



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

ESCUELA PROFESIONAL DE ENFERMERÍA

**USO DE VIDEOJUEGOS Y ACTITUD HACIA LA ACTIVIDAD
FÍSICA EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA PÚBLICA “SAN JUAN”. AYACUCHO, 2017.**

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

Presentada por:

Br. TORRE LEÓN, Jionese

Asesora:

Mg. BENDEZÚ PRADO, Jeny

AYACUCHO-PERÚ

2019

El contenido violento de los juegos no se limita a las agresiones físicas más o menos espectaculares, sino que entra en el terreno ideológico.

Anderson Gentile y Buckle (2012)

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

A mis padres Teófilo y Haydee, por todo su apoyo y comprensión. Los valores que me han inculcado son la mejor herencia para vencer la adversidad.

A mis hermanos, por su compañía y cariño.

Jionese

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 en el proceso de aprendizaje-enseñanza.

A la asesora Mg. Jeny Bendezú Prado, por sus apreciaciones y sugerencias en el desarrollo de la tesis.

A los señores expertos: Dra. Bolonia Pariona Cahuana, Mg. Nancy Chachaima Pumasoncco, Mstro. Walter Vázquez León, Lic. Luis Alberto Cañola Rosas y Lic. Mario Andree Ochatoma Palomino, por sus apreciaciones en la validación de los instrumentos.

Al señor director de la Institución Educativa San Juan, por las facilidades en el acceso a la muestra.

A los estudiantes de la Institución Educativa Pública San Juan, por su participación en la presente investigación.

Jionese

USO DE VIDEOJUEGOS Y ACTITUD HACIA LA ACTIVIDAD FÍSICA EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA “SAN JUAN”. AYACUCHO, 2017.

TORRE-LEÓN, Jionese

RESUMEN

Objetivo. Determinar la relación entre el uso de videojuegos y la actitud hacia la actividad física en adolescentes de la Institución Educativa Pública “San Juan”. Ayacucho, 2017. **Método.** Enfoque cuantitativo, nivel correlacional y diseño transversal, sobre una muestra intencional de 154 adolescentes del turno mañana de una población de 684 (100%). La técnica de recolección de datos fue la encuesta y evaluación psicométrica; en tanto los instrumentos, el cuestionario de uso de videojuegos y la escala de actitud hacia la actividad física. El análisis estadístico fue inferencial con el cálculo del coeficiente de correlación “Rho” de Spearman a través del Software IBM-SPSS versión 24,0. **Resultados.** El 81,2% accedieron a los videojuegos en el último mes, 68,2% en la última semana, 55,2% un día antes de la encuesta y 15,6% el día de la encuesta. Por otro lado, el 44,8% reportaron una actitud de indiferencia hacia la actividad física, 32,5% negativa y solo 22,7% positiva **Conclusión.** El uso de videojuegos se relaciona con la actitud negativa hacia la actividad física ($r_s = 0,382$; $p = 0,000$).

PALABRAS CLAVE. Uso de videojuegos, actitud, actividad física.

**USE OF VIDEO GAMES AND ATTITUDE TOWARDS PHYSICAL ACTIVITY
IN ADOLESCENTS OF THE PUBLIC EDUCATIONAL INSTITUTION "SAN
JUAN". AYACUCHO, 2017.**

TORRE-LEÓN, Jionese

ABSTRACT

Objective. Determine the relationship between the use of video games and the attitude towards physical activity in adolescents of the Public Educational Institution "San Juan". Ayacucho, 2017. **Method.** Quantitative approach, correlational level and cross-sectional design, on an intentional sample of 154 adolescents of the morning shift from a population of 684 (100%). The technique of data collection was the survey and psychometric evaluation; while the instruments, the questionnaire use of video games and the scale of attitude towards physical activity. The statistical analysis was inferential with the calculation of Spearman's "Rho" correlation coefficient through the IBM-SPSS Software version 24.0. **Results.** 81.2% accessed videogames in the last month, 68.2% in the last week, 55.2% one day before the survey and 15.6% the day of the survey. On the other hand, 44.8% reported an attitude of indifference towards physical activity, 32.5% negative and only 22.7% positive. **Conclusion.** The use of video games is related to the negative attitude towards physical activity ($r_s = 0,382$; $p = 0,000$).

KEY WORDS. Use of video games, attitude, physical activity.

ÍNDICE

	Pág.
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
RESUMEN	v
ABSTRACT	vi
ÍNDICE	vii
ÍNDICE DE CUADROS Y GRÁFICOS	ix
INTRODUCCIÓN	
CAPÍTULO I	
EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	
1.1. Planteamiento del problema	13
1.2. Formulación del problema	15
1.3. Objetivos de la investigación	15
1.4. Justificación del estudio	15
1.5. Limitaciones de la investigación	16
CAPÍTULO II	
MARCO TEÓRICO	
2.1. Antecedentes del estudio	19
2.2. Bases teóricas	25
2.3. Definición de términos	31
2.4. Hipótesis	32
2.5. Variables	32
CAPÍTULO III	
METODOLOGÍA	
3.1. Tipo y nivel de investigación	39
3.2. Descripción del ámbito de la investigación	39
3.3. Población y muestra	39
3.4. Técnicas e instrumentos para la recolección de datos	40
3.5. Tratamiento estadístico	43
3.6. Procedimiento de contraste de hipótesis	44

CAPÍTULO IV	
RESULTADOS	45
CAPÍTULO V	
DISCUSIÓN	61
CONCLUSIONES	68
RECOMENDACIONES	70
ANEXO	

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro	Pág.
01. Proporción de uso de videojuegos	46
02. Tiempo de acceso a los videojuegos	47
03. Tipo de videojuego preferido	49
04. Horario de acceso a los videojuegos	51
05. Lugares preferidos de acceso a videojuegos	52
06. Motivos para el acceso a videojuegos	53
07. Frecuencia de acceso a videojuegos	55
08. Antecedente de acceso a videojuegos	56
09. Modalidad de acceso a videojuegos	57
10. Actitud hacia la actividad física	58
11. Uso de videojuegos y actitud hacia la actividad física	59

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Figura	Pág.
01. Proporción de uso de videojuegos	46
02. Tiempo de acceso a los videojuegos	47
03. Tipo de videojuego preferido	49
04. Horario de acceso a los videojuegos	51
05. Lugares preferidos de acceso a videojuegos	52
06. Motivos para el acceso a videojuegos	53
07. Frecuencia de acceso a videojuegos	55
08. Antecedente de acceso a videojuegos	56
09. Modalidad de acceso a videojuegos	57
10. Actitud hacia la actividad física	58
11. Uso de videojuegos y actitud hacia la actividad física	59

INTRODUCCIÓN

La presente investigación titulada: “Uso de videojuegos y actitud hacia la actividad física en adolescentes de la Institución Educativa Pública “San Juan”. Ayacucho, 2017”; tuvo como objetivo determinar la relación entre el uso de videojuegos y la actitud hacia la actividad física, sobre una muestra intencional de 154 adolescentes del turno mañana de la Institución Educativa en mención, administrando el cuestionario uso de videojuegos y la escala de actitud hacia la actividad física.

De acuerdo a los resultados obtenidos, del 81,2% de adolescentes que accedían a los videojuegos predominó en 40,9% la actitud de indiferencia hacia la actividad física. Del 18,8% de adolescentes que no accedían a los videojuegos predominó en 11,7% la actitud positiva hacia la actividad física. Es decir, el acceso a los videojuegos se relaciona con una actitud negativa hacia la actividad física.

En conclusión, el uso de videojuegos se relaciona con la actitud hacia la actividad física en adolescentes de la Institución Educativa Pública “San Juan” ($r_s = 0,382$; $p = 0,000$).

La investigación está estructurada 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.

Jionese

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El videojuego o juego de video, es un software creado para el entretenimiento general y basado en la interacción entre una o varias personas y un aparato electrónico que ejecuta dicha aplicación. Este dispositivo electrónico puede ser una computadora, una máquina arcade, una videoconsola o un dispositivo móvil, conocidos como “plataformas”. (1)

El abuso de los videojuegos genera efectos negativos: bajo aprovechamiento académico, falta de hábitos de estudios, deserción escolar y repetición. Por otro lado, el lenguaje altisonante se debe a la misma agresividad que ven y escuchan en la pantalla o a su alrededor, por ende se sienten parte de ella. (2)

El uso excesivo de videojuegos disminuye la predisposición para el aprendizaje y genera conductas de adicción como agresividad que a la larga afectan el estado físico y emocional de los estudiantes. (3)

En el escenario internacional, diversos estudios sustentan el potencial adictivo de las redes para los individuos. El uso de internet y sus aplicaciones se relacionan con un decremento en la comunicación entre los miembros de la familia y en el tamaño del círculo social; pero también con mayores proporciones de depresión y soledad. (4)

En España, en el año 2011, los adolescentes preferían los videojuegos con temáticas deportivas y violentas; en tanto las adolescentes, juegos socio-afectivos o educativos (tipo arcade). (5)

En Colombia, en el año 2015, el 27% de adolescentes de varones entre 10 y 19 años procedentes de 5 colegios públicos en Sincelejo dedicaban cuatro horas a más de su tiempo libre para el uso de videojuegos. (6)

En el Perú, es cada vez mayor el acceso a las tecnologías de la información y comunicación. Diferentes investigaciones describen el uso de los videojuegos, sus motivaciones y efectos.

En Lima, en el año 2018, entre estudiantes de una institución educativa estatal del cono este, el 45,5% presentaron bajo nivel de dependencia a los videojuegos, 29,9% una dependencia moderada y 24,6% alta dependencia. (7)

En Ayacucho, el año 2016, en una muestra de adolescentes de la Institución Educativa Pública Mariscal Cáceres, el 33,4% accedieron a los videojuegos en el último trimestre. Los varones preferían los videojuegos violentos (94,1%) y las mujeres, los videojuegos no violentos (80%). (8)

En la Institución Educativa Pública “San Juan” de Ayacucho, no se identificaron estudios sobre el uso de videojuegos y la actitud hacia la actividad física. Sin embargo, se ha observado que los estudiantes del nivel secundario acuden a las cabinas de internet contiguas al colegio para hacer uso de los videojuegos e intercambiar información con sus amigos. También se constató que algunos estudiantes llevan el celular a sus salones y hacen uso de juegos en plena hora de clase.

La mayoría acude a las cabinas de internet para “supuestamente” hacer sus tareas, pero en las computadoras están instaladas juegos en red. Es allí, donde los adolescentes ingresan a veces impulsados por otros que anteriormente han jugado. Estos jóvenes, para jugar necesitan agruparse, entre dos o más personas. También este fenómeno se ve en jóvenes que estudian en el turno de la mañana quienes hacen grupos de trabajo, pero terminan acudiendo a los videojuegos y al final, hacer sus trabajos. Esto ha traído cambios muy significativos en estos jóvenes quienes hacen uso de palabras soeces y vulgares que para ellos suenan normal.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. PREGUNTA GENERAL

¿El uso de videojuegos se relaciona con la actitud hacia la actividad física en adolescentes de la Institución Educativa Pública “San Juan”. Ayacucho, 2017?

1.2.2. PREGUNTAS ESPECÍFICAS

- a) ¿Cuáles son las características del uso de los videojuegos?
- b) ¿Cuál es la actitud hacia la actividad física?

1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1. OBJETIVO GENERAL

Determinar la relación entre el uso de videojuegos y la actitud hacia la actividad física en adolescentes de la Institución Educativa Pública “San Juan”. Ayacucho, 2017.

1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- a) Describir las características del uso de los videojuegos.
- b) Identificar la actitud hacia la actividad física.

1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO

La justificación de la presente investigación se sustenta en los siguientes aspectos:

En la esfera legal, la Ley General de Salud (N°26842) establece que la salud es condición indispensable del desarrollo humano y medio fundamental para alcanzar el bienestar individual o colectivo. Por tanto, la protección de la salud es de interés público y responsabilidad del estado regularla, vigilarla y promoverla. Siendo así, toda persona tiene

derecho a la protección de su salud en los términos condiciones que establecen la Ley.

Teóricamente, los resultados obtenidos amplían el marco teórico y empírico sobre el uso de videojuegos entre los adolescentes y su incidencia en la actitud hacia la actividad física.

En el aspecto práctico, la investigación aporta información confiable y actualizada al director de la Institución Educativa Pública “San Juan” para la toma de decisiones y el diseño de estrategias para promover el uso académico de videojuegos.

Metodológicamente, la investigación ameritó el diseño de un cuestionario sobre el uso de los videojuegos, sometido a pruebas de confiabilidad y validez para ser utilizada en futuras investigaciones.

La investigación fue factible económica y administrativamente. Económica, porque ha sido autofinanciada y administrativa, por el fácil acceso a la población de estudio.

Finalmente la investigación tuvo en consideración los principios de autonomía, justicia, beneficencia y no maleficencia en la administración de los instrumentos y en el tratamiento de la información.

1.5. LIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

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

- a) Escasas referencias de investigaciones relacionadas con el problema abordado, por la falta de sistematización de estos documentos en las bibliotecas de las diferentes universidades, que fueron superadas con la visita personal a estas instituciones.

- b) Falta de instrumentos estandarizados para evaluar la variable de interés, por lo que fueron necesarias las pruebas de fiabilidad y validez.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DEL ESTUDIO

Fuentes LS y Pérez LM (6) 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 descriptivo y diseño transversal, sobre una muestra intencional de 480 adolescentes de varones entre 10 y 19 años, usuarios de videojuegos, procedentes de 5 colegios públicos en Sincelejo. La técnica de recolección de datos fue la encuesta y el instrumento, el cuestionario. **Resultados.** El 27% dedican cuatro horas a más de su tiempo libre para el uso de videojuegos, 81,8% tiene bajo rendimiento académico, 24,9% tienen por lo menos tres materias perdidas después del uso de videojuegos, 35,84% prefieren videojuegos de contenido violento y 28% de deporte; 48% respondieron que imitan a los personajes del videojuego, el uso de videojuegos generó adicción en un 20,30% y agresividad en 13,50%. **Conclusión.** El uso excesivo de videojuegos disminuye el rendimiento académico y genera conductas de adicción como agresividad que a la larga afectan el estado físico y emocional de los estudiantes.

Cortés JL (9) desarrolló la investigación “*Estudio descriptivo de las conductas violentas en educación primaria producidas por la exposición a videojuegos*”, España. **Objetivo.** Relacionar las conductas violentas y los videojuegos, con el género, el bullying, la localidad del centro y si es repetidor o no. **Método.** Enfoque cuantitativo, nivel descriptivo y diseño transversal, sobre una muestra intencional de 121 estudiantes de educación primaria, entre 11 y 12 años, de las provincias de Málaga y Granada. Las técnicas de recolección de datos fueron la evaluación psicométrica y encuesta; en tanto los instrumentos, la escala de conductas violentas en la escuela (ECVE) y el cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV). **Resultados.** En

cuanto al bullying el 51,2% de los alumnos eran testigos de la agresión, 38% no percibían la agresión, 5,8% eran agresores y 5% víctimas.

Conclusión. Los niños que están más expuestos a videojuegos violentos suelen ser más agresivos.

Oroval R (10) desarrolló la investigación *“Influencia del uso de los video juegos en la conducta antisocial y agresividad de los adolescentes”*, España. **Objetivo.** Determinar la influencia del uso de los videojuegos en la conducta antisocial y agresividad de los adolescentes. **Método.** Enfoque cuantitativo, nivel correlacional y diseño transversal, sobre una muestra intencional de 133 estudiantes entre 15 y 19 años. La técnica de recolección de datos fue la evaluación psicométrica; en tanto los instrumentos, el cuestionario de agresión (AQ) y el inventario de conductas antisociales (CCA). **Resultados.** El 84,2% utilizan videoconsolas, 94,53% prefiere jugar en casa y 54,1% utiliza el ordenador al menos 1 hora al día. El 59,4% utilizan videojuegos y 29,2% con bastante regularidad; el 69,31% usan videojuegos los fines de semana mientras que el 21,59% los usa todos los días. El 38,04% prefieren los videojuegos de estrategia (violentos), 32,60% videojuegos de simulación y el 29,34% juegos arcade. **Conclusión.** Existe una diferencia significativa entre las medias con respecto a la frecuencia de uso en relación a la conducta antisocial ($p < 0,05$).

Brenes C y Pérez R (11) desarrolló la investigación *“Empatía y agresión en el uso de videojuegos en niños y niñas”*, Costa Rica. **Objetivo.** Determinar 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 voluntaria de 395 niños de escuelas privadas (205) y públicas (190) de cuarto y quinto grado de primaria (202 mujeres y 193 varones). La técnica de recolección de datos fue la evaluación psicométrica; en tanto los instrumentos, la escala de empatía para niños, niñas y adolescentes de Bryant (1982) y el cuestionario de agresión de

Bussy Perry (1992). **Resultados.** El contexto social de juego presenta una asociación baja positiva con la dimensión conductual de la agresión; es decir, aquellos niños y niñas que presentan niveles altos de agresividad física-verbal tienden a jugar videojuegos en compañía de otras personas. Los niños a diferencia de las niñas tienden a jugar videojuegos acompañados además son más agresivos tanto física como verbalmente y experimentan más emociones de hostilidad y enojo. **Conclusión.** Los niños con puntuaciones altas en la dimensión conductual de agresión tienden a jugar con otros, posiblemente este contexto permita canalizar la agresividad física y verbal en una situación competitiva de juego.

Suasnabas L, Guevara G y Schuldt O (12) desarrollaron la investigación "*Videojuegos y su relación con la violencia*", Guayaquil. **Objetivo.** Realizar una revisión sistemática de bibliografía referida a Videojuegos y su relación con la violencia. **Método.** Enfoque cuantitativo, nivel correlacional y diseño retrospectivo. La técnica de recolección de datos fue la revisión bibliográfica y el instrumento, la ficha de recolección de datos. **Resultados.** Los videojuegos pueden cambiar la manera de pensar y ver las cosas (Burdea, 2006). Jugar muchas horas juegos competitivos (violentos y pacíficos) si provoca agresividad en el tiempo mientras que disfrutar juegos violentos y no competitivos no lo hace lo cual nos dice que no es la violencia sino la competencia de los videojuegos el nexo entre videojuegos y agresividad (Adachi, 2012). **Conclusión.** La violencia puede llegar de distintas formas generalmente por la competencia que se da al jugar videojuegos.

Batallas M (13) realizó la investigación "*Agresividad, hostilidad e ira en adolescentes que juegan videojuegos*", Quito-Ecuador. **Objetivo.** Comprobar la relación de las variables tipo de juego preferido y tiempo invertido en videojuegos con las conductas del síndrome agresividad, hostilidad e ira en adolescentes que juegan video juegos. **Método.** Enfoque cuantitativo, nivel correlacional y diseño transversal, sobre una

muestra de 241 adolescentes entre 13 y 18 años pertenecientes a tres instituciones educativas mixtas. La técnica de recolección de datos fue la evaluación psicométrica; en tanto los instrumentos, el cuestionario psicosocial de hábitos relacionados a los videojuegos y el test de agresividad para adolescentes (AQ-PA). **Resultados.** El 85,9% afirmó jugar videojuegos. El 59,48% de varones mostraron agresividad física frente a un 42,4% de mujeres. Tanto varones como mujeres presentan agresividad verbal (55,17% y 54,4% respectivamente). **Conclusión.** La agresividad verbal y física no muestra una relación directa con el tipo de videojuego preferido, esto debido a que el hecho de jugar videojuegos está dentro de los efectos y no de las posibles causas de agresividad física mostrada. Independientemente del tipo de videojuego el hecho de jugar parece ser una manera de desfogue de emociones como la ira.

Quispe M (14), desarrolló la investigación *“El uso de videojuegos y las relaciones interpersonales en estudiantes de la IES. Mariano H. Cornejo, que acceden a cabinas de internet Juliaca – San Roman 2016”*, Puno – Perú. **Objetivo.** Determinar en qué medida el uso de los videojuegos se relaciona con las relaciones interpersonales en los estudiantes. **Método.** Enfoque cuantitativo, nivel descriptivo y diseño transversal, sobre una muestra de 120 estudiantes. La técnica de recolección de datos fue la encuesta y el instrumento, el cuestionario. **Resultados.** El 28,3% juegan videojuegos todos los días con un estilo de comunicación agresiva, el 20,8% dedican más de 7 horas del día al uso de videojuegos y no respetan las opiniones de sus compañeros; 22,5% de los estudiantes dedican más de 7 horas al uso de videojuegos y su participación no es activa en trabajos grupales, 24,2% se han dedicado al uso de videojuegos hace más de un año y presentan actitudes de violencia verbal hacia sus compañeros. El 42,5% indica que el contenido de los videojuegos que usan es violento. El 32,5% de los que usan videojuegos violentos reaccionan a través de los golpes frente a una agresión; 28,3% tienen una actitud agresiva durante el uso de videojuegos y presentan

actitudes de agresión verbal frente a sus compañeros. El 32,5% juegan Dota y reaccionan con golpes frente a una agresión. **Conclusión.** Existe una relación significativa entre el contenido del videojuego y los estilos de comunicación ($p < 0,05$).

Otoya L y Ramírez Y (15), desarrollaron la investigación “*Uso de videojuegos de internet como factor predisponente para la presencia de violencia en adolescentes, primer año de secundaria, institución educativa San Juan – Trujillo 2014*”, Perú. **Objetivo.** Determinar si el uso de videojuegos de internet es un factor predisponente para la presencia de violencia. **Método.** Enfoque cuantitativo, nivel descriptivo y diseño transversal, sobre una muestra intencional de 208 estudiantes del primer año de secundaria entre 11 y 13 años de edad (104 usan videojuegos y 104 no usan videojuegos). La técnica de recolección de datos fue la encuesta; en tanto los instrumentos, el cuestionario acerca del uso de videojuegos y cuestionario sobre violencia. **Resultados.** El 24,6% de estudiantes prefieren el videojuego Dragon Ball Z, un 22,1% God of War y el 21,6% Grand Theft Auto (juegos de rol en los cuales existe la lucha entre jugadores). El 35,2% utilizan videojuegos entre 6 a 10 horas por semana, el 33,7% al menos una vez por semana seguido por un 27,9% que utiliza videojuegos dos veces por semana; el 88% no presenta reacción frente a la pérdida de un videojuego mientras que 9,6% grita e insulta frente a la pérdida del videojuego. El 12% evidencia actitudes de violencia mientras que el 88% no evidencia violencia. **Conclusión.** Los adolescentes que usan videojuegos tienen un factor de predicción de 25.5 veces mayor de presentar violencia que los que no usan videojuegos, lo cual demuestra que si es un factor que puede predisponer la violencia, siendo la población masculina la más expuesta.

Alave SM y Pampa SM (7), desarrollaron la investigación “*Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este*”, Perú. **Objetivo.** Determinar la relación entre dependencia a videojuegos y habilidades

sociales. **Método.** Enfoque cuantitativo, nivel correlacional y diseño transversal, sobre una muestra intencional de 375 adolescentes entre 12 y 18 años. La técnica de recolección de datos fue la evaluación psicométrica y encuesta; en tanto los instrumentos, el cuestionario y la lista de chequeo de habilidades sociales. **Resultados.** El 45,5% presentaron bajo nivel de dependencia a los videojuegos, 29,9% una dependencia moderada y 24,6% alta dependencia. Por otro lado, el 40,5% presentaron habilidades sociales de nivel promedio, 39,7% de nivel alto y 19,8% de nivel bajo. **Conclusión.** Existe correlación débil, negativa y significativa entre la dependencia a videojuegos y las habilidades sociales general ($Rho = -0,132$ $p < 0,05$).

Cáceres Y (8), desarrolló la investigación "*Género y uso de videojuegos en adolescentes de la institución educativa Mariscal Cáceres. Ayacucho, 2016*". **Objetivo.** Determinar la relación entre género y uso de videojuegos. **Método.** Enfoque cuantitativo, 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. **Resultados.** 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%). **Conclusión.** El género si se relaciona con el uso de

videojuegos en adolescentes de la Institución Educativa Mariscal Cáceres ($p < 0,05$).

Abanto P (16), desarrolló la investigación “*Uso de videojuegos violentos y nivel de emociones negativas en estudiantes de la I.E.P. Mariscal Cáceres. Ayacucho, 2017*”. **Objetivo.** Determinar si el uso de videojuegos violentos se relaciona con el nivel de emociones negativas. **Método.** Enfoque cuantitativo, nivel correlacional y diseño transversal sobre una muestra intencional de 161 (50,54%) estudiantes de quinto y sexto grado de primaria de una población de 275 (100%). Las técnicas de recolección de datos fueron la encuesta y evaluación psicométrica; en tanto los instrumentos, el cuestionario sobre uso de los videojuegos y el cuestionario de cólera, irritabilidad y agresión (CIA). **Resultados.** El 81,4% de estudiantes accede a los videojuegos violentos. El 56,5% prefiere el videojuego Led 4 Dead, 41,2% Dota, 32,8% Vice City y 31,3% Counter-Strike. Por otro lado, el 57,8% presentaron emociones negativas de nivel promedio, 33,5% bajo y 8,7% alto. **Conclusión.** El uso de videojuegos violentos no se relaciona significativamente con el nivel de emociones negativas ($r_s = 0,068$; $p = 0,388$).

2.2. BASES TEÓRICAS

2.2.1. VIDEOJUEGOS

El videojuego o juego de video, es un software creado para el entretenimiento general y basado en la interacción entre una o varias personas y un aparato electrónico que ejecuta dicha aplicación. Este dispositivo electrónico puede ser una computadora, una máquina arcade, una videoconsola o un dispositivo móvil, conocidos como “plataformas”. (17)

Se entiende por videojuegos todo tipo de juego digital interactivo, con independencia de su soporte. (18)

CARACTERÍSTICAS

Las principales propiedades motivacionales de los videojuegos son las siguientes: (19)

- Presentan escenarios muy atractivos.
- Suministran feedback de ejecución de las acciones realizadas, lo que convierte a los videojuegos en actividades netamente interactivas.
- Se organizan en fases o niveles de dificultad graduable, lo cual permite que cualquiera sea un jugador potencial, ya que todos tienen un nivel al que pueden aspirar si adquieren la habilidad necesaria, obviamente jugando lo bastante.
- La consecución de fases, niveles u objetivos produce sensaciones de competencia, todo lo cual induce a jugar cada vez más, ya que se trata de una actividad reforzante y motivada intrínsecamente.
- En muchos casos los propios contenidos son fascinantes, lo que unido a sensación de dominio y al hecho de que se trata de una actividad que se lleva a cabo libremente, puede favorecer una sensación de autodeterminación.
- Finalmente, la relación entre habilidad y dificultad, unido al interés de la tarea induce absorción de la realidad y dedicación de mucho tiempo en la actividad implicada en el juego.

GÉNERO

Según Estalló (20), la clasificación de los videojuegos se dividiría en cinco grandes bloques según las características comunes de los mismos:

TIPO DE JUEGO	CARACTERÍSTICAS	MODALIDADES
Arcade	Se caracterizan por ser juegos con ritmo rápido y con un margen de reacción mínimo, donde la atención se focaliza y el componente estratégico es secundario.	Plataformas Laberintos Deportivos Dispara y olvida
Simuladores	Son juegos con una baja influencia en el tiempo de reacción, con estrategias complejas y cambiantes que requieren de conocimientos específicos.	Instrumentales Situacionales Deportivos
Estrategia	En este tipo de juegos se adquiere una identidad específica para cada jugador o jugadora, solo se conoce el objetivo final del juego y el desarrollo del mismo se basa en órdenes y objetos.	Aventuras gráficas Juegos de rol Juegos de guerra
Juegos de mesa	Se trata de juegos tales como las cartas, el tenis de mesa, ajedrez, etc.	Trivial Pursuit
Otros juegos		

Fuente. Abanto P. (18)

CRITERIOS PARA DEPENDENCIA

Los criterios que definen el abuso de los videojuegos o la dependencia están referidos a los siguientes aspectos: (5)

- **Tolerancia.** Cada vez se necesita jugar durante más tiempo, o a más juegos. No es suficiente con el patrón de juego de hace un tiempo.
- **Abstinencia.** Malestar emocional cuando se interrumpe el juego o cuando se lleva un tiempo sin jugar.
- Se juega más de lo que se pretendía inicialmente
- Deseo por dejar de jugar, pero no poder dejarlo.

- Emplear excesivo tiempo en actividades relacionadas con los videojuegos que le llegan a interferir con actividades cotidianas.
- Dejar de hacer otras actividades por jugar más
- Seguir jugando a pesar de saber que le perjudica.

2.2.2. ACTITUD

“Evaluaciones duraderas de diversos aspectos del mundo social, evaluaciones que se almacenan en la memoria”. (21)

“Organización de los sentimientos, de las creencias y los valores, así como predisposición de una persona para comportarse de una manera dada”. (22)

“Reacción evaluativa favorable o desfavorable hacia algo o alguien, que se manifiesta en nuestras creencias, sentimientos y conducta”. (23)

“Las actitudes son las disposiciones según las cuales el hombre queda bien o mal dispuesto hacia sí mismo y hacia otro ser...son las formas que tenemos de reaccionar ante los valores. Predisposiciones estables a valorar de una forma y actuar en consecuencia. En fin, son el resultado de la influencia de los valores en nosotros”. (24)

DIMENSIONES

Las dimensiones de las actitudes están referidas a los siguientes aspectos: (25)

- a) **Afectiva.** Se asocia con la actuación de confianza, apertura y afecto. Representa un componente emocional.
- b) **Cognitiva.** Se relaciona con la construcción del conocimiento y la posesión de información para asumir una postura favorable o desfavorable.
- c) **Conductual.** Se manifiesta en la conducta pública y enunciados verbales, lo que devela las acciones socializadas o reacciones ante alguien o una situación concreta.

Se traduce en la disposición para aceptar prohibiciones, limitaciones o penalizaciones en relación con ciertas prácticas perjudiciales hacia algo o alguien. También implica la disposición a responder a ciertos incentivos o la valoración de determinadas actuaciones como deseables.

Otros autores añaden una dimensión referida a la actitud activa que se diferencia de la conductual porque la primera implica la práctica o ejecución de una conducta y no solo la disposición para realizar algo.
(25)

2.2.3. ACTIVIDAD FÍSICA

Es la acción que realiza una persona que demanda el aumento del gasto energético producido por el movimiento de los músculos del cuerpo y que forma parte de la vida diaria, incluyendo el trabajo, la recreación, el ejercicio y las actividades deportivas; abarca acciones como caminar, subir escaleras, bailar, realizar las tareas del hogar, entre otras acciones.
(26)

INTENSIDAD

Refleja la velocidad a la que se realiza la actividad o la magnitud del esfuerzo requerido para realizar un ejercicio o actividad. (27)

- a) **Actividad física moderada (aproximadamente 3-6 MET).** Requiere un esfuerzo moderado, que acelera de forma perceptible el ritmo cardiaco. Ejemplos de ejercicio moderado son los siguientes: caminar a paso rápido, bailar, jardinería, tareas domésticas, caza y recolección tradicionales; participación activa en juegos, deportes con niños y paseos con animales domésticos; trabajos de construcción generales (p. ej., hacer tejados, pintar, etc.) y desplazamiento de cargas moderadas (< 20 kg).
- b) **Actividad física intensa (aproximadamente > 6 MET).** Requiere una gran cantidad de esfuerzo y provoca una respiración rápida y un

aumento sustancial de la frecuencia cardíaca. Se consideran ejercicios vigorosos: footing, ascender a paso rápido o trepar por una ladera, desplazamientos rápidos en bicicleta, aeróbic, natación rápida, deportes y juegos competitivos (p. ej., juegos tradicionales, fútbol, voleibol, hockey, baloncesto), trabajo intenso con pala o excavación de zanjas y desplazamiento de cargas pesadas (> 20 kg).

RECOMENDACIONES

Con el fin de mejorar las funciones cardiorrespiratorias y musculares, promover la salud ósea y reducir el riesgo para enfermedades no transmisibles, se recomienda que: (28)

- Los niños y jóvenes de 5 a 17 años inviertan como mínimo 60 minutos diarios en actividades físicas de intensidad moderada a vigorosa.
- La actividad física por un tiempo superior a 60 minutos diarios reportará un beneficio aún mayor para la salud.
- La actividad física diaria debería ser, en su mayor parte, aeróbica. Convendría incorporar, como mínimo tres veces por semana, actividades vigorosas que refuercen, en particular, los músculos y huesos.

BENEFICIOS

La realización de actividad física adecuada tiene los siguientes beneficios en jóvenes: (28)

- Contribuye al desarrollo del aparato locomotor sano (huesos, músculos y articulaciones).
- Permite el desarrollo del sistema cardiovascular sano (corazón y pulmones).
- Aprender a controlar el sistema neuromuscular (coordinación y control de los movimientos).
- Permite mantener un peso corporal saludable.

- Tiene efectos psicológicos gracias a un mejor control de la ansiedad y la depresión.
- Contribuye al desarrollo social de los jóvenes, dándoles la oportunidad de expresarse y fomentando la autoconfianza, la interacción social y la integración.
- Permite adoptar con más facilidad otros comportamientos saludables como evitar el consumo de tabaco, alcohol y drogas, y tienen mejor rendimiento escolar.

En suma, la actividad física disminuye el riesgo de desarrollar enfermedades crónicas y de esta manera podría ser un factor clave en la mejoría de la longevidad y calidad de vida. (29)

2.2.4. ACTITUD HACIA LA ACTIVIDAD FÍSICA

Es la predisposición voluntaria para realizar actividad física. Según Dosil (30) sus dimensiones son las siguientes:

- a) **Importancia percibida.** Formulación enfocada hacia la importancia “subjetiva” que le da el sujeto a la actividad física o al deporte.
- b) **Actividad practicada.** Posibilidad de práctica de una actividad física y/o deporte.

2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS

- **Actitud hacia la actividad física.** Predisposición voluntaria para realizar actividad física.
- **Videoconsolas.** Sistema electrónico de entretenimiento para el hogar que ejecuta juegos electrónicos (videojuegos).
- **Video-jugador.** Persona que accede a los videojuegos.
- **Proporción de uso.** Porcentaje de personas que usan de los videojuegos.
- **Tipos de videojuegos.** Es el formato o el contenido del juego.
- **Tiempo.** Son las horas que hace uso de los videojuegos.

- **Lugar.** Es el sitio preferido donde acostumbra jugar.
- **Motivos.** Razones para el acceso a los videojuegos.
- **Horario.** Horas preferidas del día para jugar.
- **Plataforma.** Son dispositivos electrónicos dotados de imágenes de video donde una o más personas interactúan.
- **Frecuencia.** Es el número de veces que juega en un día o semana.
- **Momentos.** Son los tiempos preferido de los videos jugadores.
- **Antecedente.** Tiempo acumulado de uso de los videojuegos.
- **Modalidad.** Es la manera que juega la persona ya sea acompañado o sólo.
- **Uso de videojuegos.** Acceso y práctica de los videojuegos.

2.4. HIPÓTESIS

El uso de videojuegos se relaciona con la actitud hacia la actividad física en adolescentes de la Institución Educativa Pública “San Juan”. Ayacucho, 2017.

2.5. VARIABLES

3.2.1 VARIABLE PRINCIPAL

X. Uso de videojuegos

- X.1. Proporción de uso
- X.2. Tipos de videojuegos
- X.3. Tiempo
- X.4. Horario
- X.5. Lugar
- X.6. Motivos
- X.7. Frecuencia
- X.8. Antecedente
- X.9. Modalidad

Y. Actitud hacia la actividad física

X₁. Actividad practicada

X₂. Importancia percibida

3.2.1 VARIABLE SECUNDARIA

Z. Perfil sociodemográfico

Z₁. Edad

Z₂. Grado de estudio

Z₃. Lugar de residencia

2.5.1. DEFINICIÓN CONCEPTUAL

- **Actitud.** Predisposiciones a valorar positiva o negativamente objetos, personas o conductas. (31)
- **Videojuegos.** Tipo de juego digital interactivo, con independencia de su soporte. (18)

2.5.2. DEFINICIÓN OPERACIONAL

- **Actitud hacia la actividad física.** Predisposición voluntaria para realizar actividad física.
- **Uso de videojuegos.** Acceso y práctica de juegos electrónicos con audio y video.

2.5.3. OPERACIÓN DE VARIABLES

2.5.3.1. VARIABLES PRINCIPALES

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIONES	ESCALA	VALOR	INSTRUMENTO
Uso de videojuegos	Proporción de uso	Pregunta	¿En el último mes accedió a los videojuegos?	Si No	Intervalo	Porcentaje	Cuestionario de uso de videojuegos (CUV)
		Pregunta	¿En la última semana accedió a los videojuegos?	Si No	Intervalo	Porcentaje	Cuestionario de uso de videojuegos (CUV)
		Pregunta	¿Ayer accedió a los videojuegos?	Si No	Intervalo	Porcentaje	Cuestionario de uso de videojuegos (CUV)
		Pregunta	¿Hoy accedió a los videojuegos?	Si No	Intervalo	Porcentaje	Cuestionario de uso de videojuegos (CUV)
	Tipos de videojuego	Pregunta	¿Qué tipo de videojuego prefiere jugar?	WarCraft III (Dota 2) Pókeon Go Mu (Magdalena) Winning Eleven Left 4 Dead 2 Star Craft Rakion Vice City Tekken Otros	Nominal	WarCraft III (Dota 2) Pókeon Go Mu (Magdalena) Winning Eleven Left 4 Dead 2 Star Craft Rakion Vice City Tekken Otros	Cuestionario de uso de videojuegos (CUV)
	Tiempo	Pregunta	¿Cuánto tiempo accede a los videojuegos por sesión?	½ hora 1 hora 2 horas 3 horas Más de 3 horas	Intervalo	½ hora 1 hora 2 horas 3 horas Más de 3 horas	Cuestionario de uso de videojuegos (CUV)
	Horario	Pregunta	¿En qué hora del día accede a los videojuegos?	7 – 11 am 11 – 02 pm 02 – 06 pm 06 – 10 pm	Intervalo	7 – 11 am 11 – 02 pm 02 – 06 pm 06 – 10 pm	Cuestionario de uso de videojuegos (CUV)
	Lugar	Pregunta	¿Cuál es tu lugar preferido para los videojuegos?	Mi casa Colegio Cabinas de internet Casa de amigos	Nominal	Mi casa Colegio Cabinas de internet Casa de amigos	Cuestionario de uso de videojuegos (CUV)
	Motivos	Pregunta	¿Por qué motivo accede a los videojuegos?	Diversión Soledad	Nominal	Diversión Soledad	Cuestionario de uso de videojuegos (CUV)

				Problemas familiares Distracción Reunión con amigos Para retar (a cambio de dinero)		Problemas familiares Distracción Reunión con amigos Para retar (a cambio de dinero)	
	Frecuencia	Pregunta	¿Con que frecuencia accede a los videojuegos?	Diario Interdiario Semanal Quincenal esporádico	Ordinal	Diario Interdiario Semanal Quincenal esporádico	Cuestionario de uso de videojuegos (CUV)
	Antecedente	Pregunta	¿Hace cuánto tiempo accede a los videojuegos?	Hace un año Hace dos años Hace tres años Hace más de tres años	Intervalo	Hace un año Hace dos años Hace tres años Hace más de tres años	Cuestionario de uso de videojuegos (CUV)
	Modalidad	Pregunta	¿De qué manera prefiere jugar?	Solo Acompañado En red Online	Nominal	Solo Acompañado En red Online	Cuestionario de uso de videojuegos (CUV)
Actitud hacia la actividad física	Actividad practicada	Declaración	1. Si tuviera una tarde libre emplearía una parte de mi tiempo en realizar una actividad física o deportiva 2. Alguna vez me he acostado o levantado antes para poder practicar una actividad física/deporte 3. En relación con mis amigos, dedico más tiempo a la práctica de una actividad física/deporte 4. Si no puedo practicar una actividad física/deporte durante toda una semana aumentan las ganas de practicarla 5. Si dejo de practicar una semana una actividad física/deporte me siento mal	Muy en desacuerdo En desacuerdo Indiferente De acuerdo Muy de acuerdo	Ordinal	Positiva (45-60) Indiferente (29-44) Negativa (12-28)	Escala de actitud hacia la actividad física
	Importancia percibida	Declaración	1. La actividad física/deporte ocupa un lugar importante en mi vida 2. Siempre que puedo asisto a manifestaciones o espectáculos deportivos en directo 3. Me agradaría tener siempre un	Muy en desacuerdo En desacuerdo Indiferente De acuerdo Muy de acuerdo			

			<p>tiempo a la semana para dedicarlo a la actividad física/deporte</p> <p>4. Alguna vez me he acostado o levantado antes para poder ver una retransmisión deportiva</p> <p>5. Cuando veo una actividad física/deporte me aumentan las ganas de practicarlo</p> <p>6. La actividad física /deporte está entre mis prioridades en la vida</p> <p>7. Mis programas favoritos son los deportivos</p>			
--	--	--	--	--	--	--

2.5.3.2. VARIABLE SECUNDARIA

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIONES	ESCALA	VALOR	INSTRUMENTO
Perfil socioceográfico	Edad	Pregunta	¿Cuántos años tienes?	Años	Intervalo	13 años 14 años 15 años 16 años 17 años 18 años	Cuestionario de uso de videojuegos (CUV)
	Grado de estudio	Pregunta	¿Qué grado viene cursando?	Tercero Cuarto Quinto	Ordinal	Tercero Cuarto Quinto	Cuestionario de uso de videojuegos (CUV)
	Lugar de procedencia	Pregunta	¿En qué distrito vive?	San Juan Bautista Carmen Alto Jesús Nazareno Andrés Avelino Cáceres Dorregaray Ayacucho	Nominal	San Juan Bautista Carmen Alto Jesús nazareno Andrés Avelino Cáceres Dorregaray Ayacucho	Cuestionario de uso de videojuegos (CUV)

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. TIPO Y NIVEL DE INVESTIGACIÓN

3.1.1. TIPO

Aplicativo, porque se utilizó las teorías de la investigación básica en busca de posibles aplicaciones prácticas.

3.1.2. NIVEL

Correlacional, porque se estableció la relación y el grado de correlación entre las variables.

3.2. DESCRIPCIÓN DEL ÁMBITO DE LA INVESTIGACIÓN

La Institución Educativa Pública “San Juan”, ubicado en el Jr. Basilio Auqui N°302 (León pampa) de distrito de San Juan Bautista, provincia de Huamanga, del departamento de Ayacucho.

3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.3.1. POBLACIÓN TEÓRICA

Conformada por 1273 estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa San Juan matriculados en el año escolar 2017. La distribución poblacional fue la siguiente:

GRADO/ TURNO	SEXO				TOTAL
	MASCULINO		FEMENINO		
	M	T	M	T	
Primero	104	106	44	57	311
Segundo	91	69	59	48	267
Tercero	96	80	43	47	266
Cuarto	82	62	45	40	229
Quinto	79	51	41	29	200
TOTAL	452	368	232	221	1273

3.3.2. POBLACIÓN MUESTREADA

Integrada por 684 (100%) adolescentes del turno mañana.

3.3.3. MUESTRA

Constituido por 154 adolescentes de la Institución Educativa San Juan matriculados en el año escolar 2017.

3.3.4. TIPO DE MUESTREO

No probabilístico intencional.

3.4. TÉCNICA E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS

3.4.1. TÉCNICA

- **Encuesta.** Procedimiento para el acopio de información a través de una serie de preguntas sobre un asunto determinado.
- **Psicometría.** procedimiento para evaluar rasgos de la conducta humana mediante la aplicación de escalas, pruebas y test psicológicos.

3.4.2. INSTRUMENTOS

Cuestionario de uso de videojuegos.

Autora. Jionese Torre León (2017)

Procedencia. Universidad Alas Peruanas-Ayacucho.

Descripción. Constituido por 12 Ítems de opción politómica distribuida en nueve dimensiones: proporción de uso, tipo de videojuego, tiempo de acceso, horario, lugar, motivos, frecuencia, antecedente y modalidad de acceso.

Población diana. Escolares entre 13-18 años.

Tiempo de administración. En promedio de 10 minutos

Tipo de administración. Grupal (auto administrado) colectivo

Validez interna de contenido. Mediante el juicio de expertos, en la que participaron licenciadas(os), maestros(as) y doctores(as) en ciencias de la salud y áreas afines. Los expertos fueron:

N°	Nombres y Apellidos	Título/Grado Académico	Referencia
1	Bolonia Pariona Cahuana	Doctora en Educación	Universidad Alas Peruanas
2.	Nancy Chachaima Pumasoncco	Magíster en Psicología Educativa	Universidad Alas Peruanas
3.	Walter Vázquez León	Licenciado en Enfermería	C.S. San Juan Universidad Alas Peruanas
4.	Andree Ochatoma Palomino	Licenciado en Psicología	Universidad Alas Peruanas
5.	Luis Cañola Rosas	Licenciado en Ciencias Sociales	Universidad Alas Peruanas

El índice de validez de contenido fue 1,00 y determinado con la siguiente fórmula:

$$IVC = \frac{na - \frac{N}{2}}{\frac{N}{2}}$$

Donde:

na : Número de expertos que opinan de útil o esencial el reactivo.

N : Número de expertos

2 : Constante.

Confiabilidad. En una muestra piloto de 10 adolescentes de la Institución Educativa “San Juan”, aplicando el coeficiente Alpha de Cronbach (0,898). La función de prueba fue:

$$\alpha = \frac{K}{K - 1} \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_T^2} \right)$$

Donde:

K : Número de ítems

σ_i^2 : Varianza de ítems.

σ_T^2 : Varianza total.

Escala de actitud hacia la actividad física

Autor. Joaquín Dosil Díaz (2002). (30)

Procedencia. Universidad de Vigo-España.

Adaptación. Jionese Torre León (2017)

Descripción. Constituida por 12 declaraciones de opción politómica con escalamiento pio Likert, distribuidas en dos dimensiones: actividad practicada (1-5) e importancia percibida (6-12). Las opciones de respuesta son las siguientes: muy en desacuerdo (1), en desacuerdo (2), indiferente (3), de acuerdo (4) y muy de acuerdo (5).

Población diana. Mayores de 12 años.

Tiempo de administración. En promedio 10 minutos.

Tipo de administración. Colectivo (auto administrado).

Validez interna de contenido. Mediante el juicio de expertos, en la que participaron licenciados(as), maestros(as) y doctores(as) en ciencias de la salud y áreas afines. Los expertos fueron:

N°	Nombres y Apellidos	Título/Grado Académico	Referencia
1	Bolonia Pariona Cahuana	Doctora en Educación	Universidad Alas Peruanas
2.	Nancy Chachaima Pumasoncco	Magíster en Psicología Educativa	Universidad Alas Peruanas
3.	Walter Vázquez León	Licenciado en Enfermería	C.S. San Juan Universidad Alas Peruanas
4.	Andree Ochatoma Palomino	Licenciado en Psicología	Universidad Alas Peruanas
5.	Luis Cañola Rosas	Licenciado en Ciencias Sociales	Universidad Alas Peruanas

El índice de validez de contenido fue 1,00 y determinado con la siguiente fórmula:

$$IVC = \frac{na - \frac{N}{2}}{\frac{N}{2}}$$

Donde:

na : Número de expertos que opinan de útil o esencial el reactivo.

N : Número de expertos

2 : Constante.

Confiabilidad. En una muestra piloto de 10 adolescentes de la Institución Educativa “San Juan”, aplicando el coeficiente Alpha de Cronbach (0,902). La función de prueba fue:

$$\alpha = \frac{K}{K - 1} \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_T^2}\right)$$

Donde:

K : Número de ítems

σ_i^2 : Varianza de ítems.

σ_T^2 : Varianza total.

Norma de evaluación. La actitud hacia la actitud física fue medida a través de las siguientes categorías:

- Negativa : 12-28 puntos.
- Indiferente : 29-44 puntos.
- Positiva : 45-60 puntos.

3.5. TRATAMIENTO ESTADÍSTICO

Los datos fueron procesados con el Software IBM – SPSS versión 24,0. La información significativa fue presentada en tablas y figuras estadísticas de acuerdo a la naturaleza de las variables. El análisis estadístico fue descriptivo a través de las proporciones e inferencial, con el cálculo del coeficiente de correlación “Rho” de Spearman.

3.6. PROCEDIMIENTO DE CONTRASTE DE HIPÓTESIS

La investigación consideró la interpretación del nivel de significación del coeficiente de correlación “Rho” de Spearman como medio de confirmación de la hipótesis.

CAPÍTULO IV
RESULTADOS

4.1. PRESENTACIÓN TABULAR Y GRÁFICA

CUADRO N.º 01

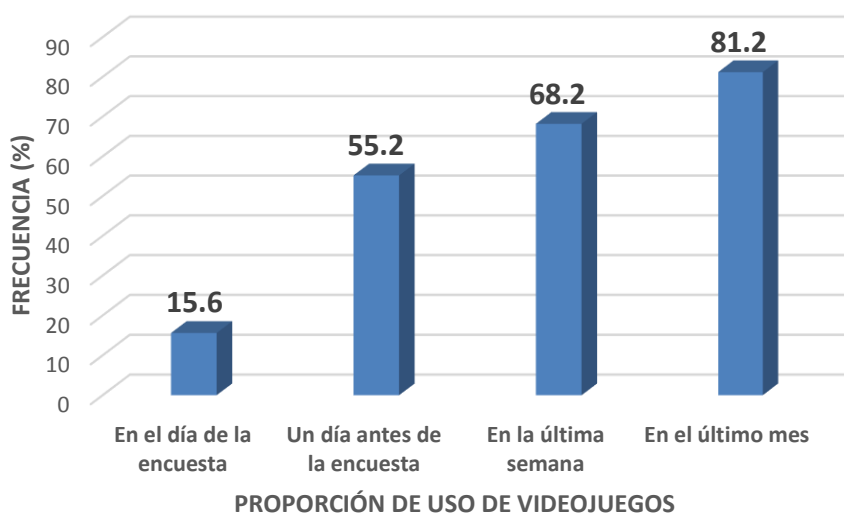
PROPORCIÓN DE USO DE VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA “SAN JUAN”. AYACUCHO, 2017.

USO DE VIDEOJUEGOS	N.º	%
En el día de la encuesta	24	15,6
Un día antes de la encuesta	85	55,2
En la última semana	105	68,2
En el último mes	125	81,2
TOTAL	154	100,0

Fuente. Administración de instrumentos.

GRÁFICO N.º 01

PROPORCIÓN DE USO DE VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA “SAN JUAN”. AYACUCHO, 2017.



Fuente. Cuadro 01.

El 81,2% de adolescentes accedieron a los videojuegos en el último mes, 68,2% en la última semana, 55,2% un día antes de la encuesta y 15,6% el día de la encuesta. A manera de síntesis, 8 de cada 10 adolescentes accedieron a los videojuegos al menos una vez en el último mes.

CUADRO N.º 02

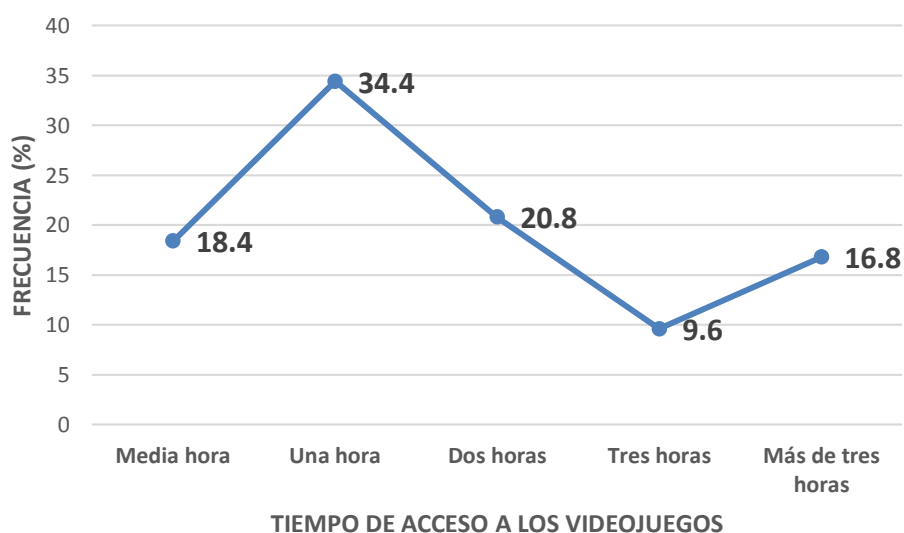
TIEMPO DE ACCESO A LOS VIDEOJUEGOS POR SESIÓN EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA “SAN JUAN”. AYACUCHO, 2017.

TIEMPO DE ACCESO A LOS VIDEOJUEGOS	N.º	%
Media hora	23	18,4
Una hora	43	34,4
Dos horas	26	20,8
Tres horas	12	9,6
Más de tres horas	21	16,8
TOTAL	125	100,0

Fuente. Administración de instrumentos.

GRÁFICO N.º 02

TIEMPO DE ACCESO A LOS VIDEOJUEGOS POR SESIÓN EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA “SAN JUAN”. AYACUCHO, 2017.



Fuente. Cuadro 02.

El 34,4% de adolescentes de la Institución Educativa Pública “San Juan” accede a los videojuegos una hora por sesión, 20,8% dos horas, 18,4% media hora, 16,8% más de tres horas y 9,6% tres horas. Es decir, 3 de cada 10 adolescentes acceden una hora a los videojuegos por sesión.

CUADRO N.º 03

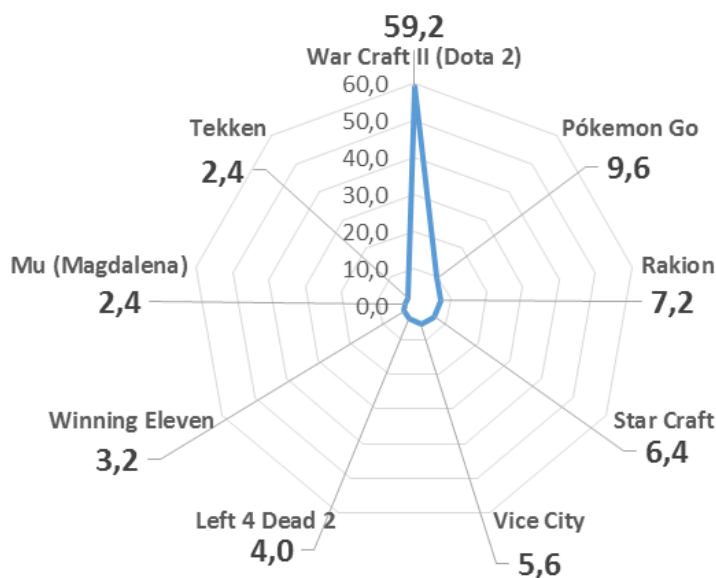
TIPO DE VIDEOJUEGO PREFERIDO POR LOS ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA “SAN JUAN”. AYACUCHO, 2017.

TIPO DE VIDEOJUEGO PREFERIDO	N.º	%
War Craft II (Dota 2)	74	59,2
Pókemon Go	12	9,6
Rakion	9	7,2
Star Craft	8	6,4
Vice City	7	5,6
Left 4 Dead 2	5	4,0
Winning Eleven	4	3,2
Mu (Magdalena)	3	2,4
Tekken	3	2,4
TOTAL	125	100,0

Fuente. Administración de instrumentos.

GRAFICO N.º 03

TIPO DE VIDEOJUEGO PREFERIDO POR LOS ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA “SAN JUAN”. AYACUCHO, 2017.



Fuente. Cuadro 03.

El 59,2% de adolescentes de la Institución Educativa Pública “San Juan” prefiere el videojuego War Craft II (Dota 2), 9,6% Pokémon Go, 7,2% Rakion, 6,4% Star Craft, 5,6% Vice City, 4% Left 4 Deat 2, 3,2% Winning Eleven, 2,4% Tekken y 2,4% Mu (Magdalena). Vale decir, 6 de cada 10 adolescentes prefieren el videojuego War Craft II (Dota 2).

CUADRO N.º 04

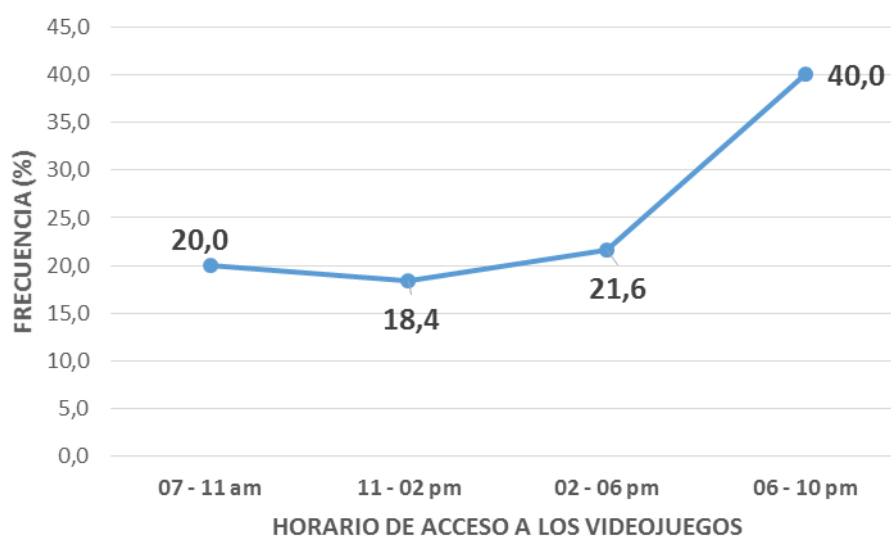
HORARIO DE ACCESO A LOS VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA “SAN JUAN”. AYACUCHO, 2017.

HORARIO DE ACCESO A LOS VIDEOJUEGOS	N.º	%
07 - 11 am	25	20,0
11 - 02 pm	23	18,4
02 - 06 pm	27	21,6
06 - 10 pm	50	40,0
TOTAL	125	100,0

Fuente. Administración de instrumentos.

GRAFICO N.º 04

HORARIO DE ACCESO A LOS VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA “SAN JUAN”. AYACUCHO, 2017.



Fuente. Cuadro 04.

El 40% de adolescentes de la Institución Educativa Pública “San Juan” acceden a los videojuegos de 06 pm-10 pm, 21,6% de 02 pm-06 pm, 20% de 07 am-11 am y 18,4% de 11am- 02 pm. A manera de síntesis, 4 de cada 10 adolescentes acceden a los videojuegos entre las 6 y 10 pm.

CUADRO N.º 05

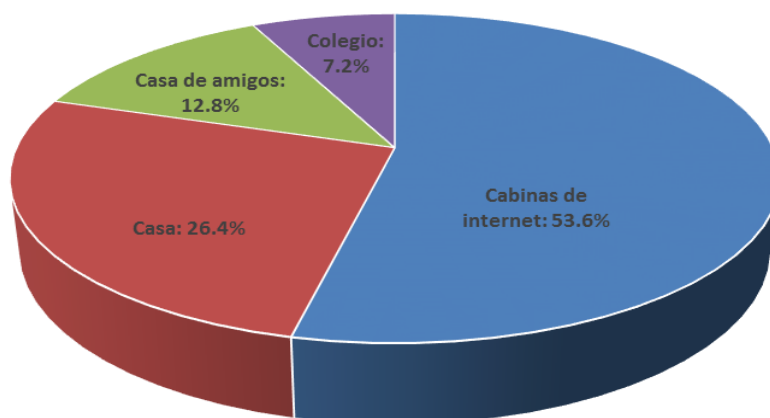
LUGARES PREFERIDOS DE ACCESO A VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA “SAN JUAN”. AYACUCHO, 2017.

LUGARES PREFERIDOS DE ACCESO A VIDEOJUEGOS	N.º	%
Cabinas de internet	67	53,6
Casa	33	26,4
Casa de amigos	16	12,8
Colegio	9	7,2
TOTAL	125	100,0

Fuente. Administración de instrumentos.

GRÁFICO N.º 05

LUGARES PREFERIDOS DE ACCESO A VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA “SAN JUAN”. AYACUCHO, 2017.



Fuente. Cuadro 05.

El 53,6% de adolescentes de la Institución Educativa Pública “San Juan” prefieren acceder a los videojuegos desde una cabina de internet, 26,4% en casa, 12,8% en casa de algún amigo y el 7,2% en el colegio. Es decir, 5 de cada 10 adolescentes acceden a los videojuegos desde una cabina de internet.

CUADRO N.º 06

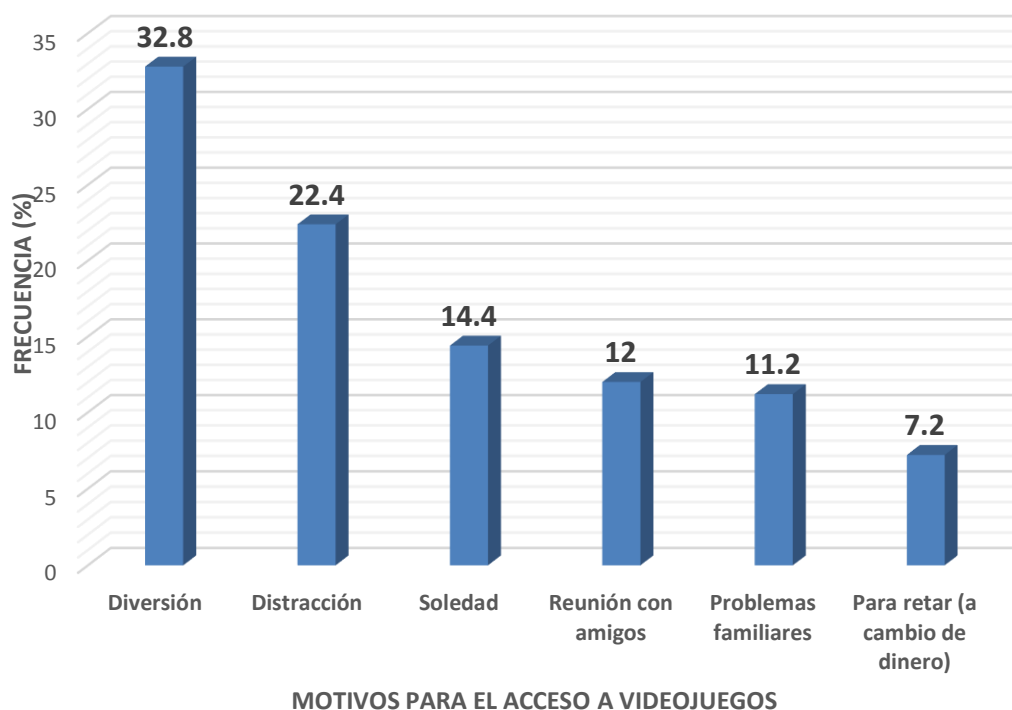
MOTIVOS PARA EL ACCESO A VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA “SAN JUAN”. AYACUCHO, 2017.

MOTIVOS PARA EL ACCESO A VIDEOJUEGOS	N.º	%
Diversión	41	32,8
Distracción	28	22,4
Soledad	18	14,4
Reunión con amigos	15	12,0
Problemas familiares	14	11,2
Para retar (a cambio de dinero)	9	7,2
TOTAL	125	100.0

Fuente. Base de datos.

GRÁFICO N.º 06

MOTIVOS PARA EL ACCESO A VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA “SAN JUAN”. AYACUCHO, 2017.



Fuente. Cuadro 06.

El 32,8% de adolescentes de la Institución Educativa Pública “San Juan” accede a los videojuegos por diversión, 22,4% por distracción, 14,4% porque se siente solo, 12% para reunirse con sus amigos, 11,2% por problemas familiares y 7,2% para retar (a cambio de dinero). A manera de síntesis, 3 de cada 10 adolescentes acceden a los videojuegos por diversión.

CUADRO N.º 07

FRECUENCIA DE ACCESO A VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA “SAN JUAN”. AYACUCHO, 2017.

FRECUENCIA DE ACCESO A VIDEOJUEGOS	N.º	%
Diario	20	16,0
Interdiaria	51	40,8
Semanal	29	23,2
Quincenal	17	13,6
Esporádico	8	6,4
TOTAL	125	100,0

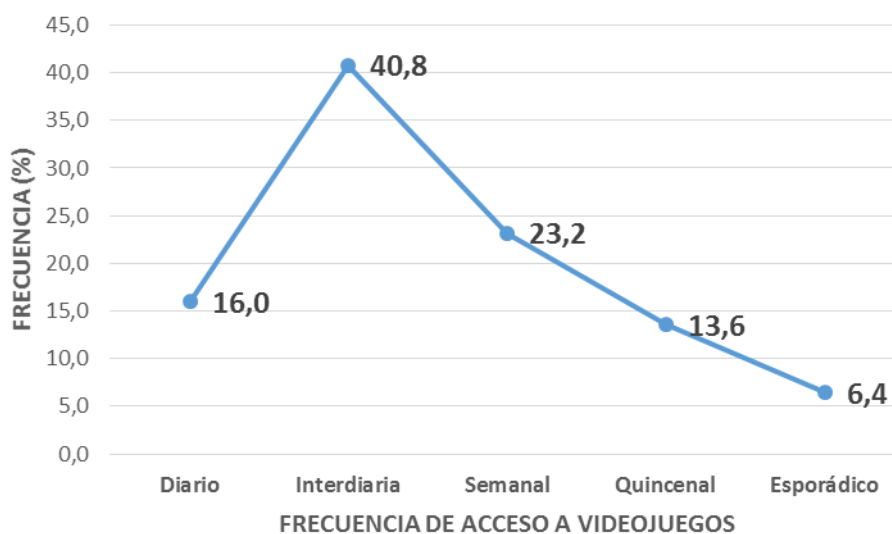
Fuente. Base de datos.

GRÁFICO N.º 07

FRECUENCIA DE ACCESO A VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA “SAN JUAN”. AYACUCHO, 2017.

Fuente

.
Cuadro
07.
El
40,8%
de
adole
scent
es de
la



Institución Educativa Pública “San Juan” accede a los videojuegos con frecuencia interdiaria, 23,2% semanal, 16% diaria, 13,6% quincenal y 6,4% esporádica. A manera de síntesis, 4 de cada 10 adolescentes acceden a los videojuegos con frecuencia interdiaria.

CUADRO N.º 08

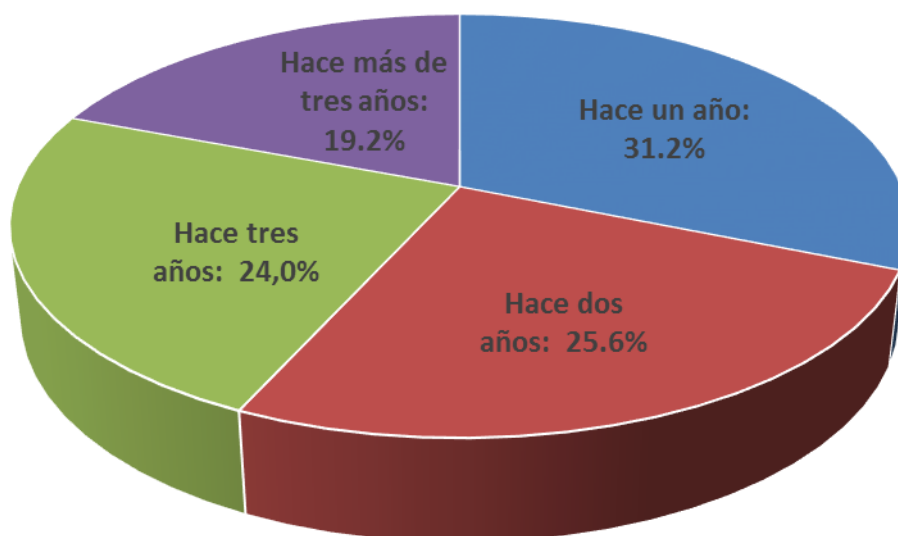
ANTEDEDENTE DE ACCESO A VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA “SAN JUAN”. AYACUCHO, 2017.

ANTEDEDENTE DE ACCESO A VIDEOJUEGOS	N.º	%
Hace un año	39	31,2
Hace dos años	32	25,6
Hace tres años	30	24,0
Hace más de tres años	24	19,2
TOTAL	125	100,0

Fuente. Base de datos.

GRÁFICO N.º 08

ANTEDEDENTE DE ACCESO A VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA “SAN JUAN”. AYACUCHO, 2017.



Fuente. Cuadro 08.

El 31,2% de adolescentes de la Institución Educativa Pública “San Juan” accede a los videojuegos hace un año, 25,6% hace dos años, 24% hace tres años y 19,2% hace más de tres años. A manera de síntesis, 3 de cada 10 adolescentes acceden a los videojuegos hace un año.

CUADRO N.º 09

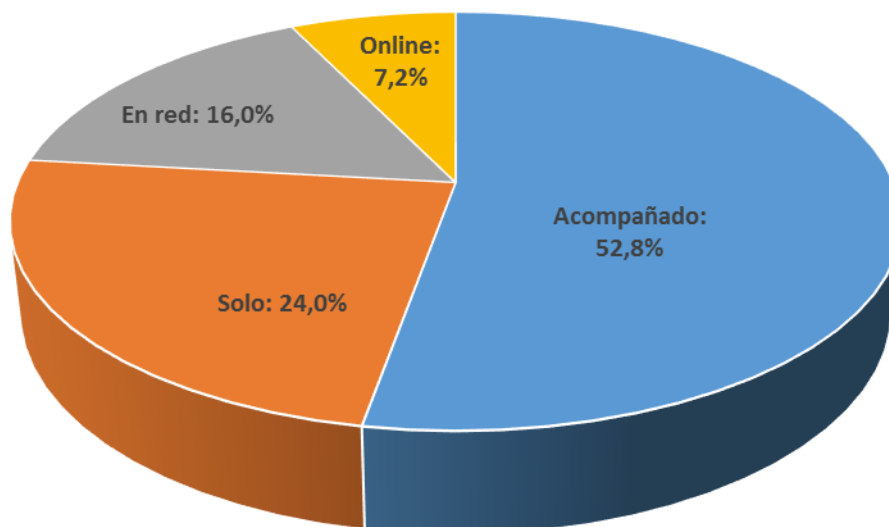
MODALIDAD DE ACCESO A VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA “SAN JUAN”. AYACUCHO, 2017.

MODALIDAD DE ACCESO A VIDEOJUEGOS	N.º	%
Acompañado	66	52,8
Solo	30	24,0
En red	20	16,0
Online	9	7,2
TOTAL	125	100,0

Fuente. Base de datos.

GRÁFICO N.º 09

MODALIDAD DE ACCESO A VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA “SAN JUAN”. AYACUCHO, 2017.



Fuente. Cuadro 09.

El 52,8% de adolescentes de la Institución Educativa Pública “San Juan” acceden a los videojuegos acompañados, 24% solos, 16% en red y 7,2% online. Es decir, 5 de cada 10 adolescentes acceden a los videojuegos acompañados.

CUADRO N.º 10

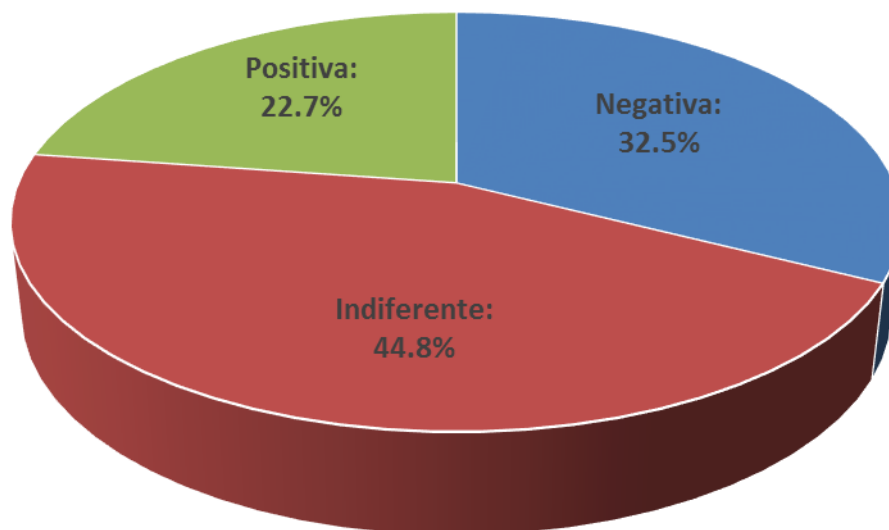
ACTITUD HACIA LA ACTIVIDAD FÍSICA EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA “SAN JUAN”. AYACUCHO, 2017.

ACTITUD HACIA LA ACTIVIDAD FÍSICA	N.º	%
Negativa	50	32,5
Indiferente	69	44,8
Positiva	35	22,7
TOTAL	154	100,0

Fuente. Base de datos.

GRÁFICO N.º 10

ACTITUD HACIA LA ACTIVIDAD FÍSICA EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA “SAN JUAN”. AYACUCHO, 2017.



Fuente. Cuadro 10.

El 44,8% de adolescentes de la Institución Educativa Pública “San Juan” reportaron una actitud de indiferencia hacia la actividad física, 32,5% negativa y solo 22,7% positiva. Es decir, solo 2 de cada 10 adolescentes presentan una actitud positiva hacia la actividad física.

CUADRO N.º 11

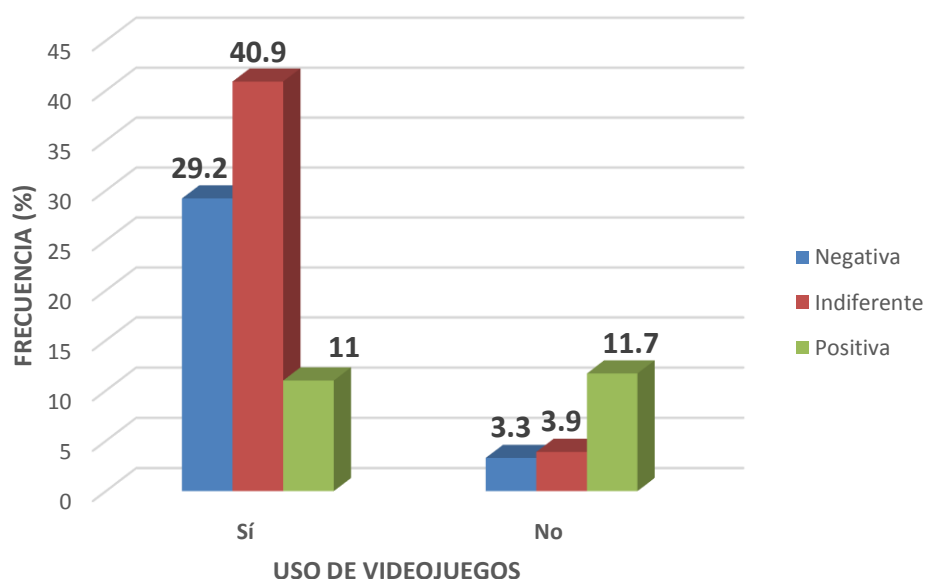
USO DE VIDEOJUEGOS Y ACTITUD HACIA LA ACTIVIDAD FÍSICA EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA “SAN JUAN”. AYACUCHO, 2017.

USO DE VIDEOJUEGOS	ACTITUD HACIA LA ACTIVIDAD FÍSICA						TOTAL	
	Negativa		Indiferente		Positiva			
	N.º	%	N.º	%	N.º	%	N.º	%
Sí	45	29,2	63	40,9	17	11,0	125	81,2
No	5	3,3	6	3,9	18	11,7	29	18,8
TOTAL	50	32,5	69	44,8	35	22,7	154	100,0

Fuente. Base de datos.

GRÁFICO N.º 11

USO DE VIDEOJUEGOS Y ACTITUD HACIA LA ACTIVIDAD FÍSICA EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA “SAN JUAN”. AYACUCHO, 2017.



Fuente. Cuadro 11.

Del 81,2% de adolescentes de la Institución Educativa Pública “San Juan” que acceden a los videojuegos predominó en 40,9% la actitud de indiferencia hacia la actividad física. Del 18,8% de adolescentes que no acceden a los videojuegos predominó en 11,7% la actitud positiva hacia la actividad física. Es decir, el acceso a los videojuegos se relaciona con una actitud negativa hacia la actividad física.

4.2. PRUEBA DE HIPÓTESIS

El uso de videojuegos se relaciona con la actitud hacia la actividad física en adolescentes de la Institución Educativa Pública “San Juan”. Ayacucho, 2017.

Coeficiente de correlación “Rho” de Spearman		Actitud hacia la actividad física
Uso de videojuegos	Coeficiente de correlación	0,382
	Significación bilateral	0,000
	N	154

$$H_0 : r_s = 0$$

$$H_i : r_s \neq 0$$

La significancia asociada al Coeficiente de Correlación “Rho” de Spearman (0,000) fue inferior al valor crítico ($\alpha=0,05$). Por tanto, existe suficiente evidencia estadística para rechazar la hipótesis nula porque el “uso de videojuegos se relaciona con la actitud hacia la actividad física en adolescentes de la Institución Educativa Pública “San Juan” ($r_s = 0,382$; $p = 0,000$).

CAPÍTULO V
DISCUSIÓN

La presente investigación está referida a establecer la relación entre el uso de videojuegos y la actitud hacia la actividad física en adolescentes de la Institución Educativa Pública “San Juan”. Los resultados más relevantes y contrastados con el marco bibliográfico se describen a continuación:

En la Institución Educativa Pública “San Juan”, el 81,2% de adolescentes accedieron a los videojuegos en el último mes, 68,2% en la última semana, 55,2% un día antes de la encuesta y 15,6% el día de la encuesta.

En la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres”, en el año 2016, el 81% de adolescentes varones accedieron a 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% accedió a 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. (8)

En la Institución Educativa Pública “San Juan”, 8 de cada 10 adolescentes accedieron a los videojuegos al menos una vez en el último mes. Esta alta prevalencia en el acceso a los videojuegos refleja la masificación de este tipo de aplicativos en diferentes equipos tecnológicos y también la aceptación de esta práctica como actividad de rutina en el tiempo libre.

El 34,4% de adolescentes de la Institución Educativa Pública “San Juan” accede a los videojuegos una hora por sesión, 20,8% dos horas, 18,4% media hora, 16,8% más de tres horas y 9,6% tres horas.

Entre adolescentes varones de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres”, en el año 2016, el 47,1% accedieron a 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% accedieron a los videojuegos una hora por sesión, 33,3% media hora, 13,3% dos horas y ninguna más de dos horas. (8)

En la Institución Educativa Pública “San Juan”, 5 de cada 10 adolescentes acceden a los videojuegos un máximo de una hora por sesión. Es decir, aún no

existe el abuso de los videojuegos: existe un control emocional de estas aplicaciones y no interfieren con la realización de sus actividades de rutina.

El 59,2% de adolescentes de la Institución Educativa Pública “San Juan” prefiere el videojuego War Craft II (Dota 2), 9,6% Pokémon Go, 7,2% Rakion, 6,4% Star Craft, 5,6% Vice City, 4% Left 4 Deat 2, 3,2% Winning Eleven, 2,4% Tekken y 2,4% Mu (Magdalena).

En estudiantes de primaria de la Institución Educativa Mariscal Cáceres, en el año 2017, el 56,5% prefería el videojuego Led 4 Dead, 41,2% Dota, 32,8% Vice City, 31,3% Counter-Strike y en menor porcentaje otros videojuegos de contenido violento. (16)

Entre los adolescentes de la Institución Educativa Pública “San Juan”, los videojuegos preferidos tenían contenido violento (War Craft II o Dota 2, Pokémon Go, etc.), quizá como reflejo de la cultura de violencia que se observa en la sociedad.

Psicólogos freudianos sustentan que liberar los sentimientos agresivos de una manera no dañina, como en el hecho de acceder a los videojuegos violentos, reduce la posibilidad de conducta violenta en la realidad. (32) Un argumento diferente brindan los teóricos del aprendizaje social, al señalar que presenciar o practicar conductas violentas, incluso de formas no dañinas, pueden acrecentar las posibilidades de violencia. (33) Esta última postura enfatiza que ver la violencia engendra violencia. (34)

El 40% de adolescentes de la Institución Educativa Pública “San Juan” acceden a los videojuegos de 06 pm-10 pm, 21,6% de 02 pm-06 pm, 20% de 07 am-11 am y 18,4% de 11am- 02 pm. A manera de síntesis, 4 de cada 10 adolescentes acceden a los videojuegos entre las 6 y 10 pm.

En la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres”, el año 2016, el 62,7% accedía a los videojuegos en las noches y 37,3% en las tardes. Entre adolescentes mujeres el 73,3% accedía a los videojuegos en las tardes y 26,7% en las noches. (8)

En la Institución Educativa Pública “San Juan”, 6 de cada 10 adolescentes accedieron a los videojuegos en horas de la tarde (02 pm-06 pm) o noche (06 pm-10 pm), cuando retornan a casa. Significa que el acceso a los videojuegos se realiza desde las propias viviendas que cuentan con equipos tecnológicos y/o el servicio de internet; pero también desde cabinas públicas cuando el propósito es evadir la supervisión de los padres.

El 53,6% de adolescentes de la Institución Educativa Pública “San Juan” prefieren acceder a los videojuegos desde una cabina de internet, 26,4% en casa, 12,8% en casa de algún amigo y el 7,2% en el colegio. Es decir, 5 de cada 10 adolescentes acceden a los videojuegos desde una cabina de internet.

En la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres”, el año 2016, el 49% de adolescentes accedían 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% accedía a los videojuegos en casa, 36,7% en casa de alguna amiga y 16,6% desde una cabina pública. (8)

Los videojuegos tienen diferente contenido. Una clasificación útil es caracterizar a estas aplicaciones como violentos y no violentos. Como se señaló párrafos arriba, los adolescentes de la Institución Educativa Pública “San Juan” prefieren los videojuegos violentos. Este hallazgo justifica la motivación que tienen para acceder a los videojuegos desde una cabina pública: a) evadir la supervisión de los padres, b) acceder a juegos que no serían aprobados por la familia y c) acceder a aplicaciones actualizadas.

La exposición del niño a situaciones violentas propicia el apego por aquellas tecnologías que involucran altas dosis de violencia, sintiéndose de alguna manera identificados y permitiéndoles desahogar sus sentimientos reprimidos. (16)

El 32,8% de adolescentes de la Institución Educativa Pública “San Juan” accede a los videojuegos por diversión, 22,4% por distracción, 14,4% porque

se siente solo, 12% para reunirse con sus amigos, 11,2% por problemas familiares y 7,2% para retar (a cambio de dinero).

En la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres”, el año 2016, el 47,1% de adolescentes accedieron a los videojuegos por diversión, 43,1% por distracción y 9,8% aprovechando la reunión con amistades. Entre adolescentes mujeres el 60% accedieron a los videojuegos aprovechando la reunión con amistades, 26,7% por distracción y 13,3% por diversión. (8)

En la Institución Educativa Pública “San Juan”, 3 de cada 10 adolescentes accedieron a los videojuegos por diversión, como parte de las actividades de esparcimiento. No es malo que los adolescentes accedan a los videojuegos, porque muchas de estas aplicaciones tienen contenido educativo y pueden ser aprovechadas para fortalecer su aprendizaje; en tanto otras, desarrollan habilidades motrices. Lo malo, es que accedan a videojuegos violentos que pueden reforzar las conductas agresivas o depender de estas aplicaciones.

El 40,8% de adolescentes de la Institución Educativa Pública “San Juan” accede a los videojuegos con frecuencia interdiaria, 23,2% semanal, 16% diaria, 13,6% quincenal y 6,4% esporádica.

En la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres”, el año 2016, el 62,7% accedieron a los videojuegos con frecuencia diaria, 15,7% interdiaria, 9,8% semanal y 5,9% quincenal o esporádico respectivamente. Entre adolescentes mujeres, el 26,7% accedieron a los videojuegos con frecuencia semanal, 23,3% esporádica, 20% interdiaria, 16,7% quincenal y 13,3% diaria. (8)

En la Institución Educativa Pública “San Juan”, 6 de cada 10 adolescentes acceden a los videojuegos con frecuencia interdiaria y semanal. Es decir, se trata de un acceso moderado y refleja el control emocional sobre estas aplicaciones. Sin embargo, debido al carácter dinámico del acceso a los videojuegos existe el riesgo de habituación o abuso de estas aplicaciones. Por esta razón, es imprescindible la supervisión de los padres de familia y su intervención en la práctica de actividades de esparcimiento saludables.

El 31,2% de adolescentes de la Institución Educativa Pública “San Juan” accede a los videojuegos hace un año, 25,6% hace dos años, 24% hace tres años y 19,2% hace más de tres años.

El uso excesivo de videojuegos disminuye la predisposición para el aprendizaje y genera conductas de adicción como agresividad que a la larga afectan el estado físico y emocional de los estudiantes. (3)

En la Institución Educativa Pública “San Juan”, 3 de cada 10 adolescentes acceden a los videojuegos hace un año. Es decir, es una práctica que pasa formar parte de las actividades de esparcimiento, desplazando a otras que tienen menor interés para los adolescentes.

El 52,8% de adolescentes de la Institución Educativa Pública “San Juan” acceden a los videojuegos acompañados, 24% solos, 16% en red y 7,2% online.

En la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres”, el año 2016, el 54,9% accedieron a los videojuegos en compañía, 29,4% en red y 15,7% solos. Entre adolescentes mujeres, el 50% accedieron solas a los videojuegos, 43,3% en compañía y 6,7% en red. (8)

En la Institución Educativa Pública “San Juan”, 5 de cada 10 adolescentes acceden a los videojuegos acompañados. Este hallazgo devela la necesidad de socialización en el juego, para fortalecer redes sociales.

El 44,8% de adolescentes de la Institución Educativa Pública “San Juan” reportaron una actitud de indiferencia hacia la actividad física, 32,5% negativa y solo 22,7% positiva.

En la Institución Educativa Pública Luis Carranza, el año 2017, el 90,2% realizaban actividad física moderada y 73% intensa. (35)

En la Institución Educativa Pública “San Juan”, solo 2 de cada 10 adolescentes presentaron una actitud positiva hacia la actividad física. Es decir, están

dispuestos para realizar actividad física, están convencidos de su importancia para el mantenimiento de la salud y tienen la necesidad de realizarla.

El sedentarismo es un problema de salud pública, al sustituir el tiempo libre dedicado a la práctica de actividad física por el uso de televisión, ordenador y videoconsolas. (36)

Analizando el vínculo de variables, se constata que el uso de los videojuegos se relaciona con la actitud hacia la actividad física ($r_s = 0,382$; $p = 0,000$).

En las últimas dos décadas ha incrementado el sedentarismo tecnológico debido a la masiva implantación de videoconsolas, ordenadores, smartphones y demás dispositivos relacionados con el uso de internet en los hogares. (37)

En el escenario de investigación, el uso de los videojuegos desalentó la práctica de actividad física. Es decir, permanecen inactivos por más tiempo, situación que incrementa el riesgo de desarrollar el sobrepeso y obesidad por el desbalance positivo entre el aporte calórico y el gasto energético.

En consecuencia, si el videojuego es una actividad que prefieren los adolescentes como parte del esparcimiento, sería conveniente la promoción de videojuegos que fomentan la actividad o al menos alternar el uso de los videojuegos con las actividades deportivas.

CONCLUSIONES

1. En la Institución Educativa Pública “San Juan”, el perfil de uso de los videojuegos en la población adolescentes se caracteriza por:
 - El 81,2% accedieron a los videojuegos en el último mes, 68,2% en la última semana, 55,2% un día antes de la encuesta y 15,6% el día de la encuesta.
 - El 34,4% accedieron a los videojuegos una hora por sesión.
 - El 59,2% prefieren el videojuego War Craft II (Dota 2).
 - El 40% acceden a los videojuegos de 06 pm-10 pm.
 - El 53,6% acceder a los videojuegos desde una cabina de internet.
 - El 32,8% acceden a los videojuegos por diversión.
 - El 40,8% acceden a los videojuegos con frecuencia interdiaria.
 - El 31,2% acceden a los videojuegos hace un año.
 - El 52,8% acceden a los videojuegos acompañados.
2. El 44,8% de adolescentes reportaron una actitud de indiferencia hacia la actividad física, 32,5% negativa y solo 22,7% positiva.
3. El uso de videojuegos se relaciona con la actitud hacia la actividad física ($r_s = 0,382$; $p = 0,000$).

RECOMENDACIONES

- 1.** Al director de la Institución Educativa Pública “San Juan”, fomentar el desarrollo de talleres educativos sobre las consecuencias del abuso de los videojuegos.
- 2.** A la Municipalidad distrital de San Juan Bautista, diseñar e implementar ordenanzas para proteger a los niños y adolescentes del acceso a los videojuegos violentos en las cabinas públicas.
- 3.** A los docentes de la Institución Educativa Pública “San Juan”, promover el acceso a videojuegos educativos para fortalecer el aprendizaje de los escolares.
- 4.** A los padres de familia, advertir sobre los peligros del abuso de los videojuegos y supervisar el desempeño de los adolescentes. Asimismo, promover las actividades deportivas y culturales como prácticas alternativas al uso de los videojuegos.
- 5.** A los estudiantes de la Institución Educativa Pública “San Juan”, alternar el uso de los videojuegos con otras actividades culturales o deportivas.
- 6.** A los bachilleres de la Escuela Profesional de Enfermería, continuar con el desarrollo de investigaciones sobre la relación entre el uso de los videojuegos y la obesidad.

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

- (1) Stack P. History of video game consoles. Time Magazine website 2005. Recuperado de http://www.time.com/time/covers/1101050523/console_timeline.
- (2) Levis D. Los videojuegos un fenómeno de masa. Buenos Aires: Paidós; 1997.
- (3) Fuentes LS, Pérez LM. Los videojuegos y sus efectos en escolares de Sincelejo, Sucre (Colombia). Opción 2015; 31 (6): 318-328.
- (4) Sánchez S, Iruarrizaga I. Nuevas Dimensiones, Nuevas adicciones: La Adicción al Sexo en Internet. Psychosocial Intervention 2009, 18(3): 255-268.
- (5) Chóliz M, Marco C. Patron de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia. Anales de psicología 2011; 27(2):418-426.
- (6) Fuentes LS, Pérez LM. Los videojuegos y sus efectos en escolares de Sincelejo, Sucre (Colombia). Opción 2015; 31 (6): 318-328.
- (7) Alave SM, Pampa SM. Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este. Tesis de licenciatura. Lima: Universidad César Vallejo; 2018.
- (8) Cáceres Y. Género y uso de videojuegos en adolescentes de la institución educativa Mariscal Cáceres. Ayacucho, 2016. Tesis de licenciatura. Ayacucho: Universidad Alas Peruanas; 2017.

- (9) Cortés JL. Estudio descriptivo de las conductas violentas en educación primaria producidas por la exposición a videojuegos. Tesis de fin de grado. Granada- España: Universidad de Granada; 2016.
- (10) Oroval R. Influencia del uso de los videojuegos en la conducta antisocial y agresividad de los adolescentes. Trabajo final de grado. España: Universitat Jaume I; 2015.
- (11) 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.
- (12) Suasnabas LS; Guevara GP, Schuldt OP. Videojuegos y su relación con la violencia. Revista Científica Mundo de la Investigación y el Conocimiento 2017; 1 (4): 983 – 1000.
- (13) Batallas M. Agresividad, hostilidad e ira en adolescentes que juegan videojuegos. Trabajo de titulación). Quito-Ecuador: Universidad de las Américas (UDLA); 2014.
- (14) Quispe MA. El uso de videojuegos y las relaciones interpersonales en estudiantes de la IES. Mariano H. Cornejo, que acceden a cabinas de internet Juliaca – San Roman 2016. Tesis de licenciatura. Puno-Perú: Universidad Nacional del Altiplano; 2016.
- (15) Otoya LN, Ramírez Y. Uso de videojuegos de internet como factor predisponente para la presencia de violencia en adolescentes, primer año de secundaria, institución educativa San Juan-Trujillo 2014. Tesis para optar el título. Trujillo-Perú: Universidad Privada Antenor Orrego; 2016.
- (16) Abanto P. Uso de videojuegos violentos y nivel de emociones negativas en estudiantes de la I.E.P. Mariscal Cáceres. Ayacucho, 2017. Tesis de licenciatura. Ayacucho: Universidad Alas Peruanas; 2018.
- (17) Stack, P. History of video game consoles. Time Magazine website 2005. Recuperado de http://www.time.com/time/covers/1101050523/console_timeline.
- (18) Greenslade, A. Gamespeak: A glossary of Gaming Terms. 2006. Recuperado de <https://archive.is/TbSs#selection-147.12-147.29>.

- (19) Chóliz M. PrevTec 3.1: Programa de Prevención de Adicciones Tecnológicas. Valencia: FEPAD; 2011.
- (20) Estalló J. Los videojuegos. Juicios y prejuicios. Barcelona: Planeta; 1995.
- (21) Judd CM, Drake RA, Downing JW, Krosnick JA. Some dynamic properties of attitude structures: Context-induced response facilitation and polarization. *Journal of Personality and Social Psychology*. 1991; 60 (1): 193-202.
- (22) Miguel MD. Formación de las actitudes y proceso de cambio. In G. Novel (Ed.), *Enfermería psicosocial II*. Barcelona: Salvat; 1991.
- (23) Quiles MN, Marichal F, Betancort V. Las actitudes sociales. In M. N. Quiles (Ed.), *Psicología social: Procesos interpersonales*. Madrid: Pirámide; 1998.
- (24) Alcántara J. El ambiente: Análisis psicológico. Madrid: Ediciones Pirámide S.A.; 1988.
- (25) Muñoz D, Aular J, Reyes L, Lela M. Actitud investigativa en estudiantes de pregrado: indicadores conductuales, cognitivos y afectivos. *Multiciencias*. 2010; 10 (1): 254-258.
- (26) Ministerio de Salud. Promoción de la actividad física en el personal de los establecimientos de salud. Lima: MINSA; 2006.
- (27) Organización Mundial de la Salud. Estrategia mundial sobre régimen alimentario, actividad física y salud. Lima: Ginebra; 2018.
- (28) Organización Mundial de la Salud. La actividad física en los jóvenes. Ginebra: OMS; 2018. Recuperado de http://www.who.int/dietphysicalactivity/factsheet_young_people/es/
- (29) Ministerio de Salud. Módulo educativo de promoción de la actividad física para la salud: Dirigido al personal de salud para orientar a los miembros de la comunidad educativa. Lima: MINSA, 2015.
- (30) Dosil J. Escala de actitudes hacia la actividad física y el deporte. *Cuadernos de psicología del deporte* 2002; 2 (2):43-55.
- (31) López F. La importancia de las actitudes en la educación sexual. *Información Psicológica*. 1999; 69 (1): 7-15.

- (32) 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.
- (33) Papalia DE. *Psicología para bachillerato*. México: Mc Graw Hill; 2012.
- (34) Schultz DP, Schultz SE. *Teorías de la personalidad*. México: Cengage Learning; 2010.
- (35) Robles J. *Práctica de actividad física en el tiempo libre en adolescentes de la Institución Educativa Pública Luis Carranza*. Ayacucho, 2017. Tesis de licenciatura. Ayacucho: Universidad Alas Peruanas; 2018.
- (36) 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.
- (37) Duque E, Vásquez A. *Eliminando la discriminación tecnológica en la búsqueda de la Inclusión Digital*. Colombia: Centro de Investigaciones, Corporación Universitaria Americana; 2013.

ANEXOS

Anexo 01

MATRIZ DE CONSISTENCIA

USO DE VIDEOJUEGOS Y ACTITUD HACIA LA ACTIVIDAD FÍSICA EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA “SAN JUAN”.
AYACUCHO, 2017.

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVOS GENERAL	HIPÓTESIS	VARIABLES PRINCIPAL	METÓDICA
¿ El uso de videojuegos se relaciona con la actitud hacia la actividad física en adolescentes de la Institución Educativa Pública “San Juan”. Ayacucho, 2017?	Determinar la relación entre el uso de videojuegos y la actitud hacia la actividad física en adolescentes de la Institución Educativa Pública “San Juan”. Ayacucho, 2017	El uso de videojuegos se relaciona con la actitud hacia la actividad física en adolescentes de la Institución Educativa Pública “San Juan”. Ayacucho, 2017.	<p>X. Uso de videojuegos X.1. Proporción de uso X.2. Tipos de videojuegos X.3. Tiempo X.4. Horario X.5. Lugar X.6. Motivos X.7. Plataforma X.8. Frecuencia X.9. Momentos X.10. Antecedente X.11. Modalidad</p> <p>Y. Actitud hacia la actividad física X₁. Actividad practicada X₂. Importancia percibida</p>	<p>Enfoque de investigación Cuantitativo Nivel de investigación Correlacional Tipo de investigación Aplicado Diseño de investigación Transversal Población 1273 estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa San Juan matriculados en el año escolar 2017. Muestra 154 adolescentes de la Institución Educativa San Juan matriculados en el año escolar 2017. Tipo de muestreo Intencional</p>
ESPECÍFICAS	ESPECÍFICAS		SECUNDARIA	<p>Técnicas - Encuesta - Evaluación psicométrica</p> <p>Instrumentos - Cuestionario sobre el uso de videojuegos - Escala de actitud hacia la actividad física</p> <p>Tratamiento estadístico Coeficiente de correlación “Rho” de Spearman.</p>
¿Cuáles son las características del uso de los videojuegos?	Describir las características del uso de los videojuegos.		Z. Perfil sociodemográfico Z ₁ . Edad Z ₂ . Grado de estudio Z ₃ . Lugar de residencia	
¿Cuál es la actitud hacia la actividad física?	Identificar la actitud hacia la actividad física.			

Anexo 02

INSTRUMENTOS

CUESTIONARIO DE USO DE VIDEOJUEGOS

(Torre, 2017)

Introducción. Joven/señorita. En esta oportunidad solicito su colaboración respondiendo con sinceridad al presente cuestionario anónimo. No existen respuestas buenas ni malas.

Instructivo. A continuación se le presenta una serie de ítems referidos al uso de videojuegos. Responda la opción que más se adapta con su forma de comportamiento. Antes de responder, debe tener en cuenta lo siguiente:

- a) El cuestionario es anónimo y confidencial.
- b) Es importante responder de manera franca y honesta
- c) Enfoque su atención en lo que sucede habitualmente en su experiencia de vida desde que accede a los videojuegos.
- d) Llenar el cuestionario con bolígrafo.
- e) Tener en cuenta que se tiene una sola opción para llenar por cada uno de los ítems.
- f) Asegúrese de responder todos los ítems.
- g) Responder posicionándose en alguna de las opciones que se presentan, marcando con una equis (X) en la opción del enunciado que indique lo que usted percibe en su experiencia de vida.
- h) La información será recogida y analizada por el equipo de investigadores de la Escuela Profesional de Enfermería.

I. DATOS GENERALES

1.1. ¿Cuál es su edad? 13 14 15 16 17 18

1.2. ¿Que grado viene cursando? 3ro 4to 5to

1.3. ¿En qué distrito vive? San Juan Bautista

Carmen Alto Jesús Nazareno

Andrés Avellino Cáceres Dorre Garay Ayacucho

II. DATOS ESPECÍFICOS:

2.1. ¿En el último mes accedió a los videojuegos?

Si ()

No ()

2.2. ¿En la última semana accedió a los videojuegos?

Si ()

No ()

2.3. ¿Ayer accedió a los videojuegos?

Si ()

No ()

2.4. ¿Hoy accedió a los videojuegos?

Si ()

No ()

2.5. ¿Qué tipo de videojuego prefiere jugar?

a) WarCraft III (Dota 2) ()

b) Pókemon Go ()

c) Mu (Magdalena) ()

d) Winning Eleven ()

e) Left 4 Dead 2 ()

f) Star Craft ()

g) Rakion ()

h) Vice City ()

i) Tekken ()

j) Otros:-----

2.6. ¿Cuánto tiempo accede a los videojuegos por sesión?

- a) ½ hora ()
- b) 1 hora ()
- c) 2 horas ()
- d) 3 horas ()
- e) Más de 3 horas ()

2.7. ¿En qué hora del día accede a los videojuegos?

- a) 7 – 11 am ()
- b) 11 – 02 pm ()
- c) 02 – 06 pm ()
- d) 06 – 10 pm ()

2.8. ¿Cuál es tu lugar preferido para los videojuegos?

- a) Mi casa ()
- b) Colegio ()
- c) Cabinas de internet ()
- d) Casa de amigos ()

2.9. ¿Por qué motivo accede a los videojuegos?

- a) Diversión ()
- b) Soledad ()
- c) Problemas familiares ()
- d) Distracción ()
- e) Reunión con amigos ()
- f) Para retar (a cambio de dinero) ()

2.10. ¿Con que frecuencia accede a los videojuegos?

- a) Diario ()
- b) Inter diario ()
- c) Semanal ()
- d) Quincenal ()
- e) Esporádico ()

2.11. ¿Hace cuánto tiempo accede a los videojuegos?

- a) Hace un año ()

- b) Hace dos años ()
- c) Hace tres años ()
- d) Hace más de tres años ()

2.12. ¿De qué manera prefiere jugar?

- a) Solo ()
- b) Acompañado ()
- c) En red ()
- d) Online ()

Gracias.

ESCALA DE ACTITUD HACIA LA ACTIVIDAD FÍSICA

Introducción. Señorita/Joven. En esta oportunidad solicito su colaboración respondiendo con sinceridad la presente escala anónima. No existen respuestas buenas ni malas.

Instructivo. A continuación se le presenta una serie de declaraciones referidas a la actividad física. Responda la opción que más se adapta con su disposición para la práctica de este tipo de actividad. Antes de responder, debe tener en cuenta lo siguiente:

- a) La escala de actitud es anónima y confidencial.
- b) Es importante responder de manera franca y honesta
- c) Enfoque su atención en lo que sucede habitualmente en su experiencia.
- d) Llenar la escala con bolígrafo.
- e) Tener en cuenta que se tiene una sola opción para llenar por cada una de los ítems.
- f) Asegúrese de responder todos los ítems.
- g) Responder posicionándose en alguna de las opciones que se presentan, marcando con una equis (X) en la opción de la declaración que indique lo que usted percibe en su experiencia.
- h) La información será recogida y analizada por el equipo de investigadores de la Escuela Profesional de Enfermería.

Nº	DESCRIPCIÓN DEL ÍTEM	Muy en desacuerdo	En desacuerdo	Indiferente	De acuerdo	Muy de acuerdo
		1	2	3	4	5
1	Si dejo de practicar una semana una actividad física/deporte me siento mal					
2	Si tuviera una tarde libre emplearía una parte de mi tiempo en realizar una actividad física o deportiva					
3	Alguna vez me he acostado o levantado antes para poder practicar una actividad física/deporte					
4	En relación con mis amigos, dedico más tiempo a la práctica de una actividad física/deporte					
5	Si no puedo practicar una actividad física/deporte durante toda una semana aumentan las ganas de practicarla					
6	La actividad física/deporte ocupa un lugar importante en mi vida					
7	Siempre que puedo asisto a manifestaciones o espectáculos deportivos en directo					
8	Me agradaría tener siempre un tiempo a la semana para dedicarlo a la actividad física/deporte					
9	Alguna vez me he acostado o levantado antes para poder ver una retransmisión deportiva					
10	Cuando veo una actividad física/deporte me aumentan las ganas de practicarlo					
11	La actividad física /deporte está entre mis prioridades en la vida					
12	Mis programas favoritos son los deportivos					

Anexo 03

PRUEBA DE CONFIABILIDAD

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,898	12

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
1	29,50	26,722	,238	,903
2	29,70	20,900	,800	,878
3	30,00	24,444	,566	,892
4	29,80	19,956	,920	,870
5	29,50	22,056	,721	,883
6	29,50	24,500	,494	,895
7	29,90	25,433	,355	,901
8	29,90	22,989	,606	,890
9	30,00	21,556	,856	,875
10	29,70	20,678	,834	,876
11	29,40	24,711	,569	,892
12	29,50	26,944	,169	,904

ESCALA DE ACTITUD HACIA LA ACTIVIDAD FÍSICA

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,902	12

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
1	29,10	28,544	,204	,909
2	29,30	22,233	,827	,883
3	29,60	26,267	,529	,899
4	29,40	21,600	,896	,878
5	29,10	23,433	,750	,888
6	29,10	26,100	,502	,900
7	29,50	27,167	,344	,906
8	29,50	24,500	,619	,895
9	29,60	23,156	,845	,883
10	29,30	22,011	,860	,881
11	29,00	26,444	,550	,898
12	29,50	26,944	,386	,904

Anexo 04

INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA

CUADRO N.º 12

ESTADÍSTICOS DE LA EDAD EN ADOLESCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA “SAN JUAN”. AYACUCHO, 2017.

Estadísticos		Edad
N		154
Media		3,46
Mediana		4,00
Moda		4
Desviación estándar		1,144
Coeficiente de variación (CV%)		33.063
Asimetría		-,314
Curtosis		-,228
Mínimo		1
Máximo		6
Percentiles	25	3,00
	50	4,00
	75	4,00

Fuente. Base de datos.

El uso promedio de videojuegos equivale $3,46 \pm 1,144$ puntos con un valor modal de 4 puntos. El coeficiente de variación de 33.06% es mayor que el 30%; por tanto, la distribución de la información muestra una tendencia a la heterogeneidad. El segundo percentil indica el 50% de adolescentes obtiene un puntaje de uso de videojuegos máximo de 4 y el 50% restante más el valor en referencia.

Anexo 05

VALIDEZ DE INSTRUMENTOS



FORMULARIO DE OPINIÓN DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Nombres y apellidos : NANCY CHACHAIMA PUNABONCO
- 1.2. Grado/Título académico : Magister en Psicología Educativa
- 1.3. Institución donde labora : Universidad "Alas Peruanas"

II. DATOS ESPECÍFICOS

Evalúe cada uno de los ítems del instrumento según la siguiente escala:

1. **Esencial.** Cuando considere que el ítem está bien redactado y debe incluirse (es pertinente).
2. **Útil.** Cuando considere que el ítem debe estar incluido pero debe ser modificado.
3. **Innecesario.** El ítem debería ser eliminado.

Yo Enfermero
 Universidad Alas Peruanas

Nancy Chachaima Punabonco
 Magister en Psicología Educativa

Nº	DESCRIPCIÓN DEL ÍTEM	Imnecesario	Útil	Esencial
		1	2	3
II. DATOS ESPECÍFICOS				
2.1.	¿En el último mes accedió a los videojuegos?			✓
2.2.	¿En la última semana accedió a los videojuegos?			✓
2.3.	¿Ayer accedió a los videojuegos?			✓
2.4.	¿Hoy accedió a los videojuegos?			✓
2.5.	¿Qué tipo de videojuego prefiere jugar?			✓
2.6.	¿Cuánto tiempo accede a los videojuegos?			✓

Investigar es ver lo que todo el mundo ha visto y pensar lo que nadie más ha pensado...
 (Albert Szent)



[Handwritten signature]
 Betty Wilber, M.A., Ph.D.
 Doctor of Philosophy
 Psychology

[Handwritten signature]
 M^g. Nancy Chuchima Pemasancico
 Magister en Psicología
 Educativa

2.7.	¿En qué hora del día accede a los video juegos?		✓	
2.8.	¿Cuál es tu lugar preferido para los video juegos?			✓
2.9	¿Por qué motivo accede a los videojuegos?			✓
2.10	¿Con qué dispositivo prefiere acceder a los videojuegos?			✓
2.11.	¿Con que frecuencia accede a los videojuegos?		✓	
2.12.	¿En qué momento del día accede a los videojuegos?		✓	
2.13.	¿Hace cuánto tiempo accede a los videojuegos?		✓	
2.14.	¿De qué manera prefiere jugar?			✓



FORMULARIO DE OPINIÓN DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Nombres y apellidos : Belenia Pariona Cahuana
- 1.2. Grado/Título académico : Mg. Psicología Educativa
- 1.3. Institución donde labora : ALAS PERUANAS

II. DATOS ESPECÍFICOS

Evalúe cada uno de los ítems del instrumento según la siguiente escala:

- 1. **Esencial.** Cuando considere que el ítem está bien redactado y debe incluirse (es pertinente).
- 2. **Útil.** Cuando considere que el ítem debe estar incluido pero debe ser modificado.
- 3. **Innecesario.** El ítem debería ser eliminado.

[Signature]
Dally Williams Pariona Rios, Ph.D.
Doctor of Philosophy
Sociology

[Signature]
Belenia Pariona Cahuana
Mg. en Psicología Educativa

Nº	DESCRIPCIÓN DEL ÍTEM	Innecesario	Útil	Esencial
		1	2	3
II. DATOS ESPECÍFICOS				
2.1.	¿En el último mes accedió a los videojuegos?			✓
2.2.	¿En la última semana accedió a los videojuegos?			✓
2.3.	¿Ayer accedió a los videojuegos?			✓
2.4.	¿Hoy accedió a los videojuegos?			✓
2.5.	¿Qué tipo de videojuego prefiere jugar?			✓
2.6.	¿Cuánto tiempo accede a los videojuegos?			✓

*Investigar es ver lo que todo el mundo ha visto y pensar lo que nadie más ha pensado...
(Albert Szent)*



[Signature]
 Dr. J. Williams Moisés Ríos, Ph.D.
 Doctor of Philosophy
 Sociology

[Signature]
 Tolería Patricia Cahuana
 Mg. en Psicología Educativa

2.7.	¿En qué hora del día accede a los video juegos?			✓
2.8.	¿Cuál es tu lugar preferido para los video juegos?			✓
2.9	¿Por qué motivo accede a los videojuegos?			✓
2.10	¿Con qué dispositivo prefiere acceder a los videojuegos?			✓
2.11.	¿Con que frecuencia accede a los videojuegos?			✓
2.12.	¿En qué momento del día accede a los videojuegos?			✓
2.13.	¿Hace cuánto tiempo accede a los videojuegos?			✓
2.14.	¿De qué manera prefiere jugar?			✓



FORMULARIO DE OPINIÓN DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Nombres y apellidos : WALTER VÁSQUEZ LEÓN
- 1.2. Grado/Título académico : Licenciado en Enfermería
- 1.3. Institución donde labora : C.S. SAN JUAN BAUTISTA - UAP.

II. DATOS ESPECÍFICOS

Evalúe cada uno de los ítems del instrumento según la siguiente escala:

1. **Esencial.** Cuando considere que el ítem está bien redactado y debe incluirse (es pertinente).
2. **Útil.** Cuando considere que el ítem debe estar incluido pero debe ser modificado.
3. **Innecesario.** El ítem debería ser eliminado.

Walter Vásquez León
 Doctor of Philosophy
 Spatology

Walter Vásquez León
 ENFERMERO
 CEP 14195

Nº	DESCRIPCIÓN DEL ÍTEM	Innecesario	Útil	Esencial
		1	2	3
II. DATOS ESPECÍFICOS				
2.1.	¿En el último mes accedió a los videojuegos?			✓
2.2.	¿En la última semana accedió a los videojuegos?			✓
2.3.	¿Ayer accedió a los videojuegos?			✓
2.4.	¿Hoy accedió a los videojuegos?			✓
2.5.	¿Qué tipo de videojuego prefiere jugar?			✓
2.6.	¿Cuánto tiempo accede a los videojuegos?			✓

*Investigar es ver lo que todo el mundo ha visto y pensar lo que nadie más ha pensado...
 (Albert Szent)*



[Signature]
Jully Williams
Doctor of Philosophy
Sociology

[Signature]
Walker Viquez León
ENFERMERO
CEP 14195

2.7.	¿En qué hora del día accede a los video juegos?			✓
2.8.	¿Cuál es tu lugar preferido para los video juegos?			✓
2.9	¿Por qué motivo accede a los videojuegos?			✓
2.10	¿Con qué dispositivo prefiere acceder a los videojuegos?			✓
2.11.	¿Con que frecuencia accede a los videojuegos?			✓
2.12.	¿En qué momento del día accede a los videojuegos?			✓
2.13.	¿Hace cuánto tiempo accede a los videojuegos?			✓
2.14.	¿De qué manera prefiere jugar?			✓



FORMULARIO DE OPINIÓN DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Nombres y apellidos : MARIO ANDRÉS OCHOA PASCUAL
 1.2. Grado/Título académico : LIC. EN EDUCACIÓN
 1.3. Institución donde labora : UNIVERSIDAD ALAS PERUANAS

II. DATOS ESPECÍFICOS

Evalúe cada uno de los ítems del instrumento según la siguiente escala:

1. **Esencial.** Cuando considere que el ítem está bien redactado y debe incluirse (es pertinente).
2. **Útil.** Cuando considere que el ítem debe estar incluido pero debe ser modificado.
3. **Innecesario.** El ítem debería ser eliminado.

Billy Williams
 Billy Williams Moscos Rios, PhD.
 Doctor of Philosophy
 Sociology

[Signature]
 Lic. María Antonia Gutiérrez Tuomino
 C.P.Pe. 0524516

Nº	DESCRIPCIÓN DEL ÍTEM	Innecesario	Útil	Esencial
		1	2	3
II. DATOS ESPECÍFICOS				
2.1.	¿En el último mes accedió a los videojuegos?			X
2.2.	¿En la última semana accedió a los videojuegos?			X
2.3.	¿Ayer accedió a los videojuegos?			X
2.4.	¿Hoy accedió a los videojuegos?			X
2.5.	¿Qué tipo de videojuego prefiere jugar?			X
2.6.	¿Cuánto tiempo accede a los videojuegos?			X

Investigar es ver lo que todo el mundo ha visto y pensar lo que nadie más ha pensado...
 (Albert Szent)



Handwritten signature
 Billy Williams Mestas Ros, Ph.D.
 Doctor of Philosophy
 Sociology

2.7.	¿En qué hora del día accede a los video juegos?			X
2.8.	¿Cuál es tu lugar preferido para los video juegos?			X
2.9	¿Por qué motivo accede a los videojuegos?			X
2.10	¿Con qué dispositivo prefiere acceder a los videojuegos?			X
2.11.	¿Con que frecuencia accede a los videojuegos?			X
2.12.	¿En qué momento del día accede a los videojuegos?			X
2.13.	¿Hace cuánto tiempo accede a los videojuegos?			X
2.14.	¿De qué manera prefiere jugar?			X

Handwritten signature
 Lic. Mario Andrés Delgado Pacheco
 C.P.P.E. 0524516



FORMULARIO DE OPINIÓN DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Nombres y apellidos : Luis CAÑOLA ROSAS
- 1.2. Grado/Título académico : LICENCIADO
- 1.3. Institución donde labora : U. A. P

II. DATOS ESPECÍFICOS

Evalúe cada uno de los ítems del instrumento según la siguiente escala:

1. **Esencial.** Cuando considere que el ítem está bien redactado y debe incluirse (es pertinente).
2. **Útil.** Cuando considere que el ítem debe estar incluido pero debe ser modificado.
3. **Innecesario.** El ítem debería ser eliminado.


Luis Cañola Rosas
Luis Cañola Rosas, Ph.D.
Director, Philosophy
Education

Luis Cañola Rosas
41612355

Nº	DESCRIPCIÓN DEL ÍTEM	Innecesario	Útil	Esencial
		1	2	3
II.	DATOS ESPECÍFICOS			/
2.1.	¿En el último mes accedió a los videojuegos?			/
2.2.	¿En la última semana accedió a los videojuegos?			/
2.3.	¿Ayer accedió a los videojuegos?			/
2.4.	¿Hoy accedió a los videojuegos?			/
2.5.	¿Qué tipo de videojuego prefiere jugar?			/
2.6.	¿Cuánto tiempo accede a los videojuegos?			/



2.7.	¿En qué hora del día accede a los video juegos?			/
2.8.	¿Cuál es tu lugar preferido para los video juegos?			/
2.9	¿Por qué motivo accede a los videojuegos?			/
2.10	¿Con qué dispositivo prefiere acceder a los videojuegos?			/
2.11.	¿Con que frecuencia accede a los videojuegos?			/
2.12.	¿En qué momento del día accede a los videojuegos?			/
2.13.	¿Hace cuánto tiempo accede a los videojuegos?			/
2.14.	¿De qué manera prefiere jugar?			/


 Liliana
 Liliana Mónica Ríos, PhD.
 Doctor of Philosophy
 41612535

Anexo 06
ICONOGRAFÍA





