



**FACULTAD DE MEDICINA HUMANA Y  
CIENCIAS DE LA SALUD**

**ESCUELA PROFESIONAL DE ENFERMERÍA**

**GÉNERO Y USO DE VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE  
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARISCAL CÁCERES.**

**AYACUCHO, 2016.**

**PROYECTO DE TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIADO EN ENFERMERÍA**

**Presentado por:**

**Br. CÁCERES RIMACHI, Yhonatan Yunior**

**AYACUCHO-PERÚ**

**2017**

***El mayor riesgo del uso excesivo de las nuevas tecnologías es la posibilidad de generar un comportamiento adictivo que lleve no solo a una dedicación desmedida, sino a una verdadera dependencia y falta de control sobre sus conductas (Oliva, 2007).***

A Dios, por la vida y acompañarme en cada paso que doy.

A mi madre Dina, por su amor y apoyo incondicional.

**Yhonatan Yunior**

## **AGRADECIMIENTO**

A la Universidad Alas Peruanas, *Alma Máter*, por la formación de profesionales competentes.

A la Escuela Profesional de Enfermería, por su liderazgo en la investigación científica.

A los docentes de la Escuela Profesional de Enfermería, por su profesionalismo.

A la asesora Mg. Julia María Ochatoma Palomino, por sus apreciaciones y sugerencias en el desarrollo de la tesis.

A los señores expertos: Dra. Bolonia Pariona Cahuana, Mg. Nancy Chachaima Pumasoncco, Lic. Walter Vásquez León y Lic. Luis Cañola Rosas, por su apoyo imprescindible en la validación de los instrumentos

A Esther Espinoza Quispe y Solange Ramírez Yupanqui, por su trabajo responsable en el acopio de la información.

Al señor director de la Institución Educativa Pública Mariscal Cáceres, por las facilidades para acceder a la muestra en estudio.

A los adolescentes de la Institución Educativa Pública Mariscal Cáceres, por su participación en la presente investigación.

**Yhonatan Yuniór**

# **GÉNERO Y USO DE VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARISCAL CÁCERES, AYACUCHO, 2016.**

**CÁCERES-RIMACHI, Yhonatan Yuniór**

## **RESUMEN**

El objetivo general fue determinar la relación entre género y uso de videojuegos en adolescentes de la Institución Educativa Mariscal Cáceres. Ayacucho, 2016. La investigación tiene nivel correlacional y diseño transversal sobre una muestra al azar simple de 126 estudiantes del quinto grado de secundaria, turno mañana, de una población de 261 (100%). La técnica de recolección de datos fue la encuesta y el instrumento, el cuestionario. El análisis estadístico fue inferencial mediante el cálculo del Coeficiente de "C" de Pearson, aplicando el Software IBM-SPSS versión 23,0. Los resultados describen que la prevalencia de uso de los videojuegos, en el último trimestre, fue 33,4% más en varones (81%) que en mujeres (47,6%). Los varones prefieren los videojuegos violentos (94,1%) y las mujeres, los videojuegos no violentos (80%). Los varones usan los videojuegos con frecuencia diaria (62,7%) y las mujeres con frecuencia semanal (26,7%). Los varones usan los videojuegos en las noches (62,7%) y las mujeres en las tardes (73,3%). Los varones acceden a los videojuegos desde una cabina pública (49%) y las mujeres en casa (46,7%). Los varones acceden a los videojuegos por diversión (47,1%) y las mujeres aprovechando la reunión con amistades (60%). Los varones acceden a los videojuegos en red (29,4%) o compañía (54,9%); en tanto las mujeres en compañía (50%) y solas (43,3%). En conclusión, el género si se relaciona con el uso de videojuegos en adolescentes de la Institución Educativa Mariscal Cáceres ( $p < 0,05$ ).

**PALABRAS CLAVE.** Género / videojuegos / adolescentes.

# **GENDER AND USE OF VIDEOGAMES IN ADOLESCENTS OF THE INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARISCAL CÁCERES, AYACUCHO, 2016.**

**CÁCERES-RIMACHI, Yhonatan Yunior**

## **ABSTRACT**

The general objective was to determine the relationship between gender and use of video games in adolescents of the Mariscal Cáceres Educational Institution. Ayacucho, 2016. The research has a correlational level and cross-sectional design on a simple random sample of 126 students of the fifth grade of high school, shift tomorrow, from a population of 261 (100%). The technique of data collection was the survey and the instrument, the questionnaire. The statistical analysis was inferential by calculating Pearson's "C" coefficient, applying the IBM-SPSS Software version 23.0. The results describe that the prevalence of use of video games, in the last quarter, was 33.4% more in men (81%) than in women (47.6%). Males prefer violent video games (94.1%) and women prefer non-violent video games (80%). Males use video games on a daily basis (62.7%) and women on a weekly basis (26.7%). Males use video games at night (62.7%) and women in the evening (73.3%). Males access video games from a public booth (49%) and women at home (46.7%). Males access video games for fun (47.1%) and women taking advantage of the meeting with friends (60%). Males access video games online (29.4%) or company (54.9%); while women in company (50%) and alone (43.3%). In conclusion, the gender if it is related to the use of video games in adolescents of the Educational Institution Mariscal Cáceres ( $p < 0,05$ ).

**KEY WORDS.** Genre / videogames / teenagers.

## ÍNDICE

	<b>Pág.</b>
<b>DEDICATORIA</b>	iii
<b>AGRADECIMIENTO</b>	iv
<b>RESUMEN</b>	v
<b>ABSTRACT</b>	vi
<b>ÍNDICE</b>	vii
<b>ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS</b>	ix
<b>INTRODUCCIÓN</b>	
<b>CAPÍTULO I</b>	
<b>EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN</b>	
1.1. Planteamiento del problema	12
1.2. Formulación del problema	14
1.3. Objetivos de la investigación	15
1.4. Justificación del estudio	15
1.5. Limitaciones de la investigación	16
<b>CAPÍTULO II</b>	
<b>MARCO TEÓRICO</b>	
2.1. Antecedentes del estudio	18
2.2. Bases teóricas	22
2.3. Definición de términos	31
2.4. Hipótesis	31
2.5. Variables	31
<b>CAPÍTULO III</b>	
<b>METODOLOGÍA</b>	
3.1. Tipo y nivel de investigación	36
3.2. Descripción del ámbito de la investigación	36
3.3. Población y muestra	36
3.4. Técnicas e instrumentos para la recolección de datos	36
3.5. Tratamiento estadístico	38
3.6. Procedimiento de contraste de hipótesis	38

CAPÍTULO IV	
<b>RESULTADOS</b>	40
CAPÍTULO V	
<b>DISCUSIÓN</b>	50
<b>CONCLUSIONES</b>	57
<b>RECOMENDACIONES</b>	58
<b>REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA</b>	59
<b>ANEXO</b>	



## ÍNDICE DE CUADROS

<b>Cuadro</b>	<b>Pág.</b>
01. Género y prevalencia de uso de videojuegos	40
02. Género y preferencia por cierto tipo videojuegos	41
03. Género y frecuencia de uso de videojuegos	42
04. Género y tiempo de uso de videojuegos	43
05. Género y horario de uso de videojuegos	44
06. Género y lugar de uso de videojuegos	45
07. Género y motivo de uso de videojuegos	46
08. Género y formas de uso de videojuegos	47

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

<b>Gráfico</b>	<b>Pág.</b>
01. Género y prevalencia de uso de videojuegos	40
02. Género y preferencia por cierto tipo videojuegos	41
03. Género y frecuencia de uso de videojuegos	42
04. Género y tiempo de uso de videojuegos	43
05. Género y horario de uso de videojuegos	44
06. Género y lugar de uso de videojuegos	45
07. Género y motivo de uso de videojuegos	46
08. Género y formas de uso de videojuegos	47

## INTRODUCCIÓN

La presente investigación titulada: “Género y uso de videojuegos en adolescentes de la Institución Educativa Mariscal Cáceres. Ayacucho, 2016”; tuvo como objetivo determinar la relación entre género y uso de videojuegos en adolescentes de la institución educativa en referencia. El abordaje investigativo se enmarcó en el paradigma cuantitativo, el nivel correlacional y el diseño transversal, sobre una muestra al azar simple de 126 estudiantes del quinto grado de secundaria (turno mañana), aplicando el cuestionario.

Los resultados describen que el género se relacionó con el uso de videojuegos en las dimensiones de prevalencia, tipo, frecuencia, horario, lugar, motivo y formas de uso. Por tanto, el género si se relaciona con el uso de videojuegos en adolescentes de la Institución Educativa Mariscal Cáceres ( $p < 0,05$ ), aceptándose la hipótesis genera propuesta.

La investigación se ha estructurado en cinco capítulos: El capítulo I, El planteamiento de investigación, expone el planteamiento del problema, formulación del problema, objetivos de la investigación, justificación de estudio y limitaciones. El capítulo II, Marco teórico, incluye los antecedentes de estudio, bases teóricas, definición de términos, las razones para prescindir de la hipótesis y variables. El Capítulo III, Metodología, referencia el tipo y nivel de investigación, descripción del ámbito de la investigación, población y muestra, técnicas e instrumentos para la recolección de datos y tratamiento estadístico. El capítulo IV, Resultados, consta de la presentación tabular y gráfica de los

resultados. El capítulo V, Discusión, presenta la comparación, análisis e interpretación de resultados a la luz del marco referencial y teórico disponible. Finalmente, se consignan las conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y anexos.

**Yhonatan Yunior**

CAPÍTULO I

**EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

## 1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En la vida diaria están presentes la televisión, los videojuegos, la música y otros medios audiovisuales. (1) Estas formas de modernas de entretenimiento han desplazado a los juegos tradicionales con una serie de implicancias negativas cuando no son utilizadas convenientemente.

El uso de los videojuegos forma parte de las actividades recreativas en los hogares predominantemente urbanos. Año tras año los videojuegos se consolidan como la industria de ocio y entretenimiento líder en ventas y en crecimiento. A escala mundial, durante el año 2015, generó ventas de 91.800 millones de dólares. La mayor parte de los usuarios juegan en plataformas mobile (75%) y en PC (73%) a diferencia de las consolas (14%). El ranking de los diez mercados nacionales con mayor consumo de videojuegos involucra a los siguientes países: China, Estados Unidos, Japón, Corea del Sur, Alemania, Reino Unido, Francia, España, Canadá e Italia. Sin embargo, la región líder en crecimiento es Latinoamérica. (2)

En el Perú, el 21% de mayores de 18 años acceden a los videojuegos, de ellos 45% desde un Smartphone, 40% tablet o consola y 31% Play Station. (3)

Diversos estudios confirman que los niños son capaces de desarrollar habilidades mentales que favorecen el razonamiento activo si el uso es académico. Sin embargo, en los últimos años ha incrementado la variedad de videojuegos que fomentan la violencia explícita y el sexo, incrementando el riesgo de adicción entre los niños de menor edad porque no existe regulación sobre su expendio y uso. (4)

En Colombia, el 35,84% de estudiantes varones del nivel secundario de instituciones educativas de Sincelejo, accedían a los video-juegos violentos. (5)

En el país, los estudios sobre uso de los videojuegos describen hallazgos heterogéneos. En instituciones educativas públicas de Lima

Metropolitana, el 85% de escolares entre 11 y 18 años admitieron acceder a los videojuegos. Aun cuando los varones jugaban más que las mujeres, tanto las mujeres (70.6%) como los varones (94.7%) hacían un alto uso de los videojuegos. (1)

Entre adolescentes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Fe y Alegría de San Juan de Miraflores (Lima), el 93% reportaron usar los videojuegos y 51% de ellos lo realizaban de manera inadecuada. Los juegos online preferidos fueron de guerra o peleas, consumiendo durante el juego alimentos no saludables como gaseosas y snack. (6)

En el departamento de Ayacucho, entre usuarios infantiles de internet del sector de Vista Alegre del distrito de Carmen Alto, el 66,2% tenían por actividad principal al juego, 83,1% preferían los juegos violentos y 59,2% permanecían de 5 a 7 horas a la semana. (7)

En la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho se ha observado que los estudiantes del nivel secundario acceden a las cabinas públicas de internet contiguas al colegio, para acceder a los videojuegos e intercambiar esta aplicación con sus pares. El problema no son estas aplicaciones sino cómo vienen utilizándose: en horas de clase, de manera continua, dejando de realizar las actividades académicas, etc.

## **1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

### **1.2.1. PREGUNTA GENERAL**

¿El género se relaciona con el uso de videojuegos en adolescentes de la Institución Educativa Mariscal Cáceres. Ayacucho, 2016?

## **1.2.2. PREGUNTAS ESPECÍFICAS**

- a) ¿El género se relaciona con la prevalencia de uso de los videojuegos?
- b) ¿El género se relaciona con la preferencia por cierto tipo de videojuegos?
- c) ¿El género se relaciona con la frecuencia de uso de los videojuegos?
- d) ¿El género se relaciona con el tiempo de uso de los videojuegos?
- e) ¿El género se relaciona con el horario de uso de los videojuegos?
- f) ¿El género se relaciona con el lugar de acceso a los videojuegos?
- g) ¿El género se relaciona con los motivos para el uso de los videojuegos?
- h) ¿El género se relaciona con las formas de uso de los videojuegos?

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

### **1.3.1. OBJETIVO GENERAL**

Determinar la relación entre género y uso de videojuegos en adolescentes de la Institución Educativa Mariscal Cáceres. Ayacucho, 2016.

### **1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- a) Identificar la relación entre género y prevalencia de uso de los videojuegos.
- b) Identificar la relación entre género y preferencia por cierto tipo de videojuegos.
- c) Identificar la relación entre género y frecuencia de uso de los videojuegos.
- d) Identificar la relación entre género y tiempo de uso de los videojuegos.
- e) Identificar la relación entre género y horario de uso de los videojuegos.

- f) Identificar la relación entre género y lugar de acceso a los videojuegos.
- g) Identificar la relación entre género y motivos para el uso de los videojuegos.
- h) Identificar la relación entre género y formas de uso de los videojuegos.

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

Dependiendo del uso que se otorgue a los videojuegos los efectos pueden ser beneficios o perjudiciales. Serán beneficiosos cuando su uso tiene propósito académico o el sano esparcimiento; en tanto perjudicial si el uso es abusivo o adictivo, sobre todo cuando se trata de material con alto contenido violento o sexual.

La presente investigación amplía el marco empírico y teórico acerca de las características del uso de los videojuegos según género respecto a las dimensiones: prevalencia de uso de los videojuegos y preferencia por cierto tipo de formato; frecuencia, tiempo y horario de uso de los videojuegos; lugar y motivos de acceso como formas de uso.

Los resultados obtenidos aportan información actualizada y confiable a la Dirección Regional de Educación y Dirección Regional de Salud de Ayacucho sobre las características del uso de los videojuegos según género. Esta información es necesaria para el diseño e implementación de estrategias, planes y programas de promoción de salud mental.

El desarrollo de la presente investigación, ameritó el diseño de un cuestionario para medir las características del uso de los videojuegos en adolescentes, sometida a pruebas de validez y confiabilidad para ser utilizado en futuros estudios.

La investigación fue factible económica y administrativamente. Económica, porque ha sido autofinanciada y administrativa, por el fácil



acceso a la población mediante la coordinación con el señor director de la Institución Educativa Pública Mariscal Cáceres.

La presente investigación tuvo en consideración los principios de autonomía, justicia, beneficencia, no maleficencia y así como el consentimiento informado

### **1.5. LIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN**

Entre las principales restricciones de este estudio es posible nombrar las siguientes:

- a) Escasas referencias de investigaciones con las dimensiones propuestas, oportunidad que fue aprovechada para generar antecedentes para futuros estudios.
- b) Falta de instrumentos estandarizados para establecer las características del uso de videojuegos, por lo que fueron necesarias las pruebas de fiabilidad y validez.

CAPÍTULO II

**MARCO TEÓRICO**

## 2.1. ANTECEDENTES DEL ESTUDIO

**Jiménez M, Piqueras J y Mateu O (8)** desarrollaron la investigación “*Diferencias de sexo, característica de personalidad y afrontamiento en el uso de internet, el móvil y los videojuegos en la adolescencia*”, España. **Objetivo.** Examinar la relación del uso de Internet, el móvil y los videojuegos con el sexo y las características de personalidad y afrontamiento de los adolescentes. **Método.** Enfoque cuantitativo, nivel correlacional y diseño transversal sobre una muestra intencional de 201 adolescentes de la provincia de Alicante. Las técnicas de recolección de datos fueron la encuesta y evaluación psicométrica; en tanto los instrumentos, el cuestionario sobre uso de nuevas tecnologías, la escala de afrontamiento para adolescentes y cuestionario de personalidad revisado de Eysenck. **Resultados.** Las mujeres utilizaban significativamente más el móvil que los varones, si bien el tamaño del efecto resultó pequeño, mientras que por el contrario son los adolescentes varones quienes hacían un mayor uso de los videojuegos en general, siendo la magnitud de la diferencia pequeña en el uso durante la semana y mediana durante el fin de semana. **Conclusión.** No existían diferencias estadísticamente significativas entre el uso de Internet, tanto entre semana como durante los fines de semana, por parte de los adolescentes.

**Castro M, Martínez A y Zurita F (9)** desarrollaron la investigación “*Uso de videojuegos y su relación con las conductas sedentarias en una población escolar y universitaria*”, España. **Objetivo.** Determinar la relación entre el uso de videojuegos y las conductas sedentarias en una población escolar y universitaria. **Método.** Enfoque cuantitativo, nivel correlacional y diseño transversal sobre una muestra estratificada de 155 estudiantes con un rango de edad comprendido entre 10 y 27 años pertenecientes a las etapas educativas de primaria, secundaria y universitaria. La técnica de recolección de datos fue la encuesta y el

instrumento, el cuestionario. **Resultados.** El 96,2% de varones y 93,5% de mujeres usa videoconsolas; el 35,9% de varones y 53,2% de mujeres juega de 1 a 2 días por semana. **Conclusión.** Los juegos de acción y de disparos son los que obtienen mayores puntuaciones, en la etapa Primaria los juegos de puzzle son los más utilizados al jugar tres de cada diez estudiantes, entendiendo que esta tipología de juegos atraen más a los más pequeños por el diseño gráfico que utilizan, incluyendo muñecos y objetos muy coloridos, y los juegos de acción y disparos les gustan más a los mayores por el realismo implícito en ellos. No se ha encontrado relación entre ser mujer u hombre y el número de videoconsolas que tienen, ni el tiempo dedicado a la utilización de éstas.

**Fuentes L y Pérez L (5)** desarrollaron la investigación “*Los videojuegos y sus efectos en escolares de Sincelejo, Sucre (Colombia)*”. **Objetivo.** Determinar si el uso excesivo de videojuegos no dirigidos, influye en el rendimiento escolar y comportamiento. **Método.** Enfoque cuantitativo, nivel correlacional y diseño transversal sobre una muestra estratificada de 480 estudiantes varones del nivel secundario de cinco colegios públicos en Sincelejo (Sucre) que además eran usuarios de videojuegos. La técnica de recolección de datos fue la encuesta y el instrumento, el cuestionario. **Resultados.** La mayoría de los estudiantes observan video-juegos cuyo contenido principal es violencia (35,84%) y deporte (28%). Por otro lado, el 81,8% tienen bajo rendimiento académico. **Conclusión.** Los videojuegos han generado adicción, agresividad, aislamiento, sexismo y trastornos de salud. Pero, han adquirido habilidades y estrategias de pensamiento.

**Brenes y Pérez (10)** desarrollaron la investigación “*Empatía y agresión en el uso de videojuegos en niños y niñas*”, Costa Rica. **Objetivo.** Analizar el papel de la agresión y la empatía como predictores de la tendencia en niños y niñas a jugar videojuegos solos o acompañados. **Método.** Enfoque cuantitativo, nivel correlacional y diseño transversal sobre una muestra intencional de 395 escolares de cuarto y quinto grado

de escuelas primarias públicas y privadas en zonas urbanas de San José. La técnica de recolección de datos fue la evaluación psicométrica; en tanto los instrumentos, el índice de empatía para niños, niñas y adolescentes de Bryant (1982) y el cuestionario de agresión de Buss y Perry (1992). **Resultados.** Los niños y niñas con puntuaciones altas en agresión conductual y empatía emocional tienden a canalizar la agresividad y la empatía en el juego compartido. **Conclusión.** Los niños y niñas con puntuaciones altas en empatía conductual tienden a jugar solos.

**Vallejos M y Capa W (1)** desarrollaron la investigación “*Video juegos: adicción y factores predictores*”, Lima. **Objetivo.** Evaluar la relación de la funcionalidad familiar y los estilos interactivos (toma de decisiones y tendencia al riesgo) con la adicción a los videojuegos en adolescentes. **Método.** Enfoque cuantitativo, nivel correlacional y diseño transversal sobre una muestra estratificada de 591 escolares de centros educativos estatales de secundaria de Lima Metropolitana entre 11 y 18 años. La técnica de recolección de datos fue la encuesta; en tanto los instrumentos, la ficha socio-demográfica y la lista de chequeo conductual de estilos interactivos. **Resultados.** El 85% de los adolescentes acceden a los videojuegos, aun cuando los varones juegan más que las mujeres, tanto las mujeres (70.6%) como los hombres (94.7%) hacen uso alto del videojuego. Destacan entre los lugares donde se juega los videojuegos la propia casa (40%) y en las cabinas de Internet (42%). **Conclusión.** En cuanto a la relación entre el uso de videojuegos y las variables psicológicas (funcionamiento familiar, toma de decisiones y comportamiento agresivo) se halló una variabilidad del 14% y el factor explicativo más importante fue la funcionalidad familiar ( $\beta = -0.256$ ,  $p < 0.01$ ). Por otro lado, cuanto menor es la asertividad y es mayor la agresividad; entonces el rendimiento académico es bajo, relaciones que están condicionadas por el mayor acceso o uso de los videojuegos.

**Cuba J (6)** desarrolló la investigación “*Nivel de conocimiento y prácticas sobre los juegos online de los adolescentes del primer año de secundaria, Institución Educativa Fe y Alegría N° 3 San Juan de Miraflores*”, Lima. **Objetivo.** Determinar el nivel de conocimientos y la práctica sobre los juegos online. **Método.** Enfoque cuantitativo, nivel correlacional y diseño transversal sobre una muestra al azar simple de 82 adolescentes de 1er año de educación secundaria. La técnica de recolección de datos fue al encuesta y el instrumento, el cuestionario. **Resultados.** El 71% tienen un nivel de conocimiento medio sobre los juegos online, lo practican 93% y 51% de ellos lo hacen de manera inadecuada. **Conclusión.** Los juegos online preferidos fueron de guerra o peleas, consumiendo durante el juego alimentos no saludables como gaseosas y snack; esta actividad los realizan dentro de casa por 1 a 2 horas durante 1 o 2 días distorsionando y dificultando el proceso de construcción de su desarrollo.

**Espinoza J y Galindo R (7)** desarrollaron la investigación “*Caracterización de los usuarios infantiles de internet del sector de Vista Alegre del distrito de Carmen Alto – 2011*”, Ayacucho. **Objetivo.** Determinar las características de los usuarios infantiles de internet. **Método.** Enfoque cuantitativo, nivel correlacional y diseño transversal, sobre una muestra aleatoria simple de 71 niños en edad escolar de una población de 268 (100%). La técnica de recolección de datos fue la entrevista y el instrumento, el guión de entrevista. **Resultados.** El 66,2% de los que acuden a las cabinas de internet tienen por actividad principal el juego, 83,1% tienen preferencia por los juegos violentos y 59,2% permanecen entre 5 a 7 horas a la semana. **Conclusión.** El 42,3% acuden entre 3 a 5 días a la semana, 88,7% están al cuidado de algún familiar cuando sus padres trabajan mayor a 8 horas diarias, 74,6% refieren que son sus padres quienes le proporcionan el dinero para pagar servicios de internet, 69% refieren estar en regular rendimiento escolar.

## **2.2. BASES TEÓRICAS**

### **2.2.1. GÉNERO**

Hace referencia a la construcción social de mujeres y hombres, de feminidad y masculinidad, que varía en el tiempo, el espacio y entre las culturas. (11)

El género se refiere a los conceptos sociales de las funciones, comportamientos, actividades y atributos que cada sociedad considera apropiados para los varones y las mujeres. Las diferentes funciones y comportamientos pueden generar desigualdades de género, es decir, diferencias entre los hombres y las mujeres que favorecen sistemáticamente a uno de los dos grupos. (12)

### **2.2.2. JUEGO**

El juego es una actividad voluntaria dentro de un tiempo y espacio determinados, con reglas que se establecen libremente, pero con una intencionalidad. A través de la actividad lúdica, los niños desarrollan habilidades, realizan nuevas experiencias, hacen descubrimientos, enriquecen su lenguaje, desarrollan su imaginación y creatividad. (13)

#### **CARACTERÍSTICAS**

El juego involucra las siguientes características: (13)

- Es una actividad libre y espontánea con libertad de decidir a qué y con qué se jugará.
- No tiene un interés material sino el juego mismo, salvo en los juegos de competencia donde el objetivo de todos es ganar.
- No produce aburrimiento porque siempre introducen un elemento nuevo que lo enriquece y cuando se agota el interés cambian inmediatamente de actividad.
- Es un espacio donde los participantes se divierten, ríen y disfrutan.

- Los que participan siempre están dispuestos a iniciar el juego y se refuerzan por las consecuencias que éste produce.
- Es una fantasía hecha realidad en el que todo se construye con la imaginación y aun cuando reproduce la realidad la fantasía pone su rasgo distintivo.
- Puede ser individual y/o colectivo según la situación y el número de participantes.

### 2.2.3 VIDEOJUEGO

La Real Academia de la Lengua Español define al videojuego como un dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor, de un ordenador o de otro dispositivo electrónico, en este contexto las órdenes se reflejan en la pantalla mediante movimientos y acciones de sus personajes. (4)

Frasca (14) señala que “incluye cualquier forma de software de entretenimiento por computadora, usando cualquier plataforma electrónica y la participación de uno o varios jugadores en un entorno físico o de red.”

Es una prueba mental, llevada a cabo frente a una computadora de acuerdo con ciertas reglas, cuyo fin es la diversión o esparcimiento. (15)

Es un juego usando una computadora y un visor de video. Puede ser un computador, un teléfono móvil o una consola de juegos. (16)

### CLASIFICACIÓN

González (17) clasifica los videojuegos de la siguiente manera:

- a) **Offline o tradicionales.** Se juega con un ordenador o una videoconsola (puede estar conectada a la televisión), pero sin acceso a internet. Normalmente se juegan de forma individual o en grupos muy reducidos de personas.



- b) **Online o en red.** Son aquéllos con conexión a la red de internet que se juegan mediante una PC o una videoconsola que facilitan su acceso; aunque en algunos de éstos puede una persona jugar sola. Su atractivo principal es compartir el escenario con una o varias personas conectadas al internet.

Cuba (6) realiza la siguiente clasificación:

- a) **Competencia.** Basados en deportes sean reales o ficticios y se pueden subdividir en simuladores (juegos realistas) o los llamados "arcade" (más fantasiosos).
- b) **Estrategia.** 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 organización mental y espacial.
- c) **Habilidad.** Potencian la rapidez de reflejos, la coordinación oculo-manual y la organización espacial. Los de preguntas y respuestas favorecen la astucia y la adquisición de conocimientos
- d) **Aventuras.** Es un género popular donde el protagonista del juego debe atravesar grandes niveles, luchar contra enemigos y recoger objetos de valor. Normalmente son juegos de larga duración con un argumento extenso y enrevesado.
- e) **Plataforma.** Se caracterizan por tener que recorrer, saltar o escalar una serie de plataformas y acantilados, con enemigos, mientras se recogen objetos para poder completar el videojuego.
- f) **Guerra o de pelea.** Se caracterizan por ser violentos, cometer muchas crueldades como matar, golpear, asesinar, destruir y que no son sancionados, y que son recompensados de un modo a otro. A la vez permite crear un personaje con características físicas y psíquicas que el jugador desee.

## **VENTAJAS**

Vandellós (18) señala que los videojuegos estimulan el desarrollo de las habilidades tanto físicas como mentales: mejorando la coordinación mano/ojo, estimulando a su vez distintas áreas de la corteza cerebral y ejercitando su capacidad de entendimiento y procesamiento de situaciones complejas.

Padilla (19) haciendo un análisis más pormenorizado señala las siguientes ventajas:

- Reflexión, por la que los estudiantes examinan el contenido y la forma de jugar y obtienen conclusiones al respecto.
- Dinamización de la conducta y el pensamiento, que hace que los estudiantes tengan mayor capacidad de respuesta y agilidad mental.
- Capacidad deductiva, que mejora también la agilidad mental.
- Control psicomotriz, que permite a los alumnos coordinar lo que piensan con lo que están haciendo.
- Resolución de problemas, ya que lo necesitan durante el juego para seguir avanzando en el mismo.
- Fomento de la imaginación y el pensamiento, ya que están en un mundo imaginario, donde se desarrolla la acción.
- La memorización, pues tienen que retener algunas informaciones para utilizarlas en las fases posteriores del juego.
- El tratamiento de información, que ocurre de forma casi inconsciente, ya que tienen que aplicar lo que han aprendido en fases anteriores para continuar jugando.
- Pueden ser útiles para realizar experimentos peligrosos en la vida real, como aquellos que utilizan compuestos químicos.
- Fomentan la colaboración y, en cierto nivel, es similar a los entornos de aprendizaje colaborativo.
- Debido al impacto emocional que tiene en los jugadores, éstos mejoran su autoestima.

## **INCONVENIENTES**

Los efectos nocivos de los videojuego online son más comunes como el refuerzo de la introversión, la activación de los comportamientos de violencia, el fracaso escolar, el sedentarismo y la transformación del juego en una adicción, se debe realmente a una práctica inadecuada o abusiva del videojuego por internet. (6)

### **2.2.4. TEORÍA DE USOS Y GRATIFICACIONES**

El paradigma de usos y gratificaciones de Katz (1959), proveniente de los estudios de mercado en radio y televisión. De acuerdo con esta teoría el uso de determinados medios tiene correlato con la satisfacción de necesidades individuales. Se postula que los usuarios dirigen sus conductas de manera consciente y teniendo presente cuáles son sus necesidades. Cada individuo selecciona los estímulos a los que quiere responder, atendiendo a causas como sus valores, intereses y funciones sociales. Por tanto, más que ser los medios los que dicen al usuario qué ver, son los usuarios de forma activa los que lo deciden, atendiendo a sus necesidades y la gratificación que les proporcionen. (20)

### **2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS**

- **Videojuegos.** Dispositivo electrónico que permite mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor o de un ordenador.
- **Videoconsolas.** Sistema electrónico de entretenimiento para el hogar que ejecuta juegos electrónicos (videojuegos) que están contenidos en cartuchos, discos ópticos, discos magnéticos o tarjetas de memoria.
- **Video-jugador.** Persona que accede a los videojuegos.
- **Prevalencia de uso de los videojuegos.** Uso de los videojuegos en un lapso determinado.
- **Tipos de videojuegos.** Formato o el contenido del juego.

- **Frecuencia de acceso.** Número de veces por día en el que se accede a los videojuegos.
- **Tiempo de acceso.** Horas de uso de los videojuegos.
- **Lugar.** Sitio preferido para acceder a los videojuegos.
- **Motivos.** Son las razones para el acceso a los videojuegos.
- **Formas de juego.** Es la manera que juega la persona: sola o acompañada.

## **2.4. HIPÓTESIS**

### **2.4.1. HIPÓTESIS GENERAL**

El género si se relaciona con el uso de videojuegos en adolescentes de la Institución Educativa Mariscal Cáceres. Ayacucho, 2016.

### **2.4.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS**

- a) El género si se relaciona con la prevalencia de uso de los videojuegos.
- b) El género si se relaciona con la preferencia por cierto tipo de videojuegos.
- c) El género si se relaciona con la frecuencia de uso de los videojuegos.
- d) El género si se relaciona con el tiempo de uso de los videojuegos.
- e) El género si se relaciona con el horario de uso de los videojuegos.
- f) El género si se relaciona con el lugar de acceso a los videojuegos.
- g) El género si se relaciona con los motivos para el uso de los videojuegos.
- h) El género si se relaciona con las formas de uso de los videojuegos.

## **2.5. VARIABLES**

- Género

- Uso de los videojuegos:

- Prevalencia de uso de los videojuegos.

- Preferencia por cierto tipo de videojuegos.
- Frecuencia de uso de los videojuegos.
- Tiempo de uso de los videojuegos.
- Horario de uso de los videojuegos.
- Lugar de acceso a los videojuegos.
- Motivos para el uso de los videojuegos.
- Formas de uso de los videojuegos.

### 2.5.1. DEFINICIÓN CONCEPTUAL

- **Género.** Construcción social de mujeres y hombres, de feminidad y masculinidad, que varía en el tiempo, el espacio y entre las culturas. (11)
- **Videojuego.** Dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor, de un ordenador o de otro dispositivo electrónico, en este contexto las órdenes se reflejan en la pantalla mediante movimientos y acciones de sus personajes. (4)

### 2.5.2. DEFINICIÓN OPERACIONAL

- **Género.** Asignación de roles socioculturales a varones y mujeres.
- **Videojuego.** Dispositivo electrónico offline u online que permite mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor o de un ordenador.

### 2.5.3. OPERACIÓN DE VARIABLES

Variable	Dimensión	Indicador	Ítem	Opición	Valor	Escala	Instrumento
Género	Género	Pregunta	¿Cuál es tu género?	Varón Mujer	Varón Mujer	Nominal	Cuestionario
Uso de videojuegos	Prevalencia de uso de los videojuegos.	Pregunta	¿En los últimos tres meses usó los videojuegos?	Si No	Porcentaje	Razón	Cuestionario
			¿En los último mes usó los videojuegos?	Si No	Porcentaje	Razón	Cuestionario
			¿En la última semana usó los videojuegos?	Si No	Porcentaje	Razón	Cuestionario
			¿Ayer usó los videojuegos?	Si No	Porcentaje	Razón	Cuestionario
	Preferencia por cierto tipo de videojuegos.	Pregunta	¿Qué tipo de videojuego prefieres?	Gunbound WarCraft III (DOTA) StarCraft Left 4 Dead 2 Counter Striker Comfy Cakes Winning Candy Crush Otros	Violento No violento	Nominal	Cuestionario
	Frecuencia de uso de los videojuegos.	Pregunta	¿Con qué frecuencia accede a los videojuegos?	Diario Interdiario Semanal Quincenal Esporádico	Diario Interdiario Semanal Quincenal Esporádico	Ordinal	Cuestionario
	Tiempo de uso de los videojuegos.	Pregunta	¿Cuánto tiempo por vez hace uso de los videojuegos?	½ hora 1 hora 2 horas a más	½ hora 1 hora 2 horas a más	Intervalo	Cuestionario
	Horario de uso de los videojuegos.	Pregunta	¿En qué momento del día accede a los videojuegos?	Mañana Tarde Noche	Mañana Tarde Noche	Nominal	Cuestionario
Lugar de acceso a los videojuegos.	Pregunta	¿En qué lugares accedes a los videojuegos?	Mi casa Escuela Cabinas públicas La casa de mis amigos Otro	Mi casa Escuela Cabinas públicas La casa de mis amigos Otro	Nominal	Cuestionario	
Motivos para el uso de	Pregunta	¿Por qué accedes a los videojuegos?	Soledad Diversión Distracción Reunirme con mis	Soledad Diversión Distracción Reunirme con mis amigos	Nominal	Cuestionario	

	los videojuegos.			amigos Mis padres trabajan todo el día No me controlan Por problemas en mi casa Otro	Mis padres trabajan todo el día No me controlan Por problemas en mi casa Otro		
	Formas de uso de los videojuegos.	Pregunta	¿De qué manera prefieres usar los videojuegos?	Solo Acompañado En red	Solo Acompañado En red	Nominal	Cuestionario

CAPÍTULO III

**METODOLOGÍA**



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

#### **3.1.1. TIPO**

Aplicativo, porque su finalidad radica en la aplicación concreta de un saber que no busca tanto incrementar su corpus teórico. (21)

#### **3.1.2. NIVEL**

La presente investigación tuvo nivel correlacional, porque determinó la relación y el grado de correlación entre las variables.

La investigación correlacional se caracteriza por los siguientes aspectos: a) No existe manipulación de la variable independiente; b) Se basa en la observación del fenómeno en su espacio natural; c) Evalúa el grado de relación entre dos variables y d) No existe selección de grupos equivalentes de sujetos. (21)

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

La Institución Educativa Pública Mariscal Cáceres ubicado en la Av. Independencia N° 435 del distrito de Ayacucho, provincia de Huamanga.

### **3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA**

#### **3.3.1. POBLACIÓN TEÓRICA**

Constituida por 2662 estudiantes del nivel secundario (turno mañana y tarde) de la Institución Educativa Mariscal Cáceres matriculados en el año escolar 2016. La distribución poblacional es como sigue:

<b>Grado</b>	<b>Masculino</b>	<b>Femenino</b>	<b>Total</b>
Primero	371	180	551
Segundo	359	181	540
Tercero	371	175	546

Cuarto	307	197	504
Quinto	336	185	521
<b>Total</b>	<b>1744</b>	<b>918</b>	<b>2662</b>

Fuente. Nómina de matrícula.

### 3.3.2. POBLACIÓN MUESTREADA

Integrada por 261 estudiantes del quinto grado de secundaria, turno mañana, de la Institución Educativa Mariscal Cáceres matriculados en el año escolar 2016.

### 3.3.3. MUESTRA

La muestra al azar simple estuvo conformada por 126 estudiantes del quinto grado de secundaria, turno mañana, determinado con las siguientes ecuaciones de Fisher:

$$n \geq \frac{Z_{\alpha/2}^2 pq}{e^2}$$

$$nf \geq \frac{n}{1 + \left(\frac{n}{N-1}\right)}$$

**Donde**

n : Muestra inicial.

nf : Muestra corregida.

Z $\alpha/2$  : Nivel de confianza al 95% (1,96)

p : Probabilidad de éxito al 80% (0,8).

q : 1-p (0,2).

e<sup>2</sup> : Error muestral relativo 5%(0,05)

N : Población (261)

### 3.4. TÉCNICA E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS

#### 3.4.1. TÉCNICA

- Encuesta.

#### 3.4.2. INSTRUMENTOS

##### **Cuestionario sobre características del uso de los videojuegos**

**Autor.** Yhonatan Yuniór Cáceres Rimachi (2014)

**Descripción.** Está constituido por dos bloques: Los datos generales referencian a la edad y género; en tanto lo específicos, a la características del uso de los videojuegos mediante 11 preguntas de opción dicotómica y múltiple distribuidas en ocho dimensiones: prevalencia de uso de los videojuegos y preferencia por cierto tipo de formato; frecuencia, tiempo y horario de uso de los videojuegos; lugar y motivos de acceso como formas de uso.

**Población objetivo.** Estudiantes del nivel secundario entre 15 a 18 años.

**Forma de administración.** Colectivo (auto-administrado).

**Tiempo de administración.** 15 minutos en promedio

**Validez.** La validez interna del contenido fue determinada mediante la opinión de expertos en la que participaron profesionales de Ciencias de la Salud y áreas afines.

<b>Experto</b>	<b>Referencia</b>	<b>Grado Académico o Título Profesional</b>
Bolonia Pariona Cahuana	Docente UAP	Doctora en Educación
Nancy Chachaima Pumasoncco	Docente UAP	Magíster en Psicología Educativa

Luis Cañola Rosas	Docente UAP	Licenciado en Ciencias Sociales
Walter Vázquez León	Docente UAP	Licenciado en Enfermería
Andre Ochatoma Palomino	Docente UAP	Licenciado en Psicología Educativa

**Confiabilidad.** Determinada mediante una prueba piloto en 10 adolescentes de la Institución Educativa Pública Mariscal Cáceres, aplicando el coeficiente Alpha de Crobach, obteniéndose un coeficiente de fiabilidad de 0,904.

**Norma de administración.** El presente cuestionario tiene como propósito conocer su preferencia en el uso de los videojuegos, el que será útil solo para efectos de estudio. Marque con un aspa la alternativa que está en mayor relación con su experiencia de vida y llene los espacios en blanco.

### 3.5. TRATAMIENTO ESTADÍSTICO

Los datos fueron procesados con el Software IBM – SPSS versión 23,0. La presentación de la información se realizó a través de cuadros y gráficos estadísticos de acuerdo a la naturaleza de las variables. El análisis estadístico fue inferencial, porque el objetivo de la investigación fue determinar la relación y el grado de correlación entre las variables.

### 3.6. PROCEDIMIENTO DE CONTRASTE DE HIPÓTESIS

El contraste de hipótesis se realizó con el Coeficiente de “C” de Pearson, por tratarse de variables nominales y ordinales. La interpretación ha tenido como referencia el p-valor comparado con el valor crítico alpha estándar (0,05).

CAPÍTULO IV  
**RESULTADOS**

#### 4.1. PRESENTACIÓN TABULAR Y GRÁFICA

CUADRO Nº 01

GÉNERO Y PREVALENCIA DE USO DE LOS VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARISCAL CÁCERES, AYACUCHO, 2016.

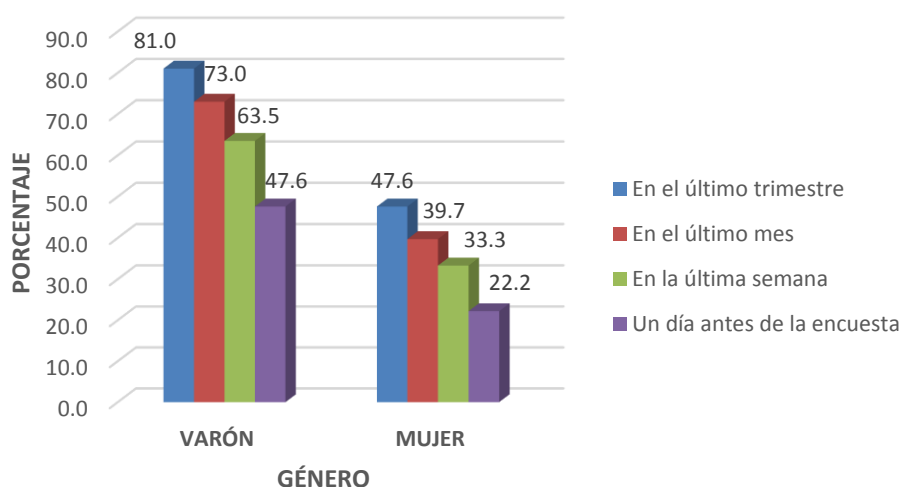
PREVALENCIA DE USO DE LOS VIDEOJUEGOS	GÉNERO			
	VARÓN		MUJER	
	Nº	%	Nº	%
En el último trimestre	51	81,0	30	47,6
En el último mes	46	73,0	25	39,7
En la última semana	40	63,5	21	33,3
Un día antes de la encuesta	30	47,6	14	22,2
<b>TOTAL</b>	<b>63</b>	<b>100,0</b>	<b>63</b>	<b>100,0</b>

Fuente. Cuestionario sobre características del uso de los videojuegos.

Nota aclaratoria. Cuadro de distribución múltiple.

GRÁFICO Nº 01

GÉNERO Y PREVALENCIA DE USO DE LOS VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARISCAL CÁCERES, AYACUCHO, 2016.



Fuente. Cuestionario sobre características del uso de los videojuegos.

Entre adolescentes varones de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” el 81% usó los videojuegos en el último trimestre, 73% en el último mes, 63,5% en la última semana y 47,6% un día antes de la encuesta. Entre adolescentes mujeres el 47,6% usó los videojuegos en el último trimestre, 39,7% en el último mes, 33,3% en la última semana y 22,2% un día antes de la encuesta. Significa que la prevalencia de uso de los videojuegos, en el último trimestre, fue 33,4% más en varones (81%) que en mujeres (47,6%).

**CUADRO Nº 02**

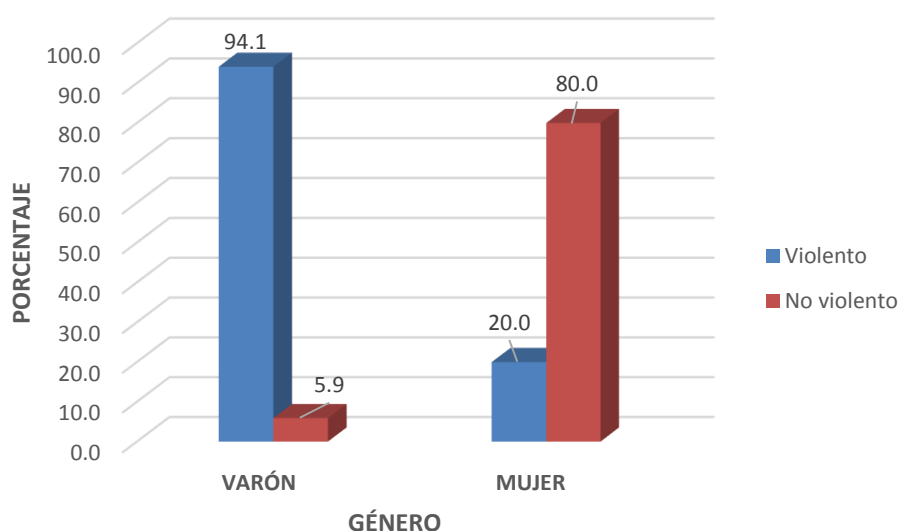
**GÉNERO Y PREFERENCIA POR CIERTO TIPO DE VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARISCAL CÁCERES, AYACUCHO, 2016.**

TIPO DE VIDEOJUEGOS	GÉNERO			
	VARÓN		MUJER	
	Nº	%	Nº	%
Violento	48	94,1	6	20,0
No violento	3	5,9	24	80,0
<b>TOTAL</b>	<b>51</b>	<b>100,0</b>	<b>30</b>	<b>100,0</b>

**Fuente.** Cuestionario sobre características del uso de los videojuegos.

**GRÁFICO Nº 02**

**GÉNERO Y PREFERENCIA POR CIERTO TIPO DE VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARISCAL CÁCERES, AYACUCHO, 2016.**



**Fuente.** Cuestionario sobre características del uso de los videojuegos.



Entre adolescentes varones de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” el 94,1% prefiere los videojuegos violentos y 5,9% videojuegos no violentos. Entre adolescentes mujeres el 80% prefiere los videojuegos no violentos y 20% videojuegos violentos. Es decir, los varones prefieren los videojuegos violentos (94,1%) y las mujeres, los videojuegos no violentos (80%).

**CUADRO Nº 03**

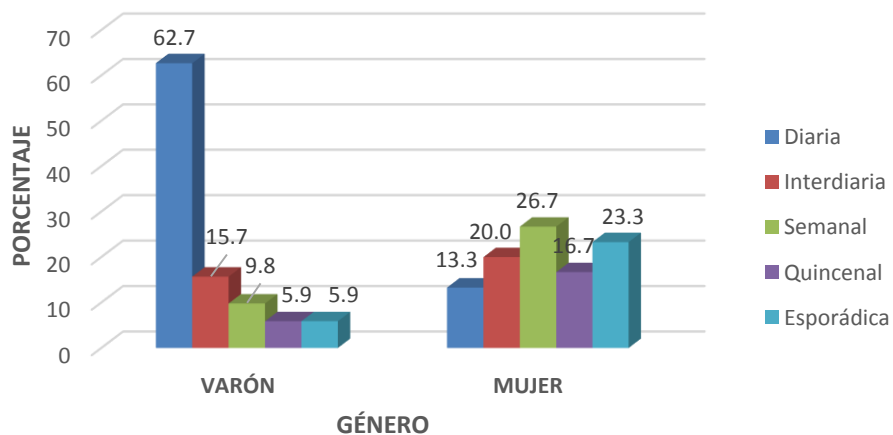
**GÉNERO Y FRECUENCIA DE USO DE LOS VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARISCAL CÁCERES, AYACUCHO, 2016.**

FRECUENCIA DE USO DE LOS VIDEOJUEGOS	GÉNERO			
	VARÓN		MUJER	
	Nº	%	Nº	%
Diaria	32	62,7	4	13,3
Interdiaria	8	15,7	6	20,0
Semanal	5	9,8	8	26,7
Quincenal	3	5,9	5	16,7
Esporádica	3	5,9	7	23,3
<b>TOTAL</b>	<b>51</b>	<b>100,0</b>	<b>30</b>	<b>100,0</b>

**Fuente.** Cuestionario sobre características del uso de los videojuegos.

**GRÁFICO Nº 03**

**GÉNERO Y FRECUENCIA DE USO DE LOS VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARISCAL CÁCERES, AYACUCHO, 2016.**



**Fuente.** Cuestionario sobre características del uso de los videojuegos.

Entre adolescentes varones de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” el 62,7% usa los videojuegos con frecuencia diaria, 15,7% interdiaria, 9,8% semanal y 5,9% quincenal o esporádico respectivamente. Entre adolescentes mujeres el 26,7% usa los videojuegos con frecuencia semanal, 23,3% esporádica, 20% interdiaria, 16,7% quincenal y 13,3% diaria. En consecuencia, los varones usan los videojuegos con frecuencia diaria (62,7%) y las mujeres con frecuencia semanal (26,7%).

**CUADRO N° 04**

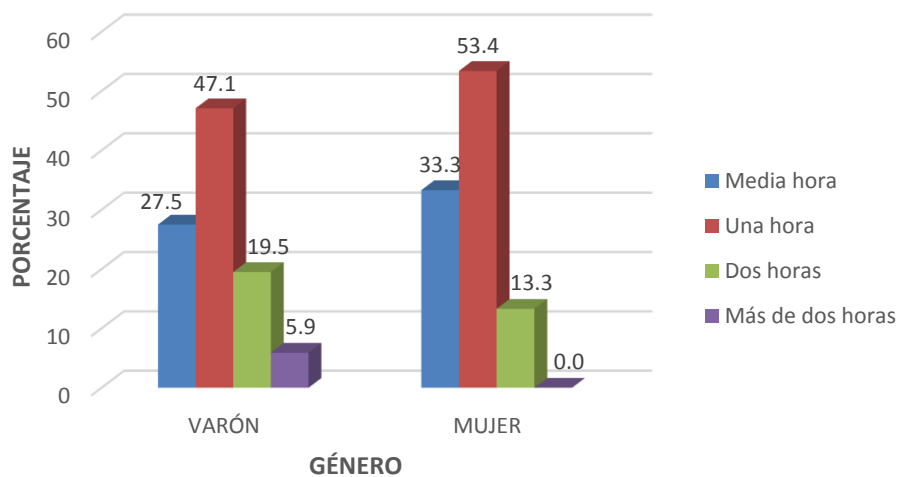
**GÉNERO Y TIEMPO DE USO DE LOS VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARISCAL CÁCERES, AYACUCHO, 2016.**

TIEMPO DE USO DE LOS VIDEOJUEGOS (POR SESIÓN)	GÉNERO			
	VARÓN		MUJER	
	Nº	%	Nº	%
Media hora	14	27,5	10	33,3
Una hora	24	47,1	16	53,4
Dos horas	10	19,5	4	13,3
Más de dos horas	3	5,9	0	0,0
<b>TOTAL</b>	<b>51</b>	<b>100,0</b>	<b>30</b>	<b>100,0</b>

**Fuente.** Cuestionario sobre características del uso de los videojuegos.

**GRÁFICO N° 04**

**GÉNERO Y TIEMPO DE USO DE LOS VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARISCAL CÁCERES, AYACUCHO, 2016.**



**Fuente.** Cuestionario sobre características del uso de los videojuegos.

Entre adolescentes varones de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” el 47,1% usa los videojuegos una hora por sesión, 27,5% media hora, 19,5% dos horas y 5,9% más de dos horas. Entre adolescentes mujeres el 53,4% usa los videojuegos una hora por sesión, 33,3% media hora, 13,3% dos horas y ninguna más de dos horas. Por lo tanto, los varones usan los videojuegos una hora por sesión (47,1%) al igual que las mujeres (53,4%).

**CUADRO Nº 05**

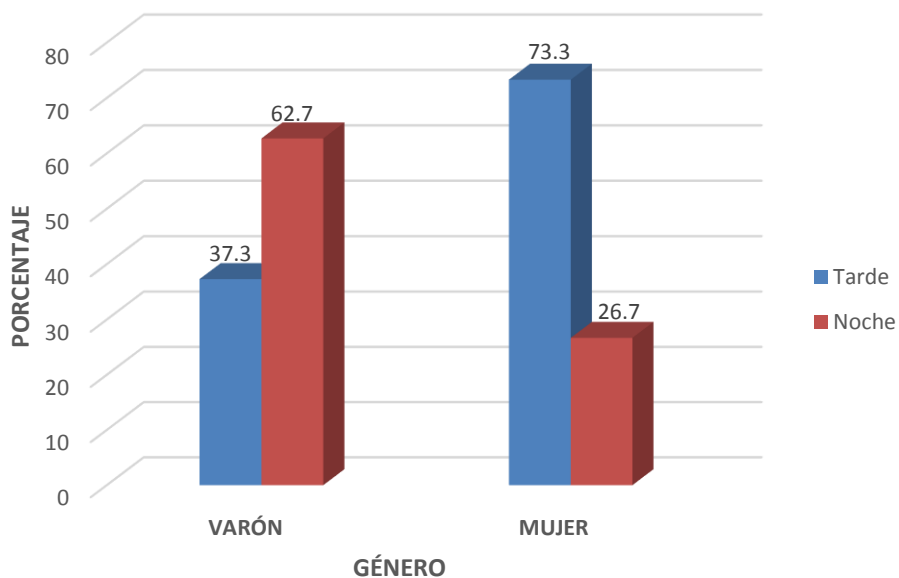
**GÉNERO Y HORARIO DE USO DE LOS VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARISCAL CÁCERES, AYACUCHO, 2016.**

HORARIO DE USO DE LOS VIDEOJUEGOS	GÉNERO			
	VARÓN		MUJER	
	Nº	%	Nº	%
Tarde	19	37,3	22	73,3
Noche	32	62,7	8	26,7
<b>TOTAL</b>	<b>51</b>	<b>100,0</b>	<b>30</b>	<b>100,0</b>

Fuente. Cuestionario sobre características del uso de los videojuegos.

**GRÁFICO Nº 05**

**GÉNERO Y HORARIO DE USO DE LOS VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARISCAL CÁCERES, AYACUCHO, 2016.**



Fuente. Cuestionario sobre características del uso de los videojuegos.

Entre adolescentes varones de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” el 62,7% usa los videojuegos en las noches y 37,3% en las tardes. Entre adolescentes mujeres el 73,3% usa los videojuegos en las tardes y 26,7% en las noches. Es decir, los varones usan los videojuegos en las noches (62,7%) y las mujeres en las tardes (73,3%).

**CUADRO Nº 06**

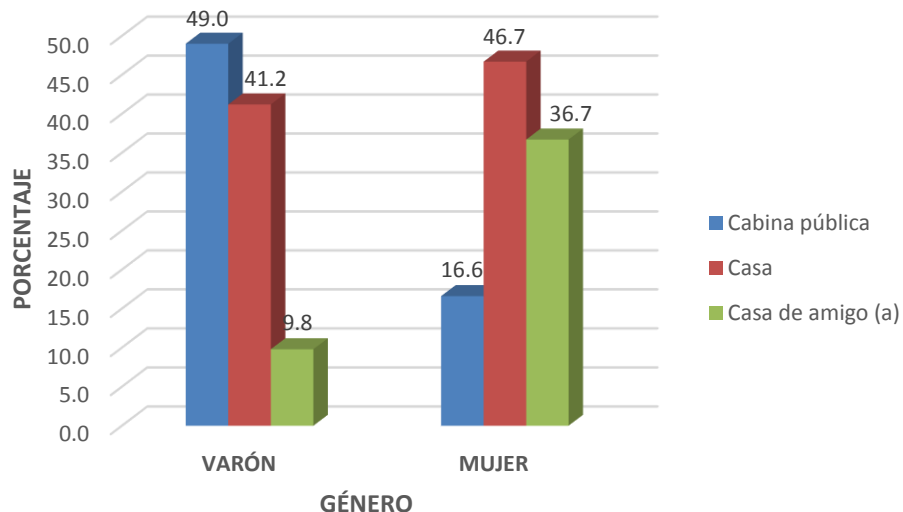
**GÉNERO Y LUGAR DE ACCESO A LOS VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARISCAL CÁCERES, AYACUCHO, 2016.**

LUGAR DE ACCESO A LOS VIDEOJUEGOS	GÉNERO			
	VARÓN		MUJER	
	Nº	%	Nº	%
Cabina pública	25	49,0	5	16,6
Casa	21	41,2	14	46,7
Casa de amigo (a)	05	9,8	11	36,7
<b>TOTAL</b>	<b>51</b>	<b>100,0</b>	<b>30</b>	<b>100,0</b>

**Fuente.** Cuestionario sobre características del uso de los videojuegos.

**GRÁFICO Nº 06**

**GÉNERO Y LUGAR DE ACCESO A LOS VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARISCAL CÁCERES, AYACUCHO, 2016.**



**Fuente.** Cuestionario sobre características del uso de los videojuegos.



Entre adolescentes varones de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” el 49% accede a los videojuegos desde una cabina pública, 41,2% en casa y 9,8% en casa de algún amigo. Entre adolescentes mujeres el 46,7% accede a los videojuegos en casa, 36,7% en casa de alguna amiga y 16,6% desde una cabina pública. Es decir, los varones acceden a los videojuegos desde una cabina pública (49%) y las mujeres en casa (46,7%).

**CUADRO Nº 07**

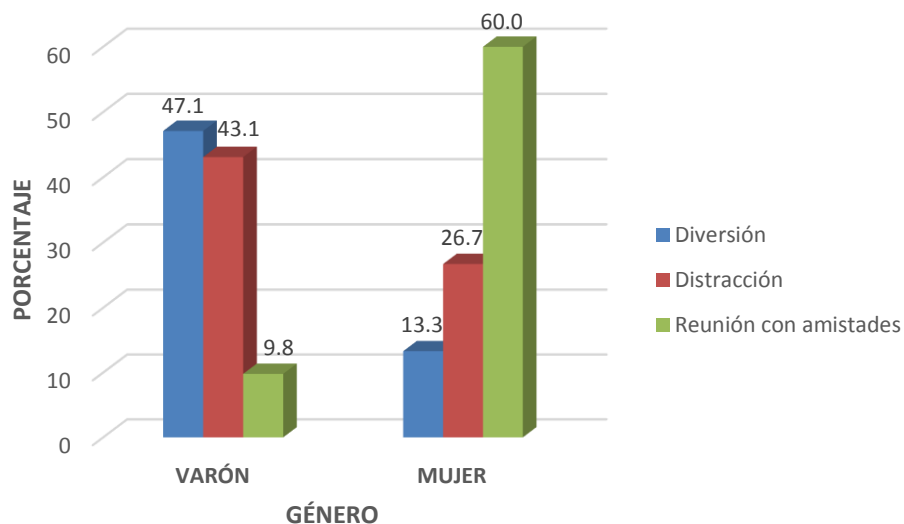
**GÉNERO Y MOTIVOS PARA EL USO DE LOS VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARISCAL CÁCERES, AYACUCHO, 2016.**

MOTIVOS PARA EL USO DE LOS VIDEOJUEGOS	GÉNERO			
	VARÓN		MUJER	
	Nº	%	Nº	%
Diversión	24	47,1	4	13,3
Distracción	22	43,1	8	26,7
Reunión con amistades	05	9,8	18	60,0
<b>TOTAL</b>	<b>51</b>	<b>100,0</b>	<b>30</b>	<b>100,0</b>

**Fuente.** Cuestionario sobre características del uso de los videojuegos.

**GRÁFICO Nº 07**

**GÉNERO Y MOTIVOS PARA EL USO DE LOS VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARISCAL CÁCERES, AYACUCHO, 2016.**



**Fuente.** Cuestionario sobre características del uso de los videojuegos.

Entre adolescentes varones de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” el 47,1% usa los videojuegos por diversión, 43,1% por distracción y 9,8% aprovechando la reunión con amistades. Entre adolescentes mujeres el 60% usa los videojuegos aprovechando la reunión con amistades, 26,7% por distracción y 13,3% por diversión. Es decir, los varones acceden a los videojuegos por diversión (47,1%) y las mujeres aprovechando la reunión con amistades (60%).

**CUADRO N° 08**

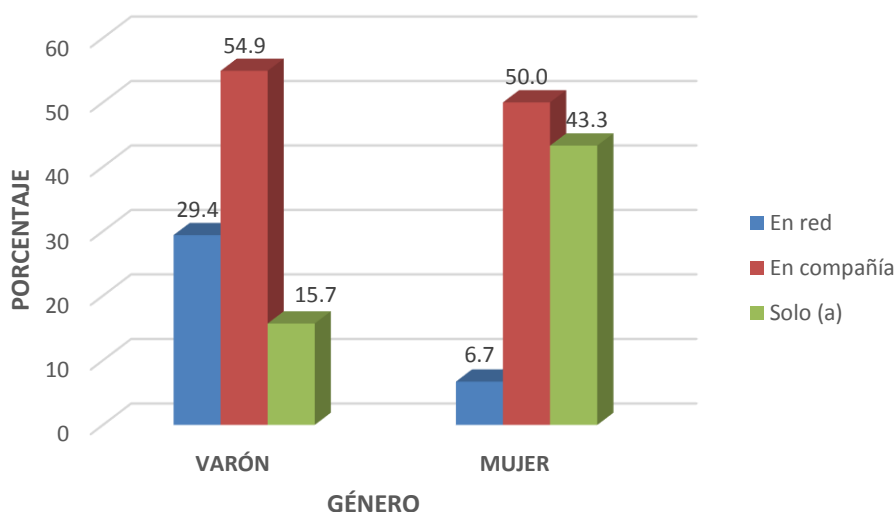
**GÉNERO Y FORMAS DE USO DE LOS VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARISCAL CÁCERES, AYACUCHO, 2016.**

FORMAS DE USO DE LOS VIDEOJUEGOS	GÉNERO			
	VARÓN		MUJER	
	Nº	%	Nº	%
En red	15	29,4	2	6,7
En compañía	28	54,9	15	50,0
Solo (a)	08	15,7	13	43,3
<b>TOTAL</b>	<b>51</b>	<b>100,0</b>	<b>30</b>	<b>100,0</b>

**Fuente.** Cuestionario sobre características del uso de los videojuegos.

**GRÁFICO N° 08**

**GÉNERO Y FORMAS DE USO DE LOS VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARISCAL CÁCERES, AYACUCHO, 2016.**



**Fuente.** Cuestionario sobre características del uso de los videojuegos.

Entre adolescentes varones de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” el 54,9% usa los videojuegos en compañía, 29,4% en red y 15,7% solo. Entre adolescentes mujeres el 50% opta por usar sola los videojuegos, 43,3% en compañía y 6,7% en red. Es decir, los varones acceden a los videojuegos en red (29,4%) o compañía (54,9%); en tanto las mujeres en compañía (50%) y solas (43,3%).

## 4.2. PRUEBA DE HIPÓTESIS

### 4.2.1. HIPÓTESIS GENERAL

El género si se relaciona con el uso de videojuegos en adolescentes de la Institución Educativa Mariscal Cáceres. Ayacucho, 2016.

Según del contraste de las sub-hipótesis, el género se relacionó significativamente con la prevalencia de uso de los videojuegos y preferencia por cierto tipo de formato; la frecuencia y el horario de uso de los videojuegos; el lugar y los motivos de acceso como con las formas de uso de los videojuegos. Por tanto, el género si se relaciona con el uso de videojuegos ( $p < 0,05$ ).

### 4.2.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS

a) El género si se relaciona con la prevalencia de uso de los videojuegos.

<b>“C” de Pearson</b>	<b>Valor</b>
Coeficiente de contingencia	0,334
Significación	0,000
N	126

$H_0 : C = 0$

$H_i : C \neq 0$

La significancia asociada al Coeficiente “C” Pearson (0,000) menor que el valor crítico ( $\alpha = 0,05$ ) indica que el género si se relaciona con la prevalencia de uso de los videojuegos en el último trimestre ( $C = 0,334$ ;  $p = 0,000$ ).

b) El género si se relaciona con la preferencia por cierto tipo de videojuegos.

<b>“C” de Pearson</b>	<b>Valor</b>
Coeficiente de contingencia	0,528
Significación	0,000

N	81
---	----

$H_0 : C = 0$

$H_i : C \neq 0$

La significancia asociada al Coeficiente "C" Pearson (0,000) menor que el valor crítico ( $\alpha = 0,05$ ) indica que el género si se relaciona con la preferencia por cierto tipo de videojuegos ( $C = 0,528$ ;  $p = 0,000$ ).

- c) El género si se relaciona con la frecuencia de uso de los videojuegos.

"C" de Pearson	Valor
Coeficiente de contingencia	0,383
Significación	0,000
N	81

$H_0 : C = 0$

$H_i : C \neq 0$

La significancia asociada al Coeficiente "C" Pearson (0,000) menor que el valor crítico ( $\alpha = 0,05$ ) indica que el género si se relaciona con la frecuencia de uso de los videojuegos ( $C = 0,383$ ;  $p = 0,000$ ).

- d) El género si se relaciona con el tiempo de uso de los videojuegos.

"C" de Pearson	Valor
Coeficiente de contingencia	0,144
Significación	0,463
N	81

$H_0 : C = 0$

$H_i : C \neq 0$

La significancia asociada al Coeficiente "C" Pearson (0,463) mayor que el valor crítico ( $\alpha = 0,05$ ) indica que el género no se relaciona con el tiempo de uso de los videojuegos ( $C = 0,144$ ;  $p = 0,463$ ).

- e) El género si se relaciona con el horario de uso de los videojuegos.

"C" de Pearson	Valor
Coeficiente de contingencia	0,274

Significación	0,002
N	81

$H_0 : C = 0$

$H_i : C \neq 0$

La significancia asociada al Coeficiente "C" Pearson (0,002) menor que el valor crítico ( $\alpha = 0,05$ ) indica que el género si se relaciona con el horario de uso de los videojuegos ( $C = 0,274$ ;  $p = 0,002$ ).

- f) El género si se relaciona con el lugar de acceso a los videojuegos.

"C" de Pearson	Valor
Coeficiente de contingencia	0,305
Significación	0,000
N	81

$H_0 : C = 0$

$H_i : C \neq 0$

La significancia asociada al Coeficiente "C" Pearson (0,000) menor que el valor crítico ( $\alpha = 0,05$ ) indica que el género si se relaciona con el lugar de acceso a los videojuegos ( $C = 0,305$ ;  $p = 0,000$ ).

- g) El género si se relaciona con los motivos para el uso de los videojuegos.

"C" de Pearson	Valor
Coeficiente de contingencia	0,409
Significación	0,000
N	81

$H_0 : C = 0$

$H_i : C \neq 0$

La significancia asociada al Coeficiente "C" Pearson (0,000) menor que el valor crítico ( $\alpha = 0,05$ ) indica que el género si se relaciona con los motivos para el uso de los videojuegos ( $C = 0,409$ ;  $p = 0,000$ ).

- h) El género si se relaciona con las formas de uso de los videojuegos.



<b>“C” de Pearson</b>	<b>Valor</b>
Coeficiente de contingencia	0,280
Significación	0,001
N	81

$H_0 : C = 0$

$H_i : C \neq 0$

La significancia asociada al Coeficiente “C” Pearson (0,001) menor que el valor crítico ( $\alpha = 0,05$ ) indica que el género si se relaciona con las formas de uso de los videojuegos ( $C = 0,280$ ;  $p = 0,001$ ).

CAPÍTULO V  
**DISCUSIÓN**

El objetivo de la presente investigación fue determinar la relación entre género y uso de videojuegos en una muestra de 126 adolescentes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Mariscal Cáceres. Los hallazgos más representativos y contrastados con el fundamento bibliográfico se describen a continuación.

Entre adolescentes varones de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” el 81% usó los videojuegos en el último trimestre, 73% en el último mes, 63,5% en la última semana y 47,6% un día antes de la encuesta. Entre adolescentes mujeres el 47,6% usó los videojuegos en el último trimestre, 39,7% en el último mes, 33,3% en la última semana y 22,2% un día antes de la encuesta.

**Vallejos y Capa (1)**, en adolescentes de Lima, describen que el 85% acceden a los videojuegos. Aun cuando los varones juegan más que las mujeres, tanto las mujeres (70.6%) como los varones (94.7%) hacen uso alto del videojuego.

La prevalencia de uso de los videojuegos, en el último trimestre, fue 33,4% más en varones (81%) que en mujeres (47,6%), diferencia que puede ser atribuida a la asignación de roles sociales (diferencias de género). Sin embargo, es posible que el mediano o largo plazo estas cifras sean más homogéneas por las acciones en favor de la equidad de género que también implica equidad en la adopción de hábitos y comportamientos.

Entre adolescentes varones de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” el 94,1% prefiere los videojuegos violentos y 5,9% videojuegos no violentos. Entre adolescentes mujeres el 80% prefiere los videojuegos no violentos y 20% videojuegos violentos.

**Fuentes y Pérez (5)** señalan que la mayoría de los estudiantes observan video-juegos cuyo contenido principal es violencia (35,84%) y deporte (28%).

**Cuba (6)**, en adolescentes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 3 de San Juan de Miraflores, mencionan que los juegos online preferidos son de guerra o peleas.

**Espinoza y Galindo (7)**, en usuarios infantiles de internet del sector de Vista Alegre del distrito de Carmen Alto, refieren que el 66,2% de los que acuden a las cabinas de internet tienen por actividad principal el juego, de los cuales el 83,1% tienen preferencia por los juegos violentos y 59,2% permanecen entre 5 a 7 horas a la semana.

Los varones prefieren los videojuegos violentos (94,1%) y las mujeres, los videojuegos no violentos (80%), hallazgo que contrasta con el comportamiento que exhiben en las relaciones con los pares. Los juegos de los varones son más hostiles o implican mayor componente agresivo, por ejemplo los deportes de contacto.

Entre adolescentes varones de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” el 62,7% usa los videojuegos con frecuencia diaria, 15,7% interdiaria, 9,8% semanal y 5,9% quincenal o esporádico respectivamente. Entre adolescentes mujeres el 26,7% usa los videojuegos con frecuencia semanal, 23,3% esporádica, 20% interdiaria, 16,7% quincenal y 13,3% diaria.

**Jiménez, Piqueras y Mateu (8)**, entre adolescentes españoles, determinó la ausencia de diferencias estadísticamente significativas en la frecuencia del uso de Internet según género.

Los varones usan los videojuegos con frecuencia diaria (62,7%) y las mujeres con frecuencia semanal (26,7%). La mayor frecuencia de uso de videojuegos en los varones tiene correlato con la mayor disposición de tiempo libre, más libertad para salir de casa y menos control por parte de los padres; en tanto las mujeres por los roles socioculturales que asignan la sociedad disponen de menos tiempo libre: contribuyen en las tareas del hogar. Asimismo, los padres ejercen mayor control y supervisión de las actividades que realizan.

Entre adolescentes varones de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” el 47,1% usa los videojuegos una hora por sesión, 27,5% media hora, 19,5% dos horas y 5,9% más de dos horas. Entre adolescentes mujeres, el

53,4% usa los videojuegos una hora por sesión, 33,3% media hora, 13,3% dos horas y ninguna más de dos horas.

**Cuba (6)**, en adolescentes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 3 de San Juan de Miraflores, señala que los juegos online se realizan dentro de casa por 1 a 2 horas durante 1 ó 2 días.

**Castro, Martínez y Zurita (9)**, entre escolares y universitarios españoles describen la ausencia de relación estadística en el tiempo dedicado a la utilización de los videojuegos según sexo.

Los varones usan los videojuegos una hora por sesión (47,1%) al igual que las mujeres (53,4%), pero como señaló en la tabla anterior los varones lo realizan con mayor frecuencia. Siendo así, los adolescentes varones estarían en mayor riesgo de abusar del uso de los videojuegos o de desarrollar conductas adictivas.

Entre adolescentes varones de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” el 62,7% usa los videojuegos en las noches y 37,3% en las tardes. Entre adolescentes mujeres el 73,3% usa los videojuegos en las tardes y 26,7% en las noches.

Los varones usan los videojuegos en las noches (62,7%) y las mujeres en las tardes (73,3%). Significa que los varones para evadir el control y supervisión de los padres usan los videojuegos en horas de la noche, una práctica negativa porque interfiere en la calidad del sueño.

Entre adolescentes varones de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” el 49% accede a los videojuegos desde una cabina pública, 41,2% en casa y 9,8% en casa de algún amigo. Entre adolescentes mujeres el 46,7% accede a los videojuegos en casa, 36,7% en casa de alguna amiga y 16,6% desde una cabina pública.

**Vallejos y Capa (1)**, en adolescentes de Lima, mencionan que los principales lugares donde se accede a los videojuegos son la propia casa (40%) y las cabinas de Internet (42%).

Los varones acceden a los videojuegos desde una cabina pública (49%) y las mujeres en casa (46,7%). Los varones evaden el control y supervisión de los padres al salir de casa y acceder a una cabina pública que provee cierta privacidad. Además, en las cabinas públicas se promocionan con mayor énfasis los videojuegos violentos. Las mujeres hacen uso predominante de los videojuegos en el propio hogar porque su contenido no es violento o al menos poco violento.

Entre adolescentes varones de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” el 47,1% usa los videojuegos por diversión, 43,1% por distracción y 9,8% aprovechando la reunión con amistades. Entre adolescentes mujeres el 60% usa los videojuegos aprovechando la reunión con amistades, 26,7% por distracción y 13,3% por diversión.

Los varones acceden a los videojuegos por diversión (47,1%) y las mujeres aprovechando la reunión con amistades (60%), lo que demuestra las necesidades de recreación y esparcimiento en ambos dominios.

Entre adolescentes varones de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” el 54,9% usa los videojuegos en compañía, 29,4% en red y 15,7% solos. Entre adolescentes mujeres el 50% opta por usar sola los videojuegos, 43,3% en compañía y 6,7% en red.

**Brenes y Pérez (10)**, en Costa Rica, señalan que los niños y niñas con puntuaciones altas en agresión conductual y empatía emocional tienden a canalizar la agresividad y la empatía en el juego compartido. Por otro lado, los niños y niñas con puntuaciones altas en empatía conductual tienden a jugar solos.

Los varones acceden a los videojuegos en red (29,4%) o compañía (54,9%); en tanto las mujeres en compañía (50%) y solas (43,3%). El uso de videojuegos

es una práctica social, aunque un porcentaje importante de mujeres prefiera jugar sola por temor o vergüenza como respuesta a los roles sociales asignados a varones y mujeres.

## CONCLUSIONES

- 1) El género si se relaciona con el uso de videojuegos en adolescentes de la Institución Educativa Mariscal Cáceres ( $p < 0,05$ ).
- 2) La prevalencia de uso de los videojuegos, en el último trimestre, fue 33,4% más en varones (81%) que en mujeres (47,6%). Por tanto, el género si se relaciona con la prevalencia de uso de los videojuegos en el último trimestre ( $C = 0,334$ ;  $p = 0,000$ ).
- 3) Los varones prefieren los videojuegos violentos (94,1%) y las mujeres, los videojuegos no violentos (80%). En consecuencia, el género si se relaciona con la preferencia por cierto tipo de videojuegos ( $C = 0,528$ ;  $p = 0,000$ ).
- 4) Los varones usan los videojuegos con frecuencia diaria (62,7%) y las mujeres con frecuencia semanal (26,7%). Siendo así, el género se relaciona con la frecuencia de uso de los videojuegos ( $C = 0,383$ ;  $p = 0,000$ ).
- 5) Los varones usan los videojuegos una hora por sesión (47,1%) al igual que las mujeres (53,4%). Por tanto, el género no se relaciona con el tiempo de uso de los videojuegos ( $C = 0,144$ ;  $p = 0,463$ ).
- 6) Los varones usan los videojuegos en las noches (62,7%) y las mujeres en las tardes (73,3%). Por tanto, el género si se relaciona con el horario de uso de los videojuegos ( $C = 0,274$ ;  $p = 0,002$ ).
- 7) Los varones acceden a los videojuegos desde una cabina pública (49%) y las mujeres en casa (46,7%). En consecuencia, el género si se



relaciona con el lugar de acceso a los videojuegos ( $C = 0,305$ ;  $p = 0,000$ ).

- 8) Los varones acceden a los videojuegos por diversión (47,1%) y las mujeres aprovechando la reunión con amistades (60%). Significa que el género si se relaciona con los motivos para el uso de los videojuegos ( $C = 0,409$ ;  $p = 0,000$ ).
- 9) Los varones acceden a los videojuegos en red (29,4%) o compañía (54,9%); en tanto las mujeres en compañía (50%) y solas (43,3%). Sin embargo, el género si se relaciona con las formas de uso de los videojuegos ( $C = 0,280$ ;  $p = 0,001$ ).

## **RECOMENDACIONES**

- 1) A la Dirección Regional de Salud y la Dirección Regional de Educación de Ayacucho, promover el uso académico de las tecnologías de la información y comunicación como medios para potenciar el aprendizaje de los estudiantes.
- 2) A la Unidad de Gestión Educativa Local de Huamanga, capacitar al personal docente sobre los problemas que acarrea el uso inapropiado de las tecnologías de la información y comunicación.
- 3) A las municipalidades del departamento de Ayacucho, diseñar y aprobar ordenanzas municipales para el adecuado control de las cabinas de internet con la finalidad de prevenir el uso de los videojuegos violentos.
- 4) A las Instituciones Educativas, quienes forman parte esencial en la formación de los niños, crear programas promocionales sobre el uso adecuado de internet.
- 5) A los adolescentes de la Institución Educativa Mariscal Cáceres, gestionar apropiadamente el tiempo libre enfatizando las actividades lectura, arte, el deporte y la contribución en la tareas domésticas.
- 6) A la comunidad científica, continuar con el desarrollo de trabajos de investigación relacionados al uso de los videojuegos en escolares del nivel primario.

## REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

- (1) Vallejos M, Capa W. Video juegos: adicción y factores predictores. *Av. Psicol.* 2010; 18(1): 103-110.
- (2) FEDER: Fondo Europeo de Desarrollo Regional. *Libro blanco del desarrollo español de videojuegos 2016*. España: FEDER; 2017.
- (3) Chaparro H. *Uso de videojuegos: estudio de opinión pública nacional urbano*. Lima: GFK; 2015.
- (4) Reyes K, Sánchez N. Los videojuegos: ventajas y perjuicios para los niños. *Revista mexicana de pediatría* 2014; 81(2): 74-78.
- (5) Fuentes L, Pérez L. Los videojuegos y sus efectos en escolares de Sincelejo, Sucre (Colombia). *Opción* 2015; 31 (6): 318-328.
- (6) Cuba J. *Nivel de conocimiento y prácticas sobre los juegos online de los adolescentes del primer año de secundaria, Institución Educativa Fe y Alegría N° 3 San Juan de Miraflores*. Tesis de licenciatura. Lima: Universidad Ricardo Palma.
- (7) Espinoza J, Galindo R. *Caracterización de los usuarios infantiles de internet del sector de Vista Alegre del distrito de Carmen Alto – 2011*. Tesis de licenciatura. Ayacucho: Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga; 2012.
- (8) Jiménez M, Piqueras J, Mateu O. Diferencias de sexo, característica de personalidad y afrontamiento en el uso de internet, el móvil y los videojuegos en la adolescencia. *Health and Addictions / Salud y Drogas* 2012; 12 (1): 61-82.

- (9) Castro M, Martínez A, Zurita F, Chacón R, Espejo T, Cabrera A. Uso de videojuegos y su relación con las conductas sedentarias en una población escolar y universitaria. *Journal for Educators, Teachers and Trainers*. 2015; 6(1):40-51.
- (10) Brenes C, Pérez R. Empatía y agresión en el uso de videojuegos en niños y niñas. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud* 2015; 13 (1):183-194.
- (11) Unidad de Mujeres y Ciencia del Ministerio de Ciencia e Innovación. *Manual el género en la investigación*. España: Yellow Window Management Consultants; 2011.
- (12) OMS: Organización Mundial de la Salud. *Temas de salud: género*. Washington: OMS; 2017. Recuperado de <http://www.who.int/topics/gender/es/>
- (13) MINEDU: Ministerio de Educación. *Comunicación y difusión: juego, recreación y aprendizaje*. Lima: MINEDU; 2004.
- (14) Frasca G. *Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate*. Georgia: Institute of Technology; 2001.
- (15) Zyda M. From visual simulation to virtual reality to games. *Computer* 2005; 38 (9): 25-32.
- (16) Juul J. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press; 2005.
- (17) González-Herrero A. La convergencia de los videojuegos online y los mundos virtuales: situación actual y efectos sobre los usuarios. *Revista de Estudios de Comunicación*. 2010; 15(29): 235-51.
- (18) Vandellós A. Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias espaciales en educación. *Comunicar*. 2010; 18(34): 183-9.
- (19) Padilla N. *El uso educativo de los videojuegos*. España: Junta de Andalucía; s/f.
- (20) Duran M, Guerra J. Usos y tendencias adictivas de una muestra de estudiantes universitarios españoles a la red social Tuenti: la actitud positiva hacia la presencia de la madre en la red como factor protector. *Anal. Psicol.* 2015; 31 (1): 260-267.

- (21) Rodríguez W. *Guía de investigación científica*. Lima: Fondo Editorial de la Universidad de Ciencias y Humanidades; 2011.

# **ANEXOS**

**Anexo 01**  
**MATRIZ DE CONSISTENCIA**  
**GÉNERO Y USO DE VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA**  
**MARISCAL CÁCERES. AYACUCHO, 2016.**

<b>PROBLEMA</b>	<b>OBJETIVOS</b>	<b>HIPÓTESIS</b>	<b>VARIABLES</b>	<b>METÓDICA</b>
<b>GENERAL</b>	<b>GENERAL</b>	<b>GENERAL</b>		<b>Enfoque de investigación</b> Cuantitativo <b>Nivel de investigación</b> Correlacional <b>Tipo de investigación</b> Aplicado <b>Diseño de investigación</b> Transversal <b>Población</b> 261 estudiantes del quinto grado de secundaria, turno mañana, de la Institución Educativa Mariscal Cáceres matriculados en el año escolar 2016. <b>Muestra</b> 126 estudiantes del quinto grado de secundaria, turno mañana . <b>Tipo de muestreo</b> Al azar simple. <b>Técnicas</b> Encuesta. <b>Instrumentos</b> Cuestionario sobre características del uso de los videojuegos <b>Tratamiento estadístico</b> Coeficiente de Correlación "C" de Pearson.
¿El género se relaciona con el uso de videojuegos en adolescentes de la Institución Educativa Mariscal Cáceres. Ayacucho, 2016?	Determinar la relación entre género y uso de videojuegos en adolescentes de la Institución Educativa Mariscal Cáceres. Ayacucho, 2016.	El género si se relaciona con el uso de videojuegos en adolescentes de la Institución Educativa Mariscal Cáceres. Ayacucho, 2016.	Género	
<b>ESPECÍFICAS</b>	<b>ESPECÍFICAS</b>	<b>ESPECÍFICAS</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿El género se relaciona con la prevalencia de uso de los videojuegos?</li> <li>• ¿El género se relaciona con la preferencia por cierto tipo de videojuegos?</li> <li>• ¿El género se relaciona con la frecuencia de uso de los videojuegos?</li> <li>• ¿El género se relaciona con el tiempo de uso de los videojuegos?</li> <li>• ¿El género se relaciona con el horario de uso de los videojuegos?</li> <li>• ¿El género se relaciona con el lugar de acceso a los videojuegos?</li> <li>• ¿El género se relaciona con los motivos para el uso de los videojuegos?</li> <li>• ¿El género se relaciona con las formas de uso de los videojuegos?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar la relación entre género y prevalencia de uso de los videojuegos.</li> <li>• Identificar la relación entre género y preferencia por cierto tipo de videojuegos.</li> <li>• Identificar la relación entre género y frecuencia de uso de los videojuegos.</li> <li>• Identificar la relación entre género y tiempo de uso de los videojuegos.</li> <li>• Identificar la relación entre género y horario de uso de los videojuegos.</li> <li>• Identificar la relación entre género y lugar de acceso a los videojuegos.</li> <li>• Identificar la relación entre género y motivos para el uso de los videojuegos.</li> <li>• Identificar la relación entre género y formas de uso de los videojuegos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El género si se relaciona con la prevalencia de uso de los videojuegos.</li> <li>• El género si se relaciona con la preferencia por cierto tipo de videojuegos.</li> <li>• El género si se relaciona con la frecuencia de uso de los videojuegos.</li> <li>• El género si se relaciona con el tiempo de uso de los videojuegos.</li> <li>• El género si se relaciona con el horario de uso de los videojuegos.</li> <li>• El género si se relaciona con el lugar de acceso a los videojuegos.</li> <li>• El género si se relaciona con los motivos para el uso de los videojuegos.</li> <li>• El género si se relaciona con las formas de uso de los videojuegos.</li> </ul>	<b>Uso de los videojuegos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Prevalencia de uso de los videojuegos.</li> <li>• Preferencia por cierto tipo de videojuegos.</li> <li>• Frecuencia de uso de los videojuegos.</li> <li>• Tiempo de uso de los videojuegos.</li> <li>• Horario de uso de los videojuegos.</li> <li>• Lugar de acceso a los videojuegos.</li> <li>• Motivos para el uso de los videojuegos.</li> <li>• Formas de uso de los videojuegos.</li> </ul>	

## Anexo 02

### INSTRUMENTOS

#### CUESTIONARIO

El presente cuestionario tiene como propósito conocer su preferencia en el uso de los videojuegos, el que será útil solo para efectos de estudio. Marque con un aspa la alternativa que está en mayor relación con su experiencia de vida y llene los espacios en blanco.

#### I. DATOS GENERALES

1.1. ¿Cuál es tu edad? .....años cumplidos

1.2. ¿Cuál es tu género?

Varón

Mujer

#### II. DATOS ESPECÍFICOS

2.1. ¿En los últimos tres meses usó los videojuegos?

Si

No

2.2. ¿En los último mes usó los videojuegos?

Si

No

2.3. ¿En la última semana usó los videojuegos?

Si

No

2.4. ¿Ayer usó los videojuegos?

Si

No

2.5. ¿Qué tipo de videojuego prefieres?

Gunbound



WarCraft III (DOTA)

StarCraft

Left 4 Dead 2

Counter Striker

Comfy Cakes

Winning

Candy Crush

Otros: \_\_\_\_\_

2.6. ¿Con qué frecuencia accede a los videojuegos?

Diario

Interdiario

Semanal

Quincenal

Esporádico

2.7. ¿Cuánto tiempo por vez hace uso de los videojuegos?

½ hora

1 hora

2 horas a más

2.8. ¿En qué momento del día accede a los videojuegos?

Mañana

Tarde

Noche

2.9. ¿En qué lugares accedes a los videojuegos?

Mi casa

Escuela

Cabinas públicas

La casa de mis amigos

Otro: \_\_\_\_\_

2.10. ¿Por qué accedes a los videojuegos?

Soledad

Diversión

Distracción

Reunirme con mis amigos

Mis padres trabajan todo el día

No me controlan

Por problemas en mi casa

Otro: \_\_\_\_\_

2.11. ¿De qué manera prefieres usar los videojuegos?

Solo

Acompañado

En red

## PRUEBA DE FIABILIDAD

### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,904	11

Estadísticas de total de elemento				
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
A1	26,60	26,044	,248	,911
A2	26,80	20,400	,789	,887
A3	27,10	23,878	,555	,901
A4	26,90	19,433	,915	,878
A5	26,60	21,378	,736	,891
A6	26,60	23,822	,505	,903
A7	27,00	24,889	,338	,910
A8	27,00	22,444	,597	,899
A9	27,10	20,989	,853	,883
A10	26,80	19,956	,858	,882
A11	26,50	24,056	,577	,900