



# UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO DE PUNO

## FACULTAD DE TRABAJO SOCIAL

### ESCUELA PROFESIONAL DE TRABAJO SOCIAL



**EL USO DE LOS VIDEO JUEGOS Y SU INFLUENCIA EN EL  
AUSENTISMO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE LA  
FACULTAD DE MEDICINA VETERINARIA Y ZOOTECNIA DE  
LA UNA-PUNO 2018**

TESIS

PRESENTADA POR:

**Bach. YESSICA CARLA CHURA PACCORI**

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

**LICENCIADA EN TRABAJO SOCIAL**

**PUNO – PERÚ**

**2019**



## DEDICATORIA

*Al Dios, por iluminar mi camino cada instante de mi vida y por cuidarme de situaciones difíciles que pude haber atravesado durante toda mi formación académica y por estar a mi lado siempre en los buenos y malos momentos.*

*A mi madre, quien desde el cielo guía mi camino, por todas las enseñanzas de niña y que gracias a los consejos que me dio soy la persona que ella siempre soñaba para mí.*

*A mi padre Cirilo quien es el motor y motivo de vida, quien estuvo siempre conmigo, y por todos los consejos que permitieron encaminar mi formación profesional satisfactoriamente.*

*A mis hermanos Edgar y Elvis Fernando quienes fueron mis razones para no rendirme ante todas las adversidades que se han presentado a lo largo de mi camino, mis tesoros.*

***Bach. Yessica Carla Chura Paccori***



## AGRADECIMIENTO

*A la Universidad Nacional del Altiplano – Puno y en especial a la Facultad de Trabajo Social, mi profundo agradecimiento y reconocimiento por haberme formado profesionalmente.*

*A la Directora y Asesora de investigación; Dra. MARTHA ROSARIO PALOMINO COILA quien, con su amplia experiencia y trayectoria en el ejercicio profesional, dio una valiosa contribución en la elaboración de mi tesis.*

*A los miembros de jurado; M.Sc. JUANA CLOTILDE ORDOÑEZ COLQUE (presidenta), Dr. MARIA EMMA ZUÑIGA VASQUEZ (primer miembro), M.Sc. ZAIDA JANET MENDOZA CHOQUE (segundo miembro), quienes en forma desprendida y con su excelente capacidad y conocimiento en la formación profesional, aportaron a través de sus observaciones respecto a la coherencia y metodología de la presente investigación.*

*A mi padre y a mis hermanos, por ser mi razón de ser, por darme el amor, la comprensión y la fortaleza para cumplir mis metas y superación profesional y por ser los motivos y los causantes de lo que hoy en día logre y soy.*

***Bach. Yessica Carla Chura Paccori***



## ÍNDICE GENERAL

**DEDICATORIA**

**AGRADECIMIENTO**

**ÍNDICE GENERAL**

**ÍNDICE DE FIGURAS**

**ÍNDICE DE TABLAS**

**ÍNDICE DE ACRÓNIMOS**

**RESUMEN .....10**

**ABSTRACT.....11**

### CAPÍTULO I

#### INTRODUCCIÓN

**1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA ..... 14**

**1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA..... 16**

1.2.1. Pregunta general..... 16

1.2.2. Preguntas específicas..... 16

**1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN ..... 16**

1.3.1. Hipótesis general..... 16

1.3.2. Hipótesis específica..... 16

**1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO ..... 16**

**1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN ..... 18**

1.5.1. Objetivo general..... 18

1.5.2. Objetivos específicos..... 18

### CAPÍTULO II

#### REVISIÓN DE LITERATURA

**2.1. ANTECEDENTES DE INVESTIGACIÓN ..... 19**

2.1.1. A nivel Internacional..... 19

2.1.2. A nivel Nacional ..... 21

2.1.3. A nivel Regional ..... 23



<b>2.2. MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>25</b>
2.2.1. Uso de los videojuegos en la universidad .....	25
2.2.2. Ausentismo académico.....	40
<b>2.3. MARCO CONCEPTUAL.....</b>	<b>49</b>

### **CAPÍTULO III**

#### **MATERIALES Y MÉTODOS**

<b>3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO.....</b>	<b>52</b>
<b>3.2. PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO .....</b>	<b>53</b>
<b>3.3. PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO .....</b>	<b>53</b>
<b>3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA UTILIZADA.....</b>	<b>53</b>
3.4.1. Población.....	53
3.4.2. Muestra.....	53
<b>3.5. DISEÑO ESTADÍSTICO.....</b>	<b>56</b>
3.5.1. Prueba estadística que se utilizó .....	56
<b>3.6. PROCEDIMIENTO .....</b>	<b>56</b>
3.6.1. Tipo de investigación .....	56
3.6.2. Diseño de investigación .....	57
3.6.3. Método de investigación .....	57
3.6.4. Técnicas e instrumento de recolección de datos:.....	57
<b>3.7. PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS.....</b>	<b>58</b>
3.7.1. Procesamiento de datos .....	58
3.7.2. Prueba estadística.....	59

### **CAPÍTULO IV**

#### **RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

<b>4.1. CLASIFICACIÓN DE LOS VIDEO JUEGOS Y AUSENTISMO</b>	
<b>ACADÉMICO .....</b>	<b>64</b>
4.1.1. Resultados para el objetivo específico 01 .....	71
<b>4.2. TIEMPO DEDICADO A LOS VIDEO JUEGOS Y AUSENTISMO</b>	
<b>ACADÉMICO .....</b>	<b>72</b>
4.4.1. Resultados para el objetivo específico 02 .....	77



<b>4.3. TIPOS DE JUGADORES Y AUSENTISMO ACADÉMICO .....</b>	<b>79</b>
4.3.1. Resultados para el objetivo específico 03 .....	84
<b>4.4. RESULTADOS PARA EL OBJETIVO GENERAL .....</b>	<b>85</b>
<b>V. CONCLUSIONES .....</b>	<b>87</b>
<b>VI. RECOMENDACIONES .....</b>	<b>89</b>
<b>VII. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....</b>	<b>91</b>
<b>ANEXO.....</b>	<b>109</b>

**ÁREA :** Familias: realidades, cambio y dinámicas de intervención

**TEMA:** Procesos y dinámicas al interior de la familia

**FECHA DE SUSTENTACIÓN:** 18 DE NOVIEMBRE DE 2019.



## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Croquis de ubicación de la Universidad Nacional del Altiplano - Puno.....52



## ÍNDICE DE TABLAS

<b>TABLA 1:</b> Clasificación de los video juegos según género .....	64
<b>TABLA 2:</b> Clasificación de los video juegos según semestre .....	65
<b>TABLA 3:</b> Clasificación de los video juegos según la tipología del ausentismo académico de acuerdo a su origen.....	66
<b>TABLA 4:</b> Clasificación de los video juegos según el ausentismo académico de acuerdo a la intensidad de faltas .....	68
<b>TABLA 5:</b> Clasificación de los video juegos según el ausentismo académico de acuerdo al tiempo de ausencia. ....	70
<b>TABLA 6:</b> Tiempo dedicado a los video juegos en horas según el ausentismo académico de acuerdo a su origen.....	72
<b>TABLA 7:</b> Tiempo dedicado de los video juegos en días según el ausentismo académico de acuerdo a la intensidad de faltas. ....	74
<b>TABLA 8:</b> Tiempo dedicado a los video juegos en horas según el ausentismo académico de acuerdo al tiempo de ausencia .....	76
<b>TABLA 9:</b> Tipos de jugadores según el ausentismo académico de acuerdo a su origen. ....	79
<b>TABLA 10:</b> Los tipos de jugadores según el ausentismo académico de acuerdo a la intensidad de faltas.....	81
<b>TABLA 11:</b> Tipos de jugadores según el ausentismo académico de acuerdo al tiempo de ausencia. ....	83





## ÍNDICE DE ACRÓNIMOS

<b>FTS</b>	: Facultad de Trabajo Social
<b>MVZ</b>	: Medicina Veterinaria y Zootecnia
<b>MINEDUC</b>	: Ministerio de Educación de Chile
<b>OCDE</b>	: Organización para la cooperación y el Desarrollo Económico
<b>UNFV</b>	: Universidad Federico Villareal
<b>UNA</b>	: Universidad Nacional del Altiplano
<b>UPEU</b>	: Universidad Peruana Unión



## RESUMEN

El trabajo de investigación lleva como título “El uso de los video juegos y su influencia en el ausentismo académico de los estudiantes de la Facultad de MVZ de la UNA- Puno- 2018” tuvo como objetivo general determinar la influencia del uso de los video juegos en el ausentismo académico de los estudiantes de la Facultad de MVZ de la UNA Puno 2018. El método utilizado, el hipotético Deductivo, el tipo de investigación causal - descriptivo y el diseño de investigación no experimental, así mismo se realizó una muestra de 185 estudiantes de diferentes semestres de la Facultad de MVZ de la UNA Puno, a quienes se aplicó el instrumento para el recojo de información que fue el cuestionario para cada variable los cuales fueron vaciados los datos al paquete estadístico SPSS. Según los resultados obtenidos en la investigación se llega a la conclusión general de que existe influencia del uso de los videos juegos en el ausentismo académico con un nivel de significancia de 0.02 menor a la significancia de 0.05, los cuales se demuestran mediante las hipótesis específicas donde se indica que los estudiantes prefieren hacer uso de los video juegos de roles el cual se demuestra con un 38,9% de la misma forma los estudiantes indican que el origen de sus ausencias a clases es de origen familiar es decir que los estudiantes viven situaciones familiares difíciles, seguidamente los estudiantes indica que hacen uso de los video juegos de 1 – 2 horas durante el día, el cual se muestra en un 18,4% de la misma manera estos indican que el ausentismo académico se da de intensidad media, lo que significa que tienen más de 4 faltas pero no más de 10 faltas durante el mes. Finalmente se da a conocer que estudiantes que hacen uso de los videos juegos son considerados como jugadores problemáticos el cual se muestra con un 30,8 % de la misma manera los estudiantes se ausentan a clases de acuerdo al tiempo de ausencia de manera selectiva es decir que los alumnos son los que deciden asistir a clases.

**Palabras claves:** Ausentismo, Estudiante, Universitario, Universidad, Video Juegos



## ABSTRACT

The research work is entitled “The use of video games and their influence on the academic absenteeism of the students of the Faculty of MVZ of UNA- Puno- 2018” had the general objective of determining the influence of the use of video games in the academic absenteeism of the students of the Faculty of MVZ of the UNA Puno 2018. The method used was the hypothetical Deductive, the type of research was causal - descriptive and the research design was non-experimental, likewise a sample of 185 students of different semesters of the Faculty of MVZ of the UNA Puno, to whom the instrument was applied for the collection of information that was the questionnaire for each variable which were emptied the data to the SPSS statistical package. According to the results obtained in the investigation, the general conclusion is reached that there is influence of the use of video games in academic absenteeism with a level of significance of  $002 = 2\%$ , which are also demonstrated by the specific objectives where indicates that students prefer to make use of video role plays which is demonstrated with 38.9% in the same way students indicate that the origin of their absences to classes is of family origin that is to say that students live family situations difficult, then the students indicate that they use video games for 1 - 2 hours during the day, which is shown in 18.4% in the same way they indicate that academic absenteeism occurs of medium intensity, which It means they have more than 4 faults but no more than 10 faults during the month. Finally it is announced that students who make use of video games are considered as problematic players which is shown with 30.8% in the same way students are absent from classes according to the time of absence selectively that students are the ones who decide to attend classes.

**Keywords:** Absenteeism, Student, University, University, Video Games



# CAPÍTULO I

## INTRODUCCIÓN

Plasencia (2014) indica que en el Perú se pierden casi más de 100 mil dólares por el tema de la inasistencia a clases lo que se convierte en el abandono académico de las carreras y asimismo no se toma las medidas apropiadas para ellos, esto abarcaría que para las próximas décadas se podrían perder más de 2 mil 100 millones de dólares.

Así mismo la Pontificia Universidad Católica del Perú (2018), a partir de un estudio realizado por la Dirección Asuntos Académicos sobre este tema, se encontró que el principal motivo para que un estudiante de pregrado abandone sus estudios en esta universidad es el económico, seguido por el académico. Es importante mencionar que el 83% de los encuestados afirma estar realizando estudios superiores en otra institución y un 13% los piensa retomar durante el siguiente año.

Por otro lado Sarabia (2002) realizó también un estudio en la Universidad Mayor de San Marcos donde identificó que el 44% de los encuestados consideran que la principal causa de las ausencia a clases de parte de los estudiantes es el factor económico; 33% por falta de vocación profesional; y menores porcentajes fueron otras causas, por ejemplo, que la universidad no cubre las expectativas (15%) o el bajo promedio ponderado (8%).

De la misma manera otra investigación realizada en una Universidad Privada de Iquitos (2012) identifica cuatro factores que explican las razones del abandono: i) el factor institucional; en este sentido, los estudiantes abandonan por problemas con el plan de estudios, la plana docente, y el tipo de servicios; ii) el factor personal, que incluye variables como características individuales, intereses personales, motivaciones y



orientación vocacional; iii) el factor académico, que tiene que ver con el rendimiento académico; y iv) el factor ambiental, asociado a relaciones externas y de financiamiento.

Finalmente, es preciso señalar que cada Universidad tiene un contexto particular y diverso, en este sentido, es importante y necesario que para cada caso se puedan realizar investigaciones para entender con mayor certeza los factores por los cuales sus alumnos abandonan los estudios para así implementar políticas y medidas que permitan reducir las tasas de abandono y lograr que más estudiantes puedan culminar sus estudios superiores.

La presente investigación consta de siete acápites, las que a continuación se presentan:

En el acápite I: Se presenta la introducción de la investigación, el planteamiento del problema, donde se identifica la formulación del problema, objetivo general, específicos e hipótesis general y especifica los cuales fueron fundamentales para realizar la investigación.

En el acápite II: Se desarrolla la revisión de la literatura donde se señalan los antecedentes y las referencias teóricas que se utilizó como base para el trabajo de investigación.

En el acápite III: En este apartado se presenta la metodología de la investigación, el enfoque de la investigación, muestra poblacional, técnicas e instrumentos.

En el acápite IV: Se muestra los resultados y discusión los cuales se expresan en forma de tablas con sus respectivas interpretaciones y análisis.

En el acápite V: Se presenta las conclusiones a las que arribo la investigación.

En el acápite VI: Se realizan las recomendaciones acordes con las investigaciones



En el acápite VII: Se ilustra las referencias bibliográficas que sustentan la investigación, por último, los anexos.

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

El presente trabajo de investigación se ha convertido en una problemática social – académica por las consecuencias que tiene el uso de los video juegos en horario de clases y tiempo desestructurado para el cumplimiento de tareas de formación profesional, situación que se refuerza por que en los alrededores de la universidad existen cabinas de internet concurridas por jóvenes universitarios dando lugar a los famosos denominados veladas en los que juegan desde las 9 de la noche hasta las 6 de la mañana del día siguiente, así la viabilidad del uso de los horarios “huecos” (tiempo intermedio de uno o dos horas) es decir que todo el tiempo libre que tienen los estudiantes es para hacer uso de los video juegos, como consecuencia de ello se descuidan el desarrollo pleno y responsable de su formación profesional es decir de la participación activa en clases, como también el cumplimiento de sus trabajos, exposiciones, exámenes académicos y generalmente afectando este en la asistencia a clases. Fiz (2018) menciona que el ausentismo en las aulas universitarias es un tema de actualidad que preocupa a muchos docentes ya que si un estudiante toma la decisión de no asistir a clases por voluntad propia, independiente del motivo que lo impulso a hacerlo posteriormente no obtiene los conocimientos dictados en la catedra perdida, este puede repercutir directamente en su aprendizaje, que a su vez impactará la calidad de la Universidad y teniendo en cuenta que la institución se encuentra en un proceso de acreditación, el ausentismo de sus alumnos debe ser un tema que debe atacar con el fin de evitar disminución en la calidad educativa que de no llevarse a cabo una intervención a tiempo, puede acarrear una serie de consecuencia negativas para el estudiante ausentista, ya que las consecuencias son



principalmente en el ámbito académico (problemas de rendimiento académico, pudiendo ocasionar en algunos casos situaciones de fracaso académico y/o el abandono temprano).

Por otro lado los videojuegos como fenómeno social e instrumento de información, se han convertido en objeto de investigación por las implicaciones que tiene su uso de parte de los jóvenes y adolescentes. Continuamente se generan nuevos videojuegos con herramientas cada vez, más sofisticadas para atraer el interés y la motivación de los jugadores. Si bien, dentro de los efectos positivos de los videojuegos están el entrenamiento y la retención de determinados conocimientos, y por otro lado los videojuegos generan preocupación en padres y educadores por las posibles repercusiones negativas tales como adicción, agresividad, aislamiento social y bajo rendimiento académico. (Tejeiro, Pelegrina y Gómez,2009. p.245)

Mientras que Apaza y Huamán (2012) indicaron que el “ausentismo académico de estudiantes se puede dar por diversos motivos, se focaliza en estudiantes menos motivados y con pocas expectativas respecto de las recompensas derivadas de la graduación, son ellos los que tienen más probabilidades de abandonar el centro de estudios. Además, las instituciones de baja calidad, según lo perciben los estudiantes, tienden a presentar tasas de abandono académico más altas. Otros aspectos importantes incluyen el currículo, el tamaño, la proporción de alumnos por maestro, la infraestructura y un exceso de contenido” (p.79).

Por lo tanto, de acuerdo a la problemática se consideró realizar la investigación, el cual permitió determinar la influencia del uso de los videos juegos en el ausentismo académico de los estudiantes de la Facultad de MVZ de la UNA- Puno.



## 1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

### 1.2.1. Pregunta general:

- ¿De qué manera influye el uso de los video juegos en el ausentismo académico de los estudiantes de la Facultad de MVZ de la UNA Puno – 2018?

### 1.2.2. Preguntas específicas:

- ¿La clasificación de los video juegos influye el ausentismo académico de los estudiantes de la Facultad de MVZ de la UNA Puno – 2018?
- ¿El tiempo dedicado a los video juegos influye en el ausentismo académico de los estudiantes de la Facultad de MVZ de la UNA Puno – 2018?
- ¿Los tipos de jugadores de video juegos influye en el ausentismo académico de los estudiantes de la Facultad de MVZ de la UNA Puno – 2018?

## 1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

### 1.3.1. Hipótesis general

- El uso de los video juegos influye significativamente en el ausentismo académico de los estudiantes de la Facultad de MVZ de la UNA – Puno 2018.

### 1.3.2. Hipótesis específica

- Existe influencia de la clasificación de los video juegos con el ausentismo académico de los estudiantes de la Facultad de MVZ de la UNA – Puno 2018.
- Existe influencia del tiempo dedicado a los videos juegos con el ausentismo académico de los estudiantes de la Facultad de MVZ de la UNA – Puno 2018.
- Existe influencia de los tipos de jugadores de video juegos con el ausentismo académico de los estudiantes de la Facultad de MVZ de la UNA – Puno 2018.

## 1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO

En la actualidad el uso de los video juegos va en aumento, ocasionándose así un incremento del número de personas movidas por el deseo y ambición, que busca en el





juego un escape a sus problemas, una forma de ocio alternativa que finalmente se convierte en un grave problema y más si es en jóvenes universitarios que están en pleno formación profesional. Y por ello es innegable la influencia que continuará ejerciendo en las futuras generaciones, por lo que debe y tiene que plantear soluciones para la prevención del uso excesivo de los video juegos que involucra no solamente a las políticas de educación sino también al sector salud y del gobierno local y regional ya que la educación es uno de los activos que cualquier individuo y sociedad debe tener como tal. Ésta se caracteriza por ser un mecanismo primordial para que las naciones o países alcancen niveles de desarrollo más elevados. Cuando la educación es trunca, principalmente, por el ausentismo académico entonces se inicia un conflicto social. Si bien existen muchos factores que ocasionan la inasistencia a clases, a través de esta investigación se intenta describir las causas que tiene relación principalmente con la determinación del uso de video juegos y del tiempo desmedido, así como el tipo de jugador en que se convierten los estudiantes de la Facultad de Medicina Veterinaria y Zootecnia de la UNA Puno por su adicción, situación que influye en el ausentismo académico según origen los cuales son de origen social, académico y familiar y la frecuencia de faltas que es rango alta, media y baja así como actos de ausencia que son de retraso, selectivo o de clases y el ausentismo de jornada completa. Se espera así que los resultados de la presente investigación constituyan aportes a los trabajos de investigación que profundicen la explicación de la problemática y en forma especial a nuestra casa superior, a la Facultad de Medicina Veterinaria y zootecnia de la UNA Puno que le permitirá conocer la situación de sus estudiantes y así poder formular planes, proyectos, sociales donde su objetivo sea la disminución de porcentajes de estudiantes universitarios que hacen del uso de los videos y las consecuencias que repercute en la asistencia a clases.



## 1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

### 1.5.1. Objetivo general:

- Analizar la influencia del uso de los video juegos con el ausentismo académico de los estudiantes de la Facultad de MVZ de la UNA – Puno 2018.

### 1.5.2. Objetivos específicos:

- Señalar la influencia de la clasificación de los video juegos con el ausentismo académico de los estudiantes de la Facultad de MVZ de la UNA – Puno 2018.
- Identificar la influencia significativa del tiempo dedicado a los videos juegos con el ausentismo académico de los estudiantes de la Facultad de MVZ de la UNA – Puno 2018.
- Precisar la influencia de los tipos de jugadores de video juegos con el ausentismo académico de los estudiantes de la facultad de MVZ de la UNA – Puno 2018.



## CAPÍTULO II

### REVISIÓN DE LITERATURA

#### 2.1. ANTECEDENTES DE INVESTIGACIÓN

##### 2.1.1. A nivel Internacional

Sosa, Ruiz y Covarrubias (2018) en su tesis “el efecto del uso de videojuegos en la educación de estudiantes de nivel superior” el objetivo general es determinar si esta tecnología influye en sus estudios, lo cual se hace a través de una investigación de campo con enfoque cuantitativo; de nivel descriptivo – explicativo. Se diseñó una encuesta para la recopilación de datos, que se aplicó a universitarios de instituciones del municipio de Mazatlán, México. Con la información obtenida se llegó a la conclusión de que los videojuegos pueden ser beneficiosos para los jugadores casuales o que juegan ocasionalmente, ya que incrementa su concentración, su habilidad para detectar diversos objetos en movimiento, su toma de decisiones, entre otros. Pero, por otra parte, los jugadores frecuentes o hardcore podrían manifestar serios problemas en su rendimiento académico, ya que estos pueden llegar a jugar por 21 horas o más a la semana, el cual se muestra en un 15,7%, afectando seriamente su estado mental y físico. Este problema afectó más a los jugadores online, ya que al estar más presente el concepto de competitividad, los jugadores no miden el tiempo de juego con tal de mejorar sus habilidades, resultando en la falta de sueño, falta de concentración, desorden alimenticio, pérdida de la noción del tiempo y problemas de socialización.

Garrido (2013) en su investigación denominada “video juegos de estrategia: algunos principios para la enseñanza” el tipo de investigación es cualitativa, el diseño de investigación utilizado en este estudio se ha centrado en identificar las razones



que motivan a estudiantes de educación a jugar con video juegos de estrategia, procedimiento de análisis, el cual se efectuó mediante la revisión por separado de las evidencias obtenidas con cada instrumento. Llegando a la conclusión de que la existencia de un conjunto de elementos que permiten comprender por qué a los estudiantes les gusta jugar con video juegos de estrategia, ofrecen un análisis que resulta valiosa para el campo de las tecnologías digitales en educación. La primera perspectiva se relaciona con el uso de estos video juegos en las prácticas formativas a modo de un artefacto o recurso que lleva a una interacción directa de los estudiantes con el juego. La evidencia al respecto indica que esta forma de incorporación ofrece oportunidades reales para desarrollar habilidades vinculadas al desarrollo matemático, creativo, físico, del lenguaje y la alfabetización y del desarrollo personal y social, los elementos hallados la presente investigación ayudan a comprender la manera en que estos aprendizajes son desarrollados por los estudiantes durante su desenvolvimiento en las actividades y desafío enfrentados.

Blanco, Rodríguez y Martos (2016) en su trabajo de investigación denominado “Contexto familiar y adicción al juego: Factores que determinan su relación” teniendo en cuenta el clásico eje dicotómico cuantitativo/cualitativo-, ha optado por la perspectiva cualitativa se muestra mucho más útil a nuestros intereses de estudio, ya que puede ofrecernos un contexto metodológico bastante amplio y menos displicente, desde dónde poder analizar e interpretar un fenómeno social tan complejo como es el de las adicciones sociales, ya que ésta quien en su investigación concluye que en un ambiente conflictivo dentro del hogar o una mala relación con alguno de sus progenitores suelen ser factores que contribuyen a tanto a incrementar los riesgos a desarrollar conductas problemáticas sobre el uso de los videos juegos y a seguir manteniéndolas.



Larroucau (2016) realizó una investigación sobre el estudio de los factores determinantes de la ausencia a clases en el sistema universitario chileno. Su objetivo fue establecer que factores determinan ausencia a clases en el sistema universitario chileno. La metodología usada fue la explicativa de diseño no experimental, con una muestra de 48 estudiantes que ausentaron del sistema universitario chileno. En sus resultados se demostró que el 16% se sitúan en la ausencia definitiva y la ausencia temporal alcanzó el 12% y el abandono general en un 29%. Entre los factores que destacan se sitúa en primer orden el aspecto económico, baja orientación de orientación vocacional, problemas familiares, las exigencias académicas que desalienta a los estudiantes.

### **2.1.2. A nivel Nacional**

Villareal (2016) realizó la tesis: Determinantes asociados al ausentismo temporal en estudiantes de enfermería de la Universidad de Huánuco - 2016. Presentó como objetivo identificar las determinantes asociadas al ausentismo temporal de los estudiantes de enfermería de la Universidad de Huánuco en el periodo 2016. El método de estudio fue de tipo observacional, prospectivo, transversal y analítico; con diseño correlacional. La población muestra estuvo constituida por 222 estudiantes de la carrera de enfermería, seleccionados por un muestreo probabilístico aleatorio simple según criterios de inclusión y exclusión. Esta investigación se relacionó con el tema investigado respecto a la ausencia temporal de los estudiantes de enfermería; el 22,5% si abandonaron temporalmente la carrera. Al analizar la relación entre las variables se encontró que las determinantes de la ausencia temporal y las dimensiones sociales con un 43,2%; familiares con un 49,5%; socioeconómicas con un 65,8% e institucionales con un 55,4%; se relacionaron significativamente con el abandono temporal de los estudiantes de la carrera de enfermería. El autor concluyó que existe



una relación positiva entre las variables determinantes del ausentismo (determinantes sociales, familiares, socioeconómicas e institucionales) con el abandono temporal de los estudiantes de enfermería de la Universidad de Huánuco.

Heredia, Andia, Ocampo, Ramos, Rodríguez, Tenorio y Pardo (2015), en el artículo científico ausentismo estudiantil en las carreras de ciencias de la salud en el Perú, presentó como objetivo de estudio, determinar la frecuencia del ausentismo estudiantil durante la formación profesional en medicina, enfermería, obstetricia y odontología en las 4 universidades con el mayor número de egresados en Lima y otras 4 universidades o sus filiales en otros departamentos del país; así como identificar los factores condicionantes de dicha problemática. En esta investigación se identificó que el ausentismo estudiantil en general tiene un origen multifactorial e implicancias individuales, familiares, institucionales y sociales. Se buscó determinar la frecuencia de deserción durante la formación profesional en nueve universidades del Perú. El diseño es observacional retrospectivo de corte transversal. La institución que lo organiza es la Dirección General de Gestión del Desarrollo de los Recursos Humanos del MINSA, Perú. Este trabajo se relacionó con la investigación en curso, ya que señala que el número de estudiantes ausentistas y los factores condicionantes, se relacionan entre sí, de manera notoria concluyente. Se determinó que el ausentismo estudiantil para las carreras de ciencias de la salud de las nueve universidades peruanas fue de 10,20% en la carrera de medicina humana, 11,11% en la carrera de obstetricia, 9,91% en la carrera de enfermería y 5,64% en la carrera de odontología. Los factores más relevantes que incidieron en el ausentismo universitario fueron de índole vocacional y económica. Se concluyó que el ausentismo estudiantil en carreras de ciencias de la salud alcanzó en promedio 10%. Se concluyó que las repercusiones ante la ausencia se perciben en cuatro ámbitos:



socioeconómicos, del propio sistema universitario, de orden académico y personales. Para que un estudiante abandone una carrera universitaria se combinan aspectos como el lugar en donde reside, el nivel de ingresos, el nivel educativo de los padres de familia, la necesidad de trabajar para mantenerse o contribuir a los ingresos familiares y el propio ambiente familiar.

Vega y Carbo (2015) publicaron el artículo científico Calidad del Currículo y el ausentismo Universitario en la Facultad de Ingeniería y Arquitectura de la Universidad Peruana Unión. El objetivo de la presente investigación fue determinar la relación existente entre la calidad de currículo y el ausentismo universitario en la Facultad de Ingeniería y Arquitectura de la UPeU, en el año 2013. El estudio correspondió al enfoque cuantitativo de tipo no experimental y de corte transversal. Por el método de contrastación de hipótesis, correspondió el diseño de correlacional múltiple. Se concluyó en cuanto a los factores de la calidad del currículo, desde la perspectiva del estudiante y el diagnóstico, guardan relación directa y significativa, pero cuya relación es débil con el plan de estudio y los objetivos. Una correlación media con el plan de estudio y debajo del nivel medio con el marco filosófico, el perfil profesional, las decisiones institucionales y la estructura curricular. En cuanto al marco filosófico, guarda relación directa y significativa, pero cuya relación es débil con el perfil profesional. Una correlación por debajo del nivel medio con el diagnóstico, con los objetivos, las decisiones institucionales, la estructura curricular, con el plan de estudio y con el sílabo.

### **2.1.3. A nivel Regional**

Huanca, (2011) realizó una investigación titulada “Influencia de los juegos de internet en los comportamientos de los jóvenes de la ciudad de Puno – 2010”, tiene como objetivo: Identificar y explicar los factores que influyen y que efectos



ocasionan en la personalidad de los jóvenes de la ciudad de Puno, la participación en los juegos de internet en las diferentes cabinas públicas. Llegando a las siguientes conclusiones: Primero: La participación frecuente de los jóvenes en los juegos de internet, influye y genera efectos negativos en la personalidad y el comportamiento cotidiano de los adolescentes, ya que el 31.2% visita permanentemente el internet. Los factores que influyen en los jóvenes a entrar a cabinas de internet, son por factores personales, el 52.5% de los jóvenes manifiesta así. Otro sector importante por falta de afecto fraternal, incompreensión e influencia de los amigos. Segundo: La participación constante de los jóvenes en los juegos de internet genera efectos negativos. En su forma de hablar conlleva al uso de jergas y palabras indecentes.

Mamani (2013) en su tesis “Los video juegos y su influencia en la relaciones interpersonales en estudiantes universitarios de la UNA-Puno que acceden a cabinas de internet – 2013” realizada en el departamento de Puno, propone como objetivos general: explicar si el uso frecuente de internet y los video juegos violento influyen de manera significativa en las relaciones interpersonales de estudiantes universitarios, así mismo plantea como hipótesis general el usos frecuentes de internet y los contenidos de video juegos violentos influyen de manera significativa en las relaciones interpersonales de estudiantes universitarios lo cual es una investigación de enfoque cuantitativo donde llega a la conclusión: de que la frecuencia de acceso de parte de los estudiantes universitarios a cabinas de internet es del 22.8%, concurren tres veces a la semana, esto conlleva a que los estudiantes estén expuestos a los video juegos violentos por varias horas, días, semanas y años están sometidos a modelos agresivos por lo que inconsistentemente va adquiriendo posturas y actitudes propios de los personajes y héroes de los video juegos.





Quispe (2015) en su tesis “Factores que influyen en la deserción de los estudiantes de la Facultad de Trabajo Social de la Universidad Nacional del Altiplano de Puno 2014 – 2015”, su objetivo general: Determinar si los Factores socio económicos y personales influirán en la deserción de los estudiantes de la FTS. Hipótesis: Los factores socio económico y personal influyen significativamente en la deserción de los estudiantes de la FTS – UNA Puno, durante los años del 2014 al 2015. El método empleado es el hipotético deductivo; el tipo de investigación es explicativa, para este diseño, la población, son los estudiantes matriculados en el año 2014, el cual son 590 alumnos, de los cuales se eligió de una muestra de 118, alumnos, siendo 59 los que si desertaron y otros 59 que desertaron pero que retomaron sus estudios. Los resultados nos permiten concluir en lo siguiente: primer objetivo específico, consideramos la tabla N° 02 en el que observamos que el 28% de alumnas que dejaron de estudiar en la FTS, vivían solas al momento de dejar la carrera. Por otro lado, en relación al objetivo específico N° 02, se concluye que la principal razón por la que los estudiantes abandonan la carrera de trabajo social, es por el tema de orientación vocacional tal como lo demuestra la tabla N° 09, con un 39.8%.

## **2.2. MARCO TEÓRICO**

### **2.2.1. Uso de los videojuegos en la universidad**

López (2012) define: “Los video juegos como aquellos dispositivos electrónicos de ocio ofrecen múltiples opciones de juegos mediante la utilización de pantallas y periféricos los cuales han tomado protagonismo en jugadores que tiene una edad comprendida entre los 8 y 30 años abarcando la etapa universitaria completamente, lo que deriva en una preocupación generalizada en torno a su influencia negativa en el rendimiento académico y su uso patológico”. (p.2)



Baldía, Clariana, Cladellas y Dezcallar (2015) menciona: “Que al hacer uso de los video juegos los jóvenes universitarios ocasionan una disminución de sus logros académicos, ya que el uso abusivo de los juegos sea asocia a una reducción de horas de sueño y a la sustitución de tareas de tipo académico; lo cual se une a la disminución de la capacidad de atención, la memoria y problemas de conducta, que a largo plazo se asocia con estados de depresión, ansiedad y pérdida de la memoria”. (p.28)

De la misma forma Ataurima (2003) sostiene que los videojuegos: "Son juegos electrónicos en donde, uno participa de mundos completamente virtuales, interactuando con personas reales, generando grupos de ataque, mejorando habilidades, y estableciendo vínculos de amistad en base a cumplir con misiones fantásticas". Es un mundo aparte atrapante al que no es fácil ingresar de inmediato. Uno toma el rol de un personaje ficticio, para vivir experiencias que nada tiene que ver con el día a día. (p34)

Así mismo Garcés y Herrejón (2011) definen que: “Un videojuego es un software estructurado con la finalidad de entretener a uno o varios jugadores; el cual está basado en la utilización de un soporte muy variado para su funcionamiento, como son video consolas, máquinas recreativas, portátiles, teléfonos inteligentes, etc.(p.9)

Zyda (como se citó en Quispe, 2016) hace mención de que los videojuegos están concebidos como tentativas intelectuales, llevadas frente a un ordenador, con ciertas normas, con la finalidad de diversión y distracción. Por lo tanto, los videojuegos no son más que programas que siguen una estructura de reglas



establecidas que su único fin es el de entretener al usuario o usuarios; o como se los podría llamar incluso video jugadores.

Por otro lado, Sedeño (como se citó en Quispe, 2016) indica que: “Los videojuegos son un acto creativo, ficticio y experimental para los adolescentes, que significa seguir reglas que reflejan los valores de la sociedad y sus diferentes organizaciones e instituciones, de manera explícita e implícita. Al ser de modalidad interactiva, pueden ir desde una manipulación aleatoria hasta la construcción de nuevos mensajes que retan la cognición de quienes lo juegan”.(p.15). Por ende podemos mencionar que al hacer uso de los video juegos este provoca placer encontrar las estrategias para resolver las situaciones que se plantean, lo que hace que las personas se motiven para continuar con la conducta de juego. Pero, se hace más difusión y comercialización de aquellos programas que tienen alto contenido de violencia, al ser los más demandados comercialmente. Por lo tanto, pueden tener un potencial como inductores de conductas violentas y agresivas si los mensajes o programas tienen alto índice de agresión. Siendo así los adolescentes los que están en etapa de desarrollo físico y cognitivo y están más propensos a tener mayor influencia en su conducta a través del proceso de interacción con esta realidad al cual se someten, al participar en los videojuegos con contenido violento.

Por lo tanto, los video juegos son programas virtuales que al hacer uso de ellos inadecuadamente de parte de los jóvenes universitarios afecta en los aspectos sociales, familiares y lo más importante en lo académico es decir en la formación profesional de los estudiantes.



### **2.2.1.1. La clasificación de video juegos**

Alvarado y Lucero (2013) dan a conocer que: “Todos los seres humanos tienen una tendencia muy fuerte para clasificar y catalogar lo que nos rodea diariamente, es como si pudiéramos controlarlo de esa manera. Lo mismo suele ocurrir con los videojuegos. Pero estos juegos, como todos los productos informáticos, tienen diversos criterios para su clasificación. En función de quién catalogue, las clasificaciones pueden ser diferentes, entre las cuales se encuentran: profesionales de la informática, empresas de software, revistas de informática, profesionales de la educación, investigadores del tema, entre otros”. (p. 57)

Mientras que García y Mcfarlane (como se citó en Duran, 2014) indican que: “El mercado de los videojuegos está en constante ebullición; prácticamente cada mes aparecen novedades, cada vez más sofisticadas y que ofrecen mayores posibilidades al jugador. Por ello, resulta difícil realizar una clasificación de los videojuegos sin riesgo de dejar fuera a algunos de ellos. En cualquier caso, sin ningún ánimo de ser exhaustivo y dado que puedan observarse ciertas características comunes, optaremos por utilizar la siguiente clasificación elaborada con las distintas propuestas existentes en la bibliografía”. (p. 32)

#### **a. Video Juegos de acción**

Apaza y Bedregal (2014) hacen mención de que: “Un videojuego de acción es un videojuego en el que el jugador debe usar su velocidad, destreza y tiempo de reacción. El género de acción es el más amplio y abarcativo del mundo de los video juegos de disparos en primera persona y video juegos en plataforma” (p.30). Algunos ejemplos de este tipo de video juegos: Pacman, Mario, Sonic, Doom, Quake, Street Fighter, Arcanoid, los cuales pueden



contribuir al desarrollo psicomotor y de la orientación espacial de los estudiantes, aspecto especialmente útil en el caso de los más pequeños. Así mismo los riesgos a considerar son el nerviosismo, estrés y hasta angustia que pueden manifestar algunos alumnos ante las dificultades que encuentran para controlar a los personajes del juego. Conviene limitar el tiempo que se dedique a esta actividad y observar los comportamientos de los estudiantes para ayudarles y detectar posibles síntomas de estar sometidos a una tensión excesiva.

De la misma manera Roncancio, Ortiz, Llano, Malpica y Bocanegra (2017) dan a conocer que: “Los video juegos de acción son juegos mediante los cuales no es necesario planificar una estrategia, sino que proponen una actividad para causar una respuesta precisa e interactuar con el entorno a través de acciones. Al incorporar videojuegos de acción en las aulas se mejora la atención, lo que permite a los alumnos dar respuestas más rápidas a los objetivos. El aprendizaje se consigue por medio de acciones rápidas que aumentan la inmediata resolución de problemas”.(p.38)

#### **b. Video Juegos de rol.**

Apaza y Bedregal (2014) dan a conocer que “Los video juegos de rol como los juegos donde existe un personaje principal y el usuario pasara por todo un mundo y una historia con dicho personaje”(p.33). Ejemplos: Player unknown, Z1 Battle Roy, world of Ward King Quest, Indiana Jones, Monkey Island, Final Fantasy, Tomb Raider, Pokémon. Donde estos pueden proporcionar información y constituir una fuente de motivación hacia determinadas temáticas que luego se estudiarán de manera más sistemática



en clase. Una desventaja son los valores y más los contravalores que se consideran en el juego.

Así mismo Roncancio, et al. (2017) dan a conocer que: “Los videojuegos de rol muestran una gran variedad de opciones a los jugadores, quienes pueden crear su personaje, interactuar con otros integrantes, descubrir mundos virtuales, llevar a cabo acciones online y, al mismo tiempo, mejorar las habilidades con un constante aprendizaje de nuevas técnicas o aptitudes de su avatar identidad virtual que representa al jugador en el videojuego”.(p. 39)

De la misma forma Álvarez, Abraham, Fernández, De la fuente, Gómez, Muñoz, Philippe y Uson (2010) mencionan que el juego de rol, es un juego en el que tal como indica su nombre, uno o más jugadores desempeñan un determinado rol, papel o personalidad. Cuando una persona hace el papel de (X) significa que está interpretando un papel que normalmente no hace. La diferencia entre unos y otros es que el juego de rol tiene unas normas más complejas, preestablecidas y asumidas por todos, ya que es un juego en grupo.

### **c. Video Juegos de estrategia**

Apaza y Bedregal (2014) indican que: “Son juegos o entretenimientos en los que el factor de la inteligencia, habilidades, técnicas y planificación y despliegue, pueden hacer predominar o impulsar al jugador hacia la victoria del juego.” (p.32). Es así que tenemos algunos ejemplos de este tipo de video juegos: Mine craft, Dota 2, Crash royal. Estratego, Warcraft, Age of Empires, Civilization, Lemmings, Black & White, Centurion, en donde estos juegos exigen administrar unos recursos escasos



(tiempo, dinero, vidas, armas...) prever los comportamientos de los rivales y trazar estrategias de actuación para lograr unos objetivos. Desarrollan la percepción espacial, la lógica, la imaginación y la creatividad.

Por otro lado los mayores peligros de estos juegos sean de carácter moral, por los contravalores que muchas veces asumen y promueven, además de la situación que estos juegos jamás concluyen y requieren un total y continuo crecimiento. Por todo ello podemos afirmar que, con independencia de sus características, los efectos positivos o negativos del uso de los videojuegos dependerán en establecer el momento y la forma oportuna de utilización.

De la misma manera Roncancio, et al. (2017) indican que: “El objetivo en estos videojuegos es planificar y establecer estrategias para avanzar por diferentes etapas. El alumno desarrolla el pensamiento lógico y la solución de problemas. El aprendizaje se obtiene mediante un entorno virtual, en el que se logra implicar a los jugadores para que participen en un sistema ordenado de relaciones que, en conjunto, conforman un contexto de interacción” (p. 39)

Mientras que Álvarez, et al. (2010) indica que los juegos de estrategia son aquellos juegos en los que el factor de la inteligencia, habilidades técnicas, planificación y despliegue pueden hacer predominar o impulsar al jugador hacia la victoria del juego.

Así mismo de acuerdo a los autores citados anteriormente, en los juegos de estrategia predomina la inteligencia y habilidad del jugador, así como el tipo de tácticas y estrategias empleadas para alcanzar la victoria en la



partida, dependiendo del tipo de juego, los objetivos pueden incluir, recolectar, acumular y administrar, cierto tipo de recursos.

### **2.2.1.2. Efectos psicosociales de los videojuegos**

#### **a. Efectos positivos de los videojuegos**

##### **- Nivel afectivo**

Los videojuegos son una actividad recreativa que realizan las personas de manera libre, hay un fuerte componente emocional en relación al grado de satisfacción que puede obtener una persona a través de este. En este caso, lo que se ha encontrado es que el disfrute del videojuego es fundamental para el desarrollo de futuros efectos en la conducta de la persona. Es así que actividades placenteras como estas pueden mejorar el estado de ánimo de los jugadores, promover la relajación, evitar el estrés e incluso enseñar a los usuarios la importancia de lidiar con los sentimientos de frustración y aumentar la percepción de autoeficacia.(Fang, Chan, Brzezinski y Nair, 2012, p. 36).

##### **- Nivel cognitivo**

Prensky (como se citó en Challco y Guzmán, 2018) señala que los videojuegos permiten a los jóvenes desarrollar una serie de habilidades cognitivas que facilitan el aprendizaje. Se han realizado estudios meta-analíticos en los que se encontró que videojuegos de disparo mejoran las capacidades de los jugadores, en especial las relacionadas con el razonamiento viso-espacial y el desarrollo de habilidades para resolver problemas.(p.32).





- **Nivel social**

Vela (2014) menciona que: “Hay una gran cantidad de estereotipos que asocian a los jugadores de videojuegos con ser sujetos aislados socialmente y con escasas habilidades interpersonales; es importante señalar que en realidad las personas prefieren jugar con otros sujetos y que alrededor del 65% de personas que dicen jugar videojuegos mencionan jugar los de tipo social, en los que se puedan relacionar con otros. Es así que, varios investigadores sugieren que los aspectos sociales de los videojuegos son atractivos para los jugadores debido a que permiten conectarse y comunicarse de maneras novedosas y que además permiten satisfacer la necesidad básica de gregarismo (forma de conducta)”.(p. 89) Así mismo este autor considera al factor social como uno de los más importantes debido a que la cooperación dentro de algunos videojuegos es crucial para poder completar las misiones propuestas y además ayuda a fortalecer lazos de amistad de esta forma, tener jugadores que trabajan de manera cooperativa dentro de un videojuego puede llegar a reducir los niveles de activación fisiológica, cognición violenta y promover el uso de conductas pro sociales.

Por otro lado el motivo más importante para jugar este tipo de videojuegos es el de carácter social, dado que los jugadores hacen amigos a través del juego y juegan con amigos de la vida real y/o familiares. En este tipo de videojuegos se considera la participación de una red social próxima a los jugadores, por ejemplo, mediante el intercambio de tips, al reconocimiento de las habilidades o logros por parte del grupo, así como la expresión de sentimientos de éxito o frustración en equipo. En los últimos años se ha incrementado el número de usuarios con respecto a este tipo de



videojuegos y es importante señalar que en la actualidad las personas prefieren jugar con otros sujetos y que alrededor del 65% de personas que dicen jugar videojuegos mencionan jugar los de tipo social, en los que se puedan relacionar con otros. (King, 2004)

#### **b. Efectos negativos de los videojuegos.**

Anderson y Bushman (como se citó en Exteberria y Feliz, 2011) han relacionado el uso de videojuegos violentos con el desarrollo de problemas sociales, el aumento del nivel de agresividad, ansiedad la disminución de conductas de ayuda y menores niveles de expresión de empatía Todo esto parece repercutir en conductas violentas y actos de vandalismo de la misma forma indican que el contenido agresivo originado en los videojuegos afecta el estado interno de las personas a nivel cognitivo, afectivo y en su activación fisiológica. A partir de esta modificación en los estados internos es que la persona va a generar una conducta que esté en concordancia con lo que siente y por ello se podría explicar que dichos contenidos pueden generar conductas agresivas y hostiles en las personas. Sin embargo, a pesar de toda la información empírica y teórica que se ha formulado sobre este tema, gran parte de estas investigaciones han sido sometidas a críticas respecto a los resultados obtenidos. Es así que varios estudios en los que se ha encontrado una correlación positiva entre mayores niveles de agresividad y el uso de videojuegos no han tomado en cuenta otras variables que podrían estar mediando la relación entre estos dos constructos o, en todo caso, otras variables que podrían estar produciendo la agresión. Este es el caso de la conducta competitiva, la cual se relaciona íntimamente con pensamientos y



conductas agresivas o los rasgos de personalidad inherentes al sujeto, que lo hacen más proclives a ciertas conductas agresivas o de ayuda.

De la misma manera Saleem, Anderson y Gentile (2012) han encontrado que la relación entre el jugar videojuegos violentos y la hostilidad como estado puede estar moderada por los niveles de agresión de tipo rasgo de las personas. Sumado a ello, el GAM, y todas las investigaciones que lo respaldan, están enfocadas en los efectos de juegos de carácter violento y dejan de lado otros posibles resultados que se puedan generar en videojuegos con diferentes contenidos en su historia.

### **2.2.1.3. El tiempo dedicado a los videos juegos**

Barlett (como se citó en Quispe, 2016), menciona que: “La alta periodicidad de uso de videojuegos por parte de los adolescentes está asociado al rendimiento académico bajo, sedentarismo, trastornos adictivos y otros problemas de conducta. La exposición a videojuegos en varios países del mundo tiene una similitud y es que gran cantidad de usuarios de los mismos invierten varias horas a su uso. Asociado a esto están expuestos al desarrollo de trastornos de conductas, como es el caso de agresión, violencia u hostilidad” (p. 39)

De la misma forma Alvarado (como se citó en Quispe, 2016) manifiesta que: “El uso constante de videojuegos muestra un grado de adicción, por la gran cantidad de tiempo que los jóvenes dirigen a este entretenimiento, que puede desencadenar en una ludopatía o dependencia a esta clase de videojuegos. Así mismo indica que las complicaciones que generalmente atraviesan los jóvenes por esta actividad son: problemas familiares, conflictos con sus pares y compañeros



(discusiones, agresiones verbales, insultos), afectando de esta manera las relaciones interpersonales y familiares” (p. 42)

Así mismo Ades y Lejoyeux (2003) afirman que cuando la frecuencia de juego por internet es casi diaria y se supera las 10 horas semanales (1 hora y media como mínimo diario), se califican como personas con conducta adictiva por uso abusivo de este entretenimiento. Atendiendo a este concepto podríamos catalogar que los adolescentes del presente estudio, son considerados verdaderos ludópatas.

De la misma manera Ortega y Romero (como se citó en Santiago, 2013) afirman que: “Los jóvenes, una vez que aprenden a relacionarse con una maquina lo hacen todos los días olvidándose de cultivar habilidades emocionales y sociales, esto probablemente porque más allá de la distracción, el juego cumple una función de “refugio” que fomenta una “huida” de los múltiples malestares, sufrimientos que pueden acosarlo”.(p.5)

Por tanto, respecto al uso de los juegos el exceso de tiempo constituye un problema denominado, adicción o lo que otros términos viene a llamarse “ludopatía” (patología relacionada con una afición incontrolada por el juego), es así que existe el riesgo de que los adictos a los video juegos pasen a ser adultos ludópatas.

#### **2.2.1.4. Tipos de jugadores**

##### **a. Jugador social**

Fiz (2018) define: “El juego es como una oportunidad para divertirse y socializarse, así mismo indica que el jugador social es el que juega ocasional o regularmente, lo hace por entretenimiento, satisfacción o en el marco de una



interacción social, por ocio o placer, pero tiene un control total sobre esa conducta y puede abandonarla o dejar de emitirla cuando lo desea”.

Así mismo el jugador social es aquella persona que juega por placer, dedica una cantidad de dinero asumible según sus posibilidades y establecida previamente. Suele jugar entre amigos y compañeros dedicándole un tiempo limitado. Inicia y finaliza el juego cuando lo desea, sin crearle malestar el interrumpirlo o no jugar. El juego no ocupa en su mente más tiempo de lo que lo haría cualquier otra actividad recreativa saludable y no ha producido problemas económicos, personales, familiares, laborales o sociales, ni ha tenido que mentir sobre su actividad de juego.(Rojas, 2003, p.66)

Mientras que Arancibia y Barrera (2011) indican que: “El tipo de jugadores sociales se caracterizan, porque ser sujetos por entretenimiento, placer o sociabilidad, haciendo uso ocasional del juego. Las pérdidas máximas están predeterminadas y son aceptables. Pueden dejar de jugar cuando consideren, puesto que el resultado de las apuestas no determina su autoestima.(p.49).

### **b. Jugador profesional**

Goffard (2008) indica que el jugador profesional se caracteriza por ser un gamer con habilidades extraordinarias para jugar, y por ello, es considerado un jugador experto por la comunidad. Un gran grupo de estos jugadores logran ganar dinero por sus habilidades, integrarse a un equipo y participar en torneos. Lo característico en estos casos es que el juego es una forma de vida, es decir, una profesión. Participan en juegos donde es importante la habilidad



o hacen trampas para ganar. Son personas que apuestan tras realizar un cálculo ponderado y no llevados por la pasión.

De la misma manera Rojas (2013) da a conocer que: “El jugador profesional se dedica al juego para ganar dinero. No tiene implicación emocional en las apuestas, dado que hace aquellas que son estadísticamente más probables, para lo que ha realizado un estudio probabilístico”.(p.66)

Así mismo Arancibia y Barrera (2011) consideran: “El juego como una forma de vida o profesión. En cada puesta existe un ciudadano calculo, en el que el sujeto no se encuentra motivado por la pasión. Generalmente son jugadores de cartas u otros juegos donde la habilidad y la experiencia son relevantes a la hora de ganar”.(p.37)

### **c. Jugador problemático**

Fiz (2018) indica que el jugador problemático es aquel que trata de buscar la solución a sus problemas sociales a través de este tipo de entretenimiento., así mismo estos abusan del juego, juegan frecuentemente con un gasto excesivo que a veces les causa problemas. El aumento en la regularidad del juego les lleva a dejar aficiones y perder relaciones sociales no gastan todo su dinero y aún tienen control. Pero están en las puertas de ser ludópata y adquirir enfermedad.

De la misma manera se da a conocer que el jugador problemático tiene una conducta de juego tan frecuente que por el gasto, en algunas ocasiones, crea problemas económicos. Dedicar al juego partidas presupuestarias familiares importantes cuando podrían ir destinadas a gastos ocasionales familiares. Tiene menor control de la conducta de juego que el jugador social,



pero sin ser tan excesiva como el jugador patológico. El aumento de la conducta de juego le exige dedicar más tiempo y gastar más dinero. Tienen un riesgo importante de convertirse en Jugadores Patológicos.(Rojas, 2013. p. 66)

Mientras que Arancibia (2011) indica que: “Los jugadores problemáticos son aquellos que abusan del juego, el gasto en apuestas es excesivo generando diferentes tipos de problemáticas en los jugadores. El aumento en la regularidad del juego con lleva a dejar aficiones y perder relaciones sociales si la cantidad de dinero destinada al juego va en incrementando y si está al borde de no poder apelar pérdidas el jugador está predispuesto a convertirse en un jugador patológico”.(p.37)

#### **d. Jugador patológico**

Fiz (2018) define al jugador patológico como aquella persona a la que el impulso por jugar se convierte en una necesidad incontrolable que se acompaña de una fuerte tensión emocional y una incapacidad, parcial o total, de utilizar un pensamiento reflexivo y lógico este tipo de personas se inclinan en un comportamiento destructivo que es alimentada por otros problemas psicológico graves. Así mismo son personas que han perdido el control y carecen de habilidades para dejarlo. Presentan una dependencia del juego que les lleva a jugar frecuentemente invirtiendo grandes cantidades de tiempo y dinero gasta hasta su último euro ignorando las graves consecuencias que ellos les van a acarrear, ya han desarrollado la tolerancia a las pérdidas.

Así mismo el jugador patológico es manejado por un impulso incontrolable para aceptar riesgos, hecho que va a ir destruyendo toda su vida. En muchas ocasiones, el jugador tiene que recurrir a actos ilegales o contra su



propia naturaleza para obtener el dinero que escapa de sus manos. También presenta un elevado riesgo de cometer suicidio. Tantas tensiones llevan a padecer enfermedades de origen psicosomático y un total descentramiento vital.

Por ello Arancibia (2011) menciona que: “El cuadro que presenta las personas es una pérdida absoluta de control, su dependencia al juego desencadena en un continuo jugar invirtiendo grandes cantidades no solo de dinero sino de tiempo”.(p. 37)

### **2.2.2. Ausentismo académico**

El ausentismo en el Perú, la OCDE (2016) indica que uno de los problemas que influye a que los estudiantes no culminen su formación en este plazo es el ausentismo, el cual constituye un problema creciente en el país de la misma forma existen evidencias del ausentismo en los estudiantes entendido como la acción voluntaria e involuntaria de ausentarse del medio físico del aula, clase o sección de aprendizaje determinada por factores académico y extracadémicos.

Moral, Navarro y García (2010) indican que en el ámbito universitario el termino ausentista ha sido definido como “la acción consiente y premeditada de ausentarse del medio físico de la clase universitaria, el aula, condicionada por una serie de factores y que conduce a la búsqueda de alternativa en el uso del tiempo” (pg. 20)

De la misma forma Chafloque, Santi, Vara, López, Díaz y Ascencio (2018) nos dan a conocer que los estudiantes se ausentan de clases al menos un día en los últimos meses, los estudiantes indicaron que las ausencias se dan por estar enfermo o indispuerto, para atender al salud o cuidado de otros familiares, personas cercanas, para atender temas personas, legales o financieras o para atender su salud física o





mental el promedio de días de ausentismo al año por cualquiera de estos motivos es de 44,89 días. (p. 97)

Por lo tanto consideramos a Uruñuela (2015) quien da a conocer que el ausentismo debe ser conceptualizado como una respuesta de rechazo por parte del alumno hacia el sistema educativo, que adopta varias manifestaciones y grados: en algunos casos, son ausencias a clases que deben ser contempladas más como una especie de una problemática social; en otras, son ausencias mucho más preocupantes y van desde el ausentismo pasivo del alumno desenganchado de las explicaciones y actividades normales de las clases, las faltas de puntualidad, la inasistencia a clases de forma especial a las que tiene lugar en ambos extremos, las ausencias intermitentes a unas clases o asignaturas, el abandono esporádico de la institución a horas determinadas, y así hasta llegar al abandono definitivo de la asistencia a clases. Todas ellas son, a la vez, signos de alarma y manifestaciones del fenómeno del ausentismo.

Es así que Furtado (como se citó en Sepúlveda, 2013) asegura que: “La inasistencia es un concepto único que implica por parte del estudiante el abandono del sistema educativo, no obstante, no existe una definición pura de inasistencia, en el sentido de que solo se está seguro que el individuo no va volver al sistema educativo cuando fallece”.(p.6) El enunciado de Furtado permite entonces entender la inasistencia como un estado y no como un acto, por lo contrario, el acto sería el abandono o la no asistencia.

Mientras que Gonzales (2015) ejemplifica esta idea señalando que la repetición y la inasistencia son fenómenos que en muchos casos están concatenados, ya que la investigación demuestra que la repetición reiterada conduce, por lo general,



al abandono de estudios, no obstante, no es posible determinar que esta sea la única causa de inasistencia.

A la vez Martínez (2011) establece que la educación de baja calidad dentro de las poblaciones de bajos ingresos conlleva en la mayoría de los casos a los malos ingresos. Las diferencias de dotaciones iniciales de educación explica la determinación del nivel de ingresos per cápita entre los países desarrollados y en el desarrollo. Finalmente, establece que la mejor forma de medir el capital humano es a través de la variable educación.(p.34) Así mismo indica que el ambiente de estudio es también un elemento importante para rendimiento del alumno. Los profesores deben llegar a tiempo a clases, dirigiendo a los estudiantes elogios frecuentes, interactuando con ellos durante todo el curso, minimizando reprimendas verbales y no provocando la competencia negativa en el salón de clases.(Martínez, 2011.p. 34)

De la misma forma el ausentismo académico considerando como un fenómeno no definido de manera unívoca. Esta ausencia de referencias compartidas lo convierte en una herramienta poco fiable para analizar y evaluar sistemas de enseñanza y situaciones de ausencias a clases. Esta afirmación es significativa desde el momento en que el término ausentismo con frecuencia aparece yuxtapuesto o vinculado a “fracaso”, “abandono” y otros componentes de la cultura pedagógica. Aún más, este autor indica no sólo la falta de fiabilidad del término, sino que las atribuciones de significado que se le otorguen dependen del sentido común de los profesionales, los padres o los alumnos, lo que implica subjetividad y conflicto tanto en el diagnóstico de la situación como en la toma de decisiones. Apunta por último un intento de definición: ausentismo académico como la falta de asistencia (justificada e injustificada) por parte de alumno a su puesto escolar dentro de la jornada lectiva, siendo esta práctica habitual. (Ribaya 2004.p. 3)



De la misma manera se define el ausentismo académico como un proceso dinámico, interactivo y heterogéneo, resultado de una interacción de factores que se insertan en la biografía del individuo y evolucionan hacia nuevas situaciones. Su carácter heterogéneo viene dado por la interacción de factores de diversa índole, es decir, situaciones personales, familiares y escolares diversas. Así, no todas las situaciones de riesgo (condicionantes sociales y familiares) acaban configurando trayectorias de ausentismo, ni todas las causas de ausentismo pueden reducirse a los condicionantes del medio social o familiar, al estar condicionadas a su vez por las prácticas pedagógicas de la institución. (García, 2001. p. 65)

Por lo cual el ausentismo en general es la ausencia a clases, el cual se puede dar de jornada completa es decir la ausencia de clases durante todo el día, de manera selectiva lo que significa que los estudiantes tienen la potestad de decidir asistir o no una clase y finalmente el ausentismo de retraso se entiende que los estudiantes se ausentan a clases por llegar fuera de hora, o tarde por lo que ya no entran a sus respectivos salones; ya sean estos por motivos familiares difíciles que se pueden dar en un entorno familiar, o por situaciones académicos donde el estudiante no tenga relaciones adecuada con sus compañeros o docentes y finalmente también se ausentan a clases por motivos sociales es decir que los estudiantes son influenciados por sus propios compañeros para no asistir a clases.

#### **2.2.2.1. Tipologías de actitudes ausentistas**

##### **a. Tipologías del ausentismo académico según su origen**

Ribaya (2004) atiende al origen de los comportamientos ausentistas, distinguiendo los siguientes tipos:

**De origen familiar:** Sucede cuando una familia se encuentra a la deriva y sin dirección clara, decimos que existe un conflicto como: diferentes



formas de pensar entre los miembros de la familia, la lucha por liderar o mandas en la familia, la falta de valores éticos y morales, el consumo del alcohol, drogas u otras sustancias, falta de comunicación, falta de reglas o normas a seguir, falta de rigor en el cumplimiento de tareas u obligaciones, ausencia de responsabilidad en la educación, crisis económica (pobreza) presión hacia los hijos a optar por ideas en la que no están de acuerdo (religión, estudios) y finalmente la falta de autoridad parental. En palabras simples, una situación de tensión hace presión en la familia y se requiere cambios dinámicos que la estabilicen. (Proaño, 2013. p. 46)

De la misma manera indica que el ausentismo de origen familiar está provocado por una o varias situaciones, entre las que se encuentran la despreocupación o dejadez respecto a la asistencia de los hijos a la institución por restar importancia a ello ante sus aspiraciones y necesidades, dedicación por parte de los estudiantes a actividades pre-laborales o laborales consentidas o impuestas por las condiciones de vida de su entorno socio familiar, ocupación laboral de los cónyuges que obliga a los hermanos mayores a cuidar a los más pequeños, problemas de toxicomanías o alcoholismo que impiden a los padres ejercer su responsabilidad, familias desestructuradas donde las relaciones a nivel de pareja o paterno-filiales se presentan muy deterioradas. (Ribaya, 2004. p.7)

Así mismo las causas familiares de absentismo se destaca como una causa decisiva la situación familiar difícil (familias numerosas, familias monoparentales, familias en situación desestructurada) en los que intervienen modelos que no refuerzan el valor de la educación formal. Se produce, al mismo tiempo, una tendencia a la permisividad o a la exigencia excesiva en la



aplicación de la disciplina sin mantener un equilibrio entre las responsabilidades que deben asumir los estudiantes y la pretensión de los padres. Coincide una escasa o nula valoración de la institución por parte de la familia (reflejada en la falta de participación en ella y el apoyo e interés escasos hacia materias y logros académicos). En el caso de minorías étnicas se produce, como tendencia arraigada en un porcentaje de familias, la escasa valoración que supone de riqueza cultural el contacto con otros grupos étnicos. (Aguado, 2005. p. 251)

El Ministerio de Educación de Chile (MINEDUC, 2012) da a conocer que existe evidencia que los estudiantes cuyos padres tienen educación superior tienden a permanecer en el sistema educativo. La motivación familiar está asociada a las aspiraciones y expectativas que los miembros de la familia tengan en relación a la educación. Indudablemente el soporte que ofrece la familia siempre será un balance positivo en la permanencia.

**De origen académico:** Ribaya (2004) explica que: “La falta de motivación del alumno es considerada como la falta de recursos de la institución educativa para atender a alumnos que requieran tratamiento individualizado así mismo el discente rechaza el centro, no se adapta, tiene malas relaciones con los profesores y/o con los alumnos”.(p.7)

De la misma manera Cu Balán (2005) da a conocer que: “Para los estudiantes es importante la relación entre la teoría y la práctica, conocer cuáles son las modalidades de aprendizaje; es decir, las técnicas, estrategias y métodos utilizados por los docentes para promover una alta exigencia”.(p.5) Lo que significa que estos aspectos pueden influir en las



deserciones las cuales podrían estar también asociadas a un bajo rendimiento y, por lo tanto, propiciar las deserciones voluntarias.

Esto coincide con lo planteado por Rodríguez y Hernández (2008) quien indica que: “La sensación de exigencia acompaña a los estudiantes como sinónimo de una alta competitividad, muchas veces expresado en el puntaje obtenido en las evaluaciones, también puede convertirse en una experiencia negativa”.(p.6)

Así mismo Para Boado (2012) da a conocer que: “Los actores claves en la educación superior son los profesores, ya que poseen un gran contacto con los alumnos. A través de los docentes, se proyecta la imagen, objetivos y visión de la Universidad. Si la plana docente está orientada a informar, recibir y solucionar las inquietudes de los alumnos, contribuye de manera directa a una identificación con la institución”.

También el autor sostiene que existe influencia de los planes de estudio, es decir, el conjunto de materias que deben ser puestas en marcha durante la formación del alumno. Cuando los estudiantes encuentran problemas en relación a la organización y gestión de la universidad, decrece la integración social y compromiso institucional; especialmente, si ello impacta en el desenvolvimiento del proceso formativo o en los servicios anexos tales como biblioteca, laboratorios, sala de cómputo, cafetería, etc. Es de recalcar que dichos espacios ofrecen al estudiante oportunidades para crear vínculos que permitan la integración y las relaciones entre los miembros para poder establecer un sentido de pertenencia (Rojas y Gonzales 2008).



Por otro lado Martín (2011) menciona que: “Los alumnos pueden ser impulsados a desentenderse de la institución, pues estas ponen condiciones que invitan a ellos, como los horarios inflexibles, estrategias de enseñanza inadecuada, limitada y rígida, materiales didácticos inadecuados, evaluación competitiva y no formativa, creencias, actitudes y expectativas sesgadas de profesores hacia los alumnos y sus padres”.

**De origen social:** Ribaya (2004) indica que: “El ausentismo social se da cuando el alumno se deja influenciar por la dinámica ausentista de sus compañeros amigos, vecinos, por las condiciones o ambiente del contexto de la comunidad, que no valoran la educación como soporte para el desarrollo integral de la persona”.(p.7)

Así mismo Proaño (2013) menciona: “Que el ausentismo de origen social se origina porque el alumno se deja llevar por la conducta ausentista de amigos y grupos de iguales, por las condiciones generales del barrio o zona donde vive y por determinados condicionamientos culturales”.(p.49)

De forma sintética Aguado (2005) da a conocer que: “Los factores sociales se asientan también en una falta de referentes académicos con éxito en la familia o entorno próximo. Destaca, de igual modo, la ausencia de recursos y estimulación para el estudio. Ante estos elementos, el alumnado absentista precisa de refuerzos educativos, sociales y culturales inmediatos.”(p.251)

#### **b. Tipologías del ausentismo académico según la intensidad de faltas**

Las Consejerías de Educación de Castilla La Mancha (2007) hace la clasificación de la siguiente manera:



**Alta Intensidad:** Se refiere a las faltas que tiene el estudiante sobre más del 50% del tiempo lectivo mensual, así mismo este tipo de absentismo académico se entiende como la asistencia irregular, o las ausencias repetidas e injustificadas de la institución, de los estudiantes en edad de formación profesional obligatoria, o su no educación en este periodo

**Media Intensidad:** Se refiere a las faltas que tiene el estudiante entre el 20 y el 50% del tiempo lectivo mensual donde el estudiante se ausenta de clase, falta durante un periodo de tiempo considerable pero luego se reincorpora al centro sin volver a repetirse tal ausencia.

**Baja Intensidad:** Se refiere a las faltas que tiene el estudiante menos del 20% del tiempo lectivo mensual ya que la asistencia se produce de forma alterna, es decir, el alumno se ausenta por periodos breves.

Así mismo Aguado (2005) distingue tres tipos de absentismo relacionados con el grado de ausencias, de un modo puramente cuantitativo. Estas clasificaciones coinciden con el modo en que la Administración distingue los tipos de absentismo, atendiendo exclusivamente al número de faltas acumuladas: Ausentismo elevado: ausencia superior a un 50 % de los días lectivos, ausentismo medio: entre un 25 % y un 50 % y ausentismo bajo: por debajo del 25 %.(p. 251)

### c. Tipologías del ausentismo académico según el tiempo de ausencia

Martínez, Mondejar y Palomares (2011, p. 271) clasifican la tipología del ausentismo académico según el tiempo de ausencia de la siguiente manera:

**Ausentismo por retraso:** Se refiere básicamente a la actitud de aquellos alumnos que, a la primera hora de clases, continuamente llegan tarde.





Suele haber un aumento de retraso en la primera parte de la jornada lectiva, aunque también sucede en cualquier otra clase siendo mayor la frecuencia después del recreo.

**Ausentismo selectivo o de clases:** Se caracteriza por ser una ausencia a una clase específica. Aquí, la voluntad del alumno tiene gran importancia en la toma de decisión. Suele iniciarse faltando eventualmente a algunas clase y poco a poco se va aumentando el número de ausencias.

**Ausentismo de jornada completa:** Cuando se habla de ausentismo académico, se suele hacer habitualmente de este tipo de ausentismo, en que el alumno falta de forma continua durante una jornada académica entera. El alumno al centro, quejándose en la calle, en su casa o realizando cualquier otra actividad no académica.

### 2.3. MARCO CONCEPTUAL

**Ausentismo académico:** El ausentismo académico como un proceso dinámico, interactivo y heterogéneo, resultado de una interacción de factores que se insertan en la biografía del individuo y evolucionan hacia nuevas situaciones. Su carácter heterogéneo viene dado por la interacción de factores de diversa índole, es decir, situaciones personales, familiares y escolares diversas. Así, no todas las situaciones de riesgo (condicionantes sociales y familiares) acaban configurando trayectorias de ausentismo, ni todas las causas de ausentismo pueden reducirse a los condicionantes del medio social o familiar, al estar condicionadas a su vez por las prácticas pedagógicas de la institución. (García, 2001. p. 45)

**Universidad:** La universidad se considera como un establecimiento educacional dedicada a la enseñanza superior y la investigación de un tema



particular, el cual además está facultado a entregar grados académico y títulos profesionales; así mismo menciona que el ser estudiante universitario significa ser protagonista de su propia carrera es decir conducir la riendas de su formación superior, un universitario no se contenta con alguien le trasmita los conocimientos, sino que labora su propio conocimiento, un estudiante universitario se nutre de sus profesores, de buena bibliografía y se pregunta para poder encontrar sus propias respuestas que los satisfagan.(Ucha,2012)

**Estudiante universitario:** Es el término que permite denominar al individuo que se encuentra realizando estudios de nivel medio o superior en una institución académica, aunque claro, cabe destacarse que también la palabra la usamos con suma recurrencia como sinónimo de alumno y por caso se aplica a todos los individuos que llevan a cabo un estudio concreto, independientemente del nivel de estudios que esté cursando. (Ucha, 2012)

Así mismo se asume en varios espacios que el docente a no educa, cuando su función es mayor, dada las necesidades del estudiante que ingresa y egresa de la Universidad. La representación social del estudiante universitario se conforma y alimenta aun antes de que ingresen a la universidad, luego se enriquece, amplía y modifica con la experiencia académica universitaria. Es decir, que se construye a través de las significaciones que circulan desde los espacios institucionales, culturales, académicos y familiares, entre otros, de inserción y pertenecía, mediante la interacción con el otro portador de representaciones particulares, dadas por la singularidad de sus experiencias y atravesadas por los valores sostenidos socialmente en la relación a la misma, todos ellos vinculantes por los valores sostenidos en relación a la misma todos ellos vinculantes con el espacio universitario.



**Juego:** Hizinga (2008) da a conocer que: “El juego es una acción o actividad voluntaria, cumplida dentro de ciertos límites de tiempo y lugar, de acuerdo con una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí, acompañada por un sentimiento de tensión y júbilo, y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida real”.(p.45)

**Video juego:** Pérez y Merino (2010) mencionan que: “El video juego es la actividad que realiza uno o más jugadores empleando su imaginación o herramientas para crear una situación con un número determinado de reglas con el fin de proporcionar entretenimiento o diversión”.

**La ludopatía:** La ludopatía como un problema o adicción similar al alcoholismo o el tabaquismo, a pesar de no tener los mismos efectos devastadores en la salud, que se caracteriza por el deseo irresistible de experimentar emociones relacionadas con el juego y el dinero. El término “juego” se refiere a aquéllos caracterizados por las apuestas cuyo beneficio potencial se deja al azar, como por ejemplo el *póker* y *blackjack*, la ruleta, las máquinas tragamonedas, el bingo, y muchos otros ya sean online o en casinos reales. El ludópata si no puede jugar puede llegar a ser violento, también puede mostrar síntomas de abstinencia similares a los de los drogadictos, ya que poseen un impulso incontrolable de jugar, éste ha desarrollado una fuerte dependencia a este tipo de entretenimiento.(Fiz, 2008)

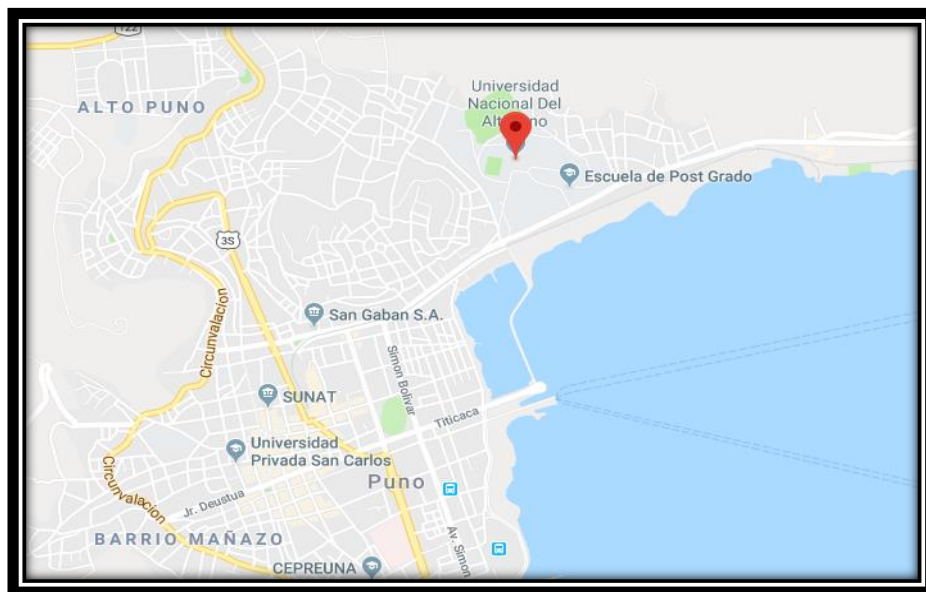
## CAPÍTULO III

### MATERIALES Y MÉTODOS

#### 3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO

La investigación se ejecutó en la Facultad De Medicina Veterinaria Y Zootecnia de la Universidad Nacional del Altiplano Puno, la cual se encuentra ubicado Av. Floral 1153 de la ciudad de Puno, así mismo esta se encuentra ubicada en la meseta del Collao, latitud 15°50' longitud oeste 70°20' del meridiano de Greenwich, a una latitud promedio de 3828 m.s.n.m. se caracteriza por contar con un clima frígido y semi seca, su temperatura oscila entre 8.6°C y el menor de 2.6°C presentando precipitaciones en los meses de diciembre a marzo con un periodo transitorio del mes de abril a agosto así mismo se consideró a los estudiantes que se encuentran en sus prácticas en el CIP Chuquibambilla de nuestra casa superior de estudios.

Figura 1: Croquis de ubicación de la Universidad Nacional del Altiplano - Puno



FUENTE: Página principal de la UNA Puno - [www.unap.edu](http://www.unap.edu)



### **3.2. PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO**

La elaboración y ejecución de la investigación tuvo una duración de 4 meses, desde la aprobación del proyecto de tesis comprendido desde los meses de abril a julio del 2019.

### **3.3. PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO**

La procedencia del material utilizado, es decir el material del escritorio para todo el proceso de la investigación, es propia, así como también el financiamiento, es por parte de la ejecutora de tesis.

### **3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA UTILIZADA**

#### **3.4.1. Población**

Se consideró a estudiantes de la Facultad de Medicina Veterinaria y Zootecnia de la Universidad Nacional del Altiplano-Puno de 714 estudiantes, a quienes se aplicó nuestro instrumento para la recolección de datos dentro de sus salones, tomando una muestra del total de la población tanto en la misma Universidad a estudiantes del primero a octavo semestre y en el CIP Chuquibambilla a estudiantes del noveno y décimo semestre.

#### **3.4.2. Muestra**

Según Vara (2012) la muestra: “Es el conjunto o una parte de casos extraídos de la población, seleccionado por algún método racional, siempre parte de la población, que se somete a observación científica en representación del conjunto con el propósito de obtener resultados validos” (p. 223).

Es así que el tipo de muestra utilizado es el probabilístico que se basa en principios y reglas aleatorias, en este tipo de muestra se tomara en cuenta a los



estudiantes de la Facultad de MVZ de la UNA, por lo tanto, para hallar la muestra utilizaremos la siguiente formula que es aplicada de la siguiente manera.

$$n_0 = \frac{Z^2PQN}{E^2(N - 1) + Z^2PQ}$$

Dónde:

**N:** Tamaño de la población.

**Z:** Nivel de confianza (95% de confianza).

**P:** Probabilidad Favorable.

**Q:** Probabilidad Desfavorable.

**E:** Error de muestreo (e=5%).

Cuando la fracción  $n_0/N$  es mas del 10% utilizamos la corrección en caso contrario el tamaño de muestra óptimo fue  $n_0$  la corrección utilizada fue:

$$n = \frac{n_0}{1 + \frac{n_0}{N}}$$

#### Calculo de tamaño muestral

	<b>N</b>	<b>Z</b>	<b>P</b>	<b>Q</b>	<b>E</b>
<b>Datos</b>	<b>714</b>	<b>1.96</b>	<b>0.5</b>	<b>0.5</b>	<b>0.05</b>

Reemplazando datos:

$$n_0 = \frac{Z^2PQN}{E^2(N - 1) + Z^2PQ} = \frac{1.96^2(0.5)(0.5)(714)}{0.05^2(714 - 1) + 1.96^2(0.5)(0.5)}$$

$$n_0 = \frac{685.7256}{2.7429}$$

$$n_0 = \mathbf{250}$$

Entonces en este caso  $n_0/N = 250/714 = 0.350 = 35.0\%$  como  $n_0$  es mayor del 10% se utilizó el corrector:

$$n = \frac{n_0}{1 + \frac{n_0}{N}} = \frac{250}{1 + \frac{250}{714}} = 185.17 = \mathbf{185}$$



Población conformada por un total de 714 estudiantes de la Facultad de Medicina Veterinaria y Zootecnia de la UNA Puno del cual se obtuvo una muestra de 185 estudiantes.

Seguidamente se presenta el tamaño de muestra por semestre en el cual consideramos como ejemplo al primer semestre conformado por 89 estudiantes ( $N=89$ ), misma fórmula que se aplicó en los siguientes semestres:

$$n_0 = \frac{\text{tamaño de muestra(poblacion por semestre)}}{\text{poblacion total}}$$

$$n_0 = \frac{n(N)}{N_t} = \frac{185(89)}{714}$$

$$n_0 = 23.06 = \mathbf{23}$$

Resultados obtenidos del tamaño de muestra por semestres:

**Cuadro 1: Número de estudiantes de la Facultad de Medicina Veterinaria y Zootecnia de la UNA Puno**

N°	Semestre	Número de estudiantes (N)	Tamaño de muestra (n <sub>0</sub> )
1	Primero	89	23
2	Segundo	66	17
3	Tercero	72	19
4	Cuarto	65	17
5	Quinto	62	16
6	Sexto	63	16
7	Séptimo	75	19
8	Octavo	60	16
9	Noveno	100	26
10	Decimo	62	16
<b>TOTAL</b>		<b>714</b>	<b>185</b>

FUENTE: Oficina de registro académico de la Facultad de Medicina Veterinaria de la UNA Puno 2019.

### 3.5. DISEÑO ESTADÍSTICO

#### 3.5.1. Prueba estadística que se utilizó:

Desde que los datos son cuantitativos, utilizamos la distribución Chi-cuadrada de Pearson, que tiene la siguiente formula:

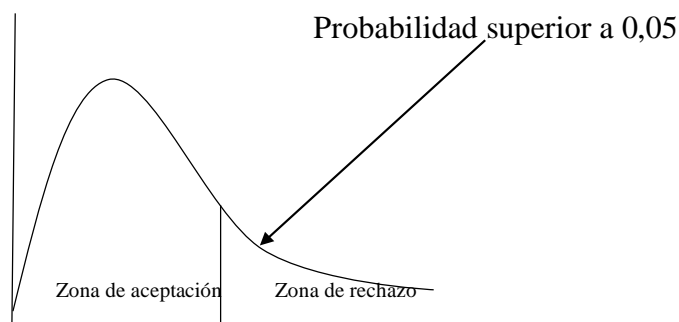
$$X_c^2 = \sum_{t=1}^c \sum_{j=1}^f \frac{(O_{ij} - E_{ij})^2}{E_{ij}}$$

Región de aceptación y rechazo:

Hallamos el valor de la  $X^2$  tablas  $= X^2(h-1)(k-1) = X^2, 2 = 5,99$

Región de aceptación: si  $X^2$  calculada  $\leq 5,99$

Región de rechazo: si  $X^2$  calculada  $> 5,99$



### 3.6. PROCEDIMIENTO

#### 3.6.1. Tipo de investigación

El tipo de investigación es causal - descriptivo porque en la investigación se pudo observar el problema tal como se dio en el contexto, dentro de este diseño se considera la influencia de las variables el cual nos permitió establecer la influencia entre las variables independientes referidos a los video juegos y por otro lado la variable dependiente, referidos al ausentismo académico





### **3.6.2. Diseño de investigación**

La investigación se trabajó bajo un diseño no experimental, Hernández, Fernández y Baptista (2001) indica que la investigación no experimental es investigación sistemática y empírica en la que las variables independientes no se manipulan porque ya han sucedido. Las inferencias sobre las relaciones entre variables se realizan sin intervenciones o influencia directa y dichas relaciones se observan tal y como se han dado en su contexto natural.

### **3.6.3. Método de investigación**

El método de investigación que se utilizó fue el Hipotético – Deductivo desde el enfoque cuantitativo, el mismo que enfatiza la influencia entre variables, a partir de la hipótesis se llegó a una lógica deductiva, donde también percibe partes del procedimiento de demostración en la premisa de la conclusión, es por tanto una investigación cuantitativa.

### **3.6.4. Técnicas e instrumento de recolección de datos:**

#### **3.6.4.1 Técnicas**

Para alcanzar los objetivos planteados en la presente investigación se utilizó las siguientes técnicas que fue la revisión de bibliografía y la encuesta, que permitió recolectar los datos, utilizando un cuestionario de preguntas y repuestas precisas, que permitió una rápida tabulación y análisis de la información

#### **a. Revisión bibliográfica**

Se revisó distintos aportes teóricos en base a las dos variables (video juegos y ausentismo académico) para la interpretación referente al tema de investigación, esta revisión bibliográfica estuvo presente durante todo el proceso de investigación, permitiendo conocer, ampliar y aclarar la revisión de literatura



## **b. Encuesta**

Mediante el instrumento del cuestionario, el cual fue elaborado de acuerdo al objetivo de investigación permitiéndome recolectar información sobre el uso de los video juegos y el ausentismo académicos de la facultad de medicina veterinaria y zootecnia de la UNA Puno 2018.

### **3.6.4.2. Instrumento**

#### **a. Fichas bibliográficas**

Las fichas bibliográficas fueron usadas durante cada revisión bibliográfica a diferentes libros, artículos de información virtual obtenida, lo cual fue necesario para el uso de citas que permitió profundizar conocimientos acerca del tema de investigación, explicar las razones que han conducido y motivado a investigar sobre la influencia del uso de video juegos y el ausentismo académico de los estudiantes de la Facultad de Medicina Veterinaria y Zootecnia de la UNA Puno 2018 para poder así consolidar una base teórica para analizar e interpretar los resultados obtenidos.

#### **b. Cuestionario**

Se utilizó un cuestionario de 19 preguntas relacionado a las dos variables planteadas:

- Variable independiente: uso de los videos juegos
- Variable dependiente: ausentismo académico

## **3.7. PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS**

### **3.7.1. Procesamiento de datos**

El procesamiento de datos se realizó en base a la operalización de las variables, recogidas en el instrumento. En el procesamiento se empleó Excel y para



el cruce de variables los datos se procesaron en el programa electrónico SPSS, para luego elaborar tablas de contingencia. Asimismo, el análisis se realizó a través de la estadística descriptiva, cuyo análisis porcentual se demostró a través de porcentajes y tablas. También se trabajó con la Chi cuadrada de Pearson por la capacidad de agrupar y mostrar la significancia que existe entre dos grupos de variables y la prueba de hipótesis.

### 3.7.2. Prueba estadística

#### 3.7.2.1. Prueba de hipótesis general

El uso de los video juegos influye significativamente en el ausentismo académico en los estudiantes de la Facultad de MVZ de la UNA- Puno 2018

##### a. Prueba de hipótesis estadística

**Hipótesis nula; Ho:** El uso de los videos juegos no influye significativamente en el ausentismo académico en los estudiantes de la Facultad de MVZ de la UNA- Puno 2018.

**Hipótesis alterna; Ha:** El uso de los videos juegos influye significativamente en el ausentismo académico en los estudiantes de la Facultad de MVZ de la UNA- Puno 2018.

**Nivel de significancia:** el nivel de significancia o error que elegimos es del 5% que es igual a  $\alpha = 0.05$  con un nivel de confianza del 95%.

##### b. Prueba de hipótesis

Desde que los datos son cuantitativos, utilizamos la distribución Chi-cuadrada de Pearson, que tiene la siguiente formula:

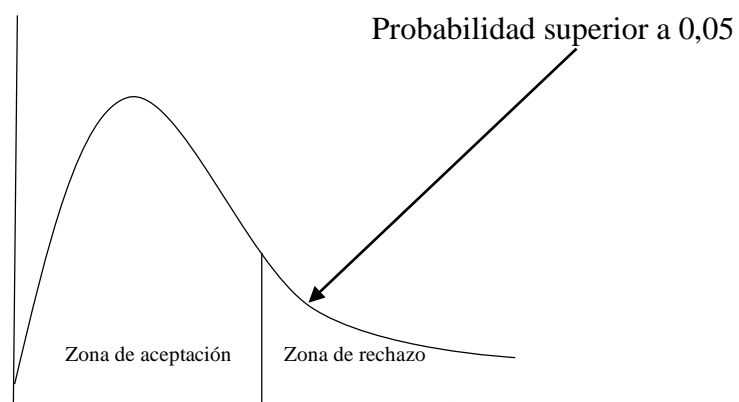
$$X^2_C = \sum_{t=1}^c \sum_{j=1}^f \frac{(O_{ij} - E_{ij})^2}{E_{ij}}$$

Región de aceptación y rechazo:

Hallamos el valor de la  $X^2$  tablas  $= X^2(h-1)(k-1) \equiv X^2, 2 \equiv 5,99$

Región de aceptación: si  $X^2$  calculada  $\leq 5,99$

Región de rechazo: si  $X^2$  calculada  $> 5,99$



Según los resultados haciendo uso del paquete estadístico SPSS obtenemos los siguientes resultados.

### 3.7.2.2. Prueba de hipótesis específica 1

Existe influencia de la clasificación de los video juegos con el ausentismo académico de los estudiantes de la facultad de MVZ de la UNA – Puno 2018.

#### a. Prueba de hipótesis estadística

**Hipótesis nula; Ho:** No existe influencia de la clasificación de los video juegos con el ausentismo académico de los estudiantes de la facultad de MVZ de la UNA – Puno 2018.

**Hipótesis alterna; Ha:** Existe influencia de la clasificación de los video juegos con el ausentismo académico de los estudiantes de la facultad de MVZ de la UNA – Puno 2018.

**Nivel de significancia:** el nivel de significancia o error que elegimos es del 5% que es igual a  $\alpha = 0.05$  con un nivel de confianza del 95%.

### b. Prueba de hipótesis

Desde que los datos son cuantitativos, utilizamos la distribución Chi-cuadrada de Pearson, que tiene la siguiente formula:

$$X^2_C = \sum_{t=1}^c \sum_{j=1}^f \frac{(O_{ij} - E_{ij})^2}{E_{ij}}$$

Región de aceptación y rechazo:

Hallamos el valor de la  $X^2$  tablas  $= X^2(h-1)(k-1) = X^2, 2 = 5,99$

Región de aceptación: si  $X^2$  calculada  $\leq 5.99$

Región de rechazo: si  $X^2$  calculada  $> 5.99$

#### 3.7.2.3. Prueba de hipótesis específica 2

Existe influencia significativa del tiempo dedicado a los videos juegos con el ausentismo académico de los estudiantes de la facultad de MVZ de la UNA – Puno 2018.

##### a. Prueba de hipótesis estadística

**Hipótesis nula; Ho:** No Existe influencia significativa del tiempo dedicado a los videos juegos con el ausentismo académico de los estudiantes de la facultad de MVZ de la UNA – Puno 2018.

**Hipótesis alterna; Ha:** Existe influencia significativa del tiempo dedicado a los videos juegos con el ausentismo académico de los estudiantes de la facultad de MVZ de la UNA – Puno 2018.

**Nivel de significancia:** el nivel de significancia o error que elegimos es del 5% que es igual a  $\alpha = 0.05$  con un nivel de confianza del 95%.

#### b. Prueba de hipótesis

Desde que los datos son cuantitativos, utilizamos la distribución Chi-cuadrada de Pearson, que tiene la siguiente formula:

$$X^2_C = \sum_{t=1}^c \sum_{j=1}^f \frac{(O_{ij} - E_{ij})^2}{E_{ij}}$$

Región de aceptación y rechazo:

Hallamos el valor de la  $X^2$  tablas  $= X^2 (h - 1)(k - 1) = X^2, 2 = 5,99$

Región de aceptación: si  $X^2$  calculada  $\leq 5.99$

Región de rechazo: si  $X^2$  calculada  $> 5.99$

#### 3.7.2.4. Prueba de hipótesis especifica 3

Existe influencia de los tipos de jugadores de video juegos con el ausentismo académico de los estudiantes de la facultad de MVZ de la UNA – Puno 2018

##### a. Prueba de hipótesis estadística

**Hipótesis nula; Ho:** No Existe influencia de los tipos de jugadores de video juegos con el ausentismo académico de los estudiantes de la facultad de MVZ de la UNA – Puno 2018



**Hipótesis alterna; Ha:** Existe influencia de los tipos de jugadores de video juegos con el ausentismo académico de los estudiantes de la facultad de MVZ de la UNA – Puno 2018

**Nivel de significancia:** el nivel de significancia o error que elegimos es del 5% que es igual a  $\alpha = 0.05$  con un nivel de confianza del 95%.

#### b. Prueba de hipótesis

Desde que los datos son cuantitativos, utilizamos la distribución Chi-cuadrada de Pearson, que tiene la siguiente formula:

$$X^2_C = \sum_{t=1}^c \sum_{j=1}^f \frac{(O_{ij} - E_{ij})^2}{E_{ij}}$$

Región de aceptación y rechazo:

Hallamos el valor de la  $X^2$  tablas  $= X^2(h-1)(k-1) = X^2, 2 = 5,99$

Región de aceptación: si  $X^2$  calculada  $\leq 5.99$

Región de rechazo: si  $X^2$  calculada  $> 5.99$ .

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Se presentan los resultados obtenidos de la investigación, los cuales están en base a los objetivos establecidos, para esta investigación en los niveles: análisis descriptivo de los datos, el cual fue realizado a través del programa SPSS, la cual se expresa a través de la contratación de la hipótesis para la discusión de los resultados.

#### 4.1. CLASIFICACIÓN DE LOS VIDEO JUEGOS Y AUSENTISMO ACADÉMICO

**Tabla 1: Clasificación de los video juegos según género**

		Genero			
		Femenino	Masculino	total	
Clasificación de los videos	Video juegos de estrategia	N°	10	32	42
		%	5,4%	17,3%	22,7%
	Video juegos de roles	N°	9	117	126
		%	4,9%	63,2%	68,1%
	Video juegos de acción	N°	5	12	17
		%	2,7%	6,5%	9,2%
Total	N°	24	161	185	
	%	13,0%	87,0%	100,0%	

FUENTE: “Elaborado por el equipo de trabajo”

En la tabla 1, se muestra que los estudiantes del género masculino indican que hacen uso de los video juegos de roles el cual se muestra en un porcentaje mayor de 63,2%; así mismo se muestra que el 2,7% son del género femenino quienes indican que hacen uso de los video juegos de acción.

Lo mismo podemos encontrar en un estudio denominado “en el terreno de los video juegos”, se observa una mayor preferencia por las aventuras y roles en el caso de las mujeres, mientras que hay poco interés por los juegos de acción y los juegos



deportivos, de mayor interés para los varones. Así mismo la investigación concluye que los varones prefieren hacer uso de los video juegos de acción, los de deportes y los de plataforma y los puzzles. Este autor matiza que las preferencias de sexo están relacionadas con el hecho de que la mayoría de los juegos no presentan personajes femeninos con un papel relevante.

Nuestros resultados reflejan a los de género masculino que hacen más uso de los video juegos mientras que las mujeres por lo que podemos deducir dan prioridad a sus actividades académicas en sus tiempo de ocio o entretenimiento, de la misma forma los varones prefieren los video juegos de roles ya que estos juegos se caracterizan por que los personajes principales son los propios video jugadores en la máquina y es lo que les llama la atención a los jóvenes por lo que ellos tienen el control de todas las acciones,

		Semestre										Total		
		I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X			
<b>Clasificación de los video juegos</b>	Video juegos de estrategia	N°	12	4	4	5	0	9	0	8	0	0	42	
		%	6,5%	2,2%	2,2%	2,7%	0,0%	4,9%	0,0%	4,3%	0,0%	0,0%	22,7%	
	Video juegos de roles	N°	8	31	25	14	7	11	2	12	2	2	126	
		%	4,3%	16,8%	13,5%	7,6%	3,8%	7,0%	1,1%	6,5%	1,1%	1,1%	68,1%	
	Video juegos de acción	N°	0	8	2	3	0	4	0	0	0	0	17	
		%	0,0%	4,3%	1,1%	1,6%	0,0%	2,2%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	9,2%	
	Total		N°	20	37	31	22	7	26	12	2	2	2	185
			%	10,8	23,2%	16,8%	11,9%	3,8%	14,1%	6,5%	1,1%	1,1%	1,1%	100,0%

movimientos y reglas de un video juego de rol.

**TABLA 2: Clasificación de los video juegos según semestre**

FUENTE: “Elaborado por el equipo de trabajo”

En la tabla 2, se muestra de que los estudiantes del II semestre hacen uso de los video juegos de roles el cual se muestra en un porcentaje mayor de 16,8% mientras que los semestres superiores de IX y X muestran de que no hacen uso de los video juegos esto

porque al encontrarse en el CIP Chuquibambilla no dispone de tiempo ya que ellos se encuentran internados y se dedican a tiempo completo a sus actividades académicas así mismo no hacen de video juegos porque en el lugar no hay cabinas de internet al ser un lugar alejado de la Ciudad lo cual se refleja en nuestra tabla numero 02 los cuales fueron resultados de nuestra investigación.

**TABLA 3: Clasificación de los video juegos según la tipología del ausentismo académico de acuerdo a su origen.**

		Ausentismo académico de acuerdo a su origen				
		Origen familiar	Origen académico	Origen social	Total	
<b>Clasificación de los videos</b>	Video juegos de estrategia	N°	29	11	2	42
		%	15,7%	5,9%	1,1%	22,7%
	Video juegos de roles	N°	72	41	13	126
		%	38,9%	22,2%	7,0%	68,1%
	Video juegos de acción	N°	17	0	0	17
		%	9,2%	0,0%	0,0%	9,2%
Total	N°	118	52	15	185	
	%	63,8%	28,1%	8,1%	100,0%	

FUENTE: “Elaborado por el equipo de trabajo”

En la tabla 3, se muestra que los estudiantes prefieren hacer uso de los video juegos de roles en donde nos muestra un mayor porcentaje de 38,9% así mismo estos estudiantes indican que el origen de sus ausencias a clases es de origen familiar, mientras que el porcentaje menor indican que prefieren hacer uso de los video juegos de estrategia el cual se muestra con un 1,1% y el origen de sus ausencias a clases es de origen social.

Si bien es cierto los video juegos de roles cuya característica principal es la desventaja que tiene respecto a los valores y más los contravalores que se consideran en el juego, está relacionado con el ausentismo de origen familiar es decir el ausentismo de los estudiantes se da raíz de que en sus hogares los miembros de familia tienen diferentes formas de pensar por lo que tienen la dificultad de llegar a un acuerdo respecto a alguna



situación que se puede dar en una familia, por lo tanto los jóvenes se sienten incomprendidos y se refugian en los video juegos ya que también es una manera de olvidarse de los problemas que los estudiantes tienen en su entorno, así mismo el origen familiar está relacionado con la falta de valores éticos y morales es decir que en una familia hay debilidad en cuanto al respeto de los padres hacia los hijos y de los hijos hacia los padres, como consecuencia del uso de los video juegos de roles ya que este se caracteriza por los contravalores que refleja este tipo de video juegos es decir, por la falta de respeto, la irresponsabilidad de parte de los estudiantes en cuanto a sus estudios, de la misma manera la presencia de familiares con adicciones ya sea por el alcohol u otras sustancias toxicas donde se ven involucrados los estudiantes, como también los estudiantes hacen uso de los video juegos por que no son escuchados de los problemas que pudieran tener en el aspecto académico, social o amoroso, es decir que viven dentro de un entorno familiar donde existe una débil comunicación así mismo donde existe una débil imposición de normas y/o reglas a seguir por parte de cada uno de los miembros de la familia ya que al no establecerse algunas normas en el hogar los hijos hacen los que ellos desean, en este caso siendo estudiantes dan prioridad al uso de los video juegos sin medir el tiempo que le dan y el dinero que invierten. Estos resultados obtenidos guardan relación con un antecedente realizado por Blanco, Rodríguez y Martos (2016) denominado “Contexto familiar y adicción al juego: Factores que determinan su relación” quien en su investigación concluye que en un ambiente conflictivo dentro del hogar o una mala relación con alguno de sus progenitores suelen ser factores que contribuyen a tanto a incrementar los riesgos a desarrollar conductas problemáticas sobre el uso de los videos juegos y a seguir manteniéndolas.

El entorno en el que los jóvenes conviven cotidianamente es muy importante para el normal desarrollo de sus actividades académicas y así poder lograr sus metas y sueños

anhelados por ellos, pero la realidad es que la mayoría de los jóvenes no tienen al lado a un familiar en quien confiar, a quien contar lo sus problemas, dificultades, ya que los jóvenes universitarios vienen de diferentes Provincias, y hasta en algunas ocasiones que viene de otros departamentos del Perú, y eso dificulta al estudiante a tener una relación familiar como debería ser, donde exista comunicación, apoyo, moral, emocional, confianza por lo que los jóvenes deciden asistir a la cabinas internet para no sentirse solos, y aparte de ello toman este tipo de entretenimiento como un refugio para escapar de todos los problemas que uno podría tener, los jóvenes universitarios dando elección a los video juegos de roles porque estos son juegos que se juegan en equipo donde cada quien cumple algunas funciones, así mismo esto porque estos juegos están de moda.

**TABLA 4: Clasificación de los video juegos según el ausentismo académico de acuerdo a la intensidad de faltas**

		Ausentismo académico de acuerdo a la intensidad de faltas				
		Ausentismo de alta intensidad	Ausentismo de media intensidad	Ausentismo de baja intensidad	Total	
<b>Clasificación de los videos</b>	Video juegos de estrategia	N°	20	16	6	42
		%	10,8%	8,6%	3,2%	22,7%
	Video juegos de acción	N°	50	54	22	126
		%	27,0%	29,2%	11,9%	68,1%
	Video juegos de roles	N°	6	11	0	17
		%	3,2%	5,9%	0,0%	9,2%
Total	N°	76	81	28	185	
	%	41,1%	43,8%	15,1%	100,0%	

FUENTE: “Elaborado por el equipo de trabajo”

En la tabla 4, se muestra que los estudiantes prefieren hacer uso de los video juegos de acción en donde nos muestra un mayor porcentaje de 29,2 % así mismo estos estudiantes indican que el ausentismo académico se da de intensidad media, mientras que el porcentaje menor indican que prefieren hacer uso de los video juegos de roles el cual se muestra con un 3,2 % y el ausentismo académico se da con intensidad alta.



Los video juegos de acción según Roncancio, Ortiz, Llano, Malpica y Bocanegra (2017) nos dan a conocer que este tipo de video juego mejora la atención de los estudiantes, lo que permite a los alumnos dar respuesta más rápida a las preguntas que pudiera plantear el docente así mismo indica que el aprendizaje se consigue por medio de acciones rápidas que aumentan la inmediata resolución de algún problema que se pudiera dar dentro del entorno del estudiante.

Pese a los efectos positivos que tiene este tipo de video juegos este resultado está relacionado con el ausentismo de intensidad media lo que significa que los estudiantes tienen 4 faltas durante el mes, lo que significa que al hacer uso de este tipo de video juegos existe una media intensidad de faltas de acuerdo a la escala propuesta por Las Consejerías de Educación de Castilla La Mancha (2007), esto a raíz de que a pesar de que exista efectos positivos, también existe los efectos negativos que influye en el estudiante que según Apaza y Bedregal (2014) nos hacen saber que riesgos a considerar son: el nerviosismo, estrés, por la carga que tienen sobre todo en la época de exámenes, exposiciones y trabajos encargados y hasta angustia al tener ese deseo de ir hacer uso de los video juegos estando en clases, que pueden manifestarse en algunos estudiantes, ante las dificultades que encuentran para controlar a los personajes del juego. Es por ello que conviene limitar el tiempo que se dedique a esta actividad y observar los comportamientos de los estudiantes para ayudarles y detectar posibles síntomas de estar sometidos a una tensión excesiva lo cual causa un desbalance en la asistencia a clases de los estudiantes, es decir que hay días en las que asisten a clases y como también hay oportunidades en las que no asisten a clases dando prioridad a los video juegos que se encuentran alrededor de la Universidad dejando de lado la adquisición de conocimientos para su formación profesional. Estos resultados obtenidos guarda relación con un antecedente realizado por Huanca, (2011) titulada “Influencia de los juegos de internet en

los comportamientos de los jóvenes de la ciudad de Puno – 2010”, quien en su investigación concluye que la participación frecuente de los jóvenes en los juegos de internet, influye y genera efectos negativos en la personalidad y el comportamiento cotidiano de los estudiantes ya que visitan de forma permanente a las cabinas de internet dejando de lado la institución.

**TABLA 5: Clasificación de los video juegos según el ausentismo académico de acuerdo al tiempo de ausencia.**

		Ausentismo académico de acuerdo al tiempo de ausencia				Total
		Ausentismo de jornada completa	Ausentismo selectivo	Ausentismo de retraso		
<b>Clasificación de los videos</b>	Video juegos de roles	N°	5	28	9	42
		%	2,7%	15,1%	4,9%	22,7%
	Video juegos de estrategia	N°	38	86	2	126
		%	20,5%	46,5%	1,1%	68,1%
	Video juegos de acción	N°	0	17	0	17
		%	0,0%	9,2%	0,0%	9,2%
Total	N°	43	131	11	185	
	%	23,2%	70,8%	5,9%	100%	

FUENTE: “Elaborado por el equipo de trabajo”

En la tabla 5, se muestra que los estudiantes prefieren hacer uso de los video juegos de estrategia en donde nos muestra un mayor porcentaje de 46.5 % así mismo estos estudiantes indican que el ausentismo académico según el tiempo de ausencia de manera selectiva, mientras que el porcentaje menor indican que prefieren hacer uso de los video juegos de roles el cual se muestra con un 2.7 % y el ausentismo académico es de jornada completa.

En la investigación realizada por Garrido (2013) titulada “video juegos de estrategia: algunos principios para la enseñanza” nos da a conocer que a los estudiantes les gusta jugar con video juegos de estrategia por que les permite desarrollar habilidades vinculadas al desarrollo matemático, creativo, físico, del lenguaje y la alfabetización y del desarrollo personal y social los cuales son desarrollados por los estudiantes durante

su desenvolvimiento en las actividades y desafíos enfrentados así mismo. Pero pese a tener beneficios la elección de este tipo de video juegos los estudiantes se ausentan a clases de manera selectiva lo que significa que los estudiantes toman la decisión de asistir o de faltar a una clase tal como lo menciona Martínez, Mondejar y Palomares (2013), considerando que al curso que falta es porque no le agrada o no son cursos de carrera, la metodología del docente no es la adecuada, o tiene malas relaciones con sus compañeros o docentes, aquí la voluntad del alumno tiene gran importancia en la toma de decisión el cual suele iniciarse faltando eventualmente a algunas clases y poco a poco se va aumentando el número de ausencias, por lo que podemos decir que esto a raíz de que dan prioridad al uso de los video juegos que se encuentran alrededor de la Universidad dejando de lado sus clases, es por ende se convierte el uso de los video juegos en una problemática para el desarrollo profesional del estudiante.

#### 4.1.1. Resultados para el objetivo específico 01:

Conocer la influencia de la clasificación de los video juegos con el ausentismo académico de los estudiantes de la Facultad de MVZ de la UNA – Puno 2018.

#### PRUEBA DE HIPOTESIS ESPECIFICA 01

Existe influencia de la clasificación de los video juegos con el ausentismo académico de los estudiantes de la Facultad de MVZ de la UNA – Puno 2018.

TABLA 1: Clasificación de los video juegos según la tipología del ausentismo académico desde su origen.

#### PRUEBA DE CHI CUADRADA DE PEARSON

	Valor	G1	Sig. asintótica (2 caras)
Chi-cuadrado de Pearson	33,100 <sup>a</sup>	4	,000
Razón de verosimilitud	32,931	4	,000

N de casos válidos	185		
--------------------	-----	--	--

- a. 3 casillas (33,3%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 1,01

**Conclusión:** A partir de los resultados considerando la prueba de la hipótesis, se muestra con evidencia estadística de  $X_c^2(33.100) > X_t^2(9.4877)$  con 4 grados de libertad, por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, ya que existe una relación directa y significativa entre las dos variables, con un nivel de significancia de 0.00 menor a un error o significancia de 0,0.5 por lo cual podemos decir que la clasificación de los video juegos influye en el ausentismo académico de los estudiantes de la facultad de MVZ de la UNA – Puno 2018.

#### 4.2. TIEMPO DEDICADO A LOS VIDEO JUEGOS Y AUSENTISMO ACADÉMICO

**TABLA 6: Tiempo dedicado a los video juegos en horas según el ausentismo académico de acuerdo a su origen.**

		Ausentismo académico de acuerdo a su origen				Total
		Origen familiar	Origen académico	Origen social		
<b>Tiempo dedicado a los video juegos en horas</b>	1-2 horas al día	N° 45 24,3%	29 15,7%	4 2,2%	78 42,2%	
	3-4 horas al día	N° 31 16,8%	15 8,1%	9 4,9%	55 29,7%	
	4-5 horas al día	N° 21 11,35	4 2,15	1 0,5	26 14,5	
	6 horas a mas al día	N° 21 11,35	4 2,15	1 0,5	26 14,5	
	Total	N° 118 63,8%	52 28,1%	15 8,1%	185 100,0%	

FUENTE: “Elaborado por el equipo de trabajo”

En la tabla 6, se muestra que los estudiantes hacen uso de los video juegos durante 1 – 2 horas al día el cual se muestra en un porcentaje mayor que es de 24.3 % así mismo estos indican que el ausentismo académico se de origen familiar; mientras que el





porcentaje menor nos indica que los estudiantes hacen uso de los video juegos de 6 horas a mas el cual se muestra con un 0.5 % así mismo indican que el ausentismo es de origen social.

Nuestros resultados coinciden con la investigación realizada por Calle y Gutiérrez (2006) en su investigación denominada “uso de los video juegos por internet con el grado de agresividad en el Distrito de Esperanza Trujillo” donde se concluyó que la mayoría de los estudiantes hacen uso de los video juegos por internet todos los días, durante 1 a 2 horas diarias; tal como los resultados que se obtuvo en esta investigación el cual está relacionado con el ausentismo de origen familiar es decir que los estudiantes que se ausentan son a razón de que viven situaciones difíciles con sus padres u otros miembros de la familia ya sea estos problemas económicos, problemas sociales de algún familiar como es el alcoholismo, la falta de comunicación en el hogar, la falta de valores, normas éticos, o la falta de preocupación o motivación de parte de los padres hacia los hijos.

Así mismo respecto al uso de los video juegos el exceso de tiempo constituye un problema denominado, adicción o lo que en otros términos viene a llamarse ludopatía, existe el riesgo que los adictos a los video juegos pasen a ser adultos ludópatas, mientras tanto si se encuentran en la etapa de formación académica será una problemática más adelante y tendremos mayores porcentajes de jóvenes universitarios que hacen uso de los video juegos excesivamente.

**TABLA 7: Tiempo dedicado de los video juegos en días según el ausentismo académico de acuerdo a la intensidad de faltas.**

		Ausentismo de acuerdo a intensidad de faltas			Total
		Ausentismo de alta intensidad	Ausentismo de media intensidad	Ausentismo de baja intensidad	
<b>Tiempo dedicado a los video juegos en horas</b>	1-2 horas al día	N° 33 % 18,4%	35 18,4%	10 5,4%	78 42,2%
	3-4 horas al día	N° 29 % 15,7%	16 8,6%	10 5,4%	55 29,7%
	4-5 horas al día	N° 6 % 3,0	16 8,6	4 2,15	26 14,5
	6 horas a mas al día	N° 7 % 3,5	15 8,3	4 2,15	26 14,5
	Total	76 41,1%	81 43,8%	28 15,1%	185 100,0%

FUENTE: “Elaborado por el equipo de trabajo”

En la tabla 7, se muestra que los estudiantes hacen uso de los video juegos de 1-2 horas al día el cual se muestra en un porcentaje mayor que es de 18,4% así mismo estos indican que el ausentismo académico se da de intensidad media; mientras que el porcentaje menor nos indica que los estudiantes hacen uso de los video juegos de 6 horas a mas, el cual se muestra con un 2,15 % así mismo indican que el ausentismo es de intensidad baja.

Estos resultados obtenidos guardan relación con un estudio realizado por Ibargoyen y Cols (2009) quienes nos dan a conocer que cuanto mayor es el tiempo que emplean los jóvenes a los video juegos, su rendimiento académico en el estudio es menor y por tanto obtienen peores calificaciones, así mismo existe un relación creciente entre el número de suspenso y las horas totales que dedican los jóvenes al día durante la semana a las nuevas tecnologías en su conjunto, de la misma manera da a conocer que la mayor parte del ocio se dedica a las nuevas tecnologías que corresponde al internet. Sus resultados de dicha investigación no distan mucho de la realidad que se observa en nuestro



entorno ya que muchos de los jóvenes suelen permanecer más tiempo en las cabinas de internet y poco tiempo dedican al estudio de las asignaturas y como consecuencia del tiempo que hacen uso de los video juegos como se puede ser observar en los resultados se tiene el ausentismo de intensidad media, al hacer uso los jóvenes de los video juegos durante 1 a 2 horas significa que durante la semana hacen uso de estos entre 6 a 12 horas el cual se convierte en una problemática para los estudiantes. Para tales resultados estallo (1997) afirma que el tiempo recomendado para permanecer frente a los video juegos es aquel que no aleje a la persona de la vida cotidiana normal, del equilibrio entre la convivencia familiar y social, de la responsabilidad, la diversión y el descanso, considerándose normal jugar con video juegos entre tres o cuatro horas a la semana, aunque lo importante es que este tiempo este equilibrio con otras actividades.

Al hacer uso de los video juegos de una hora a dos horas diarias los jóvenes universitarios podrían tomar como un tipo de ocio o de entretenimiento a los video juegos, pero esto se convierte en problemática cuando hacen uso de los video juegos durante las horas académicas, cuando ellos tienen clases entonces esto afecta principalmente en la asistencia a sus clases tal como nos muestras nuestros resultados ya que el ausentismo de intensidad media da conocer que son pocas las veces que hacen uso de los video juegos durante fuera del horario de clases y se tiene mayor inasistencia, lo cual significa que prefieren los jóvenes universitarios.

**TABLA 8: Tiempo dedicado a los video juegos en horas según el ausentismo académico de acuerdo al tiempo de ausencia**

		Ausentismo académico de acuerdo al tiempo de ausencia				Total
		Ausentismo de jornada completa	Ausentismo selectivo	Ausentismo de retraso		
<b>Tiempo dedicado a los video juegos en horas</b>	1-2 horas al día	N° %	18 9,7%	53 28,6%	7 3,8%	78 42,2%
	3-4 horas al día	N° %	18 9,7%	35 18,9%	2 1,1%	55 29,7%
	4-5 horas al día	N° %	3 1,7	22 11,9	1 0,5	26 14,05
	6 horas a mas al día	N° %	4 1,9	21 11,6	1 0,5	26 14,05
	Total	N° %	43 23,2%	131 70,8%	11 5,9%	185 100,0%

FUENTE: “Elaborado por el equipo de trabajo”

En la tabla 8, se muestra que los estudiantes hacen uso de los video juegos durante 1 a 2 horas al día, el cual se muestra en un porcentaje mayor que es de 28,6% así mismo estos indican que el ausentismo académico es de origen selectivo; mientras que el porcentaje menor nos indica que los estudiantes hacen uso de los video juegos desde 6 horas a mas el cual se muestra con un 0.5 % así mismo indican que el ausentismo académico por retraso.

El tiempo dedicado a los video juegos tiene relación con el ausentismo académico de acuerdo al tiempo de ausencia que en este caso es el ausentismo selectivo, ya que al hacer uso de los video juegos durante 1 a 2 horas los estudiantes tienen ausencias a clases, los cuales pueden ser que los estudiantes decidan asistir o faltar a una clase como consecuencia se tiene el mismo tiempo a una clase académica que dura de 2 horas académicas, dando prioridad a la asistencia de las cabinas de internet, por otro lado también podemos afirmar que cuando llega tarde un estudiante a clases los docentes no les permite ingresar a los salones y como consecuencia de ello optan por retirarse a las



cabinas de internet que se encuentran alrededor de Universidad, por el cual es resaltante el tiempo que le dedican a los video juegos ya que los hacen durante todos los días de la semana a la hora que ellos desean, lo cual se convierte en una problemática ya que afecta en su rendimiento académico principalmente a razón de que faltan a clases en lugar de asistir. Además, Ades y Vejeveux (2003) afirman que cuando la frecuencia de juego por internet es casi diaria y se superan las 10 horas semanales es decir que hacen uso de los video juegos de 1 hora y medio como mínimo diario, se califican como personas con conductas adictivas, por uso abusivo de este entretenimiento.

Entonces el tiempo que le dan uso a los video juegos es muy considerable porque si se pasa del tiempo recomendado a los video juegos se convierte en una problemática y que todos los efectos positivos como la atención, la capacidad para solucionar problemas que podría tener, se convierten en problemas a los que puede afectar a los jóvenes universitarios, y por ello es muy importante saber decidir cuánto tiempo hacer uso de los video juegos para que no afecten a la vida cotidiana de los jóvenes universitarios muchos menos al logro de sus objetivos o metas planteadas de los futuros profesionales.

#### **4.4.1. Resultados para el objetivo específico 02:**

Identificar la influencia significativa del tiempo dedicado a los videos juegos con el ausentismo académico de los estudiantes de la Facultad de MVZ de la UNA – Puno 2018.

#### **PRUEBA DE HIPOTESIS ESPECÍFICA 02**

Existe influencia significativa del tiempo dedicado a los videos juegos con el ausentismo académico de los estudiantes de la Facultad de MVZ de la UNA – Puno 2018.

TABLA 5: Tiempo dedicado de los video juegos en días según el ausentismo académico de acuerdo a la intensidad.

**PRUEBA DE CHI CUADRADA DE PEARSON**

	Valor	gl	Sig. asintótica (2 caras)
Chi-cuadrado de Pearson	120,896 <sup>a</sup>	8	,000
Razón de verosimilitud	77,766	8	,000
N de casos válidos	185		

a. 11 casillas (73,3%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,10

**Conclusión:** A partir de los resultados considerando la prueba de la hipótesis, se muestra con evidencia estadística de  $X_c^2(120,896) > X_t^2(15,5)$  la chi cuadrada hallada es mayor a punto crítico de la tabla chi cuadrada, por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, ya que existe una relación directa y significativa entre las dos variables, con un nivel de significancia de 0.00 menor a un error o significancia de 0,05 por lo cual podemos decir que existe influencia significativa del tiempo dedicado a los videos juegos con el ausentismo académico de los estudiantes de la Facultad de MVZ de la UNA – Puno 2018.

### 4.3. TIPOS DE JUGADORES Y AUSENTISMO ACADÉMICO

**TABLA 9: Tipos de jugadores según el ausentismo académico de acuerdo a su origen.**

		Ausentismo académico de acuerdo a su origen				
		Origen familiar	Origen académico	Origen social	Total	
<b>Tipos de jugadores</b>	Jugador social	N°	25	9	4	38
		%	13,5%	4,9%	2,2%	20,5%
	Jugador profesional	N°	23	11	5	40
		%	12,45	6,0	2,9	11,6
	Jugador problemático	N°	47	20	0	67
		%	25,4%	10,8%	0,0%	36,2%
	Jugador patológico	N°	23	12	5	40
		%	12,45	6,2	2,9	11,6
	Total	N°	118	52	15	185
		%	63,8%	28,1%	8,1%	100,0%

FUENTE: “Elaborado por el equipo de trabajo”

En la tabla 9, se muestra que los estudiantes que hacen uso de los video juegos son considerados como jugadores problemáticos ya que se obtuvo como porcentaje mayor un 25,4 % así mismo estos estudiantes ausentan a clases por motivos y/o situaciones familiares; mientras que como porcentaje menor nos indican que los estudiantes son considerados como jugadores sociales ya que se muestra un porcentaje de 2,2 % así mismo estos estudiantes indican que el ausentismo es de origen social.

El jugador problemático se caracteriza según Fiz (2018) como aquel jugador que trata de buscar la solución a sus problemas sociales a través de este tipo de entretenimiento que son los video juegos. Lo que significa que los estudiantes al hacer uso de los video juegos abusan de ello ya que juegan excesivamente que a veces les causa problemas, por el cual se relaciona a nuestra problemática que es el ausentismo académico según origen familiar es decir que un estudiante que es considerado como jugador problemático, falta a clases por el mismo motivo de que tiene problemas en su entorno familiar ya sean estos



problemas económicos para solventar sus estudios adecuadamente, presión por parte de los padres sobre los estudios, violencia familiar en general. A raíz de que en un hogar se encuentra un jugador problemático que trae consigo más problemas de los que ya la familia conlleva tal como da a conocer Proaño (2013), es por ello la negativa de este tipo de jugador ya que está a pocos pasos de convertirse en un ludópata o jugador patológico, esto a razón de que convive con muchos problemas en su entorno familiar los cuales le es difícil resolver o conllevar por lo que prefiere escudarse al hacer uso de los video juegos dejando de lado las clases académicas para su formación profesional y dando prioridad a los video juegos.

Por lo que consideramos la investigación de Sosa, Ruiz y Covarrubias (2018) en su tesis “el efecto del uso de videojuegos en la educación de estudiantes de nivel superior” quien llegó a la conclusión de que los videojuegos pueden ser beneficiosos para los jugadores casuales, jugadores sociales o que juegan ocasionalmente, ya que incrementa su concentración, su habilidad para detectar diversos objetos en movimiento, su toma de decisiones, entre otros. Pero, por otra parte, los jugadores frecuentes o hardcores, jugadores problemáticos podrían manifestar serios problemas en su rendimiento académico, ya que estos pueden llegar a jugar por 21 horas o más a la semana, afectando seriamente su estado mental y físico. Como consecuencia de ello este problema afectó más a los jugadores online, ya que al estar más presente el concepto de competitividad, los jugadores no miden el tiempo de juego con tal de mejorar sus habilidades, resultando en la falta de sueño, falta de concentración, desorden alimenticio, pérdida de la noción del tiempo y problemas de socialización.

Al convertirse un joven universitario en video jugador problemático deja de lado las actividades académicas, la adquisición de conocimientos para su formación profesional, por el mismo motivo de que el estudiante convive en un entorno familiar



donde no recibe el apoyo moral, emocional de sus padres o sus propios hermanos, no reciben algún tipo de motivación para continuar sus estudios, al verse encontrado en un entorno familiar donde existe malas relaciones intrafamiliares donde los padres no dan a sus hijos la confianza que ellos necesitan para expresar los problemas que tiene el joven universitario.

**TABLA 10: Los tipos de jugadores según el ausentismo académico de acuerdo a la intensidad de faltas.**

		Ausentismo académico de acuerdo a la intensidad de faltas			Total	
		Ausentismo de alta intensidad	Ausentismo de media intensidad	Ausentismo de baja intensidad		
<b>Tipos de jugadores</b>	Jugador social	N°	14	20	4	38
		%	7,6%	10,8%	2,2%	20,5%
	Jugador profesional	N°	17	17	6	40
		%	9.2	9.2	3.2	21.6
	Jugador problemático	N°	28	27	12	67
		%	15,1%	14,6%	6,5%	36,2%
	Jugador patológico	N°	17	17	6	40
		%	9.2	9.2	3.2	21.6
	Total	N°	76	81	28	185
		%	41,1%	43,8%	15,1%	100,0%

FUENTE: “Elaborado por el equipo de trabajo”

En la tabla 10, se muestra que los estudiantes que hacen uso de los video juegos son considerados como jugadores problemáticos ya que se obtuvo como porcentaje mayor un 15.1 % así mismo estos estudiantes que faltan a clases muestran un ausentismo de intensidad alta; mientras que como porcentaje menor nos indican que los estudiantes son considerados como jugadores sociales ya que se muestra un porcentaje de 2,2 % así mismo estos estudiantes muestran un ausentismo de intensidad baja.

La prevalencia del juego problemático entre los adolescentes y los jóvenes es tres veces superior a la de los adultos ya que se encuentran en una etapa evolutiva marcada por la curiosidad, la necesidad de descubrir el mundo, de ponerse a prueba, de asumir



riesgos, de explorar su identidad, de inestabilidad emocional, dudas autoexploración y autoconocimiento y todo ello fuera del control de los padres y de los adultos en general, tal como da a conocer Arnett (2004), y más por que los estudiantes que estudian en la Universidad proviene de distintas Provincias de la Región Puno así como de otros departamentos, lo que significa que viven solos, con el objetivo de tener una carrera profesional, pero al tener una responsabilidad propia de sus vidas no tiene la capacidad de organizar el tiempo a sus estudios y al entretenimiento dejando de lado la Universidad y priorizando a las asistencia de cabinas que se encuentran alrededor de la Superior de estudios para hacer uso de los video juegos, lo que ocasiona que tengan faltas en la Universidad de intensidad alta es decir que se ausentan a clases sobre más del 50% lectivo mensual, el cual se convierte en una problemática para la Universidad como para los padres de familias que mandan a sus hijos con el objetivo de que sean grandes profesionales pero ese sueño se ve frustrado cuando los jóvenes se ven envueltos en adicciones como es el uso excesivo de los video juegos y la poca organización de su tiempo. Sabiendo que los jugadores problemáticos son aquellos que abusan del juego, y hacen uso de ello hasta durante las horas de la noche con las famosa veladas que inicia a las 9 de la noche y el cual culmina a las 6 de la mañana del día siguiente, de la misma forma el aumento en la regularidad del juego con lleva a dejar aficiones y perder relaciones sociales lo que significa que los estudiantes están metido en estas cabinas y no tiene la oportunidad de poderse relacionar con sus compañeros de estudio plenamente, y es por ello que este tipo de jugadores problemáticos están predispuestos a convertirse en jugadores patológicos.

Un estudiante universitario al convertirse en un jugador problemático, es quien da prioridad a los video juegos haciendo uso excesivo de ello lo cual afecta en la asistencia a sus clases por el tiempo al que dedican a este tipo de entretenimiento y como resultado

de ello estos estudiantes tienen mayores porcentajes de inasistencia a sus clases, donde en nuestra investigación lo clasificamos como ausentismo de intensidad alta, el cual se convierte en problemática ya que estos jóvenes están a punto de convertirse en ludópatas y por el cual serían capaces de hacer un abandono total de las clases académicas dejando de la lado los objetivos y logros académicos que cada estudiante desea para su formación académica y profesional.

**TABLA 11: Tipos de jugadores según el ausentismo académico de acuerdo al tiempo de ausencia.**

		Ausentismo académico de acuerdo al tiempo de ausencia				Total
		Ausentismo de jornada completa	Ausentismo selectivo	Ausentismo de retraso		
<b>Tipos de jugadores</b>	Jugador social	N° %	13 7,0%	25 13,5%	0 0,0%	38 20,5%
	Jugador profesional	N° %	12 6.5	24 13.2	4 1.4	40 21.6
	Jugador problemático	N° %	6 3,2%	57 30,8%	4 2,2%	67 36,2%
	Jugador patológico	N° %	12 6.5	25 13.5	3 1.4	40 21.6
	Total	N° %	43 23,2%	131 70,8%	11 5,9%	185 100,0%

FUENTE: “Elaborado por el equipo de trabajo”

En la tabla 11, se muestra que los estudiantes que hacen uso de los video juegos son considerados como jugadores problemáticos ya que se obtuvo como porcentaje mayor un 30.8 % así mismo estos estudiantes se ausentan a clases de acuerdo al tiempo de ausencia de manera selectiva; mientras que como porcentaje menor nos indican que los estudiantes son considerados como jugadores patológicos ya que se muestra un porcentaje de 1,4% así mismo estos estudiantes muestran un ausentismo por retraso.

Los jugadores problemáticos se caracterizan por la falta de control del jugador en el juego y su comportamiento irracional le impide tener control sobre los límites, para



este tipo de jugador no es un entretenimiento el uso de los video juegos, sino un acto compulsivo que todavía puede ser controlado pero que se manifiesta socialmente como una necesidad la que se ha convertido poco a poco en una adicción así mismo a pesar de ello el tipo de jugador problemático juega para disminuir la ansiedad, la tensión tal como nos da conocer Ochoa (2009) y a consecuencia de ello suscita en los estudiantes el ausentismo académico selectivo ya que los estudiantes deciden ir a clases o deciden en ausentarse, es decir que al tener ese impulso de hacer uso de los video juegos muchos de los estudiantes faltan a clases en las oportunidades que el uso de los video juegos no puede ser controlado por los estudiantes quienes dan prioridad a ello dejando de lado la asistencia a sus clases.

Robert y Botella (1968) en su modelo explicativo, según el punto de vista de las teorías del aprendizaje, el juego se explica como una conducta aprendida, de forma que con una determinada exposición a las situaciones de juego todos podríamos llegar a ser jugadores patológicos compulsivos.

#### **4.3.1. Resultados para el objetivo específico 03:**

Precisar la influencia de los tipos de jugadores de video juegos con el ausentismo académico de los estudiantes de la facultad de MVZ de la UNA – Puno 2018.

#### **PRUEBA DE HIPOTESIS ESPECÍFICA 03**

Existe influencia de los tipos de jugadores de video juegos con el ausentismo académico de los estudiantes de la facultad de MVZ de la UNA – Puno 2018.

TABLA 9: Tipos de jugadores según el ausentismo académico de acuerdo al tiempo de ausencia.



### PRUEBA DE CHI CUADRADA DE PEARSON

	Valor	gl	Sig. asintótica (2 caras)
Chi-cuadrado de Pearson	41,213 <sup>a</sup>	20	,003
Razón de verosimilitud	46,709	20	,001
N de casos válidos	185		

- a. 17 casillas (56,7%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,13.

**Conclusión:** A partir de los resultados considerando la prueba de la hipótesis, se muestra con evidencia estadística de  $X_c^2(41,213) > X_t^2(31,4104)$  la chi cuadrada hallada es mayor a punto crítico de la tabla chi cuadrada, por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, ya que existe una relación directa y significativa entre las dos variables, con un nivel de significancia de 003 menor a un error o significancia de 0,05 por lo cual podemos decir que existe influencia de los tipos de jugadores de video juegos con el ausentismo académico de los estudiantes de la facultad de MVZ de la UNA – Puno 2018.

#### 4.4. RESULTADOS PARA EL OBJETIVO GENERAL

Determinar la influencia del uso de los video juegos con el ausentismo académico de los estudiantes de la facultad de MVZ de la UNA – Puno 2018.

#### PRUEBA DE HIPOTESIS GENERAL

El uso de los video juegos influye en el ausentismo académico de los estudiantes de la facultad de MVZ de la UNA – Puno 2018.



### PRUEBAS DE CHI-CUADRADO DE PEARSON

	Valor	Gl	Sig. asintótica (2 caras)
Chi-cuadrado de Pearson	37,877 <sup>a</sup>	16	,002
Razón de verosimilitud	45,196	16	,000
N de casos válidos	185		

a. 16 casillas (64,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,48.

**Conclusión:** A partir de los resultados considerando la prueba de la hipótesis, se muestra con evidencia estadística de  $X_c^2(37,877) > X_t^2(26,2962)$  la chi cuadrada hallada es mayor a punto crítico de la tabla chi cuadrada, por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, ya que existe una relación directa y significativa entre las dos variables, con un nivel de significancia de 002 menor a un error o significación de 0,05 por lo cual podemos decir el uso de los video juegos influye en el ausentismo académico de los estudiantes de la facultad de MVZ de la UNA – Puno 2018.



## V. CONCLUSIONES

**PRIMERA:** Considerando la prueba de la hipótesis, se muestra con evidencia estadística de  $X_c^2(37,877) > X_t^2(26,2962)$  la chi cuadrada hallada es mayor al punto crítico de la tabla chi cuadrada, por lo tanto se acepta la hipótesis alterna, ya que existe una relación directa y significativa entre las dos variables, con un nivel de significancia de 0,02 menor a un error o significación de 0,05 por lo cual podemos decir el uso de los video juegos influye en el ausentismo académico de los estudiantes de la Facultad de MVZ de la UNA – Puno 2018.

**SEGUNDA:** A partir de los resultados considerando la prueba de la hipótesis, se muestra con evidencia estadística de  $X_c^2(33.100) > X_t^2(9.4877)$  con 4 grados de libertad, por lo que significa aceptar la hipótesis alterna, ya que existe una relación directa y significativa entre las dos variables, con un nivel de significancia de 0,00 menor a un error o significancia de 0,05 por lo cual podemos decir que la clasificación de los video juegos influye en el ausentismo académico de los estudiantes de la Facultad de MVZ de la UNA – Puno 2018, el cual se evidencia en la tabla 1, donde se muestra que los estudiantes prefieren hacer uso de los video juegos de roles en donde se visualiza un mayor porcentaje de 38,9% así mismo estos estudiantes indican que el origen de sus ausencias a clases es de origen familiar es decir que se dan el ausentismo de parte de los estudiantes por que conviven en situaciones difíciles en su entorno familiar.

**TERCERA:** Considerando la prueba de la hipótesis, se muestra con evidencia estadística de  $X_c^2(120,896) > X_t^2(15,5)$  la chi cuadrada hallada es mayor a punto crítico de la tabla chi cuadrada, por lo tanto se toma la hipótesis alterna, ya que existe una relación directa y significativa entre las dos variables, con un nivel de significancia de 0,00 menor a un error o significancia de 0,05 por lo cual podemos decir que existe influencia significativa



del tiempo dedicado a los videos juegos con el ausentismo académico de los estudiantes de la Facultad de MVZ de la UNA – Puno 2018, el cual se evidencia en la tabla 5, donde se visualiza que los estudiantes hacen uso de los video juegos de 1 – 2 horas el cual se percibe en un porcentaje mayor que es de 18.4% así mismo estos indican que el ausentismo académico se da de intensidad media.

**CUARTA:** A partir de los resultados considerando la prueba de la hipótesis, se muestra con evidencia estadística de  $X_c^2(41,213) > X_t^2(31,4104)$  la chi cuadrada hallada es mayor a punto crítico de la tabla chi cuadrada, por lo tanto se toma la hipótesis alterna, ya que existe una relación directa y significativa entre las dos variables, con un nivel de significancia de 003 menor a un error o significancia de 0,05 por lo cual podemos decir que existe influencia de los tipos de jugadores de video juegos con el ausentismo académico de los estudiantes de la Facultad de MVZ de la UNA – Puno 2018, el cual se evidencia en la tabla 9, donde se muestra que los estudiantes que hacen uso de los video juegos son considerados como jugadores problemáticos ya que se obtuvo como porcentaje mayor un 30,8 % así mismo estos estudiantes se ausentan a clases de acuerdo al tiempo de ausencia de manera selectiva es decir ellos eligen a que clases ausentarse.





## VI. RECOMENDACIONES

**PRIMERO:** A la Universidad Nacional del Altiplano – Puno, coordinar mediante la Dirección General de Bienestar Universitario – Oficina de Servicio social y la Oficina de Psicopedagogía para la intervención con los estudiantes de la Facultad de MVZ, quienes se preparan para ser profesionales al cuidado de seres vivos (animales) y que el uso de la tecnología y la adicción a los video juegos repercute en el cuidado de estos, para ello formular proyectos sociales que tengan el objetivo de disminuir los porcentajes del uso de los video juegos y las consecuencias que conllevan en su entorno del estudiante, los cuales son perjudiciales para el futuro profesional de los jóvenes universitario, de esa forma prevenir esta problemática los cuales se pueden dar a través del desarrollo de talleres, capacitaciones, actividades que también tengan como objetivo trabajar con los estudiantes y padres de familia para mejorar la calidad de los aprendizajes de los estudiantes con problemas de inasistencia primordialmente y que tengan el mismo objetivo ya mencionado anteriormente.

**SEGUNDO:** Desde la coordinación de Tutoría de la Facultad de Medicina Veterinaria y Zootecnia, conformado por su plana docente buscar y darle más realce a las tutorías que se realizan en beneficio del estudiante y a la vez las autoridades de dicha Facultad se propone formular talleres sociales para la motivación de la presencia a clases de los estudiantes, mejorando el desarrollo de la metodología de la enseñanza de los docentes, el trato que reciben los estudiantes en los salones de parte de los docentes así mismo realizar capacitaciones de las consecuencias que trae el uso de los video juegos inadecuadamente por parte de los jóvenes que están en pleno desarrollo y adquisición de conocimientos profesionales.



**TERCERO:** Desde la profesión de Trabajo Social se propone la implementación de la Oficina de Servicio Social en cada una de la Facultad, principalmente en la Facultad de MVZ, ya que dicho servicio que ofrece la Universidad mediante la Oficina de Servicio Social no abastece con su personal, lo cual dificultad con realizar investigaciones de los problemas sociales que se dan dentro de la Universidad y así de esa manera tener la facilidad de poder ejecutar proyectos mediante este área, donde se tengan la finalidad de contrarrestar esta problemática de uso excesivo de los video juegos por parte de los estudiante de nuestra casa superior de estudios los cuales pueden darse mediante talleres, sesiones de capacitación con temas relacionados a las consecuencias del uso excesivo de los video juegos, la planificación y organización de tiempo de ocio, así mismo tratar temas respecto a las ausencias académicas que repercute en la vida académica de los estudiantes.



## VII. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Ades, J y Lejoyeux, M (2003) *“Las nuevas adicciones: internet sexo, juego, deportes, compras, trabajo, dinero Barcelona”*. Kairos. Recuperado de: <https://www.casadellibro.com/libro-las-nuevas-adicciones-internet-sexo-juego-deporte-compras-t-rabajo-dinero/9788472455542/928968> de fecha de 22 de noviembre del 2019.
- Acevedo, Diofanor, Torres, José D. Tirado, Diego F. (2015).Análisis de la deserción estudiantil en el programa de ingeniería. *Formación universitaria vol. 8. Núm. 1* Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/3735/373544188005.pdf>. de fecha de 02 de mayo 2019.
- Aguado, P. (2005). Programa de prevención y control del absentismo escolar en el Ayuntamiento de Madrid. *Indivisa,bol,estud,investí., núm. 6, pp. 241 -249* , Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/771/77100614.pdf> de fecha 08 de agosto del 2019.
- Álvarez J., Abraham A., Fernández J., De la fuente C.,Gómez I., Muñoz J., Philippe R. , Uson C. (2010), Competencias matemáticas instrumento para las ciencias sociales y naturales. *Subdirección general de documentación y publicaciones* Recuperado de: <https://sede.educacion.gob.es/publiventa/PdfServlet?pdf=VP15150.pdf&are a=E> de 23 de mayo del 2019.
- Alvarado S, y Lucero J. (2013) *Incidencia de la aplicación de las nuevas tecnologías “juegos en red” en las relaciones interpersonales y prácticas sociales en los estudiantes de décimo año del colegio Manuel Cabrera Lozano*. (Tesis de pregrado) Universidad de Loja - Ecuador. Recuperado de:



<http://dspace.unl.edu.ec:9001/jspui/bitstream/123456789/6965/1/Alvarado%20Torres%20Sonia%20Patricia%20.pdf> de fecha de 09 de setiembre del 2019.

Apaza, E. y Huamán, F. (2015). Factores determinantes que inciden en la deserción de los estudiantes universitarios. *Apuntes universitarios*. vol. 2 núm. 1. pp. 77-86. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4031617> de fecha de 12 de noviembre del 2018.

Apaza, J. y Bedregal, Y. (2014). *Uso de video juegos relacionado a las habilidades sociales en adolescentes de la I. E. peruano del milenio Almirante Miguel Grau – Cayma Arequipa 2014* (Tesis de pregrado) Universidad Nacional de San Agustín. Recuperado de: <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/2262/ENapapjz.pdf%3Fsequence%3D1%26isAllowed%3Dy&ved=2ahUKEwiU7ZXXnYTqAhXhFLkGHYSrD0QFjAGegQIBxAB&usg=AOvVaw1N9Vge-9imUIIDBQVIGZvF>. De fecha 28 de marzo del 2018.

Arancibia, U. y Barrera R.(2011) *En busca del sentido: el juego como problema social* (Proyecto de tesis) Universidad académica de humanismo cristiano, Chile. Recuperado de <http://bibliotecadigital.academia.cl/bitstream/handle/123456789/975/tsoc145.pdf.pdf?sequence=1&isAllowed=y> de fecha de 11 de agosto del 2019.

Ataurima, T (2003) *Los video juegos y el aprendizaje en el centro educativo francisco Bolognesi Ayacucho*. (Tesis de pregrado) Universidad Nacional de san



Cristóbal de Huamanga. Perú *Recuperado de:*  
<https://docplayer.es/76600896-Universidad-nacional-de-san-cristobal-de-huamanga-facultad-de-ciencias-de-la-educacion-escuela-de-formacion-profesional-de-educacion-primaria-tesis.html> de fecha de 11 de agosto del 2019.

Baldía M; Clariana M; Gotzens C; Cladellas R. y Dezcallar T. (2015) Video juegos, televisión y rendimiento académico en alumnos de primaria. *Revistas de medios y educación. núm. 46 pp. 25 – 38.* Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/368/36832959003.pdf> de fecha de 11 de agosto del 2019.

Boado, M. (S/f) (2012) *”Una Aproximación a la deserción estudiantil universitaria”* Uruguay. Montevideo: UNESCO. Recuperado de: <file:///C:/Users/TS1/Downloads/DialnetUnaAproximacionTeoricaALaDesercionEstudiantilUnive-4898826.pdf> de fecha del 29 de marzo del 2019.

Blanco P., Rodríguez I., y Martos C. (2016) Contexto familiar y adicción al juego. Factores que determinan su relación. *Redalyc.* Vol. 16. 2,2016,pp.81-91  
Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/839/83946520002.pdf> de fecha del 29 de marzo del 2019.

Calle, M., Gutiérrez, C.(2006) Uso de video juegos por internet y su relación con el grado de agresividad en adolescentes Distrito La esperanza Trujillo 2006 (Tesis de pregrado) Universidad Nacional de Trujillo. Recuperado de: <http://dspace.unitru.edu.pe/handle/UNITRU/8438>

Castaño, G.(2017). *Ventajas y desventajas del uso de video juegos como herramienta didáctica en las ciencias sociales* (Tesis de pregrado)Universidad de Rioja



Recuperado de: [https://biblioteca.unirioja.es/tfe\\_e/TFE002382.pdf](https://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE002382.pdf) de fecha de 14 de julio del 2019.

Consejería de educación y ciencia y de bienestar social y Castilla - La mancha.(2007) *Concepto y tipologías del absentismo académico* Recuperado de: [file:///C:/Users/user/Downloads/concepto\\_tipologia\\_abs%20\(6\).pdf](file:///C:/Users/user/Downloads/concepto_tipologia_abs%20(6).pdf) de fecha de 23 de julio del 2019.

Crespo N., Palomo T., y Méndez M. (2012) El efecto del absentismo universitario en el expediente académico y en la percepción de sus causas. *Revista de educación en contabilidad finanzas y administración de empresas*. N° 3.2012,PP 47-65  
Recuperado de: <file:///C:/Users/TS1/Downloads/DialnetElEfectoDelAbsentismoUniversitarioEnElExpedienteAc-4156212.pdf> de fecha de 26 de julio del 2019.

Cu Balán, G. (2005). El impacto de la escuela de procedencia del nivel medio superior en el desempeño de los alumnos en el nivel universitario *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, Madrid, España*. vol. 3, núm. 1, 2005, pp. 764-768 Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/551/55130171.pdf> de fecha de 22 de agosto del 2019.

Chafloque R., Vara A., López D., Santi, I., Díaz, A., y Asencios Z. (2018) Ausentismo, presentismo y rendimiento académico en estudiantes de universidades peruanas. USP Lima. Perú. *Scielo Perú* vol. 6 no. 1 2018. Recuperado de: [http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2307-79992018000100003](http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2307-79992018000100003) de fecha de 22 de agosto del 2019.

Challco, S. y Guzmán, K. (2018) “*Uso de los video juegos y su relación con las habilidades sociales en estudiantes del área de ingeniería de la UNSA*” (Tesis



de pregrado) Universidad Nacional de San Agustín. Recuperado de:  
<https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/7323/PSchluss.pdf%3Fsequence%3D1%26isAllowed%3Dy&ved=2ahUKEwjmu7TJq4TqAhU1HbkGHcvRDbYQFjAAegQIARAB&usg=AOvVaw1pY3VSdr0d9hDRnb-3Wwgo> de fecha de 22 de agosto del 2019.

Donoso, S. y Schiefelbein, E. (2007). Análisis de los modelos explicativos de retención de estudiantes en la universidad: una visión desde la desigualdad social. *Revista Estudios pedagógicos Valdivia*. Vol. 33 n. 1 2007 p. 7-27  
Recuperado de:  
[https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0718-07052007000100001](https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07052007000100001) de fecha de 03 de mayo del 2019.

Duran R. (2010) *Influencia de los videojuegos en el rendimiento académico de los niños del sexto grado*. Mariscal Cáceres Ayacucho 2010 (Tesis de pregrado) Universidad Nacional de san Cristóbal de Huamanga. recuperado de:  
[http://repositorio.unsch.edu.pe/bitstream/handle/UNSCH/1185/Tesis%20EP67\\_Dur.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unsch.edu.pe/bitstream/handle/UNSCH/1185/Tesis%20EP67_Dur.pdf?sequence=1&isAllowed=y) de fecha de 03 de mayo del 2019.

Estallo, J (1997) “*Psicopatología y video juego*” Institut Psiquiatric Recuperado de:  
<http://www.ub.edu/personal/videoju.htm> de fecha de 03 de mayo del 2019.

Etxeberria F (2008) Video juegos, consumo y educación. *Revista teoría de la educación y cultura en la sociedad de la información*. vol. 9. núm. 3. 2008, pp. 11-28  
Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/2010/201017343002.pdf> de fecha de 02 de mayo del 2019.



- Etxeberria, F (2011) video juegos violentos y agresividad. *Revista interuniversitaria* núm. 18, pp.31 – 39. Recuperado de: <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://www.realdalyc.org/pdf/1350/135022618003.pdf&ved=2ahUKEwj649qEsoTqAhXDl rkGHdIFAEEQFjAAegQIARAC&usg=AOvVaw1NKTIOgVJVJM5On2e32U6t> de fecha de 22 de agosto del 2019.
- Fang, X., Chan S., Brzezinski, J. y Nair, C. (2010). Development of an Instrument to Measure enjoyment of Computer Game Play. *Internacional journal of human – computer interaction volumen 26, 2010* pp 868 – 886. Recuperado de: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/10447318.2010.496337> De fecha de 22 de mayo del 2019.
- Fiz (2018) “Estilos de vida” Aleteia. Recuperado de: <https://es.aleteia.org/2018/03/07/3-tipos-de-jugadores-y-los-riesgos-de-la-ludopatia/> De fecha de 23 de julio del 2019.
- Frasca, G. (2001). *Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means por critical thinking and debate* (Tesis de pregrado) School of literatura, comunicación and culture Recuperado de: <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf> de fecha de 02 de mayo del 2019.
- García, M. (2001) *Prácticas de intervención contra el absentismo a secundaria y culturas de centro en zonas socialmente desfavorecidas*. VII Congreso Español de Sociología. Salamanca. Recuperado de: <http://grupsderecerca.uab.cat/gret/content/pr%C3%A1cticas-de-intervenci%C3%B3n-contra-el-absentismo-secundaria-y-culturas-de-centro-en-zonas-soci> De fecha de 28 de marzo del 2019.





- García, F.(2005) *los video juegos y educación. video juegos : un análisis desde el punto de vista educativo.* Recuperado de: <http://stellae.usc.es/red/file/download/33423> De fecha de 19 de julio del 2019.
- Garcés, J. y Herrejon, L. (2011). *Uso adecuado y responsable de los videojuegos.* Recuperado de: [https://www.academia.edu/22704178/Uso\\_adecuado\\_y\\_responsable\\_de\\_los\\_videojuegos](https://www.academia.edu/22704178/Uso_adecuado_y_responsable_de_los_videojuegos) De fecha de 05 de agosto del 2019.
- Garrido J.M. (2013) Video juegos de estrategia: algunos principios para la enseñanza. *Revista electrónica de investigación electrónica vol. 15, núm. 1.* Recuperado de: <https://redie.uabc.mx/redie/article/view/330/516> De fecha de 05 de agosto del 2019.
- Goffard JP (2008) *Juego patológico. Una revisión bibliográfica de la patología.* Especializados en especialistas ADAMED. Vol. 12 núm. 2 Recuperado de : <https://psiquiatria.com/bibliopsiquis/juego-patologico-una-revision-bibliografica-de-la-ludopatia/> de fecha de 19 de enero del 2019.
- Gonzales, L (2015) “*Estudio sobre la repitencia e inasistencia en la educación superior chilena.*” Digital observatory. Recuperado de: [https://www.inacap.cl/tportal/portales/tp4964b0e1bk102/uploading/file/repitencia\\_desercion\\_l\\_e\\_gonzalez\\_2005.pdf](https://www.inacap.cl/tportal/portales/tp4964b0e1bk102/uploading/file/repitencia_desercion_l_e_gonzalez_2005.pdf) . De fecha de 24 de diciembre del 2018.
- Heredía, M., Andía M., Ocampo H., Ramos-Castillo J., Rodríguez A, Tenorio C. y Pardo K. (2015). Deserción estudiantil en las carreras de Ciencias de la Salud en el Perú. *Revista anales de la facultad de medicina Vol. 76* Recuperado de



[http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1025-55832015000100007](http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1025-55832015000100007) De fecha de 02 de mayo del 2019.

Himmel, E. (2002). Modelos de análisis de la deserción estudiantil en la educación superior. *Revista Calidad en la Educación* Recuperado de <https://www.calidadenlaeducacion.cl/index.php/rce/article/view/409/409> de fecha de 28 de marzo del 2019.

Huizinga, J. (2008). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial. Recuperado de: <http://zeitgenoessischeaesthetik.de/wp-content/uploads/2013/07/johan-huizinga-homo-ludens-espan%CC%83ol.pdf> De fecha de 02 de julio del 2019.

Huanca, F. (2011) *Influencia de los juegos de internet en el comportamiento de los adolescentes de la ciudad de Puno* (Tesis de pregrado) Universidad Nacional de San Antonio del Cusco. Recuperado de: <file:///C:/Users/TS1/Downloads/DialnetInfluenciaDeLosJuegosDeInternetEnElComportamientoD-3800986.pdf> De fecha de 28 de marzo del 2019.

King, D., Delfabbro, P. & Griffiths, M. (2010a). Cognitive behavioural therapy for problematic video game player: conceptual considerations and practice issues. *Virtual reality medical institute Vol. 3*. Recuperado de: [https://www.academia.edu/429416/King\\_D.L.\\_Delfabbro\\_P.H.\\_and\\_Griffiths\\_M.D.\\_2010\\_.Cognitive\\_behavioural\\_therapy\\_for\\_problematic\\_video\\_game\\_players\\_Conceptual\\_considerations\\_and\\_practice\\_issues.\\_Journal\\_of\\_CyberTherapy\\_and\\_Rehabilitation\\_3\\_261-273](https://www.academia.edu/429416/King_D.L._Delfabbro_P.H._and_Griffiths_M.D._2010_.Cognitive_behavioural_therapy_for_problematic_video_game_players_Conceptual_considerations_and_practice_issues._Journal_of_CyberTherapy_and_Rehabilitation_3_261-273) De fecha de 02 de julio del 2019.



- Larroucau de Magalhaes, T. (2016). *Estudio de los factores determinantes de la deserción en el sistema universitario chileno.*(Tesis de post grado) Universidad de Chile Recuperado de: [http://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/114843/cflarroucau\\_td.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/114843/cflarroucau_td.pdf?sequence=1&isAllowed=y) De fecha de 28 de marzo del 2019.
- López, F. (2012) Construcción y validación de un cuestionario sobre los hábitos de consumo de video juegos en preadolescentes *EDUTEC revista electrónica de tecnología. Núm. 40.* Recuperado de [:https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/361](https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/361) De fecha de 28 de marzo del 2019.
- Mamani R. (2013). *Los video juegos y su influencia en las relaciones interpersonales en estudiantes universitarios de la UNA Puno.* (Tesis de pregrado) Universidad Nacional del Altiplano Puno – Perú. De fecha de 09 de diciembre del 2018.
- Maldonado M, Buitrago A, y Mancilla M. (2014) Video juegos y adicción en niños - adolescentes: una revisión sistemática. *Revista TOG (A Coruña). Vol. 11. Núm. 20.* Recuperado de: <https://docplayer.es/5746987-Introduccion-videojuegos-y-adiccion-en-ninos-adolescentes-una-revisionsistemica.html> de fecha de 26 de agosto del 2019.
- Martin, J. (2011). *El absentismo en la escolaridad obligatoria Etiología del problema y caracterización socio educativa del alumno absentista* (Tesis de pregrado). Universidad de Castilla – La Mancha Recuperado de: <https://ruidera.uclm.es/xmlui/handle/10578/2749> Tesis Doctoral. De fecha de 11 de diciembre del 2018.



- Martínez, J., Mondejar, J. y Palomares, M. (2013) el absentismo en la escolaridad obligatoria en Castilla La Mancha. *Praxis sociológica núm. 17*. Recuperado de: [https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo%3Fcodigo%3D4776783&ved=2ahUKEwjs8b6y5YbqAhXIK7kGHbi6B\\_0QFjACegQIAxAC&usg=AOvVaw1IYyCU0rZPp4BSnbczwqcJ](https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo%3Fcodigo%3D4776783&ved=2ahUKEwjs8b6y5YbqAhXIK7kGHbi6B_0QFjACegQIAxAC&usg=AOvVaw1IYyCU0rZPp4BSnbczwqcJ) de fecha de 22 de agosto del 2019.
- Martín, A. y Cols. (1995). *Actividades Lúdicas. El Juego, alternativa de Ocio para Jóvenes. Madrid. Revista Popular.* Recuperado de: <https://www.iberlibro.com/servlet/BookDetailsPL?bi=22465594892> De fecha de 20 de marzo del 2019.
- Martínez, M., Urrutia, M., Martínez, A., Ponce, R. y Gil. A. (2003). Perfil del estudiante de posgrado con éxito académico en la UNAM. *Revista de investigación e innovación educativa” pp. 133-145.* Recuperado de: <https://revistas.uam.es/tarbiya/article/view/7276/7624> de fecha de 24 de noviembre del 2018.
- Ministerio de Educación de Chile (2012). Deserción en la educación superior en Chile. Centro de Estudios MINEDUC. *Boletín electrónico Serie Evidencias 1, 9, Chile.* Recuperado de: [https://centroestudios.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/100/2017/06/A2N15\\_Desercion\\_escolar.pdf](https://centroestudios.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/100/2017/06/A2N15_Desercion_escolar.pdf) de fecha de 22 de julio del 2019.
- Moral, L., Navarro, L. y García, M. (2010). El ausentismo en las aulas universitarias. El caso de la escuela universitaria de estudios empresariales de la Universidad de Sevilla. *Revista de docencia universitaria REDU vol. 11 núm. 2* Recuperado de:



<file:///C:/Users/TS1/Downloads/DialnetJimenezJLRodriguezACoords2010E1AbsentismoEnLasAula-4414712.pdf> de fecha de 27 de julio del 2019.

Mori, M. (2012). Deserción universitaria en estudiantes de una Universidad Privada de Iquitos. *Revista digital de investigación en docencia universitaria vol. 6, núm. 1*  
Recuperado de: <https://doi.org/10.19083/ridu.6.42> De fecha de 30 de marzo del 2019.

Newman, J. (2002). The Myth of the Ergodic Videogame. *Game Studies.Vol. 2 núm. 1*  
Recuperado de:  
[https://www.researchgate.net/publication/220200720\\_The\\_Myth\\_of\\_the\\_Ergodic\\_Videogame - Some thoughts on player character relationships in videogames](https://www.researchgate.net/publication/220200720_The_Myth_of_the_Ergodic_Videogame_-_Some_thoughts_on_player_character_relationships_in_videogames) De fecha de 22 de agosto del 2019.

Ochoa, F. (2009) *Modelación en educación matemática: una mirada desde los lineamientos y estándares curriculares colombianos* (Tesis de Maestría).  
Universidad Católica del Norte. Recuperado de:  
<https://www.redalyc.org/pdf/1942/194215432007.pdf> de fecha de 30 de julio del 2019.

OCDE (2016) Panorama de la educación: indicadores de la OCDE. Recuperado de:  
[http://download.ei-ie.org/Docs/WebDepot/EaG2016\\_EN.pdf](http://download.ei-ie.org/Docs/WebDepot/EaG2016_EN.pdf)  
de fecha de 23 de setiembre del 2019.

Park A. (2014) “*Estudio sobre los efectos de los videojuegos en la agresividad, hostilidad e ira*” (tesis de pregrado) Universitat Pompeu Fabra Barcelona:  
Recuperado de:  
[https://www.upf.edu/documents/3223424/3249234/TFG\\_Alex\\_Park.pdf/68af0f34-8ff1-40c5-b26f-ea247c5a3f23](https://www.upf.edu/documents/3223424/3249234/TFG_Alex_Park.pdf/68af0f34-8ff1-40c5-b26f-ea247c5a3f23) de fecha de 28 de marzo del 2019.



Pérez, J. y Merino. M. (2008) Definición de juego. Recuperado de:  
<https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://definicion.de/juego/&ved=2ahUKEwjZiLDd7IbqAhX3HLkGHaxcBFQQFjABegQIARAJ&usg=AOvVaw256tGpyh2AzmiyKQzy6Eh> de fecha de 22 de agosto del 2019.

Plasencia, R. (2014). La Deserción Universitaria preocupa al Mundo. *Portal LogrosPerú.com* Recuperado de  
<https://logrosperu.com/blog/actualidad/desercion-universitaria-preocupa-al-mundo-810> de fecha de 23 de setiembre del 2019.

Proaño, M. (2013) *El ausentismo escolar y su incidencia en el rendimiento académico de los estudiantes del séptimo año de educación básica de la escuela fiscal Eduardo Mera de la Ciudad de Ambato, Provincia de Tungurahua* (Tesis de pregrado) Universidad Técnica de Ambato –Ecuador. Recuperado de:  
[https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/6954/1/FCHE-SEB1244.pdf&ved=2ahUKEwiUy5KT1IbqAhVZK7kGHeHCDV8QFjAAegQIARAB&usg=AOvVaw0\\_2efUnsTVaNwUQ0q8Mzfy](https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/6954/1/FCHE-SEB1244.pdf&ved=2ahUKEwiUy5KT1IbqAhVZK7kGHeHCDV8QFjAAegQIARAB&usg=AOvVaw0_2efUnsTVaNwUQ0q8Mzfy) de fecha de 22 de agosto del 2019.

PUCP (2018) *Factores de la deserción forzosa institucional de estudiantes de Estudios de estudios generales letras de la PUCP.* (Tesis de post grado ) Pontificia Universidad Católica del Perú. recuperado de:  
[http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/13561/GUEVARA\\_PAREDES\\_FACTORES\\_DE\\_LA\\_DESERCION\\_FORZOSA\\_I\\_NSTITUCIONAL\\_DE\\_ESTUDIANTES\\_DE\\_ESTUDIOS\\_GENERALES](http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/13561/GUEVARA_PAREDES_FACTORES_DE_LA_DESERCION_FORZOSA_I_NSTITUCIONAL_DE_ESTUDIANTES_DE_ESTUDIOS_GENERALES)



[LETRAS DE LA PUCP.pdf?sequence=1&isAllowed=y](#) de fecha 08 de noviembre del 2018.

Quispe, L. (2015) *Factores que influyen en la deserción de los estudiantes de la Facultad de Trabajo Social de Trabajo Social de la Universidad Nacional del Altiplano de Puno* (Tesis de pregrado) Universidad Nacional del Altiplano Puno Recuperado de repositorio de la UNA <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/8037> – Puno.19 de abril del 2019.

Quispe, N. (2014). *Factores que influyen en la deserción de estudiantes en los Centros de Educación Técnico Productivo del distrito Lurín 2014.* ( Tesis doctorado) Universidad César Vallejo. Recuperado de: <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/UCV/9261> De fecha 20 de marzo del 2019.

Quispe, M. (2016) *El uso de video juegos y las relaciones interpersonales en estudiantes de la I.E.S. Mariano H. Cornejo que acceden a cabinas de internet Juliaca - San Roman 2016* (Tesis de pregrado) Universidad Nacional del Altiplano – Puno. Recuperado de: <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/3260>

Quiroz, M. y Tealdo A. (1996) *Los video juegos o los compañeros virtuales.* Recuperado de: <http://www.ulima.edu.pe/publicaciones/videojuegos-o-los-companeros-virtuales> De fecha del 20 de marzo del 2019.

Ribaya, F (2004). El absentismo escolar en España. *Revista de estudios jurídicos, económicos y sociales SABERES*, vol. 2, núm. 1-24. Recuperado de:



<file:///C:/Users/TS1/Downloads/742-751-1-PB.pdf> De fecha de 22 de julio del 2019.

Ribaya, F. (2005). La influencia del absentismo en el fracaso escolar en España. *Documentos de trabajo FIEC, N° 2, 2005*. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1393249> de fecha 23 de julio del 2019.

Rué, J., Amela, M., y Buscarons, M, (2004) El ausentismo como reto para la calidad educativa. Madrid. *Premios de investigación educativa pp 103-125*. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2571426> de fecha de 28 de marzo del 2019.

Rodríguez, J. y Hernández, J. (2008) La deserción universitaria en México. La experiencia de la Universidad Autónoma Metropolitana Campus Iztapalapa. *Revista del Instituto de investigación en educación. Actualidades investigativas en educación. Vol. 8 núm. 1, pp. 1-31*. Recuperado de: <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/aie/article/view/9308/17772> de fecha de 30 de marzo del 2019.

Rojas, M. & Gonzales, D. (2008). Deserción estudiantil en la Universidad de Ibagué Colombia: Una lectura histórica en perspectiva cuantitativa. *Revista del Instituto de Estudios de Educación Universidad del Norte, núm. 9, PP. 70-83*. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=85312286006> de fecha de 30 de julio del 2019.

Rojas, M (2013) Epidemiología nacional del juego, uso de internet y redes sociales virtuales en el Perú y fundamentos clínicos. *Consejo nacional de ciencia, tecnología e innovación tecnológica*. Recuperado de:





<http://www.repositorio.cedro.org.pe/bitstream/CEDRO/343/1/2974-DR-CEDRO.pdf> de fecha de 30 de julio del 2019.

Roncancio, O., Ortiz, M., Llano, H., Malpica, M. y Bocanegra, J. (2017) El uso de los videojuegos como herramienta didáctica para mejorar la enseñanza-aprendizaje *Revista ingeniería investigación y desarrollo vol. 17 núm. 2 PP. 36 - 46* Recuperado de: <https://doi.org/10.19053/1900771X.v17.n2.2017.7184> de fecha de 30 de julio del 2019.

Saleem, M., Anderson, C., & Gentile, D. (2012). Effects of Prosocial, Neutral, and Violent Video Games on College Students' Affect. Aggressive Behavior. *National center for biothechnology information* Recuperado de: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/25363697> de fecha 08 de noviembre del 2018.

Sarabia, H.. (2002). Deserción en estudiantes de enfermería en cuatro universidades del Perú. *Anales de la Facultad de Medicina. Vol. 63, núm. 4.* Recuperado de: [http://sisbib.unmsm.edu.pe/BVRevistas/anales/v63\\_n4/deserci%C3%B3n\\_estudiantes\\_enfermer%C3%ADa.htm](http://sisbib.unmsm.edu.pe/BVRevistas/anales/v63_n4/deserci%C3%B3n_estudiantes_enfermer%C3%ADa.htm) fecha de 25 de noviembre del 2018.

Sánchez, D. (2015) *Terapia familia: modelos y técnicas*. México. Manual moderno. Recuperado de: <https://www.casadellibro.com/libro-terapia-familiar-modelos-y-tecnicas/9789684268210/742606> De fecha de 08 de octubre del 2019.

Santiago, G. (2013) Los video juegos: una nueva modalidad de juego. 1° Encuentro Latinoamericano de infancia y educación. Facultad de ciencias humanas.



Universidad nacional del centro de la Provincia de Buenos Aires. Recuperado de: <https://www.aacademica.org/santiago.garcia.cernaz/3>

Sepúlveda L. (2013) Trayectoria educativo – laborales de jóvenes estudiantes en educación técnica en Chile: ¿tiene sentido un sistema de formación para el trabajo en la educación secundaria? *Revista páginas de educación vol. 9, núm. 2* Recuperado de: <http://www.scielo.edu.uy/pdf/pe/v9n2/v9n2a03.pdf> De fecha de 28 de marzo del 2019.

Sistema Nacional de Evaluación, Acreditación y Certificación de la Calidad Educativa, SINEACE (2012). *Educación Superior en el Perú: Retos para el Aseguramiento de la Calidad*, Congreso de la República. Recuperado de [http://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/cybertesis/7154/Segura\\_c.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/cybertesis/7154/Segura_c.pdf?sequence=1&isAllowed=y) de fecha de 28 de marzo del 2019.

Sosa, J., Ruiz, J., Covarrubias, J. (2018) Influencia de los videojuegos en los estudiantes de educación superior. *Revista de investigación en tecnología de la información vol. 6 núm. 11* Recuperado de: <http://www.riti.es/ojs2018/inicio/index.php/riti/article/view/87/html> de fecha de 07 de mayo del 2019.

Tejeiro, R., Pelegrina, M. y Gómez, J. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Comunicación vol. 1, num. 7, pp. 235 - 250* recuperado de: [http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a16\\_Efectos\\_psicosociales\\_de\\_los\\_videojuegos.pdf](http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a16_Efectos_psicosociales_de_los_videojuegos.pdf) De fecha 20 de marzo del 2019.

Tinto, V. (2002). Definir la deserción: Una cuestión de perspectiva. Recuperado de [http://publicaciones.anui.es/pdfs/revista/Revista71\\_S1A3ES.pdf](http://publicaciones.anui.es/pdfs/revista/Revista71_S1A3ES.pdf) de fecha de 17 de agosto del 2019.



Torres, L., (2012). Retención estudiantil en la educación superior Revisión de la literatura y elementos de un modelo para el contexto colombiano. Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá. Recuperado de: <https://www.javeriana.edu.co/documents/15838/273636/Retenci%25C3%25B3nEstudiantil2012.pdf/124fdb5-2318-432a-8e9f-126a2501c229> De fecha de 20 de marzo del 2019.

Ucha, F. (2012) Definición de aprendizaje Recuperado de: <https://www.definicionabc.com/general/aprendizaje.php> De fecha de 17 de agosto del 2019.

Uruñuela P. (2015) Absentismo escolar. Recuperado de: <https://docplayer.es/23574763-Absentismo-escolar-pedro-ma-urunuela.html> de fecha de 25 de noviembre del 2018.

Universidad de Chile (2008). Estudio sobre causas de la deserción universitaria. Recuperado de: <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://www.oei.es/historico/pdf2/causas-desercion-universitaria-chile.pdf&ved=2ahUKEwi64bXcufjpAhXGIbkGHba0BJwQFjABegQIDB-AI&usg=AOvVaw3xMkuaXDdXsqP2PZ1TVHXG>.De fecha de 29 de abril del 2019.

Vara, A. (2012). Siete pasos para una tesis exitosa. *Instituto de Investigación de la Facultad de Ciencias Administrativas y Recursos Humanos de la USMP*. Recuperado de: <https://www.administracion.usmp.edu.pe/investigacion/files/7->



[PASOS PARA UNA TESIS EXITOSA Desde la idea inicial hasta la sustentación.pdf](#) de fecha de 30 de marzo.

Vega, E. y Carbo, O (2015) Calidad del currículum y la deserción universitaria en la facultad de ingeniería y arquitectura de la universidad peruana. *Revista de investigación universitaria* vol. 4, núm. 2 Recuperado de: <https://doi.org/10.17162/riu.v4i2.687> De fecha de 30 de marzo del 2019.

Vela A. (2014). *Asociación de Factores Sociales y Estilos de Vida con la Adicción a Videojuegos en Estudiantes de Ingeniería*, (Tesis de pregrado) Universidad Nacional de San Agustín. Arequipa-Perú. Recuperado de: <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/7323/PSchluss.pdf?sequence=1&isAllowed=y> De fecha de 19 de mayo del 2019.

Villareal, M. (2016). *Determinantes asociados a la deserción temporal en estudiantes de Enfermería de la Universidad de Huánuco - 2016*. (Tesis de pregrado) Universidad de Huánuco Recuperado de repositorio [https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UDHR\\_7e7ff74d8c8108d4c26aff3da4fadbb7/Details](https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UDHR_7e7ff74d8c8108d4c26aff3da4fadbb7/Details) De fecha de 25 de mayo del 2019.



## ANEXO

### OPERALIZACION DE VARIABLES

**VARIABLE X: USO DE LOS VIDEOS JUEGOS**

**VARIABLES Y: AUSENTISMO ACADEMICO**

VARIABLES	DIMENCIONES	INDICADORES	INDICES
USO DE LOS VIDEOS JUEGOS	CLASIFICACIÓN DE LOS VIDEOS JUEGOS	Videos juegos de arcade y acción	Counter strike Left 4 Epic formite
		Video juegos de rol	Player unknow Z1 battle roy Word of Ward
		Video Juegos de estrategia	Mine graft Dota Cras royal
	TIEMPO DEDICADO AL USO DE LOS VIDEO JUEGOS	Horas del día	1 – 2 horas 3-4 horas 5-6 horas 7 horas a mas
		Frecuencia de veces durante el día	1 vez al día 2 veces al día 3 veces al día 4 veces al día
		Días de la semana	1 día a la semana 2 días a la semana 3 días a la semana 4 días a la semana
		Jugador social	Siempre A veces nunca
		Jugador profesional	Siempre A veces nunca
		Jugador problemático	Siempre A veces nunca



	TIPOS DE JUGADORES DE LOS VIDEO JUEGOS	Jugador patológico	Siempre A veces nunca
AUSENTISMO ACADÉMICO	TIPOLOGIA DEL AUSENTISMO ACADEMICO SEGÚN ORIGEN	Según origen social	Muy frecuentemente Frecuentemente Ocasionalmente Raramente Nunca
		Según origen académico	Muy frecuentemente Frecuentemente Ocasionalmente Raramente Nunca
		Según origen familiar	Muy frecuentemente Frecuentemente Ocasionalmente Raramente Nunca
	TIPOLOGIA DEL AUSENTISMO ACADEMICO SEGÚN LA INTENSIDAD DE LAS FALTAS	Baja intensidad	Muy frecuentemente Frecuentemente Ocasionalmente Raramente Nunca
		Media intensidad	Muy frecuentemente Frecuentemente Ocasionalmente Raramente Nunca
		Alta intensidad	Muy frecuentemente Frecuentemente Ocasionalmente Raramente Nunca
	TIPOLOGIA DEL AUSENTISMO ACADEMICO SEGÚN EL TIEMPO DE AUSENCIA	Ausentismo de jornada completa	Muy frecuentemente Frecuentemente Ocasionalmente Raramente Nunca
		Ausentismo Selectivo	Muy frecuentemente Frecuentemente Ocasionalmente Raramente Nunca
		Ausentismo de retardo	Muy frecuentemente Frecuentemente Ocasionalmente Raramente Nunca



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO- PUNO

FACULTAD DE TRABAJO SOCIAL

ESCUELA PROFESIONAL DE TRABAJO SOCIAL



## CUESTIONARIO

Estimado alumno me complace presentar el presente proyecto de investigación que tiene como objetivo conocer la influencia de del uso de los video juegos en el ausentismo académico de los estudiantes universitarios agradeciendo anticipadamente por las respuestas que usted dará, que estoy segura que será con la verdad y puedes estar seguro de que la información que me brinde será de entera reserva.

Para ello ponemos de su conocimiento las siguientes instrucciones:

1: Lea atentamente el enunciado antes de marcar la alternativa de su preferencia

2: Marque con un (X) la respuesta, solamente una de las alternativas en cada pregunta.

I. EDAD: .....

II. GENERO

- a) Masculino
- b) Femenino

III. SEMESTRE: .....

IV. USO DE LOS VIDEO JUEGOS

1. ¿cuál es el juego de acción que más utilizas?

- a) Counter strike
- b) Left 4
- c) Epic fornite

2. ¿Cuál es el video juego de roles que más utilizas?

- a) Player unknow
- b) Z1 battle Roy
- c) Word of Ward

3. ¿Cuas es el video juego de estrategia que frecuentemente usas?

- a) Mine craft
- b) Dota 2
- c) Cras royal



4. **¿Cuántas horas durante el día haces uso de los video juegos?**
  - a) 1-2 horas
  - b) 3-4 horas
  - c) 5-6 horas
  - d) 7 horas a mas
  
5. **¿durante el día con que frecuencia haces uso de los video juegos?**
  - a) Una vez al día
  - b) Dos veces al día
  - c) Tres veces al día
  - d) Cuatro veces al día
  
6. **¿Cuántos días a la semana haces uso de los video juegos?**
  - a) Una vez a la semana
  - b) Dos veces a la semana
  - c) Tres veces a la semana
  - d) Cuatros veces a la semana
  - e) Todos los días de la semana
  
7. **¿haces uso de los video juegos por entretenimiento, ocio, satisfacción y/o placer?**
  - a) Siempre
  - b) A veces
  - c) nunca
  
8. **¿consideras que tienes habilidades extraordinarias para los video juegos?**
  - a) Siempre
  - b) A veces
  - c) nunca
  
9. **¿consideras que tienes control sobre el tiempo dedicado a los video juegos y el dinero que gastas en ello?**
  - a) Siempre
  - b) A veces
  - c) nunca
  
10. **¿consideras que dependes emocionalmente de los video juegos?**
  - a) Siempre
  - b) A veces
  - c) nunca

## V. AUSENTISMO ACADEMICO

11. **¿Faltas a clases cuando tienes problemas familiares?**
  - a) Muy frecuentemente





- b) Frecuentemente
- c) Ocasionalmente
- d) Raramente
- e) Nunca

**12. ¿faltas a clases por que no tienes relaciones asertivas (positivas) con tus docentes y/o compañeros?**

- a) Muy frecuentemente
- b) Frecuentemente
- c) Ocasionalmente
- d) Raramente
- e) Nunca

**13. ¿faltas a clases porque te dejas influenciar con tus compañeros?**

- a) Muy frecuentemente
- b) Frecuentemente
- c) Ocasionalmente
- d) Raramente
- e) Nunca

**14. ¿consideras que tienes más de 10 faltas durante un mes?**

- a) Muy frecuentemente
- b) Frecuentemente
- c) Ocasionalmente
- d) Raramente
- e) Nunca

**15. ¿consideras que tienes más de 4 faltas, pero menos de 10 faltas durante un mes?**

- a) Muy frecuentemente
- b) Frecuentemente
- c) Ocasionalmente
- d) Raramente
- e) Nunca

**16. ¿Consideras que tienes menos de 4 faltas durante el mes?**

- a) Muy frecuentemente
- b) Frecuentemente
- c) Ocasionalmente
- d) Raramente
- e) Nunca

**17. ¿no asistes a clases porque llegas tarde?**



- a) Muy frecuentemente
- b) Frecuentemente
- c) Ocasionalmente
- d) Raramente
- e) Nunca

**18. ¿faltas a clases porque la metodología de enseñanza de sus docentes no es la adecuada?**

- a) Muy frecuentemente
- b) Frecuentemente
- c) Ocasionalmente
- d) Raramente
- e) Nunca

**19. ¿Faltas a clases durante toda una jornada completa?**

- a) Muy frecuentemente
- b) Frecuentemente
- c) Ocasionalmente
- d) Raramente
- e) Nunca