de ánimo.....	213
Tabla 10. Correlación entre clima de aula y la recaída	224
Tabla 11. Correlación entre clima de aula y la abstinencia.	235
Tabla 12. Correlación entre clima de aula y los conflictos.....	246
Tabla 13. Correlación entre clima de aula y los problemas	257
Tabla 14. Correlación entre interpersonal imaginativo y el uso de videojuegos .	268
Tabla 15. Correlación entre relativo disciplinario y el uso de videojuegos.	29
Tabla 16. Correlación entre instruccional y el uso de videojuegos.	280

Índice de Figuras o gráficos

Figura 1 Esquema del tipo de investigación122

Figura 2. Distribución de frecuencia para la variable el clima de aula en estudiantes de bachillerato de una Unidad educativa de Guayas, 2020.....166

Figura 3. Distribución de frecuencia para la variable el uso de videojuegos en estudiantes de bachillerato de una Unidad educativa de Guayas, 2020177

Índice de abreviatura

EPCFC	Escala de Percepción del Clima y del Funcionamiento del Centro
OMS	Organización mundial de la Salud
UNESCO	La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura

RESUMEN

La presente investigación tuvo como propósito determinar la relación que existe entre clima de aula y uso de videojuegos en estudiantes de bachillerato de una unidad educativa de Guayas, 2020. Para lo cual se empleó la metodología de carácter cuantitativo no experimental, básico de alcance descriptivo-correlacional, la población se conformó por 40 estudiantes de bachillerato; la técnica de muestreo aleatorio simple, para la recopilación de datos se utilizó dos instrumentos, uno por cada variable, se realizó el análisis de los datos con el programa estadístico SPSS. Como resultado se determinó que no existe relación entre clima de aula y el uso de videojuegos, considerando un nivel de sig. Bilateral (0,933) Por lo tanto, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna. Se concluyendo que entre las variables clima de aula y uso de videojuegos no tienen relación.

Palabras claves: Clima de aula, uso de videojuegos, estudiantes.

ABSTRACT

The purpose of this research was to determine the relationship between the classroom climate and the use of video games in high school students from an educational unit in Guayas, 2020. For which a non-experimental quantitative methodology was used, with a basic descriptive scope- correlation ally, the population was made up of 40 students in the tenth year of basic education; The simple random sampling technique, for the data collection, two instruments were used, one for each variable, the data analysis was carried out with the SPSS statistical program. As a result, it was determined that there is no relationship between classroom climate and the use of video games, considering a level of sig. Bilateral (0.933) Therefore, the null hypothesis is accepted and the alternate hypothesis is rejected. It is concluded that between the variables classroom climate and use of video games are not related.

Keywords: Classroom climate, use of video games, students.

I. INTRODUCCIÓN

Estudios desarrollados por la UNESCO en el 2015 confirman, que el clima escolar es un elemento de vital trascendencia para el aprendizaje armónico. (Unesco 2015, p.8) dicho estudio se realizó en 15 países latinoamericanos, el estudio reveló la influencia de la atmósfera del aula de clases, la investigación enfatiza que el proceso enseñanza aprendizaje mejora cuando hay interacción entre la comunidad educativa y existe un respeto mutuo.

Desde la creación de los video juegos la (OMS) acredita que fueron creados para el entretenimiento personal, con los avances tecnológicos se pueden jugar en computador, celulares o en línea mientras se usa el internet; desde un tiempo atrás se ha convertido en un problema social cuando dedican mucho tiempo a diario “todos los días de la semana” por más de cuatro horas diarias. Por esta razón fue que la (OMS) reconoce como problema mental en el manual de diagnóstico, el uso excesivo de videojuegos

Assael y Neumann (1994) citados por López et al.(2014); Rodríguez (2018) resaltan que el clima del aula son las “percepciones, pensamientos y valores de la comunidad educativa y de las relaciones que en este contexto se dan.” (p. 95)

Según distintos autores de la actualidad, el docente es llamado a ser el impulsador de un clima de aula apropiado. En la actualidad al ejercer en clima de aula es aconsejable tener liderazgo socioemocional, saber las necesidades de cada estudiante y del entorno en que nos rodea. Todo será analizado para considerar los factores positivos y negativos que intervienen en el clima de aula

Complementando lo anterior se menciona que el clima del aula se fundamenta en las percepciones, pensamientos y valoraciones por parte de estudiantes y profesores lo cual se relaciona con la dinámica dentro del proceso enseñanza – aprendizaje (Bayas et al. 2018).

Con la experiencia dentro del clima de aula en la actualidad se transforma en el principal reto entre docentes y estudiantes. El clima de aula no se puede afrontar desde una visión en primera persona, se requiere un trabajo en equipo, el cual debe

destrozar paradigmas obstáculos como conductas destructivas, desmotivación y falta de compromiso, trabajar bajo el mismo objetivo (Bayas et al. 2018; p. 4). La recreación mediante las nuevas tecnologías y en especial los videojuegos son en la actualidad el medio de recreación y ocio de muchas personas sin distinguir sexo o edad, de donde ha surgido en estos últimos años el cuestionamiento sobre la incidencia e influencia del uso de videojuegos en el crecimiento y desarrollo mental de quien los utiliza (Lancheros, 2014; Restrepo et al. 2019)

Las secuelas proporcionadas de la interrupción actividades diarias o secuelas poco favorables en el desempeño de los infantes y jóvenes, ha generado un gran cuestionamiento de los efectos a favor y en contra del uso de videojuegos. Estudios puntuales como los de Tejeiro et al. (2009), señalan el beneficio de los videojuegos en la actividad académica, así se considera que el uso de videojuegos como herramientas didácticas en el ambiente educativo coadyuvando al aprendizaje así como también se atribuyen al desarrollo de habilidades cognitivas espaciales, según lo señala Contreras y Contreras (2014) (Restrepo et al. 2019)

Por lo cual, después de indagar en diferentes fuentes de contenido científico repunta a lo favorable y desfavorable del uso de los videojuegos en el clima del aula, por lo cual es genera la interrogante se saber la existencia de la relación que puede existir entre el clima de aula y el uso de video juegos en adolescentes y si el mismo repercute en el rendimiento académico.

Por lo cual se indaga en esta problemática y en lo consecutivo se pregunta ¿Existe relación significativa entre el clima de aula y uso de videojuegos en estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa de Guayas, 2020?

Objetivo general.-Determinar la relación que existe entre clima de aula y uso de videojuegos en estudiantes de bachillerato de una unidad educativa de Guayas, 2020. Así como también los objetivos específicos, tales como: Objetivo específico 1. Identificar el nivel de Clima de aula en estudiantes de bachillerato de una unidad educativa de Guayas, 2020. Objetivo específico. 2. Identificar el nivel uso de Videojuegos de los estudiantes de una unidad educativa de Guayas, 2020. Objetivo específico 3. Identificar si existe relación clima de aula y destacabilidad en los

estudiantes de bachillerato de una unidad educativa de guayas, 2020. Objetivo específico 4. Determinar si existe relación entre Clima de aula y tolerancia en los estudiantes de bachillerato de una unidad educativa de Guayas, 2020. Objetivo específico 5. Determinar si existe relación entre clima de aula y cambios de ánimo en los estudiantes de bachillerato de una unidad educativa de Guayas, 2020. Objetivo específico 6. Determinar si existe relación entre clima de aula y recaída en estudiantes de bachillerato de una unidad educativa de Guayas, 2020. Objetivo específico 7. Determinar si existe relación entre Clima de aula y abstinencia en estudiantes de bachillerato de una unidad educativa de Guayas, 2020. Objetivo específico 8. Determinar si existe relación entre clima de aula y problemas en estudiantes de bachillerato de una unidad educativa de Guayas, 2020. Objetivo específico 9. Determinar si existe relación entre y Interpersonal imaginativo y uso de videojuegos en estudiantes de bachillerato de una unidad educativa de Guayas, 2020. Objetivo específico 10. Determinar si existe relación entre Regulatorio disciplinario y uso de videojuegos en estudiantes de bachillerato de una unidad educativa de Guayas, 2020. Objetivo específico 11. Determinar si existe relación entre Instruccional y uso de videojuegos en estudiantes de bachillerato de una unidad educativa de Guayas, 2020.

La investigación esta justificada ya que aportara a la psicología educativa, ademas resaltara de manera significativa la relevancia de crear un clima de aula adecuado; ademas permitira tomar las debidas precauciones ante la probematica y dar soluciones oportunas. El aporte teorico, establece en afirmar los principios teoricos sobre las variabes de estudio; asi mismo, el aporte practico se llevara en futuras intervenciones o propuestas que se desarrollaran a partir de esta investigación. Por ultimo, es significativo desarrollar este estudio, ya que es aplicable en la comunidad educativa ecuatoriana.

Las hipotesis especificas de este estudios son ¿Existira relación significativa entre clima de aula y la dimensión preferencias en estudiantes bachillerato de una unidad educativa de guayas,2020? ¿Existira relación significativa entre clima de aula y la dimensión temporalida en estudiantes de bachillerato de una unidad educativa de Guayas, 2020? ¿Existira relación significativa entre clima de aula y la dimensión actitud en los estudiantes de bachillerato de una unidad educativa de Guayas, 2020?

¿Existira relación significativa entre la dimensión interpersonal imaginativo y uso de videojuegos en una unidad educativa de Guayas, 2020? ¿Exitira relacion significativa entre dimensión regulativo diciplinario y uso de videojuegos en una unidad educativa de Guayas, 2020? ¿Existira relación significativa entre dimensión instruccional y uso de videojuegos en una unidad educativa de Guayas, 2020?

II. MARCO TEÓRICO

Es indispensable fundamentar esta investigación, se indago sobre las variables de estudio en bibliotecas, repositorios virtuales, revistas anexadas a continuación se expone antecedentes de estudio Nacionales como internacionales.

En el ámbito internacional Rivas (2019) en su tesis “Programa para mejorar el clima de aula”. La metodología fue de diseño casi experimental y los datos fueron procesados satisfactoriamente con un software estadístico SPSS. Los resultados observados fueron satisfactorios y se comprobó que aplicando del programa para mejorar el clima de aula

Patiño (2019) en su tesis “Taller de habilidades sociales en el clima escolar”. Se planteó el objetivo general especificar la correlación entre las variables de estudio; la muestra estuvo conformada por 33 estudiantes con muestreo no probabilístico, se aplicó una encuesta para valorar el clima de aula. Se desarrolló un taller sobre las habilidades sociales y que la aplicación de dicho taller mejora significativamente el clima del aula.

Por otro lado en una tesis Mayta (2019) titulada “La Ludopatía Virtual y el desarrollo de competencias” cuyo objetivo fue la determinación de la correspondencia existente entre las variables. La metodología empleada fue el método cuantitativo; de tipo no experimental – correlacional, descriptivo de corte transversal; se consideró una muestra de 368 estudiantes elegidos aleatoriamente. Concluyendo que la relación que existe entre ludopatía virtual y el desarrollo de competencias es negativa media (-0.436).

Según el autor Valenzuela (2015) en su tesis “Los videojuegos y la personalidad”. La población de esta investigación fue de 120 estudiantes, se utilizó el bosquejo correlacional de corte transversal, se aplicó un cuestionario. Se concluyen que las variables de estudio tienen correlación significativa y directa a un nivel de significancia del 5% ($r = 0.717$, $p\text{-valor} = 0.000 < 0.05$) por todo se puede deducir que la población dependiendo que juego utilice influenciara su personalidad.

En los antecedentes nacionales Mite (2020) en su tesis “Percepción de los docentes hacia la incorporación de estrategias de gamificación y videojuegos”.

Esta investigación la muestra fue de 100 profesores de ambos sexos de la ciudad de Guayaquil de la unidad educativa “Guadalupe Larriva González” la presente investigación tiene un enfoque cuantitativo con trascendencia descriptivo correlacional, tiene como principal objetivo conocer las percepciones del docente respecto a la incorporación de las estrategias de gamificación y videojuegos. Los resultados observados que los docentes tienen una percepción favorable para la pronta incorporación de estrategias gamificada y de videojuegos, pero es poco probable su aplicación ya que las unidades educativas no poseen la infraestructura tecnología adecuada y docentes preparados para aplicar nuevas estrategias

Bayas (2017) en su tesis “Prácticas pedagógicas respecto al clima en el aula frente al problema de las drogas”, se empleó la encuesta, la población que se tomó en cuenta fue de 435 estudiantes esta investigación corresponde el enfoque metodológico cuantitativo correlacional donde después de aplicada la encuesta el 31% de los estudiantes comparte que si afecta el micrográfico en el clima de aula

En relación a las fuentes teóricas investigadas para dar más sustento al marco teórico se estudia el clima de aula

Según Espadero & Vilches (2018) manifiesta que el estudio sobre clima de aula, de manera específica en la enseñanza de las ciencias a partir de los años 80, el estudio fue realizado por las Effective School Research, en el cual se centró en comparar los procesos psicosociales y las interacciones que se desenvuelven en el ambiente de las instituciones educativas, es por ello que el tema del clima de aula se constituyó en un tema de importancia pues forman parte del ambiente de aprendizaje

El clima de aula se define como una forma relativamente que perdura pero que no se puede observar directamente, la misma que se relacionada con características importantes basadas en reglas y normas. Se considera que el docente es el principal encargado del clima de aula, considerando que sus decisiones y la

coordinación con el resto del grupo lo cual permite evaluar el desarrollo del aprendizaje respecto a la práctica docente (Saéz, 2017; Chavez, 2017; Mogollon, 2015)

A criterio de Balongo & Serrano (2016) importancia del clima de aula radica en los procesos educativos y la aplicación de metodologías que permita la inclusividad de las diferencias de los estudiantes de las aula escolares (p.147)

Complementando lo anterior es importante que el rol del docente se enmarca en satisfacer la necesidades de los estudiantes, por ello se debe ofrecer oportunidades para un aprendizaje mediante la experimentación por medio de la generación de empatía y de sus propios criterios o ideas personales (Balongo & Serrano, 2016, p.149; Orellana, 2015; Sandoval, 2015)

Se menciona que el clima del aula se enmarca dentro de distintos contextos tales como los que se puede observar a continuación:

1. **“Contexto interpersonal.** - Hace referencia a la apreciación que tienen los estudiantes y las relaciones que mantienen con los docentes enfocándose a los problemas de los estudiantes muestren
2. **Contexto regulatorio.** - Tiene que ver con la apreciación de los estudiantes de las reglas y de las relaciones de autoridad educativa (Iraita, 2019; Vasquez, 2018)
3. **Contexto instruccional.** - Tiene que ver con las apreciaciones de los estudiantes en relación a la importancia sobre la expresión del maestro por el aprendizaje de sus estudiantes, y por ende la aplicación de estrategias metodológicas (Flores, 2017; Maldonado, 2016; Ordoñez, 2017)
4. **Contexto imaginativo creativo.** – Con lleva a cada uno de los aspectos ambientales que permite la estimulación para crear y experimentar, es decir mide la percepción de los alumnos de una ambiente imaginativo y creativo.” (Caceres et al., 2015, p.2) (Retana et al., 2018)

Por otra parte, Manota & Melendro (2016) manifiesta que el clima en el aula se conforma por medio de normas, hábitos, ritos comportamientos y prácticas de aspecto social que se fundamentan de las relaciones que docentes y estudiantes instituyen entre sí, generando pautas socio afectivas establecidas (p.56). (Pacheco, 2015; Herrera, Rico, & Cortes, 2015; Silva & McNell, 2016)

Los elementos que intervienen en la relación de los estudiantes y profesores en el clima de aula son los siguientes:

5. Metodología pedagógica y excelencia del contenido. - Se refiere a la eficacia de la clase, contenido y sin olvidar a manera de desarrollar la clase.
6. Expectativas del docente en referencia a sus estudiantes.- El docente considera las capacidades de cada estudiante
7. Apreciación del docente sobre sí mismo. - Se refiere a las habilidades, capacidades y en la posibilidad de contrarrestar los inconvenientes que se pudieran exhibir en el aula.
8. Perspectivas de los alumnos en relación al docente. - Se refiere a la valoración que tienen los estudiantes hacia los docentes, respecto a sus capacidades, habilidades y destrezas en las actividades académicas.
9. Percepción de los alumnos sobre si mismos.- Se refiere a la apreciación que tienen los alumnos sobre sus propias habilidades, destrezas y comportamiento” (Anchundia, 2016, p,17)

Peñalva et al (2015) mencionan que para la evaluación del clima en el aula uno de los instrumentos que se puede aplicar es la (EPCFC) Escala de percepción del Clima y del funcionamiento del centro, creada por Oliva et al en el año 2009, la herramienta cuenta con 22 ítems, en los cuales se puede medir seis dimensiones que son:

10. "Cohesión.- Se refiere a toma democrática de decisiones en la institución educativa
11. Convivencia.- Es el grado en el profesora percibe el clima, tomando en consideración el cumplimiento de las normas y de seguridad
12. Empoderamiento.- Tiene que ver con la percepción que tiene el profesorado de la influencia de los alumnos en la vida de la institución educativa
13. Implicación o compromiso del profesorado.- Es la dimensión en la cual se descubre el grado de compromiso o implicación del profesorado en relación a la institución educativa
14. Metas educativas.- Se refiere al planteamiento del profesorado hacia lo instruccional o lo educativo
15. Vinculación.- Se refiere a la valoración del sentimiento de pertenencia de la institución" (Peñalva et al., 2015, p.14; Kiling, 2015)

En relación a las fuentes teóricas investigadas para dar más sustento al marco teórico se estudia el uso de video juegos.

Para Rivera & Torres (2018) el videojuego se lo define como un juego electrónico en que intervienen una o más personas mediante un interfaz a través de una pantalla, de la cual se origina su nombre" videojuego " , mismo que ha tenido su evolución con el transcurrir de los años a la par del desarrollo tecnológico, lo cual ha facilitado su implementación y uso en plataformas entre otros (Cruz, 2015; Quispe, 2017; Sacachipana, 2017)

A criterio de Buiza, y otros (2017) considera que el avance de los video juegos debido a la revolución tecnológica en la actualidad ha sido de manera exponencial, siendo que la difusión en la sociedad por medio de múltiples formatos existentes tales como: consolas, ordenadores, dispositivos móviles, por lo que se ha generado

mayor número de jugadores cada año (Farfan & Muñoz, 2018; Fuentes & Perez, 2015)

Asimismo, Nordby, et al.(2016) manifiestan que los videojuegos dentro del aula son un apoyo clave para el desarrollo de los estudiantes, siendo que los mismos coadyuvan al fortalecimiento de las habilidades mentales y motoras, puesto que dentro del proceso de aprendizaje se enmarca en el principio denominado “aprender haciendo” (Schmitt & Livingston, 2015; Jimenez et al.,2015)

A criterio de Buiza et al. (2017) consideran que el avance de los video juegos debido a la revolución tecnológica en la actualidad ha sido de manera exponencial, siendo que la difusión en la sociedad por medio de múltiples formatos existentes tales como: consolas, ordenadores, dispositivos móviles, por lo que se ha generado mayor número de jugadores cada año (Lobel et al., 2014; Lemmens et al., 2015; VanRooij et al., 2015)

Del Moral & Fernandez (2015) considera que:

“Los videojuegos son empleados con fines educativos y formativos, es decir se constituyen herramientas que permiten facilitar la adquisición de conocimientos, siendo que permiten desarrollar la memoria, la atención y otros procesos cognitivos así también como las habilidades espaciales”(p.9) (Dreier, et al., 2017; Saquib et al., 2017)

Sin embargo, el uso de videojuegos se lo ha relacionado a distintos daños respecto a la salud física y psicosocial, entre ellos se menciona que un uso excesivo de videojuegos provoca el dispendio de sustancias sujetas a fiscalización como el alcohol o cannabis es decir a provocado conductas adictivas Landtblom & Engstrom (2014) así e puede observar a continuación la relación entre el tiempo de juegos y los factores psicosociales y adicción a los videojuegos (Forsyth & Malone, 2016; Mannikko et al., 2018)

Se hace necesario conocer la clasificación de los videojuegos a criterio de Rivera & Torres (2018):

16. Juegos de acción: Son consideradas las actividades que causan una respuesta rápida y determina al jugador (se refieren a juegos con acciones rápidas tales como dispara o golpear)
17. Arcade.- Juegos en los que el usuario debe pasar pantallas para continuar con el juego, contribuye al desarrollo psicosocial y orientación espacial
18. Juegos de estrategia.- En este tipo de juegos se requiere el establecimiento de estrategias que permite avanzar en el juego, contribuye al desarrollo del pensamiento lógico y resolución de problemas
19. Juego de aventura.- Son aquellos que anexan mayor interactividad y requieren la toma de decisiones
20. Juegos simulación.- Se refieren a los juegos que permiten la experimentación para lo cual se requiere que investiguen sobre su funcionamiento.
21. Juegos de rol.- Permiten el desarrollo mental, el vocabulario y estimulan la creatividad, así como también generan algunos valores de socialización y trabajo en equipo” (p.5)

Es pertinente mencionar sobre el uso de los videojuegos, siendo que los mismos han tomado relevancia en la sociedad en la era del siglo XXI, se enfatiza que la educación es lo primordial para el desarrollo no únicamente de los conocimientos básicos sino también para las habilidades que permitan capacitación de las personas y por ende su desenvolvimiento en el mundo globalizado (Rocansio et al., 2017; Ayac & Yalcin, 2019; Turel, 2017)

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

El enfoque utilizado en la indagación fue cuantitativo, de tipo de básica y alcance descriptivo, es descriptiva ya que se refiere a la descripción de los fenómenos a investigar, y los mismos serán tal como se encuentren en la realidad, y se pretende especificar las características primordiales que permiten medir y analizar aspectos y dimensiones (Hernández et al, 2014). Por lo cual el presente trabajo investigativo analizó y evaluó el clima del aula y su relación con el uso de videojuegos, con lo cual se pudo plantear hipótesis y emitir conclusiones.

El diseño de estudio fue no experimental corte transversal - correlacional, lo cual permitió establecer la relación entre el clima del aula y uso de videojuegos, sin manipular las variables y en un determinado momento.

Es así que a continuación se establece la correlación de las variables:

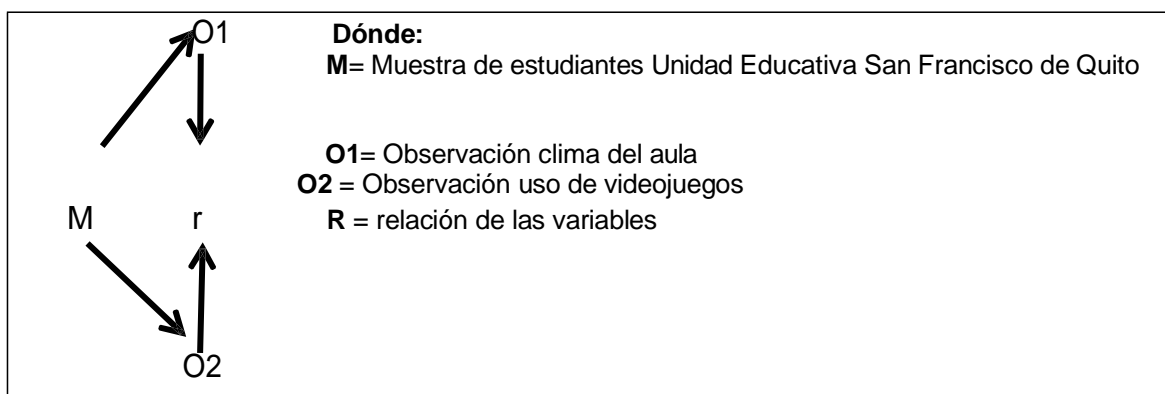


Figura 1 Esquema del tipo de investigación

3.2. Variables y operacionalización

Las variables de estudio serán: Clima del aula y Uso de videojuegos

Variable 1: Clima del aula

- Definición conceptual: Una forma relativamente que perdura pero que no se puede observar directamente, la misma que se precisa en conocer la apreciación que los involucrados en el aula adquieren día a día relacionada con características importantes basadas en reglas y normas (Saéz, 2017)

- Definición operacional: Está compuesta por las siguientes dimensiones: habilidades docentes, conocimientos, actitudes

Variable 2 Uso de video juegos

- Definición conceptual: “Son herramientas interactivas dirigidas a la distracción mediante un computador u otro dispositivo de alta tecnología.” (Rocansi et al., 2017, p.37)
- Definición operacional: Se considera la variable independiente y está constituida por las dimensiones: preferencias, temporalidad y actitud.

Tabla 1. Operacionalización de variables, ver anexo N°3

3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis

En la presente investigación la población que se considera se constituye por los 40 estudiantes de EGB de la Unidad Educativa San Francisco de Quito. Que según Arias (2012) la población es la agrupación conformada por elementos con particularidades similares, lo cual permite determinar las conclusiones (p.81)

La muestra será censal compuesta por 40 estudiantes de bachillerato.

Los criterios de inclusión serán:

- Los alumnos de bachillerato de la Unidad Educativa San Francisco de Quito que se encuentre entre 14 a 17 años de edad
- Los estudiantes de ambos sexos
- Los estudiantes que se encuentre matriculados en el periodo académico

Y los criterios de exclusión serán:

- Los estudiantes que no se encuentre entre 14 a 17 años de edad
- Los estudiantes que NO se encuentre matriculados en el periodo académico

Tabla 1. Población

No.	Estudiantes	Total
1	Hombres	17
2	Mujeres	23
	Total	40

Fuente: Registro Unidad Educativa San Francisco de Quito
Elaboración propia

3.4. Técnicas e instrumento de recolección de datos

Técnica

Se utilizó la técnica de la encuesta, lo cual se recogerá los datos referentes a las variables de investigación que son: el clima del aula y su interacción con el uso de videojuegos en los alumnos de la institución educativa objeto del presente estudio.

Instrumentos de recolección de datos

El instrumento que se escogió en la recolección de datos fue el cuestionario para la variable clima de aula fue el cuestionario Adaptado por Aurelio Villa, y constará de 28 ítems

Validez

La validez se considera el nivel del instrumento que evalúa la variable que se intenta calcular (Hernandez et al., 2014). Para la validez del instrumento es indispensable el juicio de 3 profesionales de la misma área.

Confiabilidad

La confiabilidad se determinará mediante el coeficiente Alfa de Cronbach, con la cual se conocerá la estabilidad de las respuestas de los participantes

Tabla 2. Validación de instrumentos

Experto	Grado Académico	Nombres y Apellidos	Dictamen
I	Magister	Tatiana Guisella Cedeño	Aplicable
II	Magister	Jessica Yolanda Oña	Aplicable
III	Magister	Rosa Eulalia Mejía	Aplicable

Elaboración propia

3.5. Procedimientos

Para el presente estudio descriptivo, se procederá a elaborar tablas de frecuencia de las variables y sus dimensiones objeto de estudio, con el respectivo contraste de la hipótesis general.

3.6. Método de análisis de datos

Considerando que el estudio estadístico fue de carácter descriptivo correlacional se trabajara mediante una base de datos anónima y codificada con el programa Excel así también se utilizó el programa SPSS.

3.7. Aspectos éticos

El trabajo investigativo se fundamentó en los principios éticos de la Universidad Cesar Vallejo, basados en el respeto y confidencialidad para todos los involucrados en la presente investigación. Así como también cumpliendo con honestidad para la toma de datos y su respectivo análisis.

IV. RESULTADOS

Estadística Descriptiva

Tabla 03.

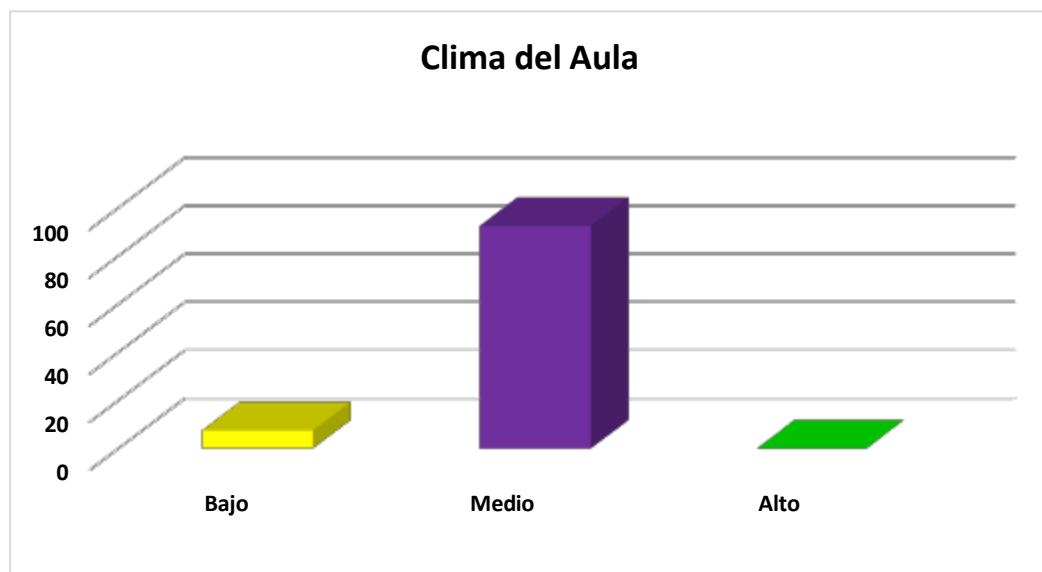
Distribución de frecuencia para la variable el clima de aula en estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa de Guayas, 2020.

Nivel	F	%
Bajo	3	7,5
Medio	37	92,5
Alto	0	0
Total:	40	100

Fuente: Cuestionario clima del aula.

Figura 2.

Distribución de frecuencia para la variable el clima de aula en estudiantes de bachillerato de una Unidad educativa de Guayas, 2020.



Fuente: Tabla 03

Interpretación:

Según los resultados se observa que los niveles de la variable clima de aula de los estudiantes de Bachillerato de una Unidad Educativa de Guayas, 2020, presenta en un 7.5 % baja; un 92.5% nivel medio y con el 0% nivel alto.

Tabla 04.

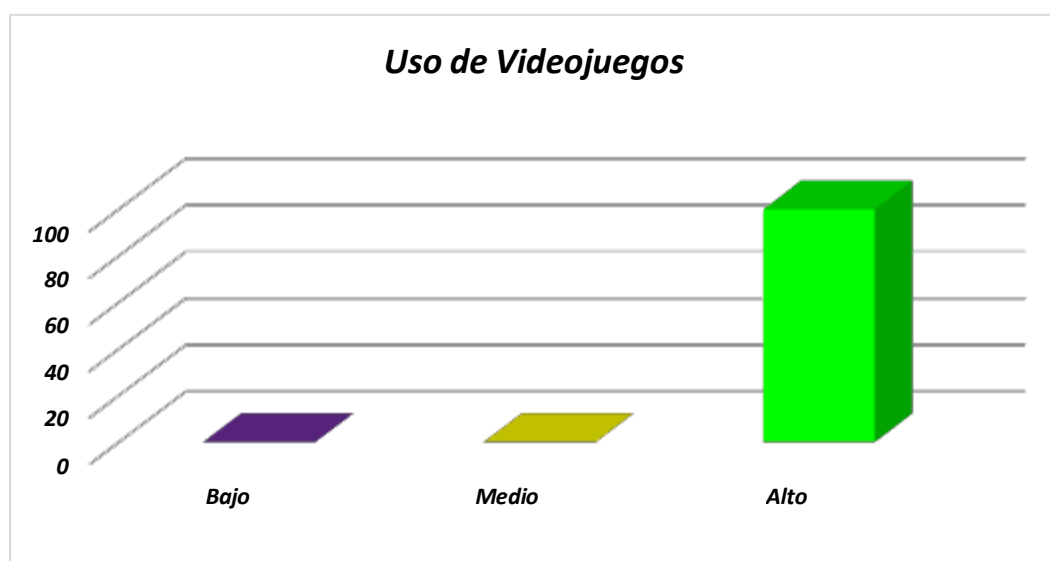
Distribución de frecuencia para la variable el uso de videojuegos en estudiantes de bachillerato de una Unidad educativa de Guayas, 2020.

Nivel	F	%
Bajo	0	0
Medio	0	0
Alto	40	100
Total	40	100

Fuente: Cuestionario del uso de videojuegos.

Figura 3.

Distribución de frecuencia para la variable el uso de videojuegos en estudiantes de bachillerato de una Unidad educativa de Guayas, 2020.



Fuente: Tabla 04

Interpretación:

Se observa los niveles de la variable uso de videojuegos los estudiantes de Bachillerato de una Unidad Educativa de Guayas, 2020, donde el 100% ocupa un nivel alto.

Estadística Inferencial

Prueba de Normalidad

Tabla 05.

Prueba de normalidad Shapiro-Wilk para las variables clima de aula y el uso de videojuegos y sus dimensiones.

	Estadístico	gl	Sig.
Clima del aula	,810	40	,000
Uso de videojuegos	,748	40	,000
<i>Interpersonal imaginativo</i>	,868	40	,000
<i>Relativo disciplinario</i>	,776	40	,000
<i>Instruccional</i>	,713	40	,000
<i>Destacabilidad</i>	,926	40	,012
<i>Tolerancia</i>	,859	40	,000
<i>Cambios de animo</i>	,866	40	,000
<i>Recaída</i>	,781	40	,000
<i>Abstinencia</i>	,258	40	,000
<i>Conflictos</i>	,810	40	,000
<i>Problemas</i>	,803	40	,000

Fuente: Autoría Propia

Interpretación:

En la tabla 5 se observa los valores obtenidos a través de la prueba estadística Shapiro Wilk misma que fue utilizada considerando que la muestra es menor a 50 participantes, es así que las variables clima del aula y uso de videojuegos y sus respectivas dimensiones presentan una distribución **no normal** ($p < 0,05$). De modo que según los puntajes obtenidos para el contraste de hipótesis mediante la prueba estadística Rho de Spearman.

Correlación de las Variables

Ha: Existe relación significativa entre clima de aula y el uso de videojuegos en estudiantes de bachillerato de una Unidad educativa de Guayas, 2020.

Ho: No existe relación significativa entre clima de aula y el uso de videojuegos en estudiantes de bachillerato de una Unidad educativa de Guayas, 2020.

Tabla 06.

Correlación entre clima de aula y el uso de videojuegos.

			<i>clima de aula</i>	<i>uso de videojuegos</i>
<i>Rho de Spearman</i>	<i>Clima de aula</i>	<i>Coefficiente de correlación</i>	1,000	-,014
		<i>Sig. (bilateral)</i>	.	,933
		<i>N</i>	40	40
<i>Uso de videojuegos</i>		<i>Coefficiente de correlación</i>	-,014	1,000
		<i>Sig. (bilateral)</i>	,933	.
		<i>N</i>	40	40

Fuente: Autoría Propia

Interpretación: se observa que no existe relación entre clima de aula y el uso de videojuegos, considerando un nivel de sig. Bilateral mayor a (0,933). Por lo tanto, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna.

Ha: Existe relación significativa entre clima de aula y la destacabilidad en estudiantes de bachillerato de una Unidad educativa de Guayas, 2020.

Ho: No existe relación significativa entre clima de aula y la destacabilidad en estudiantes de bachillerato de una Unidad educativa de Guayas, 2020.

Tabla 07.

Correlación entre clima de aula y destacabilidad.

			<i>clima de aula</i>	<i>destacabilidad</i>
<i>Rho de Spearman</i>	<i>Clima de aula</i>	<i>Coeficiente de correlación</i>	1,000	-,164
		<i>Sig. (bilateral)</i>	.	,312
		<i>N</i>	40	40
	<i>Destacabilidad</i>	<i>Coeficiente de correlación</i>	-,164	1,000
		<i>Sig. (bilateral)</i>	,312	.
		<i>N</i>	40	40

Fuente: Autoría Propia.

Interpretación: Se observa la no existencia de relación significativa entre clima de aula y la destacabilidad. Debido a que se encuentra con un nivel de sig. Bilateral mayor a (0,312). Por lo tanto, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna.

Ha: Existe relación significativa entre clima de aula y la *tolerancia* en estudiantes de bachillerato de una Unidad educativa de Guayas, 2020.

Ho: No existe relación significativa entre clima de aula y la *tolerancia* en estudiantes de bachillerato de una Unidad educativa de Guayas, 2020.

Tabla 08.

Correlación entre clima de aula y tolerancia.

			<i>clima de aula</i>	<i>tolerancia</i>
<i>Rho de Spearman</i>	<i>Clima de aula</i>	<i>Coeficiente de correlación</i>	1,000	,081
		<i>Sig. (bilateral)</i>	.	,620
		<i>N</i>	40	40
	<i>Tolerancia</i>	<i>Coeficiente de correlación</i>	,081	1,000
		<i>Sig. (bilateral)</i>	,620	.
		<i>N</i>	40	40

Fuente: Autoría Propia.

Interpretación: se observa que no existe relación entre Clima de aula y la *tolerancia* en estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa de Guayas, 2020. Debido a que se encuentra con un nivel de sig. Bilateral mayor a (0,620). Por lo tanto, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna.

Ha: Existe relación significativa entre clima de aula y los cambios de ánimo en estudiantes de bachillerato de una Unidad educativa de Guayas, 2020.

Ho: No existe relación significativa entre clima de aula y los *cambios de ánimo* en estudiantes de bachillerato de una Unidad educativa de Guayas, 2020.

Tabla 09.

Correlación entre clima de aula y cambios de ánimo.

			<i>clima de aula</i>	<i>cambios de animo</i>
<i>Rho de Spearman</i>	<i>Clima de aula</i>	<i>Coeficiente de correlación</i>	1,000	-,008
		<i>Sig. (bilateral)</i>	.	,963
		<i>N</i>	40	40
	<i>Cambios de ánimo</i>	<i>Coeficiente de correlación</i>	-,008	1,000
		<i>Sig. (bilateral)</i>	,963	.
		<i>N</i>	40	40

Fuente: Autoría Propia.

Interpretación: Se evidencia que no existe relación entre clima de aula y los cambios de ánimo en estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa de Guayas, 2020. Debido a que se encuentra con un nivel de sig. Bilateral mayor a (0,963). Por lo tanto, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna.

Ha: Existe relación significativa entre clima de aula y la recaída en estudiantes de bachillerato de una Unidad educativa de Guayas, 2020.

Ho: No existe relación significativa entre clima de aula y la recaída en estudiantes de bachillerato de una Unidad educativa de Guayas, 2020.

Tabla 10.

Correlación entre clima de aula y recaída.

		<i>clima de aula</i>	<i>recaída</i>
<i>Rho de Spearman</i>	<i>Clima de aula</i>	1,000	,065
	<i>Coefficiente de correlación</i>		
	<i>Sig. (bilateral)</i>	.	,689
	<i>N</i>	40	40
<i>Recaída</i>	<i>Coefficiente de correlación</i>	,065	1,000
	<i>Sig. (bilateral)</i>	,689	.
	<i>N</i>	40	40

Fuente: Autoría Propia.

Interpretación: Se observa que no existe relación entre clima de aula y la recaída. Debido a que se encuentra con un nivel de sig. Bilateral mayor (0,689). Por lo tanto, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna.

Ha: Existe relación significativa entre clima de aula y la abstinencia en estudiantes de bachillerato de una Unidad educativa de Guayas, 2020.

Ho: No existe relación significativa entre clima de aula y la abstinencia en estudiantes de bachillerato de una Unidad educativa de Guayas, 2020.

Tabla 11.

Correlación entre clima de aula y abstinencia.

			<i>clima de aula</i>	<i>abstinencia</i>
<i>Rho de Spearman</i>	<i>Clima de aula</i>	<i>Coeficiente de correlación</i>	1,000	-,046
		<i>Sig. (bilateral)</i>	.	,776
		<i>N</i>	40	40
<i>Abstinencia</i>		<i>Coeficiente de correlación</i>	-,046	1,000
		<i>Sig. (bilateral)</i>	,776	.
		<i>N</i>	40	40

Fuente: Autoría Propia.

Interpretación: Se observa que no existe relación entre clima de aula y la abstinencia en estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa de Guayas, 2020. Debido a que se encuentra con un nivel de sig. Bilateral mayor a (0,776). Por lo tanto, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna.

Ha: Existe relación significativa entre clima de aula y los conflictos en estudiantes de bachillerato de una Unidad educativa de Guayas, 2020.

Ho: No existe relación significativa entre clima de aula y los conflictos en estudiantes de bachillerato de una Unidad educativa de Guayas, 2020.

Tabla 12.

Correlación entre clima de aula y conflictos.

			<i>clima de aula</i>	<i>conflictos</i>
<i>Rho de Spearman</i>	<i>Clima de aula</i>	<i>Coeficiente de correlación</i>	1,000	-,021
		<i>Sig. (bilateral)</i>	.	,899
		<i>N</i>	40	40
	<i>Conflictos</i>	<i>Coeficiente de correlación</i>	-,021	1,000
		<i>Sig. (bilateral)</i>	,899	.
		<i>N</i>	40	40

Fuente: Autoría Propia.

Interpretación: Se observa que no existe relación entre clima de aula y los conflictos. Debido a que se encuentra con un nivel de sig. Bilateral mayor a (0,899). Por lo tanto, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna.

Ha: Existe relación significativa entre clima de aula y los problemas en estudiantes de bachillerato de una Unidad educativa de Guayas, 2020.

Ho: No existe relación significativa entre clima de aula y los problemas en estudiantes de bachillerato de una Unidad educativa de Guayas, 2020.

Tabla 13.

Correlación entre clima de aula y los problemas.

			<i>clima de aula</i>	<i>problemas</i>
<i>Rho de Spearman</i>	<i>Clima de aula</i>	<i>Coeficiente de correlación</i>	1,000	,184
		<i>Sig. (bilateral)</i>	.	,256
		<i>N</i>	40	40
	<i>Problemas</i>	<i>Coeficiente de correlación</i>	,184	1,000
		<i>Sig. (bilateral)</i>	,256	.
		<i>N</i>	40	40

Fuente: Autoría Propia.

Interpretación: Se observa que no existe relación entre clima de aula y los problemas en estudiantes de bachillerato de una Unidad educativa de Guayas, 2020. Debido a que se encuentra con un nivel de sig. Bilateral mayor a (0,256). Por lo tanto, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna.

Ha: Existe relación significativa entre interpersonal imaginativo y el uso de videojuegos en estudiantes de bachillerato de una Unidad educativa de Guayas, 2020.

Ho: No existe relación significativa entre interpersonal imaginativo y el uso de videojuegos en estudiantes de bachillerato de una Unidad educativa de Guayas, 2020.

Tabla 14.

Correlación entre interpersonal imaginativo y el uso de videojuegos.

			<i>interpersonal imaginativo</i>	<i>uso de videojuegos</i>
<i>Rho de Spearman</i>	<i>Interpersonal imaginativo</i>	<i>Coeficiente de correlación</i>	1,000	-,041
		<i>Sig. (bilateral)</i>	.	,804
		<i>N</i>	40	40
	<i>Uso de videojuegos</i>	<i>Coeficiente de correlación</i>	-,041	1,000
		<i>Sig. (bilateral)</i>	,804	.
		<i>N</i>	40	40

Fuente: Autoría Propia.

Interpretación: Se observa que no existe relación entre el interpersonal imaginativo y el uso de videojuegos, debido a que se encuentra con un nivel de sig. Bilateral mayor a (0,804). Por lo tanto, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna.

Ha: Existe relación significativa entre relativo disciplinario y el uso de videojuegos en estudiantes de bachillerato de una Unidad educativa de Guayas, 2020.

Ho: No existe relación significativa relativo disciplinario y el uso de videojuegos en estudiantes de bachillerato de una Unidad educativa de Guayas, 2020.

Tabla 15.

Correlación entre relativo disciplinario y el uso de videojuegos.

			<i>relativo disciplinario</i>	<i>uso de videojuegos</i>
<i>Rho de Spearman</i>	<i>Relativo disciplinario</i>	<i>Coeficiente de correlación</i>	1,000	,012
		<i>Sig. (bilateral)</i>	.	,943
		<i>N</i>	40	40
	<i>Uso de videojuegos</i>	<i>Coeficiente de correlación</i>	,012	1,000
		<i>Sig. (bilateral)</i>	,943	.
		<i>N</i>	40	40

Fuente: Autoría Propia.

Interpretación: Se observa que no existe relación entre relativo disciplinario y el uso de videojuegos, debido a que se encuentra con un nivel de sig. Bilateral mayor a (0,943). Por lo tanto, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna.

Ha: Existe relación significativa entre instruccional y el uso de videojuegos en estudiantes de bachillerato de una Unidad educativa de Guayas, 2020.

Ho: No existe relación significativa instruccional y el uso de videojuegos en estudiantes de bachillerato de una Unidad educativa de Guayas, 2020.

Tabla 16.

Correlación entre instruccional y el uso de videojuegos.

			<i>instruccional</i>	<i>Uso de videojuegos</i>
<i>Rho de Spearman</i>	<i>Instruccional</i>	<i>Coefficiente de correlación</i>	1,000	,040
		<i>Sig. (bilateral)</i>	.	,807
		<i>N</i>	40	40
<i>Uso de videojuegos</i>		<i>Coefficiente de correlación</i>	,040	1,000
		<i>Sig. (bilateral)</i>	,807	.
		<i>N</i>	40	40

Fuente: Autoría Propia.

Interpretación: Se observa que no existe relación entre relativa instruccional y el uso de videojuegos, debido a que se encuentra con un nivel de sig. Bilateral mayor a (0,807). Por lo tanto, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna.

V. DISCUSIÓN

Según los resultados observados los niveles de la variable clima del aula de los estudiantes de una Unidad Educativa de Guayas, 2020, presenta en un 7.5 % baja; un 92.5% nivel medio y con el 0% nivel alto. Así como también se puede comparar los resultados según la investigación de Rivas (2019) en su estudio manifiesta que fue satisfactorio y se comprobó que aplicando el programa dio resultados satisfactorios para mejorar el clima de aula Reafirmando lo mencionado por UNESCO (2015) confirman, que el clima escolar es un elemento de vital trascendencia para el aprendizaje armónico (Unesco 2015, p.8)

Así mismo, se observa los niveles de la variable uso de videojuegos los estudiantes de una Unidad Educativa de Guayas, 2020, donde el 100% ocupa un nivel alto. Reafirmando el postulado de Maldonado et al. 2014; (Restrepo et al., 2019) mediante las nuevas tecnologías y en especial los videojuegos son en la actualidad el medio de recreación y ocio de muchas personas sin distinguir sexo o edad, de donde ha surgido en estos últimos años el cuestionamiento sobre la incidencia e influencia del uso de videojuegos en el crecimiento y desarrollo mental de quien los utiliza

En lo que respecta al objetivo específico: Se identifico que no hay relación entre el clima de aula y el uso de videojuegos en estudiantes de una Unidad educativa de Guayas, 2020, se observa que no existe relación, considerando un nivel de sig. Bilateral (0,933). Por lo tanto, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna. En comparación a la investigación efectuada por (Mayta, 2019) en el que concluye que la relación que existe entre ludopatía virtual y el desarrollo de competencias es negativa media (-0.436). Es así que Pelegrina et al. (2019) señalan el beneficio y la utilidad de los videojuegos en el proceso del aprendizaje.

El objetivo específico: Se determina que no existe relación clima de aula y la destacabilidad en estudiantes de bachillerato de una Unidad educativa de Guayas, 2020., no existe relación debido a que se encuentra con un nivel de sig. Bilateral

mayor (0,312). Por lo tanto, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna.

Para el objetivo específico: Se determina que no existe relación clima de aula y la *tolerancia* en estudiantes de bachillerato de una Unidad educativa de Guayas, 2020, se observa que no existe relación debido a que se encuentra con un nivel de sig. Bilateral mayor a (0,620). Por lo tanto, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna.

En lo que se refiere al objetivo específico: Se determina que no existe relación entre clima de aula y los cambios de ánimo en estudiantes de bachillerato de una Unidad educativa de Guayas, 2020, se evidencia que no existe relación debido a que se encuentra con un nivel de sig. Bilateral mayor a (0,963). Por lo tanto, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna.

En lo que se refiere al objetivo específico: Se determina que no existe relación entre clima de aula y la recaída en estudiantes de bachillerato de una Unidad educativa de Guayas, 2020, se observa que no existe relación debido a que se encuentra con un nivel de sig. Bilateral mayor a (0,689). Por lo tanto, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna.

En el objetivo específico: Se determina que no existe relación entre clima de aula y la abstinencia en estudiantes de bachillerato de una Unidad educativa de Guayas, 2020, se observa que no existe relación debido a que se encuentra con un nivel de sig. Bilateral mayor a (0,776). Por lo tanto, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna. Se hace una comparación con el estudio realizado por Bayas (2017) el 31% de los estudiantes comparte que si afecta el micrográfico en el clima de aula

En el objetivo específico: Se determina que no existe relación entre clima de aula y los conflictos, se observa que no existe relación debido a que se encuentra con un nivel de sig. Bilateral mayor a (0,899). Por lo tanto, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna. En comparación a la investigación efectuada por Rivas (2019) fue satisfactorio y se comprobó que aplicando el programa dio

resultados satisfactorios para mejorar el clima de aula. Por ello Peñalva et al (2015) mencionan que para la evaluación del clima en el aula uno de los instrumentos que se puede aplicar es la Escala de Percepción del Clima.

En lo que respecta al objetivo específico: Se determina que no existe relación entre clima de aula y los problemas en estudiantes de bachillerato de una Unidad educativa de Guayas, 2020, se observa que no existe relación debido a que se encuentra con un nivel de sig. Bilateral mayor a (0,256). Por lo tanto, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna. Reafirmando el postulado de Balongo & Serrano (2016) importancia del clima de aula radica en los procesos educativos y la aplicación de metodologías que permita la inclusividad de las diferencias de los estudiantes de las aula escolares (p.147)

Así también, en cuanto al objetivo específico: Se determina que no existe relación entre interpersonal imaginativo y el uso de videojuegos en estudiantes de bachillerato de una Unidad educativa de Guayas, 2020, se observa que no existe relación debido a que se encuentra con un nivel de sig. Bilateral mayor a (0,804). Por lo tanto, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna. Comparando con el estudio efectuado por Valenzuela (2015) se evidencia que las variables de estudio tienen una correlación significativa y directa a un nivel de significancia del 5% por todo se puede deducir que la población dependiendo que juego utilice influenciara su personalidad. Entonces Buiza, y otros (2017) consideran que el avance de los video juegos debido a la revolución tecnológica en la actualidad ha sido de manera exponencial, siendo que la difusión en la sociedad por medio de múltiples formatos existentes tales como: consolas, ordenadores, dispositivos móviles, por lo que se ha generado mayor número de jugadores cada año

En referencia al objetivo específico: Se determina que no existe relación entre relativo disciplinario y el uso de videojuegos en estudiantes de bachillerato de una Unidad educativa de Guayas, 2020, se observa que no existe relación debido a que se encuentra con un nivel de sig. Bilateral mayor a (0,943). Por lo tanto, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna. Comparando con los resultados

de la investigación efectuada por Mite (2020) los docentes tienen una percepción favorable para la pronta incorporación de estrategias gamificada y de videojuegos

En cuanto al objetivo específico: Se determinar que no existe relación entre instruccional y el uso de videojuegos en estudiantes de bachillerato de una Unidad educativa de Guayas, 2020, se observa que no existe relación debido a que se encuentra con un nivel de sig. Bilateral mayor a (0,807). Por lo cual, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna. Así Nordby, et al.(2016) manifiestan que los videojuegos dentro del aula son un apoyo clave para el desarrollo de los estudiantes, siendo que los mismos coadyuvan al fortalecimiento de las habilidades mentales y motoras, puesto que dentro del proceso de aprendizaje se enmarca en el principio denominado “aprender haciendo”

VI. CONCLUSIONES

1. Se decretó que no existe relación entre clima de aula y el uso de videojuegos, considerando un nivel de sig. Bilateral mayor a (0,933).
2. Se determinó que no relación entre clima de aula y la destacabilidad. Debido a que se encuentra con un nivel de sig. Bilateral mayor a (0,312).
3. Se determinó que no existencia de relación entre clima de aula y la *tolerancia* en estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa de Guayas, 2020. Debido a que se encuentra con un nivel de sig. Bilateral mayor a (0,620).
4. Se determinó que no existe relación entre clima de aula y los cambios de ánimo en estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa de Guayas, 2020. Debido a que se encuentra con un nivel de sig. Bilateral mayor a (0,963).
5. Se determinó que no hay relación entre clima de aula y la recaída. Debido a que se encuentra con un nivel de sig. Bilateral mayor a (0,689).
6. Se determinó la no existencia de relación entre clima de aula y la abstinencia en estudiantes de bachillerato de una Unidad educativa de Guayas, 2020. Debido a que se encuentra con un nivel de sig. Bilateral mayor a (0,776).
7. Se determinó que no existe relación entre clima de aula y los conflictos. Debido a que se encuentra con un nivel de sig. Bilateral mayor a (0,899).
8. Se determinó la no existencia de relación entre clima de aula y los problemas en estudiantes de bachillerato de una Unidad educativa de Guayas, 2020. Debido a que se encuentra con un nivel de sig. Bilateral mayor a (0,256).
9. Se determinó que no hay ninguna relación entre el interpersonal imaginativo y el uso de videojuegos, debido a que se encuentra con un nivel de sig. Bilateral mayor a (0,804).

- 10.** Se determinó que no existe relación entre relativo disciplinario y el uso de videojuegos, debido a que se encuentra con un nivel de sig. Bilateral mayor a (0,943).
- 11.** Se determinó que no existe relación entre relativa instruccional y el uso de videojuegos, debido a que se encuentra con un nivel de sig. Bilateral mayor a (0,807).

VII.RECOMEDACIONES

- 1.** Se recomienda utilizar estrategias de aprendizaje mediante juegos lúdicos como alternativa a algunos videojuegos principalmente los que desarrollen el pensamiento.
- 2.** Los padres de familia en lo posible deben restringir el acceso a videojuegos, de acuerdo a un horario y que no interfiera en las actividades académicas.
- 3.** Es necesario que se den charlas a los estudiantes sobre el abuso que ocasiona los videojuegos y por ende la manera que perjudican el rol como estudiantes deben cumplir

REFERENCIAS

- Anchundia, G. (2016). *El clima escolar y su influencia en el proceso enseñanza -aprendizaje*. Quito: Universidad Andina Simon Bolivar.
- Ayac, M., & Yalcin, S. (2019). Videogame use among secondary school students and associated factors. *Arch Argent Fediatr*, 117(6), 585-593.
- Balongo, E., & Serrano, R. (2016). El clima de aula en los proyectos de trabajo: Crear ambientes de aprendizaje para incluir la diversidad infantil. *Perfiles educativos*, XXXVIII(152), 146-163.
- Bayas, C., Rodriguez, A., Molina, L., & Ordoñez, E. (2018). Creencias y practicas alrededor del clima en el aula frente al problema de las drogas. *Lasallista*, 15(2), 141-152.
- Buiza, C., Garcia, A., Alonso, A., Ortiz, P., Guerrero, M., González, M., & Hernández, I. (2017). Los videojuegos: una afición con implicaciones neuropsiquiátricas. *Psicología Educativa*(23), 129-136.
- Caceres, J., Gutierrez, G., Briceño, M., & Aranguren, F. (2015). El clima en el aula y el rendimiento escolar en la enseñanza de la física de la carrera de Educación NURR-UJA. *Revista Latinoamericana Phys. Educ*, 9(3), 1-8.
- Chavez, D. (2017). *Que es la calidad educativa*. Recuperado el 25 de Octubre de 2020, de <https://docentesdelsur.es.tl/%BFQu-e2--es-la-Calidad-Educativa-f.htm>
- Cruz, M. (2015). *Uso de videojuegos y el rendimiento academico de los estudiantes del quinto de secundaria de la Gran Unidad Escolar Jose Antonio ENcinas*. Peru: Universidad Mayor San Marcos.
- Del Moral, M., & Fernandez, L. (2015). Videojuegos en las aulas: implicaciones de una innovacion disruptiva para desarrollar las Inteligencias multiples. *Revista Complutense de Educacion*, 26, 97-118.
- Dreier, M., Wolfing, K., Duven, E., & Giralt, S. (2017). al. Free-to-play: about addicted whales, at risk dolphins and healthy minnows. Monetization design and Internet gaming disorder. *Addict Behav*, 64, 328-333.
- Espadero, I., & Vilches, A. (2018). Clima del aula en la educación científica. *Didáctica de las Ciencias Experimentales y Sociales*(35), 59-76.
- Farfan, L., & Muñoz, E. (2018). *Dependencia a videojuegos en estudiantes del VII ciclo de educacopn basica regular de una institucion eucatuva privada*

y una institución educativa nacional. Perú: Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo.

Flores. (2017). *Clima del aula y el nivel de logro de aprendizaje en escolares de secundaria de una institución educativa privada*. Perú: Universidad Nacional Enrique Guzmán y Valle.

Forsyth, S., & Malone, R. (2016). Smoking in video games: A systematic review. *Epub*, 18(6), 1390-1398.

Fuentes, L., & Pérez, L. (2015). *Los videojuegos y sus efectos en escolares de Sincelejo*. Colombia: Universidad del Zulia.

Hernández, & Baptista. (2014). *Metodología de la investigación*. México: McGraw Hill.

Herrera, K., Rico, R., & Cortés, O. (2015). El clima escolar como elemento fundamental de la convivencia en la escuela. *Escenarios*, 12(2).

Iraita, R. (2019). *Habilidades sociales y clima en el aula de estudiantes de educación inicial de una Universidad Privada de Trujillo*. Perú: Universidad Católica de Trujillo.

Jiménez, S., Fernández, F., Granero, R., & Cholí, M. (2015). Video Game Addiction in Gambling Disorder: Clinical, Psychopathological, and Personality Correlates. *Bio Med Research International*, 1-11.

Killing, A. (2015). Examining the relationship between teacher leadership and school climate. *Educational Consultancy and research center*, 1-12.

Lancheros, M., Amaya, M., & Baquero, L. (2014). Videos y adicción en niños-adolescentes: una revisión sistemática. *Revista electrónica de terapia ocupacional Galicia*, 11(10), 1-22.

Landtblom, A., & Engström, M. (2014). The sleepy teenager diagnostic challenges. *Frontiers in neurology*, 5, 1-5.

Lemmens, J., Valkenburg, P., & Gentile, D. (2015). The Internet Gaming Disorder Scale. *Psychological Assessment*.

Lobel, A., Granic, L., Stone, L., & Engels, R. (2014). Associations between children's video game playing and psychosocial health: information from both parent and child reports. *Cyberpsychology*, 40, 38-47.

- Lopez, V., Bilbao, M., Ascorra, P., Mora, I., & Morales, M. (2014). Escala de clima escolar: adaptación al español y validación en estudiante chilenos. *Univ. Psychol*, 13(3), 1111-1122.
- Maldonado, A. (2016). *Clima de aula y estilos de enseñanza asociación y representaciones expresadas por profesores de educación básica en la Comuna de Quilpe*. 2016: Universidad de Chile.
- Mannikko, N., Ruotsalainen, H., Demetrovics, Z., Lopez, O., Myllymaki, L., Miettunen, J., & Kaariainen, M. (2018). Problematic Gaming: Behavior Among Finnish Junior High School Students: Relation to Socio-Demographics and Gaming Behavior Characteristics. *Behavior Med*, 44(4), 324-334.
- Manota, M., & Melendro, M. (2016). Clima de aula y buenas prácticas docentes con adolescentes vulnerables: Más allá de los contenidos académicos. *Conteos Educativos*(19), 55-74.
- Mayta, M. (2019). *La Ludopatía Virtual y el desarrollo de Competencias del Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria Pedregal, Arequipa 2018*. Peru: Universidad Cesar Vallejo.
- Mite, M. (2020). *Percepción de los docentes hacia la incorporación de estrategias de gamificaciones y videojuegos*. Guayaquil: Universidad Casa Grande.
- Mogollon, O. (2015). *Clima escolar y su relación con la calidad educativa en la I.E No 3043 Ramon Castilla*. Peru: Universidad San Marcos.
- Ordoñez, M. (2017). *Clima de aula y logros de aprendizaje en el idioma inglés en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de una institución educativa particular del distrito de San Borja, 2015*. Peru: Universidad Cesar Vallejo.
- Orellana, E. (2015). *Evaluación del clima social escolar mediante semilleros de convivencia de los octavos de educación general básica*. Cuenca: Universidad de Cuenca.
- Pacheco, R. (2015). *Clima social escolar y rendimiento académico en comunicación en estudiantes de primaria - Lima*. Peru: Universidad Cesar Vallejo.

- Patiño, S. (2019). *Taller escolar de los estudiantes de cuarto grado de primaria de una institucion educativa de Piura*. Peru: Univeridad Cesar Vallejo.
- Quispe, S. (2017). *Influenia de los juegos electronicos en las relaciones interpersonales entre estudiantes de la institucion educativa secundaria Glorioo San Carlos*. Piura-Peru: Universidad Nacional del Altiplano.
- Restrepo, S., Arroyave, L., & Arboleda, W. (2019). El rendimiento escolar y el uso de videojuego en estudiantes de basica secundaria del municipio de la Escuela antioquia. *Revista Educacion*, 43(2), 1-12.
- Retana, D., De las Heras, M., Vasquez, B., & Jimenez, R. (2018). El cambio en las emociones de maestros en formacion inicial hacia el clima de aula en una intervencion basada en investigacion escolar. *Revista Eureka sobre enseñanza y divulgacion de las ciencias*, 15(2), 2602-2615.
- Rivera, E., & Torres, V. (2018). Videojuegos y habilidades del pensamiento. *Revista Iberoamericana para la invetigacon y el Desarrollo Educativo*, 8(16), 1-22.
- Rodriguez, E. (2018). *Clima escolar y calidad educativa en la nstitucon educativa Argentina, 2018*. Lima: Universidad San Martin de Porres.
- Sacachipana, M. (2017). *Influencia del suso del internet en el rendimiento academico de estudiantes de la Institucio Educativa Secundaria CARlos Oquendo de Amar*. Peru: Universidad Nacional del Altiplano.
- Saéz, C. (2017). *Un buen clima en el aula: una propuesta para su instauración*. España: Universidad Internacional de la Rioja.
- Sandoval, M. (2015). Convivencia y clima escolar: clave de la gestion del conocimiento. *Revista Ultima Decada*, 41, 153-178.
- Saquib, N., Saquib, J., Wahid, A., & Ahmed, A. (2017). Video game addiction and psychological distress among expatriate adolescents in Saudi Arabia. *Addict Behav Rep*, 6, 112-117.
- Schmitt, Z., & Livingston, M. (2015). Videogame addicction anf college performance among males; resultas from a year longitudinal study. *Cyberpsychology Bhavior and Social Networking*, 18, 25-29.

- Silva, D., & McNell, K. (2016). Secondary science students beliefs about class discussions a case study comparing and contrasting academic tracks. *International Journal of science education*, 38(12), 2047-2068.
- Tejeiro, R., Pelegrina, M., & Gomez, J. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Comunicacion*, 7(1), 235-250.
- Turel, O., Romashkin, A., & Morrison , A. (2017). A model linking video gaming, sleep quality, sweet drinks consumption and obesity among children and youth. *Clin Obes*, 7(4), 191-198.
- Valenzuela, H. (2015). *Los videojuegos y la personalidad en los estudiantes de 1º grado de secundaria de la institución educativa “Gran Amauta –3037” del distrito de San Martín de Porres 201*. Peru: Universidad Cesar Vallejo.
- VanRooij, J., Shoesmakers, T., Vanden , R., & Vernulst, A. (2015). Video game addiction test. validity and psychometric characteristic internet use: the role of online gaming and other internet application. *Jornal of adolescents Healt*, 47, 51-57.
- Vasquez, P. (2018). *Clima del aula y habilidades sociales de los estudianyes de una institucion educativa*. Peru: Universidad Cesar Vallejo.


ANEXOS

Anexo 1: Operacionalización de variables

Variable dependiente	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Instrumentos
Clima del aula	Una forma relativamente que perdura pero que no se puede observar directamente, la misma que se precisa en términos de percepciones que los involucrados en el aula van obteniendo día a día relacionada con características importantes basadas en reglas y normas (Saéz, 2017)	Es considerada la variable que está conformada por las dimensiones: Contexto interpersonal imaginativo, regulativo disciplinario, instruccional	Interpersonal imaginativo	Nivel de amistad y confianza con el docente	Encuesta Cuestionario (Escala de clima del aula)
			Regulativo disciplinario	Situación de rigurosidad de los vínculos dominantes en el aula	
			Instruccional	Percepción del ambiente imaginativo e inventivo determinado en el aula	
Variable independiente	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	
Uso de videojuegos	Son aplicaciones interactivas orientadas a la diversión que, a través de algunos mandos, posibilita simular experiencias en la pantalla de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico (Rocansi et al., 2017, p.37)	Es la segunda variable conformada por las dimensiones. Preferencias, temporalidad, actitud	Destacabilidad	Preocupación por los videojuegos	Encuesta Cuestionario (Lemmens)
			Tolerancia	Necesidad de más tiempo para los videojuegos	
				Cambios de animo	
				Estado de ánimo negativo	
			Recaída	Uso excesivo continuado de los videojuegos	
Abstinencia	Síntomas de abstinencia				
Conflictos	Mentira en el núcleo familiar y escolar				
Problemas	Perdida de una relación significativa Perdida de una tarea Problemática psicossocial				

Fuente: Elaboración Propia

Anexo 2. Instrumento variable 1

 UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO						
MAESTRIA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES						
<p>Instrucciones. - Solicito su colaboración para la realización de la presente encuesta, por lo que se le agradece complete todo el cuestionario el cual tiene un carácter confidencial. Este cuestionario está destinado a recopilar información que será necesaria como sustento de la investigación “Clima del Aula y el uso de videojuegos”.</p> <p>Lea cuidadosamente cada pregunta y marque con una (x) la alternativa que Ud. considere conveniente según la escala que se presenta a continuación.</p>						
<p>ESCALA:</p> <p>TD Totalmente en desacuerdo (1) D En desacuerdo (2) A/D Ni de acuerdo ni en desacuerdo (3) A De acuerdo (4) TA Totalmente de acuerdo (5)</p>						
CLIMA DEL AULA						
No.	ITEMS	ESCALA				
		1	2	3	4	5
1	Mi profesor me anima a pensar en progresar y superarme.					
2	Mi profesor está muy interesado en los problemas personales de los alumnos					
3	Mi profesor es muy paciente con los alumnos					
4	Mi profesor pone una gran energía y entusiasmo en la enseñanza					
5	Mi profesor nos ayuda continuamente a ser muy creativos en lo que hacemos.					
6	En mi aula existe buena relación. El profesor y alumnos se preocupan unos de otros.					
7	En mi aula me siento muy bien. El profesor no tiene demasiadas reglas desagradables a las que haya que desobedecer.					
8	En la mayoría de las áreas creo que he aprendido mucho.					
9	En mi aula el profesor siempre está intentando hacer las cosas de maneras nuevas y atrayentes.					
10	Esta aula es un lugar con poco calor humano. El profesor no parece tener interés en conocer a sus alumnos.					
11	Algunas veces mis compañeros son castigados por el profesor sin saber las razones por las que se les castiga.					
12	La mayoría de las clases están muy bien planificadas por el profesor.					
13	En mi aula, el profesor anima muy poco a los alumnos que quieren hacer las cosas de manera distinta.					
14	Mi profesor dedica mucho tiempo a ayudar a los alumnos en su trabajo escolar y en sus problemas personales.					
15	En mi aula existen demasiadas reglas y normas. Se necesita permiso para hacer cualquier cosa.					
16	Mi profesor parece estar muy interesado en lo que está enseñando.					
17	Mi profesor motiva mucho a los alumnos a que sean ellos mismos y que hagan cosas por sí solos.					

18	En mi aula el profesor está verdaderamente preocupado por los sentimientos de los alumnos.					
19	A menudo, el profesor echa la culpa a los alumnos por cosas que hicieron y no hicieron					
20	Mi profesor no parece estar muy bien preparado para las clases					
21	Si queremos hacer las cosas a nuestra manera en el aula el profesor nos ayuda y nos da mucho ánimo.					
22	Una gran cosa de esta aula es el interés personal que tiene el profesor por sus alumnos.					
23	En el aula el profesor parece pensar que los alumnos están siempre intentando engañarlo y los castiga por tonterías.					
24	A menudo da la impresión que el profesor no está nada interesado en si aprendemos o no.					
25	El profesor tiene mucha imaginación y maneras diferentes de pensar sobre las cosas, el aula es un lugar muy atractivo para estar.					
26	Además de estar preocupado en el trabajo diario, el profesor está muy interesado con los problemas personales de los alumnos.					
27	El profesor espera de nosotros que obedezcamos demasiadas reglas y normas en el aula.					
28	El profesor conoce los temas muy bien y es capaz de presentarlos de una manera muy interesante.					

GRACIAS POR LA COLABORACIÓN

Ficha técnica

Ficha técnica del instrumento para tés de clima de aula

Nombre del cuestionario	del Clima del aula
Autor/Autora	Kevin Marjoribanks
Adaptado	Sí, aplica. Br. Fernando Marcelo Prado
Lugar	Unidad Educativa San Francisco de Quito
Fecha de aplicación	Primera quincena de noviembre del 2020
Objetivo	Determinar relación del clima de aula
Dirigido a	Estudiantes de bachillerato
Tiempo estimado	30 minutos
Margen de error	0,05
Estructura	Consta de 28 ítems, con respuesta de opción politómica

CONSISTENCIA INTERNA

MÉTODO:ALFA DE CRONBACH.

Escala CLIMA DE AULA ESCUELAS SAN FRANCISCO DE QUITO

PREGUNTAS: ÍTEMES																													
CLIMA DE AULA																													
ESTUDIANTE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	TOTAL
1	3	1	1	2	1	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	38
2	3	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	38
3	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	34
4	2	1	2	2	2	1	1	2	2	1	2	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	41
5	1	1	1	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	38
6	1	2	2	1	1	2	1	2	2	1	1	1	2	2	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	39
7	2	1	2	1	2	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	39
8	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	32
9	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	34
10	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30
11	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	30
12	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28
14	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30
15	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30
16	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	31
17	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28
19	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29
20	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29
TOTAL:	39	22	25	23	26	22	23	24	25	21	23	21	24	24	20	21	24	23	22	22	21	21	24	20	23	24	24	26	657
VARIANZA:	0,89	0,09	0,2	0,13	0,22	0,09	0,13	0,17	0,2	0,05	0,13	0,05	0,17	0,17	0	0,05	0,17	0,13	0,09	0,09	0,05	0,05	0,17	0	0,13	0,17	0,17	0,22	18,98
SUM.VARIANZA	4,18																												

Coefficiente de Confiabilidad: De homogeneidad.

$r_{tt} = 0,81$

NIVEL DE CONSISTENCIA:

CONFIABLE

$$r_{tt} = \frac{n}{n-1} \cdot \frac{S^2 - \sum S_i^2}{S^2}$$

En donde:

- r_{tt} = coeficiente de confiabilidad.
- n = número de ítems.
- S^2 = varianza total de la prueba, y
- $\sum S_i^2$ es la suma de las varianzas individuales de los ítems.

Validación



CARTA DE PRESENTACIÓN

Msc. Rosa Eulalia Mejía Valdez

Presente

Asunto: Validación de instrumentos a través de juicio de expertos

Me es muy grato comunicarme con usted para expresarle mis saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que siendo estudiante del programa de postgrado con mención Psicología educativa de la UCV, en la sede Piura, requerimos validar los instrumentos con los cuales realizaremos el proceso de recolección de información, necesaria para el desarrollo de esta investigación. El título del proyecto de investigación es "Clima de aula y uso de videojuegos en una unidad educativa de Guayas, 2020" siendo imprescindible contar con la aprobación de profesionales especializados para la aplicación del instrumento I. II PARTE.

He considerado conveniente recurrir a usted debido a su connotada experiencia en las áreas abordadas en esta investigación.

El expediente de validación contiene:

1. Carta de presentación
2. Matriz de operacionalización de variables
3. Fichas y matrices de validación de instrumentos.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted agradeciendo la atención que dispense a la presente.

Atentamente,

Br. Fernando Marcelo Prado Castillo

C.I. 0925336597

Rosa Mejía Valdez
Msc. Rosa Mejía Valdez
PSICOLOGA EDUCATIVA
REGISTRO SENESCYT No. 6043132081



CARTA DE PRESENTACIÓN

Msc. Jessica Yolanda Oña Guerrero

Presente

Asunto: Validación de instrumentos a través de juicio de expertos

Me es muy grato comunicarme con usted para expresarle mis saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que siendo estudiante del programa de postgrado con mención Psicología educativa de la UCV, en la sede Piura, requerimos validar los instrumentos con los cuales realizaremos el proceso de recolección de información, necesaria para el desarrollo de esta investigación. El título del proyecto de investigación es "Clima de aula y uso de videojuegos en una unidad educativa de Guayas, 2020" siendo imprescindible contar con la aprobación de profesionales especializados para la aplicación del instrumento I, II PARTE.

He considerado conveniente recurrir a usted debido a su connotada experiencia en las áreas abordadas en esta investigación.

El expediente de validación contiene:

1. Carta de presentación
2. Matriz de operacionalización de variables
3. Fichas y matrices de validación de instrumentos.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted agradeciendo la atención que dispense a la presente.

Atentamente,

Br. Fernando Marcelo Prado Castillo
C.I. 0925336597


Msc. Jessica Oña Guerrero
PSICOLOGA EDUCATIVA
REGISTRO SENECYT No. 4642135762



CARTA DE PRESENTACIÓN

Msc. Tatiana Guisella Cedeño Marcillo

Presente

Asunto: Validación de instrumentos a través de juicio de expertos

Me es muy grato comunicarme con usted para expresarle mis saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que siendo estudiante del programa de postgrado con mención Psicología educativa de la UCV, en la sede Piura, requerimos validar los instrumentos con los cuales realizaremos el proceso de recolección de información, necesaria para el desarrollo de esta investigación. El título del proyecto de investigación es "Clima de aula y uso de videojuegos en una unidad educativa de Guayas, 2020" siendo imprescindible contar con la aprobación de profesionales especializados para la aplicación del instrumento I. II PARTE.

He considerado conveniente recurrir a usted debido a su connotada experiencia en las áreas abordadas en esta investigación.

El expediente de validación contiene:

1. Carta de presentación
2. Matriz de operacionalización de variables
3. Fichas y matrices de validación de instrumentos.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted agradeciendo la atención que dispense a la presente.

Atentamente,

Br. Fernando Marcelo Prado Castillo
C.I. 0925336597



Msc. Tatiana Cedeño Marcillo
PSICOLOGA EDUCATIVA
REGISTRO PROFESIONAL N.º 104111441

Validez Juicio de expertos o Validación por jueces

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: EL CLIMA DE AULA Y EL USO DE VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE BACHILLETATO DE UNA UNIDAD EDUCATIVA DE GUAYAS, 2020

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA		CRITERIOS DE EVALUACIÓN				OBSERVACIÓN				
				Totalmente de acuerdo	En desacuerdo	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR			RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEMS		RELACIÓN ENTRE EL ITEMS Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA	
						SI	NO	SI	NO		SI	NO	SI	NO
Clima de aula El clima de aula es un proceso que perdura pero no se puede observar directamente, la misma que se precisa en términos de percepciones que los involucrados en el aula van obteniendo día a día relacionada con características importantes basadas en reglas y normas	Interperson al imaginativo	Nivel de amistad y confianza con el docente	1. Mi profesor me anima a pensar en progresar y superarme.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			
			2. Mi profesor está muy interesado en los problemas personales de los alumnos	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		
			3. Mi profesor es muy paciente con los alumnos.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		
			4. Mi profesor pone una gran energía y entusiasmo en la enseñanza	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		
			5. Mi profesor nos ayuda continuamente a ser muy creativos en	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		

			13. En mi aula, el profesor anima muy poco a los alumnos que quieren hacer las cosas de manera distinta.					/	/	/	/		
			15. En mi aula existen demasiadas reglas y normas. Se necesita permiso para hacer cualquier cosa.					/	/	/	/		
			19. A menudo, el profesor echa la culpa a los alumnos por cosas que hicieron y no hicieron.					/	/	/	/		
			23. En el aula el profesor parece pensar que los alumnos están siempre intentando engañarlo y los castiga por tonterías.					/	/	/	/		
			27. El profesor espera de nosotros que obedezcamos demasiadas reglas y normas en el aula.					/	/	/	/		
	Instrucción	Percepción del ambiente imaginativo e inventivo determinado en el aula	8. En la mayoría de las áreas creo que he aprendido mucho.					/	/	/	/		

			9. En mi aula el profesor siempre está intentando hacer las cosas de maneras nuevas y atrayentes.					/	/	/	/		
			12. La mayoría de las clases están muy bien planificadas por el profesor.					/	/	/	/		
			16. Mi profesor parece estar muy interesado en lo que está enseñando.					/	/	/	/		
			17. Mi profesor motiva mucho a los alumnos a que sean ellos mismos y que hagan cosas por sí solos.					/	/	/	/		
			20. Mi profesor no parece estar muy bien preparado para las clases					/	/	/	/		
			21. Si queremos hacer las cosas a nuestra manera en el aula el profesor nos ayuda y nos da mucho ánimo.					/	/	/	/		
			22. Una gran cosa de esta aula es el interés personal que tiene el profesor por sus alumnos.					/	/	/	/		
			24. A menudo da la impresión que el profesor no está nada interesado en si aprendemos o no.					/	/	/	/		

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: "Escala Valorativa de clima de aula"

OBJETIVO: Conocer el nivel de clima de aula de los estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa de Guayas, 2020

DIRIGIDO A: Estudiantes de Bachillerato

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Mejía Valdez Rosa Eulalia

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Magister

VALORACIÓN:

Muy Alto	Alto	Medio	Bajo	Muy Bajo
----------	------	-------	------	----------

Rosa Mejía Valdez

Msc. Rosa Mejía Valdez
PSICOLOGA EDUCATIVA
REGISTRO SENESCYT No. 6043132081

FIRMA DEL EVALUADOR

“EL CLIMA DE AULA Y EL USO DE VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE BACHILLETATO DE UNA UNIDAD EDUCATIVA DE GUAYAS, 2020”

FICHA DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO: “Escala Valorativa de clima de aula”

Indicadores	Criterios	Deficiente 0 - 20				Regular 21 - 40				Buena 41 - 60				Muy Buena 61 - 80				Excelente 81 - 100				OBSERVACIONES
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96	
ASPECTOS DE VALIDACION		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
1. Claridad	Esta formulado con un lenguaje apropiado																					↘
2. Objetividad	Esta expresado en conductas observables																					↘
3. Actualidad	Adecuado al enfoque teórico abordado en la investigación																					↘
4. Organización	Existe una organización lógica entre sus ítems																					↘
5. Suficiencia	Comprende los aspectos necesarios en cantidad y calidad.																					↘

Validez Juicio de expertos o Validación por jueces


MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: EL CLIMA DE AULA Y EL USO DE VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE BACHILLETATO DE UNA UNIDAD EDUCATIVA DE GUAYAS, 2020

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA		CRITERIOS DE EVALUCIÓN								OBSERVACIÓN	
				Totalmente de acuerdo	En desacuerdo	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEMS		RELACIÓN ENTRE EL ITEMS Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA			
						SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
Clima de aula El clima de aula es un proceso que perdura pero no se puede observar directamente, la misma que se precisa en términos de percepciones que los involucrados en el aula van obteniendo día a día relacionada con características importantes basadas en reglas y normas	Interperson al imaginativo	Nivel de amistad y confianza con el docente	1. Mi profesor me anima a pensar en progresar y superarme.			✓		✓		✓		✓			
			2. Mi profesor está muy interesado en los problemas personales de los alumnos			✓		✓		✓		✓			
			3. Mi profesor es muy paciente con los alumnos			✓		✓		✓		✓			
			4. Mi profesor pone una gran energía y entusiasmo en la enseñanza			✓		✓		✓		✓			
			5. Mi profesor nos ayuda continuamente a ser muy creativos en			✓		✓		✓		✓			

			11. Algunas veces mis compañeros son castigados por el profesor sin saber las razones por las que se les castiga.						/	/	/	/		
			13. En mi aula, el profesor anima muy poco a los alumnos que quieren hacer las cosas de manera distinta.						/	/	/	/		
			15. En mi aula existen demasiadas reglas y normas. Se necesita permiso para hacer cualquier cosa.						/	/	/	/		
			19. A menudo, el profesor echa la culpa a los alumnos por cosas que hicieron y no hicieron						/	/	/	/		
			23. En el aula el profesor parece pensar que los alumnos están siempre intentando engañarlo y los castiga por tonterías.						/	/	/	/		
			27. El profesor espera de nosotros que obedecemos demasiadas reglas y normas en el aula.						/	/	/	/		

			24. A menudo da la impresión que el profesor no está nada interesado en si aprendemos o no.							✓	✓	✓	✓		
			25. El profesor tiene mucha imaginación y maneras diferentes de pensar sobre las cosas, el aula es un lugar muy atractivo para estar.							✓	✓	✓	✓		
			28. El profesor conoce los temas muy bien y es capaz de presentarlos de una manera muy interesante.							✓	✓	✓	✓		


Jessica Oña
 Msc. Jessica Oña Guerrero
 PSICOLOGA EDUCATIVA
 REGISTRO SENESCYT No. 6042125762

FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: "Escala Valorativa de clima de aula"

OBJETIVO: Conocer el nivel de clima de aula de los estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa de Guayas, 2020


DIRIGIDO A: Estudiantes de Bachillerato


APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Oña Guerrero Jessica Yolanda

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Magister

VALORACIÓN:

Muy Alto	Alto	Medio	Bajo	Muy Bajo
----------	------	-------	------	----------



 Msc. Jessica Oña Guerrero
PSICOLOGA EDUCATIVA
REGISTRO SENESCYT No. 6043135762

FIRMA DEL EVALUADOR

“EL CLIMA DE AULA Y EL USO DE VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE BACHILLETATO DE UNA UNIDAD EDUCATIVA DE GUAYAS, 2020”

FICHA DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO: “Escala Valorativa de clima de aula”

Indicadores	Criterios	Deficiente 0 - 20				Regular 21 - 40				Buena 41 - 60				Muy Buena 61 - 80				Excelente 81 - 100				OBSERVACIONES
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96	
ASPECTOS DE VALIDACION		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
1. Claridad	Esta formulado con un lenguaje apropiado																				✓	
2. Objetividad	Esta expresado en conductas observables																				✓	
3. Actualidad	Adecuado al enfoque teórico abordado en la investigación																				✓	
4. Organización	Existe una organización lógica entre sus ítems																			✓		
5. Suficiencia	Comprende los aspectos necesarios en cantidad y calidad.																				✓	

Validez Juicio de expertos o Validación por jueces

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: EL CLIMA DE AULA Y EL USO DE VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE BACHILLETATO DE UNA UNIDAD EDUCATIVA DE GUAYAS, 2020

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA		CRITERIOS DE EVALUCIÓN								OBSERVACIÓN
				Totalmente de acuerdo	En desacuerdo	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEMS		RELACIÓN ENTRE EL ITEMS Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA		
						SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Clima de aula El clima de aula es un proceso que perdura pero no se puede observar directamente, la misma que se precisa en términos de percepciones que los involucrados en el aula van obteniendo día a día relacionada con características importantes basadas en reglas y normas	Interperson al imaginativo	Nivel de amistad y confianza con el docente	1. Mi profesor me anima a pensar en progresar y superarme.			<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
			2. Mi profesor está muy interesado en los problemas personales de los alumnos			<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
			3. Mi profesor es muy paciente con los alumnos			<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
			4. Mi profesor pone una gran energía y entusiasmo en la enseñanza			<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
			5. Mi profesor nos ayuda continuamente a ser muy creativos en			<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		

			13. En mi aula, el profesor anima muy poco a los alumnos que quieren hacer las cosas de manera distinta.							<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		
			15. En mi aula existen demasiadas reglas y normas. Se necesita permiso para hacer cualquier cosa.							<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		
			19. A menudo, el profesor echa la culpa a los alumnos por cosas que hicieron y no hicieron.							<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		
			23. En el aula el profesor parece pensar que los alumnos están siempre intentando engañarlo y los castiga por tonterías.							<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		
			27. El profesor espera de nosotros que obedezcamos demasiadas reglas y normas en el aula.							<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		
	Instrucción al	Percepción del ambiente imaginativo e inventivo determinado en el aula	8. En la mayoría de las áreas creo que he aprendido mucho.							<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: "Escala Valorativa de clima de aula"

OBJETIVO: Conocer el nivel de clima de aula de los estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa de Guayas, 2020

DIRIGIDO A: Estudiantes de Bachillerato

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Cedeño Marcillo Tatiana Guisella

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Magister

VALORACIÓN:

Muy Alto	Alto	Medio	Bajo	Muy Bajo
----------	------	-------	------	----------

X



Msc. Tatiana Cedeño Marcillo
PSICOLOGA EDUCATIVA
REGISTRO SENSICYT No. 101031111


FIRMA DEL EVALUADOR

“EL CLIMA DE AULA Y EL USO DE VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE BACHILLETATO DE UNA UNIDAD EDUCATIVA DE GUAYAS, 2020”

FICHA DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO: “Escala Valorativa de clima de aula”

Indicadores	Criterios	Deficiente 0 - 20				Regular 21 - 40				Buena 41 - 60				Muy Buena 61 - 80				Excelente 81 - 100				OBSERVACIONES
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96	
ASPECTOS DE VALIDACION		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
1. Claridad	Esta formulado con un lenguaje apropiado																				✓	
2. Objetividad	Esta expresado en conductas observables																				✓	
3. Actualidad	Adecuado al enfoque teórico abordado en la investigación																				✓	
4. Organización	Existe una organización lógica entre sus ítems																			✓		
5. Suficiencia	Comprende los aspectos necesarios en cantidad y calidad.																				✓	

Confiabilidad. Instrumento variable 2

 UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO						
MAESTRIA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES						
<p>Instrucciones. - Solicito su colaboración para la realización de la presente encuesta, por lo que se le agradece complete todo el cuestionario el cual tiene un carácter confidencial. Este cuestionario está destinado a recopilar información que será necesaria como sustento de la investigación “Clima del Aula y el uso de videojuegos”.</p> <p>Lea cuidadosamente cada pregunta y marque con una (x) la alternativa que Ud. considere conveniente según la escala que se presenta a continuación.</p>						
Genero F () M ()			Edad:			
USO DE VIDEO JUEGOS						
No.	ITEMS	ESCALA LIKERT				
		Nunca (1)	Raramente (2)	A veces (3)	A menudo (4)	Muy a menudo (5)
	DESTACABILIDAD					
1	¿Piensas en jugar videojuegos durante todo el día?					
2	¿Pasas mucho de tu tiempo libre en jugar a videojuegos?					
3	¿Te has sentido adicto a un videojuego?					
	TOLERANCIA					
4	¿Juegas más tiempo del que tenías planeado?					
5	¿Juegas cada vez más tiempo a los videojuegos					
6	¿Eres incapaz de parar de jugar una vez empiezas?					
	CAMBIO DE ANIMO					
7	¿Juegas para olvidar tu vida real					
8	¿Has jugado para calmar tu estrés					
9	¿Has jugado para sentirte mejor?					
	RECAIDA					
10	¿Has sido incapaz de reducir el tiempo de juego					
11	¿Han sido otras personas incapaces de conseguir que lo redujeras					
12	¿Has fallado cuando has hecho intentos de reducir tu tiempo de juego?					
	ABSTINENCIA					
13	¿Te has sentido mal cuando no has podido jugar videojuegos?					

14	¿Te has enfadado cuando no has podido jugar					
15	¿Te has sentido nervioso cuando no has podido jugar videojuegos?					
	CONFLICTOS					
16	¿Has discutido con otros (familiares, amigos) por el tiempo que pasas jugando videojuegos					
17	¿Has desatendido a otros (familia, amigos) por jugar a videojuegos					
18	¿Has mentido sobre el tiempo que pasas jugando?					
	Problemas					
19	¿Has dormido menos por jugar a videojuegos					
20	¿Has descuidado otras actividades importantes (académicas, trabajo, deportes) por jugar a video juegos					
21	¿Te has sentido mal después de jugar mucho tiempo?					

GRACIAS POR LA COLABORACIÓN

Ficha técnica

Nombre del cuestionario	del Uso de videojuegos
Autor/Autora	Lemmens, et al (2009) Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents
Adaptado	Sí, aplica. Br. Fernando Marcelo Prado
Lugar	Unidad Educativa San Francisco de Quito
Fecha de aplicación	Primera quincena de noviembre del 2020
Objetivo	Determinar el uso de video juegos
Dirigido a	Estudiantes de Bachillerato
Tiempo estimado	25 minutos
Margen de error	0,05
Estructura	Consta de 21 ítems, respuestas bajo la escala de Likert: Nunca (1), Raramente (2), A veces (3), A menudo (4), Muy a menudo (5)

Tabla 17. Ficha técnica del instrumento para tests de autoconcepto

Validez Juicio de expertos o Validación por jueces

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: EL CLIMA DE AULA Y EL USO DE VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE BACHILLETATO DE UNA UNIDAD EDUCATIVA DE GUAYAS, 2020

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA		CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN					
				SI	NO	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEM		RELACIÓN ENTRE EL ITEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA							
						SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO						
USO DE VIDEOJUEGOS Son aplicaciones interactivas orientadas a la diversión que, al través de algunos mandos, permiten simular experiencias en la pantalla de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico.	Destacabilidad	Preocupación por los videojuegos	1 ¿Pensas en jugar videojuegos durante todo el día?	Nunca															
			2 ¿Pasas mucho de tu tiempo libre en jugar a videojuegos?	Raramente															
			3 ¿Te has sentido adicto a un videojuego?	A veces															
	Tolerancia	Necesidad de más tiempo para los videojuegos	4 ¿Juegas más tiempo del que tenías planeado?	A menudo															
			5 ¿Juegas cada vez más tiempo a los videojuegos?	Muy a menudo															

		6 ¿Eres incapaz de parar de jugar una vez empiezas?					
Cambios de ánimo	Estado de ánimo negativo	7 ¿Juegas para olvidar tu vida real?					
		8 ¿Has jugado para calmar tu estrés?					
		9 ¿Has jugado para sentirte mejor?					
Recaída	Uso excesivo continuado de los videojuegos	10 ¿Has sido incapaz de reducir el tiempo de juego?					9
		11 ¿Han sido otras personas incapaces de conseguir que lo redujeras?					
		12 ¿Has fallado cuando has hecho intentos de reducir tu tiempo de juego?					

Abstinencia	Síntomas de abstinencia	13 ¿Te has sentido mal cuando no has podido jugar videojuegos?	/	/	/	/
		14 ¿Te has enfadado cuando no has podido jugar?	/	/	/	/
		15 ¿Te has sentido nervioso cuando no has podido jugar videojuegos?	/	/	/	/
Conflictos	Mentira en el núcleo familiar y escolar	16 ¿Has discutido con otros (familiares, amigos) por el tiempo que pasas jugando videojuegos?	/	/	/	/
		17 ¿Has desatendido a otros (familia, amigos) por jugar a videojuegos?	/	/	/	/
		18 ¿Has mentido sobre el tiempo que pasas jugando?	/	/	/	/

Problemas	Perdida de una relación	19 ¿Has dormido menos por jugar a videojuegos?	✓	✓	✓	✓
	Perdida de una tarea	20 ¿Has descuidado otras actividades importantes (académicas, trabajo, deportes) por jugar a videojuegos?	✓	✓	✓	✓
	Problemática psicosocial	21 ¿Te has sentido mal después de jugar mucho tiempo?	✓	✓	✓	✓

Rosa Mejía Valdez
 Msc. Rosa Mejía Valdez
 PSICOLOGA EDUCATIVA
 REGISTRO SENESCYT No. 6043132081

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: "Uso de Videojuegos"

OBJETIVO: Conocer el nivel de uso de videojuegos de los estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa de Guayas, 2020

DIRIGIDO A: Estudiantes de Bachillerato

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Mejía Valdez Rosa Eulalia

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Magister

VALORACIÓN:

Muy Alto	Alto	Medio	Bajo	Muy Bajo
----------	------	-------	------	----------

Rosa Mejía Valdez

Msc. Rosa Mejía Valdez
PSICOLOGA EDUCATIVA
REGISTRO SENESCYT No. 6043132081

FIRMA DEL EVALUADOR

Validez Juicio de expertos o Validación por jueces

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: EL CLIMA DE AULA Y EL USO DE VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE BACHILLETATO DE UNA UNIDAD EDUCATIVA DE GUAYAS, 2020

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA		CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN
				Nunca	Raramente	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEMS		RELACIÓN ENTRE EL ITEMS Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA		
						SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
USO DE VIDEOJUEGOS Son aplicaciones interactivas orientadas a la diversión que, a través de algunos mandos, posibilita simular experiencias en la pantalla de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico.	Destacabilidad	Preocupación por los videojuegos	1 ¿Piensas en jugar videojuegos durante todo el día?			/	/	/	/					
			2 ¿Pasas mucho de tu tiempo libre en jugar a videojuegos?			/	/	/	/					
			3 ¿Te has sentido adicto a un videojuego?			/	/	/	/					
	Tolerancia	Necesidad de más tiempo para los videojuegos	4 ¿Juegas más tiempo del que tenías planeado?			/	/	/	/					
			5 ¿Juegas cada vez más tiempo a los videojuegos?			/	/	/	/					

		6 ¿Eres incapaz de parar de jugar una vez empiezas?	/	/	/	/
Cambios de ánimo	Estado de ánimo negativo	7 ¿Juegas para olvidar tu vida real?	/	/	/	/
		8 ¿Has jugado para calmar tu estrés?	/	/	/	/
		9 ¿Has jugado para sentirte mejor?	/	/	/	/
Recaída	Uso excesivo continuado de los videojuegos	10 ¿Has sido incapaz de reducir el tiempo de juego?	/	/	/	/
		11 ¿Han sido otras personas incapaces de conseguir que lo redujeras?	/	/	/	/
		12 ¿Has fallado cuando has hecho intentos de reducir tu tiempo de juego?	/	/	/	/

Abstinencia	Síntomas de abstinencia	13 ¿Te has sentido mal cuando no has podido jugar videojuegos?	✓	✓	✓	✓
		14 ¿Te has enfadado cuando no has podido jugar?	✓	✓	✓	✓
		15 ¿Te has sentido nervioso cuando no has podido jugar videojuegos?	✓	✓	✓	✓
Conflictos	Mentira en el núcleo familiar y escolar	16 ¿Has discutido con otros (familiares, amigos) por el tiempo que pasas jugando videojuegos?	✓	✓	✓	✓
		17 ¿Has desatendido a otros (familia, amigos) por jugar a videojuegos?	✓	✓	✓	✓
		18 ¿Has mentido sobre el tiempo que pasas jugando?	✓	✓	✓	✓

Problemas	Perdida de una relación	19 ¿Has dormido menos por jugar a videojuegos?	/	/	/	/
	Perdida de una tarea	20 ¿Has descuidado otras actividades importantes (académicas, trabajo, deportes) por jugar a videojuegos?	/	/	/	/
	Problemática psicosocial	21 ¿Te has sentido mal después de jugar mucho tiempo?	/	/	/	/


Jessica Oña
 Msc. Jessica Oña Guerrero
PSICOLOGA EDUCATIVA
 REGISTRO SENESCYT No. 6043125762

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: "Uso de videojuegos"

OBJETIVO: Conocer el nivel de uso de videojuegos de los estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa de Guayas, 2020

DIRIGIDO A: Estudiantes de Bachillerato

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Oña Guerrero Jessica Yolanda

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Magister

VALORACIÓN:

Muy Alto	Alto	Medio	Bajo	Muy Bajo
----------	------	-------	------	----------

Jessica Oña

 Msc. Jessica Oña Guerrero
PSICOLOGA EDUCATIVA
REGISTRO SENESCYT No. 6043125762

FIRMA DEL EVALUADOR