

UNIVERSIDAD PRIVADA ANTONOR ORREGO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA PROFESIONAL DE OBSTETRICIA



TEMA:

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
PROFESIONAL DE OBSTETRA**

AUTORAS:

- Bach. OTOYA LAVADO, LESLIE NATHALY.
- Bach. RAMÍREZ LEÓN, YANETTI

ASESORA:

- Mg. MANTA CARRILLO, YVONNE GRACIELA.

TRUJILLO- 2016

**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**

UNIVERSIDAD PRIVADA ANTONOR ORREGO

Elaborado por

OTOYA LAVADO, LESLIE NATHALY.

RAMÍREZ LEÓN, YANETTI.

Asesora

Mg.MANTA CARRILLO, YVONNE GRACIELA.

DEDICATORIA

Con todo mi cariño y amor para las personas que hicieron todo en la vida para que pudiera lograr mis sueños, por motivarme y darme la mano cuando sentía que el camino se terminaba, a ustedes por siempre mi corazón y mi agradecimiento, querida familia.

Yanetti Ramírez León

A ustedes mis queridos padres, Francisco e Hilda, por su apoyo constante y la confianza depositada en mí durante toda la carrera. A mis hermanos Stefany y Samuel, por su respaldo incondicional. A mis docentes, por sus enseñanzas y su entera disposición en los momentos más importantes. A mi familia y amistades, el apoyo espiritual y su amistad sincera quienes con oración y comprensión supieron alentar mi motivación para culminar la carrera

.Leslie Nathaly Otoy Lavado

AGRADECIMIENTO

Agradecer en primer lugar a Dios por bendecirnos para llegar hasta donde hemos llegado.

A la UNIVERSIDAD PRIVADA ANTENOR ORREGO por darnos la oportunidad de estudiar y ser futuros profesionales.

A LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NACIONAL SAN JUAN DE TRUJILLO por permitirnos realizar la investigación en sus ambientes y con sus alumnos.

Al coordinador de tutoría y orientación estudiantil (TOE) II JUAN PORTALES SOLANO, por su apoyo y colaboración en el proceso de recolección de datos.

De igual manera agradecer a nuestra asesora y profesora de Investigación Obst. MANTA CARRILLO, YVONNE GRACIELA por su visión crítica de muchos aspectos cotidianos de la vida, por su rectitud en su profesión como docente, por sus consejos, que ayudan a formarte como persona e investigador.

TABLA DE CONTENIDOS

Dedicatoria

Agradecimientos

Tabla de contenidos

Lista de tablas

Resumen

Abstract

I.- Introducción	1
Problema de Investigación	14
Hipótesis	14
Objetivo general y específicos	15
II.- Materiales y Métodos	16
II.- Resultados	25
IV.- Discusión	30
V.- Conclusiones	34
VI.- Recomendaciones	35
VII.- Bibliografía	36
VIII.- Anexos	43

LISTA DE TABLAS

1. TABLA III.1 Preferencia según tipo de videojuegos de internet. Primer año de secundaria I. E. Nacional San Juan – Junio 2014.....**25**
2. TABLA III.2 Tiempo promedio que los adolescentes permanecen en los videojuegos de internet. Primer año de secundaria I. E. Nacional San Juan – Junio 2014.....**26**
3. TABLA III.3 Frecuencia de uso de videojuegos de internet. Primer año de secundaria I. E. Nacional San Juan – Junio 2014.....**27**
4. TABLA III.4 Respuesta ante una situación de tensión: Reacción frente a la pérdida de un videojuego de internet. Primer año de secundaria I. E. Nacional San Juan – Junio 2014.....**28**
5. TABLA III.5 Incidencia de violencia en los adolescentes. Primer año de secundaria I. E. Nacional San Juan – Junio 2014.....**29**

RESUMEN

Con el objetivo de determinar si el uso de videojuegos de internet es un factor predisponente para la presencia de violencia en adolescentes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Nacional San Juan de Trujillo durante el periodo 2014, se realizó un estudio analítico observacional de cohortes; con una muestra de 208 estudiantes dividida en dos grupos de 104 alumnos que usaban videojuegos y 104 alumnos que no usaban videojuegos, para lo cual se utilizó dos instrumentos estructurados para el recojo de información de las variables de estudio. Esta investigación tiene como resultados que el 24.6% prefieren videojuegos como Dragon Ball Z y el 22.1% God of War; con respecto al tiempo que los adolescentes dedican a los videojuegos se obtuvo que el 34.1% usan de 1 a 5 horas y 35.2% de 6 a 10 horas; 33.7% usa los videojuegos una vez por semana y el 27.9% de dos a más veces; 88% no presenta ningún tipo de reacción frente a la pérdida del videojuego y que el 9.6% reacciona con gritos e insultos. En relación a la incidencia de violencia el 11.5% de los que usan videojuegos presentan violencia frente a un 0.5% de los que no usan videojuegos; teniendo como factor de predicción 25 veces más de presentar violencia en los que usan videojuegos de internet frente a los que no usan (RR=25.5).

PALABRAS CLAVES: Factor predisponente, Adolescentes, Videojuegos, Violencia.

ABSTRACT

In order to determine whether the use of video games online is a predisposing factor for the presence of violence in adolescents high school freshman of the National Educational Institution San Juan de Trujillo during the period 2014, an analytical, observational cohort study ; with a sample of 208 students divided into two groups of 104 students and 104 students they played video games not played video games, for which two structured for the gathering of information of the study variables was used instruments. This research is results that 24.6% prefer games like Dragon Ball Z and 22.1% God of War; over time teenagers spend on video games was obtained that 34.1% use from 1 to 5 hours and 35.2% of 6 to 10 hours; 33.7% use video games once a week and 27.9% two more times; 88% does not show any reaction to the loss of the game and that 9.6% reacts with shouts and insults. Regarding the incidence of violence 11.5% of those who use video games have violence against 0.5% of those not using video games; taking as a predictor 25 times more than present violence in video games using Internet versus those who do not use (RR = 25.5).

KEYWORDS: Predisposing factor, Teens, Video Games, Violence.

I. INTRODUCCIÓN

Internet es una red de redes que permite la interconexión descentralizada de computadoras a través de un conjunto de protocolos denominado Protocolo de Control de Transmisión (TCP) y Protocolo de Internet (IP). Tuvo sus orígenes en 1969, cuando una agencia del Departamento de Defensa de los Estados Unidos comenzó a buscar alternativas ante una eventual guerra atómica que pudiera incomunicar a las personas ¹.

Se ha constituido en un medio de contacto tremendamente versátil y potente, es una vía de comunicación muy práctica y rápida, tiene muchas ventajas y también desventajas, una de las desventajas es que ha ganado mucha importancia en los últimos años y todo es a base de internet, dejando de lado los libros y biblioteca; además de ser usada por todo tipo de edades, especialmente los niños que lo usan para realizar tareas, juegos en línea y en redes sociales ².

Estudios a nivel mundial reportan diferentes datos, en cuanto a su uso; En el Reino Unido, el 70% de los menores acceden a Internet desde su casa, y de ellos, 52% destina al menos cinco horas cada semana “a navegar”. Sin embargo, 80% de los padres no sabe qué hacer para que sus hijos lo utilicen de forma segura. Lo más grave, es que la mayoría desconoce los riesgos o peligros que pueden existir en la red ².

Entre los elementos del ciberespacio con mayor componente adictivo se encuentran los “chats”, los foros, el correo electrónico, las redes sociales o los juegos “online”, siendo estos últimos los que más opciones ofrecen. Un videojuego es un programa informático interactivo destinado al entretenimiento que puede funcionar en diversos dispositivos: ordenadores, consolas, teléfonos móviles, etc.; integra audio y vídeo, y permite disfrutar de experiencias que, en muchos casos, sería muy difícil de vivir en la realidad ^{3,4}.

Entre las diferentes clasificaciones propuestas de los videojuegos destacamos la que realiza Estallo (1995) en función del contenido de los mismos. Este autor distingue seis tipos: a) arcade (plataformas y laberintos), b) acción (de lucha), c) deportivos (fútbol, tenis, etc.), d) estrategias (aventuras, rol, etc.), e) simulación (de distintas situaciones) y f) juegos de mesa. Desde su nacimiento, los videojuegos han venido rodeados de la controversia propia de cualquier fenómeno sociocultural incipiente e impactante, apareciendo los primeros trabajos acerca de sus efectos sobre los jugadores al mismo tiempo que se ponían de manifiesto las primeras críticas ⁵.

El mundo de los videojuegos se empieza a consolidar como un tema clave en la investigación social en comunicación. El mundo de los juegos, irrumpe en los estudios de los medios de comunicación como una parte de las “nuevas pantallas”. Muy resumidamente los trabajos publicados empiezan a posicionarse en dos posturas, las cuales no siempre nítidas. De una parte los que consideran los problemas que plantean los videojuegos, particularmente su influencia en comportamientos violentos, antisociales, discriminatorios o sexistas. De otra, los que prefieren centrarse en sus efectos beneficiosos para las relaciones sociales o familiares, la salud, la creatividad artística, la educación, etc ⁶.

A nivel latinoamericano, la industria de los juegos es el de más rápido crecimiento en Brasil desde mediados de la década pasada, siguiendo una tendencia mundial similar. A finales de 2011 se estimaba que había 35 millones de usuarios de videojuegos en Brasil, lo que equivale al 75,1% de la población activa en Internet (de 10 a 65 años). Los usuarios de los videojuegos en Brasil juegan 10,7 horas semanales, casi equivalente al doble del tiempo que pasan viendo televisión ⁷.

En el Perú se estima que el 72% de 'gamers' (jugadores que se caracterizan por jugar con gran dedicación e interés a videojuegos y por tener un conocimiento diversificado sobre estos) prefieren jugar por Internet, un avance de 5% con respecto al año anterior. Junto con el aumento de los juegos en línea, también hubo un incremento en el número de horas dedicadas a jugar en diferentes dispositivos. Se registró aumento fue de 9% en general y de 6% para los juegos online ⁷.

Al respecto, Carlos Bromley, director de Salud Mental del Ministerio de Salud, explicó a Perú21 (Diario Peruano) que esta patología tiene un perfil similar en niños y adolescentes. Refirió que, en todos los casos, los pacientes sufren un deterioro en su vida personal y descuidan sus responsabilidades. "La mayoría jala cursos, repite el año o incluso deja el colegio. También tienen problemas para dormir, sufren de falta de apetito y se comunican de manera insuficiente con sus conocidos" ⁸.

A partir del análisis de los contenidos de estos videojuegos, de los valores que promueve la publicidad que los promociona, y de una investigación entre alumnado adolescente y juvenil, en diferentes investigaciones se llegó a la conclusión de que estos espacios ayudan a mantener y potenciar unas relaciones de agresividad, desprecio y un clima de violencia soterrado entre la población adolescente y juvenil. Igualmente, animan a una temprana adopción de valores consumistas y masculinos dominantes; y educan en contra de las convenciones sociales, la ética y los derechos humanos ⁹.

Las perspectivas sobre la violencia se han dado desde diversas ópticas. La Organización Mundial de la Salud (OMS) define la violencia como el uso deliberado de la fuerza física o el poder, que tiene muchas probabilidades de causar lesiones contra uno mismo, otra persona, un grupo o una comunidad. La definición abarca tanto la amenaza e intimidación como la acción efectiva, la

violencia interpersonal, el comportamiento suicida y los conflictos armados. La violencia adquiere muchas formas y se relaciona con las modalidades de ejercicio del poder ¹⁰.

La clasificación de la OMS, divide la violencia en tres categorías generales, según las características de los que cometen el acto de violencia: La violencia auto infligida (comportamiento suicida y autolesiones), la violencia interpersonal (violencia familiar, que incluye menores, pareja y ancianos; así como violencia entre personas sin parentesco), la violencia colectiva (social, política y económica) ¹⁰.

Es importante precisar que no sólo es la accesibilidad a los juegos en red es lo que ocasiona la aparición de conductas adictivas en los adolescentes, sino que como refiere Estalló (1994) existen factores (psicológicos, sociales, legales, familiares y de ocio) condicionantes de la conducta adictiva. Bandura afirma que el componente principal y lo que podría estar determinando la característica del comportamiento agresivo y violento es un componente de interacción con el ambiente, es decir, un proceso de aprendizaje llamado imitación. Bajo esta misma línea el término agresión en un sentido psicológico ha sido conceptualizado como una clase de respuesta psicosocial emitida ante estímulos sociales aversivos y frustrantes (Anicama, 1996); esto implica un conjunto de respuestas componentes y un conjunto de eventos estímulos en interacción, actuando a diferente nivel de expresión del organismo ¹¹.

Como los padres lo suelen ignorar todo de los videojuegos, sucede a menudo que sus hijos disponen de una libertad para decidir de la que no dispondrían si se tratase, por ejemplo, de ver una película, una serie de televisión, o incluso leer un libro. Pero las alarmas parecen haber saltado de un tiempo a esta parte educadores y asociaciones de padres y de consumidores han advertido contra

los excesos violentos de algunos de los juegos de mayor éxito entre los jóvenes en la actualidad ¹².

No es mal punto de partida a la hora de discutir este asunto suscribir la siguiente frase, escrita por Diego Levis en 1996, “la tendencia de muchos videojuegos a presentar la violencia como única respuesta posible frente al peligro, a ignorar los sentimientos, a distorsionar las reglas sociales, a estimular una visión discriminatoria y excluyente de las mujeres, a alentar una visión caótica del mundo, a fomentar el todo vale como norma aceptable de comportamiento y a estimular todo tipo de actitudes insolidarias, no puede dejar de despertar una justificada inquietud”.¹³

El macro contexto se apoya en tres formas de poder estrechamente relacionadas: El poder de destruir, El poder de producir e intercambiar, El poder de integrar, que crea relaciones basadas en la solidaridad y la legitimidad. Cuando la relación entre estas tres caras entra en conflicto, desplazando la centralidad del poder integrador, eleva la violencia a la calidad de recurso expedito y eficaz en la solución de los desacuerdos y la disuasión amenazadora como defensa de la estabilidad del sistema.¹⁴

En cuanto al efecto de los videojuegos, el análisis lleva a suponer que jugar durante corto tiempo provoca pensamientos y sentimientos agresivos. El uso continuo e intensivo reforzaría las estructuras de pensamiento agresivo, y, cuánto más fácil se recuerdan escenas violentas, más se está predispuesto a percibir e interpretar la conducta de los demás negativamente. Esto hace que el sujeto vea en los demás intenciones hostiles donde no las hay, y así su visión del mundo se distorsionaría.¹⁵

La violencia de los juegos y quienes los juegan en línea pueden ser una peligrosa combinación, se han registrado casos; como ocurrió en Escocia donde un adolescente de 13 años mató a otro de 14 tras una partida del videojuego Gears of Wars según Periódico Digital Sendero Sociedad Anónima. (SPD noticias).¹⁶

Otro caso ocurrió en el estado de Luisiana en EE.UU, donde Univisión noticias reporto sobre un niño de ocho años que asesinó de un disparo con arma de fuego a una mujer de 87 años, quien estaba a cargo de su cuidado, en una zona rural de Louisiana, bajo confusas circunstancias, informaron las autoridades locales. La oficina del alguacil del Condado de Clinton identificó a la víctima como Marie Smother y dio a conocer que antes del incidente el niño había utilizado el videojugado "Grand Theft Auto IV."¹⁷

En México, diversos hechos violentos se han manifestado en varias regiones del país, en particular en la región norte. En el Estado de Chihuahua han surgido realmente hechos fatídicos como la masacre del poblado de Creel, y la reciente ejecución de 14 estudiantes reunidos en una vivienda del fraccionamiento Salvarcar de ciudad Juárez entre otros. Todos estos hechos han inundado los medios de información locales, incluso algunos periódicos han mostrado en sus portadas los hechos con la crudeza con la que fueron cometidos.¹⁸

En Santiago de Chile otro caso de violencia relacionada a los videojuegos de internet conmocionó al país. Donde una pequeña riña por el control de un videojuego acabó con la muerte de un niño de 7 años a manos de su primo de 8, que lo acuchilló hasta asesinarlo.¹⁹

Según la Academia Americana de Pediatría (una de las organizaciones con mayor peso en este ámbito), la exposición a la violencia provoca en los adolescentes un aumento de la inclinación a la agresividad que oscila entre un

13% y un 22%, y el uso de estos juegos guarda una relación directa con las patologías de sus conductas. En los últimos años decenas de investigadores internacionales han alertado sobre el aparente riesgo que suponen los videojuegos para la salud mental y física de los niños. Entre los menores que se exponen con costumbre a los videojuegos se han detectado crisis epilépticas, alteraciones del nervio óptico, migrañas, obesidad e incluso tabaquismo.²⁰

Un estudio llevado a cabo por Patrick Markey, psicólogo de la *Universidad de Pensilvania*, concluye que los rasgos de la personalidad de ciertos niños son los que van a determinar quiénes de ellos van a ser más vulnerables a esos contenidos, influenciando de manera directa su conducta. Un 90% de niños de entre 8 y 16 años juega habitualmente con videojuegos (más el género masculino que el femenino). Podría decirse que los niños que se molestan fácilmente por las cosas que no les gustan, o son niños tristes y deprimidos, o se muestran indiferentes a los sentimientos de los demás, rompen las normas o no cumplen nunca sus promesas tienen más probabilidades de mostrarse hostiles tras jugar con este tipo de videojuegos.²¹

Partiendo de la base que el aprendizaje en los primeros años de vida está relacionado con todas las actividades que el adolescente practica, el tema de los videojuegos puede llegar a ser un punto preocupante ya que, si se hace una lista de los juegos más exitosos, en ella encontraremos una gran cantidad de títulos en los que la violencia explícita y las malas formas son los temas predominantes. Los infantes son bombardeados desde diversos frentes, por televisión, el internet, los videojuegos, incluso dentro del mismo núcleo familiar, llenando sus mentes de violencia, estos hechos sociales han influido de cierta manera en el comportamiento de los adolescentes, ya que ha sido muy evidente el cambio conductual que se ha presentado en las últimas generaciones.²²

Psicólogos y psicopedagogos debaten el tema y apuntan a los juegos electrónicos violentos como posible factor agravante de una patología o situación

conflictiva latente. El tema se debate vivamente en los medios y es objeto de estudio de psicólogos y psicopedagogos; así como el consumo de cigarrillos aumenta el riesgo de enfermar y morir de cáncer de pulmón, y la sociedad toma medidas para reducir dicho riesgo, esto también debería poder aplicarse a los videojuegos.¹⁵

Amparo Rosario Constante A. en Pichincha, Ecuador, realizó una investigación titulada: “El uso de juegos de internet y su influencia en el desarrollo actitudinal de los estudiantes del sexto año de educación general básica de la escuela fiscal mixta 2 de agosto de la parroquia Cutuglagua, Cantón Mejía”, en el año 2012 en la cual concluyó que: .”Un gran porcentaje de los estudiantes cuenta con una red de Internet en sus hogares, siendo este el principal factor para que se conecten a los juegos en red descuidando sus tareas escolares. Los estudiantes se conectan a Internet por entretenimiento y al permanecer conectado durante mucho tiempo, esto ha generado cambios en el desarrollo actitudinal de los niños y niñas. En el Sexto Año de Educación Básica existen casos de estudiantes que presentan problemas de comportamiento y muchos de ellos son causados por la influencia de los juegos de internet.²³

Rosmer Barrios en Asunción Venezuela, realizó una investigación titulada: “Influencia de los videojuegos violentos en el desarrollo psicosocial sobre los niños de 4”a” .de la segunda etapa de educación básica en el “Colegio Domingo Savio”.en el sector el otro lado del rio”, entre los años 2011 y 2012. ; En la muestra de estudio, se seleccionaron cantidades iguales entre el tipo de sexo de los jugadores. En la cual concluyó que: los niños, al hacer uso excesivo de videojuegos, desarrollan conductas negativas como, un sentido de superioridad, egoísmo y a veces rebeldía, hacia quienes lo rodean. Pero quienes mostraron más interés por los videojuegos del género violento fueron los del sexo masculino, se revela que los videojuegos con contenido agresivo si resultaban adictivos para los niños, pero dentro de la muestra de estudio, los encuestados, prefirieron otro tipo de videojuegos, Por otra parte los tipos de juego si influncian

los estados de ánimo de los niños, ya que se revela que los que eligen el género de violencia, al perder en el juego, expresan o sienten frustración, enojo y desesperación.³

Claudia Vargas H. en Valparaíso Chile, realizó una investigación titulada: “Uso excesivo de videojuegos con contenido violento: implicaciones en el desarrollo emocional infantil”, En el año 2011 En la cual concluyó que: existen diferencias estadísticamente significativas en el nivel de ansiedad y agresividad de los niños de 9 a 12 años, según el tiempo de uso (inferior o superior a 20 horas semanales) de videojuegos con contenido violento, es decir los participantes del grupo que usa de modo excesivo videojuegos con contenido violento, manifiestan una ansiedad y agresividad más elevada que aquellos que no tienen una práctica excesiva a la semana, sin embargo, estas diferencias no son significativas para la variable autoestima. Los resultados acá vertidos permiten señalar que los niños participantes de este estudio se aproximan y aprenden a través de los videojuegos con contenido violento, incorporándolo a su experiencia y percibiendo del entorno un modelo de realidad que, al introducirse posteriormente al repertorio de experiencias, hacen que estos niños pongan a prueba nuevas modalidades de acción, pudiendo ser estas disruptivas al momento de exponerse a situaciones semejantes en otro escenario que no sea el de los videojuegos, donde los objetivos del juego se centran en las conductas hostiles.⁴

Lydia Elena Ramos Espinoza en Chihuahua, México, realizó una investigación titulada: “La agresividad de los adolescentes de educación secundaria”, en el año 2011 En la cual concluyó que: El promedio de los jóvenes que no manifiestan conductas agresivas es del 26.7 % de los alumnos entrevistados. El 29% de los alumnos entrevistados mostraron conductas agresivas, a estos jóvenes les gusta molestar a sus compañeros solo por diversión, golpean a los

compañeros que sabe que no se pueden defender, pelea a golpes sin motivo alguno, amenaza a sus compañeros de golpearlos en el recreo o la hora de salida, si están molestos golpean al primero que se le acerque, hablan mal de sus compañeros, les gusta empezar discusiones o peleas y animan a otros a pelear. El 42.3% de los participantes mostraron actitudes agresivas en menor proporción, sin embargo son alumnos que muestran comportamientos agresivos en más de una ocasión, y son fuertes candidatos a ser personas agresivas en su vida futura. ²⁴

Según Gwinup y Segal, desde el campo de la medicina, demuestran claros efectos fisiológicos del uso de los videojuegos sobre los usuarios. Se ha demostrado, el uso de videojuegos aumenta la presión sanguínea y el ritmo cardiaco de los jugadores, por lo que su uso no es muy recomendable para aquellas personas que padezcan problemas cardiovasculares. Otros autores han hallado algunos efectos nocivos del uso de los videojuegos sobre la salud ocular de los jugadores. ²⁵

Existen dos teorías contrapuestas a la hora de explicar la relación entre este tipo de entretenimiento y el desarrollo de comportamientos violentos. La de la estimulación y la de la catarsis. La primera de ellas, sustentada en la teoría del aprendizaje social, indica que jugar videojuegos agresivos estimula este tipo de conductas, esperándose, por tanto, un incremento en la probabilidad de que estos individuos cometan actos violentos en su vida cotidiana. Por el contrario, la de la catarsis explica que el jugar con estos videojuegos tiene un efecto de relax al canalizar la agresividad latente, por lo que tendría un efecto positivo sobre la conducta del niño o del adolescente disminuyendo la probabilidad de que cometa actos violentos. ¹³

Diversas investigaciones encontradas e información centrada en este estudio tratan de buscar la relación entre videojuegos y comportamientos violentos

desarrollados en los niños y adolescentes, pero no como un factor predisponente, sino como la influencia que pueden tener estos en la personalidad de los sujetos en estudio, hablar de los videojuegos como un factor condicionante que influye tanto en el tipo como en la cantidad de recursos a los que un individuo puede recurrir para enfrentarse al estrés, no ha sido un estudio consolidado.

Según el psicólogo Tong, El objeto radica en que los videojuegos no se limitan a mostrar la violencia ante un espectador pasivo, sino que exigen a la persona identificarse con el personaje y actuar para él. Los niños aprenden mejor a través de la demostración seguida de la imitación, con recompensas por hacer las cosas del modo correcto. Si bien no todos somos afectados de la misma forma, sí se puede afirmar que, la violencia en los medios afecta las actitudes, los valores y los comportamientos de los usuarios.²⁶

En una época trágicamente marcada por el número creciente de casos de violencia escolar y doméstica, es alarmante la proliferación de juegos de ordenador y consolas con un altísimo nivel de violencia gratuita, en los que el jugador se convierte en el principal protagonista. Algunos autores defienden que la violencia en los videojuegos es más perjudicial que la de la TV o el cine, ya que en estos medios el espectador mantiene una actitud pasiva, mientras que en los videojuegos el sujeto asume una actitud protagonista en esas situaciones de agresividad extrema cada vez mayor y más realista, situaciones que pueden después verse expuestas a la imitación o emulación por parte de los jóvenes influenciados.²⁷

El estudio de las relaciones entre videojuegos, personalidad y conducta ha generado muchas investigaciones. De forma mayoritaria no se suelen encontrar diferencias significativas en la estructura de personalidad de los jugadores respecto a los no jugadores, con la excepción de un mayor grado de extraversión en los primeros (Mcloure y Mears, 1986; Estallo 1995), circunstancia opuesta a la creencia de que los videojuegos fomentan el aislamiento y la incomunicación. El auto concepto ha sido uno de los aspectos de la personalidad que más interés

ha despertado, siguiendo a Estallo (1995), video jugar constituye un reto en el que se ponen a prueba sentimientos de competencia y el propio auto concepto.⁵

El uso de este medio de entretenimiento puede favorecer la aparición y el desarrollo de una conducta impulsiva y agresiva, predisponiéndolos a aceptar la violencia como medio para resolver los conflictos del día a día. De hecho, esta preocupación ha provocado que este sea uno de los aspectos más investigado y estudiado en la literatura especializada.²⁸

Los factores predisponentes son de naturaleza endógena y pueden ser biológicos o psicológicos, así la predisposición es el conjunto de características orgánicas y psíquicas, hereditarias, congénitas o adquiridas que acentuadas las fuerzas naturales, instintivas, egoístas y agresivas y debilitando las inhibitorias hacen proclive al individuo.²⁹

Ahora bien, la adolescencia es un proceso en el cual los individuos pasan de un estado de niño a adulto joven, pero no se trata de un proceso uniforme. La adolescencia temprana que va de los 10 a 13 años se caracteriza por el desarrollo físico y que se conoce como el inicio de la pubertad. A lo largo de este proceso, se van intensificando los procesos de individuación que conducen a la consolidación de la personalidad del adolescente. (Peñaherrera, 1998).³⁰

La violencia en los videojuegos tiene, a largo plazo, efectos reales. Los niños expuestos a grandes dosis de espectáculos violentos pueden llegar a ser más agresivos, desarrollan una insensibilización frente al dolor de otros, y también aumenta en ellos la probabilidad de interactuar y responder con violencia en su entorno social.³¹

Día a día en los consultorios de planificación familiar se recibe a muchos adolescentes a quienes se les brinda diferentes tipos de consejerías, buscando orientar en ellos conductas sexuales responsables que no expongan su salud, ni su bienestar emocional y social en el entorno en que se desenvuelven, entre esos temas que como profesionales de obstetricia tratamos a diario esta la violencia basada en género, tema que poco a poco se ha convertido en un problema social cada más preocupante, y en donde se pretende buscar los diferentes factores que contribuyen a que esto se genere.

Es por eso que con esta investigación se pretende demostrar que el uso excesivo de videojuegos de internet es un factor predisponente que pueda estar conllevando a conductas agresivas en los adolescentes varones, para lo cual se optó realizarlo en una institución con una comunidad estudiantil varonil, y así se eligió la Institución Educativa emblemática Nacional San Juan que desde Mayo de 1854 brinda formación y prestigio a la ciudad de Trujillo.

Pretendiendo encontrar una de las causas que aunque parece inofensiva es una manera de violencia implícita que puede originar en los adolescentes comportamientos violentos, como una salida a las diferentes circunstancias de vida; al encontrar un vínculo entre videojuegos violentos y violencia se podrá crear estrategias, que nos ayuden como profesionales que día a día trabajamos en los consultorios con adolescentes a orientarlos frente a este problema tanto a ellos como a la familia y entorno y así contribuir a la disminución de víctimas de violencia.

La labor del tamizaje lo realiza la obstetra porque está en contacto directo con la madre, por eso la importancia de que se detecte adecuadamente todos los factores que pueden influir en la presencia de la violencia intrafamiliar.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

¿Es el uso de videojuegos de internet un factor predisponente para la presencia de violencia en adolescentes del primer año de secundaria de la Institución educativa San Juan-Trujillo 2014?

HIPÓTESIS:

- El uso de videojuegos de internet, es un factor predisponente para la presencia de violencia en los adolescentes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Nacional San Juan de Trujillo del año 2014.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

- Determinar si el uso de videojuegos de internet es un factor predisponente para la presencia de violencia en adolescentes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Nacional San Juan de Trujillo del año 2014.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar los videojuegos de internet según el tipo que más prefieren los adolescentes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Nacional San Juan-Trujillo 2014.

- Valorar el tiempo promedio que los adolescentes permanecen en los videojuegos de internet del primer año de secundaria de la Institución Educativa Nacional San Juan de Trujillo año 2014.
- Identificar la frecuencia de uso de los videojuegos de internet de los adolescentes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Nacional San Juan de Trujillo año 2014.
- Identificar si la respuesta del adolescente ante una situación de tensión después de haber estado expuesto al factor en estudio, son comportamientos violentos.
- Identificar la incidencia de violencia en los adolescentes del primer año de secundaria Institución Educativa Nacional San Juan de Trujillo año 2014.

II. MATERIAL Y MÉTODOS

POBLACIÓN DIANA O UNIVERSO

Conformada por el total estudiantes matriculados en el primer año de secundaria de la Institución Educativa Nacional San Juan, que se encuentren asistiendo entre los meses de mayo a junio del año 2014 que son aproximadamente 450 y que cumplan con los criterios de inclusión.

CRITERIOS DE INCLUSIÓN

- Estudiantes matriculados en el primer año de secundaria de la Institución Educativa Nacional San Juan de Trujillo 2014.
- Estudiantes de 11 a 13 años de edad del primer año de la Institución Educativa Nacional San Juan de Trujillo 2014.
- Estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Nacional San Juan de Trujillo que utilizan videojuegos en internet

CRITERIOS DE EXCLUSIÓN

- Estudiantes de la Institución Educativa Nacional San Juan de Trujillo, menores de 11 años.
- Estudiantes de la Institución Educativa Nacional San Juan de Trujillo, mayores de 13 años

MUESTRA

Para obtener la muestra se empleó la siguiente fórmula:

$$n = \frac{N * Z_{1-\alpha}^2 * p * q}{d^2 * (N - 1) + Z_{1-\alpha}^2 * p * q}$$

En donde:

n: tamaño de la muestra

N: tamaño de la población y su valor es 480

α : error alfa equivale a 0.05

1- α : nivel de confianza equivale a 0.99

Z (1- α): equivale a 1.96

p: idea del valor aproximado de la proporción equivale a 0.50

q: es el valor del complemento de p, se calcula con: q=1-p, equivale 0.50

d: Error máximo de estimación equivale a 0.05

TAMAÑO DE LA MUESTRA

La muestra está conformada por 208 estudiantes del Primer año de secundaria de la Institución educativa Nacional San Juan de Trujillo.

SELECCIÓN MUESTRAL

Se realizó un muestreo aleatorio estratificado

Tabla de Distribución de la muestra según secciones

Año - Sección	N° de Estudiantes	Muestra
1er A	25	12
1er B	25	11
1er C	25	13
1er D	25	12
1er E	25	11
1er F	25	11
1er G	25	12
1er H	25	12
1er I	25	13
1er J	25	13
1er K	25	11
1er L	25	11
1er M	25	12
1er N	25	12
1er Ñ	25	11
1er O	25	10
1er P	25	10
1er Q	25	11
Total	450	208

Se seleccionaran 2 grupos: 104 estudiantes expuestos y 104 estudiantes no expuestos.

EXPUESTOS: Quienes usan videojuegos de violencia.

NO EXPUESTOS:

- ✓ Quienes no usan videojuegos.
- ✓ Quienes usan videojuegos 1 vez a la semana entre 1 a 5 horas

UNIDAD DE ANÁLISIS

Constituida por cada estudiante del primer año de secundaria de las diferentes secciones de la Institución Educativa Nacional San Juan entre los meses mayo a junio del año 2014 y que cumplan con los criterios de inclusión y exclusión.

TIPO DE ESTUDIO: Correlacional

DISEÑO DE INVESTIGACIÓN: Analítico, observacional, de cohortes.

VARIABLES

VARIABLE INDEPENDIENTE: VIDEOJUEGOS DE INTERNET

Definición nominal: Son programas informáticos interactivos destinados al entretenimiento que puede funcionar en diversos dispositivos: ordenadores, consolas, teléfonos móviles, etc.; integra audio y vídeo, y permite disfrutar de experiencias que, en muchos casos, sería muy difícil de vivir en la realidad. ¹⁶

Definición operacional: Programas de entretenimiento que simulan realidades ficticias, en las que los jóvenes suelen invertir su tiempo.

Dimensiones: se utilizó la siguiente clasificación:

- Usan videojuegos: Quienes usan de dos veces a más en la semana; de 6 horas a más durante la semana; videojuegos con temática violenta (de lucha) y quienes presentan reacciones violentas ante la pérdida del videojuego.
- No usan videojuegos: Quienes no usan o usan 1 vez en la semana; de 1 a 5 horas durante la semana; videojuegos con temática Deportiva, estrategia o de habilidad y quienes no reaccionan ante la pérdida del videojuego.

VARIABLES DE USO DE VIDEOJUEGOS DE INTERNET

- Tipo de videojuego de preferencia: Se utilizó una lista de videojuegos dividido en 4 columnas por temáticas. De las cuales se escogió 4 de mayor preferencia por parte del adolescente.
- Tiempo promedio de uso de videojuegos: Se clasificó por rangos de 1 a 5 horas, 6 a 10 horas, 11 a 20 horas, más de 21 y ninguno. De las cuales mayor de 5 horas se tomó como criterio de uso de videojuegos.
- Frecuencia de uso de videojuegos: Se determinó por número de veces que está expuesto el adolescente a los videojuegos por semana: 1 vez, 2 veces, más de dos veces y ninguno. Donde mayor de dos veces por semana se tomó como criterio de uso de videojuegos.
- Reacción frente al uso de videojuego: Se valoró la reacción del adolescente frente a la pérdida en un videojuego de internet: No hay reacción, grita o insulta y recurrir a golpes.

VARIABLE DEPENDIENTE: VIOLENCIA

Definición nominal: La Organización Mundial de la Salud (OMS) y la Organización Panamericana de la Salud (OPS) La violencia es el resultado de la acción recíproca y compleja de factores individuales, sociales, relacionales, culturales y ambientales.

Definición operacional: Son comportamientos en los que tiene como fin agredir, lastimar y provocar daño a otras personas de manera física, psicología y emocional.

Dimensiones: La variable de violencia será determinada según el puntaje obtenido a través de la escala de Likert utilizada en el cuestionario teniendo como rango:

NO VIOLENTO= 0-46 puntos

VIOLENTO =47-92 puntos

VARIABLES INTERVINIENTES

- ✓ Edad a la que comenzó a utilizar los videojuegos y edad actual.
- ✓ Frecuencia que usa los videojuegos.
- ✓ Tipo de videojuegos.
- ✓ Horas dedicadas a los videojuegos en la semana.
- ✓ Actitudes que se desarrollan por los videojuegos.

INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

TÉCNICAS:

Se emplearon dos instrumentos; un cuestionario acerca del Uso de Videojuegos y un cuestionario sobre Violencia.

INSTRUMENTO:

- El cuestionario acerca del uso de videojuegos, está elaborado a través 13 preguntas semiestructuradas y consta de dos secciones:

I. Datos generales

II. Uso videojuego

Uso de videojuegos:

- Utiliza videojuegos: Se utilizó para obtener el número de adolescentes que usan videojuegos.
Si: La frecuencia de uso sea de 2 a más veces por semana y más de 5 horas.
No: La frecuencia de uso sea de ninguno a una vez por semana entre 1 a 5 horas.
- Edad que comenzó a jugar: Se utilizó para poder

obtener los años que lleva utilizando el videojuego.

- Frecuencia del uso de los videojuegos en la semana:
Se utilizó para obtener el número de veces que el adolescente está expuesto a los videojuegos

- Número de videojuegos jugados

Horas dedicadas a videojuegos:

- A la semana: Se obtuvo las horas que el adolescente está expuesto a los videojuegos en la semana
- Control de un adulto: Se utilizó para poder saber si los adolescentes están controlados por algún adulto cuando utilizan los videojuegos.

Tipo de videojuegos:

- Temática de videojuegos
- Videojuegos preferidos: Se han clasificados los de menos hasta los más violentos.

Actitudes que se desarrollan por los videos:

- Actividades que el adolescente deja de hacer por jugar videojuegos.
- Deseo de jugar cuando no se está jugando.
- Reacción del adolescente cuando pierde en un videojuego

El cuestionario acerca de violencia, está elaborado por 23 enunciados, se empleará la escala de Likert, con puntaje de 0 a 4, donde:

Totalmente De acuerdo (TDE) =4

De acuerdo (DA) = 3

En desacuerdo: (ED) = 2

Totalmente en Desacuerdo: (TED) =1

Indiferente (I) =0

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

La validación del instrumento se realizó por dos profesionales de psicología y una profesional de obstetricia.

Confiabilidad

De un total de 30 pruebas realizadas a nivel piloto para medir la confiabilidad de los instrumentos se obtuvo para el instrumento total un índice de confiabilidad Alfa de Cronbach de $\alpha = 0.744$ ($\alpha > 0.50$) para el instrumento que evalúa los videojuegos y un índice de confiabilidad Alfa de Cronbach de $\alpha = 0.887$ ($\alpha > 0.50$) para el instrumento que evalúa la violencia, lo cual indica que los instrumentos son confiables.

PROCEDIMIENTO

Se solicitó el permiso de la Institución Educativa Nacional San Juan de Trujillo.

- Se obtuvo la lista de alumnos del primer grado de secundaria.
- Se explicó los objetivos del trabajo a los docentes educativos.
- Se pidió la autorización y horario correspondiente para realizar las encuestas.
- Se solicitó el horario de clases de los alumnos de primer año al coordinador de TOE, para poder obtener permiso durante las horas de tutoría a los docentes.
- Durante una semana se visitó los salones para la aplicación de las encuestas.
- Se aplicó las encuestas en el aula dándoles 20 minutos para responder la encuesta, previo consentimiento informado.
- Se procesó los datos obtenidos, utilizando el programa de computadora Excel.
- Se codificó las encuestas con el sistema alfanumérico, para ser ingresadas en forma automatizada.
- Se obtuvo los resultados y se elaboró el informe, dejando una copia en la institución educativa con las diferentes recomendaciones.

ASPECTOS ÉTICOS:

- **ANONIMATO:** Los nombres de los estudiantes que participaron en la investigación no serán revelados.
- **PARTICIPACIÓN DE SERES HUMANOS:** El estudio involucró participación de seres humanos.
- **PROCESO DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO:** Se empleó un consentimiento informado escrito, para que los estudiantes perciban la importancia y seriedad del estudio.
- **CONFIDENCIALIDAD DE LA INFORMACIÓN OBTENIDA:** Ingresamos la información en el software en el que se hizo el procesamiento y análisis de datos, las encuestas serán almacenadas por una de las investigadoras hasta culminar la investigación.
- **VERACIDAD DE LOS DATOS:** Se tomó los datos encontrados
- **INOCUIDAD:** La investigación no causó ningún tipo de daño en los participantes.

PROCESAMIENTO DE DATOS:

Para el procesamiento de los datos se utilizó la informática, siendo estos ingresados en una base de datos, utilizando el paquete estadístico SPSS V 22.0. Se utilizó la estadística descriptiva para la representación en cuadros de doble entrada y de la estadística inferencial para el análisis de las asociaciones entre las variables

Estadística Analítica

El análisis estadístico se realizó con el uso de la prueba estadística de Chi Square para establecer la relación entre ambas variables.

Fijando el nivel de significancia en $p < 0.05$ como estadísticamente significativo.

Dado que el estudio corresponde a un diseño de cohortes, se obtuvo el Riesgo Relativo para el correspondiente factor predisponente. Si el RR es > 1 , la

asociación es positiva; es decir que la presencia del factor se asocia a la mayor ocurrencia del evento.

III. RESULTADOS

Tabla N° 01: Preferencia según tipo de videojuegos de internet. Primer año de secundaria I. E. Nacional San Juan – Junio 2014

PREFERENCIA SEGÚN TIPO DE VIDEOJUEGOS DE INTERNET	N°	%
Dragon BALL Z	51	24.6
God of war	46	22.1
Grand Theaf Auto	45	21.6
Pro Evolution Soccer 2014	31	14.9
Nunca Usaron	35	16.8
TOTAL	208	100

Fuente: Cuestionario realizado por las autoras

Tabla N°02: Tiempo promedio que los adolescentes permanecen en los videojuegos de internet. Primer año de secundaria I. E. Nacional San Juan – Junio 2014

TIEMPO PROMEDIO DE USO VIDEOJUEGOS INTERNET	N°	%	% ACUM
Ninguno	35	16.8	16.8
1 a 5 horas	71	34.1	50.9
6 a 10 horas	73	35.2	86.1
11 a 20 horas	20	9.6	95.7
> 20 horas	9	4.3	100
TOTAL	208	100	

Fuente: Cuestionario realizado por las autoras

Tabla N° 03: Frecuencia de uso de videojuegos de internet. Primer año de secundaria I. E. Nacional San Juan – Junio 2014

FRECUENCIA DEL USO DE VIDEOJUEGOS	N°	%	% ACUM
NUNCA	35	16.8	16.8
1 VEZ POR SEMANA	70	33.7	50.5
2 VECES POR SEMANA	45	21.6	72.1
> 2 VECES POR SEMANA	58	27.9	100.0
TOTAL	208	100	

Fuente: Cuestionario realizado por las autoras

Tabla N° 04: Respuesta ante una situación de tensión: Reacción frente a la pérdida de un videojuego de internet. Primer año de secundaria I. E. Nacional San Juan – Junio 2014

REACCIÓN FRENTE A LA PÉRDIDA EN UN VIDEOJUEGO	N°	%	% ACUM
ME DA IGUAL	183	88	88
GRITAS E INSULTAS	20	9.6	97.6
RECURRES A GOLPES	5	2.4	100
TOTAL	208	100	

Fuente: Cuestionario realizado por las autoras

Tabla N° 05: Incidencia de violencia en los adolescentes. Primer año de secundaria I. E. Nacional San Juan – Junio 2014

Expuestos y No expuestos		VIOLENCIA				TOTAL
		No Violento	%	Violento	%	
	No usan videojuegos	103	49.5	1	0.5	104
	Usan videojuegos	80	38.5	24	11.5	104
Total		183	88.0%	25	12.0 %	208

Fuente: Cuestionario realizado por las autoras

P < 0.05 RR = 25.5

IV. DISCUSIÓN

En la Tabla Nro. 01, Se observa que 24.6% (208 estudiantes) prefieren Dragon Ball Z; un 22.1% God of War; y un 21.6% Grand Theaf Auto; los cuales pertenecen a la clasificación de juegos de rol.

Estos resultados difieren de Armao y Falla en su investigación Los Juegos en línea en Adolescentes y Jóvenes, de un total de 164 encuestas concluyeron que los videojuegos de mayor preferencia fueron Counter Strike y Dota. Los cuales pertenecen a la clasificación de juegos de estrategias³².

Este estudio se asemeja con los datos que proporciona El diario de economía y negocios del Perú. Donde el 70% de los jugadores entrevistados sostuvieron que entre sus videojuegos preferidos el que más destaca es Grand Theaf Auto, seguido God of War. Debido a que su principal característica es que les permite el juego de manera grupal además de ser videojuegos muy comerciales a nivel latinoamericano³³.

Ambas clasificaciones, los juegos de rol y estrategias. Presentan temáticas de lucha entre jugadores; por lo que se ha convertido en una alternativa de preferencia por los adolescentes ya que se asemeja a la realidad.

Según Bernad Cesarone (2000) quien afirma que el 71 % de los videojuegos están clasificados en las categorías más altas, en cuanto al índice de violencia.. Asimismo, según investigaciones apoyan la relación entre los niños que juegan videojuegos violentos y sus posteriores conductas agresivas. De igual modo, afirma que 9 de 12 estudios analizados revelan un fuerte impacto de los juegos violentos, que tienen consecuencias perjudiciales. Finalmente, los efectos negativos respecto a la agresividad y también contribuyen a los roles sexistas, que videojuegos donde la temática es violenta se encuentran de manera implícita³⁴.

En la tabla Nro. 02: Se observa las horas de uso de videojuegos de internet; donde el 35.2% (208 estudiantes) utilizan los videojuegos de internet de 6 a 10 horas por semana.

Diferentes resultados se encontraron en la investigación realizado por León R. titulado Los adolescentes y videojuegos, Valparaiso, Chile, 2011; en donde el 45.1% utilizan los videojuegos de internet de 1 a 4 horas por semana; seguido de un 43.7% que utilizan más de 4 horas semanales⁵.

Similar resultado a nuestra investigación se encontró en el estudio realizado por Guadalupe González titulado Creación de un videojuego para adolescente España, 2012; donde el 40% utiliza los videojuegos de internet de 6 a 15 horas semanal³⁵.

Estos resultados difieren con los encontrados por Buitregó y Mancilla en su investigación titulada Videojuegos y adicción en niños y adolescentes: Una revisión sistemática. Universidad de Santander Cúcuta Bogotá, Colombia, 2014; donde el 64,1% utiliza los videojuegos menos de 5 horas semanal³⁶.

Mientras Dante J. y Martínez R. Encontraron resultados que se asemejan a los nuestros en su estudio Los videojuegos en la vida y desempeño de los estudiantes en la Universidad Autónoma de Nuevo León, México, 2015; concluyeron que el 34.8% utiliza los videojuegos de internet de 6 a 8 horas semanal. Un gran porcentaje de la muestra, tienen familias disfuncionales, por lo que no cuentan con supervisión de un adulto al usar los videojuegos³⁷.

En cada investigación independientemente de los años que se realizaron; se puede observar que las horas que los adolescentes invierten en los videojuegos de internet refleja el estado de tiempo libre que ellos tienen; sin o con supervisión de un adulto.

Autores como Funk & Buchman (1995), plantearon recomendaciones dirigidas a padres y educadores para una correcta integración de los videojuegos en los ámbitos familiar y escolar. En donde señalan que los padres deben administrar los hábitos en el uso de los videojuegos y así poder prevenir o reducir los posibles efectos perniciosos que estos pueden conllevar; como la adicción a los videojuegos³⁸.

En la tabla Nro. 03: Se observa que el 33.7% (208 estudiantes) su frecuencia de uso de videojuegos de internet es de 1 vez por semana; seguido por un 27.9% con una frecuencia mayor a 2 veces por semana.

Del mismo Armao y Falla en su investigación Los Juegos en línea en Adolescentes y Jóvenes Lima Perú 2011, se encontró que el 47% de encuestados juega una vez por semana; mientras que el 27% juegan 2 veces por semana³².

Estos resultados difieren con el resultado encontrado por Buitregó y Mancilla en su investigación titulado Videojuegos y adicción en niños y adolescentes: Una revisión sistemática. Universidad de Santander Cúcuta Bogotá, Colombia, 2014; donde el 35% la frecuencia de uso de videojuegos de internet es de 2 veces por semana³⁶.

Las investigaciones al respecto se han basado, de forma casi generalizada, en cuyo uso de videojuegos es considerado "algo adictivo" por lo que aumenta su frecuencia de uso. Además, se ha demostrado que cuando los usuarios reciben un nuevo videojuego el tiempo inicial de uso de videojuego va aumentando.

En la tabla Nro. 04: Se observa que un 88% (208 estudiantes) no presentan reacción frente a la pérdida de un videojuego mientras que el 9.6% grita e insulta frente a la pérdida de un videojuego.

En relación con la posible asociación entre videojuegos y las conductas que presentan los adolescentes al momento de su uso, las revisiones muestran que las investigaciones son escasas, pero se destacando sobre todo los efectos a largo plazo. Por ello, podemos concluir que hay insuficientes datos como para plantear afirmaciones causales sólidas. Aunque se sabe que esta reacción va a estar condicionada a la frecuencia del uso o exposición que pueda tener el adolescente frente a los videojuegos³⁷.

En la tabla Nro. 05: Se observa la incidencia de violencia que presentan adolescentes; donde el 12% (208 estudiantes) presentan violencia, 88 % no presenta violencia.

Similar resultado encontrado por Ramos L. en la investigación La Agresividad De Los Adolescentes de Educación Secundaria. Chihuahua, México. Diciembre de 2010; donde se encontró que 21% (1835 encuestados) presentan violencia y el 79% no presenta violencia²⁴.

Otro resultado se encontró por Patricia Martínez Lanz en la investigación titulado Uso de videojuegos, agresión sintomatología depresiva y violencia intrafamiliar en adolescentes y adultos jóvenes, México, 2013; donde el 50.1% presentan actitudes agresivas y de depresión y el 49.1% no lo presentan³⁹.

Investigaciones como las de Wei (2007) y Möller y Krahe (2009) intentan mostrar cómo la relación entre la exposición a la violencia en los videojuegos y las actitudes agresivas puede estar mediada por la aceptación normativa de la agresión y las tendencias hostiles previas. Los videojuegos han sido responsabilizados de ser la causa del incremento de conductas agresivas en las personas debido precisamente a esta inmersión y al hecho de que las acciones violentas son repetidamente premiadas⁴⁰.

Como indican Markey y Scherer (2009), en su estudio para medir la incidencia de los dispositivos de control de movimiento en los efectos negativos de los videojuegos violentos, estos efectos tendrán mayor o menor incidencia no tanto debido al tipo de videojuego (o, en este caso, el tipo de control), sino a la interiorización de la violencia percibida y practicada⁴⁰.

V. CONCLUSIONES

- Los adolescentes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Nacional San Juan prefieren con mayor frecuencia los videojuegos de internet como Dragon Ball Z (24.6%), y God of War (22.1%), siendo este último de alto contenido violento.
- Los adolescentes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Nacional San Juan permanecen en los videojuegos de internet un tiempo promedio de 1 a 5 horas (34.1%) y de 6 a 10 horas (35.2%).
- Los adolescentes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Nacional San Juan tienen una frecuencia de uso de los videojuegos de internet de 1 vez por semana (33.7%) y más de 2 veces por semana (27.9%).
- Los adolescentes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Nacional San Juan frente a la pérdida del videojuego reaccionan de manera indiferente (le da igual) con el 88% frente a un 9.6% que reacciona con gritos e insultos.
- La incidencia de violencia en los adolescentes que utilizan videojuegos es de 11.5% frente a un 0.5% de los que no usan, adolescentes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Nacional San Juan.
- Los adolescentes que usan videojuegos de internet tienen un factor de predicción de 25.5 veces más de presentar violencia que los que no usan; lo cual demuestra que sí es un factor que predispone a la presencia de violencia, siendo la población masculina la más expuesta pudiendo desencadenar en un futuro agresores o víctimas de violencia. Por eso la importancia del trabajo de la obstetra en el tamizaje de las madres en VBG, lo que directamente identificará a los

hijos que pueden estar más expuestos a emplear la violencia en el futuro.

VI. RECOMENDACIONES

1. Establecer programas informativos para los estudiantes en conjunto con los docentes sobre el uso de tiempo libre en los adolescentes durante las horas de tutoría.
2. Establecer programas de escuela de padres y consejería con ayuda de psicólogos sobre el manejo de la ira y el coraje en los adolescentes.
3. Realizar intervenciones conjuntamente entre padres y maestros que combinen la capacitación de destrezas acerca del desarrollo infantil y sobre el factor de riesgo en estudio.
4. Capacitaciones acerca del uso de videojuegos que prefieren los adolescentes y la influencia que estos tienen sobre ellos y su comportamiento.
5. Establecer un cronograma para el dictado de talleres de actividades donde puedan participar padres e hijos.
6. Capacitar a los padres acerca del uso y manejo de tiempo libre de sus hijos, en actividades recreativas que estimulen su desarrollo físico y emocional.
7. Establecer propuestas acerca de la creación de centros localizados en la institución educativa para la resolución de conflictos entre los adolescentes, un lugar donde puedan orientarlos y ayudarlos a afrontar los conflictos de una manera adecuada sin el uso de la violencia.
8. Incorporar a los formatos de tamizaje de violencia intrafamiliar preguntas relacionadas sobre el uso del tiempo libre de los niños y adolescentes en casa: como uso de videojuegos, presencia conductas violentas; etc.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

1. Figueroa R. Los videojuegos y su posible influencia en la agresión reactiva. estudio con perspectiva de género, en la comunidad de pantanal. Nayarit, México. Revista intrauniversitaria. Universidad Autónoma de Nayarit. [revista de internet]. 2014. [acceso 05 de enero del 2016]. Vol. 11 (24), pp. 91-105. Disponible en: http://www.revistauaricha.umich.mx/Articulos/uaricha_1124_091-105.pdf
2. García C. Riesgos del uso de internet por niños y adolescentes: Estrategias de seguridad. México [revista en internet], 2009. [acceso 30 de agosto del 2013]. Disponible en: <http://www.revistasmedicasmexicanas.com.mx/download/actapediatrica/Sep-Oct2008/ActaPediat-273-9.pdf>
3. Barrios R, Navarro S, Paesani R, Ruggiero L. Influencia de los videojuegos violentos en el desarrollo psicosocial sobre los niños de 4" a" .de la segunda etapa de educación básica en el "colegio domingo savio".en el sector el otro lado del Rio. La Asunción, Estado Nueva Esparta durante el periodo escolar 2011-2012. [artículo de internet]. 2011-2012. [acceso 05 de enero del 2016]. Disponible en: [http:// videojuegosviolentos.healthday.com/mental-health-information-25/behavior-health-news-56/los-videojuegos-se-vinculan-con-la-agresividad-po-de-psic-social-logos-702462.html](http://videojuegosviolentos.healthday.com/mental-health-information-25/behavior-health-news-56/los-videojuegos-se-vinculan-con-la-agresividad-po-de-psic-social-logos-702462.html)
4. Vargas C. Uso excesivo de videojuegos con contenido violento: implicaciones en el desarrollo emocional infantil. Valparaíso. Chile. Revista de Psicología UVM. [revista de internet]. 2011. [acceso 05 de enero del 2016]. Vol. 1. (2) segundo semestre 2011. Disponible en: <http://sitios.uvm.cl/revistapsicologia/revista-detalle.php/2/8/contenido/uso->

excesivo-de-videojuegos-con-contenido-violento-implicaciones-en-el-desarrollo-emocional-infantil

5. León Rodrigo. Los adolescentes y los videojuegos. Centro Municipal de Servicios Sociales “La orden”. Valparaíso. Chile. [Artículo de internet]. 2011. [acceso 20 de febrero del 2016]. Disponible en: http://www.cop.es/delegaci/andocci/files/contenidos/VOL21_1_5.pdf
6. Ferrer M. Ruiz J. Efectos del uso de videojuegos en niños de 7 a 12 años: una aproximación mediante encuesta. EE. UU. Revista de comunicación y Tecnologías emergentes. [revista en internet], 2012. [acceso 15 de febrero del 2016]. Disponible en: <http://www.icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/404>
7. Fernández A. Adicción a los videojuegos. Brasil [revista de internet]. 2011. [acceso 02 de septiembre del 2013]. Disponible en: <http://adiccionvideojuegos.wordpress.com/>
8. Pichihua S. Minsa: Adicción a videojuegos se inicia desde los 7 años. Perú21. Perú 2014. Febrero 03. . [acceso 24 de febrero del 2015] <http://peru21.pe/actualidad/minsa-adiccion-videojuegos-se-inicia-desde-7-anos-2168406>
9. Diez E. “Sexismo y violencia: la socialización a través de los videojuegos”. Feminismo/s. N. 14 (dic. 2009). ISSN 1696-8166, pp. 35-52
10. Observatorio Argentino De Violencia en las Escuelas. La violencia en las escuelas desde una perspectiva cualitativa. 2009. [acceso 20 de septiembre del 2013] Disponible en: http://www.me.gov.ar/construccion/pdf_observatorio/violencia_en_las_escuelas_2.pdf
11. Vallejos M. Videojuegos: Adicción y Factores Predictores. Lima. Perú. [revista en internet], 2011. [acceso 10 de febrero del 2016]. Disponible en: <http://www.unife.edu.pe/pub/revpsicologia/miguelvallejos.pdf>
12. Vázquez M. Videojuegos: algo más que violencia. 8ta edición. Madrid. (308) mayo 2007
13. Videojuegos un análisis desde el punto educativo. [Revista en internet]. [acceso 15 de noviembre del 2013]. Disponible en: http://www.irabia.org/departamentos/nntt/proyectos/futura/futura06/Analisis_educativo.pdf

14. Las tecnologías de la información y de la comunicación y su uso por los niños y los adolescentes. [acceso 02 de septiembre del 2013]. Disponible en: http://doxacomunicacion.es/pdf/artculogarithaonandia_1.pdf
15. Papaleo C. Videojuegos violentos predisponen la agresividad. Alemania. Made for minds. [Artículo de internet]. 2010. [acceso 20 de enero del 2016]. Disponible en: <http://www.dw.com/es/videojuegos-violentos-predisponen-a-la-agresividad/a-2264322>
16. Adolescente mata a su amigo tras jugar partida de Gears of War .Periódico Digital Sendero S.A. de C.V. Escocia, 2013. Mayo, 03. [acceso 21 de mayo del 2013]. Disponible en: <http://www.sdpnoticias.com/sorprendente/2013/05/03/adolescente-mata-a-su-amigo-tras-jugar-partida-de-gears-of-war>
17. Díaz A. Niño mató de un tiro a anciana en Luisiana después de jugar videojuego. RPP Noticias, Perú. 2014. Agosto 24. [acceso 30 de noviembre del 2015]. Disponible en: <http://rppnoticias.com/cronicas-rojas/crimen/article/2014-08-24/nino-mato-de-un-tiro-a-anciana-en-louisiana-despues-de-jugar-videojuego#axzz2klcEU0yt>
18. Valencia N. Matanza de Cryel en Chihuahua. CNN México, Mexico, 2011. Abril,12. [acceso 18 de mayo del 2013]. Disponible en: [http://mexico.cnn.com/nacional/2010/04/12/un-video-muestra-como-fue-la-matanza-de-creel-del-15-de-marzo\)](http://mexico.cnn.com/nacional/2010/04/12/un-video-muestra-como-fue-la-matanza-de-creel-del-15-de-marzo)
19. Vásquez J. Chile: Niño de ocho años mata a su primo por videojuego. El Popular. Perú: 2014. Febrero 09. p. 8. [acceso 30 de noviembre del 2015]. Disponible: <http://www.elpopular.pe/actualidad-y-policiales/2014-02-09-chile-nino-de-ocho-anos-mata-su-primo-por-videojuego>
20. Violencia en los videojuegos. Salud adolescencia. [portal en internet], 2010. [acceso 24 de enero del 2016]. Disponible en: <https://saludadolescencia.wordpress.com/2009/04/16/%C2%BFadolescentes-violentos-por-culpa-de-los-videojuegos/>
21. Villoslada A. Niños violentos: Videojuegos. Todopapas. EEUU. [portal en internet], 2010. [acceso 26 de enero del 2016]. Disponible en: <https://www.todopapas.com/ninos/psicologia-infantil/ninos-violentos-videojuegos-3857>

22. Ancor M. Divergencias y convergencias sobre los videojuegos: Una revisión comparada de la literatura reciente. Asociación Oaxaqueña de Psicología A.C. [revista en internet], 2011. [acceso 05 de enero del 2016]. Disponible: http://www.conductitlan.net/notas_boletin_investigacion/110_videojuegos.pdf
23. Constante A. El uso de juegos de internet y su influencia en el desarrollo actitudinal de los estudiantes del sexto año de educación general básica de la escuela fiscal mixta 2 de agosto de la parroquia Cutuglagua, Cantón Mejía. Pichincha. Ecuador. Revista Elsevier. [revista de internet] 2012 [acceso 02 de septiembre del 2013]. Vol 4 (5), pp. 85-156. Disponible en: <http://www.elsevier.es/sites/default/files/elsevier/pdf/37/37v63n06a13082104pdf001.pdf>
24. Ramos L. La Agresividad De Los Adolescentes De Educación Secundaria. Chihuahua. México. [artículo de internet]. 2011 [acceso 02 de septiembre del 2014]. Disponible en: <http://cchep.edu.mx/docspdf/cc/119.pdf>
25. Delgado Z. Proyecto de Ley 919/2011-CR-: Ley para la protección de niños, niñas y adolescentes en cabinas públicas de internet, sala de videojuegos y otras tecnológicas de la información y comunicación. Congreso de la República del Perú. 21 de mayo 2012
26. Martínez P, Bohorodzaner S, Kampfner E. Violencia y videojuegos en adolescentes chilenos y mexicanos. Temuco, Chile. Revista chilena de Neuropsicología. [revista de internet]. 2011. [acceso 05 de enero del 2016]. Vol. 5 (3), pp. 199-206. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=179318868003>
27. Rodríguez M. ¿Adolescentes violentos por culpa de los videojuegos?. Reverendogore. España. 2012. [acceso 18 de enero del 2016] <https://reverendogore.wordpress.com/2009/04/16/%C2%BFadolescentes-violentos-por-culpa-de-los-videojuegos/>
28. Rodríguez E, Romero A, Krauskopf D. Violencia Juvenil Tres enfoques. Grupo León Jiménez. [revista en internet], 2007. [acceso 30 de agosto del 2013]. Disponible en: <http://editorialfunglode.com/documents/RevistasGratis/GL30.pdf>
29. García C. Factores predisponentes, preparantes y desencadenantes. Ensayos. [portal en internet], 2012. [acceso 30 de enero del 2016].

- <https://www.clubensayos.com/Temas-Variados/FACTORES-PREDISPONENTESPREPARANTES-YDESCENDENANTES/163606.html>
30. Peñaherrera, E. (1998). Comportamiento de riesgo adolescente: Una aproximación psicosocial. *Revista de Psicología de la PUCP*, 16(2), 265-293
 31. Arias W. G. Agresión y violencia en la adolescencia: La importancia de la familia. [revista en internet]. 2010. [acceso 05 de enero del 2015] Disponible en: <http://ucsp.edu.pe/imf/wpcontent/uploads/2014/12/Agresionyviolenciaenlaadolescencia1.pdf>
 32. Armao J. Falla G. Los Juegos en Línea en Adolescentes y Jóvenes: Un estudio cuanti - cualitativo descriptivo y analítico. Lima. Perú. . [Artículo en internet]. 2011. [acceso 10 de diciembre del 2015] Disponible en: <http://docplayer.es/1535229-Los-juegos-en-linea-en-adolescentes-y-jovenes-un-estudio-cuanti-cualitativo-descriptivo-y-analitico.html>.
 33. Palomino. S. El Diario de Economía y Negocios de Perú. [Revista en internet]. 2013. [acceso 10 de diciembre del 2015] Disponible en: <http://gestion.pe/tendencias/cinco-videojuegos-preferidos-gamers-peruanos-2083488>
 34. Cesarone, B. (2000) ““Videogames and children”. Office of Educational Research and Improvement. Washington. 6(2), 181-190
 35. Guadalupe R. Creación de un videojuego para adolescente. España. [artículo de internet]. 2012. [acceso 02 de enero del 2016]. Disponible en: <http://es.slideshare.net/quqeOe/articulo-de-investigacin-creacion-de-videojuegos>.
 36. Maldonado M. Buitregó A. Mancilla M. titulado Videojuegos y adicción en niños y adolescentes: Una revisión sistemática. Universidad de Santander Cúcuta Bogotá Colombia. [artículo de internet]. 2014. [acceso 05 de enero del 2016]. Disponible en: <http://www.revistatog.com/num20/pdfs/revision2.pdf>
 37. Dante J. Martínez Reyes. Los videojuegos en la vida y desempeño de los estudiantes en la Universidad Autónoma de Nuevo León. México. [artículo de internet]. 2015. [acceso 05 de enero del 2016]. Disponible en: <http://filosofia.uanl.mx:8080/ixcoloquio/public/uploads/3e727820ecfebff606af1a2e697dbee.pdf>
 38. Funk, J. B. Y Buchman, D. (1995). Controversias de videojuegos. *Revista de Pediatría*. 24, 91-94

39. Martínez P. Uso de videojuegos, agresión sintomatología depresiva y violencia intrafamiliar en adolescentes y adultos jóvenes, México. [artículo de internet]. 2013. [acceso 02 de enero del 2016]. Disponible en: [http://www.funlam.edu.co/uploads/proyectotoma/5 Uso de videojuegos.pdf](http://www.funlam.edu.co/uploads/proyectotoma/5_Uso_de_videojuegos.pdf)
40. Ancor M. Burgos C. Jóvenes y videojuegos: preocupaciones y vivencias. Un análisis de las prácticas cotidianas al video jugar. [artículo de internet]. 2012 [acceso 02 de enero del 2016]. Disponible en: [http://www.academia.edu/1419940/J%C3%B3venes_y_videojuegos_preocupaciones_y_vivencias. Un an%C3%A1lisis de las pr%C3%A1cticas cotidianas al videojugar](http://www.academia.edu/1419940/J%C3%B3venes_y_videojuegos_preocupaciones_y_vivencias._Un_an%C3%A1lisis_de_las_pr%C3%A1cticas_cotidianas_al_videojugar)

VIII. ANEXOS



UNIVERSIDAD PRIVADA ANTEOR ORREGO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA PROFESIONAL DE OBSTETRICIA

ANEXO N° 01

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo,..... estudiante del colegio
..... declaro libre y voluntariamente que acepto participar del
presente estudio titulado “INFLUENCIA DEL USO DE VIDEOJUGOS DE
INTERNET DE LA VIOLENCIA FISICA EN ADOLESCENTES DE PRIMER AÑO
DE SECUNDARIA DEL COLEGIO NACIONAL SAN JUAN DE TRUJILLO – AÑO
2014”

Confirmando que he recibido explicaciones tanto verbales como escritas, sobre la naturaleza y propósito de la investigación y también he tenido ocasión de aclarar las dudas que me han surgido. Además seré libre de retirarme de la investigación en el momento que yo así lo desee.

MANIFIESTO:

Que he entendido y estoy satisfecha(o) de todas las explicaciones y aclaraciones recibidas sobre el mencionado trabajo de investigación y OTORGO MI CONSENTIMIENTO para que sea realizada la encuesta a mi persona.

2.8. ¿Algún adulto te controla las horas que juegas?

Si la respuesta es Sí subrayar la alternativa que se encuentra entre paréntesis.

Si (Padre, Madre, Hermanos mayores, Tíos) No

2.9 . ¿Qué temática de videojuegos prefieres más?

a) Ninguno b) Deportivos c) Habilidad
d) Lucha Otros: _____

2.10. ¿Cuáles son tus videojuegos preferidos?

De las 4 columnas presentes, escoge 4 videojuegos. Enuméralos del 1 al 4, siguiendo el orden de preferencia. De manera que el número 1 sea el que más utilices. Colocar los números en los cuadraditos.

	Tetris	FIFA	final fantasy	Dragones y Titanes
	Mario Bross	Gran Turismo I, II, III	Pokémon	Halo
	Pacman	Solitario	world of warcraft	Dota I, II
	Planta vs Zombies	Billar	Rakion	Tibia
	Crash	Mahjong	Star Wars Galaxies	Kokuga
	Space Invaders	Audition	Ogre Battle	
	Asteroids	Guitar Hero	Dragon Quest.	Counter Strike
	Sudoku	The Last of Us	Gothic	Gears of wars
	Assassin's Creed I,II,III	Beyond	The Sims	Resident evil
	God of War	Street Fighter vs Tekken		Left 4 dead
	Galaxian	Pro Evolution Soccer 2014		outlast
	Art of Fighting	Downhill Domination		Battlefield I,II,III,IV
	Dragon Ball Z	Need for Speed		Dark Souls I,II
	Candy Crush	Sonic & Sega All-Stars Racing.		Call of Duty
		Criminal Case		Grand Theaf Auto: San Andreas

2.11. ¿Has dejado de hacer actividades que antes te gustaban, por jugar?

Sí No

2.12. ¿Cuándo no estás jugando, piensas a menudo en el videojuego?

Sí No

2.13. ¿Cómo reaccionas cuando pierdes en un videojuego?

- a) Me da igual
- b) Gritas e insultas
- c) Recurras a los golpes

ANEXO N°03

CUESTIONARIO SOBRE VIOLENCIA

Este cuestionario tiene por objeto conocer tu valoración sobre la violencia. No hay respuestas CORRECTAS o INCORRECTAS, sino la expresión de tus opiniones. Todos los datos recogidos en este cuestionario son de carácter anónimo y serán tratados de forma rigurosamente confidencial.

GRACIAS POR TU VALIOSA AYUDA Y POR EL TIEMPO DEDICADO

Totalmente De acuerdo= TDE = 4
 De acuerdo= DA= 3
 En desacuerdo: ED= 2
 Totalmente en Desacuerdo: TED = 1
 Indiferente =0

	TDE	DA	I	ED	TED
1. Si alguien me golpea primero, debo responderle de la misma forma; es decir debo golpearlo también.					
2. Si un amigo me insulta lo empujo					
3. Si un amigo me molesta con frases o gestos, la forma de que deje de molestarme es golpeándolo.					
4. Si un amigo no hace lo que yo quiero lo golpeo.					
5. Si cuando juego con mis amigos pierdo, me molesto fácilmente, los empujo y les jalo el cabello					
6.Me parece gracioso dejar caer a mis compañeros					
7. Si un amigo toma algo que es mío los golpeo.					
8. Me parece normal jugar con mis compañeros a empujar sin medir mi fuerza					
9. Si alguien de mi casa me prohíbe salir a la calle golpeo lo que tengo a la mano con insultos					
10. Me parece normal saludar a mis compañeros con manazos y puñetes					
11. Si un compañero trata de imponerme su opinión y no me permite explicar mis ideas, le grito o le insulto					
12. Si algo no me sale bien, le echo la culpa a mis demás compañeros.					
13. Ridiculizo a otras personas para sentirme mejor					

14. Cuando me enfado, digo algo que cause daño a la persona causante de mi ira					
15. Si alguien ocupa mi carpeta en el salón, le grito o insulto hasta que salga de mi sitio					
16. Cuando alguien me hace enfadar. No perdono ni olvido con facilidad					
17. Con frecuencia me siento intimidado por mis compañeros					
18. Cuando me siento enfadado le provoco miedo a mis compañeros mediante miradas o gestos.					
19. Si discuto con mi compañero, me desahogo jugando videojuegos de lucha, guerra, etc.					
20. Si mi vida fuera un videojuego y yo soy el bueno. Eliminaría a todos los malos.					
21. Si mi vida fuera un videojuego y yo soy el malo. Eliminaría a todos los buenos.					
22. me siento bien cuando me desquito con mis compañeros.					
23. pido perdón a mis compañeros después de una pelea, pero vuelvo a pelearme con ellos cuando no están de acuerdo conmigo.					

ANEXO N° 04

Trujillo, 19 de Mayo del 2014

Oficio N° 01-2014- LNOL/YRL

Dra. ELIZABETH DÍAZ PEÑA

Directora de la Escuela Profesional de Obstetricia
Facultado de Ciencias de la Salud
Universidad Privada Antenor Orrego

Presenta

Asunto: Solicita apoyo para desarrollo de trabajo practico Curso Proyecto de Investigación II

Es grato dirigirme a usted para saludarla y a la vez comunicarle que dentro del desarrollo del Curso Proyecto de Investigación II, se ha planificado ejecutar el Proyecto de investigación en el Curso Proyecto II, titulado: INFLUENCIA EN EL USO DE VIDEOJUEGOS DE INTERNET EN LA PRESENCIA DE LA VIOLENCIA FÍSICA EN LOS ALUMONS DEL PRIMER AÑO DE SECUNDARIA DEL COLEGIO SAN JUAN DE TRUJILLO - AÑO 2014; para lo cual solicito a usted nos facilite la presentación respectiva ante el Director del Colegio Nacional San Juan, Trujillo: Sr. Juan Fermín Tacanga López para la recolección de información con el Primer Grado de Educación Secundaria.

Sirva la presente para reiterarle mis sentimientos de estima y consideración personal.

Atentamente.



LESLIE N. OTOYA LAVADO

ID 000094262



YANETTI RAMIREZ LEÓN

ID 000089816

LNOL/YRL/Ino



ANEXO N° 05



UPAO

Facultad de Ciencias de la Salud
Escuela Profesional de Obstetricia

UPAO
CARGO

"Año de la Promoción de la Industria Responsable y Compromiso Climático"

Trujillo, 19 de Abril del 2014

OFICIO N° 023-2014-EPO-UPAO

Señor:
JUAN FERMIN TACANGA LOPEZ
Director del Colegio Nacional San Juan de Trujillo
PRESENTE.- ATTE: Coordinador TGE

COLEGIO NACIONAL SAN JUAN DE TRUJILLO
MEDIO DE PARTES
DP: 0000
TGE: 0000

ASUNTO: SOLICITA PERMISO PARA RECABAR INFORMACION PARA PROYECTO DE INVESTIGACION.

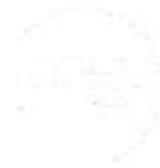
De mi especial consideración:

Es grato dirigirme a usted, para expresarle mi saludo cordial, y a la vez, manifestarle que las alumnas **OTOYA LAVADO LESLIE con ID 000094262** y **RAMIREZ LEON YANETTI, con ID 000089816** de la Carrera de Obstetricia de la Universidad Privada Antenor Orrego, se encuentran realizando su proyecto titulado **"INFLUENCIA EN EL USO DE VIDEOJUEGOS DE INTERNET EN LA PRESENCIA DE LA VIOLENCIA FISICA EN LOS ALUMNOS DEL PRIMER AÑO DE SECUNDARIA DEL COLEGIO SAN JUAN DE TRUJILLO - AÑO 2014"**, por lo que solicitan la autorización y permiso para recabar información para su proyecto de Investigación, haciéndole mención que esta información tendrá el carácter de reservado tal como lo establece las normas de ética en investigación.

En este sentido, seguros de poder contar con vuestra colaboración y apoyo a nuestras alumnas del curso de Proyecto de Investigación II, de nuestra universidad, le agradeceré se les brinde las facilidades y puedan cumplir y lograr su objetivo.

Agradeciendo por anticipado la atención que se sirva brindar al presente, hago propicia la oportunidad para expresarle mi más distinguida consideración y estima.

Atentamente.



C.O.S.
Antenor Orrego

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: "CUESTIONARIO SOBRE VIOLENCIA"

OBJETIVO: DETERMINAR SI EL USO DE VIDEOJUEGOS DE INTERNET ES UN FACTOR PREDISPONENTE PARA LA PRESENCIA DE VIOLENCIA EN ADOLESCENTES DE PRIMER AÑO DE SECUNDARIA DEL COLEGIO NACIONAL SAN JUAN-TRUJILLO 2014.

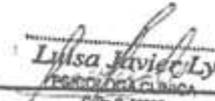
DIRIGIDO A: PSICOLOGOS Y OBSTETRAS

APELLIDOS Y NOMBRE DEL EVALUADOR: Javier Ly Luisa Ysabel

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Psicóloga

VALORACIÓN:

MUY ALTO	ALTO <input checked="" type="checkbox"/>	MEDIO	BAJO	MUY BAJO
----------	--	-------	------	----------


Luisa Javier Ly
PSICÓLOGA
C.P. 10727
FIRMA DEL EVALUADOR

ANEXO N° 07

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: "CUESTIONARIO SOBRE VIOLENCIA"

OBJETIVO: DETERMINAR SI EL USO DE VIDEOJUEGOS DE INTERNET ES UN FACTOR PREDISPONENTE PARA LA PRESENCIA DE VIOLENCIA EN ADOLESCENTES DE PRIMER AÑO DE SECUNDARIA DEL COLEGIO NACIONAL SAN JUAN-TRUJILLO 2014.

DIRIGIDO A: PSICOLOGOS Y OBSTETRAS

APELLIDOS Y NOMBRE DEL EVALUADOR: Vargas Gonzales Ruth

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Licenciada en obstetricia

VALORACIÓN:

MUY ALTO	ALTO	MEDIO	BAJO	MUY BAJO
----------	------	------------------	------	----------


COP1042
FIRMA DEL EVALUADOR

ANEXO Nº 08

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: "CUESTIONARIO SOBRE VIOLENCIA"

OBJETIVO: DETERMINAR SI EL USO DE VIDEOJUEGOS DE INTERNET ES UN FACTOR PREDISPONENTE PARA LA PRESENCIA DE VIOLENCIA EN ADOLESCENTES DE PRIMER AÑO DE SECUNDARIA DEL COLEGIO NACIONAL SAN JUAN-TRUJILLO 2014.

DIRIGIDO A: PSICOLOGOS Y OBSTETRAS

APELLIDOS Y NOMBRE DEL EVALUADOR:

Cesar Ruiz Alva
Magister y Lic en Psicología.

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:

VALORACIÓN:

MUY ALTO	ALTO <input checked="" type="checkbox"/>	MEDIO	BAJO	MUY BAJO
----------	--	-------	------	----------


FIRMA DEL EVALUADOR
CESAR RUIZ ALVA
Psicólogo Conquistador
C.P.S. N° 0014

ANEXO N° 09

Prueba de Confiabilidad del Cuestionario que evalúa el uso de los Videojuegos “α” de Cronbach.

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \times \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right)$$

Dónde:

α: Coeficiente de Confiabilidad

K: Número de ítems

S_i^2 : Varianza de cada ítem

S_t^2 : Varianza del total de ítems

Σ: Sumatoria

Cálculo de los datos:

$$K = 13 \qquad \sum S_i^2 = 16.917 \qquad S_t^2 = 53.954$$

Reemplazando:

$$\alpha = \frac{13}{13-1} \times \left(1 - \frac{16.917}{53.954} \right) = 0.744$$

> 0.70 ⇒ Confiable

Prueba de Confiabilidad del Cuestionario que evalúa la Violencia en adolescentes “ α ” de Cronbach.

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \times \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S_i^2} \right)$$

Dónde:

α : Coeficiente de Confiabilidad

K: Número de ítems

S_i^2 : Varianza de cada ítem

S_i^2 : Varianza del total de ítems

Σ : Sumatoria

Cálculo de los datos:

$$K = 23 \qquad \sum S_i^2 = 41.359 \qquad S_i^2 = 272.202$$

Reemplazando:

$$\alpha = \frac{23}{23-1} \times \left(1 - \frac{41.359}{272.202} \right) = 0.887$$

> 0.70 \Rightarrow Confiable

Correlación de Chi cuadrado y Riesgo Relativo

CORRELACIÓN CHI CUADRADO

MEDIDAS SIMÉTRICAS					
		Valor	Error típ. asint ^a	T aproximada ^b	Sig. aproximada
Intervalo por intervalo	R de Pearson	,340	,044	5,190	0,000 ^c
Ordinal por ordinal	Correlación de Spearman	,340	,044	5,190	0,000 ^c
N de casos válidos		208			

Fuente: Cuestionario realizado por las autoras

RIESGO RELATIVO

	VIOLENTO	NO VIOLENTO	TOTAL
EXPUESTOS	24	80	104
NO EXPUESTOS	1	103	104
TOTAL	25	189	208

Fuente: Cuestionario realizado por las autoras

$$\frac{I_e}{I_o} = \frac{24 / 104}{1 / 104} = \frac{0.23}{0.009} = 25.5$$



RESOLUCIÓN DE DECANATO N° 044-2016-D-F-CCSS-UPAO

Trujillo, 03 de Febrero del año dos mil Dieciséis

VISTO; el Oficio N° 044-2016-EPO-UPAO, remitido por la Directora de la Escuela Profesional de Obstetricia solicitando nombramiento de profesor asesor de proyecto de Tesis y;

CONSIDERANDO:

Que, en dicha solicitud la Directora de la Escuela Profesional de Obstetricia propone el nombramiento de la Obst. **YVONNE MANTA CARRILLO** como asesora del Proyecto de Tesis titulado **"INFLUENCIA DEL USO DE VIDEO JUEGOS DE INTERNET EN LA PRESENCIA DE LA VIOLENCIA EN ADOLESCENTES DE PRIMER AÑO DE SECUNDARIA DEL COLEGIO SAN JUAN DE TRUJILLO 2014"** realizado por las Bachilleres **OTOYA LAVADO LESLIE NATHALY Y RAMIREZ LEON YANETTI**.

Que, de conformidad con el Inc. j) del Art. 79° del Estatuto y en concordancia con el Art. 259°, Inc. d) del Reglamento Docente y de Grados y Títulos de esta Superior Casa de Estudios, los docentes tienen el deber de ejercer trabajos de tutoría, consultoría y orientación del estudiante, en todo nivel de su formación profesional.

Por estas consideraciones y a las atribuciones conferidas a este Despacho;

SE RESUELVE:

PRIMERO: **NOMBRAR** a la Obst. **YVONNE MANTA CARRILLO** como asesora del Proyecto de Tesis titulado **"INFLUENCIA DEL USO DE VIDEO JUEGOS DE INTERNET EN LA PRESENCIA DE LA VIOLENCIA EN ADOLESCENTES DE PRIMER AÑO DE SECUNDARIA DEL COLEGIO SAN JUAN DE TRUJILLO 2014"** realizado por las Bachilleres **OTOYA LAVADO LESLIE NATHALY Y RAMIREZ LEON YANETTI**

SEGUNDO: **DERIVAR** la presente Resolución a la Escuela Profesional de Obstetricia para los fines consiguientes.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE



Dra. ELIZABETH DIAZ PEÑA
DECANA (e)



Dr. JORGE LEYSER R. VIDAL FERNANDEZ
SECRETARIO ACADÉMICO

C.c. EPI
Interesadas
Asesora
Archivo

ANEXO Nº 13



UPAO

Facultad de Ciencias de la Salud

RESOLUCIÓN DE DECANATO N° 0132-2016-D-F-CCSS -UPAO

Trujillo, 25 de Abril del año dos mil Dieciséis

VISTO: el Oficio N° 0183-2016-EPO-UPAO presentado por la Dirección de la Escuela Profesional de Obstetricia solicitando la inscripción del Proyecto de Tesis titulado: "USO DE VIDEOJUEGOS DE INTERNET COMO FACTOR PREDISPONENTE PARA LA PRESENCIA DE VIOLENCIA EN ADOLESCENTES PRIMER AÑO DE SECUNDARIA INSTITUCION EDUCATIVA SAN JUAN - TRUJILLO 2014" Realizado por Las Bachilleres OTOYA LAVADO LESLIE NATHALY Y RAMIREZ LEON YANETTI Para optar el título profesional de Obstetriz u Obstetra, y;

CONSIDERANDO:

Que, el referido Proyecto ha sido objeto de revisión, evaluación y aprobación por la Directora de la Escuela Profesional de Obstetricia de conformidad con el Oficio N° 0183-2016-EPO-UPAO.

Que, de la Evaluación efectuada, se desprende que el Proyecto referido reúne las condiciones y características técnicas de un trabajo de investigación de la especialidad.

Que, habiéndose cumplido con los procedimientos académicos y administrativos reglamentariamente establecidos, según el artículo 198° del Reglamento Docente y Grados y Títulos, dicho Proyecto debe ser inscrito para ingresar a la fase de desarrollo.

Por estas consideraciones y en uso de las atribuciones conferidas a este Despacho,

SE RESUELVE:

- PRIMERO:** AUTORIZAR la inscripción del Proyecto de Tesis titulado: "USO DE VIDEOJUEGOS DE INTERNET COMO FACTOR PREDISPONENTE PARA LA PRESENCIA DE VIOLENCIA EN ADOLESCENTES PRIMER AÑO DE SECUNDARIA INSTITUCION EDUCATIVA SAN JUAN - TRUJILLO 2014" Realizado por Las Bachilleres OTOYA LAVADO LESLIE NATHALY Y RAMIREZ LEON YANETTI en el registro de Proyecto de Tesis bajo el N° PIT-OBST-01-2016 (Dieciséis), por reunir las características y requisitos reglamentarios, declarándolo expedito para la realización del trabajo correspondiente.
- SEGUNDO:** REGISTRAR el presente Proyecto de Tesis con fecha 25 de Abril del 2016, manteniendo la vigencia del registro hasta 25 de Abril del 2017.
- TERCERO:** DERIVAR a la señora Directora de la Escuela Profesional de Obstetricia para que se sirva disponer lo que corresponda de conformidad con las normas institucionales establecidas, a fin de que Las Bachilleres cumplan las acciones que le competen.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE.



Elizabeth Diaz Peña
Dra. ELIZABETH DIAZ PEÑA
DECANA (e)



Jorge Leyser R. Vidal Fernandez
Dr. JORGE LEYSER R. VIDAL FERNANDEZ
SECRETARIO ACADÉMICO

C.: EPO
Inmóvil
Archivo

ANEXO Nº 14

Imagen N°1: Colegio Nacional San Juan de Trujillo



Imagen N° 2: Estudiantes del primer año de secundaria resolviendo los cuestionarios

