



**UAP | UNIVERSIDAD  
ALAS PERUANAS**

**FACULTAD DE MEDICINA HUMANA Y CIENCIAS DE LA SALUD  
ESCUELA PROFESIONAL DE ENFERMERÍA**

**“INFLUENCIA DEL USO DE VIDEOJUEGOS EN LOS  
ESTUDIANTES DEL 2do GRADO DE SECUNDARIA DE LA  
INSTITUCION EDUCATIVA MANUEL GONZALES PRADA –  
AREQUIPA. 2016”**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADA EN  
ENFERMERÍA**

**BACHILLER: KELLY VANESSA CABRERA NAVINTA**

**AREQUIPA - PERÚ**

**2017**

**“INFLUENCIA DEL USO DE VIDEOJUEGOS EN LOS  
ESTUDIANTES DEL 2do GRADO DE SECUNDARIA DE LA  
INSTITUCION EDUCATIVA MANUEL GONZALES PRADA –  
AREQUIPA. 2016”**

## **DEDICATORIA**

*Dedicado a mis padres quienes siempre han estado a mi lado dándome fuerza con sus palabras de aliento para continuar luchando día a día por alcanzar mis objetivos y por todo el amor que me*

## **AGRADECIMIENTO**

*Agradezco a la Dr. Fernanda Gallegos de Bernaola Directora de la Escuela Profesional de Enfermería por la formación académica impartida.*

*A mí adorada madre por ser una madre ejemplar, por todo su apoyo, paciencia, amor y lucha por hacernos cada día unas mejores personas. A mi padre por habernos dado todo su amor, ayuda y dedicación.*

*A los docentes por transmitirnos sus valiosos conocimientos, aprendizajes y experiencias para ser mejores profesionales.*

## RESUMEN

La investigación “Influencia del uso de videojuegos en los estudiantes del 2do grado de secundaria de la I.E. Manuel Gonzales Prada – Arequipa. 2016”. Fue de enfoque cuantitativo, no experimental, descriptivo y de corte transversal. Cuyo objetivo fue determinar la influencia en el uso de videojuegos y en la conducta de los estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E. Manuel Gonzales Prada. A través de los resultados se llegaron a las siguientes conclusiones:

Del 100% de los estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E. Manuel Gonzales Prada – Arequipa. La mayoría tiene 13 años, son de género masculino, y viven con sus padres. El uso de los videojuegos influye en la conducta de los estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E. Manuel Gonzales Prada tiene una alta influencia en los procesos conductuales pero negativamente en los procesos cognitivos y en su entorno. El uso de los videojuegos influye en los procesos cognitivo en forma negativa los sentidos por una mala estimulación sensorial, y una influencia negativa en la toma de decisiones. El uso de los videojuegos influye en los procesos conductuales tiene una alta influencia en la exclusión en los grupos y/o distanciamiento de los amigos, y en el descontrol emocional, agresividad. El uso de los videojuegos influye en el entorno de los estudiantes, tiene una baja influencia en las situaciones Familiares, en las Situaciones Sociales y en la creatividad.

**Palabras claves:** videojuegos, conducta, estudiante.

## **ABSTRAC**

The investigation "Influence of the use of video games in the students of the 2nd grade of the I.E. Manuel Gonzales Prada - Arequipa. 2016 ". It was a quantitative, non-experimental, descriptive and cross-sectional approach. The purpose of this study was to determine the influence on the use of video games and the behavior of the students of the second grade of secondary school in the I.E. Manuel Gonzales Prada. Through the results the following conclusions were reached:

Of the 100% of the students of the second degree of secondary of the I.E. Manuel Gonzales Prada - Arequipa. The majority are 13 years old, are male, and live with their parents. The use of video games influences the behavior of students in the second grade of secondary school in the I.E. Manuel Gonzales Prada has a high influence on behavioral processes but negatively on cognitive processes and their environment. The use of video games influences the cognitive processes in a negative way the senses by a bad sensorial stimulation, and a negative influence in the decision making. The use of video games influences the behavioral processes has a high influence on the exclusion in groups and / or distancing from friends, and emotional uncontrol, aggressiveness. The use of video games influences the student environment, has a low influence on Family situations, Social Situations and creativity.

**Key words:** video games, conduct, student

## INDICE

	Pág.
<b>DEDICATORIA</b>	
<b>AGRADECIMIENTO</b>	
<b>RESUMEN</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAC</b>	<b>ii</b>
<b>ÍNDICE</b>	<b>iii</b>
<b>ÍNDICE DE TABLAS Y GRÁFICOS</b>	<b>v</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>iv</b>
<b>CAPITULO I: EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN</b>	
1.1. Planteamiento del problema	1
1.2. Formulación del problema	
1.2.1. Problema General	3
1.2.2. Problemas Específicos	3
1.3. Objetivos de la investigación	
1.3.1. Objetivo general	4
1.3.2. Objetivos específicos	4
1.4. Justificación del estudio	4
1.5. Limitaciones de la investigación	5
<b>CAPITULO II: MARCO TEÓRICO</b>	
2.1. Antecedentes del estudio	7
2.2. Base teórica	10
2.3. Definición de términos	18
2.4. Variables	30
2.4.1. Definición conceptual de la variable	31
2.4.2. Definición operacional de la variable	31
2.4.3. Operacionalización de la variable	32

<b>CAPITULO III: METODOLOGIA</b>	
3.1. Tipo y nivel de investigación	33
3.2. Descripción del ámbito de la investigación	33
3.3. Población y muestra	33
3.4. Técnicas e instrumentos para la recolección de datos	34
3.5. Validez y confiabilidad del instrumento	35
3.6. Plan de recolección y procesamiento de datos	35
<b>CAPÍTULO IV: RESULTADOS</b>	36
<b>CAPÍTULO V: DISCUSION</b>	42
<b>CONCLUSIONES</b>	44
<b>RECOMENDACIONES</b>	45
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	46
<b>ANEXOS</b>	
Matriz	
Instrumento	

## ÍNDICE DE TABLAS Y GRÁFICOS

	Pág.
<b>Tabla 1</b>	
Perfil de los estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E. Manuel Gonzales Prada – Arequipa. 2016	37
<b>Gráfico 1</b>	
Influencia del uso de videojuegos en la conducta de los estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E. Manuel Gonzales Prada – Arequipa. 2016	38
<b>Gráfico 2</b>	
Influencia del uso de videojuegos en los procesos cognitivo en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E. Manuel Gonzales Prada –arequipa-2016	39
<b>Gráfico 3</b>	
Influencia del uso de videojuegos y en el proceso conductual en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E. Manuel Gonzales Prada –arequipa-2016	40
<b>Gráfico 4</b>	
Influencia del uso de videojuegos en el entorno de los estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E. Manuel Gonzales Prada – Arequipa. 2016	41

## INTRODUCCIÓN

Actualmente, una de las maneras más extendidas de ocupar el espacio de ocio es mediante los videojuegos. Aunque la diversidad de juegos existentes en el mercado y las múltiples maneras de interactuar con ellos cada vez capte a usuarios de edades más diversas, una parte muy elevada de consumidores oscilan entre los 8 y 20 años. En estas edades es cuando la persona capta mayor conocimiento y aprende todo lo que le rodea, incluyendo lo que aprenda en el tiempo lúdico. A partir de los juegos con los que se entretengan, el niño (o adolescente) se podrá llegar a hacer una idea de la sociedad y puede ayudar a que diferencie qué comportamientos son correctos y cuáles no, lo que conlleva a los videojuegos a ser un arma de doble filo ya que, igual que puede ser usado de manera educativa, también puede ser utilizado con la intención de manipular y confundir a la persona sobre la forma de actuar y pensar a partir de la creación de unos principios morales equivocados.

La presente investigación para fines de estudio contiene

Capítulo I: El problema de investigación, Planteamiento del problema, Formulación del problema, Objetivos de la investigación, Justificación del estudio, Limitaciones de la investigación.

Capítulo II: Marco Teórico, Antecedentes del estudio, Bases teóricas, Definición de términos, Variables su definición conceptual, operacional, y la operacionalización de la variable

Capítulo III: Metodología, Tipo y nivel de investigación, Descripción del ámbito de la investigación, Población y muestra, Técnicas e instrumentos para la recolección de datos, Validez y confiabilidad del instrumento y el Plan de recolección y procesamiento de datos.

Capítulo IV: En él se hace mención a los resultados obtenidos después de procesar los datos.

Capítulo V: En él se realiza la discusión de los resultados obtenidos terminando con la presentación de las referencias bibliográficas y anexos.

## **CAPÍTULO I: EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

### **1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

En las tres últimas décadas se han producido grandes avances en nuestra sociedad. La mayoría de estos cambios están relacionados con el mundo audiovisual, el cual ha invadido casi todas las facetas de nuestra vida. Las nuevas tecnologías han traído progreso y han marcado, en muchos aspectos, un nuevo estilo de vida, así como una nueva manera de diversión. Los jóvenes se han adaptado rápidamente a la nueva realidad que les ofrecen los videojuegos, gracias, entre otros, a la estética, la jugabilidad y el entretenimiento que ofrecen.

En el mundo globalizado, donde la ciencia y tecnología avanza rápidamente, y parte de esto es el internet, que trae consigo un sistema informático, destinado al entretenimiento y una de las maneras más extendidas de ocupar el espacio de ocio, como son los llamados “videojuegos”. La diversidad de juegos existentes en el mercado y las múltiples maneras de interactuar con ellos cada vez capta a usuarios de

edades que oscilan entre los 8 y 20 años y en estas edades es cuando la persona capta mayor conocimiento y aprende todo lo que le rodea, incluyendo lo que aprenda en el tiempo lúdico. Estos Juegos propagados por el internet son utilizados con la intención de manipular y confundir a la persona sobre la forma de actuar y pensar a partir de la creación de unos principios morales equivocados.

Los primeros intentos por implementar programas de carácter lúdico, inicialmente fueron programas de ajedrez. Los primeros videojuegos aparecieron en la época de los 60, y desde entonces el mundo de los videojuegos no ha dejado de crecer y desarrollarse. Las actividades lúdicas desde siempre han sido parte importante y necesaria del ser humano para su desarrollo personal e inclusive para la definición de culturas <sup>(1)</sup>

En la sociedad actual se observan en muchos hogares la existencia de videojuegos las cuales figuran como la primera opción de entretenimiento cada día. En muchas ocasiones el comportamiento de los estudiantes se ve afectado por un sin número de situaciones, siendo una de ellas el uso frecuente de los videojuegos generando así un distanciamiento a la familia y al estudio. Todo en exceso es perjudicial por tal razón se debe valorar las modificaciones que el adolescente van presentando durante su desarrollo dependiendo de la interacción con su medio externo.

Hay que tener presente la alta vulnerabilidad de la adolescencia, como época de cambios rápidos en el desarrollo físico, mental, emocional y social en el inicio y experimentación de diferentes conductas de riesgo que sí podrían repetirse en edades posteriores. De hecho, es característico una conducta inadaptada ya que son capaces de aceptar las normas sociales de un contexto social, lo que se caracterizaría por un comportamiento egocéntrico referido en una baja competencia social (2)

Los videojuegos se definen como una forma efectiva de alfabetización digital, no sólo por la semiótica que se genera en torno a todo su funcionamiento, sino también por la forma de interactuar con los artefactos tecnológicos que invaden la vida cotidiana (3, 4, 5). De esta manera, los videojuegos se convierten cada día más en una manera de comunicarse, de expresarse, y de transmitir las emociones y conocimientos que se tienen acerca de la realidad o de los mundos ficticios que se desean crear. De manera que los videojuegos constituyen una excelente herramienta de multi-estimulación cognitivo afectiva que acelera el aprendizaje, genera placer, y potencia las habilidades digitales, el pensamiento estratégico y la creatividad, dependiendo en mayor o menor medida del tipo o género de videojuego que más se juegue (6). Por lo que Crawford destaca que los videojuegos se aprende independientemente de que éstos sean utilizados como estrategia didáctica. (7)

Los videojuegos pueden ejercer influencia en el adolescente estas pueden ser positivas o negativas las cuales van de acuerdo al tipo de contenido del juego, el cual puede llevarlo a un distanciamiento con los padres por no tener una supervisión adecuada a su hijos(a) al momento de recrearse, pues también requiere de orientación.

## **1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

### **1.2.1. Problema general**

¿Cuál es la influencia del uso de videojuegos en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E. Manuel Gonzales Prada – Arequipa-2016?

### **1.2.2. Problemas específicos**

¿Cuál es la influencia del uso de videojuegos en los procesos cognitivos en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E. Manuel Gonzales Prada – Arequipa-2016?

¿Cuál es la influencia en el uso de videojuegos y en el proceso conductual en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E. Manuel Gonzales Prada – Arequipa-2016?

¿Cuál es la influencia en el uso de videojuegos en su entorno en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E. Manuel Gonzales Prada – Arequipa-2016?

### **1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **1.3.1. Objetivo General**

Determinar la influencia en el uso de videojuegos y en la conducta de los estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E. Manuel Gonzales Prada – Arequipa-2016

#### **1.3.2. Objetivo General**

Establecer la influencia en el uso de videojuegos en los procesos cognitivo en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E. Manuel Gonzales Prada – Arequipa-2016

Establecer la influencia en el uso de videojuegos y en el proceso conductual en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E. Manuel Gonzales Prada – Arequipa-2016

Establecer la influencia en el uso de videojuegos en su entorno en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E. Manuel Gonzales Prada – Arequipa-2016

### **1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO**

El presente trabajo es pertinente a la profesión de enfermería por la posibilidad de promocionar autocuidados evitando adicción lúdica y promocionando estilos de vida saludables en los programas de salud del

adolescente y porque no decir que también empleamos la psicología ya que nos ayuda a entender los procesos de la conducta humana. Por conducta suele entenderse el conjunto de respuestas de todo tipo, tanto internas como externas, con que el organismo dotado de vida anímica hace frente a la realidad que lo rodea.

El presente trabajo es útil para el área de enfermería ya que nos va ayudar a resolver los problemas que sufre nuestra sociedad ante este trastorno que está perturbando al adolescente.

Es trascendente porque su aparición de los videojuegos ha sido objeto de un considerable grado de temor por parte de la sociedad en general, puesto que ocupan gran parte del tiempo libre de los adolescentes y su demanda es cada vez mayor.

Los videojuegos son dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor o de un ordenador. Cada uno de los videojuegos tiene sus peculiaridades, por lo que son los distractores más utilizados y favoritos de los menores de la casa y es por eso que nos interesa saber que tanto influyen los videojuegos en relación a la conducta del adolescente, entendida éste como conjunto de acciones con que el adolescente responde a una situación.

La práctica actual de comercializar entre el público infantil videojuegos con contenidos llenos de violencia y obscenidad constituye un riesgo para el bien de los niños y para su salud física y mental. Según la Academia Americana de Pediatría, jugar con videojuegos que se recrean en la violencia provoca en el adolescente comportamientos violentos, de la misma manera que fumar afecta al cáncer de pulmón.

### **1.5. LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN**

La primera limitación corresponde a la población de estudio ya que solo se tomó a los estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E. Manuel Gonzales Prada. Arequipa

La segunda limitación corresponde a que los resultados que se obtengan no podrán ser generalizados a otro tipo de estudio.

## CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

### 2.1. ANTECEDENTES DE INVESTIGACIÓN

#### 2.1.1. Antecedentes internacionales

Hertz, B en su investigación titulada “cómo influyen los videojuegos en los niños y en la educación”. México. 2011. La investigación se realizó con el objetivo de determinar de qué manera los videojuegos repercuten en las variables cognitivas, inteligencia especial, auto eficaz. Además los padres completaron una encuesta sobre sus conocimientos de los videojuegos. Después de haber obtenido los resultados se concluyo:

*“Que los videojuegos no influyen en el resultado académico según esta investigación, la variable de rendimiento académico no solo no se ven afectadas, sino que además las horas de estudio y la percepción de autoeficacia se han evidenciado productoras del éxito escolar. También agregó que los chicos comienzan desde muy pequeños lo que estaría relacionado a una influencia cultural, que a medida que juegan con gran frecuencia van aumentando el tiempo en que lo hacen, lo que confirmaría la hipótesis de algunos investigadores sobre la posibilidad de que algunos juegos crean adicción”. (8)*

Bernal .S; en su investigación titulada “Como influyen los videojuegos en el desarrollo psicosocial de niños de 6 a 12 años

en la ciudad de Mexico”. Esta investigación plantea que la tecnología ha cambiado las capacidades y la conducta de los adolescentes, pues se basan que son capaces de desarrollar un poco de habilidad mental, pierden la habilidad motriz lo que genera déficit de atención en los jóvenes; su método fue basado en las estadísticas del comercio de los videojuegos. Se llegó a la siguiente conclusión:

*“México es el país de América que más consume este producto. Esta investigación aporta un tema en relación al comercio y el problema, pues sabiendo que tan comercializado es el producto en la localidad podemos establecer un margen de adolescentes afectados”.* (9)

### **2.1.2. Antecedentes nacionales**

**Saavedra y otros** realizaron un estudio titulado “Influencia de los docentes y padres de familia en la conducta escolar de los alumnos (as) del III ciclo de la EPM N° 14777- el Obrero Sullana – 2010”, cuyo propósito fue delimitar la influencia de los docentes y padres de familia en la conducta escolar de los niños de la Institución Educativa antes mencionada, llegando a las siguientes conclusiones:

*“La conducta de los niños es influenciada por la convivencia familiar y de aula, asimismo los alumnos viven acompañados de sus padres y hermanos(as), predominando así la familia monogamia o nuclear, existe gran preocupación de los padres por sus hijos(as) y es por eso que se reúnen aprovechando cualquier momento para conversar entre ellos sobre la situación de cada integrante de la familia haciéndolos sentir que los quieren y les brindan amor y comprensión, las actitudes y discursos de los docente y la organización en la escuela son fuentes fundamentales, a través d los cuales los niños adquieren un modelo a seguir”.* (10)

**Tesen y otros**, en su tesis titulada “Influencia de la convivencia familiar y de aula en la formación conductual de los niños y niñas del II ciclo y la aplicación de una propuesta como alternativa de solución a esta problemática en la E.P.M N° 14013 Señor De La Divina Misericordia Del Asentamiento Humano Nueva

Esperanza”- Piura – 2009, cuyo propósito fue obtener información sobre la variable afectiva, se llegó a la siguiente conclusión:

*“El aspecto conductual está muy relacionado a las habilidades sociales de los estudiantes, y llegaron a las conclusiones de que la convivencia existente en el aula no es la adecuada, puesto que se presentan desacuerdos entre compañeros, al no querer integrarse a un grupo de trabajo impulsado por una serie de factores que sólo responden a sus intereses”. (11)*

**Quevedo y Ramírez, f;** en su investigación “La adicción al internet en cibernautas”, de tipo descriptivo realizado en las cabinas públicas de la ciudad de Arequipa; con el objetivo de determinar si dentro de la población cibernauta existe adicción al internet. se investigó a 1314 usuarios de cabinas de internet, de ambos sexos, con un rango de edad de 15 a 51 años; encuestados a través del cuestionario de patrones de uso del internet. Concluyéndose:

*“Que el 7% (92 personas) de la población encuestada son denominados cibernautas adictos fluctuando entre las edades de 15 a 37 años siendo los estudiantes universitarios los más afectados por este trastorno”. (12)*

**Castilla, P. y otros** en su estudio sobre “factores relacionados a conductas violentas en niños y adolescentes “realizado en la asociación Hogar de Cristo, en Arequipa; cuyo objetivo fue determinar los factores relacionados a conductas violentas en niños y adolescentes ;este estudio de tipo descriptivo con un diseño correlacional estuvo conformada por 30 niños y 18 adolescentes concluyéndose:

*“Que el 100% presenta conductas violentas de los cuales la mayoría son púberes, seguido por los niños y en menor porcentaje los adolescentes que presentan un nivel moderado de conductas violentas, la mayoría se encuentra expuesta a medios de comunicación con contenido violento, un 54.17% presenta mala dinámica familiar y un 50% proviene de hogares con violencia psicológica y física”. (13)*

## **2.2. BASE TEÓRICA**

### **2.2.1. Adolescencia**

La adolescencia es una de las fases de la vida más fascinantes y quizás la más compleja, en esta etapa se asume nuevas responsabilidades y se experimenta una nueva sensación de independencia. El adolescente está en la búsqueda de su identidad, aprenden a poner en práctica valores aprendidos en su primera infancia y a desarrollar habilidades que les permitirán convertirse en adultos atentos y responsables. Cuando los adolescentes reciben el apoyo y el aliento de los adultos, se desarrollan de formas inimaginables, convirtiéndose en miembros plenos de sus familias y comunidades y dispuestos a contribuir, llenos de energía, curiosidad, tienen en sus manos la capacidad de cambiar los modelos de conducta negativo que se transmite de generación en generación.

La adolescencia corresponde al periodo de transición de la vida infantil a la adulta desde los 10 a 19 años de edad, donde se presentan cambios rápidos en el crecimiento físico, psicosocial y maduración antes de alcanzar la edad adulta. Se inicia por una serie de cambios neurohormonales para conseguir la capacidad reproductiva propia para cada sexo. Esto ocurre fundamentalmente gracias a la interacción entre el SNC., hipotálamo, hipófisis. <sup>(14)</sup>

Para Walley, “La adolescencia es la etapa comprendida entre los 10 y 19 años durante la cual se producen profundos cambios biológicos y psicológicos que culminan con la madurez físicas y emocionales de la personas”. <sup>(15)</sup>

Para Freud, la adolescencia es un estudio del desarrollo en el que debido a los cambios fisiológicos que acompañan a la

pubertad, brotan los impulsos sexuales y se produce una primacía del erotismo genital. Hay una mayor independencia y cambios en los lazos afectivos hacia nuevos objetos amorosos; se produce una vulnerabilidad acentuada de la personalidad en la que se produce una mayor proclividad hacia los fenómenos psicopatológicos <sup>(16)</sup>.

Para el psicólogo kurt lewin, la adolescencia está determinada por el carácter marginal o posición intermedia que ocupa el sujeto en relación con quienes los rodean. Ya no pertenece al mundo infantil, pero tampoco ha alcanzado el estatus del adulto. Esta situación genera contradicciones y conductas extremas. El adolescente por momentos es tímido, otras agresivo, tiende a emitir juicios absolutos y todas estas conductas son consecuencia de una marcada inseguridad <sup>(17)</sup>

Según Erikson, la adolescencia no constituye una dolencia, sino, una crisis normativa, es decir una fase normal de incrementado conflicto caracterizado por una aparente fluctuación de la energía del ego y así mismo por un elevado crecimiento. La tarea más importante del adolescente, según este autor es construir una identidad coherente y evitar la confusión de papeles <sup>(18)</sup>.

La adolescencia ha de ser entendida, pues, como un proceso universal de cambio, de desprendimiento que se teñirá con connotaciones externas, peculiares de cada cultura, que la favorecerán o dificultarán según las circunstancias que se presenten.

El adolescente se encuentra en la búsqueda de su identidad adulta, y en su recorrido se ve obligado a renunciar a su identidad de niño/a. Ello le exigirá una labor lenta, a menudo dolorosa, de

“duelo” y de adaptación a las nuevas sensaciones y sentimientos que afectaran al cuerpo, la mente y a las relaciones.

Su sexualidad se irá construyendo a lo largo de toda la vida y se mostrará de diferentes maneras en cada edad o momento de su evolución. La sexualidad y su expresión tendrán mucho que ver con la universalidad de la persona, y no solamente con el compromiso genital. Hay pocas dudas de que la vivencia y expresión de la sexualidad es una de las cuestiones más trascendentales de la etapa adolescente.

En todo este proceso el adolescente necesita de la familia y de la sociedad. El adolescente se mira y se reconoce, en el reconocimiento que de él hacen los demás. Si la familia y la sociedad acogen y consideran sus cambios, el adolescente hace su recorrido con mayor tranquilidad y aceptación, e incluso con orgullo y seguridad. En cambio, si esto no ocurre, el adolescente esconde su cuerpo, se encierra en sí mismo o bien “actúa” para llamar la atención, exponiéndose a riesgos innecesarios.

La UNICEF define a la adolescencia como “la edad que sucede a la niñez y que transcurre desde la pubertad hasta el completo desarrollo del organismo”. Así su comienzo tiene lugar con la aparición de los caracteres sexuales secundarios y termina cuando cesa el crecimiento somático.<sup>(19)</sup> La OMS la delimita cronológicamente entre los 10 y 19 años, aunque actualmente diferencia tres períodos, que la extienden hasta los 24 años.<sup>(20)</sup>

Las etapas delimitadas por la OMS, cada una de ellas tiene sus propias características fisiológicas y psico-sociales. La adolescencia es entendida, como, carácter de continuidad e interconexión, en íntima relación con el medio familiar y social. La

forma en que se irá desarrollando dependerá de las estructuras psicológicas y sobre todo de las vivencias individuales de la infancia y en relación a su entorno. En este sentido, los adolescentes no forman un grupo homogéneo sino que presentan una gran diversidad en cuanto al crecimiento biológico, social, emocional e intelectual; los profesionales no debemos olvidar que cada adolescente desde su individualidad, responderá de una forma única y personal a las oportunidades y exigencias de la vida.

Para poder comprender mejor el desarrollo del adolescente la describiremos en fases como:

Adolescencia temprana o pubertad: Comprende desde los 10 a 14 años de edad, en el cual se desencadenan, cambios biológicos propios de la pubertad, caracterizado por el rápido crecimiento somático. Estos cambios hacen que se pierdan la imagen corporal previa, creando una gran preocupación y curiosidad por los cambios físicos.

El hecho más destacado es el incremento de la síntesis y secreción de los esteroides sexuales, bajo el control de las gonado estimulinas FSH y LH, dando lugar a la maduración de los caracteres sexuales primarios y la aparición de los caracteres sexuales secundarios. Ocurren aquellos cambios morfológicos y fisiológicos que posibilitan el inicio de las funciones sexuales y reproductivas. Destacando entre ellos el incremento en la estatura, peso, distribución muscular y de grasa, y el crecimiento de los órganos reproductivos.

También se muestra diferencias en ambos sexos, tanto en su cronología como en su intensidad. En las niñas es un

acontecimiento precoz, mientras que en los niños se inicia cuando la pubertad ya está avanzada. La nutrición juega un papel esencial en el desarrollo y crecimiento del adolescente-púber, la alteración en los hábitos alimentarios, repercutirá en el equilibrio nutritivo.

Dentro de los cambios psicosociales que registra el adolescente significa rupturas más o menos considerables, que aunque normales, obligadas y necesarias, tienen una considerable repercusión sobre su entorno más cercano. Estas rupturas movilizan sentimientos característicos, uno de los cuales podemos describirlo como de duelo, sensación de haber perdido, abandonado o dejado atrás algo.

Los rápidos cambios físicos a menudo llevan al adolescente a estar cada vez más preocupado por el aspecto de su cuerpo y por si lo que le ocurre es o no es normal. El cuerpo pasa a ser un punto importante de referencia para sí y para los otros es como la carta de presentación y el soporte de la autoestima. A menudo lo compara con el de otros adolescentes, muestra mayor interés por la anatomía y fisiología sexual, en esta etapa es común la ansiedad y las preguntas sobre la menstruación, la masturbación y el tamaño del pene. Las sensaciones eróticas comienzan a despertarse y se hacen más prohibidos los contactos con los padres u otros adultos. Observamos con frecuencia manifestaciones de pudor sobre todo frente al sexo contrario. Necesidad de intimidad, soledad y timidez.

Estos cambios físicos engendran el egocentrismo y es aquí donde empieza la lucha del adolescente por su independencia, pérdida de la condición de niño, del rol y de la identidad infantil. Ello le

crea un vacío emocional, este vacío puede originar una disminución del rendimiento escolar.

Pérdida de los padres de la infancia, esto dado en el sentido de que siendo los padres los mismos son vistos de un modo muy diferente y más real, deja de ser su ídolo se da la des admiración y a menudo es sustituida por otras figuras que toman un valor significativo. El adolescente presenta un comportamiento ambivalente e inestable, pasa de un estado a otro con una gran facilidad puede estar cariñoso/huraño, sumiso/dominador, dependiente/independiente entre otros), actitudes de rebeldía y humor variable.

Disminuye el contacto con su familia y con sus amigos se incrementa las relaciones de amistad dentro del mismo sexo, aunque haya algún contacto con el sexo opuesto dentro del grupo de amigos. Amistades que suelen ser idealizadas y muy intensas. Se observa en ellos una gran influencia del grupo de amigos con respecto a la aceptación de normas. Ello se debe a la inseguridad y necesidad de reafirmación.

En esta etapa hay una mejora notable de las capacidades cognitivas. Evolución desde el pensamiento operacional concreto al pensamiento abstracto o formal, explora de sus recién descubiertas capacidades para la abstracción, comenzando las operaciones formales, esto marca el inicio del desarrollo académico y su preparación para el futuro, incremento de la imaginación y fantasía, toma mayor relieve la masturbación y el contar chistes “verdes”.

Se da también el enfrentamiento a la autoridad de los padres o educadores para probar su propia autoridad, con ello trata de

definirse a sí mismo, necesidad de mayor intimidad, trata o escribe en su diario, escuchar música en la habitación o simplemente soñar despierto. Estas conductas son absolutamente normales e importantes en el desarrollo de la identidad. Desarrollo del propio sistema de valores y falta de control de los impulsos, que puede derivar en un comportamiento arriesgado y peligroso. Tendencia a exagerar la propia situación personal. Ello les puede llevar a sentir que son el centro de atención o bien a sentirse solos y únicos en sus problemas, su orientación es existencialista, narcisista y tremendamente egoísta.

Adolescencia media o propiamente dicha: Comprende desde los 14 a 18 años de edad, caracterizada por una intensidad de sentimientos. En esta etapa se da el proceso de remodelación morfológica y se adquiere la talla final. La nutrición sigue jugando un papel crítico en la evolución del crecimiento y desarrollo. Aquí, cabe mencionar la influencia de la moda, la separación parcial del medio familiar y los hábitos adquiridos del grupo, estos pueden determinar desequilibrios nutritivos en relación a la cantidad y calidad de los alimentos que se ingieren, coincidiendo con trastornos emocionales o afectivos, traduciéndose en trastornos como, comer exageradamente o dejar de comer.

Destacan la profundización en las relaciones sentimentales y amorosas y el inicio de las relaciones sexuales, todo ello en interrelación con los valores y experiencias del grupo de amigos.

Hay una menor preocupación por el cuerpo, puesto que en esta etapa la mayoría de adolescentes ya han experimentado los cambios de su pubertad. Aunque existe una mayor aceptación y comodidad con el cuerpo, ocupan mucho tiempo en intentar hacer

resaltar su atractivo. La ropa y el maquillaje pueden ser muy importantes.

En esta época predominan cada vez más los conflictos con la familia, va mostrando menos interés por los padres y dedica mucho más tiempo a sus amigos, hace prevalecer su propia opinión y discuten frontalmente con sus padres, reivindica su espacio, tiempo, cómo y cuándo utilizar las horas del día. Con ello provocan discusiones con los padres en busca de límites, tan necesarios para la consecución de la identidad, la independencia y la libertad.

En ningún otro período tiene tanta importancia el grupo de amigos. La formación de grupos es el modo más idóneo para que los jóvenes puedan realizar la comprobación de las imágenes internas, tanto idealizadas como atacadas, verifican su diferenciación sexual, reviven la rivalidad, los celos y experimentan el amor, la amistad de forma más realista.

En el desarrollo de su identidad, se incrementa notablemente la capacidad cognoscitiva, el razonamiento y las habilidades para la abstracción, todo ello le da un nuevo sentido a la individualidad, pero aún persiste el pensamiento mágico infantil (a mi no me pasará...) y la dificultad para prever o anticiparse a las situaciones de riesgo. En este período pueden reconocer sus limitaciones y con ello experimentar una menor autoestima y también sufrir trastornos emocionales y depresión. Comprobación de la identidad sexual con gran impacto emocional de las primeras relaciones sexuales, refugiándose a menudo en los "mitos". Se dan sentimientos de omnipotencia e invulnerabilidad. Viven el momento sin tener conciencia del riesgo, llevándolos a tener comportamientos arriesgados con consecuencias funestas,

como accidentes, embarazo precoz, enfermedades de transmisión sexual, drogadicción, suicidios.

Adolescencia tardía o adolescencia avanzada: Comprende desde los 18 a 24 años de edad. Se considera como la última fase del adolescente en la lucha por su identidad e independencia. Si las etapas anteriores han transcurrido de forma armónica, con el soporte adecuado de la familia y grupo de amigos, el adolescente se encuentra en buen camino para el manejo de las tareas y responsabilidades del adulto. Después de todos los cambios por lo cual se ha atravesado nos encontramos con un cuerpo de adulto con la talla definitiva y las funciones plenas en cuanto a la sexualidad y la reproducción. Los hábitos y preferencias en relación a la alimentación están establecidos y normalmente se saben cuidar. Aunque en algunos adolescentes que han sufrido trastornos emocionales y de alimentación, pueden seguir con comportamientos que impliquen desequilibrio en la nutrición, provocando alteraciones de su desarrollo.

Los valores personales ya están establecidos así como su vocación, se acepta e identifica con su imagen corporal, se integra al medio social, aunque no es extraño que algunos muestren dificultades para asumir las responsabilidades de un adulto y continúen dependiendo de su familia y amigos. Se observa una mayor actividad sexual. Están orientados al futuro y son capaces de percibir y actuar según las implicaciones futuras de sus actos. Es una fase estable, empiezan a enfrentarse a las exigencias reales del mundo adulto. Las relaciones son estables y capaces de reciprocidad y cariño, la autoestima es adecuada, y se empiezan a planificar una vida en común, familia, matrimonio y proyectos de futuro <sup>(21)</sup>.

Hurlock (1970) sostiene que la adolescencia es la etapa en que el individuo deja de ser un niño, pero sin haber alcanzado aún la madurez de adulto; es el tránsito complicado y difícil que normalmente debe superar para llegar a la edad adulta. Se considera que la adolescencia se inicia aproximadamente a los 12 años promedio, en las mujeres y a los 13 años en los varones, este es el momento en que aparece el periodo de la pubertad, que cambia al individuo con respecto a lo que hasta entonces era su niñez. Del adolescente sobresalen los siguientes motivos: Necesidad de seguridad, necesidad de independencia, necesidad de experiencia, necesidad de integración y necesidad de afecto. (22)

Respecto a los caracteres psicobiológicos de la adolescencia Bueno (2005) pondera el descubrimiento de su individualidad. Este carácter se refiere al descubrimiento del Yo, la cual no debe entenderse como si hasta aquí, no hubiese habido ninguna vivencia del Yo, no debe entenderse como si el hombre se descubriera recién en los años de adolescencia; más bien debe entenderse, como la vuelta de la mirada hacia sí mismo, hacia su mundo subjetivo. Esta actitud toma el nombre de la vivencia de la gran soledad. El adolescente no se comprende a sí mismo. De aquí su anhelo de ser comprendido, ahora predomina un nuevo sentimiento del Yo, comienzan las vivencias del propio Yo como proyecto futuro, en el sentido de que subjetividad se convierta en un mundo independiente de auto reflexión en todas sus formas. Comprenderse a sí mismo es una tarea ardua y difícil, porque para comprender a los de más primero hay que comprenderse uno mismo. (23)

Según Estallo (1995) el adolescente pasa a utilizar con más frecuencia el videojuego por el efecto de la novedad, y en la

mayoría de casos esta conducta remitirá espontáneamente o con la ayuda de la familia. No obstante, muchos jóvenes explican que durante un periodo de su vida los videojuegos perjudicaron su rendimiento escolar, motivaron tensiones familiares y redujeron sus relaciones sociales. (24)

### **2.2.2. Los videojuegos**

Un videojuego o juego de video es un juego electrónico en el que una o más personas interactúan, por medio de un controlador, con un dispositivo dotado de imágenes de vídeo.<sup>1</sup> Este dispositivo electrónico, conocido como «plataforma», puede ser una computadora, una máquina arcade, una videoconsola o un dispositivo portátil (un teléfono móvil, por ejemplo). Los videojuegos son, hoy por hoy, una de las principales industrias del arte y el entretenimiento.

En 1972 se desarrolla el primer juego, llamado PONG, que consistía en una rudimentaria partida de tenis o ping-pong. En 1977, la firma Atari lanzó al mercado el primer sistema de videojuegos en cartucho, que alcanzó un gran éxito y provocó, al mismo tiempo, una primera preocupación sobre los posibles efectos de los videojuegos en la conducta de los niños.

Tras una rápida evolución, en 1986, la casa Nintendo lanzó su primer sistema de videojuegos que permitió la presentación de unos juegos impensables nueve años atrás. La calidad del movimiento, el color y el sonido, así como la imaginación de los creadores de juegos fueron tales que, unidos al considerable abaratamiento relativo de dichos videojuegos, a comienzos de los 90, en nuestro país se extendieron de manera masiva los juegos creados por las dos principales compañías, Sega y Nintendo,

pasando en poco tiempo a constituirse en uno de los juguetes preferidos de los niños y adolescentes.

La extensión masiva de los videojuegos en los años 90 ha provocado una segunda oleada de investigaciones, desde la medicina, la sociología, la psicología y la educación, además de la preocupación y las valoraciones que dichos juegos han recibido por parte de padres, educadores y principalmente los medios de comunicación, para quienes generalmente los videojuegos son vistos como algo negativo y perjudicial.

En definitiva, se considera que los videojuegos pueden constituirse como medios a través de los cuales los niños y adolescentes adquieren una serie de aprendizajes que influyen de manera negativa, en la formación necesaria para moverse en los mundos virtuales. Cabe destacar, que los videojuegos se han instalado en nuestra sociedad y, hoy por hoy, figuran como la primera opción de ocio y cada día con un mayor distanciamiento frente al cine o la música.

Por otra parte, los videojuegos pueden ser herramientas positivas para la educación de los niños niñas, dirigidos a desarrollar áreas cognitivas en el infante, donde éste pueda aprender a través de la actividad lúdica. Pero existen videojuegos cargados de violencia que afectan negativamente a quienes lo utilizan y a su entorno. Desde el punto de vista psicológico, los videojuegos promueven el autismo y la no socialización, que lleva consigo la desaprobación de otros, la persona se va a basar exclusivamente en el principio del placer, donde la destrucción es utilizada como elemento satisfactorio que no tiene consecuencias, lo que hace que el niño empiece a banalizar la violencia. La mayor parte de los videojuegos tienen como objeto la destrucción de un enemigo, allí

es donde se incorpora la violencia y se trivializa la consecuencia del acto.

### **Tipos de videojuegos**

**Árcade** (plataformas, laberintos, aventuras) El usuario debe superar pantallas para seguir jugando. Imponen un ritmo rápido y requieren tiempos de reacción mínimos. Precisan atención focalizada y memoria. Contribuyen al desarrollo psicomotor y la orientación espacial. En jugadores predispuestos al nerviosismo pueden provocar angustia y estrés.

**Educativos:** se trata de un programa destinado a agilizar la memoria y las capacidades de atención, comprensión y lógica en las edades tempranas, a través de variadas y divertidas actividades adaptadas a diferentes grupos de edades. Descubre los juegos de memoria, los juegos de lógica y los juegos de habilidad accediendo aquí: juegos de memoria, habilidad y lógica para niños.

**Acción** (de lucha, peleas) Basados en ejercicios de repetición (por ejemplo, pulsar un botón para que el personaje ejecute una acción). Precisan poco más que rapidez de reflejos. Desarrollan la coordinación ojo-mano. Sus contenidos, las actitudes que fomentan y los contravalores que acompañan estos juegos (destrucción, violencia gratuita, etc.) son negativos.

**Deportivos** (de fútbol, tenis, baloncesto, conducción...) Recrean diversos deportes. Requieren habilidad, rapidez y precisión. Cuantos más jugadores participan, más rico es el juego. En jugadores predispuestos al nerviosismo pueden provocar angustia y estrés hasta conseguir ganar y superarse.

**Estrategia** (aventuras, rol, juegos de guerra...) Consisten en trazar una estrategia para superar al contrincante. Exigen concentración, saber administrar recursos, pensar y definir estrategias, trazar planes de acción y prever los comportamientos

del rival. Ayudan al desarrollo de la cantidad de organización mental y espacial.

**Simulación** (aviones, simuladores de una situación o instrumentales...) Permiten experimentar e investigar el funcionamiento de máquinas, fenómenos y situaciones y asumir el mando (no sólo de manejar un avión, por ejemplo, sino de simular un vuelo). Exigen estrategias complejas. Precisan y aportan conocimientos específicos. En personas predispuestas al nerviosismo pueden provocar estados de tensión excesiva.

**Juegos de mesa** (habilidad, preguntas y respuestas...) La tecnología informática que sustituye al material tradicional del juego y hasta al adversario. Los juegos habilidad potencian la rapidez de reflejos, la coordinación óculo manual y la organización espacial. Los de preguntas y respuestas favorecen la astucia y la adquisición de conocimientos

### **Acceso a los videojuegos**

Referido a las formas de acercamiento y accesibilidad que tiene el usuario a los videojuegos las cuales pueden ser: Según las formas de juego:

**Individual:** cuando el usuario hace uso de los videojuegos interactuando con un aparato electrónico o consola el cual ejecuta dicho videojuego.

**Múltiple:** cuando el usuario utiliza videojuegos que permiten a miles de jugadores introducirse en un mundo virtual de forma simultánea a través de internet e interactuar entre ellos.

### **2.2.3. Comportamiento - conducta**

El comportamiento humano es el conjunto de actos exhibidos por el ser humano y determinados por la cultura, las actitudes, las emociones, los valores de la persona y los valores culturales, la

ética, el ejercicio de la autoridad, la relación, la hipnosis, la persuasión, la coerción y/o la genética.

El comportamiento humano desde los inicios de su historia se ha tratado de estudiar y comprender, esto para tratar de aprovechar sus características en el desarrollo de actividades o mejorarlo para permitirle al mismo vivir de una mejor manera, ya sea observando sus fortalezas, mejorando esos aspectos y tratar de disminuir las debilidades aumentando la atención en los puntos en los que generalmente el ser humano suele fallar.

Skinner (1983), sostiene que, las conductas no son simples respuestas ante los estímulos, si no acciones deliberadas u operantes. De acuerdo con él, estos operantes afectados por lo que sucede después de ellos. De esta manera el condicionamiento operante implica control de las consecuencias de la conducta.

Así mismo, es reforzarte la conducta, es sentido positivo en educación, cuando se emplea la competencia entre grupos, ya que a veces en forma individual funciona en sentido negativo igualmente asignando responsabilidades al niño y niña tímida que demuestre su capacidad.

Por otra parte, Skinner hace referencia, es al aprendizaje observacional, presentándose este en dos formas. Primero tiene lugar a través del conocimiento vicario que ocurre cuando se ve que otro es recompensado o castigado por acciones particulares, entonces se incrementa o disminuye la conducta como si nosotros “se hubiese recibido la conciencia”. El segundo caso de aprendizaje observacional es cuando el observador esta presente. Los modelos no tienen que ser gente real, se puede usar

personajes ficticios como modelos y tratar de comportarse como se imagina que el personaje lo haría.

Por consiguiente, Bandura (1977), afirma, es responsable de mucho de lo que hoy se sabe dentro de la teoría social cognoscitiva sobre aprendizaje observacional. Así mismo, este estudio demostró que los niños se tornaban más agresivos cuando veían un modelo no agresivo o no veían modelo alguno. Por ende, Bandura (1986), señala, cuatro elementos por considerar en el aprendizaje observacional: atención, retención, producción y motivación o reforzamiento.

**Atención:** es cuando se llama la atención de los demás, si es atractiva, popular, competitiva, respetada o admirada.

**Retención:** debe recordarse, representar mental, ensayar mentalmente.

**Producción:** practica de la conducta.

**Motivación o Reforzamiento:** debe haber incentivo para hacerlo y un reforzamiento.

Por lo tanto, el aprendizaje de conductas nuevas por observación puede ser más eficiente que el aprendizaje por razonamiento. Este hecho significa un sin fin de oportunidades como también la necesidad de tomar precauciones.

### **Tipos de comportamiento**

**La conducta antisocial** es un problema que presenta serias consecuencias entre los niños y adolescentes. Según Peña Fernández y Graña Gómez (2006) los menores que manifiestan conductas antisociales se caracterizan por presentar conductas agresivas repetitivas, robos, provocación de incendios, vandalismo, y, en general, un quebrantamiento serio de las

normas en el hogar y la escuela. Esos actos constituyen con frecuencia problemas de referencia para el tratamiento psicológico, jurídico y psiquiátrico. Cuando los niños se convierten en adolescentes y adultos, sus problemas suelen continuar en forma de conducta criminal, alcoholismo, afectación psiquiátrica grave, dificultades de adaptación manifiestas en el trabajo y la familia y problemas interpersonales (25).

Entendemos por tanto por conducta antisocial aquel comportamiento que infringe las normas e intereses sociales, además de ser una acción perjudicial o dañina contra los demás, tanto personas como animales o propiedades, siendo su factor principal la agresión (26). Hace referencia a una diversidad de actos que violan las normas sociales y los derechos de los demás. Pero a pesar de esta primera definición, estamos ante un concepto ambiguo, no se sabe con exactitud qué es ni que conductas concretas se consideran como antisociales. Dicho concepto viene siendo analizado desde diferentes puntos de vista. La dificultad para delimitar con precisión el concepto de la conducta antisocial es uno de los temas más ampliamente reconocido por los estudiosos de la criminología (27).

**Asertividad:** La persona asertiva expresa pensamientos, sentimientos y necesidades, con sinceridad y a la vez que respeta los pensamientos, sentimientos y necesidades de los demás. Hablar de pensamientos, sentimientos y necesidades, es mostrar respectivamente lo que afecta al cerebro cognitivo, emocional (instintivo). Actuar con asertividad permite: Mejorar la autoestima, actuar con confianza

**Agresividad:** Consiste en atormentar a alguien física, verbal o psicológicamente de manera intencional. Este comportamiento

puede incluir desde empujones, golpes, insultos, amenazas y burlas hasta maltratos físicos muy graves (palizas)

Muchos consideran el comportamiento humano algo muy complicado, sin embargo no lo es, puesto que desde sus inicios el ser humano ha demostrado su interés de aprender sobre lo que lo rodea y aprovecharlo para su beneficio y comodidad, si bien el ser humano es curioso, también es creativo, al inventar toda una serie de formas para comunicarse, desde el lenguaje por señas, el escrito, incluso el oral, entre otras muchas más cosas que ayudaron a facilitar la vida del ser humano, así como su supervivencia. Otro aspecto importante sobre la forma de ser de las personas es el hecho de la manera en la que éstas aprenden; siendo esto la imitación, este recurso es muy utilizado por el ser humano desde la antigüedad, evidentes ejemplos de esto es el hecho de que mediante la copia o imitación se aprende a hablar o caminar. Algunos de los inventos se basan en la imitación de la naturaleza como lo es el caso de los aviones, imitando la anatomía de las aves o el del helicóptero, siendo muy parecido a las libélulas. El aspecto del comportamiento, en el cual las personas deben poner atención, es el hecho que la imitación esta presente y posee mucha relevancia ya que desde la infancia se fomenta el imitar como una manera de aprender, así se aprende a hablar, caminar entre otras cosas; de esta manera muchos prácticamente adoptan la personalidad de otra persona, por lo cual las personas deben tener cuidado en su forma de actuar, ya que aquellos quienes tienden a copiar lo que ven son los infantes que siempre tienen en mente ser como su "héroe" es decir a quien admiran. En primera instancia, se tiene a los padres o tutores encargados de los infantes como figura, de los cuales, en sus primeros pasos tendrán como ejemplo durante esta etapa. El comportamiento humano de los infantes, es en su mayoría, el

reflejo de lo que observa y oye en su entorno, como su hogar, la escuela o los lugares a los que normalmente concurre, así como de las personas de las que se rodea, padres, hermanos, familia en general, maestros, compañeros, etc. Cuando el infante empieza a dejar la infancia para convertirse en preadolescente, empezaran cambios físicos y psicológicos, que drásticamente irán en torno a su comportamiento humano, ya que la etapa de cambio, genera la entrada a un nuevo modo de pensar, se viven situaciones muy diferentes que en los primeros años de vida.

#### **2.2.4. Papel de la enfermería:**

Peplau describe seis papeles diferentes de la enfermería que surgen durante las distintas fases de la relación enfermero/a paciente. *Papel extraño*, Peplau afirma que, es debido a que el enfermero/a y el paciente no se conocen, no se debe prejuzgar al paciente, sino aceptarle tal como es. *Papel como persona a quien recurrir*, él enfermero/a proporciona respuestas específicas a las preguntas, especialmente sobre información sanitaria, y explica al paciente su tratamiento o su plan médico de cuidados. *Papel docente*, es una combinación de todos los papeles y “procede siempre de lo que el paciente conoce y desarrolla en función”. *Papel conductor*, el enfermero/a ayuda al paciente a satisfacer sus necesidades a través de una relación de cooperación y de participación activa. *Papel de sustituto*, el paciente asigna al enfermero/a un papel sustituto. Las actitudes y conductas del enfermero/a crean sentimientos en el paciente que reactivan los generados en una relación anterior. *Papel de asesoramiento*, Peplau opina que el papel de asesoramiento dentro de la relación se manifiesta en la forma en que los enfermeros/as responden a las demandas del paciente. Enfermería emplea principios y métodos para guiar el proceso hacia la resolución de los problemas interpersonales.

Según **Dorotea oren** la enfermería es un proceso artístico e interpersonal dirigido al fortalecimiento de la capacidad de auto cuidarse o la realización de cuidado terapéutico, mediante la identificación de las demandas de auto cuidado de las personas o la regulación de la acción de auto cuidado, las acciones de enfermería deben estar enfocados a ayudar al individuo a llevar a cabo y mantener por sí mismo, acciones de auto cuidado para conservar la salud y la vida, recuperarse de la enfermedad y afrontar las consecuencias de esta, lo cual es para Orem, el objetivo de la enfermería”.

Con respecto a la promoción y mantenimiento de la salud Orem afirma que estos son los resultados de salud que deben ser logrados en situaciones de enfermería, para utilizar su modelo de promoción de la salud, se debe tener en conocimiento de la naturaleza de la salud dentro del modelo y la relación de salud con otros componentes del modelo.

La teoría del autocuidado define la relación que existe entre las acciones deliberadas de autocuidado de los miembros de los grupos sociales y sus propios procesos funcionales y de desarrollo de la misma forma define la relación entre el cuidado continuo.

Orem especifica las personas que llevan a cabo las acciones de autocuidado es llamada agente, si este va dirigido a sí mismo se denomina agente de autocuidado, pero si las acciones de autocuidado van desde la persona que las realiza a un individuo sin capacidad de autocuidado, se denomina agente de cuidados dependientes.

Según **Virginia Henderson** el cuidado de enfermería según esta teoría consiste en la ayuda proporcionada las personas enfermas o sanas en la ejecución de las actividades relacionadas con la satisfacción de las necesidades.

**Nola Pender**, en el modelo de promoción de la salud identifica en el individuo factores cognitivo – perceptuales que son modificados por las características situacionales, personales e interpersonales, lo cual da como resultado la participación en conductas favorecedoras de la salud. Este modelo es de gran utilidad para la enfermería en el ámbito de la promoción de la salud en el cual permite ayudar al individuo para la adopción de medidas saludables.

### 2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS

- **Video:** es un sistema de grabación y reproducción de imágenes, que pueden estar acompañadas de sonidos y que se realiza a través de una cinta magnética. Conocido en la actualidad por casi todo el mundo, consiste en la captura de una serie de fotografías (en este contexto llamadas “fotogramas”) que luego se muestran en secuencia y a gran velocidad para reconstruir la escena original.
- **Juegos:** Se denomina juego a todas las actividades que se realizan con fines recreativos o de diversión, que suponen el goce o el disfrute de quienes lo practican. El juego establece diferencias con el trabajo, el arte e incluso el deporte, por lo que no supone una obligación necesaria de concretar. Aun así, el juego puede ser utilizado con fines didácticos como herramienta educativa
- **Uso de videojuegos:** es la actividad realizada con dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor o de un ordenador, por ello la aparición

de los videojuegos como forma de entretenimiento de niños y adolescentes ha suscitado una gran polémica y preocupación acerca de las posibles consecuencias negativas que pudieran tener sobre el desarrollo y la conducta de aquellos que los utilizan con regularidad. (Real Academia Española, 2012).

- **Comportamiento:** es la manera de conducirse o forma de proceder del estudiante frente a estímulos en el entorno. Los videojuegos pueden generar comportamientos impulsivos y agresivos causando una gran afición hacia los jóvenes que con el tiempo pueden afectar su vida social limitándolo a actividades en donde pueda socializar con otros jóvenes y generar sedentarismo y entre otras enfermedades y/o trastornos psicopatológicos.

## 2.4. VARIABLES

**Univariable:** influencia del uso de videojuegos

### 2.4.1. Definición conceptual de la variable

Los videojuegos son todo tipo de juego digital interactivo, con independencia de su soporte (ROM interno, cartucho, disco magnético u óptico, on-line) y plataforma tecnológica (máquina de bolsillo, videocónsola conectable al TV, teléfono móvil, máquina recreativa, microordenador, ordenador de mano, vídeo interactivo).

### 2.4.2. Definición operacional de la variable

Los videojuegos son programas de computación de alta definición, que se conectan a cualquier televisor e integran un sistema de audio y video, que permiten al usuario disfrutar de aventuras y deportes fantásticos, que gracias a su imaginación puede explorar a fondo

### 2.4.3. Operacionalización de la variable

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES
Influencia del uso de videojuegos	<ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="469 495 767 533">▪ Procesos cognitivos</li>   <li data-bbox="469 645 778 683">▪ Procesos conductual</li>   <li data-bbox="469 842 608 880">▪ Entorno</li> </ul>	<p data-bbox="908 421 1347 566">Agudiza los sentidos Propicia la estimulación sensorial Mejora la capacidad de toma de decisiones</p> <p data-bbox="908 611 1358 757">Exclusión en los grupos Distanciamiento de los amigos Violencia escolar Descontrol emocional, agresividad</p> <p data-bbox="908 801 1203 947">Situaciones Familiares Situaciones Escolares Situaciones Sociales Estimula la creatividad</p>

## **CAPÍTULO III: METODOLOGIA**

### **3.1. TIPO Y NIEL DE INVESTIGACIÓN**

La investigación corresponde al enfoque cuantitativo, no experimental, descriptivo (presenta los resultados tal como se presentan) y de corte transversal (mide en un solo momento):

### **3.2. DESCRIPCIÓN DEL ÁMBITO DE LA INVESTIGACIÓN**

El estudio se realizara en la institución educativa Manuel Gonzales Prada del nivel secundario.se encuentra ubicado en el Distrito de Alto Selva Alegre, callé la obrera, pasaje Roussebel colindando por la parte posterior con la av. Brasil. Arequipa

### **3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA**

#### **3.3.1. Población**

Estará compuesta por los 362 estudiantes de la institución educativa Gonzales Prada del nivel secundario

#### **3.3.2. Muestra**

Estará compuesta por los 115 estudiantes de la institución educativa Gonzales Prada del nivel secundario, muestreo

probabilístico, (la misma probabilidad de ingresar a la muestra) aleatorio o al azar, se escogerá en forma indistinta a la muestra.

Fórmula para población finita

$$N \times 400$$

$n =$

$N + 399$

$n =$  muestra

$N =$  población

Aplicando la formula el tamaño de la muestra a estudiar es de 115 usuarios de videojuegos

Criterios de inclusión

Estudiantes de las edades entre 11 a 13 años.

Estudiantes que asisten regularmente a su I.E.

Estudiantes de toda condición social, sin distinción.

Criterios de exclusión

Estudiantes de la primaria.

Estudiantes que no asisten regularmente a su I.E.

Estudiantes que tienen diversos problemas personales.

### **3.4. TÉCNICA E INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS**

La técnica es la encuesta, como instrumentos un cuestionario. El cuestionario de uso de videos juegos, diseñado por la autora, validado por expertos; organizado con 7 indicadores que evalúan el tipo, frecuencia, hora, tiempo, acceso, acompañante y lugar de uso del videojuegos mediante la formulación de 7 ítems de respuesta concretas e independientes con posibilidad de categorizar al participante según indicador.

### **3.5. VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO**

La validez de los instrumentos estuvo dada a través de los Jueces expertos, en donde participaron 4 enfermeras con especialidad en Salud comunitaria, esto permitió hacer los reajustes necesarios al instrumento; para luego realizar una prueba piloto y validez del instrumento el mismo que fue de carácter anónimo cuidando así la individualidad y privacidad de los estudiantes adolescentes

### **3.1. PLAN DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE DATOS**

Para la recolección de los datos se tuvo la autorización del Director de la I.E. Manuel Gonzales Prada. Luego de las coordinaciones con la Directora de la institución para la recolección de datos, este se llevó a cabo en dos semanas.

Una vez recolectado los datos se elaborara el cuadro de códigos y puntajes con el programa Excel de tal forma, que se presentaron en tablas y gráficos estadísticos para facilitar su análisis e interpretación.

## **CAPÍTULO IV: RESULTADOS**

Después de recolectados los datos, fueron procesados en forma manual y con el programa Excel agrupados de tal forma, que se presenta en la tabla y gráficos estadísticos para facilitar su análisis e interpretación.

Se presenta una tabla de perfil de los estudiantes de la institución educativa Gonzales Prada del nivel secundario y luego los gráficos, ambos relacionados con los objetivos de la investigación. En el análisis de los resultados solo se realiza en base a los 115 estudiantes.

**Tabla 1**

Perfil de los estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E. Manuel  
Gonzales Prada – Arequipa. 2016

Perfil	Estudiantes del 2do grado	
	f	%
<b>Edad</b>		
11 años	39	34%
12 años	23	20%
13 años	53	46%
Total	115	100%
<b>Genero</b>		
Femenino	43	37%
Masculino	72	63%
Total	115	100%
<b>Residen</b>		
Abuelos	34	29%
Padres	53	46%
Hermanos	28	25%
Total	115	100%

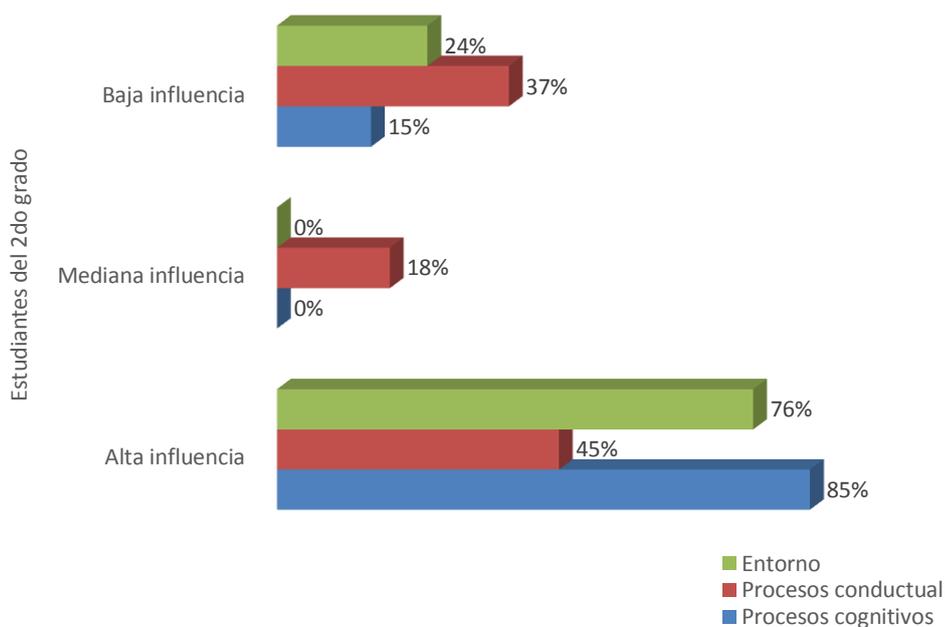
**Fuente:** Encuesta a los estudiantes del segundo grado de secundaria de la  
I.E. Manuel Gonzales Prada – Arequipa-2016

Del 100% de los estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E.  
Manuel Gonzales Prada – Arequipa. 2016, el 46% tienen 13 años, el 63% son  
de género masculino, 46% viven con sus padres.

### Gráfico 1

Influencia del uso de videojuegos en la conducta de los estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E. Manuel Gonzales Prada – Arequipa.

2016

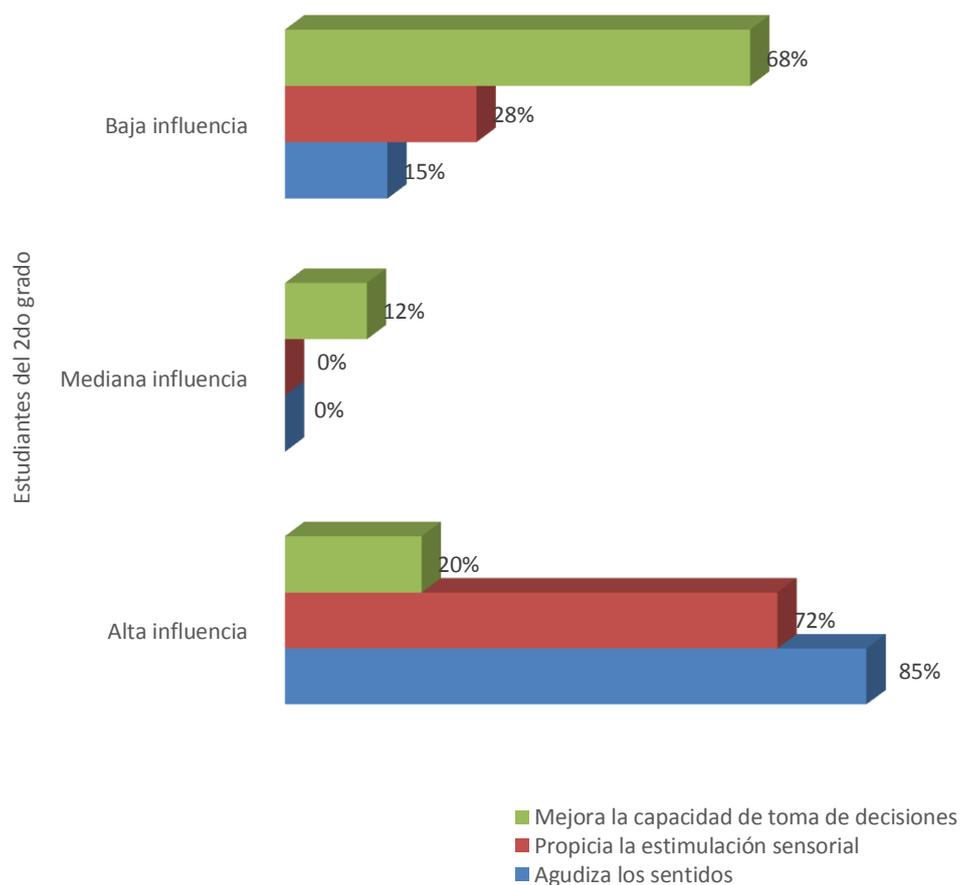


**Fuente:** Encuesta a los estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E. Manuel Gonzales Prada – Arequipa-2016

El uso de los videojuegos influye en la conducta de los estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E. Manuel Gonzales Prada en los procesos conductuales con el 45%, en los procesos cognitivos con el 85% pero negativamente y con su entorno el 76%.

**Gráfico 2**

Influencia del uso de videojuegos en los procesos cognitivo en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E. Manuel Gonzales Prada –arequipa- 2016

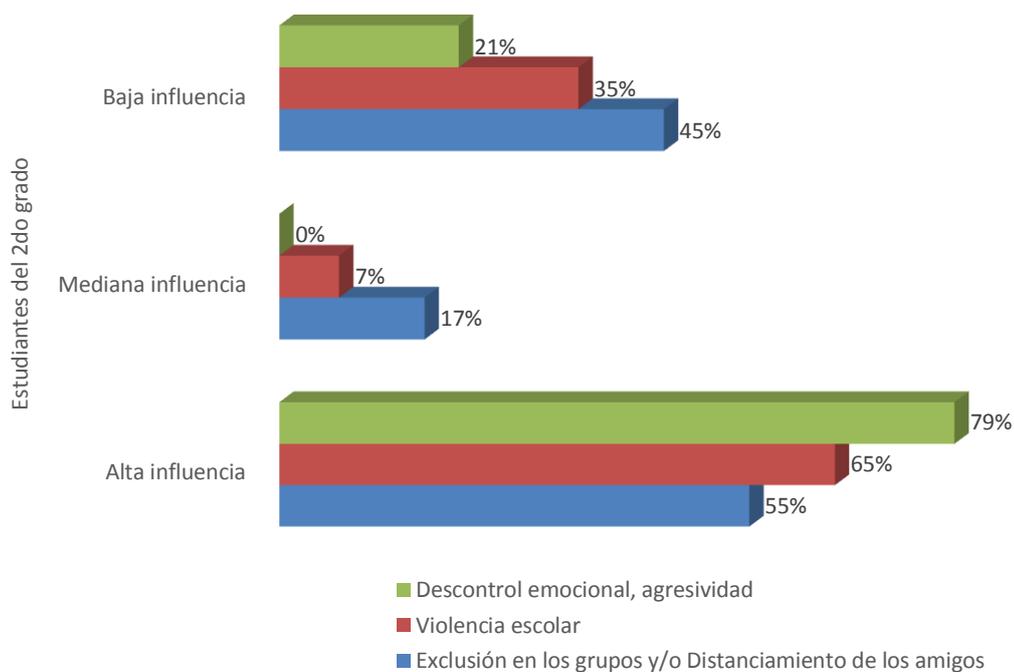


**Fuente:** Encuesta a los estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E. Manuel Gonzales Prada – Arequipa-2016

El uso de los videojuegos influye en los procesos cognitivo en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E. Manuel Gonzales Prada en forma negativa los sentidos con el 85% una mala estimulación sensorial con el 72%, y una influencia negativa en la toma de decisiones con el 20%.

**Gráfico 3**

Influencia del uso de videojuegos y en el proceso conductual en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E. Manuel Gonzales Prada –arequipa- 2016

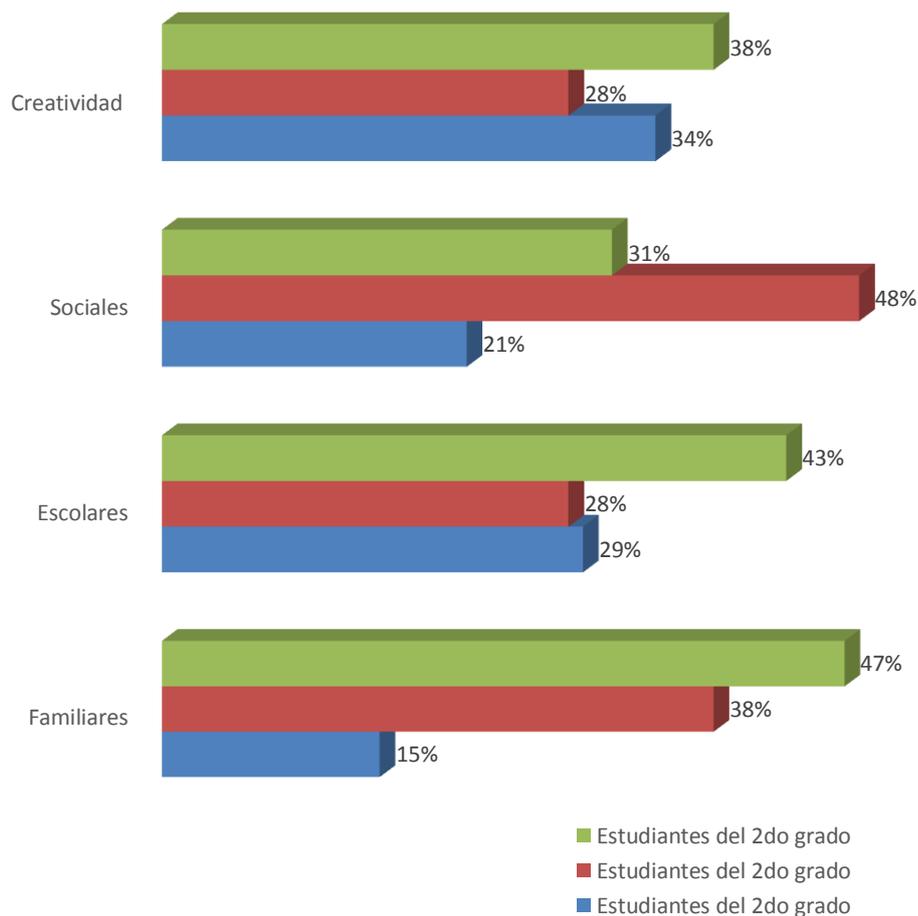


**Fuente:** Encuesta a los estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E. Manuel Gonzales Prada – Arequipa-2016

El uso de los videojuegos influye en los procesos conductuales en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E. Manuel Gonzales Prada una alta influencia en la exclusión en los grupos y/o distanciamiento de los amigos con el 55%, la violencia escolar con el 65%, el descontrol emocional, agresividad con el 79%.

**Gráfico 4**

Influencia del uso de videojuegos en el entorno de los estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E. Manuel Gonzales Prada – Arequipa. 2016



**Fuente:** Encuesta a los estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E. Manuel Gonzales Prada – Arequipa-2016

El uso de los videojuegos influye en el entorno de los estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E. Manuel Gonzales Prada, tiene una baja influencia en las situaciones Familiares con el 47%, en las Situaciones Escolares con el 43%, una mediana influencia en las Situaciones Sociales con el 48% y una baja influencia en la creatividad con el 38%.

## **CAPÍTULO V: DISCUSION**

Las enfermedades transmitidas por alimentos, conocidas también como ETA y las intoxicaciones alimentarias, son muy comunes, pero prevenibles, y son un problema de salud pública en todo el mundo. Estas enfermedades son generalmente infecciosos y tóxicos pueden variar desde leves hasta graves problemas y riesgos de salud.

Una enfermedad de origen alimentario es cualquier enfermedad o enfermedad contraída desde el deterioro de los alimentos de los alimentos contaminados. Durante el ciclo de procesamiento de alimentos, muchos organismos causantes de enfermedades pueden infectar y contaminar los alimentos. Esto puede ocurrir por falta de cocinar bien los alimentos o las infestaciones de plagas como roedores y cucarachas en las instalaciones donde se procesan los alimentos.

Según los Centros para el Control de Enfermedades y la Prevención de Enfermedades (CDC), estos ejemplos de contaminación, junto con varios otros, resultado en 48 millones de casos de enfermedades transmitidas por alimentos notificados cada año en los Estados Unidos solos.

Los causantes comunes incluyen bacterias, parásitos y virus. Los síntomas varían de leves a severos. Las bacterias dañinas son la causa más común de enfermedades por alimentos. Los alimentos pueden contener bacterias cuando los compra. La carne cruda puede contaminarse mientras matan al animal. Las frutas y las verduras pueden contaminarse mientras crecen o se procesan. También puede ocurrir en la cocina, si deja los alimentos a temperatura ambiente más de 2 horas.

Pocas personas saben que los alimentos que consumimos todos los días pueden causarles enfermedades. Las alergias por hipersensibilidad individual a ciertos alimentos no se consideran ETA, por ejemplo, la alergia al maní o a los frutos de mar que sufren algunas personas.

Los padecimientos transmitidos por los alimentos pueden reconocerse sólo cuando ocurre un brote y varias personas experimentan una enfermedad similar después de ingerir un alimento en común. Para facilitar la identificación de los agentes posibles en las enfermedades transmitidas por los alimentos, estos síntomas se clasifican según el período de incubación y el tipo de síntoma.

Los niños, ancianos y embarazadas, son especialmente vulnerables y deben extremar los cuidados. Para las personas sanas, la mayoría de las ETA son enfermedades pasajeras, que sólo duran un par de días y sin ningún tipo de complicación, pero para las personas más susceptibles como son los niños, los ancianos, las mujeres embarazadas o los que se encuentran enfermos pueden ser más severas, dejar secuelas o incluso hasta provocar la muerte. Se estima que cada año mueren por diarreas 1 millón de niños menores de 5 años en países en vías de desarrollo, lo que implica 2.700 decesos por día. La OMS ha determinado que todos somos susceptibles a las enfermedades causadas por alimentos contaminados, cualquier persona de cualquier estrato puede estar en condición de contraer una ETA.

## CONCLUSIONES

1. Del 100% de los estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E. Manuel Gonzales Prada – Arequipa. La mayoría tienen 13 años, son de género masculino, y viven con sus padres.
2. El uso de los videojuegos influye en la conducta de los estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E. Manuel Gonzales Prada tiene una alta influencia en los procesos conductuales pero negativamente en los procesos cognitivos y en su entorno.
3. El uso de los videojuegos influye en los procesos cognitivo en forma negativa los sentidos por una mala estimulación sensorial, y una influencia negativa en la toma de decisiones
4. El uso de los videojuegos influye en los procesos conductuales tiene una alta influencia en la exclusión en los grupos y/o distanciamiento de los amigos, y en el descontrol emocional, agresividad.
5. El uso de los videojuegos influye en el entorno de los estudiantes, tiene una baja influencia en las situaciones Familiares, en las Situaciones Sociales y en la creatividad.

## RECOMENDACIONES

1. Se debe promover que la exposición a medios sea en familia y discutir su contenido.
2. Promover en los padres y en los estudiantes un análisis crítico respecto a lo que ven y comentar sobre la violencia y el sufrimiento que esta provoca.
3. A los padres deben ayudar a sus hijos a diferenciar la realidad de la fantasía, especialmente en relación al sexo, violencia.
4. No se debe permitir tener en el dormitorio consolas de videojuegos, internet
5. promover la planificación de los programas a ver y sus horarios.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. LIC.HIRTZ, BÁRBARA (VENEZUELA-2011) cómo influyen los videojuegos en los niños y la educación, pág. 6- universidad central de Venezuela.
2. Arce, R., Seijo, D., Fariña, F., Mohamed, L (2010). “Comportamiento antisocial en menores: Riesgo social y trayectoria natural de desarrollo” en Revista Mexicana de Psicología (En línea) No. 27
3. GEE, J. Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo. Málaga, Aljibe, 2004.
4. GROS, B. La dimensión socioeducativa de los videojuegos. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, 12. 2000.
5. LEVIS, D. Videojuegos y alfabetización digital. Aula de innovación educativa, 147. 2005
6. MARCANO L., Beatriz E. ESTIMULACIÓN EMOCIONAL DE LOS VIDEOJUEGOS: EFECTOS EN EL APRENDIZAJE. Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información, vol. 7, núm. 2, diciembre, 2006, pp.128-140 Universidad de Salamanca-España.
7. CRAWFORD, C. (1982): The art of gamedesing. Disponible en: <http://www.vancouver.wsu.edu/fac/peabody/game-book/Coverpage.html>.  
Accedido el 03-05-2006
8. Hertz, B en su investigación titulada “cómo influyen los videojuegos en los niños y en la educación”. México. 2011
9. Bernal .S; en su investigación titulada “Como influyen los videojuegos en el desarrollo psicosocial de niños de 6 a 12 años en la ciudad de Mexico”.
10. Saavedra y otros realizaron un estudio titulado “Influencia de los docentes y padres de familia en la conducta escolar de los alumnos (as) del III ciclo de la EPM N° 14777- el Obrero Sullana – 2010”,
11. Tesen y otros, en su tesis titulada “Influencia de la convivencia familiar y de aula en la formación conductual de los niños y niñas del II ciclo y la aplicación de una propuesta como alternativa de solución a esta problemática en la E.P.M N° 14013 Señor De La Divina Misericordia Del As

12. **Quevedo y Ramírez, f;** en su investigación “La adicción al internet en cibernautas”, de tipo descriptivo realizado en las cabinas públicas de la ciudad de Arequipa; con el objetivo de determinar si dentro de la población cibernauta existe adicción al internet.se investigo a 1314
13. **Castilla, P. y otros** en su estudio sobre “factores relacionados a conductas violentas en niños y adolescentes “realizado en la asociación Hogar de Cristo, en Arequipa
14. Narda fiends sexualidad en el adolescente monografías como ciencias medicas 2008, 6 de noviembre
15. Guía juvenil adolescencia- [psicoadolescetemdtu@gmail.com](mailto:psicoadolescetemdtu@gmail.com)
16. Adolescente [www.bibliogea.unam.mx/tesis/sec.1](http://www.bibliogea.unam.mx/tesis/sec.1)
17. La adolescencia y la juventud como etapas del desarrollo de la personalidad. Boletín electrónico de investigación de la asociación de psicología volumen 4 N°1 2008 pagina 69/73
18. Adolescente [www.bibliogea.unam.mx/tesis/sec.1](http://www.bibliogea.unam.mx/tesis/sec.1)
19. UNICEF, “Adolescencia una etapa fundamental”, Nueva York, 2002
20. OMS “ Estimaciones con ITS en el mundo” periodo 1983 - 2001 pág.7
21. Paredes Carpio simposio “medicina del adolescente. Parte II desarrollo psicosocial del adolescente, etapas y tareas evolutivas. Revista diagnostica vol. 2 1993 pág. 352
22. HURLOOK, Elizabeth. La Psicología de la Adolescencia, Editorial Paidos, Buenos Aires, 1970.
23. BUENO, R. La Naturaleza de la Conducta y la Explicación Psicológica. Editorial Liberabit, Lima Perú, 2005.
24. ESTALLO, J.A. Los videojuegos. Juicios y prejuicios. Barcelona, 1995.
25. Andreu Rodríguez, J.M., Peña Fernández M.E. y J.L. Graña Gómez, (2002). *Adaptación psicométrica de la versión española del Cuestionario de Agresión. Psicothema.*
26. Bringas, C., Herrero, F.J., Cuesta, M. y Rodríguez-Díaz, F.J. (2006). “La conducta antisocial en adolescentes no conflictivos: Adaptación del inventario de conductas antisociales (ICA)” en *Revista Electrónica de Metodología Aplicada*, No. 11.
27. Myers, D., (1995). *Psicología social*. México. McGraw Hill. 2ª edición.

# ANEXOS

## MATRIZ DE CONSTISTENCIA

**Titulo:** Influencia del uso de videojuegos en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E. Manuel Gonzales Prada –arequipa-2016

PROBLEMA	OBJETIVO	VARIABLES
<p><b>Problema general</b> ¿Cuál es la influencia del uso de videojuegos en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E. Manuel Gonzales Prada –arequipa-2016?</p> <p><b>Problemas específicos</b> ¿Cuál es la influencia del uso de videojuegos en los procesos cognitivos en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E. Manuel Gonzales Prada –arequipa-2016?</p> <p>¿Cuál es la influencia en el uso de videojuegos y en el proceso conductual en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E. Manuel Gonzales Prada –arequipa-2016?</p> <p>¿Cuál es la influencia en el uso de videojuegos en su entorno en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E. Manuel Gonzales Prada –arequipa-2016?</p>	<p><b>Objetivo General</b> Determinar la influencia en el uso de videojuegos y en la conducta de los estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E. Manuel Gonzales Prada – Arequipa-2016</p> <p><b>Objetivo General</b> Establecer la influencia en el uso de videojuegos en los procesos cognitivo en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E. Manuel Gonzales Prada – arequipa-2016</p> <p>Establecer la influencia en el uso de videojuegos y en el proceso conductual en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E. Manuel Gonzales Prada – arequipa-2016</p> <p>Establecer la influencia en el uso de videojuegos en su entorno en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E. Manuel Gonzales Prada –arequipa-2016</p>	<p><b>Univariable:</b> influencia del uso de videojuegos</p>

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES
Influencia del uso de videojuegos	<ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="779 571 1077 603">▪ Procesos cognitivos</li>   <li data-bbox="779 730 1077 762">▪ Procesos conductual</li>   <li data-bbox="779 922 913 954">▪ Entorno</li> </ul>	<p data-bbox="1211 496 1653 639">Agudiza los sentidos Propicia la estimulación sensorial Mejora la capacidad de toma de decisiones</p> <p data-bbox="1211 687 1659 831">Exclusión en los grupos Distanciamiento de los amigos Violencia escolar Descontrol emocional, agresividad</p> <p data-bbox="1211 879 1503 1023">Situaciones Familiares Situaciones Escolares Situaciones Sociales Estimula la creatividad</p>

TIPO DE INVESTIGACION	POBLACION Y MUESTRA	TECNICAS E INSTRUMENTOS	VALIDEZ Y CONFIABILIDAD
<p>La presente investigación corresponde al enfoque cuantitativo, no experimental, descriptivo (presenta los resultados tal como se presentan) y de corte transversal (mide en un solo momento):</p>	<p><b>Población</b> Estará compuesta por los 362 estudiantes de la institución educativa Gonzales Prada del nivel secundario</p> <p><b>Muestra</b> Estará compuesta por los 162 estudiantes de la institución educativa Gonzales Prada del nivel secundario es probabilístico, (la misma probabilidad de ingresar a la muestra) aleatorio o al azar, se escogerá en forma indistinta a la muestra.</p> <p>Criterios de inclusión Estudiantes de las edades entre 10-19 años. Estudiantes que asisten regularmente a su I.E. Estudiantes de toda condición social, sin distinción.</p> <p>Criterios de exclusión Estudiantes de la primaria. Estudiantes que no asisten regularmente a su I.E. Estudiantes que tienen diversos problemas personales</p>	<p>La técnica es la encuesta, como instrumentos: a) el cuestionario, b) el test de habilidades sociales</p> <p>El cuestionario de uso de videos juegos, diseñado por la autora, validado por expertos; organizado con 7 indicadores que evalúan el tipo, frecuencia, hora, tiempo, acceso, acompañante y lugar de uso del videojuegos mediante la formulación de 7 ítems de respuesta concretas e independientes con posibilidad de categorizar al participante según indicador.</p>	<p>La validez de los instrumentos estará dará a través de los Jueces expertos, en donde participaran 4 enfermeras con especialidad en Salud comunitaria, esto permitirá hacer los reajustes necesarios al instrumento; para luego realizar una prueba piloto para la validez del instrumento el mismo que sera de carácter anónimo cuidando así la individualidad y privacidad de los estudiantes adolescentes</p> <p>Para la recolección de los datos se pedio la autorización del Director de la I.E. Manuel Gonzales Prada. Luego se realizaron a cabo las coordinaciones con la Directora de la institución para establecer el cronograma de recolección de datos; así como exposición dirigida a los alumnos, se llevaron a cabo en dos semanas..</p> <p>Una vez recolectado los datos se elaborara el cuadro de códigos y puntajes con el programa Excel de tal forma, que se presentaron en tablas y gráficos estadísticos para facilitar su análisis e interpretación.</p>

## INSTRUMENTO

### I. Introducción

Estimado estudiante:

Buenas tardes, soy estudiante de Enfermería de la Universidad Alas Peruanas, y estoy realizando un trabajo de investigación, por ello solicito tu colaboración para responder el presente cuestionario. Cabe recalcar que el cuestionario es anónimo y confidencial. Agradezco anticipadamente su colaboración.

### Instrucciones

Marcar con un aspa (X) según crea conveniente. Recuerda no hay respuesta buena o mala, solo es necesario responder todas las preguntas.

### II. Datos Generales

1. Edad.....
2. Género Femenino ( ) Masculino ( )

### III. Datos específicos

Según el tipo de videojuegos: ¿Cuál es el juego que más usas? Elige solo una.

- |                                                    |                          |
|----------------------------------------------------|--------------------------|
| Árcade (laberintos ,aventuras)                     | <input type="checkbox"/> |
| Educativos(juegos de memoria, habilidad y lógica)  | <input type="checkbox"/> |
| Acción (lucha, peleas)                             | <input type="checkbox"/> |
| Deportivos(tenis, futbol, baloncesto)              | <input type="checkbox"/> |
| Estrategias(juegos de guerra, aventuras)           | <input type="checkbox"/> |
| Simulación(aviones, simuladores de una situación)  | <input type="checkbox"/> |
| Juegos de mesa(habilidad, preguntas y respuestas)) | <input type="checkbox"/> |
| Ninguno                                            | <input type="checkbox"/> |

¿Con que frecuencia usa los videojuegos en la semana?

- |                            |                          |
|----------------------------|--------------------------|
| 1 vez a la semana          | <input type="checkbox"/> |
| 2 veces a la semana        | <input type="checkbox"/> |
| Más de 3 veces a la semana | <input type="checkbox"/> |

Según la frecuencia de uso de videojuegos ¿cuantas horas dedicas a los videojuegos?

- |                  |                          |
|------------------|--------------------------|
| Menos de 1 hora  | <input type="checkbox"/> |
| De 1 a 2 horas   | <input type="checkbox"/> |
| De 3 a más horas | <input type="checkbox"/> |

Según al tiempo de utilización a los videojuegos: ¿Cuánto tiempo lleva utilizando los videojuegos desde su inicio hasta el momento?

De 1 a 6 meses

Más de 6 meses a 1 año

Más de 2 años

Según al acceso a los videojuegos ¿de qué forma juegas?

Individual(interactúas con un aparato electrónico)

Múltiple(varios jugadores se introducen en el mundo virtual)

Según el acompañante: ¿Cómo te gusta jugar?

Solo

Con amigos

Familiares

Según el lugar que frecuentas: ¿Dónde juegas?

Lugares públicos(cabinas de internet, salón de videojuegos)

Tu casa

En casa de amigos y familiares

## TEST DE EVALUACIÓN: ASERTIVIDAD/AGRESIVIDAD

Señala tu respuesta marcando con una X uno de los casilleros que se ubica en la columna derecha, utilizando el siguiente criterio:

N=NUNCA AV=A VECES RV=RARA VEZ AM= A MENUDO S=SIEMPRE

N°	ITEMS	N	RV	AV	AM	S
<b>ASERTIVIDAD</b>						
1	Prefiero mantenerme callado(a) para evitarme problemas					
2	Si un amigo(a) habla mal de mi persona le insulto					
3	Si necesito ayuda le pido de buena manera					
4	Si un amigo(a) se saca una buena nota en el examen no le felicito					
5	Agradezco cuando alguien me ayuda					
6	Me acerco a abrazar a mi amigo(a) cuando cumple años					
7	Si un amigo(a) falta a una cita acordada le expreso mi amargura					
8	Cuando me siento triste evito contar lo que me pasa					
9	Le digo a mi amigo(a) cuando hace algo que no me agrada					
10	Si una persona mayor me insulta me defiendo sin agredirlo, exigiendo mi derecho a ser respetado					
11	Reclamo agresivamente con insultos, cuando alguien quiere entrar al cine sin hacer su cola					
12	No hago caso cuando mis amigos(as) me presionan para consumir alcohol					
<b>AGRESIVIDAD</b>						
1	Pienso que la gente que constantemente fastidia, está buscando un puñete					
2	Peleo con casi con toda la gente que conozco					
3	Si alguien me levanta la voz, le insulto para que se calle					
4	En ocasiones no puedo controlar mi necesidad de hacer daño a otras personas					
5	Cuando estoy amargo puedo ser capaz de cachetear a alguien					
6	Pienso que cualquiera que me insulte o insulte a mi familia está buscando pelea					
7	Generalmente tengo una buena razón para golpear a alguien					
8	Si alguien me golpea primero, yo le respondo de igual manera					
9	Puedo usar los golpes para defender mis derechos si fuera necesario					
10	Yo golpeo a otro(a) cuando el(ella) me insulta primero					
11	Se me hace difícil conversar con una persona para resolver un problema					
12	No puedo evitar discutir con la gente que no está de acuerdo conmigo					
13	Si alguien me molesta, soy capaz de decirle lo que pienso sobre el(ella)					
14	Cuando la gente me grita, yo también le grito					
15	Cuando me enoja digo cosas feas					
16	Generalmente hago amenazas o digo cosas feas que después no cumplo					
17	Cuando discuto rápidamente alzo la voz					
18	Aun cuando este enojado (a), no digo malas palabras, ni maldigo					

19	Prefiero darle la razón un poco a una persona antes que discutir					
20	Cuando estoy enojado(a) algunas veces golpeo la puerta					
21	Yo me podría molestar tanto que podría agarrar el objeto más cercano y romperlo					
22	A veces expreso mi cólera golpeando sobre la mesa					
23	Me molesto lo suficiente como para arrojar objetos					
24	Cuando me molesto mucho boto las cosas.					