



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

**Efectos negativos del uso de video juegos en los estudiantes del quinto grado de
Educación primaria de la I.E. Pamer Las Arenas - Piura, 2019**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
Licenciada en Educación Primaria**

AUTORA:

Rojas Sernaqué Karen Lisseth (ORCID: 0000-0001-5109-4412)

ASESOR:

Pedro Miguel Fiestas Eche (ORCID: 0000-0001-6846-0837)

LINEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y Aprendizajes

PIURA – PERÚ

2020

Dedicatoria

- Dedico este trabajo principalmente a mis ángeles en el cielo, mis abuelitos Dora y Víctor.
- A mis padres, hermano y esposo, por ser los pilares más importantes y por demostrarme siempre su cariño y apoyo incondicional.
- A mis hijos Maricarmen, Willy, Mathias Y sobre todo a mi hijo Thiago Mikhail por ser mi persona favorita y ser la bendición de Dios en mi familia.

Agradecimiento

Quiero expresar mi gratitud a Dios, quien con su bendición cuida de mí y de mi familia todos los días de nuestras vidas.

Agradezco también la Universidad César Vallejo por darme la formación necesaria en mi carrera profesional.

A mi asesor de tesis el Profesor Pedro Miguel Fiestas Eche.

A la I.E Pamer Las Arenas por permitirme desarrollar mi trabajo de investigación.

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

YO, Karen Lisseth Rojas Sernaqué con DNI N ° 42469941, bachiller de la Facultad de Educación e Idiomas de la Escuela Académico Profesional de Educación Primaria de la “Universidad Cesar Vallejo”.

Declaro la autenticidad de mi estudio de investigación denominado “Efectos negativos del uso de video juegos en los estudiantes del quinto grado de educación primaria de la I.E Pamer Las Arenas-Piura, 2019”, para lo cual me someto a las normas sobre elaboración de estudios de investigación al respecto.

Asimismo, declaro también bajo juramento que todos los datos e información que se presenta en la presente tesis son auténticos y veraces.

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

Piura, enero de 2020

Karen Lisseth Rojas Sernaqué
DNI N ° 42469941

Índice

Página del jurado.....	
Dedicatoria.....	
Agradecimiento	
Declaratoria de autenticidad	
RESUMEN	
ABSTRACT	
I. INTRODUCCIÓN	
II. MÉTODO	
2.1. Tipo y diseño de investigación	
2.2. Operacionalización de variables	
2.3. Población, muestra y muestreo	
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad	
2.5. Procedimiento	
2.6. Aspectos éticos	
III. RESULTADOS	
IV. DISCUSIÓN	
V. CONCLUSIONES	
VI. RECOMENDACIONES	
REFERENCIAS	
ANEXOS	

RESUMEN

La investigación denominada “Efectos negativos del uso de videojuegos en los estudiantes del quinto grado de educación primaria de la I.E. Pamer Las Arenas-Piura, 2019” tuvo como objetivo general determinar el nivel de los efectos negativos de los videojuegos en los estudiantes de quinto grado de educación primaria. El enfoque del estudio fue cuantitativo con un diseño descriptivo, donde se detallan los niveles de aislamiento, adicción, rendimiento académico y agresividad en los estudiantes.

La muestra considerada fue de 18 estudiantes, para la recolección de datos se utilizó la técnica de la encuesta y como instrumento se consideró al cuestionario, elaborados en base a los objetivos de la investigación que a su vez responden a la variable de la investigación.

La información obtenida se procesó utilizando la Estadística Descriptiva con ayuda del programa informático Excel, llegándose a demostrar que los niveles alcanzados por los efectos negativos del uso de videojuegos en la muestra se ubican dentro de un nivel medio o moderado, en porcentajes que van del 56 % al 94 % y con porcentajes reducidos en el nivel alto (del 6 % al 44%).

Palabras claves: Videojuegos- Aislamiento – Rendimiento Académico – Agresividad - Adicción

ABSTRACT

The research called “Negative effects of the use of video games in students of the fifth grade of primary education of the I.E. Pamer Las Arenas-Piura, 2019” had the general objective of determining the level of the negative effects of videogames in fifth grade students in primary education. The focus of the study was quantitative with a descriptive design, detailing the levels of isolation, addiction, academic performance and aggressiveness in the students.

The sample considered was 18 students, for the data collection the survey technique was used and as an instrument the questionnaire was considered, prepared based on the objectives of the research that in turn respond to the research variable.

The information obtained was processed using the Descriptive Statistics with the help of the Excel computer program, being able to demonstrate that the levels reached by the negative effects of the use of videogames in the sample are located within a medium or moderate level, in percentages ranging from 56 % to 94% and with small percentages at the high level (from 6% to 44%).

Keywords: Videogames- Isolation - Academic Performance - Aggression - Addiction

I. INTRODUCCIÓN

En los últimos años del siglo XX y primeros del nuevo siglo se ha producido una verdadera revolución tecnológica provocando que rápidamente pasen a formar parte importante de nuestras vidas un conjunto de herramientas entre las cuales se encuentra el internet, computadora, tabletas, celulares, etc.

De manera paralela al avance de la tecnología, han ido surgiendo nuevas formas de entretenimiento para niños y jóvenes, entre ellos los videojuegos. En la actualidad estos dispositivos forman parte o consumen el tiempo de ocio de los escolares ya que en el uso de videojuegos o juegos digitales los estudiantes emplean más del tiempo considerado adecuado o normal. Muchos niños y adolescentes de hoy ya no dedican su tiempo libre a la lectura, la televisión o los deportes sino más bien a los videojuegos.

Los videojuegos; son en realidad programas informáticos diseñados para distraer o entretener al público consumidor que pueden ser niños, adolescentes o adultos. Su uso puede ser individual o implicar la interacción de varias personas, mediante un dispositivo electrónico que ejecuta una serie de órdenes de acuerdo al formato del juego; y éste se puede realizar desde un ordenador o computadora, una videoconsola, un teléfono móvil o tableta electrónica.

El videojuego es una aplicación que permite al jugador interactuar y está orientado a proporcionar diversión o servir de pasatiempo. Su funcionamiento es mediante mandos más conocidos como joystick a través del cual se emiten órdenes al dispositivo central y éstas se transforman en movimiento y la actividad de personajes animados o íconos, que a su vez permiten reproducir determinadas escenas en una pantalla ya sea de un televisor, una computadora o teléfono móvil.

Empero, estar frente a un dispositivo electrónico e interactuar de diversa forma con ellos tiene consecuencias o efectos negativos que no se pueden soslayar. Es el caso de los niños que integran las aulas de quinto grado del nivel primaria de la Institución Educativa Particular Pamer- Las Arenas, quienes acceden a videojuegos desde el hogar con una frecuencia de aproximadamente dos a tres horas diarias, causando así efectos negativos que se observan en el aula de clase tales como: inquietud, agresividad, bajo rendimiento

académico, ansiedad, desesperación, presentando también cansancio y alteración en las horas de sueño y el uso de palabras inapropiadas.

Alfredo, H. (2013) manifiesta que los videojuegos pueden derivar en comportamientos impulsivos, agresivos y violentos, en los casos más difíciles pueden ser calificados como una real “adicción” que se reconoce por un interés apremiante, que incluso puede provocarles desvelo permaneciendo en vigilia por la noche para culminar su juego, o alcanzar un determinado nivel, lo cual puede llevarlo perder la noción de su realidad más cercana.

Así mismo Rojas, M. (2013) sostiene que se trata de un comportamiento difícil o complicado que puede provocar gran dependencia a los juegos en línea, estimando que si este problema no es advertido y tratado de manera oportuna puede terminar en una adicción patológica o compulsiva al juego, conocida también como ludopatía.

Cabe mencionar también que en opinión de algunos investigadores la utilización de videojuegos también tiene algunos efectos positivos. Según el estudio realizado por Tejeiro, R. (2009) el empleo de los videojuegos es esencial para promover la autonomía, imaginación y seguridad en el niño, pero el uso exagerado de estos mecanismos electrónicos puede desarrollar una relación de sujeción o dependencia y convertirse en un tema de preocupación.

A partir de la observación que se les realizó a los estudiantes que dedican mucho tiempo a la realización de esta actividad que al inicio puede presentarse con aspectos favorables se convierte en una actividad con efectos negativos para los estudiantes.

Así como un antecedente internacional tenemos que el estudio del mercado del videojuego está avanzando en España en un ritmo más acelerado. La industria española del videojuego representa un 53% (2014), en este año se vendieron 9,8 millones de unidades de videojuegos, más de un millón de videoconsolas y 4,5 millones de periféricos. Los videojuegos comenzaron a invadir los hogares de los adolescentes, a ocupar los primeros puestos en las vitrinas de las tiendas; saltar a la gran pantalla cinematográfica y convertirse finalmente en uno de los instrumentos de ocio preferidos por la sociedad.

Las personas no sólo utilizan la videoconsola ubicada en su hogar para este tipo de interacción, sino que también pueden llegar a ella a través de consolas portátiles, smartphones, tabletas. Los videojuegos alcanzan cada vez a un espectro más amplio de población de cualquier edad o sexo.

Según informa INFOBAE (2020), en Argentina, una encuesta realizada por el Observatorio de Adicciones y Consumos Problemáticos constató la alarmante y frecuente aparición de los videojuegos en la rutina diaria. La consulta incluyó un trabajo de campo. Se llevaron a cabo 273 entrevistas presenciales utilizando cuestionario y respuestas en línea. Se encontró que el 37% de los usuarios permanecen entre 4 y 6 horas diarias frente a un monitor. Asimismo, el 51% de los encuestados juega alrededor de dos y tres horas diarias.

A nivel nacional no existen muchos estudios sobre los efectos de los videojuegos, aunque los diarios publican a menudo artículos o información más de tipo comercial. sobre número de usuarios y videojuegos más vendidos. Asimismo, instituciones del sector salud emiten informes periódicos sobre los peligros de los videojuegos. ESSALUD (2016) advirtió que la denominada “adicción a los videojuegos” actualmente está catalogada como una enfermedad de tipo mental, que está afectando a los niños en edad escolar en su aprendizaje y originando su retraimiento o aislamiento.

Estudios en el ámbito regional realizados durante los últimos años concluyen que la popularidad de los videojuegos se ha convertido en una actividad muy importante en la vida diaria de nuestros niños y adolescentes, debido a este incremento en su uso se han realizado diversas investigaciones sobre los posibles efectos psicosociales que pueden estar causando una serie de efectos positivos, pero también problemas en la cognición, socialización y comportamiento de los niños.

En las investigaciones realizadas se demuestra que el videojuego genera una activación cerebral prefrontal y frontal, produciendo así una mejora en la atención por otro lado el uso excesivo o desmedido de éste nos trae efectos negativos ya que podría llegar a ser adictivo requiriendo así de terapia para afrontar y superar este problema.

Entre las causas que generan el problema de investigación identificado está el hecho de que muchos estudiantes suelen acudir a jugar en red por curiosidad, luego una y otra vez hasta que llegan a adoptar conductas de adicción. Una segunda causa es la falta de control en el uso del tiempo libre por parte de los padres por motivos de trabajo o caso contrario el acceso libre que tienen los niños y adolescentes a los videojuegos, dejando de lado sus responsabilidades escolares. Asimismo, los padres complacen los deseos de los estudiantes al brindarles un dispositivo móvil o videoconsolas en el hogar e incluso permitiéndoles su instalación y uso en sus dormitorios, evitando así el control al ingreso de los adultos. Se considera también como causa la falta de responsabilidad o autonomía de los estudiantes para el cumplimiento de sus actividades escolares, por lo que emplean mucho tiempo en los videojuegos para alcanzar cada vez un nivel más alto y complejo.

Las consecuencias que se pueden advertir de no darse solución al problema es que la concurrencia masiva de los estudiantes a los videojuegos, tendrán como efecto negativo el bajo rendimiento académico, llegando a ser unas personas que incumplan frecuentemente con sus deberes escolares o no logren desarrollar las competencias de acuerdo con el nivel y grado de estudios que se encuentren cursando. Otra consecuencia serían los problemas de agresividad física y/o verbal entre compañeros de escuela, empleando muchas veces palabras inadecuadas para relacionarse en su ámbito escolar. Por otro lado, si no se controla el ingreso a los videojuegos los estudiantes terminarían por volverse adictos a los juegos en red y trayendo consigo conductas de aislamiento social, dejando de lado otras actividades recreativas. Por último, si no se da solución a la frecuencia con la que ingresan los estudiantes a los videojuegos tendremos a niños y niñas que se aíslen de su entorno por pasar horas recreando su mente en una realidad ficticia.

Entre las alternativas de solución que se pueden visualizar está en primer lugar la intervención de la familia, la cual tiene que asumir su rol fundamental de acompañar el proceso formativo de los menores, brindarles la orientación que necesitan hasta que logren ser autónomos y responsables. Además, fomentar en los estudiantes el buen uso del tiempo libre. Las Instituciones Educativas, Municipalidades, ONG, etc., deben brindar espacios para actividades de tipo cultural, deportivo, científico, etc.

Es necesario también que se brinde orientación a los padres de familia a través de espacios como las Escuelas de Familias donde puedan dialogar sobre esta problemática y las mejores estrategias que permitan controlar esta actividad y que sus niños empleen tiempo en otras actividades de esparcimiento junto a la familia.

1.1 ANTECEDENTES

Chóliz, M. y Marco, C. (2011). Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia. Universidad de Murcia. Murcia-España.

El estudio tuvo dos objetivos: analizar pautas o patrones de uso de los videojuegos, poniendo atención especialmente a la variable género y la construcción de un Cuestionario de Dependencia de los Videojuegos en base a una adaptación de los criterios del Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (DSM por sus siglas en inglés.)

La muestra del estudio estuvo constituida por 621 niños y adolescentes (327 niños y 294 niñas) de entre 10 y 16 años de la Provincia de Valencia.

Se utilizaron dos instrumentos. Los autoinformes con la finalidad de analizar tanto los aspectos ya mencionados: la norma de uso como los problemas que puede acarrear el abuso de los videojuegos. El segundo instrumento fue el test de dependencia conformado por 32 ítems siguiendo los criterios del DSM – IV para los trastornos por dependencia de videojuegos.

Entre sus conclusiones se destaca que, en relación al género, se constataron diferencias entre niños y niñas, tanto en el patrón de uso como en el tipo de juego, ya que los varones juegan más tiempo y con mayor frecuencia fundamentalmente a videojuegos de contenido deportivo y de competencias automovilísticas y prefieren aquéllos con elevadas cuotas de actos violentos y disparos de todo tipo de armas, mientras que las niñas juegan preferentemente con videojuegos en los que abundan los elementos de tipo social y afectivos, juegos educativos y de acción, especialmente aquellos que se juegan en aquellas máquinas recreativas disponibles en lugares públicos como centros comerciales y bodegas.

Los videojuegos preferidos por parte de niños cuyas edades fluctúan entre los 10 a 12 años son, en orden de mayor a menor frecuencia de uso, los de consola portátil, seguidos de las consolas de sobremesa y en último lugar los juegos con plataformas en computadora.

Todos los factores que determinan la presencia de adicción como son la abstinencia, la tolerancia, los problemas ocasionados por el uso excesivo y la ausencia de control muestran una correlación positiva con el uso de videojuegos y se muestran susceptibles a las diferencias de género, en las que los varones presentan una mayor implicación en el problema que el sector femenino.

Fuentes, E. y Pérez L. (2015) En su investigación denominada “Los Videojuegos y sus Efectos en escolares de Sincelejo, Sucre (Colombia) donde tenía como objetivo determinar si el uso excesivo de estos videojuegos influye en el rendimiento escolar y comportamiento. Esta investigación tuvo un enfoque cuantitativo descriptivo para lo cual se realizó un estudio en las escuelas de educación pública de estrato socioeconómico bajo de Sincelejo siendo la participación de los estudiantes de manera voluntaria, teniendo en cuenta que estos estudiantes debían de ser usuarios de videojuegos.

La población fueron estudiantes entre los 10 y 19 años aplicándose así una encuesta para luego determinar que como muestra sólo se consideraría a cinco instituciones educativas, identificándose así de una manera más rápida a los estudiantes que hacían parte de su vida diaria y de su estudio a los videojuegos. Obteniendo como resultado así que, de las 480 encuestas aplicadas, el gusto por el juego se daba entre los estudiantes de 13 y 15 años, ya que posiblemente en estas edades los adolescentes hayan perdido el interés por los juegos infantiles y que este tipo de videojuego representen una alternativa para el tiempo de ocio de estos. Demostrando así que más del 80% de los encuestados disponen de 4 horas libre como tiempo libre el cual es empleado para el ingreso a estos videojuegos y el 27% dedican más de cuatro horas para esta actividad y otras actividades.

Llegando a la conclusión que los estudiantes que practican videojuegos han disminuido su rendimiento académico y que la mayoría de los encuestados han perdido asignaturas después de ser usuarios de los videojuegos. Dejando como evidencia que el 35.84% observan videojuegos de violencia, el 28% deportes y un 48% han respondido que en algunas veces han adoptado situaciones de personajes de dichos videojuegos. Por tal razón concluye que es necesario generar proyectos dentro de las diversas instituciones educativas para disminuir esta problemática.

Durán, R. (2014) En su investigación denominada “Influencia de los videojuegos en el rendimiento académico de los niños del sexto grado A de la I.E Mariscal Cáceres – Ayacucho, donde tiene como objetivo: Determinar de qué manera influyen los videojuegos en el rendimiento académico escolar de los niños del 6 to grado “A” de la Institución educativa Mariscal Cáceres de Ayacucho.

Llevando así una investigación con una metodología cuantitativa y un diseño descriptivo de nivel experimental, llegando a la siguiente conclusión con una población de 158 estudiantes del sexto grado A, B, C y D. Tomando como muestra a 38 estudiantes de sexto “A”, por ser un aula constituida por estudiantes de la misma edad y determinadas características socioeconómicas.

Esta investigación que al inicio se pensó en tener como finalidad identificar a quienes usan frecuentemente los videojuegos en cabinas públicas, tuvo como resultados que en su mayor porcentaje los jugadores eran de sexo masculino, teniendo, así como iniciativa visitar a otros colegios de la provincia de Ayacucho, tomado en cuenta en qué los estudiantes ocupan su tiempo ocio, que tipo de actividades realizan diariamente y que prioridad tienen los videojuegos en las vidas de estos.

En esta investigación se empleó como técnica la Encuesta y el Análisis documental y como instrumentos el Cuestionario y el Formulario de análisis documental.

Los resultados de esta investigación para medir la frecuencia con la que asisten a los videojuegos son que de la muestra conformada por 38 estudiantes únicamente 8 de ellos asisten siempre a los videojuegos, lo cual constituye el 21 % de encuestados, 30

estudiantes juegan a veces lo cual representa el 79 %, ninguno de los estudiantes, es decir el 0 %, señala que nunca le ha gustado los videojuegos. Estos resultados terminan por demostrar que los videojuegos siempre están presentes en la cotidianidad de los niños. La encuesta aplicada nos indica claramente que todos los niños sin excepción han utilizado videojuegos, sin importar la cantidad de veces que lo hicieron. Se concluye entonces que más del 90% de estudiantes encuestados entre los 11 y 12 años se entretienen con algún tipo de videojuego. Estos resultados corroboran la magnitud del fenómeno siendo menester desarrollar más investigaciones sobre la Influencia de los Videojuegos en el Rendimiento Académico.

Remigio, J. (2017) En su presente investigación “Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas públicas del distrito de Los Olivos, 2017”, que tuvo como objetivo determinar la relación a modo de correlación de dos variables las cuales fueron Agresividad y Adicción a los videojuegos. Resaltando como muestra a 350 estudiantes entre mujeres y varones a quienes se les aplicó los instrumentos Test HAMM1ST por Hugo Aquiles Mendoza Mezarina y el cuestionario de agresión de Buss y Perry. El tipo de estudio fue descriptivo correlacional de diseño no experimental y que para obtener los resultados empleó el coeficiente de correlación de Rho de Spearman, concluyendo que existe correlación de tipo directo entre las dos variables Agresividad y Adicción a los videojuegos. Para lo que como resultados se obtuvo que un 32,3% presentan un nivel alto de agresividad, el 97,1% tiene un nivel de dependencia a los videojuegos.

Concluyendo así que los estudiantes de colegios públicos presentan mayor índice de adicción a los videojuegos y de conductas agresivas física, verbal, así también los estudiantes de género masculino presentan mayor índice alto de agresividad.

Para lo que recomienda plantear programas de concientización del uso de las nuevas tecnologías, ejecutar programas sociales que reduzcan los abusos de las redes sociales, ampliar la muestra en el país y llevarlo a otros contextos educativos.

Como antecedente regional tenemos Huamán F, Palomino H, Atarama T, Castañeda L. (2015) En su trabajo de investigación denomina “Los escolares en la era digital: el consumo de medios de los alumnos del 5 to de secundaria de los colegios públicos de la región Piura en Perú” la cual tuvo como objetivo comprender el comportamiento

frente a la navegación de internet determinando la frecuencia de conexión a internet, el tipo de contenidos más consumidos y las redes sociales más empleadas por los alumnos. Para lo que se consideró como universo a los estudiantes de 5 to de secundaria de los colegios nacionales de la región Piura (15 a 17 años) tomando, así como muestra a 465 estudiantes basándose en la información estadística elaborada por la DREP.

Esta investigación es de tipo descriptiva utilizando una metodología cuantitativa y empleando como técnica la encuesta.

Obteniendo como resultado que un 94% de los estudiantes consideran al internet como una herramienta necesaria e indispensable para su vida, razón por la que se conectan casi todos los días, desde su celular a una de las redes sociales más visitadas y a otros contenidos como películas, series, etc. Y que un 55 % de los estudiantes ingresa con regularidad a Facebook y un 93% ingresan a escuchar música mientras navegan en internet 61% poseen un celular propio. Un 95% emplea como red social Facebook.

Concluyendo así que la internet se ha vuelto una herramienta indispensable en la vida social y académica de los escolares ya que puede ser usada para varios fines, en cuanto al entretenimiento se dice que pronto se podría dejar de lado la televisión ya que los estudiantes pueden acceder desde su dispositivo móvil a series o películas. Que los estudiantes ahora dedican más tiempo de su vida en actividades de recreación que en realizar sus actividades escolares lo que dificulta sus aprendizajes. Finalmente, también se ha demostrado que los escolares también usan el internet para fines de investigación y educativos pero en menor porcentaje.

La teoría del aprendizaje para la era digital, en el conectivismo, la conexión colectiva entre todos los “nodos” en una red es la que da lugar a nuevas formas de conocimiento. De acuerdo a Siemens (2004), el conocimiento se crea más allá del nivel individual de los participantes humanos y está cambiando constantemente.

Puede entenderse más claramente esta posición si analizamos el funcionamiento del Internet. Aquí, cada uno de los servidores que componen esta gran red o telaraña como también se le califica, viene a constituir un “nodo”. Si consideramos la cantidad de computadoras y servidores en el mundo, la cantidad de información que por ahí circula y está a nuestra disposición es verdaderamente inconmensurable.

Tanto Siemens(2004) y Downes (2007) con su teoría conectivista se apartan del constructivismo al afirmar que no existe ese proceso de construcción del conocimiento que en opinión de los constructivistas se da al interior de cada individuo. El aprendizaje puede ocurrir fuera del individuo, tiene lugar en esas asociaciones, conexiones o en aquellos innumerables nodos. El aprendizaje, para los conectivistas, debe centrarse en el mejoramiento o el desarrollo de capacidades de los individuos para utilizar el conocimiento.

La Teoría pone de relieve el papel que cumplen hoy en día las nuevas tecnologías y la ingente información que circula en la red, además del papel que debemos cumplir como personas que debemos desarrollar la capacidad de utilizar el conocimiento a cada momento que como se ha dicho llega a nosotros a través de la red. Acentúa nuestra dependencia de la tecnología. Siemens llega a afirmar incluso que el aprendizaje puede residir en dispositivos no humanos, es decir en dispositivos tecnológicos, que éste se produce por una serie de conexiones entre diversas fuentes de información. Asimismo, el aprendizaje no es individual, es social, en tanto implica conexiones y la consideración de diferentes opiniones o puntos de vista.

Es una teoría promovida por STEPHEN DOWNES Y GEORGE SIEMENS, el conectivismo trata de explicar el aprendizaje a través de un mundo en una era digital; la educación debe considerar esta teoría ya que los aprendizajes se producen a través de las conexiones dentro de las redes.

El conectivismo según GEORGE SIEMENS es tener estudiantes creativos, enfrentando retos del mañana, dejar de tratar la inteligencia como algo que está dentro de la cabeza del ser humano, por lo contrario, debemos darnos cuenta de que la inteligencia existe como parte de las redes sociales y tecnológicas de la que nuestros estudiantes y que nosotros como docentes seamos miembros partícipes de estas

amplias redes sociales. Lo que genera en nosotros la necesidad de reconceptualizar la idea sobre el aspecto de nuestros niños en el futuro de la educación.

No se trata de brindarle al estudiante una laptop para que mejore la situación de la educación sino interactuar con ellos en este mundo de la era digital.

George Siemens sostiene que la educación es una actividad social que va a crear la generación o el grupo siguientes y que resolverá los problemas que enfrentamos.

Desde una perspectiva global, la mayor parte de países han visto una mejora de la educación, mayores logros y mayor número de estudiantes en el sistema educativo incluso en las regiones desarrolladas las TIC tienen un rol que juega en el crecimiento de la educación y que en la actualidad significa que está a un nivel de 35 a 45 % y que conforme avancen los años estas cifras aumenten por lo que se está prestando más atención a la tecnología en la educación y al aprendizaje vía internet; que como educadores tenemos que ser conscientes de estos cambios y reconocer que se trata de un ecosistema que no se ha empujado solo por los gobiernos y los sistemas educativos sino también por el sector empresarial y privado tratando de que nuestro currículo este en línea lo más rápido con la mayor calidad posible y así poder llegar a un grupo más amplio de estudiantes.

Siemens opina que antes los estudiantes debían llegar al aula para aprender, pero ahora el objetivo es que participen en un blog, Twitter, etc. Que los docentes no tienen que ser los dueños de los espacios donde los estudiantes aprenden, sino que estos deben de ser los dueños de los espacios donde desarrollan sus identidades; que se debe enfatizar la creatividad para darles a los estudiantes su propio lugar, espacios y que puedan aplicar su inteligencia.

Que no importa que elemento o herramienta de la tecnología este usando ya que es su propio espacio y que cuando lleguen a su clase, anteriormente ya haya participado desde su blog, para lo cual los docentes reciben un correo electrónico y que el tema sea debatido en clase.

Es fundamental que la mayor parte de estudiantes tiene que desarrollar la capacidad de conectarse unos con otros para lo que ellos consideran un buen espacio para su socialización.

Esta teoría sostiene que para aprender el currículo no hay que hacerlo antes de que el estudiante aparezca, sino que el currículo es parte de un proceso educativo y que la experiencia crea el contenido. Que se debe crear una sociedad con un sector educativo para que le dé una participación activa a los estudiantes.

De acuerdo con Siemens (2004), las principales características del conectivismo son:

El aprendizaje y el conocimiento reposan sobre una diversidad de opiniones. Por tanto, tiene un carácter social más que individual.

Aprender es un proceso que consiste en conectar nodos especializados o recursos de información. Prácticamente todo el conocimiento está en las redes, sólo hay que saber ubicarlo y conectarlo.

El conocimiento puede residir en dispositivos no humanos. Esto es en computadoras o en grandes servidores conectados unas con otras formando redes.

La capacidad para aprender es más importante que el conocimiento que se tiene. El conocimiento está a nuestra disposición, lo importante es como lo usamos, saber usarlo es la cuestión central, lo que necesitamos aprender es justamente eso. Este principio se complementa con otros dos que afirman los siguiente: La habilidad para establecer conexiones entre distintos campos, ideas y conceptos es una competencia esencial del alumno y nutrir y mantener conexiones es necesario para facilitar el aprendizaje continuo.

La toma de decisiones es en sí un proceso de aprendizaje. Lo que supone una respuesta correcta hoy, puede ser incorrecto mañana, ya que las decisiones están basadas en principios que cambian rápidamente.

De hecho, los conectivistas destacan siempre las bondades de la Teoría y predicen su aplicación total en un tiempo no muy lejano. Sin embargo, cabría pensar también sobre posibles efectos negativos. Por ejemplo, la necesidad que surge de estar siempre

“conectado”, en contacto con otros a través de las redes sociales, generando una dependencia hacia ellas. Si bien es cierto que por las redes fluye mucha información, es necesario saber discriminar la información confiable de aquella que no lo es. Se impone la creencia en la infalibilidad de las máquinas y otros medios electrónicos por donde circula la información y que nos permite conectarnos. No distinguir que también existen intereses comerciales que nos alientan al uso de la tecnología. Por supuesto el asociar diversión con el uso constante de dispositivos electrónicos y videojuegos, con todas las implicancias que esto tiene sobre la personalidad de los niños y adultos.

1.2 ENFOQUES CONCEPTUALES:

Existe una gran preocupación entre los educadores de todo el mundo respecto al tema de los videojuegos y sus efectos. Esta preocupación es compartida por investigadores, psicólogos, sociólogos, padres y otros profesionales debido a la posibilidad de ejercer una influencia negativa en el desarrollo de los niños y adolescentes. Después de haberse analizado muchos estudios referidos a este tópico, se determina que los videojuegos poseen no únicamente consecuencias negativas, tales como la aparición y crecimiento de conductas violentas, agresivas y sexistas, sino también otras que guardan relación con la sociabilidad y el aprendizaje de varias capacidades. El negocio del videojuego significa nuevos problemas y desafíos en el campo de la educación, aunque algunos, yendo a contracorriente, encuentran en ellos posibilidades educativas y utilidad para el desarrollo de ciertas habilidades.

Haciendo un apretado recuento histórico, ha quedado registrado que los primeros videojuegos fueron ofrecidos al público infantil en los años 70. Precisamente el año 1972 ha quedado registrado como un período representativo en los anales del videojuego con el surgimiento de la Magnavox, Odyssey y Atari. Hacia 1980 pasaron a ser considerados como uno de los juegos favoritos de los niños. La posición casi unánime, aunque tardía de los padres y madres fue de verdadero sobresalto ante los posibles efectos nocivos de los videojuegos en los menores. Cabe subrayar también que los primeros estudios sobre la materia no fueron muy contundentes, aunque siempre se sospecha de ellas debido a los intereses comerciales en juego. Empero, con el nuevo auge de los videojuegos de 1980 en adelante, a raíz de la aparición del

modelo Nintendo, el foco de atención por los efectos de los videojuegos se vio fortalecido y con él la exigencia de llevar adelante nuevas indagaciones. Algunas de estas pesquisas determinaron que el utilizar los videojuegos puede afectar la salud física de los niños provocando en ellos cuadros de epilepsia, alteraciones de la presión sanguínea, del equilibrio cardíaco, etc. Es preciso mencionar que los trastornos graves de tipo orgánico se limitan a un número reducido de usuarios o video jugadores.

Los tópicos centrales alrededor de los cuales que giran las profusas indagaciones realizadas hasta la actualidad, específicamente a partir de los años 90, son, entre otras adicción, aprendizaje, sociabilidad y violencia.

Cabe mencionar que la mayor parte de las investigaciones han sido hechas en los Estados Unidos de Norteamérica y casi la mitad de los mismos no muestran conclusiones certeras sobre los efectos dañinos de los videojuegos, lo cual lleva a polémica por tratarse de un país donde las investigaciones psicológicas y sociales tienen mucha sofisticación y precisión.

Dentro de este conjunto de investigaciones se destaca el realizado por Estallo (1995), uno de los que con mayor seriedad asume la tarea de investigación, además de un examen profundo, de lo que significan la presencia de los videojuegos en el escenario mundial contemporáneo, aunque se le achaca no tomar en cuenta muchos aportes de otros investigadores acerca la influencia negativa de los videojuegos sobre algunos componentes de la personalidad de quienes los utilizan y el cálculo un tanto ingenuo que hace sobre el uso de los juegos de video.

La primera afirmación o tal vez la que mayor alarma ocasiona es que los videojuegos crean en el individuo una adicción de la cual es muy difícil sustraerse. El término “adicción” o “adicto” resulta alarmante porque casi instantáneamente se le relaciona con el consumo de sustancias psicoactivas o drogas.

Sin embargo, en opinión de Tejeiro, Del Río y Gómez (2009) resultaría prematuro afirmar la existencia de una supuesta “adicción” a los videojuegos, sin dejar de admitir que, para un considerable número de usuarios, su frecuencia de uso puede ser considerado como un exceso y en consecuencia ser calificado como “abuso. Estos investigadores cuestionan seriamente los métodos utilizados en las investigaciones que intentan demostrar la adicción a los juegos. Por ejemplo, citan el caso de adaptar en un

cuestionario los criterios internacionales de la dependencia de sustancias y aplicarlo para determinar adicción a los videojuegos. Asimismo, argumentan que por lo general el interés por un determinado juego suele decaer con el tiempo, lo cual no sucede en el caso de las adicciones ya conocidas. Finalmente, están los casos en que las personas por diversas razones pueden tener una fijación por determinada actividad sin que esto nos lleve a aseverar que se trata de una adicción.

Sin embargo, Chóliz M. y Marco, C. (2011) refutan esta última posición señalando que no se puede banalizar o negar la existencia de una dependencia (hacia los videojuegos) por el hecho de no estar en la base de dicha dependencia sustancias adictivas sino más bien procesos psicológicos (Echeburúa, 1999; González, Merino y Cano, 2009; Valleur y Matysiak, 2005), y basado en el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM, por su siglas en inglés) indica que son cuatro los factores que definen una dependencia: la abstinencia, tolerancia, problemas ocasionados por el uso excesivo y ausencia de control.

El mismo Tejeiro (2001) admite la probabilidad de la existencia de dos clases de adicción a los videojuegos según la propuesta de Griffiths (1993), quien postula la existencia de un primer grupo de adictos o quienes sufren de “adicción primaria”, quienes serían adictos a la máquina o dispositivo electrónico en sí y actuarían por el aumento en el nivel de activación cerebral producido por la excitación del juego, así como por conseguir aprobación social y hacer gala de sus habilidades.

El segundo tipo, la llamada “adicción secundaria” es la que experimentan quienes recurren al juego como actividad sustitutoria, puede ser por ejemplo para reducir la tensión o ansiedad que le provocan ciertas actividades diarias. Este grupo confiere a los videojuegos la condición de “amigos electrónicos” (Selnow, 1984), y es el que más se ajusta al típico “adicto” a los videojuegos que suele aislarse del grupo social.

Muchos se inclinan hacia este último grupo, el cual parece encuadrar en la categoría de adictos.

Un segundo tópico que causa inquietud es la posibilidad de que los videojuegos originen o incrementen la violencia. La existencia de contenidos violentos en los videojuegos es muy marcada, de eso no cabe la menor duda. Las luchas entre seres fantásticos como monstruos, extraterrestres, seres provenientes de mundos desconocidos y otras extrañas creaciones o también humanos que se enfrentan en cruentos combates, en peleas callejeras y otras lides; son el tema central. Los juegos de

corte no violento como los de Disney, los de fútbol soccer y deportes en general, los de personajes animados como Tom y Jerry y Simpson son minoría frente a los otros ya descritos.

Según Etxeberría, J. (1998) al analizar el contenido de la revista especializada en videojuegos Consola 2 encontraron que, de los 38 juegos presentados por ese medio los juegos violentos eran 25, cantidad que representaba el 66 %, mientras que los no violentos llegaban a 13, es decir el 33%. Además, al revisarse los mensajes que acompañaba la presentación de los juegos se encontró frases como “O hacías lo que el juego esperaba que hicieras o morías” (Dragon’s Lair), “un deporte violento que se juega sobre una pista deslizante y en la que está permitido casi todo” (Speedball 2), “Predator era un arma de precisión diseñada para matar” (Predator 2), etc.

Tejeiro, (2009) advierte además que en ciertos casos la violencia no solo se manifiesta a nivel de agresiones físicas de todo tipo, sino que ingresa en el campo ideológico. Tal referencia al campo ideológico tiene relación con la continua exposición a mensajes violentos que van calando en la mente del niño hasta llegar a parecerle algo normal o cotidiano. Tomando como referencia los enfoques de Bandura del aprendizaje social y la teoría cognitiva social, se advierte que el continuo contacto con juegos electrónicos puede provocar una lenta pero segura agrega influencia negativa que a lo largo del tiempo terminaría por disminuir habilidades sociales como la empatía, sacando a flote conductas agresivas y fortaleciendo la visión de un mundo peligroso y violento.

Sobre el tema de la violencia y sus consecuencias sobre el comportamiento de los niños y adolescentes se han presentado siempre dos posiciones bien marcadas desde su aparición en la década del setenta que provocó una nueva preocupación en los padres y maestros. Por un lado, están quienes afirman que las investigaciones sobre supuestos peligros de los videojuegos carecen de base científica. En el otro lado de la orilla están Instituciones como la American Psychological Association (APA) para quien las investigaciones demuestran que existe una correlación positiva entre la práctica de los videojuegos violentos y la conducta agresiva posterior. (Etxeberría, J. 1998)

Otro estudio citado por Etxeberría (1998) y que apoya lo anterior es el realizado por B. Cesarone (1994), quien concluye que:

- En cuanto a índice de violencia, el 71% de los videojuegos están clasificados en las categorías más altas, 1 a 3.

- 40 de los videojuegos preferidos, de un universo de 47, tenían como tema central la violencia.
- Se confirma la relación entre los niños que practican videojuegos violentos y sus posteriores conductas agresivas.
- 9 de 12 estudios analizados revelan un fuerte impacto de los juegos violentos, que tienen consecuencias perjudiciales.
- Se pone de relieve los efectos negativos relacionados con la agresividad y a los roles sexistas, que sobre todo proporcionan una imagen pasiva de las mujeres.

Esta última conclusión merece resaltarse porque aplicada a la realidad peruana y latinoamericana, el uso de videojuegos podría estar contribuyendo al fenómeno machista y la violencia contra la mujer.

Otros estudios (Klemm, 1995; Ballard 1995; Shutte, 1988; Anderson, 1986; Braun, 1986) ponen de relieve la manifiesta relación entre la práctica de los videojuegos violentos y la conducta agresiva de los usuarios, así como otros problemas relacionados con ella.

Una de las mayores preocupaciones de los padres lo constituye sin duda la idea de que la afición de los niños por los videojuegos provoca en ellos un mayor aislamiento y un decrecimiento en sus relaciones y comunicación con sus pares. De hecho, casi se ha estereotipado al jugador como un personaje solitario, ensimismado frente a la pantalla y con sus oídos cubiertos por audífonos, lo que sugiere aislamiento en su actividad.

Quienes cuestionan a los videojuegos y les confieren la característica de propiciar el aislamiento del sujeto, presentan como argumentos el hecho de que el juego es una acción básicamente solitaria, que desvincula al niño de sus amistades y merma sus relaciones interpersonales, resultando un individuo poco sociable y que no desarrolla plenamente sus habilidades sociales.

Sin embargo, según sostiene Etxeberría (1998), la mayor parte de los estudios que han examinado específicamente dicho factor de la identidad personal de los jugadores ha descubierto que los videojuegos, contrariamente a lo que se especulaba de constituir un factor que obstaculiza las relaciones sociales, más bien parecen estar vinculados con mayor extroversión, un trato más frecuente con los compañeros y un mejor proceso de socialización. (Estallo, 1994; Been y Haring, 1991; Shimai, Masuda y Kishimoto, 1990; Colwel, 1995; Fileni, 1988).

Se concluye entonces que aquellos niños muy activos con los juegos tienen una vida social más intensa, frecuentan más a sus amigos y son más extrovertidos.

Tejeiro (2002) señala que el uso de videojuegos se relaciona con una mayor asiduidad en las reuniones con los amigos en los espacios extraescolares, mayor interacción con el grupo familiar, incremento en el número de visitas a familiares y amigos, ampliación del círculo de amistades y mayor disposición a comunicarse. Más adelante agrega que todo aquello que tiene relación con los videojuegos configura un universo de aficiones comunes, que proporciona una extraordinaria plataforma para el encuentro social de los jóvenes. Son varios los elementos que sirven para el intercambio que no solo es material sino también de conocimientos, claves, consejos, *passwords*, etc.

Un dato importante en este sentido es el siguiente: aproximadamente el 70% de los jugadores de videojuegos afirman jugar acompañados. En ese sentido, en los últimos años, la figura del jugador solitario y ensimismado ha cambiado por la de grupos de jugadores interactuando a través del juego e incluso familiares cercanos como padres e hijos dedicados a esta actividad.

Sin embargo, a diferencia de lo que se ha señalado líneas arriba, Moncada y Chacón (2012) indican que se han encontrado algunas consecuencias negativas del uso de videojuegos en el plano social, tales como frágiles relaciones afectivas con los padres y sus pares, o inclusive el refuerzo de patrones sociales de carácter racial o sexual. (Dickerman, Christensen, & Kerl-McClain, 2008).

Como sucede con los otros posibles efectos negativos, la polémica está instalada y se presentan fuertes argumentos de uno y otro lado.

Llegamos a un asunto de vital preocupación para los padres y maestros, las consecuencias que tiene el uso de videojuegos sobre la inteligencia y el rendimiento académico de niños y adolescentes. En cuanto a lo primero, según lo señala Etxeberria (1998) la mayoría de las investigaciones sostiene que un buen número de videojuegos fomentan el crecimiento de habilidades cognitivas como la atención, concentración, espacial, resolución de problemas, creatividad, etc. por lo que se infiere que, en general, los videojuegos constituyen un verdadero apoyo en el desarrollo del intelecto. (Mandinacht, 1987; White, 1984; Okagaki y Frensch, 1994). De ser ciertas estas afirmaciones, los usuarios frecuentes de videojuegos tendrían mayores posibilidades de tener éxito en la escuela. Otras de las habilidades que supuestamente desarrollan quienes practican videojuegos son mejores estrategias de conocimiento, modos de

resolver problemas; inteligencia espacial, así como mayor precisión y capacidad de reacción.

En cuanto a sus efectos adversos sobre el rendimiento académico de los niños y adolescentes, la relación parece estar por el lado del ausentismo y el tiempo que ellos dedican a jugar quedándoles poco margen para el cumplimiento de tareas escolares y actividades fundamentales como la lectura. Moncada y Chacón (2012) señalan que “en el metaanálisis de Cummings y Vandewater (2007), se ha llegado a determinar que los niños y adolescentes que son usuarios habituales de videojuegos leen en promedio un 30% menos que los niños no iniciados en el juego. Indudablemente que no ejercitarse en habilidades como la comprensión lectora si genera un impacto negativo sobre el rendimiento en niños como los de nuestro país en donde se hacen muchos esfuerzos por mejorar sus bajos niveles de comprensión lectora y su poco desarrollo del hábito lector. Otros de los estudios citados son el de Mossle, et al. (2010), con estudiantes de escuela primaria donde hallaron una asociación directa entre el tiempo que los estudiantes gastaban en juegos violentos y un pobre desempeño académico. Sharif, Wills y Sargent (2010) en su estudio establecieron que el mecanismo que podría explicar esta relación poco beneficiosa entre rendimiento y videojuegos es la búsqueda por parte del niño o adolescentes de sensaciones placenteras, debido a que los adolescentes también miraban o jugaban videojuegos con alto contenido erótico.

En esencia, los videojuegos no serían perjudiciales para el desarrollo de la inteligencia y las diversas habilidades, sin embargo, debido a que consumen gran parte del tiempo libre del niño o adolescente, éste no puede cumplir con sus deberes escolares fundamentales y terminan perjudicándolo en su desempeño académico.

En resumen, después de haber revisado parte de la literatura publicada sobre el tema de la posible influencia negativa de los videojuegos en la personalidad y el rendimiento académico de niños y adolescentes, se observa muchas posiciones encontradas y estudios insuficientes que no permiten tener certeza sobre el asunto en cuestión. Existe mayor claridad y acuerdo en aspectos como la agresividad que en los efectos sociales de los videojuegos. Sin embargo, tanto padres como educadores no pueden permanecer impasibles ante el fenómeno del uso frecuente de los videojuegos y les corresponde tomar acciones para evitar que esta actividad termine afectando la vida de sus menores hijos. Tal vez lo único que haga falta en ese tema sea fomentar el uso equilibrado de los videojuegos y el acompañamiento constante de los padres.

1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA:

¿Cuál es el nivel de los efectos negativos del uso de videojuegos en los estudiantes de quinto grado de educación primaria de la I. E Pamer Las Arenas-Piura?

1.4 JUSTIFICACIÓN:

El problema de investigación afecta sensiblemente a estudiantes de todos los niveles educativos. Si se quiere encontrar explicación a los problemas como el ausentismo y abandono escolar, bajo rendimiento y comportamientos agresivos, es necesario examinar sus causas. El uso de los videojuegos podría ser una de ellas, por lo que resulta válido emprender investigaciones en este campo.

Desde el punto de vista teórico hay una vieja discusión entre los investigadores sobre los efectos del uso de videojuegos en la personalidad de los usuarios. Para un sector su utilización no acarrea peligros o en todo caso son más los beneficios que los posibles efectos negativos. Para el grupo contrario, su introducción en la vida infantil ha conllevado un conjunto de consecuencias negativas. La investigación puede aportar o contribuir al debate en este campo en nuestro país.

Los resultados de la investigación pueden servir a padres y educadores, quienes son los más interesados en tener mayor certeza sobre el tema y tomar medidas para combatir los posibles efectos negativos de esta actividad. Las Instituciones Educativas podrían también diversificar el currículo tomando como base la problemática identificada y sus posibles soluciones.

El presente estudio presenta además una justificación social ya que la población en general presenta adicciones y ciertos grados de dependencia a estos videojuegos. Debe recordarse en este punto que los videojuegos no solo son utilizados por los niños sino también por el público adulto donde seguramente tiene un impacto social y psicológico.

Desde el punto de vista metodológico, el estudio aporta con instrumentos que pueden ser utilizados posteriormente en otras investigaciones similares.

Por otro lado, en lo que respecta a la justificación práctica, esta investigación me permitirá analizar los datos obtenidos y a su vez plantear recomendaciones que ayuden a una planificación y ejecución de programas dirigidos a reducir y prevenir conductas de adicción, agresión sea de manera física o verbal frente a un contexto familiar y educativo. Donde los docentes y padres de familia jueguen un rol muy importante enseñándoles el buen uso de las nuevas tecnologías.

1.5 OBJETIVO GENERAL:

Determinar el nivel de los efectos negativos del uso de videojuegos en los estudiantes de quinto grado de educación primaria.

1.6 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

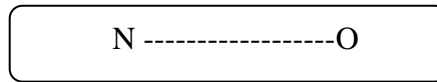
- Determinar el nivel de aislamiento en los estudiantes de quinto grado de educación primaria.
- Determinar el nivel de rendimiento académico en los estudiantes de quinto grado de educación primaria.
- Determinar el nivel de adicción en los estudiantes de quinto grado de educación primaria.
- Determinar el nivel de agresividad en los estudiantes de quinto grado de educación primaria.

II. MÉTODO

2.1. TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

La presente investigación corresponde a un estudio de tipo cuantitativo. Para Hernández (2014) este tipo de investigación es secuencial y probatorio. El orden es riguroso, partiéndose de una idea que se delimita mediante preguntas y objetivos, ello se fundamenta en un marco teórico. Luego se establecen variables e hipótesis que se prueban mediante un plan o diseño; se miden las variables; se analizan los datos obtenidos utilizando métodos estadísticos, y se extrae una serie de conclusiones respecto de la(s) hipótesis.

El diseño corresponde a una investigación descriptiva simple, representado en el siguiente esquema:



Donde N: Niños y niñas del quinto grado

O: Observación que se hará a través de un cuestionario aplicado a los estudiantes del quinto grado de primaria de la institución educativa.

Sampieri (2014) explica que las investigaciones de tipo descriptivo tienen el objetivo de precisar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos u otro fenómeno que se encuentre sujeto a un análisis o escrutinio.

2.2. Operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Indicadores	Instrumento	Escala
Efectos negativos del uso de videojuegos.	Afectación a determinados aspectos de la personalidad y desempeño académico de los niños que puede acarrear la aparición de adicciones y comportamientos violentos y antisociales; originados por el uso intensivo de videojuegos	Se mide con la aplicación de un cuestionario para cada uno de los indicadores seleccionados	<ul style="list-style-type: none"> • Aislamiento • Adicción • Rendimiento académico • Agresividad 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario con alternativas: Siempre, Casi siempre, A veces, Nunca 	<ul style="list-style-type: none"> • Ordinal

2.3. POBLACIÓN, MUESTRA Y MUESTREO

POBLACIÓN

La población estuvo conformada por 41 niños del quinto grado de educación primaria de la Institución Educativa Pamer Las Arenas-Piura, a quienes se les aplicó un cuestionario para medir el nivel de efectos negativos de los videojuegos o juegos en red.

A continuación, la Tabla 1 presenta la distribución de los estudiantes de quinto.

TABLA 1

POBLACIÓN DE ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E PAMER LAS ARENAS-PIURA.

UNIDAD DE ANÁLISIS	NÚMERO
- Estudiantes de 5to “A”	20
- Estudiantes de 5to “B”	21
TOTAL	41

Fuente: Nómina de matrícula

MUESTRA

Por naturaleza del estudio se utilizó a 18 estudiantes seleccionados entre las dos secciones, formando parte de mi muestra para realizar la investigación.

TABLA 2

MUESTRA DE ESTUDIO DEL QUINTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E PAMER LAS ARENAS -PIURA.

UNIDAD DE ANÁLISIS	NÚMERO
-Estudiantes de 5to “A”	9
-Estudiantes de 5to “B”	9
TOTAL	18

MUESTREO

Se utilizó un muestreo no aleatorio por conveniencia debido a que no todos los estudiantes de quinto de la I.E Pamer Las Arenas ocupan su tiempo en los videojuegos.

2.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS, VALIDEZ Y CONFIABILIDAD

2.4.1 TÉCNICA E INSTRUMENTO

TÉCNICA	INSTRUMENTO
ENCUESTA Es la técnica más apropiada para obtener información que me servirá para el proceso de evaluación a base de un cuestionario de preguntas.	CUESTIONARIO Un cuestionario consiste en un conjunto de preguntas respecto de una o más variables a medir (Chasteauneuf, 2009)

Se estableció la validez de contenido de los instrumentos a través de la técnica del juicio de expertos. Cabe señalar que la validez de contenido está referida al grado en que el instrumento evidencia un ámbito definido de contenido de lo que se mide. Es el grado en que la medición es representativa de la variable en estudio (The SAGE Glossary of the Social and Behavioral Sciences, 2009b y Bohrnstedt, 1976).

2.5. PROCEDIMIENTO

En el estudio de esta investigación se ha tomado en cuenta la técnica de la encuesta aplicando como instrumento un cuestionario a los estudiantes de quinto grado de educación primaria de la Institución Educativa seleccionada. Para lo cual se ha creyó conveniente tomar una muestra no aleatoria por conveniencia constituida por un grupo de 18 estudiantes varones y mujeres pertenecientes a las dos aulas; empleando como escala de respuesta las alternativas “SIEMPRE-CASI SIEMPRE- A VECES – NUNCA. La información recogida en un inicio se ha codificado en Excel para el conteo correspondiente.

Luego se ha representado en tablas los resultados obtenidos para luego analizarlos e interpretarlos utilizando herramientas estadísticas.

Se garantizó así la calidad del trabajo de investigación por lo que se ha creído conveniente revisar que la información, fuentes e instrumentos sean reales, válidos y confiables.

2.6. MÉTODO DE ANÁLISIS DE DATOS

Para el análisis de los datos se utilizó la Estadística descriptiva, organizándose los datos en tablas y empleando medidas de tendencia central.

2.7. ASPECTOS ÉTICOS

El presente estudio ha considerado como aspectos éticos los siguientes:

- Primero, este trabajo se ha realizado con un análisis de diferentes fuentes de información con estudios en otras realidades.

- Segundo, la investigación cumple el régimen de las normas APA en el cual se respeta el derecho de autor.
- Tercero, que la información contenida en este trabajo de investigación corresponde a una realidad de la vida diaria en estudiantes del nivel primario, ya que los resultados obtenidos en este trabajo describen los efectos negativos de los videojuegos en los escolares.

III. RESULTADOS

En esta parte del trabajo de investigación se presenta los datos recolectados a través de la encuesta aplicada a los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Pamer las Arenas – Piura 2019.

Objetivo 1: Determinar el nivel de aislamiento de los estudiantes de quinto grado

TABLA 3: NIVEL DE AISLAMIENTO

NIVEL	F	%
BAJO	0	0 %
MEDIO	10	56 %
ALTO	8	44 %
TOTAL	18	100 %

Fuente. Cuestionario

Como se observa en la Tabla N° 3, el 56% de los estudiantes presenta un nivel de aislamiento medio y el 44 % restante un nivel alto en este indicador.

TABLA 4: AISLAMIENTO

Preguntas	SIEMPRE (4)		CASI SIEMPRE (3)		A VECES (2)		NUNCA (1)		TOTAL	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1. ¿Te gustan los juegos en red?	13	72 %	4	22 %	1	6 %	0	0 %	18	100 %
2. ¿Cuántas horas le dedicas a los videojuegos en un día?	8	44 %	4	22 %	4	22 %	2	11 %	18	100 %
3. ¿Consideras que los videojuegos te aíslan de tu entorno?	5	28 %	5	28 %	5	28 %	3	17 %	18	100 %
4. ¿Tu frecuencia a los juegos en red es con compañeros?	6	33 %	8	44 %	4	22 %	0	0 %	18	100 %
5. ¿Has pensado en dejar de jugar videojuegos para dedicar tu tiempo en otras actividades?	1	6 %	3	17 %	9	50 %	5	28 %	18	100 %

FUENTE: Elaborado por la Bach. Karen Rojas Sernaqué: aplicado a los estudiantes de la I.E Pamer Las Arenas- Piura 2019

En la tabla 4, se puede apreciar que del total de los 18 estudiantes encuestados en la Institución Educativa Pamer Las Arenas de la ciudad de Piura, que corresponde al 100%, 13 de ellos, que representan el 72% de los estudiantes; manifiestan que siempre le gustan los videojuegos en red. Por otro lado, ocho estudiantes o un 44% dedican en promedio 4 horas diarias a jugar en red y el 28% opina que siempre o casi siempre los juegos en red los aíslan de su entorno. Además, un 44% opina que cuando juegan lo hace casi siempre acompañados. Finalmente, un 50% de los encuestados responde que algunas veces han pensado en dejar de jugar y dedicar tiempo para realizar otras actividades.

Objetivo 2: Determinar el nivel de rendimiento académico de los estudiantes de quinto grado de educación primaria.

TABLA 5: NIVEL DE RENDIMIENTO ACADÉMICO

NIVEL	F	%
BAJO	0	0 %
MEDIO	17	94 %
ALTO	1	6 %
TOTAL	18	100 %

Fuente. Cuestionario

Como se aprecia en la Tabla N° 5, el 94 % de los niños encuestados señala que tiene un rendimiento medio y el 6 % restante afirma que su rendimiento es alto.

TABLA 6: RENDIMIENTO ACADÉMICO

Preguntas	SIEMPRE (4)		CASI SIEMPRE (3)		A VECES (2)		NUNCA (1)		TOTAL	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
6. ¿Los videojuegos afectan en el rendimiento académico?	4	22 %	4	22 %	9	50 %	1	6 %	18	100 %
7. ¿Los videojuegos ayudan en el rendimiento académico de los estudiantes?	0	0 %	5	28 %	8	44 %	5	28 %	18	100 %
8. ¿Consideras como bueno tu rendimiento académico en el colegio?	2	11 %	9	50 %	7	39 %	0	0 %	18	100 %
9. ¿Consideras que	2	11 %	7	39 %	2	11 %	7	39 %	18	100 %

tus calificaciones son tan buenas como del año pasado?										
10. ¿Consideras que dedicas tiempo suficiente para realizar tus actividades escolares?	3	17 %	9	50 %	6	33 %	0	0 %	18	100 %

FUENTE: Elaborado por la Bach. Karen Rojas Sernaqué: aplicado a los estudiantes de la I.E Pamer Las Arenas- Piura 2019

En la tabla 6, se puede apreciar que del total de los estudiantes encuestados los cuales corresponden al 100%, 9 estudiantes, que representan al 50%, consideran que algunas veces los videojuegos afectan su rendimiento académico. Por el contrario, el 44 % de ellos opinan que siempre o casi siempre los videojuegos afectan su rendimiento académico.

El 61% de estudiantes considera que siempre y casi siempre su rendimiento académico es bueno en al año electivo y el 50 % estudiantes refieren que sus calificaciones son tan buenas como las del pasado año escolar. Además, 12 de los encuestados que equivalen al 67% refieren que siempre y casi siempre dedican tiempo suficiente para realizar sus actividades escolares.

Objetivo 3: Determinar el nivel de adicción de los estudiantes de quinto año de educación primaria.

TABLA 7: NIVEL DE ADICCIÓN

NIVEL	F	%
BAJO	0	0 %
MEDIO	15	83 %
ALTO	3	17 %
TOTAL	18	100 %

Fuente. Cuestionario

Tal como se aprecia en la Tabla N° 7, el 83 % de estudiantes encuestados opina que su nivel de adicción a los videojuegos es medio, mientras que el 17 % señala que es alto.

TABLA 8: ADICCIÓN

Preguntas	SIEMPRE (4)		CASI SIEMPRE (3)		A VECES (2)		NUNCA (1)		TOTAL	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
11. ¿Qué videojuegos prefieres?	11	61 %	1	6 %	5	28 %	1	6 %	18	100 %
12. ¿En qué nivel te consideras en los videojuegos?	4	22 %	8	44 %	4	22 %	2	11 %	18	100 %
13. ¿Te han regañado por jugar tanto?	2	11 %	3	17 %	11	61 %	2	11 %	18	100 %
14. ¿Incumples con tus deberes cuando inicias a jugar en la red?	0	0 %	2	17 %	12	67 %	3	17 %	18	100 %
15. ¿Dedicas más tiempo a los videojuegos que en practicar algún deporte?	3	17 %	8	44 %	5	28 %	2	11 %	18	100 %
16. Al no pasar un nivel en los videojuegos, ¿Te frustras?	3	17 %	6	33 %	6	33 %	3	17 %	18	100 %

FUENTE: Elaborado por la Bach. Karen Rojas Sernaqué: aplicado a los estudiantes de la I.E Pamer Las Arenas- Piura 2019

En la tabla 8, se puede apreciar que del total de los 18 estudiantes encuestados del a I.E Pamer Las Arenas, los cuales corresponden al 100%, el 61% refiere que A VECES es regañado por jugar tanto. Asimismo, 12 estudiantes que equivale al 67% acepta que

a veces incumple con sus deberes cuando inicia a jugar en red. El 61% responde que siempre o casi siempre dedica más tiempo a los videojuegos que a practicar algún deporte y por último un 50 % opina que siempre o casi siempre se frustra al no poder pasar un nivel en los videojuegos.

Objetivo 4: Determinar el nivel de agresividad de los estudiantes de quinto grado de educación primaria.

TABLA 9: NIVEL DE AGRESIVIDAD

NIVEL	F	%
BAJO	0	0 %
MEDIO	16	89 %
ALTO	2	11 %
TOTAL	18	100 %

Fuente. Cuestionario

Como se observa en la Tabla N° 9, el 89 % de los estudiantes encuestados reconoce un nivel medio de agresividad y el 11 % expresa tener un nivel alto de agresividad.

TABLA 10: AGRESIVIDAD

Preguntas	SIEMPRE (4)		CASI SIEMPRE (3)		A VECES (2)		NUNCA (1)		TOTAL	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
17. ¿Un juego te puede atraer más si la violencia es más real que en otros videojuegos?	5	28 %	3	17 %	4	22 %	6	33 %	18	100 %

18. ¿Crees que las personas que juegan videojuegos son violentas físicamente?	0	0 %	5	28 %	6	33 %	7	39 %	18	100 %
19. ¿Al utilizar videojuego crees que las personas se hacen violentas verbalmente?	3	17 %	9	50 %	5	28 %	1	6 %	18	100 %
20. ¿La mayoría de juegos que posees actualmente son de violencia explícita?	3	17 %	1	6 %	8	44 %	6	33 %	18	100 %
21. ¿Hablas palabras inadecuadas en el desarrollo del videojuego?	3	17 %	2	11 %	8	44 %	5	28 %	18	100 %
22. ¿Te molestan y enojas cuándo no te permiten jugar?	2	11 %	6	33 %	9	50 %	1	6 %	18	100 %

FUENTE: Elaborado por la Bach. Karen Rojas Sernaqué: aplicado a los estudiantes de la I.E Pamer Las Arenas- Piura 2019

En la tabla 10, de los 18 estudiantes a los que se les aplicó el cuestionario, el 33% de los encuestados opina que nunca le atraen los videojuegos con más violencia real en comparación con otros videojuegos. Luego, un 39% manifiesta en sus respuestas que nunca las personas que juegan videojuegos son violentas físicamente, sin embargo, una cantidad de 9 estudiantes que representan el 50% de los encuestados, opina que casi siempre los jugadores de videojuegos son personas violentas verbalmente.

Así mismo un 44% de los estudiantes manifiesta que A VECES se emplean palabras inadecuadas en el desarrollo del videojuego y por último 9 de ellos, que representan el 50% refiere que a veces se enoja cuando no le permiten jugar.

IV. DISCUSIÓN

Objetivo 1

Según los resultados que aparecen en la Tabla N° 3, la mayoría de los estudiantes considerados en la muestra (56 %) opina que el aislamiento alcanza un nivel medio o moderado. Esto se condice con las respuestas que dan ante la pregunta ¿Consideras que los videojuegos te aíslan de tu entorno? donde el 56 % responde que siempre y casi siempre, complementándose también con el 33 % que señala practicar los videojuegos en compañía de otros. Esto último concuerda con lo señalado por Tejeiro quien señala que “los videojuegos se asocian a una mayor frecuencia de encuentros con amigos fuera de la escuela.” Un estudio realizado por este investigador con una muestra de 48 estudiantes de entre 12 y 17 años concluye que el uso de los videojuegos no ejerce ningún efecto, ni positivo ni negativo sobre su integración social o como factor que inhibe u obstaculiza su desarrollo social. Sin embargo, es significativo que el 44 % de niños considere alto su nivel de aislamiento cuando juega, lo cual podría deberse al tipo de videojuego que practica.

Objetivo 2

Si nos atenemos a los resultados de la Tabla N° 5, en opinión de los estudiantes considerados en la muestra su rendimiento es medio, así lo expresan el 94% de ellos. Un rendimiento medio traducido a la terminología que utiliza el Ministerio de Educación significa aprendizajes “en proceso”, donde el estudiante necesita acompañamiento para mejorar. Asimismo, el 61 % afirma que siempre y casi siempre su rendimiento es bueno, el 50% dice tener buenas calificaciones y el 67 % señala que siempre y casi siempre dispone del tiempo suficiente para realizar sus tareas escolares. Los resultados concuerdan con lo encontrado por Chóliz, M y Marco, C (2011) en su estudio descriptivo Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia. En los resultados de la variable rendimiento académico encontraron que el 63.8 % de la muestra afirma haber aprobado todas las asignaturas de la última evaluación, mientras que el 36.2 % han suspendido alguna. Fuentes, E. y Pérez L. (2015) llegan también a la conclusión que los estudiantes practicantes de videojuegos han disminuido su rendimiento académico y que la mayoría de los encuestados han perdido asignaturas después de convertirse en usuarios. Estos hallazgos de la investigación apoyan lo que ya se había señalado al afirmar que, en esencia, los videojuegos no serían perjudiciales para el desarrollo de la inteligencia y las diversas

habilidades, sin embargo, debido a que consumen gran parte del tiempo libre del niño o adolescente, éste no puede cumplir con sus deberes escolares fundamentales y terminan perjudicándolo en su desempeño académico. Eliminado el peligro de no contar con el tiempo suficiente para las tareas escolares, el rendimiento se ve poco afectado por el uso de videojuegos y tendría que investigarse otras causas en caso se presentase dicho problema con los niños.

Objetivo 3:

Según los resultados obtenidos en el cuestionario, el 83 % de los niños señala tener un nivel medio o moderado de adicción y el 17 % señala tener un nivel alto. Esto encuentra fundamento en las respuestas que dan a los ítems del instrumento. Así, por ejemplo, el 61 % responde que siempre o casi siempre dedica más tiempo a los videojuegos que a otras actividades como practicar algún deporte. Asimismo, expresan experimentar frustración al no subir de nivel en los juegos que practica (50 %). Además, un 28% dice que siempre o casi siempre recibe regaños por jugar. Teniendo en cuenta los factores señalados por Chóliz, M. y Marco, C. (2011), en el estudio se encuentran signos de tolerancia, cuando los niños afirman dedicar más tiempo a los videojuegos que a otras actividades (61 %) y la manifestación de algunos problemas ocasionados por el uso excesivo como recibir regaños (28 %).

Objetivo 4:

El nivel de agresividad encontrado en la muestra es medio (89 %), mientras que en el 11 % de la muestra es alto. Ello se condice con varias de las respuestas al cuestionario donde el 45 % indica que siempre o casi siempre existe la posibilidad de que el juego le atraiga más si la violencia es más real. De otro lado, el 23 % señala que la mayoría de los juegos que posee son de violencia explícita. Este resultado es relativamente cercano al obtenido por Fuentes, E. y Pérez, L. (2015) donde el 35.8% practica juegos cuya temática es la violencia. Asimismo, teniendo en cuenta que los sujetos de la muestra son varones, se halla concordancia con Chóliz, M. y Marco, C. (2011) donde se encuentra que “los varones juegan principalmente a videojuegos con temática deportiva y de carreras y prefieren aquéllos con elevadas dosis de violencia y de disparos...”. Desde el enfoque de Bandura debe tenerse presente que “la exposición frecuente a juegos electrónicos puede ejercer una sutil influencia negativa a largo plazo, disminuyendo la empatía, desinhibiendo las

respuestas agresivas y fortaleciendo la percepción general de que el mundo es un lugar peligroso.”

V. CONCLUSIONES

1. El 56 % de los estudiantes encuestados se encuentra en nivel medio de aislamiento y un 44% se ubica en un nivel de aislamiento alto, ya que ocupan gran parte de su tiempo en jugar en red y poco tiempo a realizar otro tipo de actividades en su día a día.
2. El 94% de los estudiantes encuestados manifiesta que el nivel de su rendimiento académico es medio y un 6% de estudiantes considera que su rendimiento académico es de un nivel alto.
3. El 83% de los estudiantes encuestados se encuentra en un nivel medio de Adicción a los videojuegos, por otro lado, un 17% de encuestados se encuentran en un nivel de adicción alto.
4. El 89% de estudiantes se encuentra en un nivel medio de Agresividad lo cual se manifiesta como un efecto negativo para una buena socialización con su entorno. Un 11% de niños se encuentran en un nivel alto de agresividad.

VI. RECOMENDACIONES

1. Se recomienda a los padres de familia evitar que durante su tiempo libre el niño utilice juegos que propicien su aislamiento. Asimismo, no permitir que el niño juegue sin supervisión de un adulto y que el videojuego se convierta en su único entretenimiento.
2. Se recomienda a los padres de familia establecer con sus menores hijos acuerdos sobre los momentos de estudio y los de juego, para evitar que esta última actividad interfiera con el cumplimiento de sus obligaciones escolares y del hogar.
3. Se recomienda a los docentes estar atentos al desenvolvimiento del niño en clase, faltas injustificadas y cambios significativos en su comportamiento y desempeño académico.
4. Se recomienda al padre de familia estar atento y no permitir el abuso en la práctica de videojuegos o que su uso llegue a niveles que signifiquen un problema. En casos extremos recurrir a especialistas en Psicología para que aborde una posible adicción.
5. Se recomienda a los padres de familia y profesores propiciar el uso de aquellos juegos de habilidades o juegos de carácter educativo, evitando los de contenido violento.

REFERENCIAS

- Quiroz, M. T. y Tealdo R. A. (1996). Los videojuegos y los niños peruanos: tiempo libre y procesos de socialización. *Estudios sobre las culturas contemporáneas*, 2(4), 95-123. Recuperado de http://www.culturascontemporaneas.com/contenidos/videojuegos_y_ninos.pdf
- (10 de enero de 2020). Adicción a los videojuegos: el 37% de los usuarios argentinos pasa entre 4 y 6 horas por día frente a la pantalla. INFOBAE. Recuperado de <https://www.infobae.com/tendencias/2018/08/21/adiccion-a-los-videojuegos-el-37-de-los-usuarios-argentinos-pasa-entre-4-y-6-horas-por-dia-frente-a-la-pantalla/>
- Chóliz, Mariano, & Marco, Clara (2011). *Anales de Psicología*. Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia, 27(2),418-426 Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=167/16720051019>
- ESSALUD (10 de octubre de 2018). EsSalud advierte que adicción a los videojuegos es una enfermedad mental. Recuperado de <http://www.essalud.gob.pe/essalud-advierete-que-adiccion-a-los-videojuegos-es-una-enfermedad-mental/>
- Estallo, J. *Psicothema. Videojuegos, personalidad y conducta*, 6(2). [181-190]. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/727/72706205.pdf>
- Etxeberría, J. (1998). Comunicar. *Videojuegos y educación*, 10. [171-180]. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/158/15801026.pdf>
- Moncada, J., Chacón, Y. (2012). Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación. *El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes*, 1(21). [43-49]. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732287009.pdf>
- Tejeiro, R. (2001). Adicciones. *La adicción a los videojuegos. Una revisión*, 13(4). [407-413]. Recuperado de <http://es.adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/555/547>
- Tejeiro, R., Pelegrina, M., Gómez, J. (2009). Comunicación. Efectos psicosociales de los videojuegos, 1(7). [235-250]. Recuperado de <https://idus.us.es/xmlui/handle/11441/58204>

ANEXOS



CUESTIONARIO

INSTRUCCIONES: A continuación, se les presenta una serie de interrogantes. Marque con una “X” o encierre en un círculo la opción que usted considere adecuada.

I. AISLAMIENTO

1. ¿Te gustan los juegos en red?
 - a) Siempre
 - b) Casi siempre
 - c) A veces
 - d) Nunca

2. ¿Cuántas horas le dedicas a los videojuegos en un día?
 - a) 4 horas
 - b) 3 horas
 - c) 2 horas
 - d) 1 hora

3. ¿Consideras que los videojuegos te aíslan de tu entorno?
 - a) Siempre
 - b) Casi siempre
 - c) A veces
 - d) Nunca

4. ¿Tu frecuencia a los juegos en red es con compañeros?
 - a) Siempre
 - b) Casi siempre
 - c) A veces
 - d) Nunca

5. ¿Has pensado en dejar de jugar videojuegos para dedicar tu tiempo en otras actividades?
- a) Siempre
 - b) Casi siempre
 - c) A veces
 - d) Nunca

II. RENDIMIENTO ACADÉMICO

6. ¿Los videojuegos afectan en el rendimiento académico?
- a) Siempre
 - b) Casi siempre
 - c) A veces
 - d) Nunca
7. ¿Los videojuegos ayudan en el rendimiento académico de los estudiantes?
- a) Siempre
 - b) Casi siempre
 - c) A veces
 - d) Nunca
8. ¿Cómo consideras tu rendimiento académico en el colegio?
- a) Sobresaliente de 18 a 20
 - b) Bueno de 14 a 17
 - c) Regular de 11 a 13
 - d) Deficiente de 0 a 10
9. ¿Cómo consideras tus calificaciones a comparación del año pasado?
- a) Son excelentes
 - b) Han mejorado
 - c) Son iguales
 - d) Han disminuido

10. ¿Consideras que dedicas tiempo suficiente para realizar tus actividades escolares?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Nunca

III. ADICCIÓN

11. ¿Qué videojuegos prefieres?

- a) Acción
- b) Deporte
- c) Estrategia
- d) Simulación

12. ¿En qué nivel te consideras en los videojuegos?

- a) Experto
- b) Avanzado
- c) Intermedio
- d) Básico

13. ¿Te han regañado por jugar tanto?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Nunca

14. ¿Incumples con tus deberes cuando inicias a jugar en la red?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Nunca

15. ¿Dedicas más tiempo a los videojuegos que en practicar algún deporte?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Nunca

16. Al no pasar un nivel en los videojuegos, ¿Te frustras?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Nunca

IV. AGRESIVIDAD

17. ¿Un juego te puede atraer más si la violencia es más real que en otros videojuegos?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Nunca

18. ¿Crees que las personas que juegan videojuegos son violentas físicamente?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Nunca

19. ¿Al utilizar videojuego crees que las personas se hacen violentas verbalmente?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Nunca

20. ¿Cuántos juegos de violencia explícita posees actualmente?

- a) 4 juegos
- b) 3 juegos
- c) 2 juegos
- d) 1 juego

21. ¿Hablas palabras inadecuadas en el desarrollo del videojuego?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Nunca

22. ¿Te molestas y enojas cuándo no te permiten jugar?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Nunca