

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO

FACULTAD DE TRABAJO SOCIAL

ESCUELA PROFESIONAL DE TRABAJO SOCIAL



**“INFLUENCIA DE LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS EN LAS
RELACIONES INTERPERSONALES ENTRE ESTUDIANTES DE
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA GLORIOSO SAN
CARLOS PUNO, 2016”**

TESIS

PRESENTADA POR:

IMA SOLEDAD QUISPE CENZANO

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
LICENCIADA EN TRABAJO SOCIAL**

PUNO – PERÚ

2017

**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE TRABAJO SOCIAL
ESCUELA PROFESIONAL DE TRABAJO SOCIAL**

**“INFLUENCIA DE LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS EN LAS RELACIONES
INTERPERSONALES ENTRE ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA SECUNDARIA GLORIOSO SAN CARLOS PUNO, 2016”**

**TESIS
PRESENTADA POR:**

IMA SOLEDAD QUISPE CENZANO



PARA OPTAR EL TITULO PROFESIONAL DE:

LICENCIADA EN TRABAJO SOCIAL

APROBADO POR EL JURADO REVISOR CONFORMADO POR:

PRESIDENTE

:

Mg. Juana Clotilde Ordoñez Colque

PRIMER MIEMBRO

:

Dra. Maria Emma Zúñiga Vásquez

SEGUNDO MIEMBRO

:

Ms. Nilda Mabel Flores Chávez

DIRECTOR Y ASESOR

:

Dra. Victoria Delfina Quispe Arapa

ÁREA: Desarrollo Humano y Calidad de Vida.

TEMA: Problemas y Políticas Sociales.

ÍNDICE

DEDICATORIA	7
AGRADECIMIENTO	8
LISTA DE CUADROS	9
LISTA DE TABLAS	10
LISTA DE FIGURAS	11
LISTA DE SIGLAS	12
ABSTRACT	14
INTRODUCCIÓN	15

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA, ANTECEDENTES Y OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. Planteamiento del problema	19
1.1.1. Pregunta general	22
1.1.2. Preguntas específicas	22
1.2. Antecedentes.....	22
1.2.1. Internacional	22
1.2.2. Nacional.....	23
1.2.3. Regional.....	23
1.2.4. Local	24
1.3. Objetivos del estudio	24
1.3.1. Objetivo general	24
1.3.2. Objetivos específicos	25

CAPÍTULO II

**MARCO TEÓRICO, MARCO CONCEPTUAL E HIPÓTESIS DE LA
INVESTIGACIÓN**

2.1. Marco teórico.....	26
2.1.1. Juegos electrónicos y su influencia en estudiantes de Educación Básica Regular.....	26
2.1.2. Tipo de juegos electrónicos según preferencias de uso por estudiantes.....	29
2.1.3. Medios de acceso a los juegos electrónicos por los estudiantes.....	31
2.1.4. Frecuencia de acceso a los juegos electrónicos por estudiantes.....	32
2.1.5. Tiempo destinado al juego electrónico por estudiantes.....	34
2.1.6. Relaciones interpersonales entre estuantes en el ámbito escolar.....	35
2.1.7. Tipos de relaciones interpersonales entre estudiantes en el ámbito escolar.....	39
2.1.8. Estilo de relacione interpersonales entre estudiantes en el ámbito escolar.....	41
2.1.9. Trato interpersonal entre estudiantes en el ámbito escolar.....	42
2.2. Marco conceptual.....	44
2.2.1. Plataforma de juegos electrónicos.....	44
2.2.2. Relaciones interpersonales.....	45
2.2.3. Interrelaciones.....	46
2.2.4. Cortesía y amabilidad.....	47
2.2.5. Trato hostil.....	47
2.3. Hipótesis.....	48
2.3.1. Hipótesis general.....	48
2.3.2. Hipótesis específicas.....	48

CAPITULO III**MÉTODO DE INVESTIGACIÓN**

3.1. Tipo de investigación.....	49
3.2. Diseño de investigación.....	49
3.3. Método de investigación.....	49
3.4. Técnicas e instrumentos de investigación.....	50
3.4.1. Técnicas	50
3.4.2. Instrumentos	50
3.5. Población de estudio	50
3.6. Prueba estadística.....	52
3.6.1. Prueba de hipótesis general	52
3.6.2. Prueba de hipótesis especifica 1	54
3.6.3. Prueba de hipótesis especifica 2	55

CAPÍTULO IV**CARACTERIZACIÓN DEL ÁREA DE INVESTIGACIÓN**

4.1. Aspectos generales de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Colegio “San Carlos” Puno	56
4.1.1. Aspectos generales	56
4.1.2. Antecedentes históricos	57
4.1.3. Plan estratégico anual de la institución educativa secundaria	57
4.1.4. Servicios prestados por la coordinación de tutoría y orientación educativa.....	62
4.1.5. Convenios con otras instituciones publicas	64
4.1.6. Población estudiantil de la I.E.S. Glorioso San Carlos (población universo) ..	65
4.1.7. Población en estudio de la I.E.S. Glorioso San Carlos (población muestra)....	65

CAPITULO V**EXPOSICIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS**

5.1. Acceso a los juegos electrónicos en la forma de trato entre estudiantes	67
5.1.1. Frecuencia de acceso a los juegos electrónicos, según trato entre compañeros	68
5.1.2. Horas de acceso a los juegos electrónicos, según estilo de relaciones interpersonales entre compañeros	72
5.1.3. Lugar de acceso a juegos electrónicos, según estilo de relaciones interpersonales entre compañeros	74
5.2. Tipo de juegos electrónicos según la relación interpersonal entre estudiantes	77
5.2.1. Tipo de juego electrónico, según tipo de relación interpersonal entre estudiantes	78
5.2.2. Práctica de juegos electrónicos con más frecuencia, según reacción frente a un problema entre compañeros	81
5.2.3. Medio de acceso a los juegos electrónicos, según reacción frente a un problema entre compañeros	84
CONCLUSIONES	87
RECOMENDACIONES	89
BIBLIOGRAFÍA	91
ANEXOS	98

DEDICATORIA

A Dios, por darme la oportunidad de vivir y por estar conmigo en cada paso que doy, por fortalecer mi corazón e iluminar mi mente y por haber puesto en mi camino a aquellas personas que han sido mi soporte y compañía durante todo el periodo de estudio y mi vida.

A mi familia, mis padres: Luis y Delia, por su apoyo, consejos, comprensión, amor, ayuda en los momentos difíciles, y por ayudarme con los recursos necesarios para estudiar. Me han dado todo lo que soy como persona, mis valores, mis principios, mi carácter, mi empeño, mi perseverancia, mi coraje para conseguir mis objetivos. A mis hermanos: Mercedes, Luis, Abel, Carlos y Benjamín por estar siempre presentes, acompañándome para poderme realizar y darme momentos de felicidad. A mis sobrinos Heolise y Alonso quienes son mi motivación, inspiración y felicidad.

AGRADECIMIENTO

A Dios, por permitirme tener a mi familia, gozar de salud y tener buena experiencia dentro de la universidad sin desfallecer y salir fortalecida en conocimientos.

A mi familia, mis padres Luis y Delia quienes me imparten fe, amor, fortaleza y principios morales para socializarme asertivamente, a mis hermanos Mercedes, Luis, Abel, Carlos y Benjamín quienes son mi ejemplo e inspiración y a mis sobrinos Heolise y Alonso por ser mi fuente de esperanza y mucha felicidad.

Al personal directivo, personal jerárquico, personal administrativo, auxiliares de educación, plana docente y población estudiantil de la I.E.S. Emblemática Glorioso “San Carlos” Puno quienes me brindaron mucha información para la elaboración de la tesis y por haberme permitido convivir y ser parte de la familia carolina por casi dos años.

Gracias a mi Directora y Asesora de tesis Dra. Victoria Delfina Quispe Arapa por guiarme, corregirme e inculcarme conocimientos en el proceso de elaboración de la tesis y a mis jurados Ms. Clotilde Ordoñez Colque, Dra. Emma María Zúñiga Vásquez y Ms. Nilda Mabel Flores Chávez, quienes aportaron con ideas y conocimientos.

A todas las docentes de la Facultad de Trabajo Social por haber compartido sus conocimientos y haber formado parte de mi formación profesional y personal. Y finalmente y no menos importante a todas las personas que aportaron directa e indirectamente en la elaboración de la tesis y alentarme constantemente.

LISTA DE CUADROS

CUADRO N° 1: Número de estudiantes de la I.E.S. Glorioso San Carlos, según grado escolar, Puno 2015	51
CUADRO N° 2: Número de estudiantes por grado, según sección, 2016.....	65
CUADRO N° 3: Número de estudiantes en estudio por grado, según edad, 2016.....	66

LISTA DE TABLAS

FIGURA N° 1: Frecuencia de acceso a los juegos electrónicos, según trato entre compañeros	68
FIGURA N° 2: Horas de acceso a los juegos electrónicos, según estilo de relaciones interpersonales entre compañeros	72
FIGURA N° 3: Lugar de acceso a juegos electrónicos, según estilo de relaciones interpersonales entre compañeros	74
FIGURA N° 4: Tipo de juego electrónico, según tipo de relación interpersonal entre estudiantes.....	78
FIGURA N° 5: Práctica de jugos electrónicos con más frecuencia, según reacción frente a un problema entre compañeros	81
FIGURA N° 6: Medio de acceso a los juegos electrónicos, según reacción frente a un problema entre compañeros	84

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1: Ubicación geográfica del Departamento de Puno	98
FIGURA 2: Ubicación geográfica del Distrito de Puno	98
FIGURA 3: Croquis de ubicación de la I.E.S. Glorioso “San Carlos”	99
FIGURA 4: Estudiantes de la I.E.S. Glorioso “San Carlos”	99

LISTA DE SIGLAS

RPG	: Juego de rol.
JE	: Juego electrónico.
RI	: Relaciones interpersonales
MMOGs	: Videojuego multijugador masivo en línea.
MMORPG	: videojuego de rol multijugador masivos en línea.
UNIPED	: Universidad del Desarrollo Profesional.
IES	: Institución Educativa Secundaria.
RPP	: Radio programas del Perú
APP	: aplicaciones para teléfonos móviles inteligentes.
TOE	: Tutoría y Orientación Educativa.

RESUMEN

La presente tesis titulado: “influencia de los juegos electrónicos en las relaciones interpersonales entre estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Glorioso San Carlos Puno, 2016” se desarrolló con el objetivo de analizar cómo influyen los juegos electrónicos en el trato interpersonal entre estudiantes. Determinando su frecuencia de acceso a los juegos electrónicos y la forma de trato entre compañeros, también explicar el grado de influencia de los juegos en el tipo de relación interpersonal y cómo se dan las agresiones psicológicas entre estudiante, por lo cual se plantea la hipótesis general: los juegos electrónicos influyen directamente en las relaciones interpersonales entre estudiantes e hipótesis específicas: los estudiantes acceden a diario a los juegos electrónicos cuyos espacios de acceso son las cabinas de internet aledañas al colegio, influyendo en la forma de trato en la interrelación entre estudiantes, es decir el trato hacia otro compañero es hostil y superficial, y los estudiantes optan más por los juegos electrónicos violentos, los mismos que influye en la generación de agresiones psicológicas entre estudiantes, de tal forma que conlleva a tener un tipo de relación interpersonal agresiva con sus compañeros.

En cuanto a la metodología de investigación, es de tipo explicativa no experimental, asimismo el diseño es explicativo y causal utilizando el método hipotético-deductivo. Las técnicas utilizada para la recopilación de datos fue revisión bibliográfica, observación, fichas y la encuesta aplicada a 91 estudiantes varones del 2° al 5° grado en edades que oscilan entre 12 a 16 años a más. De igual manera la prueba estadística utilizada fue el Ji (X^2) que busca la relación entre variables.

Los resultados Obteniendo dan una alta significancia entre los juegos electrónicos y las relaciones interpersonales entre estudiantes, así mismo se demuestra la relación entre el acceso a juegos electrónicos y el trato hostil entre compañeros, el 73.6% de los estudiantes acceden a diario a los juegos electrónicos los mismos que tienen trato hostil con sus compañeros, cuyos espacios de acceso son las cabinas de internet aledañas al colegio obteniendo que un 76,9% de los mismos acceden de 3-4 horas y un 70,3% de estudiantes tienen estilos de relación interpersonal superficial debido a que optan mayormente por los juegos electrónicos más agresivos de estrategia no deportiva en donde el fin último es derrotar y eliminar al enemigo bajo cualquier modalidad, el mismo que influye en la generación de agresiones psicológicas entre estudiantes por la cantidad horas y estar frecuentemente visualizando y protagonizando violencia a través de los dispositivos electrónicos.

PALABRAS CLAVE: agresiones, estudiantes, influencia, juegos electrónicos, relaciones interpersonales, trato interpersonal.

ABSTRACT

The present thesis entitled "Influence of electronic games on interpersonal relations among students of Glorioso San Carlos Puno Secondary Educational Institution" was developed with the objective of analyzing how electronic games influence interpersonal interaction among students. Determining their frequency of access to electronic games and the form of treatment between peers, also explain the degree of influence of games in the type of interpersonal relationship and how psychological aggressions occur between students, which raises the general hypothesis : Electronic games directly influence interpersonal relationships between students and specific hypotheses: students access daily to electronic games whose access spaces are the internet booths adjacent to the school, influencing the way of dealing in the interrelation between students, That is, the treatment of another partner is hostile and superficial, and students opt more for violent electronic games, which influence the generation of psychological aggression among students, in such a way that it leads to a kind of aggressive interpersonal relationship with His companions.

As for the research methodology, it is non-experimental explanatory, and the design is explanatory and causal using the hypothetico-deductive method. The techniques used for data collection were bibliographic review, observation, index cards and the survey applied to 91 male students in grades 2-5 ranging in age from 12 to 16 years old. Similarly, the statistical test used was the Chi (X²), which searches for the relationship between variables.

The results obtained give a high significance between electronic games and interpersonal relationships among students, as well as the relationship between access to electronic games and hostile treatment between peers, 73.6% of students access daily to electronic games The same ones that have hostile treatment with their companions, whose access spaces are the internet booths adjacent to the school obtaining 76.9% of them access for 3-4 hours and 70.3% of students have styles of relation Superficial interpersonal because they opt mostly for the most aggressive electronic games of non-sport strategy where the ultimate goal is defeat and eliminate the enemy under any modality, the same that influences the generation of psychological aggressions among students by the amount hours and being Frequently visualizing and leading violence through electronic devices.

KEY WORDS: aggressions, students, influence, electronic games, interpersonal relationships, interpersonal relationships.

INTRODUCCIÓN

La presente investigación titulada “influencia de los juegos electrónicos en las relaciones interpersonales entre estudiantes de la I.E.S. Glorioso San Carlos Puno, 2016” tiene por finalidad explicar el grado de influencia entre las dos variables, puesto que la influencia de los juegos electrónicos, viene siendo un tema preocupante en los últimos años, sobre todo en lo referido al ámbito escolar, en los comportamientos e influencias de las actividades aprendidas de los juegos electrónicos, al ser un medio de entretenimiento tan popular entre los niños y adolescentes, a la vez el medio de entretenimiento más accesible ya que se puede acceder desde cualquier consola como: computadoras, laptops, tablet, celulares o cualquier otro dispositivo electrónico.

Los juegos electrónicos se vienen presentando en diferentes formatos y contenidos para el público, sin embargo actualmente no existe un control por el cual se pueda regular el acceso y uso de los mismos debido al desinterés de las autoridades por hacer cumplir las normas referentes a la regulación de determinados tipos de juegos electrónicos no aptos para determinada población de edad entre otras cuestiones, puesto que los adolescentes tienen la facilidad de acceder a cualquier software por medio de una cabina de internet conectado a la red o en algunos casos desde su celular. Este problema se viene reflejando en la forma de sus relaciones interpersonales de los estudiantes del Glorioso San Carlos, los cuales presentan muchas de las características de los jugadores habituados a estos juegos, como en el grado de irresponsabilidad a sus deberes o agresión constante a sus compañeros de aula, siendo los reincidentes en estas problemáticas que son reportados constantemente a la Coordinación de Tutoría y Orientación Educativa. Por consiguiente cabe plantearse las siguientes interrogantes: ¿de qué manera influyen los juegos electrónicos en las relaciones interpersonales entre estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Glorioso “San Carlos” 2016?, ¿en qué medida la frecuencia de acceso a los juegos electrónicos influyen en la forma de trato en las interrelaciones entre estudiantes? y ¿en qué medida el tipo de juego influye en la generación de agresiones psicológicas en la interrelación entre estudiantes?

Debido a esto es que se busca determinar el grado de relación que existe entre los juegos electrónicos y las relaciones interpersonales, como en otras investigaciones se

demostró que los juegos electrónicos pueden inducir a comportamientos patológicos, ya que “los adolescentes son personalidades en formación y en estos años de desarrollo es cuando se forma los modelos sobre los cuales el adolescente centra su atención” (Cumbá, et al. 2011, p. 12). Entre los jugos electrónicos más resaltantes están los de estrategia en tiempo real, destacando dota 2 como world of warcraft, maincraft, counter strike, star craft, etc. Interactuando los jugadores con otros jugadores buscando destruir a su enemigo o causarle el mayor daño posible. En los resultados encontrados que los juegos más jugados por los adolescentes de la institución educativa eran; Dota, Diablo, Counter Strike, Teken y Maincraft. Siendo los primero los más jugados.

Al buscar la relación entre los juegos electrónicos y las relaciones interpersonales se demuestra el alto grado de acceso de los juegos, generando que las relaciones interpersonales se vean afectadas, por presentar un alto grado de incidencia entre el acceso diario y un trato hostil, hacia sus demás compañeros, debido principalmente que sus relaciones no contemplan la necesidad de tener contacto afectivo o de intimidad. Este conjunto de conductas se ven expresadas, regularmente en la institución educativa por lo que es necesario replantear el trabajo de los profesionales en el área y los padres de familia para mejorar las condiciones de habitabilidad en el aula y sobre todo en la formación personal y psicológica de los adolescentes.

La investigación corresponde método hipotético-deductivo; porque a través de una teoría estructurada y planteada, las conclusiones están implícita en las premisas. Por lo tanto, si el razonamiento deductivo es válido y las premisas son verdaderas, en consecuencia la conclusión será verdadera.

La presente investigación está estructurada en 5 capítulos, el cual se detalla a continuación:

Capítulo I: Considera, el planteamiento del problema: donde se enfoca con claridad el problema objeto de investigación, precisando lo que realmente se quiere investigar, mediante la relación entre la variable independiente: juego electrónicos y la variable dependiente: relaciones interpersonales, donde implica posibilidades de comprobación empírica. Por lo tanto se plantea la interrogante: ¿de qué manera influyen los juegos electrónicos en las relaciones interpersonales entre estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Glorioso “San Carlos” 2016?, el mismo que tiene relación directa

con los objetivos e hipótesis. Además en el presente capítulo se exponen los antecedentes de estudios o avances de estudios anteriores respecto del problema y valorar el nivel de conocimiento que se tiene y cuánto se ha avanzado y/o falta estudiar, por lo que se rescata estudios a nivel internacional, nacional, regional y local. Asimismo éste capítulo contiene los objetivos de la investigación referente al para qué investigar, presentados en dos niveles, objetivo general y específicos planteados en términos operativos.

Capítulo II: Comprende el marco teórico y conceptual, donde se plantea la teoría científica que sirve de sustento y explicación al problema objeto de investigación, elaborados a partir de tres niveles de información: el manejo de teorías y elementos existentes sobre el problema; analizando la información empírica proveniente de distintas fuentes y manejo de información empírica primaria sobre el problema, además se definen los conceptos que intervienen en la tesis conformado por definiciones que dan un significado lingüístico a los diferentes conceptos utilizados. También, en éste capítulo se plantea la hipótesis general y específica referente al problema planteado.

Capítulo III: En ésta parte de la tesis se considera los métodos y técnicas de observación utilizados y los procedimientos de análisis empleados acordes al objetivo de la investigación, así como el tipo de investigación, población y muestra de estudio sustentado en una técnica de selección, además de la técnica e instrumento de recogida de datos, procedimiento de recolección de datos y técnicas de procesamiento y análisis de los mismo.

Capítulo IV: Se presenta y se detalla las características del área de investigación relacionadas con el problema objeto de investigación. Se resaltan los datos generales de la Institución Educativa, documento legal de creación, ubicación geográfica, antecedentes históricos, plan estratégico, lineamientos estratégicos, funciones del área de Coordinación de Tutoría y Orientación Educativa, convenios con otras instituciones población estudiantil y población en estudio.

Capítulo V: Comprende la exposición y análisis de los resultados de la investigación, donde se confirma la hipótesis planteada por medio de 6 tablas estadísticas y

fundamentos concretos referentes al problema planteado con explicación crítica haciendo comparación con otras fuentes.

Finalmente, se presenta las conclusiones a las que arribó la investigación resaltando los resultados obtenidos y las ideas esenciales que se desprenden de la tesis. Seguida por las sugerencias donde se plantea alternativas y sirven de fuente de inspiración para nuevos problemas de investigación.

La referencia bibliográfica incluye exclusivamente documentos, revistas científicas, tesis, artículos científicos y libros consultados que sirvieron para la sustentación y validación científica de la investigación. Y anexo que comprende la matriz de consistencia, la operacionalización de variables y la encuesta aplicada a la población en cuestión.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA, ANTECEDENTES Y OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Las relaciones interpersonales entre adolescentes se vienen deteriorando a causa del excesivo acceso a los juegos electrónicos. Actualmente es posible acceder por medio de ordenadores como tablet, celulares, laptop y por medio de cabinas de internet; conectados a la red, que forma parte de la vida cotidiana de grandes y chicos. Según Haro (2010) afirma que “los juegos electrónicos se convirtieron en uno de los dispositivos más populares de entretenimiento de niños y adolescentes” (p. 18). Estos softwares mantienen entretenidos a los adolescentes por horas, implicando la adquisición de actitudes y comportamientos violentos debido a la sobreexposición a estos juegos y la puesta en práctica en sus espacios de interrelación social, como por ejemplo; su centro de estudios. Sin embargo, no hay que negar que ciertos estudios reconocen la utilidad de cierto tipo de juegos electrónicos para mejorar aptitudes como: el manejo de estrategias educativas, resolución de conflictos y reconocimiento del mundo virtual. Los cuales son generalmente ignorados por los adolescentes que prefieren juegos con contenidos violentos que probablemente les causen trastornos emocionales y de comportamiento a largo plazo.

En la Institución Educativa Secundaria Glorioso “San Carlos” de la ciudad de Puno, en la Coordinación de Tutoría y Orientación Educativa. En el año 2015 se ha registrado 691 casos de estudiantes que concurren frecuentemente a cabinas de internet para acceder a juegos electrónicos. De los cuales 84 casos fueron reportados por la

Policía Nacional del Perú en el área de la Familia y Poblaciones Vulnerables fuera del colegio en horario escolar; 104 casos fueron detectados por los policías escolares del mismo colegio durante operativos realizados antes y después del ingreso a clases; y 99 casos accediendo a juegos electrónicos durante sesión de clases, reportados por los mismos docentes. De los cuales 404 casos están relacionados a conflictos entre compañeros, agresiones físicas y verbales, desinterés por los estudios, quejas de sus padres por: desobediencia, y excesiva concurrencia a cabinas de internet para acceder a los juegos electrónicos, entre otros. A su vez estos medios de acceso a los juegos electrónicos están al alcance y disponibilidad de los estudiantes. Los cuales juegan juegos clasificados como de plataforma según Bustamante & Mauricio (2014) son: (Supermario BROS), simuladores (GT2, Fly Fortress, Needford), deportivos (FIFA), de estrategia deportiva (PCFutbol), de estrategia no deportiva (The Sims, Dota, MineCraft, Warcraft), de disparo (Quake, Zombies&Plantas,), de lucha (Mortal Kombat, Tekken), de aventura (Tomb Raider) y de rol (Final Fantasy), (p. 21).

Los juegos preferidos por los estudiantes son de temática violenta como el tekken, el cual consiste en ir ganando torneos consecutivos usando la fuerza física por medio de golpes en el cuerpo; y los juegos de estrategia no deportiva como Dota caracterizado por tener escenarios simples “conformados por tres líneas (o lanes) custodiados a lo largo del mapa por una serie de torres (generalmente tres por cada línea) que atacaran al equipo enemigo” (Benvenuto, 2016). Las líneas se presentan como senderos que se unen en la base donde reposa el Ancient, que es el objetivo de la partida y debe ser destruido. Generalmente, las partidas se arman en base a dos equipos de cinco jugadores donde cada uno tomará posesión de un héroe, estos héroes se enfrentan a lo largo de todo el mapa custodiados por “minions” o “creeps” y por las mismas torres. Siendo obvio que la única forma de llegar al Ancient enemigo es destruyendo todas las torres del equipo contrario y por lo tanto, borrando los héroes oponentes del mapa, que por sus características simples que posee este tipo de juego, los estudiantes lo han convertido en su favorito; accediendo a todas horas, durante las sesiones de clases, en el recreo o luego de salir de clases y en cabinas de internet aledañas al colegio.

Otra modalidad para acceder a los juegos electrónicos es usar sus mismos celulares, Tablet y laptop para acceder a los mismos dentro del colegio, en clases,

durante el recreo o en sus casas. Este constante acceso a los juegos electrónicos lleva a tener un estilo de relación interpersonal intolerante y conflictiva entre compañeros, puesto que observan e interiorizan episodios de violencia que son transmitidos por los personajes de dichos juegos. Motivando a los estudiantes a confrontarse entre grupos o equipos de jugadores autodenominados gamers (personas con alto conocimiento del funcionamiento de juegos electrónicos), para conectarse a la red a través de plataformas virtuales donde el estudiante se enfrenta a violencia, guerra, destrucción y su deshumanización frente a sus semejantes, creando así una única forma de interrelacionarse mediante el uso de la violencia física y verbal mediante; empujones, golpes en el cuerpo y agresiones psicológicas como: insultos, gritos, humillación, amenazas, injurias, calumnias, descalificaciones, desprecios, burlas, ironías, críticas permanentes, etc. estableciendo así una forma de dominio hacia el otro, distorsionando así sus relaciones interpersonales entendidas según Bisquerra, (2003) como “la interacción recíproca entre dos o más personas” (p. 23), es en ese entender que el ser humano es un ser social por naturaleza y que necesita del otro para satisfacer la necesidad de interrelación, ya que de acuerdo a Oliveros (2004) “al establecerse las relaciones interpersonales se debe tomar en cuenta diversos aspectos como son: Honestidad y sinceridad, respeto y afirmación, compasión, comprensión y sabiduría, habilidades y destrezas” según (p. 4).

Al ocurrir este fenómeno entre los estudiantes de la I.E.S. Glorioso “San Carlos” se evidencia que las relaciones interpersonales entre compañeros, están basadas en el trato descortés, irrespetuoso, conflictivo e intolerante, con constantes agresiones psicológicas entre los mismo generándose un tipo de agresividad basadas en la indiferencia, el rechazo y la exclusión entre los mismos.

Esta problemática incentiva a que se realicen las siguientes preguntas de investigación. Por las características de los juegos electrónicos y su complejidad; su influencia es cada vez más negativa en cuanto a las relaciones entre estudiantes, siendo necesario comprender los problemas que los vienen aquejando.

1.1.1. PREGUNTA GENERAL

¿De qué manera influyen los juegos electrónicos en las relaciones interpersonales entre estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Glorioso “San Carlos” 2016?

1.1.2. PREGUNTAS ESPECIFICAS

- ¿En qué medida la frecuencia de acceso a los juegos electrónicos influyen en la forma de trato en las interrelaciones entre estudiantes?
- ¿En qué medida el tipo de juego influye en la generación de agresiones psicológicas en la interrelación entre estudiantes?

1.2. ANTECEDENTES

Estudios realizados señalan la diversidad de efectos que pueden tener los juegos electrónicos en los adolescentes, sin embargo, son escasos los estudios que refieren al tema en cuestión con poblaciones homogéneas de estudiantes. Siendo así se ha considerado los más allegados a la investigación que se pretende realizar.

1.2.1. INTERNACIONAL

Ameneiros, & Ricoy, (2015) desarrolla su investigación sobre: *los videojuegos en la adolescencia: prácticas y polémicas asociadas*, España, cuyo objetivo es analizar el uso de los videojuegos por los/as adolescentes, así como los lugares asociados a sus prácticas y desvelar la opinión que tiene el colectivo en relación a su posible repercusión cotidiana, fundamentalmente a nivel personal y social. El estudio se encuadra en la metodología cuantitativa. De este modo el instrumento utilizado en la recogida de datos ha sido un cuestionario elaborado ad hoc, a partir de los objetivos planteados. La muestra acaparó a 124 alumnos/as (62 mujeres y 62 hombres) de un colegio de educación secundaria de la provincia de Pontevedra.

Haro (2010) En su trabajo de tesis: *los juegos electrónicos y su incidencia en el bajo rendimiento escolar de los niños de la escuela Abel Sánchez del Cantón Pillaro en los años 2009 y 2010, Ambato-Ecuador*. Plantea como objetivo: determinar la influencia de los juegos electrónicos en el bajo rendimientos escolar; abordando las causas, el tiempo empleado y la implementación de un programa auto-crítico con los estudiantes para analizar su situación y dedicarse a actividades productivas. La investigación reveló

que un 31.4% de los estudiantes acude a veces los días que tienen clases y que gustan de los juegos electrónicos, concluyendo que según los resultados de internet y los juegos electrónicos son negativos, que la mitad de los estudiantes masculinos van a los juegos electrónicos en días laborables y que todos los maestros coinciden que los juegos electrónicos son perjudiciales para los estudiantes por estar demasiado tiempo haciendo uso de los mismos; considerando a estos como los que fomentan la violencia y agresividad y que influyen de manera negativa en los estudiantes.

1.2.2. NACIONAL

Capa, & Vallejos (2010) En su investigación sobre: *video juego: Adicción y factores predictores, Lima Metropolitana, estudio realizado con escolares de 11 a 18 años de edad en centros escolares estatales de secundaria*. Cuyo objetivo fue evaluar el modo de cómo están relacionados: la funcionalidad familiar y los estilos interactivos con la adicción a los videos juegos en los adolescentes, así como las consecuencias que genera la adicción a los juegos en la asertividad, agresividad y rendimiento académico. Se empleó una muestra probabilística estratificada de escolares de centros educativos estatales de secundaria de Lima Metropolitana, incluyendo escolares de ambos sexos con edades entre 11 y 18 años. Los resultados indican que el 85% de los adolescentes acceden a los videojuegos, aun cuando los varones juegan más que las mujeres, tanto las mujeres (70.6%) como los hombres (94.7%) hacen uso alto del videojuego. Destacan entre los lugares donde se juega los videojuegos la propia casa (40%) y en las cabinas de Internet (42%). En cuanto a la relación entre el uso de videojuegos y las variables psicológicas (funcionamiento familiar, toma de decisiones y comportamiento agresivo) encontrándose la variabilidad explicada del modelo es de 14%, siendo el factor explicativo más importante la funcionalidad familiar ($\beta = -0.256, p < 0.01$). Asimismo, cuanto menor es la asertividad y mayor la agresividad entonces el rendimiento académico es bajo, y esta relación están condicionadas por el mayor acceso o uso de los videojuegos.

1.2.3. REGIONAL

Huanca (2011) En su trabajo sobre: *la influencia de los Juegos de internet en el comportamiento de los adolescentes de la ciudad de Puno*. Cuyo objetivo fue, identificar las patologías y efectos negativos de los videojuegos en los adolescentes, analizando los aspectos internos como la personalidad y externos como el

comportamiento de los adolescentes, con una muestra de 276 internautas. Dio como resultado que el 52.5% de los adolescentes van a jugar a internet por influencia de los amigos y otros factores relacionados con el desarrollo de la adolescencia, en los juegos con más impacto están counter strike y gunbound, con referencia al rol social de los juegos en internet un 63% lo considera regular, siendo los juegos online los favoritos de los adolescentes. Concluye que los juegos de internet no son positivos, por los efectos negativos que generan en la personalidad y debido a que un 31.2% siempre visita las cabinas de internet. Por lo que supone que sus actitudes y maneras cambian debido a la influencia de los juegos y el contacto con otras realidades debido al proceso de resocialización que se da.

1.2.4. LOCAL

Cruz (2015) en su investigación: *Uso de videojuego y el rendimiento académico de estudiantes del 5to de secundaria de la Gran Unidad Escolar-José Antonio Encinas Juliana 2015*. Cuyo objetivo fue conocer en qué medida el uso de los videojuegos se relaciona con el rendimiento académico en las áreas de matemática y comunicación de estudiantes de 5to de secundaria de la “G.U.E. - JAE”, con una muestra de 74 estudiantes. La metodología utilizada fue descriptiva correlacional de Pearson. Concluyendo que el uso de los videojuegos se relacionan directamente con el rendimiento académico en el área de matemática, obteniéndose una correlación negativa muy alta ($r=-0.896^{**}$) y una correlación negativa en el uso de videojuegos con el rendimiento académico en el área de comunicación, de ($r=-0.902^{**}$).

1.3. OBJETIVOS DEL ESTUDIO

1.3.1. OBJETIVO GENERAL

Explicar el grado de influencia de los juegos electrónicos en las relaciones interpersonales entre estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Glorioso San Carlos 2016.

1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Determinar la influencia de la frecuencia de acceso a los juegos electrónicos en la forma de interrelación entre estudiantes.
- Determinar la influencia del tipo de juego electrónico en el tipo de relación interpersonal y como se generan estas agresiones psicológicas entre estudiante.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO, MARCO CONCEPTUAL E HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. MARCO TEÓRICO

2.1.1. JUEGOS ELECTRÓNICOS Y SU INFLUENCIA EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA REGULAR

En las últimas décadas con el explosivo desarrollo tecnológico; especialmente de las llamadas tecnologías de la información y comunicación que incluye diversos dispositivos electrónicos entre ellos los juegos, se ha corroborado la gran influencia de estos softwares en los jóvenes y su preponderancia en los hogares, instituciones educativas, y en diversos medios de socialización y esparcimiento de niños, adolescentes y adultos.

Investigaciones han dado cuenta de dicha influencia particularmente en aspectos como conducta violenta, producto del frecuente acceso a los juegos electrónicos, y a la cantidad de horas que los adolescentes hacen uso de estos. Según Contreras, Eguía, & Solano (2013) “un videojuego es una aplicación interactiva orientada al entretenimiento que, a través de ciertos mandos o controles, permite simular experiencias en la pantalla de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico” (p.46). Sin embargo, según la tipología de estos dispositivos y por la constante creación de nuevos software es que en palabras de Juul citado por Beltrán (2012) un videojuego “incluye cualquier forma de software de entretenimiento por computadora, usando cualquier plataforma electrónica y la participación de uno o varios jugadores en un entorno físico o de red”

(p.30). Además que se puede acceder por medio de una computadora y un visor de video. Pudiendo ser un ordenador, un teléfono móvil o una consola de juegos.

Siguiendo Ameneiros & Ricoy (2005) considera a los videojuegos como “una acción libre ejecutada «como si» y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual” (p. 34)

Entonces, según la percepción de los autores citados anteriormente definen a los videojuegos llamados también juego de video, juego electrónico o juegos de ordenador; como toda aplicación de software que ha sido creado con el fin de entretener, y que involucra la interacción de un jugador con una interfaz de usuario que genera una respuesta visual y sonora, siendo basado principalmente en la interacción de uno o más jugadores, utilizado tanto en ordenadores como en cualquier otro dispositivo electrónico.

Los adolescentes acceden cotidianamente a videojuegos que recrean el mundo real o imaginario, y que a su vez les proponen desafíos y problemas a resolver a partir de metodologías de motivación que los involucra y compromete con la situación planteada. Muchas veces estos videojuegos presentan una importante carga emotiva, que lleva a los jugadores a apropiarse del problema y hacer de la resolución una meta personal. Proporcionando una experiencia situada en la que el jugador está inmerso en tareas de resolución de problemas complejos, ya que la información no se presenta organizada por disciplinas, sino fragmentada por temas e impregnada en situaciones similares a las reales y en totalidades con sentido. Según Santos (2012) “los ambientes virtuales llevan a los usuarios a realizar una actividad cognitiva caracterizada por la multitarea, evaluación de alternativas y toma de decisiones, los rápidos y constantes cambios de atención entre objeto y contexto, trasgresión de lo real, el intercambio con pares, etc.” (p. 31).

Los diversos problemas que conlleva el excesivo acceso a los juegos electrónicos o software de entretenimiento en el ser humanos, ha dado lugar a desarrollar estudios e investigaciones en respuesta a los cambios tan controvertidos de la actualidad, como es el caso de Cumbá, et al. (2011) quien afirma que:

Sus efectos en los adolescentes, y sobre todo en los niños, son catalogados como nocivos porque la mayoría, son juegos violentos (guerra, destrucción, violencia callejera, atropellos), con contenido racista y sexista (mujer como premio o víctima). (p. 63)

Estos videojuegos pueden introducir pautas de comportamiento patológico en personalidades en formación como es el caso de los estudiantes adolescentes. En ese sentido, no olvidemos que en la infancia y en la adolescencia el desarrollo de la personalidad depende, de modelos o estereotipos sobre los que el niño o el adolescente centran su atención. En contraposición a la figura de los padres y al igual que los modelos erróneos de héroes pueden resultar perjudiciales. No se puede despreciar el efecto terrible que pueden tener esos personajes de ficción con estas conductas agresivas y de menosprecio hacia los demás (xenofobia, machismo, intolerancia, etc.). Por otro lado, existe en el mercado una cantidad importante de videojuegos destinados a niños y adolescentes que contienen imágenes violentas, temas sexuales, expresiones groseras y otro tipo de temas relacionados con el consumo del alcohol y las drogas.

Estudios realizados por Cumbá et al. (2011) Concluyen que “exponerse a la violencia de los videojuegos aumenta considerablemente la excitación fisiológica y los sentimientos de enfado o animosidad y reduce de forma significativa la inclinación a ayudar y a cuidar de los demás” (p. 4); lo que implica que su uso es perjudicial según el tipo de juego y la frecuencia con la que se accede, que en palabras. La existencia de una cantidad importante de juegos electrónicos destinados a niños y adolescentes que contienen imágenes violentas, temas sexuales, expresiones groseras y otro tipo de temas están relacionados con el consumo de alcohol y drogas. Según investigación de Berciano & Isidro (2016), afirman:

La atracción y, en muchos casos, la fascinación que este grupo de edad presenta por tal entretenimiento parece no tener límites y se produce a edades cada vez más

tempranas. Así, los videojuegos van más allá de una simple forma de ocio y se han convertido en un importante agente socializador, a través de los cuales los menores aprenden patrones de comportamiento y modelos de conducta que, según el tipo de videojuego consumido, pueden ser positivos o negativos. (p. 18).

2.1.2. TIPO DE JUEGOS ELECTRÓNICOS SEGÚN PREFERENCIAS DE USO POR ESTUDIANTES

El tema de los videojuegos es un fenómeno sobre el que se ha construido toda una presentación colectiva derivada de la realidad que ha servido de espacio para la confrontación de posturas y para la discusión de conflictos propios del fenómeno. Esa representación social sobre los videojuegos les atribuye un carácter adolescente, en cierto modo identificatorio de ese colectivo, que también incluye connotaciones de modernidad. La relación de los software con el fenómeno social debido a que según Bustamante & Mauricio (2014) “los videojuegos se presentan entre las principales causas de la violencia en el mundo entre los adolescentes debido a que proveen la posibilidad de interacción, identificación y aprendizaje de las conductas agresivas de los personajes del juego y el jugador.” (p. 53).

El acceso de juegos electrónicos es un comportamiento cultural claramente masculino puesto que los chicos juegan el doble que las chicas, esto hace que el mercado se organice para los varones y así se refuerza la tecnología de género y la tipología de juegos está orientada a esta población.

De acuerdo al autor citado anteriormente los juegos electrónicos se dividen según su temática, los mismos que están clasificados según preferencia de juego por los adolescentes:

a. Plataforma o arcade: Son un género de videojuegos que se caracterizan por tener que caminar, correr, saltar o escalar sobre una serie de plataformas y acantilados, con enemigos, mientras se recogen objetos para poder completar el juego. Este tipo de videojuegos suelen usar vistas de desplazamiento horizontal hacia la izquierda o hacia la derecha los cuales son: Supermario Bros, Assassin's Creed Chronicle, I am Bread, Guns, Core & Cannoli, Trine 3, Ori and the Blind Forest, Axiom Verge, Pacman, Doom, Street Fighter, Grand Theaf Auto, etc. (p. 28).

- b. Simuladores:** Reproducen sensaciones que en realidad no están sucediendo. Pretenden reproducir tanto las sensaciones físicas (velocidad, aceleración, percepción del entorno) y una de sus funciones es dar una experiencia real de algo que no está sucediendo donde se percibe aviones, máquinas y ciudades ejemplos de este tipo de juegos son: “GT2, Fly Fortress, Need Ford, Plantas & Zombies, Microsoft, Sim City, The Incredible Mechanine”. Tipología de juego preferido por los adolescentes donde experimentan sucesos irreales como matar zombies, atropellar personas, conducir un automóvil a excesiva velocidad, pilotar naves espaciales, disparar a personas, etc.
- c. Deportivos:** Videojuego de consola o de computadora que simula el campo de deportes tradicionales; incluyendo béisbol, fútbol, fútbol americano, boxeo, lucha libre, críquet, golf, básquetbol, hockey sobre hielo, bolos, rugby, caza, pesca, skate, artes marciales mixtas, tabla sobre nieve, etc.
- d. Disparo:** Tienen la característica común de permitir controlar un personaje que, por norma general, dispone de un arma (mayoritariamente de fuego) que puede ser disparada a voluntad. Aunque también se puede pegar puñetazos o con armas como el bate o palos de golf (Quake).
- e. Lucha:** Se basa en manejar un personaje peleador, ya sea dando golpes, usando poderes mágicos o aplicando llaves como el Mortal Kombat, Tekken, etc
- f. Rol o rpg:** (role-playing game): usa elementos de los juegos de rol tradicionales, pero estos últimos no son juegos electrónicos, se juega a ellos con dados, lápices y hojas de papel. Ejemplo Final Fantasy.
- g. Acción o peleas:** En esta temática de juegos según Haro (2010) “el jugador debe usar su velocidad, destreza y tiempo de reacción; siendo de acción por que solo se pelea y golpea, aquí solo quieren golpear a esas personas que te molestan” (p. 21). El género de acción es el más amplio y abarcativo, englobando muchos subgéneros como videojuegos de lucha, videojuegos de disparos en primera persona.
- h. Estrategia:** Son aquellos juegos o entretenimientos 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; en este grupo se encuentran los juegos Warcraft, Age of Empires, Civiltation, Centurion, Black & White.

2.1.3. MEDIOS DE ACCESO A LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS POR LOS ESTUDIANTES

Los establecimiento dedicados a la venta exclusiva de juegos electrónicos son ya clásicos para la industria del ocio del mundo entero por la cantidad de dispositivos electrónicos creados y mejorados con el transcurrir del tiempo, que hacen más fácil la vida del ser humano, el mismo que acostumbra a la persona al facilismo y al consumismo, puesto que actualmente existen computadoras, laptop, tablet, celulares, etc. altamente tecnificados donde se puede almacenar, modificar y eliminar gran cantidad de información, además que la internet nos da la facilidad de descargar aplicaciones de cualquier tipo de juego electrónico e información variada, esto se puede realizar a través de ordenadores y videoconsolas.

- a. **Ordenador:** Dispositivo electrónico capaz de procesar la información recibida, a través de unos dispositivos de entrada (input), y obtener resultados que serán mostrados haciendo el uso de unos dispositivos de salida (output), gracias a la dirección de un programa escrito en el lenguaje de programación adecuado como las computadoras PC, laptop, celulares, etc.
- b. **Videoconsola:** Teniendo en cuenta que en la actualidad gracias a los avances tecnológicos los adolescentes pueden acceder por cualquier objeto electrónico; la videoconsola según Gonzales (2013) es un “aparato electrónico que se conecta a un monitor de televisión y en el cual se introducen cartuchos de distintos videojuegos que se controlan mediante un mando conectado al aparato” (p. 15).

Acceder a los juegos electrónicos a través de ordenadores o videoconsola concertados o no a la red permite a los adolescentes conformar equipos para jugar diversas tipologías de juego, según preferencias, además que les permite formar parte de torneos virtuales internacionales organizado por corporaciones dedicadas a la producción de software de entretenimiento accesibles a cualquier estatus social. Esta facilidad en el acceso permite que pasen largas horas interactuando sólo con los

dispositivos electrónicos. Con el transcurrir del tiempo, estas plataformas de juegos electrónicos evolucionaron de lo más simple a lo más complejo, puesto que actualmente se requiere tener una cuenta de usuario que le permita relacionarse con otros usuarios a nivel mundial, que conforman una comunidad de jugadores en internet.

c. Ranking de videojuegos más jugados en el 2016

A diferencia de los años anteriores donde se evidenciaba el acceso a los juegos electrónicos por medio de la red o internet solamente por quienes tenían recursos económicos y por la limitada presencia de establecimientos públicos relacionados a la oferta de videojuegos, en la actual coyuntura es evidente que se ha incrementado usuarios para la práctica de los software, puesto que según Intelligence & Xfire (2016) afirman que:

El título para PC más jugado en el último año en América del Norte y Europa fue la Liga de Leyendas, con cerca de 1,3 millones de horas de juego registradas. En segundo lugar fue de World of Warcraft, que a pesar de algunas disminuciones de uso, siendo registrado más de 600 millones de horas de juego, sin incluir Asia.

En Latino América el ranking de juego cambia relativamente, puesto que según Steam (2016), empresa dedicada a los videojuegos especializada en la distribución o venta de es juegos en plataforma para PC, afirman que “los juegos electrónicos con mayor número de usuarios y con mayor porcentaje de horas accedidas a estas plataformas online son: dota 2 con 695.428, 909 usuarios, seguido por woeld of warcraft con 622,378, minecraft con 371,635 y counterstrike con 62,475”. Entonces se evidencia que el juegos electrónicos en dónde; dota 2 es el software con más usuarios en el mundo, destacando que la mayoría de estos juegos son de estrategia en tiempo real; donde dos o más jugadores compiten entre sí.

2.1.4. FRECUENCIA DE ACCESO A LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS POR ESTUDIANTES

Diversos estudios concluyen que la frecuencia de acceso a los juegos electrónicos se ha incrementado considerablemente, por el relativo abaratamiento de los dispositivos electrónicos, la masificación de cabinas de internet destinados exclusivamente a alquilar maquinas que contienen juegos electrónicos como: dota,

minecraft, startcraft, warcraft, counter stricke, diablo, etc. y pinballs. Donde los adolescentes acceden con total libertad luego de sus actividades escolares y hasta incluso se ausentan en su institución educativa por su deseo de jugar, según datos estadísticos concluidos por Ruiz (2014) “en Lima ocho de cada diez escolares varones eran adictos a los juegos electrónicos violentos” (p. 62).

La frecuencia de acceso es el número de veces que aparece, sucede o se realiza una cosa durante un período o un espacio determinado. Según estudios de Buitrago, Maldonado & Mancilla (2014) afirman que:

Cada 8 de 10 niños y adolescentes hacen uso de los videojuegos, en tanto juegan más los varones que mujeres, los fines de semana juegan un 42.7% del tiempo, y entre semana un 22.3%. El tiempo de uso de internet fue menos de 5 horas semanales 64,1% entre 6 a 10 horas semanales, más de 10 horas semanales 15,3%. (p. 35).

Por la ausencia de los padres y el limitado tiempo que prestan los mismos al cuidado de sus hijos por las condiciones laborales, por la flexibilidad laboral y la ausencia de los miembros en los espacios de socialización tradicionales como el momento del desayuno, el almuerzo y la cena; en la actualidad se percibe que por las condiciones actuales de la dinamiza familiar es que los adolescentes están más pendiente de los avances tecnológicos, de los nuevos juegos electrónicos que están tendientes fomentando el sedentarismo, la ludópata y la adicción por estos software. Según Torre & Valero (2013) en España; “se destaca un efecto negativo de la ira a corto plazo y la edad tras la exposición al videojuego violento, en la respuesta agresiva y más de cuatro de cada diez jugadores juegan todos los días; esto significa que juegan a diario aproximadamente el 25% de todos los adolescentes y jóvenes españoles (entre 14 y 18 años)” (p. 71) lo que implica el tiempo de juego es visto en detrimento de tiempo dedicado al estudio o a otras actividades de ocio más positivas y educativas; por otro lado, favorecen una pauta de conducta impulsiva, agresiva y egoísta en los usuarios que más lo utilizan, sobre todo cuando se juega con juegos violentos; y en último término la conducta adictiva de estos jugadores inhibe el desarrollo de pautas de conducta más constructivas.

Según investigaciones de Martínez, Bohorodzaner & Kampfner (2010) concluyen que:

Los adolescentes de 14 a 17 años de edad prefieren los videojuegos con alto contenido en violencia, además de la relación que existe entre el tiempo de juego y la agresión, donde los adolescentes que juegan de 11 horas a más presentaron un nivel alto de agresión en comparación a los que juegan menos tiempo, por lo tanto los adolescentes que muestran mayores niveles de agresión son aquellos que consideran que el videojuego de su preferencia contiene agresión de tipo verbal. Por lo que se infiere que los juegos que contengan este tipo de agresión contribuirán en el desarrollo de conducta agresiva en los adolescentes (p. 93).

2.1.5. TIEMPO DESTINADO AL JUEGO ELECTRÓNICO POR ESTUDIANTES

En la actualidad es muy sencillo acceder a cualquier tipo de juego electrónico y pasar largas horas haciendo uso de éstos software debido al costo mínimo que varía entre S/ 0.8 céntimos hasta S/ 1.00 la hora, en caso de alquilar una cabina de internet sólo para el acceso a los videojuegos el costo disminuye puesto que se le concede una hora más al usuario que para las 3 horas, si el usuario pasa más de 5 horas el bono aumenta a 2 horas y toda la noche el precio es solamente S/ 3.00. Por la concurrencia masiva a estos establecimientos por niños, adolescentes, jóvenes y adultos ahora se añadió el servicio de alimentación, ya que los dueños de las cabinas les proporcionan café y sándwich, esto como estrategia para ganar más clientela y dinero. El período determinado durante el que se realiza una acción o se desarrolla un acontecimiento, según la investigación de Berciano & Isidro (2016) se encontró que “en muchos casos, la fascinación que este grupo de edad presenta por tal entretenimiento parece no tener límites y se produce a edades cada vez más tempranas, además el número de horas jugadas por semana fueron significativamente mayores para los jugadores que se sentían más a sí mismos en el juego que para los jugadores que no se sienten más a sí mismos en el juego” (p. 68), lo que sugiere que esos jugadores que pasan muchas horas por semana en estos mundos virtuales en realidad se siente más cómodos consigo mismos cuando están inmersos en el juego y no en el mundo real. Este hallazgo podría explicarse por el efecto desinhibición (anonimato) y por la tendencia a que los jugadores actúan con mayor libertad e intensidad al revelarse en sí mismo, mientras que no lo

hagan en la vida real. Por lo tanto los adolescentes se sienten más a sí mismos en línea, ya que no son juzgados por su apariencia, sexo, edad, u otra información personal.

Ademas, de causar estragos en la persona que destina mucho tiempo conectado a estos juegos electronicos, o interactuando a traves de las herramientas o comandos anexos a estos dispositivos. Motivan a los adolescentes a adoptar ciertas actitudes y comportamientos nocivos para su personalidad y en consecuencia para su entorno mas cercano y hasta su salud.

Además del comportamiento violento la tensión ocular alta, la fatiga visual y el dolor de cabeza. Se plantea que los cambios rápidos y constantes de las imágenes, al igual que el contraste de luces y los sonidos intempestivos, generan daños severos a la vista y al oído, así como las posiciones que adopta el jugador generan tensión excesiva en el cuerpo y favorecen los problemas en la columna vertebral.

Existen estudios donde muestran los efectos que traen a la persona al estar expuesto gran cantidad de tiempo y frecuentemente a los juegos electrónicos que va en aumento como por ejemplo, al obesidad, el sedentarismo, aislamiento, fobia social, perdida de amistades, deserción escolar, bajas calificaciones, entre otros, debido a que los adolescentes según, Martínez, Bohorodzaner & Kampfner (2010) “dedican entre 32 minutos hasta 6 horas a los juegos electrónicos y medios de comunicación como las redes sociales; esto es mayor tiempo del que se dedican a hacer cualquier otra actividad, con excepción de dormir” (p.200), además se evidencia la diferencia por sexo con respecto a la preferencia de tipos de juegos electrónicos y horas destinadas a su acceso, donde los hombres invierten un mayor número de horas en comparación a las mujeres. Igualmente los varones prefieren los juegos con temáticas deportivas y violentas, mientras que las mujeres, prefieren juegos de temática de acción fantástica.

2.1.6. RELACIONES INTERPERSONALES ENTRE ESTUANTES EN EL ÁMBITO ESCOLAR

Es en este siglo cuando se empieza a desarrollar un interés genuino por estudiar las relaciones interpersonales y especialmente las del ámbito escolar, y desde hace aproximadamente 30 años empezaron a surgir los primeros estudios dirigidos a las identificaciones de variables asociadas con diferentes tipos de relaciones. La principal

aportación que surgió en la década de los 70 ha sido el haber logrado ilustrar las interrelaciones entre los diferentes factores que afectan la calidad de las relaciones interpersonales en el seno familiar, en el ámbito escolar, religioso, cultural y hasta político.

La conclusión a la que arriban diversos autores es que el medio ambiente del niño y adolescente está representado por las actividades y conductas que tienen personas importantes para él, en especial aquellas que responden a sus necesidades físicas y emocionales. En el desarrollo de su vida adulta van cobrando importancia otras personas, tales como los amigos y la pareja, sin embargo los primeros espacios de socialización son transversales, ya que la percepción que tiene el adolescente del medio ambiente y de las conductas y actitudes que en él se dan, se relacionan con su sensación de bienestar personal.

Según investigadores a cerca de la comunicación, las relaciones interpersonales, relaciones humanas, socialización, etc. manifiestan que el ser humano a parte de tener necesidades básicas fisiológicas que satisfacer, también tiene necesidades sociales, que en palabras de Matos & Pérez (2014) la comunicación es:

Proceso complejo que involucra no solo aspectos psicológicos sino también sociales. Y es que las personas no sólo tienen la necesidad básica y fundamental de comunicarse con otros, sino también de vivir en comunidad con otros, de pertenecer a un grupo, y de relacionarse con otras personas. (p. 87)

Se concibe entonces, la comunicación como un hecho social que determina en gran parte las acciones de las personas, entre ellas el establecimiento de relaciones interpersonales, catalogadas por Molina & Pérez (2006) como “calidad de vida de relación en función de dos variables: las relaciones interpersonales y los valores colectivos” (p. 26). La primera, se refiere a la percepción que tienen las personas respecto al grado en que se ayudan y apoyan mutuamente y en que sus relaciones son respetuosas y consideradas; la segunda, es definida por el grado de cooperación, responsabilidad y respeto.

Asimismo, diversas investigaciones, realizadas en diferentes contextos y con distintos instrumentos han demostrado que existe una relación directa y positiva entre las relaciones interpersonales y variables académicas como el rendimiento, la adquisición de habilidades cognitivas y el aprendizaje afectivo; aspectos por demás relevantes para la formación de la personalidad integral del individuo y para desarrollar las potencialidades que le permitirán desenvolverse y convivir adecuadamente en el aula, en la escuela y en la sociedad.

Cada individuo es responsable de otorgar significado particular al contexto en el cual ocurren las relaciones interpersonales, sin embargo diversas investigaciones coinciden en afirmar que el proceso de socialización en el contexto escolar se desarrolla a partir de dos elementos: uno favorable, que representa un clima abierto, participativo, ideal, coherente, en el cual existiría mayor posibilidad para la formación integral del educando desde el punto de vista académico, social y emocional, puesto que existirían más oportunidades para la convivencia armónica. Y el otro extremo sería desfavorable y estaría representado por el clima cerrado, autoritario, controlado y no coherente, donde imperan las relaciones de poder, de dominación y de control, porque no se estimulan los procesos interpersonales, ni la participación libre y democrática, por lo cual, se producen comportamientos individuales y sociales hostiles, que inciden negativamente en la convivencia y el aprendizaje, interrumpiendo un proceso proactivo del desarrollo de las relaciones interpersonales entre estudiantes.

Según Castillo, et al. (2011) afirman que las relaciones humanas o relaciones interpersonales se refieren a la habilidad para percibir, usar, comprender y regular las emociones “trato o la comunicación que se establece entre dos o más personas” (p. 34); son muy importantes en las instituciones escolares, puesto que durante la actividad educativa se produce un proceso recíproco mediante el cual las personas que se ponen en contacto valoran los comportamientos de los otros y se forman opiniones acerca de ellos, todo lo cual suscita sentimientos que influyen en el tipo de relaciones que se establecen. Dichas relaciones se plantean en términos de las distintas posturas que adoptan las personas con respecto a otras próximas; éstas se refieren, a las actitudes y a la red de interacciones que mantienen los agentes personales. Pueden presentarse actitudes positivas como: cooperación, acogida, autonomía, participación, satisfacción; pero también se puede observar actitudes de reserva, competitividad, absentismo,

intolerancia y frustración, que producen una corriente interna, explícita o no, de deseos, aspiraciones e intereses corporativos y personales.

Por ende, la comunicación está estrechamente vinculada al establecimiento de relaciones interpersonales. De allí la importancia de la consideración de la comunicación y las relaciones interpersonales en el entorno de las instituciones de educación básica como elementos que no sólo contribuyen al desarrollo de un clima organizacional armónico, sino que también afectan la eficacia, eficiencia y productividad institucionales como contextos para la formación del recurso humano. Los seres humanos emplean más del 70% de sus horas de actividad para comunicarse, realizando las siguientes actividades y en esa secuencia: escuchando, hablando, leyendo y escribiendo. Esto hace ver que la comunicación es una condición necesaria para la existencia del hombre y uno de los factores más importantes de su desarrollo social.

En la etapa de adolescente la persona necesita conformar su identidad a partir de un proceso de individualización, es él y solo él, tratando de ser inconfundible con otras personas, buscando encontrar en sí mismo características individuales que lo hagan diferente a los demás.

En este proceso, el adolescente no se encuentra solo, el amigo es la figura más importante de su entorno; es la persona con la cual descarga sus angustias, sus tensiones, sus alegrías y sus fracasos y con la cual ensaya formas de relación que contribuirán a conformar su personalidad futura. Para cualquier alumno, de manera especial si es adolescente, sus compañeros, o al menos algunos de ellos, son indiscutiblemente otros significativos, de donde se deriva la enorme utilidad de lograr que, en las escuelas, los compañeros adopten conductas positivas, tanto en el campo interpersonal como el campo del aprendizaje.

Hoy en día no se potencia la relación entre iguales de signo positivo esto es cierto incluso cuando tenemos al alumnado sentado en fila uno a uno, mirando sólo al profesor o profesora, de modo que se enseña que la relación más importante en el aula es aquella que se establece con el profesor y por lo tanto interesa prestarle atención.

Tal vez, como efecto de ello, las amenazas, agresiones entre estudiantes continúan despertando la inquietud de la opinión pública; la violencia nos arroja en el aula pero los comportamientos violentos no son más que los mismos que el niño ha aprendido a lo largo de su formación, los mismos que actúan en sus otros espacios de relación social, un submundo de violencia que se recrea en la escuela y en el que participan todos los miembros de la comunidad educativa, en mayor o menor grado.

2.1.7. TIPOS DE RELACIONES INTERPERSONALES ENTRE ESTUDIANTES EN EL ÁMBITO ESCOLAR

Por la problemática que presentan los adolescentes en las Instituciones Educativas el Ministerio de Educación ha implementado una estrategia de intervención a partir de diferentes disciplinas como el Trabajo Social y en el área de tutoría. Entre ellos cabe acotar los propuestos por el Manual de Tutoría y Orientación Educativa (2007) que se detallan a continuación:

- a. Asertiva:** Persona con una comunicación positiva, directa, libre, segura, sincera, practica y serena, paciente, respetuosa, abierta, firme, con sentido del humor, justa, sabe alentar y suele tener voz serena, mirada firme. Dichas habilidades posibilita hace que los demás se sienten respetados, la autoestima y confianza en sí mismos aumenta y enseñan a otros a ser respetuosos.

- b. Agresiva:** La persona puede ser hiriente, hostil, prepotente, explosiva, despectiva, colérica, mandona y conflictiva, suele levantar la voz, apuntar con el dedo, etc. por lo que se manifiesta posibles efectos como: tendencia a crear rivalidades, hacerse enemigos, los demás pueden aprender a ser agresivos.

- c. Pasiva:** Persona desanimada, abatida, sumisa, retraída, tímida, apocada, miedosa, siempre se disculpa, muy ansiosa, conformista, reprimida, se siente impotente. Tiende a usar tono de disculpa, suele mostrarse ansiosa al mostrar las manos inquietas y no mira de frente. Los posibles efectos son: baja autoestima, puede dejarse manipular y los demás no la respetan.

Las relaciones asertivas se caracterizan por la defensa de intereses, expresar opiniones libremente, sin necesidad de insultar para resolver problemas y ser capaz de negociar de mutuo acuerdo la mejor solución.

Para hacer esa clasificación se tiene en cuenta:

- Si defiende los intereses propios.
- Si muestra los sentimientos y pensamientos de forma clara.
- Si respeta los derechos de los demás.
- Si acepta los sentimientos y pensamientos de los demás.
- Si manifiesta la discrepancia.
- Si pide explicaciones al no entender.
- Si sabe decir que no.

En un lado están los que saben mostrar disconformidad y saben decir que no. Son el estilo asertivo y del otro grupo los pasivos.

La diferencia consiste en que antes de decir que no, el asertivo explica su opinión, oye la opinión de los otros, pide aclaraciones y discute. Toma en cuenta la opinión y sentimientos de los demás y los respeta. Mientras que el agresivo no explica bien su opinión, no toma en cuenta la opinión de los demás (a menudo ni oye), amenaza, asusta, acusa, apremia y agrede. No toma en cuenta ni respeta las ideas y sentimientos de los demás. A menudo toma decisiones sin consultar. Tanto unos como otros manifiestan con claridad sus preferencias. A diferencia de las relaciones asertivas, las persona que mantienen relaciones interpersonales agresivas son personas que continuamente buscan pelea, conflictos, acusan y amenazan, estableciendo unas pautas de relación agresiva con los demás.

En otro grupo están los que no saben decir que no, los que no saben manifestar disconformidad, los que no saben manifestar sus pensamientos, sentimientos y prioridades con claridad. El pasivo aparentemente acepta la opinión de los demás, en la comunicación tiende a devaluarse, y utiliza a menudo expresiones de sumisión y auto-culpa. A pesar de no estar de acuerdo, muestra conformidad con tal de no enfrentarse acumulando hostilidad y rencor que lo descarga de forma desproporcionada en lugares y momentos inadecuados.

El más adecuado es el estilo asertivo. Es capaz de enfrentarse con éxito a cualquier estilo de relación. La persona asertiva es auténtica pues manifiesta lo que piensa y lo que siente. Respeta ideas y sentimientos de los demás sabe escuchar, y le resultará más fácil empatizar y aceptar incondicionalmente a los demás. Puesto que explica su punto de vista, y muestra claramente sus preferencias; comunica de forma eficaz.

Sin embargo las relaciones pasivas las expresan personas que permiten que sobrepasen sus derechos, por lo que frecuentemente se aleja de la multitud, de grupos sociales, de su entorno y se muestra indiferente sobre acontecimientos, asimismo no saben defender sus derechos e intereses, hacen todo lo que le dicen de una manera sumisa. Los demás se aprovechan de ellos y esto, a la larga, crea resentimiento e irritación.

2.1.8. ESTILO DE RELACIONE INTERPERSONALES ENTRE ESTUDIANTES EN EL ÁMBITO ESCOLAR

Teniendo en cuenta que el ámbito escolar es uno de los pilares fundamentales para la formación cognitiva y social del niño y el adolescente. Es en este espacio donde se empieza a profundizar en las relaciones interpersonales, entre compañeros y amigos desarrollando habilidades comunicativas, que respondan a sus necesidades de poder expresar y transmitir sentimientos, emociones e interés. Según Bowlby citado por Villanueva (2012) afirma que existen tres tipos de relaciones interpersonales las cuales se detallan a continuación:

- a. Íntimas:** Es íntima porque corresponde satisfacer las necesidades afectivas.
- b. Personales o sociales:** Desde el punto de vista de la psicología social existen tres tipos de identidad en las personas:
 - Personal: La identidad personal se refiere a la individual.
 - Identidad social: La identidad social, a la que nos da el pertenecer a un grupo.
 - Identidad humana.
- c. Superficiales:** Las superficiales atienden pero no se preocupa o ingresa a la intimidad.

Se ha comprobado que en situaciones diferentes, toma prioridad una identidad sobre la otra. En las relaciones sociales toma prioridad la identidad social. Aunque estemos solos con otra persona, hay una despersonalización y una aplicación de estereotipos sociales. No lo conocemos y suponemos las características del grupo al que pertenece. En la relación personal toma prioridad la identidad personal. Tomo a la otra persona como única e irrepetible, con sus características personales. Hay una atracción personal. Hay una atracción hacia el otro por lo que es, no por lo que representa ni por el grupo al que pertenece.

2.1.9. TRATO INTERPERSONAL ENTRE ESTUDIANTES EN EL ÁMBITO ESCOLAR

El trato interpersonal se da a través de normas creadas por la sociedad y cuyo incumplimiento trae el rechazo por parte del grupo social. Estas responden también a la denominación de usos sociales, reglas de trato externo o la de los convencionalismos sociales y la urbanidad, según la Universidad del Desarrollo Profesional (2015) está representado a través de “formas consuetudinarias, mandatos de la colectividad, y comportamientos necesarios para la aceptación en el grupo. Siendo sólo ciertas prácticas las admitidas en la sociedad” (p. 37).

Según Méndez & Hidalgo (2014) designó al trato como “la calidad simbólica de los vínculos que establece la persona con su entorno y consigo mismo o expresión “positive morality” (moral positiva) que es conjunto de creencias y normas que guían y orientan el comportamiento de las personas, individual o en grupo, en una sociedad determinada” (p. 48), tomando en consideración el parámetro que éstas tienen para saber cuándo algo está bien o mal, ya que la moral es vinculada a la acción, en tanto, cada acción humana tendrá una incidencia en el ámbito social produciendo algún tipo de consecuencia que puede ser positiva o negativa y por esta situación será que una acción será juzgada como buena o como mala por el resto de la sociedad. Trato como normas convencionales, que establecen las partes o por acuerdo de voluntades”, por un grupo o por la sociedad en su conjunto para una mejor convivencia y de conducta como por ejemplo la forma de saludar, portarse bien en la mesa, preferir un asiento, etc.

Trato definido como reglas de trato exterior o reglas del trato referido a la cortesía, del decoro, y de la urbanidad que se manifiestan a través de los usos y

costumbres sociales, otras normas perfectamente definidas como las morales, las religiosas y las jurídicas.

Las relaciones interpersonales son una oportunidad para acercarnos a otras experiencias y valores, así como para ampliar nuestros conocimientos, a través de ellas intercambiamos formas de ver la vida; también compartimos necesidades, intereses y afectos. A estas relaciones se les conoce como: relaciones interpersonales.

Cada sociedad, en un momento determinado de su historia, selecciona del sistema general de valores aquellos que considera más adecuados para satisfacer las necesidades sociales, entonces la escuela como segundo espacio de socialización encargada de su transmisión y desarrollo, por medio de la actividad educativa que se desarrolla en su seno.

La educación es, por tanto, aquella actividad cultural que se lleva a cabo en un contexto intencionalmente organizado para la transmisión de los conocimientos, las habilidades y los valores que son demandados por el grupo social. Así, pues, todo proceso educativo está relacionado con los valores. Por medio de la educación, todo grupo humano tiende a perpetuarse, siendo los valores el medio que da cohesión al grupo al proporcionarles unos determinados estándares de vida.

En todo tiempo y lugar, la escuela ha contribuido de forma decisiva, al proceso de socialización de los adolescentes en los valores comunes, compartidos por el grupo social, con el fin de garantizar el orden en la vida social y su continuidad. Sin embargo, Martínez, Bohorodzaner & Kampfner (2010) afirman que “en los últimos años se observa que la violencia refuerza el comportamiento negativo en los adolescentes. A los 18 años de edad, los adolescentes han visto aproximadamente 16, 000 asesinatos simulados y unos 200, 000 actos de violencia” (p. 56). El hecho de que los jóvenes sean expuestos a tales umbrales de violencia, provoca una aceptación cada vez mayor a ésta como medio de resolución de problemas.

Esto se evidencia generalmente en el ámbito escolar, donde los adolescentes ponen en práctica actitudes negativas adoptadas de los juegos electrónicos y episodios de violencia a los que se asocia los juegos preferido por los mismo, que generalmente

son de acción y pelea, de estrategia no deportiva, de rol y de disparo en primera persona. Dichas prácticas asociales se fomentan en las instituciones educativas porque los escenarios y las circunstancias en las que se interactúa con los juegos electrónicos a través de dispositivos electrónicos no permiten prácticas el valor de la tolerancia. Valor humano y social caracterizado por respetar las decisiones y opiniones ajenas, aceptando a los demás tal y como son. Es muy necesaria para la convivencia pacífica, resolviendo los problemas con el diálogo y no con la violencia.

La tolerancia entendida como el respeto o consideración hacia las opiniones o prácticas de los demás, aunque sean diferentes de las nuestras. Según Barahona & Reyes (2008) “es la expresión más clara del respeto por los demás y como tal es un valor fundamental para la convivencia pacífica entre las personas” (p. 87). Tiene que ver con el reconocimiento de los otros como seres humanos, con derecho a ser aceptado en su individualidad y su diferencia. El que es tolerante sabe que si alguien es de una raza distinta de la suya o proviene de otro país otra cultura, otra clase social o piensa distinto de él no por ello es su rival o su enemigo.

Cuando se presentan conflictos, las personas tolerantes no acuden a la violencia para solucionarlos, porque saben que la violencia solo genera más violencia, prefieren dialogar con sus oponentes y buscar puntos de acuerdos sin embargo debemos ser tolerantes pero no pasivos, hay situaciones frente a las cuales nuestro deber, lejos de quedarnos callados, es protestar con energía.

Para ser tolerantes pongámonos en el lugar de los otros para tratar de entender sus problemas y su manera de actuar, escuchemos sin interrumpir y demos a los demás la oportunidad de expresarse y veamos en la diversidad de razas y culturas una señal de la riqueza y amplitud del mundo, en lugar de motivos de desconfianza.

2.2. MARCO CONCEPTUAL

2.2.1. PLATAFORMA DE JUEGOS ELECTRÓNICOS

Según Holt & Douglas (2009) existe seis plataformas de juego, sin embargo “por la preferencia de la tipología de juego donde diferentes personas pueden interactuar,

acceder a diversos juegos de rol, simulación, de estrategia, de acción o de lucha” (p. 31) que a continuación se detalla:

MMOGs: Este videojuego multijugador masivo en línea o MMOG (siglas en inglés de massively multiplayer online game) es un videojuego en donde pueden participar, e interactuar en un mundo virtual, un gran número de jugadores del orden de cientos o miles simultáneamente (multijugador) conectados a través de la red (en línea).

MMORPG: Según Capa & Vallejo (2010) principalmente “se usa para referirse de modo abreviado a los videojuegos multijugador masivo de rol” (p. 12). El género que más comúnmente se usa en este tipo de juegos, siendo el más conocido el World of Warcraft, pero existen otros géneros dentro de los MMO, como juegos de disparos o de estrategia.

2.2.2. RELACIONES INTERPERSONALES

Al pasar del tiempo establecer relaciones interpersonales duraderas se ha ido degradando. Una de las causas de este acontecimiento es el excesivo uso de los dispositivos electrónicos por parte de los adolescentes; tecnología mal utilizada por los mismos puesto que la han convertido parte de su cotidianidad, desplazando establecer relaciones cara a cara, donde la persona puede expresar sus emociones, vivencias, experiencias, ya que según Jiménez, Muños & Trianes (2015), es una “comunicación bidireccional y dinámica que se establece entre dos o varios interlocutores, además de mantener interacción recíproca entre dos o más personas. Se trata de relaciones sociales que, como tales, se encuentran reguladas por las leyes e instituciones de la interacción social” (p. 23).

Dichas leyes referidas a las costumbres del respeto de la integridad de las personas, valores establecidos por la sociedad transmitidos de generación en generación legitimados y practicados por los individuos, esta entendida como la satisfacción de la necesidad de afecto y comunicación las mismas que según Mendez & Ryszard (2013) “una gran cantidad de las necesidades humanas solo pueden encontrar su satisfacción gracias a la respuesta positiva de otros individuos” (p. 14). De esta manera, la relación interpersonal es considerada vital e imprescindible para la autorrelación del individuo

puesto que le posibilita la satisfacción de sus necesidades. De ahí se afirma la autorrealización humana no es posible sin la participación del otro.

La persona participa en las relaciones activamente, influyendo y dejándose influir, pero lo hace desde su marco de referencia interno y a partir de la valoración que realiza. Además, las relaciones interpersonales son un lugar privilegiado para aprender a ser libres. Si el ser humano es un proceso en una constante transformación, la libertad de elegir entre muchas y variadas opciones es absolutamente indispensable para el logro de la plenitud personal. Este mismo proceso es aplicable tanto a los individuos como a los grupos y la humanidad en sí. Sin embargo cuando las necesidades se ven insatisfechas, las personas pueden ser frustradas, de ahí que se experimentan las frustraciones en diferentes niveles de existencia pero todas ellas dan lugar a uno de los patrones básicos: regresión o agresión. El primero describe la actitud de la persona que regresa a las conductas aprendidas en su infancia para fomentar las situaciones desagradables y que en aquel tiempo le ayudaron a manejar la frustración. La agresión normalmente desplaza el enojo y su intensidad es proporcional a la intensidad de la frustración. Los objetivos o los blanco de la agresión pueden ser muy variados: objetos, personas o uno mismo y sus expresiones pueden ir desde las más burdas: golpes, insultos, hasta mucho más refinadas, como por ejemplo, sarcasmo o chismes malintencionados.

Según Cumbá, et al. (2011) en sus diversas investigaciones concluye que “el comportamiento intranquilo y/o impulsivo predomina en los adolescentes de secundaria básica por lo que el empleo de un tiempo prolongado para jugar está asociado a comportamientos violentos y a la dificultad de las relaciones interpersonales de los niños y adolescentes, con predominio de los escolares de primaria y secundaria, lo cual si la situación persiste podría constituir un problema de salud principalmente para los alumnos de este nivel de enseñanza” (p. 84).

2.2.3. INTERRELACIONES

La interacción es una acción que se ejerce de forma recíproca entre dos o más sujetos, objetos, agentes, fuerzas o funciones. Por interacción social se entiende el lazo o vínculo que existe entre las personas y que son esenciales para el grupo, de tal manera que sin ella la sociedad no funcionaría. Para la sociología, las relaciones sociales, los

modos de interacción no se limitan al ámbito familiar o de parentesco; abarca las relaciones laborales, políticas, en los clubes deportivos, en los centros educativos, etc.

2.2.4. CORTESÍA Y AMABILIDAD

La cortesía y amabilidad son habilidades sociales que permiten empatizar a través de gestos o palabras. Según el Ministerio de Educación (2007) son: “gracias por tu ayuda”, “eres muy amable, te lo agradezco”, frases comunes para nosotros y muestra de esta habilidad. Cada vez que se emplean nos damos cuenta de que permiten mantener una relación interpersonal agradable. También se incluye el decir “lo siento” o “disculpa por...” cuando se tiene un impase con alguien; de la misma manera al pedir “por favor” a algún servicio” (p. 95).

2.2.5. TRATO HOSTIL

Indica una actitud provocativa y contraria, generalmente sin motivo alguno, hacia otro persona el concepto permite hacer referencia a una acción hostil y a la agresión armada. De acuerdo al diccionario de la Real Academia Española (2011) “la hostilidad implica una conducta abusiva y agresiva que puede reflejarse en violencia emocional o física, de mano de una sola persona, un grupo pequeño o una gran cantidad de gente y estar dirigida, de igual forma, a uno o más sujetos” (p. 127). Existe la hostilidad de una persona hacia otra, lo que supone un enfrentamiento entre dos sujetos, como por ejemplo los adolescentes que deben soportar el maltrato escolar por parte de sus compañeros o docentes o la hostilidad con actos y expresiones verbales que buscan importunar o intimidar a la persona hasta causarle un daño físico o emocional, como: “si lo único que sabes hacer es decir estupideces, mejor quédate en silencio”.

Además, la el trato hostil referido a una mezcla de ira y disgusto asociada con indignación, desprecio y resentimiento, el mismo que puede ser expresado a través de agresión física o psicológica causando dificultades de socialización para quien lo sufre, puesto que se afecta el desarrollo de habilidades sociales.

2.3. HIPÓTESIS

2.3.1. HIPÓTESIS GENERAL

Los juegos electrónicos influyen directamente en las relaciones interpersonales entre estudiantes de la Institución Educativa Glorioso San Carlos Puno.

2.3.2. Hipótesis específicas

- La frecuencia de acceso diario a los juegos electrónicos desde las cabinas de internet, influyen directamente en el trato hostil y superficial entre compañeros.
- Los estudiantes optan por los juegos electrónicos violentos, los mismos que influye en la generación de agresiones psicológicas entre compañeros, de tal forma que tienen una relación interpersonal agresiva con sus compañeros.

CAPITULO III MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

El tipo de investigación utilizada es explicativo porque se conduce a un sentido de comprensión o entendimiento de la influencia de los juegos electrónicos en las relaciones interpersonales entre estudiantes. Asimismo se establece las causas de los eventos, sucesos o fenómenos en estudio social, además de responder a preguntas como: ¿por qué ocurre? y ¿en qué condiciones ocurre?, para ello se realizó una completa revisión de la literatura acerca del tema de investigación.

3.2. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

El diseño para la investigación es de tipo explicativo no experimental, porque se estudió el porqué de los hechos sin manipular deliberadamente la variable independiente (juegos electrónicos) y variable dependiente (relaciones interpersonales), puesto que se basa fundamentalmente en la observación del fenómeno tal y como se dan en el entorno escolar y posteriormente analizarlos y explicarlos, estableciendo relaciones de causa-efecto, cuyo esquema es el siguiente:

X (variable independiente) : Juegos electrónicos. (Causa).

Y (variable dependiente) : Relaciones interpersonales. (Efecto).

3.3. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

El método utilizado fue hipotético-deductivo, porque se siguió un procedimiento o pasos consecutivos y sistemáticos para hacer construir conocimiento científico. Primeramente se estudió las dos variables por medio de la observación y constante

revisión bibliográfica, seguidamente la creación de una hipótesis para explicar dicho fenómeno, luego la deducción de consecuencias o proposiciones más elementales que la propia hipótesis, y verificación o comprobación de la influencia de los juegos electrónicos en las relaciones interpersonales entre estudiantes comparándolos con la experiencia y anteriores investigaciones.

3.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

3.4.1. TÉCNICAS

- Revisión bibliográfica: Permitió explicar los hechos y/o fenómenos de maneja teórica. Las páginas web consultadas son: Scielo, Redalyc, Artículos Científicos, Google Académico, Science Research, Teseo, PDF SB, Dialnet, Chemedía
- Encuesta: Permitió recopilar datos por medio de un cuestionario previamente diseñado, a través de un conjunto de preguntas estructuradas y dirigidas a una población objetivo. Que permite recopilar información que luego será explicada a través de cuadros utilizando el programa estadístico SPSS versión 23 el cual permite el grado de influencia entre las variables.

3.4.2. Instrumentos

- Cuestionario: Instrumento utilizado con el propósito de obtener información de los estudiantes, formado por un conjunto de preguntas cerradas, redactadas de forma coherente, y organizadas, secuenciadas y estructuradas de acuerdo con una determinada planificación para obtener información verídica.
- Es cuestionario consta de 16 premisas con relaciones a los juegos electrónicos y las relaciones interpersonales entre estudiantes.
- Fichas textuales: Instrumento utilizado para registrar la información significativa encontrada en la investigación en libros, artículos, revistas y diarios, referentes a los temas de interés del estudio.

3.5. POBLACIÓN DE ESTUDIO

La población objetiva de estudio son los estudiantes de la I.E.S. Glorioso “San Carlos” quienes cursan sus estudios secundarios en dicha institución, siendo un total de

229 casos reportados distribuidos de 2do a 5to años de educación de los cuales, según la fórmula aplicada resulta 91 estudiantes.

El método muestral empleado, fue el muestreo no probabilístico estratificado, donde se seleccionó a quienes fueron reportados en la Coordinación de Tutoría y Orientación Educativa por concurrir constantemente a cabinas de internet para acceder a los juegos electrónicos, donde cada elemento de la población tiene una probabilidad conocida para ser incluida dentro de la muestra. Estratificado porque se consideró categorías típicas diferentes entre sí que (estratos) que poseen gran homogeneidad respecto a algunas características (se estratificó por ejemplo el grado, edad, número de reportes en Coordinación TOE por acceso a juegos electrónicos, número de reportes por diferencias entre estudiantes, número de reportes por transgresión al reglamento interno de la institución, etc.). Se hizo uso de este tipo de muestreo estadístico con el asegurar de que todos los estratos de interés estarán representados adecuadamente en la muestra. Considerando lo siguiente

CUADRO N° 1
POBLACIÓN MUESTRAL DE ESTUDIANTES QUE ACCEDEN A LOS
JUEGOS ELECTRÓNICOS, SEGÚN GRADO ESCOLAR, PUNO 2016

NÚMERO DE ESTUDIANTES QUE ACCEDEN A LOS J.E.	GRADOS				
	2° GRADO	3° GRADO	4° GRADO	5° GRADO	TOTAL
Número de casos reportados	40	90	50	49	229
Población muestra, según tipo de muestra probabilístico estratificado	26	24	22	19	91

Fuente: Según el Registro de Incidencias de la Coordinación de Tutoría y Orientación Educativa (TOE) de la I.E.S. G.S.C. 2015

i. Primera aproximación:

$N = 229$ = Tamaño de la población.

$P = 0,50$ = Probabilidad favorable inicial.

- $Q = 0,50$ = Probabilidad desfavorable inicial.
 $\alpha = 0,05$ = Nivel de significancia.
 $Z = 1,96$ = $Z_{\alpha/2} = Z_{0.05/2} = 1.96$ (Z de distr. Normal 2 colas)
 $e = 0,16$ = error planteado para la proporción P
 $E = 0,08$ $E = e \cdot P$ (error de la muestra) = 7%

$$n_0 = \frac{(Z)^2(P)(Q)}{(E)^2}$$

$$n_0 = \frac{(Z)^2(P)(Q)}{(E)^2} = \frac{(1,96)^2(0,50)(0,50)}{(0,08)^2} = 150,0625 = 150$$

- ii. Si $(n_0/N) \geq \alpha$ Entonces, se corrige el tamaño de la muestra utilizando la siguiente formula. En caso contrario la muestra final queda como n_0

Como $150/229 = 1.6506550218 > \alpha = 0,05$, entonces, se procederá la corregir la muestra:

- iii.

$$n = \frac{n_0}{1 + \frac{(n_0 - 1)}{N}} = \frac{150}{1 + \frac{(150 - 1)}{229}} = 90.873 = 91$$

Finalmente, el tamaño de muestra final es $n = 91$ unidades de observación.

3.6. PRUEBA ESTADÍSTICA

3.6.1. PRUEBA DE HIPÓTESIS GENERAL

Ji cuadrada(x^2)

La distribución Ji cuadrada tiene muchas aplicaciones en inferencia estadística, por ejemplo en la denominada prueba (X^2) utilizada como prueba de independencia y como prueba de bondad de ajuste y en la estimación de varianzas.

La distribución Ji cuadrada se utilizará para establecer la relación, asociación o influencia entre dos variables cualitativas.

$$x_c^2 = \sum \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

Cuya finalidad será establecer si existe o no relación entre las dos variables estudiadas:

V1: juegos electrónicos.

V2: relaciones interpersonales.

a. Prueba de hipótesis general

H_0 : No hay asociación entre los juegos electrónicos y las relaciones interpersonales entre estudiantes.

H_1 : Existe relación entre Los juegos electrónicos y las relaciones interpersonales entre estudiantes.

b. Nivel de significancia

Se usó un nivel de significancia del $\alpha = 0,05 = 5 \%$ que es equivalente a un 95% de nivel de confianza).

c. Regla de decisión

Si $X^2_C \geq X^2_t$, entonces se rechazará H_0 (Hipótesis nula), (no hay asociación entre los juegos electrónicos y las relaciones interpersonales entre los estudiantes de la I.E.S. Glorioso colegio nacional San Carlos), entonces se acepta la H_1 (Hipótesis alterna) (el acceso a los juegos electrónicos y las relaciones interpersonales están relacionados en los estudiantes de la I.E.S. Glorioso colegio nacional San Carlos), para un nivel de significancia del $\alpha=0.05$ ó para el 95% del nivel de confianza.

d. Prueba estadística

Se utilizó la prueba Chi cuadrada (X^2), para la Chi tabulada ($X^2_{t,\alpha}$), se utilizará $(m-1)(n-1)$ grados de libertad (donde m es el número de columnas y n el número de filas), con su respectivo nivel de significancia ($\alpha=0,05$).

e. Decisión

Si $X^2_C \geq X^2_t$, entonces se rechazará H_0 (Hipótesis nula), entonces se aceptará la H_1 (Hipótesis alterna), para un nivel de significancia del $\alpha=0,05$ ó para 95% de nivel de confianza.

3.6.2. PRUEBA DE HIPÓTESIS ESPECIFICA 1

a. Prueba de hipótesis general:

H_0 : La frecuencia de uso de los juegos electrónicos cuyos espacios de acceso son las cabinas de internet aledañas al colegio, no está asociada a la forma del trato en la interrelación entre compañeros, es decir el trato hacia otro estudiante es hostil y superficial.

H_1 : La frecuencia de uso de los juegos electrónicos cuyos espacios de acceso son las cabinas de internet aledañas al colegio, está asociada en la forma del trato en la interrelación entre compañeros, es decir el trato hacia otro estudiante es hostil y superficial.

b. Nivel de significancia.

Se usará un nivel de significancia del $\alpha = 0,05 = 5 \%$ que es equivalente a un 95% de nivel de confianza).

c. Regla de decisión

Si $X^2_c \geq X^2_t$, por consiguiente se rechazará H_0 (Hipótesis nula), (la frecuencia de uso de los juegos electrónicos cuyos espacios de acceso son las cabinas de internet aledañas al colegio, no está asociada a la forma del trato en la interrelación entre compañeros, es decir el trato hacia otro estudiante es hostil y superficial), entonces se acepta la H_1 (Hipótesis alterna) (la frecuencia de uso de los juegos electrónicos cuyos espacios de acceso son las cabinas de internet aledañas al colegio, está asociada en la forma del trato en la interrelación entre compañeros, es decir el trato hacia otro estudiante es hostil y superficial), para un nivel de significancia del $\alpha=0.05$ ó para el 95% del nivel de confianza.

d. Prueba estadística.

Se utiliza la prueba Chi cuadrada (X^2), para la Chi tabulada ($X^2_{t,\alpha}$), utilizamos $(m-1)(n-1)$ grados de libertad (donde m es el número de columnas y n el número de filas), con su respectivo nivel de significancia ($\alpha=0,05$).

3.6.3. PRUEBA DE HIPÓTESIS ESPECIFICA 2

a. Prueba de hipótesis general:

H_0 : El tipo de juego electrónico no está relacionada con la generación de peleas físicas y verbales entre estudiantes, de tal forma que conlleva a tener un estilo de relación interpersonal intolerante y conflictiva entre estudiantes de la I.E.S. Glorioso San Carlos.

H_1 : El tipo de juego electrónico está relacionado con la generación de agresiones psicológicas entre estudiantes, de tal forma que conlleva a tener un tipo de relación interpersonal agresiva con sus compañeros.

b. Nivel de significancia.

Se usa un nivel de significancia del $\alpha = 0,05 = 5\%$ que es equivalente a un 95% de nivel de confianza).

c. Regla de decisión

Si $X^2_c \geq X^2_t$, por consiguiente se rechazará H_0 (Hipótesis nula), (el tipo de juego electrónico no está relacionada con la generación de peleas físicas y verbales entre estudiantes, de tal forma que conlleva a tener un estilo de relación interpersonal intolerante y conflictiva entre estudiantes de la I.E.S. Glorioso San Carlos), entonces se acepta la H_1 (Hipótesis alterna) (el tipo de juego electrónico está relacionada con la generación de agresiones psicológicas entre estudiantes, de tal forma que conlleva a tener un tipo de relación interpersonal agresiva con sus compañeros), para un nivel de significancia del $\alpha=0.05$ ó para el 95% del nivel de confianza.

d. Prueba estadística.

Se utiliza la prueba Chi cuadrada (X^2), para la Chi tabulada ($X^2_{t,\alpha}$), utilizamos $(m-1)(n-1)$ grados de libertad (donde m es el número de columnas y n el número de filas), con su respectivo nivel de significancia ($\alpha=0,05$).

CAPÍTULO IV

CARACTERIZACIÓN DEL ÁREA DE INVESTIGACIÓN

4.1. ASPECTOS GENERALES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA EMBLEMÁTICA COLEGIO “SAN CARLOS” PUNO

4.1.1. Aspectos generales

a. Denominación

De acuerdo a la Ley vigente, es denominada como “Institución Educativa Secundaria Glorioso San Carlos”, Asimismo bajo los dispositivos legales.- DS. N° 021-2003-ED y RM. N° 0302-2004-ED es seleccionado como “Institución Educativa Emblemática” dentro del Programa de Emergencia Educativa del País y de la Región.

b. Documento legal de creación

La IES. Glorioso “San Carlos” fue creado el 7 de agosto de 1825 mediante el Decreto N° 311 por el Libertador Simón Bolívar y Palacios con la denominación de “Ciencias y Artes” y posteriormente su regularización se hizo mediante la R.D. N° 674-99-DREP; el Código Modular que le corresponde es el 0240184. Cabe mencionar que nuestra Institución cuenta con el Nivel Primario denominado IEP N° 70013 la misma fue creado mediante la R.D. N° 1099-77, cuyo Código Modular es el 0243972.

c. Ubicación general

Está ubicada en el Departamento, Provincia y Distrito de Puno, en el Barrio Central, Jr. Arequipa N° 245; por el norte limita con el Jr. Oquendo, por el sur Jr.

Fermín Arbulú, por el éste Jr. Teodoro Valcárcel y por el oeste con el Jr. Arequipa frente a la Plaza Manuel Pino.

d. Jurisdicción educativa

- Ministerio de Educación.
- Dirección Regional de Educación – Puno.
- Unidad de Gestión Educativa Local – Puno.

4.1.2. ANTECEDENTES HISTÓRICOS

El colegio más antiguo e importante de la ciudad de Puno¹ ; creado por decreto de Simón Bolívar el 7 de agosto de 1825 como Colegio de Ciencias y Artes de Puno, 2 3 de acuerdo a la Ley General de Educación peruana, Ley N° 280444 , Decreto Supremo N° 66 de 1966 y la Resolución Ministerial N° 0050-2009-Ed, es denominada como Institución Educativa Emblemática Secundaria “Glorioso Colegio Nacional de San Carlos” de Puno; y de forma abreviada para fines administrativos, Institución Educativa "Glorioso San Carlos".

4.1.3. PLAN ESTRATÉGICO ANUAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA

Ésta institución como pionera de la educación peruana en nuestra región y el país, es menester que posea un Plan Estratégico que traduzca la realidad educativa interna y externa; la misma que dinamizada por los vientos pedagógicos de cambio, fundamentado en el Pensamiento Educativo Bolivariano y los pilares de la educación, sea la vanguardia de la calidad educativa al servicio de la educación puneña, planteando alternativas de solución viables y pragmáticas a la propia realidad institucional, enmarcado en el contexto crítico por el que atraviesa la educación peruana.

a. Visión

Institución líder en la formación científico humanista con identidad regional y bolivariana; autónoma, creativa, investigadora; capaz de enfrentar nuevos retos y solucionar problemas, promoviendo y practicando cambios éticos, sociales, políticos y culturales con elevada autoestima.

Institución líder en la formación científico – humanista, con una cultura de valores.

b. Misión

En el glorioso colegio nacional de “San Carlos”, estamos comprometidos en brindar un servicio educativo de calidad, en el área científico – humanista, con docentes capacitados e innovadores, para potenciar el desarrollo de las capacidades cognitivas y, formar alumnos creativos, inteligentes, participativos, críticos y reflexivos, practicando valores positivos, para fortalecer las relaciones humanas, con un elevado nivel de autoestima y resolver la problemática de su realidad; comprometiendo a la comunidad para garantizar el servicio educativo con una eficiente gestión, acorde a las expectativas y exigencias de la sociedad .

Brindamos un servicio educativo eficiente y de calidad.

Lema: “Un carolino, un caballero”

c. Valores

- Identidad
- Respeto
- Responsabilidad
- Solidaridad
- Justicia
- Honradez
- Amor

d. Temas transversales

- Identidad institucional bolivariana
- Cultura innovadora y creativa
- Educación en valores para la convivencia social y la preservación del medio ambiente.

e. Niveles y turnos

Presta servicios educativos en relación a la educación secundaria básica regular.

Mañana: 7:30 AM. - 12:30 M

Tarde : 12:45 PM. - 05.50 PM.

f. Lineamiento estratégico**Objetivos estratégicos:**

- Ejecutar una planificación curricular coherente y diversificada acorde a las necesidades e intereses de los estudiantes carolinos, para garantizar su formación integral.
- Contar con docentes competentes, innovadores e identificados con las necesidades y proyecciones de la institución.
- Formar estudiantes capaces de lograr su proyecto de vida y ser líderes en el proceso de cambio y construcción de sus aprendizajes.
- Generar estrategias de selección de alumnos destacados y provenientes de familias que garanticen la formación integral del educando para mejorar la calidad educativa.
- Implementar aulas especializadas y talleres por áreas curriculares para promover el desarrollo de capacidades en los estudiantes.
- Realizar intercambio académico, cultural y pasantías entre colegios Bolivarianos, Centenarios y de la Comunidad Andina de Naciones
- Valorar y apoyar la producción intelectual de los agentes educativos en las diferentes áreas curriculares.
- Elaborar, ejecutar y evaluar el Proyecto Curricular Institucional

Política educativa institucional:

- Formar estudiantes líderes con identidad bolivariana capaces de promover cambios en nuestra sociedad.
- Brindar un servicio educativo de calidad.
- Promover la capacitación y actualización docente.
- Ejercer el liderazgo educativo nacional.

Política pedagógica institucional:

- Desarrollar una planificación curricular contextualizada y coherente con los temas transversales y valores institucionales, para satisfacer las necesidades, intereses y aspiraciones de los estudiantes
- Establecer un clima de motivación, identidad, respeto y responsabilidad abierto a la diversidad y la inclusión de los agentes educativos fortaleciendo los vínculos interpersonales.

- Proyectarse a la comunidad como única institución educativa bolivariana centenaria y emblemática de la región.
- Diversificar las programaciones curriculares de área aplicando estrategias metodológicas activas y evaluaciones permanentes.
- Propiciar en los docentes y estudiantes la investigación, reflexión crítica, creatividad.

Principios educativos:

- Práctica de valores que permitan la construcción de una sociedad solidaria, democrática y justa
- Eficiencia en el quehacer educativo que involucre a todos los agentes
- Respeto a la dignidad e integridad de la persona
- Afirmación de nuestra identidad bolivariana
- Compromiso y responsabilidad de los agentes educativos
- Disposición al cambio para enfrentar nuevos retos

Principios pedagógicos:

- En las IEBs, la educación está orientada al educando porque permite su desarrollo integral.
- Formación práctica de la personalidad del alumno.
- La planificación y desarrollo de actividades curriculares responde al contexto actual.
- La educación propende valorar las experiencias que el alumno tiene al aprender.
- El uso de estrategias metodológicas adecuadas permiten el desarrollo de: la comprensión, el juicio crítico, la creatividad e investigación en los alumnos.
- Los maestros y alumnos utilizan TICs en la planificación, desarrollo y evaluación de actividades de aprendizaje.
- Las estrategias e instrumentos de evaluación se aplican de acuerdo al ritmo de aprendizaje de los alumnos.
- La educación permite el fortalecimiento y edificación del carácter del alumno.

g. Profesionales de la institución educativa secundaria

Para el mejor desempeño laboral, por consiguiente prestar servicios educativos con relación a los objetivos y fin estratégico anual donde se tiene como objetivo formar

integral y eficazmente futuros ciudadanos desarrollando una educación científica, tecnológica, humanista y democrática, por los que se divide el trabajo según competencias asignadas jerárquicamente detalladas a continuación:

Personal directivos:

- Director.
- Sub director de administración.
- Sub. Director de formación general (turno mañana).
- Sub. Director de formación general (turno).

Personal jerárquico:

- Asesor de ciencias sociales.
- Asesor de matemática.
- Asesor de comunicación.
- Asesor de ciencia tecnología y ambiente.
- Jefe de departamento de educación física.
- Asesor de cursos especiales.
- Jefe de laboratorio de biología.
- Jefe de laboratorio de química.
- Jefe de laboratorio de física.
- Coordinador de actividades.
- Coordinación de tutoría y orientación educativa (TOE).

Plana docente:

La I.E.S cuenta con 64 docentes quienes imparten educación a 1153 estudiantes con diferentes cursos educativos de acuerdo al plan curricular de educación básica regular a ambos turnos de 1° a 5° grado.

Personal auxiliar de educación:

Cuenta con 7 auxiliares: 5 para ambos turno y dos para estudiantes que asisten a talleres; encargados de impartir seguridad y disciplina a 1139 estudiantes.

f. Servicios de infraestructura

El colegio presta servicio educativo en una infraestructura con 24 aulas compartida por tres turnos (mañana, tarde y noche) implementadas con equipos audiovisuales en cada salón como: Data display, parlantes, TV y ecran; con piso de parquet. Y 7 aulas destinadas para desarrollar talleres educativos de razonamiento verbal y razonamiento matemático.

4.1.4. SERVICIOS PRESTADOS POR LA COORDINACIÓN DE TUTORÍA Y ORIENTACIÓN EDUCATIVA**a. Objetivos estratégicos**

- Ofrecer el servicio de tutoría y acompañamiento al educando que permita su formación integral con práctica de valores y acorde al perfil deseable del alumno carolino.
- Ejecutar charlas y tutorías para PP.FF, Alumnos y Trabajadores de la Institución, relacionados a la práctica de valores como Identidad, responsabilidad, respeto, solidaridad, justicia entre otros, así como sobre Oratoria y Liderazgo juvenil
- Capacitar, asesorar y monitorear permanentemente la acción tutorial coordinando con los órganos intermedios y otros.
- Gestionar el presupuesto para la creación en el CAP institucional del departamento de Psicología y Trabajador Social (Personal Administrativo)
- Implementar el centro de recursos educativos con material referente a tutoría utilizando las TICs.
- Desarrollar programas de prevención integral para que los estudiantes asuman con responsabilidad su sexo, sexualidad; actitudes de higiene, cuidado y protección.

b. Funciones asumidas por el área de TOE

Además de prestar servicios a través de la coordinación de Tutoría y Orientación Educativa-TOE donde la Trabajadora Social conjuntamente con el Departamento de Psicología cumple las siguientes funciones, según el MOF institucional (2015):

- El Coordinador de Tutoría y Orientación Educativa es responsable de planificar, organizar, supervisar y evaluar las acciones de Tutoría para los educandos, así

como las actividades que de ella emanar. Jerárquicamente depende del Sub Director de Formación General.

- Elabora y ejecuta el Plan de Área.
- Propiciar y fomentar la disciplina y el respeto mutuo entre los educandos, por medio de la práctica de valores.
- Detectar los problemas que presenten los educandos y contribuir a su solución o tratamiento a través de Tutoría grupal o individual; con participación del departamento de Psicología y Tutores.
- Orientar a los docentes Tutores en la aplicación de métodos y Técnicas relacionados con Tutoría.
- Orienta el trabajo de los Auxiliares de Educación brindando el apoyo y asesoramiento correspondiente en forma oportuna.
- Propiciar y coordinar la conformación de los Comités de Aula, brindando el apoyo necesario.
- La Jefatura inmediata superior de los Señores Auxiliares de Educación es la Coordinación de Tutoría, Convivencia y Disciplina Escolar.
- Promover y organizar la escuela de Padres.
- Orientar y Coordinar el trabajo del Municipio Escolar.
- Ofrecer el servicio de tutoría y acompañamiento al educando que permita su formación integral con práctica de valores y acorde al perfil deseable del alumno carolino.
- Ejecutar charlas y tutorías para PP.FF, Alumnos y Trabajadores de la Institución, relacionados a la práctica de valores como Identidad, responsabilidad, respeto, solidaridad, justicia entre otros, así como sobre Oratoria y Liderazgo juvenil
- Capacitar, asesorar y monitorear permanentemente la acción tutorial coordinando con los órganos intermedios y otros.
- Gestionar el presupuesto para la creación en el CAP institucional del departamento de Psicología y Trabajador Social (Personal Administrativo)
- Implementar el centro de recursos educativos con material referente a tutoría utilizando las TICs.
- Desarrollar programas de prevención integral para que los estudiantes asuman con responsabilidad su sexo, sexualidad; actitudes de higiene, cuidado y protección.

- Otros que le asigne la Dirección.

4.1.5. CONVENIOS CON OTRAS INSTITUCIONES PUBLICAS

En la actualidad el colegio tiene convenios con diversas instituciones con las que coordina permanentemente diferentes actividades en los que los estudiantes participan, lo que implica cumplir con la política institucional de acuerdo a lo establecido por el curriculum de la Institución que responde a las características, cualidades, expectativas y aspiraciones de los estudiantes y la política pedagógica.

Dichas instituciones son:

- Gobierno regional de Puno.
- Municipalidad Distrital de Puno.
- Segunda fiscalía de familia.
- Diversas instituciones secundarias.
- Policía Nacional de la Nación.
- Oficina Nacional de Procesos Electorales.
- Municipalidades provinciales y distritales de provincias de Puno.
- Centro de Desarrollo Juvenil (CDJ) del Hospital Regional “Manuel Núñez Butrón”, Puno.

4.1.6. POBLACIÓN ESTUDIANTIL DE LA I.E.S. GLORIOSO SAN CARLOS (POBLACIÓN UNIVERSO)

La I.E.S cuenta con 1153 estudiantes que de 1° a 5° grado el cual de detalla a continuación:

CUADRO N° 2
NÚMERO DE ESTUDIANTES POR GRADO, SEGÚN SECCIÓN, 2016

GRADO	SECCIÓN										TOTAL
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	
Primero	29	29	29	29	29	29	28	28	28	28	286
Segundo	29	29	28	29	28	28	28	27	27	28	281
Tercero	30	29	31	29	31	29	28	28	-	-	235
Cuarto	29	27	28	28	29	25	26	-	-	-	192
Quinto	27	27	27	26	26	26	-	-	-	-	159
TOTAL											1153

FUENTE: Relación de Estudiantes. Coordinación de Tutoría y Orientación Educativa (TOE), 2016.

El cuadro N° 02 muestra el número de estudiantes que están cursando los diferentes grados en la IES, mostrando como se da un descenso progresivo de la población estudiantil en los últimos grados; debido casos de repitencias, abandono escolar o traslados.

4.1.7. POBLACIÓN EN ESTUDIO DE LA I.E.S. GLORIOSO SAN CARLOS (POBLACIÓN MUESTRA)

Para la presente investigación se contó con la participación de 91 estudiantes de 2° a 5° grado, el cual se obtuvo a través de la muestra estadística probabilística estratificado, tomando como referencia el registro de incidencias. Estudiantes que fueron repostados en Coordinación de Tutoría y Orientación Educativa (TOE) en reiteradas oportunidades con diferentes fechas por agentes de la Policía de la Nación durante los operativos preventivos, y por los Policías Escolares. Para el 2° grado con 26 estudiantes, 3° grado con 24, 4° grado con 22 y 5° grado con 19, haciendo un total de 91 estudiantes, quienes conforman la población muestra para validar la hipótesis.

La siguiente tabla permite identificar y caracterizar a la población muestra, el mismo que sirve como sustento para la interpretación de las tablas y marco teórico.

CUADRO N° 3
NÚMERO DE ESTUDIANTES QUE ACCEDEN A LOS JUEGOS
ELECTRÓNICOS POR GRADO, SEGÚN EDAD, 2016

GRADO	EDAD								TOTAL	
	13-14		14-15		15-16		16 a más			
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Segundo	24	26,4	1	1,1	-	-	-	-	25	27,5
Tercero	6	6,6	13	14,	6	6,6	-	-	25	27,5
Cuarto	-	-	6	6,6	15	16,5	1	1,1	22	24,2
Quinto	-	-	-	-	2	2,2	17	18,7	19	20,9
TOTAL	30	33,0	20	22,0	23	25,3	18	19,8	91	100

FUENTE: Encuesta aplicada por la Bach. I. Soledad Quispe Cenzano de la Facultad de Trabajo Social de la UNA-Puno, a los estudiantes de la I.E.S Glorioso Colegio Nacional “San Carlos”-Puno, 2016.

El cuadro N° 03 muestra la distribución de alumnos por grado, dando que un 33,0% de estudiantes tienen edades entre 13 y 14 años. Distribuidos en segundo 26,4% y tercero 6,6%. Siendo esta la edad en donde la adolescencia se vive como un procesos que psicológicamente se caracteriza por la motivación hacia la independencia de los padres y en resolver el seguir siendo un niño o ser adulto, por lo que esta se busca influencias y comunicación, a entender de Matos (2009), “están en un proceso de comunicación que involucra los aspectos psicológicos y sociales. Es que la persona no solo tiene necesidad de comunicarse con otros sino de también de vivir en comunidad y de pertenecer a un grupo” (p. 87). También se aprecia la existencia de un segundo grupo; los de 15 a 16 que se distribuyen entre tercero, cuarto y quinto. Siendo un 25,3% que a su vez junto a lo que tienen de 16 a más suman un 19.8% lo cuales se encuentran mayoritariamente en quinto grado, en donde a esa edad están en búsqueda de una identidad madura, en la búsqueda de pareja y en la exploración de valores que los lleve a la obtención de una serie de nuevas metas.

CAPITULO V

EXPOSICIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

5.1. ACCESO A LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS EN LA FORMA DE TRATO ENTRE ESTUDIANTES

A partir de la década de los 90 los juegos electrónicos han ganado protagonismo en la población más joven, siendo uno de los aparatos más deseados y populares por los mismos, modificando su realidad social que en palabras de García, Hermida & Núñez (2014) “estos dispositivos pueden estar generando y fomentando hábitos y conductas distintas, usos novedosos y trato diferenciado y perjudicial para los locutores e interlocutores en el proceso de interrelación” (P. 72). Puesto que dichos software tienen como pilares de servicios que permiten crear, modificar, compartir, organizar, relacionar y participar en escenarios a través de plataformas virtuales, hecho que motiva a los estudiantes a acceder diariamente y por largas horas a estos juegos, trayendo como efecto mantener estilos interpersonales superficiales.

Asimismo, diversas investigaciones, concluyen que la frecuencia con la que acuden los estudiantes adolescentes a las cabinas de internet a acceder a los juegos electrónicos puede ser perjudicial para su interrelación con su entorno más cercano como es el contexto escolar como segundo espacio de interrelación donde se desenvuelve y se socializa con sus compañeros con un trato determinado a partir de sus experiencias y del ambiente donde se encuentra con más frecuencia adoptando pautas de conducta que influyen en la forma de trato hacia sus compañeros y puestas en práctica a partir del aprendizaje significativo. Como se demuestra en las siguientes tablas.

5.1.1. Frecuencia de acceso a los juegos electrónicos, según trato entre compañeros

TABLA N° 1
FRECUENCIA DE ACCESO A LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS, SEGÚN
TRATO ENTRE COMPAÑEROS

FRECUENCIA DE ACCESO A LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS	TRATO ENTRE COMPAÑEROS								TOTAL	
	DESCORTÉS		AMICAL		HOSTIL		APÁTICA		N°	%
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%		
Diario	1	1,1	1	1,1	67	73,6	1	1,1	70	76,9
Interdiario	2	2,2	-	-	3	3,3	3	3,3	8	8,8
2 veces por semana	-	-	-	-	5	5,5	1	1,1	6	6,6
3 veces por semana	2	2,2	-	-	4	4,4	1	1,1	7	7,7
TOTAL	5	5,5	1	1,1	79	86,8	6	6,6	91	100

FUENTE: Encuesta aplicada por la Bach. I. Soledad Quispe Cenzano de la Facultad de Trabajo Social de la UNA-Puno, a los estudiantes de la I.E.S Glorioso Colegio Nacional "San Carlos"-Puno, 2016.

En la tabla N° 01 muestra el 73,6% de los estudiantes acceden diariamente a los juegos electrónicos, y a su vez presentan un trato hostil al interrelacionarse con sus compañeros lo que indica que el protagonismo alcanzado por estos software está transformando la esencia de la práctica de mantener un buen trato hacia su semejante, además que es evidente el incremento cambio en la forma que actúan las nuevas generaciones debido en gran parte a la transformación que ejercen los juegos electrónicos en el trato hostil que demuestran los adolescentes, como consecuencia del exagerado acceso a los juegos electrónicos formando barreras para la práctica de las normas y valores establecidos por la sociedad como pautas de comportamiento hacia el semejante que guían hacia una sociedad saludable psicológicamente, por consiguiente la citada tabla demuestra que el acceso diario a los juegos electrónicos impide mantener un trato amical, cortés y empática en la interrelación, puesto que al estar continuamente interactuando sólo con dispositivos electrónicos donde se perciben episodios violentos, de guerra, destrucción y muerte, teniendo como único fin último la eliminación total del enemigo (en el caso de los estudiantes ciber enemigos o compañeros con quienes se accede a jugar), además que al ingresar a cabinas de internet en grupo, el trato que

establecen es hostil, puesto que utilizan palabras soeces que ofenden, discriminan, minimizan y generan malestar en su compañeros y en su entorno.

La reiterada práctica de estas acciones hace que se repliquen en el ámbito escolar, ya que se pierde la oportunidad para acercarnos a otras experiencias y valores, así como para ampliar nuestros conocimientos, puesto que a través de ellas intercambiamos formas de ver la vida, compartir necesidades, intereses y afectos, como lo afirma Tejeiros, Pelegrina & Gómez (2009) que “la exposición frecuente a juegos electrónicos puede ejercer una sutil influencia negativa a largo plazo, disminuyendo la empatía, desinhibiendo las respuestas agresivas y fortaleciendo la percepción general de que el mundo es un lugar peligroso” (p. 23).

Asimismo, los alumnos que practican los juegos electrónicos a diario y en forma intensiva, adquieren conductas que producen malestar en el clima escolar, es decir generan rechazo, temor, represión tensión, desigualdad hacia sus semejantes, además de que son percibidos por sus compañeros como individuos que merecen ser rechazados por la forma como tratan al resto y por la indiferencia con la que toman las necesidades de los demás.

Aunque la convivencia es uno de los pilares del trato en la interrelación entre escolares, según Otero (2013) se ve afectada por la “tensión que generan los participantes de los juegos electrónicos al impartir actitudes autoritarias y conflictivas con las que actúan generalmente los “avatar” o héroes como modo o forma de relacionarse con su entorno más cercano” (p. 64). Es decir, el autor hace mención a que la frecuencia de uso excesivo de estos juegos electrónicos conlleva a que los estudiantes desequilibren el clima escolar viabilizado por medio de la relación interpersonal, caracterizada por el trato igualitario, justo, certero, equitativo, empático y amical.

Por otro lado se evidencia el 2,2% como dato minoritario, puesto que se percibe el acceso a interfirió y 3 veces por semana, y a su vez presentan trato descortés al interrelacionarse con sus compañeros por lo que se observa el trato descortés entre estudiantes. El trato amical es una relación afectiva entre dos o más personas, es una de las relaciones interpersonales más comunes en el transcurso de la vida de los seres humanos, donde se busca confianza, consuelo, amor y respeto. Las amistades

proporcionan a los adolescentes oportunidades para desarrollar habilidades para resolver conflictos, además de que proveen diversión, emoción y recreación. Los adolescentes están siempre buscando aliados leales que puedan ayudarles en la etapa escolar y en sus diferentes ámbitos de socialización.

En la adolescencia durante la etapa escolar, la amistad toma un papel protagonista en comparación con la adolescencia. Los dos sexos lo suelen vivir de formas diferentes, pero la influencia de los amigos es igual de importante en ambos. Según Fernández et al. (2013) “el resto de chicos y chicas de la misma edad ayudan a un crecimiento personal muy grande, pues se enfrentan a las situaciones nuevas con otra compañía (que no es la familia); resuelven dudas juntos, apoyándose y aconsejándose; conocen el mundo de forma conjunta” (p. 36). Además, es importante la posición en el grupo, pues según el carácter de cada uno, puede llegar a dominar, ser dominado (o ninguna de ambas), lo que influirá en sus decisiones y en su vida diaria. Algunos adolescentes, por una razón u otra (timidez, problemas en la familia, etc.), se alejan del contacto con otros adolescentes, lo que puede suponer problemas personales en el momento, y en el futuro (dificultad para trabajar y convivir con los demás).

Vivir en un ambiente con trato amical sano influye en la vida diaria del adolescente, debido a que con una buena amistad: la seguridad en uno mismo crece pues nos aceptamos con facilidad; formamos nuestra personalidad y mejora la forma de desenvolvernos en ámbitos sociales; activa el sistema inmunológico y activa ciertas áreas del cerebro (mejora, la salud en general de las personas); que son totalmente libres a la hora de escoger los amigos, a pesar de las dificultades sociales, que pueden servir de barrera en ciertos casos.

No tener amigos tiene sus consecuencias, la falta de amistades provoca que la persona tienda a ser huraña, y llegue a tener problemas de trabajos en grupos, muy habituales en la mayoría de los trabajos. Además, los amigos pueden ayudar a animar a tener hábitos más saludables. De igual forma, cuando una persona se siente responsable de otra o mantiene una fuerte relación, tiende a asumir menos riesgos y cuidarse mejor a sí misma.

Según Bernete (2014) “las relaciones entre los adolescentes tienen un nuevo campo, donde generarse, regenerarse, crecer, transformarse, recrearse e interrelacionarse da un giro vertiginoso a partir de los avances tecnológicos (con relación la universalización del conocimiento que muchas veces mal utilizadas y manipuladas, las redes sociales y los juegos electrónicos) y cambios propios del desarrollo humano” (p. 64). Sin embargo, ello no significa que se derrumben o se sustituyan las relaciones anteriores; sino que se están implantando nuevas formas de informarse, producir, divertirse, comprar, etc. que modifican el conjunto de las relaciones sociales, entendidas aquí como modos de actuar unos con otros que mantienen una cierta regularidad. Se trata de una transformación en los procesos de recepción de informaciones en el proceso de la interrelación cuyo sentido más general y cuyas consecuencias en la socialización de los niños, adolescentes y jóvenes se desconocen y generan incertidumbre y preocupación. En la actualidad para los adolescentes no se hace necesario el interactuar cara a cara o demostrar emociones según las circunstancias puesto los manifiestan a través de imágenes o accediendo a juegos electrónicos donde se identifican con “héroes” e interactúan en entornos violentos generalmente. Esto les provoca una pérdida de habilidad en el intercambio personal (la comunicación personal se aprende practicando) y puede desembocar en una especie de “analfabetismo relacional” que les hará el camino mucho más difícil cuando como adultos no tengan más remedio que interactuar con los demás.

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	Gl	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	34,632 ^a	9	,000
Razón de verosimilitud	25,546	9	,002
Asociación lineal por lineal	,005	1	,944
N de casos válidos	91		

a. 12 casillas (75,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,07.

Conclusión: De acuerdo a los resultados de la prueba de hipótesis de Chi-cuadrado se determina que existe influencia significativa entre la práctica de juegos electrónicos, y el trato entre compañeros, puesto que según los resultados el valor de significancia (9)=

34,632 $P < 0,05$. Por lo que se acepta la hipótesis de que las variables están relacionadas entre sí al tener una significancia alta y debidamente proporcional al coeficiente de contingencia = 23,589 $P < 0,05$.

5.1.2. Horas de acceso a los juegos electrónicos, según estilo de relaciones interpersonales entre compañeros

TABLA N° 2
HORAS DE ACCESO A LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS, SEGÚN ESTILO DE RELACIONES INTERPERSONALES ENTRE COMPAÑEROS

HORAS DE ACCESO A LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS	ESTILO DE RELACIONES INTERPERSONALES								TOTAL	
	INTIMA		SUPERFICIAL		PERSONAL		DISTANTE			
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%		
1-2	1	1,1	-	-	-	-	3	3,3	4	4,4
2-3	2	2,2	3	3,3	-	-	2	2,2	7	7,7
3-4	5	5,5	64	70,3	1	1,1	6	6,6	76	83,5
4-5	1	1,1	-	-	-	-	-	-	1	1,1
5-6	-	-	1	1,1	-	-	-	-	1	1,1
6 a más	1	1,1	1	1,1	-	-	-	-	2	2,2
Total	10	11	69	75,8	1	1,1	11	12,1	91	100

FUENTE: Encuesta aplicada por la Bach. I. Soledad Quispe Cenzano de la Facultad de Trabajo Social de la UNA-Puno, a los estudiantes de la I.E.S Glorioso Colegio Nacional “San Carlos”-Puno, 2016.

La Tabla N° 02 evidencia que el 70,3% accede de 3-4 horas a los juegos electrónicos, de los cuales tienen un estilo de relación interpersonal superficial, lo que indica que la relación que mantienen los adolescentes que acceden a los software de forma excesiva mantienen comunicación sin la necesidad de satisfacer las necesidades afectivas o básicas como: tener contacto físico, necesidad de intimidad (dar y recibir afecto y reconocimientos) y necesidad de pertenencia al grupo (Universidad del País Vasco [UPV], s.f.), pero fuera del entorno de pares relacionado a los juegos electrónicos, puesto que la prioridad de los estudiantes que juegan es mantener comunicación relacionado a los software como: escenografía, poderes ficticios de los “héroes”, cómo subir de nivel, cómo derrota al enemigo, páginas web que como el youtube que enseñan cómo ser uno de los mejores jugadores de su categoría, etc., estableciéndose así relaciones interpersonales superficiales caracterizada por el desinterés que tiene la persona por las necesidades comunicativas de su entorno, puesto que practican la apatía, pasividad y el autoritarismo como medio de reconocimiento social, mas no por medio del estilo de

comunicación personal, de acuerdo a Gonzales (2015) “toma prioridad es la identidad personal, reconocimiento de la otra persona como única e irrepetible con sus características personales” (p. 45).

Por su parte Monjas (2014) asocia al estilo de relación interpersonal a las habilidades social como: “conjunto de conductas que se ponen en juego en situaciones de interacción social” (p. 12), es decir, en situaciones en las que hay que relacionarse con otras personas, como por ejemplo pedir un favor, disculparse por haber llegado tarde a una cita o reunión pactada, expresar enfado, compartir algo o responder a las bromas de los compañeros, decir no, solucionar un conflicto con un compañero, animar a un amigo, expresarle sentimientos afectivos o alagarlo por logros obtenidos. Sin embargo este conjunto de conductas está perdiendo protagonismo en la interrelación entre estudiantes por la cantidad de horas que destinan los mismos a los juegos electrónicos, que generalmente lo realizan antes y luego de sus actividades escolares y hasta dentro del plantel en ausencia de los docentes, espacios que deberían ser aprovechados para mantener conversaciones fluidas acompañadas de actividades educativas.

Seguidamente, se observa que el 1,1% de los estuantes acceden de 2-4 horas a los juegos electrónicos de los cuales tienen estilo de relación interpersonal-personal, lo que significa que la cantidad de uso de los juegos electrónicos pueden favorecer comportamientos asociales: aislamiento social entendido como que el excesivo uso de los medios provoca una reducción de las interacciones familiares y sociales; fracaso escolar, existencia de una menor dedicación a las tareas académicas, sustituyendo este tiempo por el que pasa ante los software y unas relaciones interpersonales inestables, en tanto que al igual que el excesivo uso puede derivar en un aislamiento con respecto a los que le rodean, también pueden llevar a relaciones deterioradas con los demás. En palabras de Bringas et al. (2013) “los efectos parecen depender tanto del tiempo de exposición como del contenido mediático, ofreciendo discrepancias en los resultados obtenidos: los contenidos violentos mediáticos, especialmente de los videojuegos, pueden provocar conductas agresivas en la vida real” (p. 27).

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	Gl	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	36,328 ^a	15	,002
Razón de verosimilitud	27,148	15	,028
Asociación lineal por lineal	8,515	1	,004
N de casos válidos	91		

a. 20 casillas (83,3%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,01.

Conclusión: De acuerdo a los resultados de la prueba de hipótesis de Chi-cuadrado se determina que existe influencia significativa entre las horas de acceso a los juegos electrónicos, y el estilo de relación interpersonal entre compañeros, puesto que según los resultados el valor de significancia es $(15)=36,328 P < 0,05$. Por lo que se acepta la hipótesis de que las variables están relacionadas entre sí al tener una significancia alta y debidamente proporcional al coeficiente de contingencia $=32,801 P < 0,05$.

5.1.3. Lugar de acceso a juegos electrónicos, según estilo de relaciones interpersonales entre compañeros

TABLA N° 3
LUGAR DE ACCESO A JUEGOS ELECTRÓNICOS, SEGÚN ESTILO DE RELACIONES INTERPERSONALES ENTRE COMPAÑEROS

LUGAR DE ACCESO A JUEGOS ELECTRÓNICOS	ESTILO DE RELACIONES INTERPERSONALES								TOTAL	
	INTIMA		SUPERFICIAL		PERSONAL		DISTANTE		N°	%
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%		
Cabinas aledañas al colegio	7	7,7	67	73,6	1	1,1	6	6,6	81	89,0
Pimball	-	-	1	1,1	-	-	3	3,3	4	4,4
Colegio (laptop, tablet, celular)	1	1,1	1	1,1	-	-	1	1,1	3	3,3
Hogar	1	1,1	-	-	-	-	1	1,1	2	2,2
Alquiler de consolas	1	1,1	-	-	-	-	-	-	1	1,1
TOTAL	10	11,0	69	75,8	1	1,1	11	12,1	91,0	100

FUENTE: Encuesta aplicada por la Bach. I. Soledad Quispe Cenzano de la Facultad de Trabajo Social de la UNA-Puno, a los estudiantes de la I.E.S Glorioso Colegio Nacional “San Carlos”-Puno, 2016.

En la tabla N° 03 se percibe que el 73,6% de alumnos manifiestan que acceden a cabinas de internet aledañas al colegio, los mismos que tienen un estilo de relación interpersonal superficial. Por lo tanto se comprueba que los estudiantes mantienen estilo de relación interpersonal superficial a causa del malestar que los estudiantes expresan al verse imposibilitados de acceder a cabinas de internet porque su atención y concentración está en ingresar e interactuar con los juegos electrónicos en grupos de interés en los mismo a través de pantallas. Hecho que impide que se generen espacios de compartir conocimientos, emociones, perspectivas y aspiraciones o presencias, puesto que existe un alto grado de consenso de los estudiosos en la idea de que las relaciones entre iguales en la infancia y adolescencia contribuyen significativamente al desarrollo del correcto funcionamiento interpersonal y proporcionan oportunidades únicas para el aprendizaje de habilidades específicas que no pueden lograrse de otra manera ni en otros momentos.

Según, Tejeiros, Pelegrina & Gómez (2009) “los adolescentes que son socialmente competentes son queridos por sus compañeros y amigos, resultan agradables a las personas adultas y, a largo plazo consiguen más éxitos escolares y una mayor adaptación al entorno social” (p. 23). Por el contrario la incompetencia social se relaciona con un variado listado de desajustes y dificultades como son baja aceptación, rechazo, ignorancia y aislamiento, problemas emocionales y escolares, desajustes psicológicos, delincuencia juvenil y diversos problemas de salud mental en la vida adulta como consecuencia de mantener estilos de relación interpersonal superficial.

Entre las tareas evolutivas que los adolescentes tienen que ir logrando está la de relacionarse adecuadamente con sus semejantes y establecer relaciones amicales y personales. Para ello es necesario que adquieran, practiquen y pongan en juego en sus contactos interpersonales, una serie de conductas y habilidades sociales de las que son ejemplo: saludar, hacer una crítica, expresar una alabanza, diferenciarse de las y los otros, ofrecer consuelo y ayuda, expresar su opinión, resistirse a las presiones del grupo y muchas otras que manteniendo comunicación interpersonal superficial no se logran, porque en la relación con las/los iguales se encuentra afecto, intimidad, alianza, ayuda, apoyo, compañía, aumento del valor, sentido de inclusión, sentimientos de pertenencia, aceptación, solicitud, y muchas otras cosas que hacen que el adolescente tenga sentimientos de bienestar y se encuentre a gusto.

El microsistema de los iguales y la cultura de grupo están compuesta de normas, ritos, pautas, rutinas, convenciones, costumbres, creencias, hábitos de comportamiento, valores y actitudes. El grupo de iguales tiene una gran importancia en el aprendizaje del rol sexual, en el desarrollo moral y en el desarrollo de normas y valores. Las habilidades más sofisticadas, de las que son ejemplo negociar, intercambiar, compartir, defenderse, crear normas, cuestionar lo injusto se desarrolla fundamentalmente en las interacciones entre compañeros.

Igualmente, el 1,1% de los estudiantes acceden a cabinas de internet aledañas al colegio, los mismos que presentan un estilo persona al interrelacionarse, por lo que se percibe la ausencia de estudiantes que jueguen en su hogar o play station como medio de acceso a los videojuegos. De acuerdo a los resultados se demuestra que los adolescentes no acceden a los videojuegos en sus viviendas debido a la concurrencia de los mismos a cabinas de internet donde están más expuestos al peligro como acceder a juegos electrónicos con alto contenido violento, acceso a páginas pornográfica, ser captados por pederastas y perder la noción del tiempo debido a la ausencia de sus apoderados quienes controlen el tiempo y frecuencia de acceso a juegos electrónicos. Además, la tabla muestra la ausencia de los padres sobre el control y orientación que estos deben impartir hacia sus menores hijos y el limitado trabajo en el área de tutoría por parte de los docentes que están más enfocados en impartir conocimientos más no en inculcar actitudes adecuadas.

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	Gl	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	35,355 ^a	12	,000
Razón de verosimilitud	24,273	12	,019
Asociación lineal por lineal	,348	1	,555
N de casos válidos	91		

a. 17 casillas (85,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,01.

Conclusión: De acuerdo a los resultados de la prueba de hipótesis de Chi-cuadrado se determina que existe influencia significativa entre el lugar de acceso a los juegos

electrónicos, y el estilo de relación interpersonal entre compañeros, puesto que los resultados del valor de significancia son $(12)=35,355 P < 0,05$. Por lo que se acepta la hipótesis de que las variables están relacionadas entre sí al tener una significancia alta y debidamente proporcional al coeficiente de contingencia $=28,299 P < 0,05$.

5.2. TIPO DE JUEGOS ELECTRÓNICOS SEGÚN LA RELACIÓN INTERPERSONAL ENTRE ESTUDIANTES

El jugar por medio de los dispositivos electrónicos como práctica cotidiana en adolescentes ha atraído desde décadas atrás investigadores por la preocupación sobre las consecuencias que puede tener sobre las conductas de los adolescentes y el futuro de nuestras sociedades. Multitud de estudios se han centrado en demostrar sus posibles efectos, tanto negativos, como es el caso de la presunta relación entre juegos electrónicos violentos y conductas agresivas o su influencia en rendimientos escolares bajos, como positivos, principalmente su utilización como herramienta didáctica y como plataforma para las relaciones sociales.

El juego en pantalla necesita dispositivos para conectarse, puesto que la rapidez con la que estos se han desarrollado ha posibilitado un amplio universo de formas y tipologías de video juegos electrónicos que vienen de lo más simple a lo más complejo y sofisticados y en diversas presentaciones. Autores como Levis, Gil & Vida definen “este tipo de “juguetes” como programas informáticos diseñados para el entretenimiento y la diversión que se pueden utilizar a través de varios soportes, como videoconsolas, ordenadores o teléfonos móviles” (p. 73).

Como se mencionó antes, por su amplia extensión, su rápido y múltiple desarrollo y la cantidad de usuarios que hacen uso de esta tecnología, los juegos electrónicos se han convertido en tema recurrente en los medios masivos de comunicación, forman parte de conversaciones cotidianas y han sido objeto de estudio para investigadores de distintas disciplinas y muchos investigadores concluyen que el tipo de juego tiene repercusión indiscutible en el tipo de relación interpersonal que los adolescentes mantienen en el contexto escolar y en diferentes ambientes socializador.

5.2.1. Tipo de juego electrónico, según tipo de relación interpersonal entre estudiantes

TANLA N° 4
TIPO DE JUEGO ELECTRÓNICO, SEGÚN TIPO DE RELACIÓN
INTERPERSONAL ENTRE ESTUDIANTES

TIPO DE JUEGO ELECTRÓNICO	TIPO DE RELACIÓN INTERPERSONAL						TOTAL	
	AGRESIVO		PASIVO		ASERTIVO		N°	%
	N°	%	N°	%	N°	%		
Plataforma o arcade	1	1,1	-	-	-	-	1	1,1
Estrategia	75	82,4	1	1,1	-	-	76	83,5
Deporte	1	1,1	-	-	-	-	1	1,1
Rol o RPG	-	-	1	1,1	-	-	1	1,1
Disparo	3	3,3	5	5,5	-	-	8	8,8
Acción o pelea	3	3,3	1	1,1	-	-	4	4,4
TOTAL	83	91,2	8	8,8	-	-	91	100

FUENTE: Encuesta aplicada por la Bach. I. Soledad Quispe Cenzano de la Facultad de Trabajo Social de la UNA-Puno, a los estudiantes de la I.E.S Glorioso Colegio Nacional "San Carlos"-Puno, 2016.

La tabla N° 04 muestra el 82,4% de los encuestados practican juegos electrónicos de tipología estratégica, de los cuales tienen un tipo de relación interpersonal agresiva demostrando que el tipo de juego estratégico conlleva a interrelacionarse agresivamente, puesto que los participantes de éstos utilizan diversas estrategias y alianzas para eliminar al oponente para luego ser reconocido por el resto como el vencedor, lo que le da a los jugadores estatus virtual frente a sus enemigos de la red. Para el logro de este objetivo ponen en acción episodios violentos donde tienen que destruir o "matar" al enemigo a través de cualquier medio o acción, los mismos que son puestos en práctica por los estudiantes en su contexto escolar.

Según estos resultados podemos resaltar que el tipo el juego electrónico es uno de los indicadores que favorece tener un tipo de relación interpersonal agresiva, dato corroborado por (Satir, 2013. p. 7) quien relaciona la tipología interpersonal a patrones de comunicación, concluyendo que además de la existencia de los diferentes tipos de comunicación como: verbal, escrita y virtual, establecemos patrones de comunicación

en la interrelacionasen, debido a que no hay ciertos patrones universales que rigen la forma en cómo el ser humano se interrelaciona a efecto de la presencia de conflictos o parámetros por los que atraviesa la persona de acuerdo a su experiencia y cotidianidad. Dichos patrones de comunicación juegan un papel importante al analizar y explicar la agresividad como tipología interpersonal, de modo que el acusador o culpador: es la figura de un “superyo” desmedido, dado que hay una inculpación y desacuerdo de principio con el interlocutor, el cuerpo habla también y demuestra poder, el interior tiene otro relato caracterizado por la frustración y soledad de un individuo que busca en realidad ser aceptado y querido. El acusador centre su atención en las faltas de otro, se comporta como un dictador, un amo, actúa como un ser superior, y parece estar diciendo, "si no fuera por ti, todo marcharía bien". El sentimiento interno es de tirantez en los músculos y en los órganos. Entre tanto, la presión sanguínea aumenta, la voz es áspera, tensa y con frecuencia chillona y ruidosa, que rebaja a todos, no se preocupa por la respuesta de los otros, para él esto es lo de menos y como resultado, la persona puede ser hiriente, hostil, prepotente, explosiva, despectiva, colérica, mandona y conflictiva.

Por su parte, Chacón & Moncada (2012) indican que “existe un sistema de clasificación de los juegos de acuerdo con su contenido y que de alguna forma nos permite conocer el público al que supuestamente están dirigidos” (74), así como los posibles riesgos de su utilización, no obstante el consumismo y el desinterés por conocer los riesgos sociales y psicosocial que generan ciertos tipo de juegos electrónicos a cierta edad de la vida humana, ya que estos dispositivos están destinados para cierto tipo de población y edad alcanzada, aunque en la actualidad no se cumple, en tanto que existen evidencias que cuando los adolescentes utilizan videojuegos no les permite desarrollar importantes destrezas sociales debido a que la naturaleza de los videojuegos no les estimula a tener interacciones significativas con otros y porque los juegos los distraen, por lo que el efecto en la socialización es perjudicial y hasta agresiva por el contenido de estos programas digitales.

Diversos investigadores han observado cambios en el comportamiento luego de la exposición a videojuegos violentos la mayoría de adolescentes refiere haber jugado uno o más videojuegos intensamente violentos. Siguiendo a Martínez, Bohorozaner & Kampfner (2010) también indican que “las personas que utilizaban videojuegos a edades más tempranas tenían una mayor predisposición a poseer una peor salud mental

y que el comportamiento agresivo percibido por los adolescentes era mayor conforme aumentaba el tiempo de exposición al videojuego asociado al comportamientos problemáticos” (p. 29), asimismo produce secuelas en la salud de la persona debido a que la frecuencia cardíaca era mayor luego de jugar el videojuego violento de categoría estratégica constituyéndose un factor de riesgo causal para interacciones agresivas y un comportamiento social reprimido, dado que el tipo de juego estratégico es indebidamente usado por los adolescentes, por lo que son motivados por los escenarios y por la participación de una cultura armamentista, hegemónica y global, basada por la preferencia de los sistemas de “poderes” de los héroes presentando la violencia como algo divertido.

Por otro lado, el 1,1% de alumnos accede a juegos electrónicos como de estrategia, Rol, y acción y pelea, de los cuales tienen estilo de relación interpersonal pasiva, por lo que no presentan el tipo de relación interpersonal asertivo, éste según Naranjo (2013) entendido básicamente como “autoafirmación personal, la capacidad de respetar los derechos propios y los ajenos, y poder expresar de manera apropiada los sentimientos y pensamientos sin producir angustia y agresividad” (p. 15). Sin embargo, en la anterior tabla se percibe la ausencia de la asertividad en la conducta de los estudiantes, por lo que se ve la pérdida de esta habilidad en el proceso de las interrelaciones, debido al acelerado avance tecnológico donde se evidencia el uso y acceso a juegos electrónicos a temprana edad por lo que los alumnos adoptan actitudes y características de vida de los “héroes” a través de escenarios ficticios según la tipología de juegos como: juego con episodios violentos, juegos de estrategia indebidamente utilizados por los adolescentes puesto que, desarrollan habilidades de razonamiento pero para destruir o eliminar al enemigo, situaciones puestas en práctica en el ámbito educativo y en diferentes espacios de socialización. Además el adolescente no asertivo corre el riesgo de tener conductas antisociales, tener una percepción negativa de sus compañeros de grupo, baja capacidad de empatía, alta impulsividad y muchos problemas escolares.

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	Gl	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	45,955 ^a	5	,000
Razón de verosimilitud	28,446	5	,000
Asociación lineal por lineal	30,133	1	,000
N de casos válidos	91		

a. 9 casillas (75,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,09.

Conclusión: De acuerdo a los resultados de la prueba de hipótesis de Chi-cuadrado se determina que existe una influencia significativa entre el tipo de juego electrónico, según el tipo de relación interpersonal entre compañeros, puesto que según los resultados el valor de significancia es de (5) = 45,955 $P < 0,05$. Por lo que se acepta la hipótesis de que las variables están relacionadas entre sí al tener una significancia alta y debidamente proporcional al coeficiente de contingencia =17,749 $P < 0,05$.

5.2.2. Práctica de juegos electrónicos con más frecuencia, según reacción frente a un problema entre compañeros

TABLA N° 5

PRÁCTICA DE JUEGOS ELECTRÓNICOS CON MÁS FRECUENCIA, SEGÚN REACCIÓN FRENTE A UN PROBLEMA ENTRE COMPAÑEROS

PRÁCTICA DE JUEGOS ELECTRÓNICOS CON MÁS FRECUENCIA	REACCIÓN FRENTE A UN PROBLEMA								TOTAL	
	AGRESIÓN FÍSICA		AGRESIÓN PSICOLÓGICA		AMENAZAS		SUMISIÓN			
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	%	N°
	Dota y Diablo	-	-	76	83,5	-	-	-	-	76
Counter strike y Left	1	1,1	4	4,4	1	1,1	2	2,2	8	8,8
Tekken	3	3,3	-	-	1	1,1	-	-	4	4,4
Mine craft	-	-	1	1,1	-	-	-	-	1	1,1
Otros	-	-	1	1,1	1	1,1	-	-	2	2,2
TOTAL	4	4,4	82	90,1	3	3,3	2	2,2	91	100

FUENTE: Encuesta aplicada por la Bach. I. Soledad Quispe Cenzano de la Facultad de Trabajo Social de la UNA-Puno, a los estudiantes de la I.E.S Glorioso Colegio Nacional “San Carlos”-Puno, 2016.

Según la tabla N° 05 muestra que los estudiantes practican frecuentemente el juego electrónico denominado dota y diablo haciendo un total de 83,5% de los cuales reaccionan a través de agresiones psicológicas al momento de afrontar un problema en el proceso de interrelación con sus compañeros, hecho que según Holt & Kleiber (2013) “está influenciada por la práctica de los juegos electrónicos con contenido violento que atenta contra la integridad de la vida humana como es el caso del Dota y Diablo” (p. 37). Es decir que los ideales de la vida son alterados restándole valor a la condición humana. En el juego electrónico el participante (estudiante) se autorepresenta por “avatares”, donde los jugadores desarrollan sus identidades falsas o virtuales que en el mundo real no pueden ser. Gee (2014) afirma que “la identidad proyectiva se entiende en dos sentidos de la palabra "proyecto". El jugador "real" proyecta sus pensamientos y sentimientos en el personaje virtual y es probable que ve el personaje virtual como una proyección que se forma y se desarrolla” (p. 28), por consiguiente estos estudiantes acceden a estos juegos porque les permiten desarrollar acciones y vivir hechos ficticios donde tienen que cumplir objetivos determinados que en su entorno más cercano como en el contexto escolar o familiar, según su punto de vista y calificativos que percibe no las puede cumplir. Dichos objetivos según el autor citado anteriormente, quien clasificó a los jugadores en cuatro arquetipos: (1) "cumplidores" son jugadores motivados por los objetivos en el juego; (2) "socializadores" son los jugadores que están motivados por la interacción con otros jugadores; (3) "exploradores" son interesados en el descubrimiento del mundo virtual; y (4) "asesinos" están interesados principalmente en aspectos de combate del juego y cómo usarlos contra otros jugadores, el mismo que está dentro de la tipología de juego de estrategia y disparo.

Éstas características que los autores hacen alusión, se asocia a la adopción de actitudes agresivas, puesto que el contenido estratégico acompañado de la violencia y la agresión psicológica evidenciadas por los adolescentes a través de la pantalla y de los combates de guerra que protagonizan por medio de los dispositivos electrónicos por la red, hace que los alumnos las contextualicen en su entorno escolar, puesto que según Díez, Terrón & Rojo (2002) “estamos interrelacionándonos en una cultura de la violencia, de la competitividad, del menosprecio hacia los débiles, del sexismo y de la agresión psicológica como única forma de enfrentar y solucionar conflictos por las que atraviesan los adolescentes escolares día a día, ya que son aprendidas y puestas en práctica por medio de los juegos electrónicos” (p. 14).

El mirar constantemente y practicar a través de la pantalla la derrota del enemigo por medio de la violencia o la muerte, crea y transforma pautas de conducta en los alumnos; de esta forma, la agresividad psicológica se expresa conductualmente como una constelación de respuestas que pueden variar en una miríada de formas. El asesinato y el insulto son formas de agredir a otra persona, pero también lo son hablar mal de alguien a sus espaldas, extender falsos rumores sobre otra persona para difamarle e, incluso, convencer a alguien de que dejen de hablar a otra persona. Son estos últimos, algunos ejemplos de agresión indirecta cuya meta es la producción de un daño que no se dirige a la persona sino a sus propiedades, su imagen social o a su red de relaciones interpersonales. Según Penado (2012) son claros ejemplos de cómo, “el ser humano, dispone de un enorme y basta terreno de actuación para dirigir intencionalmente su daño hacia otras personas y no solamente a través de su fuerza física” (p. 4).

Asimismo Figueroa y Zabala (2014) asocian la agresión sociológica a la agresión proactiva, por lo que “se relaciona a la exposición a modelos agresivos dentro de un ambiente escolar donde se valora la agresión como un modo de resolver los conflictos y conseguir los objetivos personales” (p. 24). El paso de un tipo a otro de agresión podría deberse a que el sujeto entiende que la agresión sigue siendo útil para alcanzar sus objetivos, lo que es reforzado por el contacto y relación con otros iguales que estimulan su uso, haciendo que la evaluación cognitiva de la conducta agresiva siga siendo positiva. De hecho, la agresión en ocasiones sirve para objetivos adaptativos, como por ejemplo en el acoso escolar.

También es importante mostrar el 1,1% de los alumnos acceden frecuentemente a juegos electrónicos como counter y tekken de los cuales reaccionan con amenazas al reaccionar frente a un problema, es decir ningún estudiante reacciona con actitudes sumisas frente a un problema, debido a que en la actualidad se está apreciando un cambio acelerado con respecto a la interrelación, ya que hace unos años, se transmitía un modelo de conducta inhibida o sumisa especialmente en niños, niñas y adolescentes donde se tenía que obedecer a los mayores, acatar a la autoridad, sin embargo hoy en día se propugna el modelo agresivo como: si eres débil, se aprovecharán de ti, hay que ser el mejor sin importar los medios que se utilicen para cumplir los objetivos debido a al contexto actual de competitividad e individualismo en la que se desenvuelven los adolescentes.

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	Gl	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	78,631 ^a	12	,000
Razón de verosimilitud	40,315	12	,000
Asociación lineal por lineal	17,334	1	,000
N de casos válidos	91		

a. 18 casillas (90,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,02.

Conclusión: De acuerdo a los resultados de la prueba de hipótesis de Chi-cuadrado se determina que existe influencia significativa entre la práctica del juego electrónico, y la reacción frente a un problema entre compañeros, según resultados el valor de significancia (12) = 78,631 $P < 0,05$. Por lo que se acepta la hipótesis de que las variables están relacionadas entre sí al tener una significancia alta y debidamente proporcional al coeficiente de contingencia = 28,299 $P < 0,05$.

5.2.3. Medio de acceso a los juegos electrónicos, según reacción frente a un problema entre compañeros

TABLA N° 6
MEDIO DE ACCESO A LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS, SEGÚN REACCIÓN FRENTE A UN PROBLEMA ENTRE COMPAÑEROS

MEDIO DE ACCESO	REACCIÓN FRENTE A UN PROBLEMA								TOTAL	
	AGRESIÓN FÍSICA		AGRESIÓN PSICOLÓGICA		AMENAZAS		SUMISIÓN			
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Computadora/Laptop	2	2,2	81	89,0	2	2,2	2	2,2	87	95,6
Consola de video	2	2,2	1	1,1	1	1,1	-	-	4	4,4
TOTAL	4	4,4	82	90,1	3	3,3	2	2,2	91	100

FUENTE: Encuesta aplicada por la Bach. I. Soledad Quispe Cenzano de la Facultad de Trabajo Social de la UNA-Puno, a los estudiantes de la I.E.S Glorioso Colegio Nacional “San Carlos”-Puno, 2016.

La tabla N° 06 muestra que el 89,0% de los estudiantes tiene como medio de acceso a los juegos electrónicos la computadora o laptop, de los cuales reaccionan con agresión psicológica al atravesar un problema, porque durante el transcurso de su interacción entre los mismos y con los juegos electrónicos como el Dota u otros software utilizan palabras soeces que dañan la dignidad de una persona y de su familia, puesto que se refieren de los integrantes de la familia con discriminación de raza sexo, se refieren al sexo femenino despectivamente y como objeto sexual, además que los participantes que están perdiendo en la partida del juego, son producto de una violación o de la actividad de su madre (prostitución), hecho que genera constantes discusiones e intercambio de palabras y gesticulaciones con contenido violento psicológicamente.

Además, del peligro en que se encuentran los adolescentes al estar largas horas al frente de un dispositivo electrónico como la computadora o laptop el mismo que repercute en la adopción de comportamientos inapropiados para los estudiantes. En palabras de Chavez & Rivera, (2013) “muchos valores dominantes en nuestra sociedad se encuentran presentes en los juegos electrónicos como: la competencia, la velocidad, la violencia, la agresividad, la agresión psicológica y otros” (p. 54), es decir, hay una gran relación bidireccional entre los valores promovidos por el entorno social y los juegos, de manera que los comportamiento que se practican en estos juegos y se transmiten por dispositivos electrónicos son los que se encuentran un mayor apoyo y aceptación social, sin embargo no se puede negar como muchos de los valores como la competitividad son productivas para la realización en ámbitos sociales, culturales, tecnológicos, políticos, etc. de la persona.

Cabe mencionar que el 1,1% utilizan video consola como medio de acceso a los juegos electrónicos y reaccionan con amenazas frente a algún problema que se le presenta al interrelacionarse con sus compañeros. Por los cambios sociales y culturales que los adolescentes están experimentando; un ejemplo significativo es la familia que ha modificado sensiblemente tanto su estructura como su funcionamiento y el rol que desempeña en la socialización de sus miembros; los medios tecnológicos que han irrumpido de forma brusca y llamativa en la vida de la persona; los medios de comunicación como los juegos electrónicos conectados a la red que, en determinadas circunstancias, llegan incluso a suplantar al resto de referentes y agentes socializadores. Según Monjas (2014) “estamos en una sociedad multiétnica y multicultural

consecuencia de la inmigración; la sociedad erotizada, consumista y hedonista; los “padecimientos” de nuestro tiempo como son estrés, ansiedad, soledad, aislamiento, analfabetismo emocional, agresividad, depresión y tristeza, irritabilidad, apatía, o la violencia que empapa la sociedad apreciándose una notable permisividad e indiferencia hacia determinadas formas de violencia como la verbal o la exclusión social” (p. 31).

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	27,834 ^a	3	,000
Razón de verosimilitud	12,653	3	,005
Asociación lineal por lineal	2,023	1	,155
N de casos válidos	91		

a. 7 casillas (87,5%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,09.

Conclusión: De acuerdo a los resultados de la prueba de hipótesis de Chi-cuadrado se determina que existe influencia significativa entre el medio de acceso y la reacción que tienen los estudiantes frente a un problema, según los resultados de significancia (3)= 27,834 $P < 0,05$. Por lo que se acepta la hipótesis de que las variables están relacionadas entre sí al tener una significancia alta y debidamente proporcional al coeficiente de contingencia = 12,838, $P < 0,05$.

CONCLUSIONES

PRIMERA:

Existe un alto grado de influencia de los juegos electrónicos en las relaciones interpersonales, es decir; éstos son un determinante de las actitudes que se tengan al relacionarse entre compañeros, puesto que se encontró un 83.5% (76) de los estudiantes practican videojuegos como el Dota y Diablo, los cuales tienen un trasfondo ideológico el cual es matar para obtener recompensas. De esta manera, se crean tensiones psicológicas al reconocer la violencia como un modo de solucionar sus problemas, puesto que los videojuegos se presentan entre las principales causas de la violencia en el mundo entre los adolescentes, debido a que proveen la posibilidad de interacción, identificación y aprendizaje de las conductas agresivas de los personajes del juego y el jugador.

De acuerdo a los resultados, el valor de significancia es $(12) = 78,631$, por lo que se determina un alto grado de influencia de los juegos electrónicos en las relaciones interpersonales al tener una significancia alta y debidamente proporcional de $28,299 P < 0,05$.

SEGUNDA:

Los juegos electrónicos están incursionando de manera vertiginosa en la población adolescente tal como muestran los resultados que el 73,6% (67) de los estudiantes acceden a las cabinas de internet aledañas al colegio para jugar diariamente a los videojuegos, los mismos que presentan un estilo de relación interpersonal superficial y hostil al interrelacionarse con sus compañeros; según los resultados $(9) = 34,632$ se acepta la hipótesis que existe un alto grado de influencia de la frecuencia de acceso a los videojuegos en la forma de interrelación entre estudiantes al ser significativamente alta y debidamente proporcional al coeficiente de contingencia = $23,589 P < 0,05$. Siendo claro que el 70,3% (64) de los estudiantes accede entre 3-4 horas frecuentemente, los mismos que presentan un estilo de relación interpersonal superficial, es decir no existe una buena comunicación entre estudiantes teniendo como consecuencia espacios de convivencia escolar violentos por las constantes agresiones que se dan entre los mismo.

TERCERA:

El 82,4% (75) de los estudiantes acceden al tipo de juego electrónico de estrategia, los mismos que presentan el tipo de relación interpersonal agresivo, puesto que los videojuegos representan un papel fundamental en la vida de los adolescentes, modificando radicalmente su forma de entretenerse, de relacionarse y de interactuar como resultado de la tipología de juegos agresivos, donde se busca destruir al enemigo, ya que los mismos practicantes de éstos software, fomentan violencia en su entorno escolar, siendo estos mismos reincidentes de episodios violentos con sus demás compañeros; además se comprueba que el 89,0% (81) de los estudiantes tienen como medio de acceso a los videojuegos una computadora o laptop y su reacción es mayoritariamente con agresiones psicológicas durante la práctica de juegos electrónicos donde discriminan a los más débiles y vulnerables. Según los resultados de significancia $(3) = 27,834$ se determina que existe influencia directa del tipo de juego electrónico en el tipo de interrelación entre estudiantes y generación de agresiones psicológicas entre los mismo al tener una significancia alta y debidamente proporcional al coeficiente de contingencia = 12,838, $P < 0,05$.

RECOMENDACIONES

1. A los investigadores de las Ciencias Sociales se recomienda desarrollar investigaciones a través de diferentes paradigmas de investigación, puesto que a partir del estudio y los resultados surgen problemas multicausales. Dichos problemas a estudiar son: la influencia de los juegos electrónicos en el rendimiento escolar, en el ámbito personal, en el ambiente familiar, el problema de la adicción, la ludopatía, la drogadicción, el alcoholismo, el robo, el pandillaje, el crimen, pornografía por el sentido sexista que determinados videojuegos tienen, etc. problemas que tienen directa relevancia con el acceso a los juegos electrónicos, para luego proponer alternativas de prevención y cumplimiento o creación de normas como: la ley N° 29139 Ley que prohíbe el acceso de menores de edad a páginas web de contenido pornográfico y a cualquier otra forma de comunicación en red de igual contenido, en las cabinas públicas de internet, así como la prohibición del ingreso a cabinas de Internet a los estudiantes menores de edad dentro del horario escolar.
2. A los directivos, docentes y padres de familia de la I.E.S. Glorioso “San Carlos” y demás centros educativos se sugiere implementar y desarrollar el programa social educativo “convivencia familiar y escolar” donde se desarrollen sesiones de comunicación, interacción y convivencia entre los miembros de la familia y de las instituciones educativas, entrevistas a padres de familia y estudiantes para detectar problemas que los aquejan, visitas domiciliarias, y reuniones de sensibilización y prevención a partir de la Coordinación de Tutoría y Orientación Educativa en convenio con las diferentes instituciones públicas y privadas orientadas a la atención de niños y adolescentes como el Centro de Desarrollo Juvenil (CDJ), Policía Nacional del Perú (área de familia y prevención) con temas de ciudadanía, democracia y derechos humanos; Auditores Juveniles del Poder Judicial en asuntos de prevención del delito, consumo de drogas, alcoholismo, entre otros; y padres de familia para prevenir el acceso frecuente de los estudiantes a cabinas de internet para practicar los juegos electrónicos con contenidos violentos, a través de trabajos en caso, grupo y comunidad. Además de concientizar a los alumnos sobre los problemas que puede conducir el constate acceso a los videojuegos. Esto con la participación activa de los agentes involucrados como padres de familia, población estudiantil,

docentes, autoridades e instituciones públicas y privadas que protegen al menor, con el fin de informar sobre los riesgos que traen consigo cierto tipo de juegos electrónicos y dotar de herramientas y recursos para hacer frente a las problemáticas que generan estos software. Asimismo informarlos sobre el gran potencial educativo que tienen los videojuegos con contenido didáctico para el aprendizaje de ciertas materias educativas como la matemática, lenguaje, historia, geografía, idiomas, etc., además de implementar políticas que prohíban la venta y descarga vía web de Apps con escenografía violenta no aptos para los estudiantes adolescentes.

3. Al equipo multidisciplinario encargado del diseño curricular de la Facultad de Trabajo Social de la UNA Puno se sugiere incorporar y desarrollar en su plan de estudios la temática de las nuevas tecnologías de la comunicación y su relación con la acción social profesional en el ámbito escolar a través de ejes temáticos como familia y convivencia escolar. Asimismo ofertar segundas especializaciones para la intervención de nuestra profesión en la problemática estudiantil con las características que presentan esta población en el presente siglo. Asimismo, a los estudiantes de la FTS desarrollen investigaciones sobre causas y efectos de las tecnologías de la información y comunicación utilizados frecuentemente por los adolescentes que revelen y expliquen causas y efectos del acceso excesivo a estos software utilizando métodos e instrumentos de investigación de los paradigmas cuantitativo y cualitativo para implementar programas de educación para la convivencia escolar y promoción de las competencias personales y habilidades sociales.

BIBLIOGRAFÍA

- Aarseth, E. (2007). "Investigación sobre juegos: aproximaciones metodológicas al análisis de juegos". *Artnodes*, Vol 7, 4-14.
- Aguilar, S. (2005). Fórmulas para el cálculo de la muestra en investigaciones de salud. *Salud en TABASCO*, 11(1-2): 333-338.
- Ameneiros, A. & Ricoy, M. A. (2015). Los videojuegos en la adolescencia: prácticas y polémicas asociadas. *Revista de Estudios e Investigación en Psicología y Educación*, 86(13), 2386-7418. doi: 10.17979/reipe.2015.0.13.451. Recuperado de: <file:///C:/Users/HP/Downloads/451-3773-1-PB.pdf>
- Barahona, J. & Reyes, E. (2008) *Práctica de los valores morales en los estudiantes de 4to. Grado de la Escuela San Francisco de Asís, Jinotepe departamento de Carazo, II semestre del año 2008* (investigación de la facultad de idiomas). Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, UNAN, Managua.
- Beltrán, V., Beltrán, J., Cervelló, E., Moreno, J., & Montero, Carlos. (2012). El uso de videojuegos activos entre los adolescentes. *CCD. Cultura_Ciencia_Deporte*, 19(7). Recuperado de: <http://ccd.ucam.edu/index.php/revista/article/view/20/17>
- Benvenuto, S. (2016). Dota 2 Hero Build. [Online] Dota2.com. Available at: <http://www.dota2.com/workshop/builds/overview> [Accessed 12 Aug. 2016].
- Berciano, V. & Isidro, A. (2016). Consumo de videojuegos y su influencia en adolescentes. *Psicología y Educación: Presente y Futuro*, ISBN 978-84-608-8714-0, pp. 1501-1509. Recuperado de: <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/63955>
- Bernete, F. (2014). Usos de las TIC, Relaciones sociales y cambios en la socialización de las y los jóvenes. *Revista Latinoamericana de Comunicación, (esl/efl): teoría y sociología de la comunicación (UCM)*. Recuperado de: http://xcesarmartinez.com/recursos/info1/lectura/relac_sociales.pdf
- Bringas, C., Ovejero, A., Herrero, F. & Rodríguez, F. (2013). Medios electrónicos y comportamiento antisocial en adolescentes. *Revista colombiana de psicología*. 15(1), 56-63. Recuperado de: <http://www.revistas.unal.edu.co/index.php/psicologia/article/viewFile/1160/10027>
- Buitrago, Maldonado & Mancilla. (2014, 30 de noviembre). Videojuegos y adicción en niños-adolescentes: una revisión sistemática. *RevistaTog*. Recuperado de <http://www.revistatog.com/num20/pdfs/revision2.pdf>
- Bustamante, B. & Mauricio, M. (2014). Agresividad, Hostilidad e Ira en Adolescentes que Juegan Videojuegos, Quito. *UDLA, Sede Ecuador. Facultad de Ciencias Sociales, Psicología Clínica*. 113p. recuperado de: <http://200.24.220.94/handle/33000/3441>

- Capa, W. & Vallejo, M. (2010). Video Juegos: Adicción y Factores Predictores. *Av. Psicol.*, 18 (1), 103-110.
- Castillo, R. Fernández, P. Palomera, R. Salguero, J. & Ruíz, D. (2011). Inteligencia emocional y ajuste psicosocial en la adolescencia: El papel de la percepción emocional. Recuperado de: <http://formacionasunivep.com/ejep/index.php/journal/article/view/71>
- Chacón, Y. & Moncada, J. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*, 3(21), 43-49. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=345732287009>
- Chavez, P. & Rivera. (2013). *La influencia de los juegos electrónicos en adolescentes de doce a diecisiete años de edad* (Tesis de pre grado). Universidad de San Carlos de Guatemala Escuela de Ciencias Psicológicas, Guatemala.
- Cole, M. & Griffiths, M. (2007) Social Interactions in Massively Multiplayer Online Role-Playing Gamers. *Cyberpsychology & Behavior*, 10(4), 583-579.
- Contreras, Eguia. & Solano, D. (2013, 28 de marzo). Videojuegos: conceptos, historia y su potencial como herramienta de educación. *Semana*. Recuperado de <http://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2013/04/videojuegos.pdf>
- Cruz, Y. (2015). *Uso de videojuego y el rendimiento académico de estudiantes del 5to de secundaria de la Gran Unidad Escolar-José Antonio Encinas Juliana 2015*. (Tesis de licenciatura). Universidad Nacional del Altiplano, Puno.
- Cumbá, C., Aguilar, J., Suárez, R., Pérez, D., Acosta, L., & López, J. (2011). Juegos de video y comportamiento en escolares de primaria y secundaria básica en Centro Habana, en el curso 2005-2006. *Scielo*, http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1561-30032011000200003.
- DFC Intelligence & Xfire (05 de junio de 2016). DFC Intelligence Publica Resultados Software de videojuegos mundial crezca a \$ 70 mil millones para el año 2017. Recuperado de <http://www.dfcint.com/archive/wp/?p=338>
- DFC Intelligence & Xfire (2016). *DFC Inteligencia y X fuego anuncian Liga de Leyendas Más jugados Juego PC*. Recuperado de: <http://www.prweb.com/releases/dfc/xfire/prweb9684487.htm>. Miércoles, 29 de junio 2016.
- Díaz, Y. (2012). Bullying, acoso escolar, elementos de identificación, perfil psicológico y consecuencias, en alumnos de educación básica y media. *Revista Psicológica*, 16:10. Disponible en: <http://hdl.handle.net/10401/5468>.
- Díez, E., Terrón, E. & Rojo. (2003). Violencia y videojuegos. 1695(324). Disponible en: <http://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/Numero0/Articulos/violencia%20y%20vid eo juegos.pdf>

- Estallo, J. A. (1995). *Los videojuegos. Juicios y prejuicios*. Barcelona: Planeta. Recuperado de <https://www.coursehero.com/file/p5gcv1/ESTALLO-J-A-1995-Los-videojuegos-Juicios-y-prejuicios-Planeta-Barcelona-ESTALLO/>
- Fernández García, I. (2003). La Educación entre pares: Los modelos del alumno ayudante y mediador escolar. Disponible en www.gh.profes.net/especiales2.asp?id_contenido=40418
- Figuroa, M. & Zavala, E. (2014). Los videojuegos y su posible influencia en la agresión reactiva. Estudio con perspectiva de género, en la comunidad de Pantanal, Nayarit. *Uaricha*, 11(24), 91-105. Recuperado de: http://www.revistauaricha.umich.mx/Articulos/uaricha_1124_091-105.pdf
- Flores, T. (2012). Estudio de las relaciones interpersonales en aulas con alumnos “diferentes”. *Revista de Córdoba Cadis*, 32(23), 345-134. Recuperado de <file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-EstudioDeLasRelacionesInterpersonalesEnAulasConAlu-4168089.pdf>
- Frasca, G. (2001). *Videojuegos del Oprimido: Videojuegos como un medio para el Pensamiento Crítico y Debate*. Georgia: Institute of Technology.
- García Requena, F. (1997). Organización escolar y gestión de centros educativos. Málaga, España: Edic. Aljibe.
- García, M., Hermida, L. & Núñez, P. (2015). Tendencias de las relaciones sociales e interpersonales de los nativos digitales y jóvenes en la web 2.0. *Revista Latina de Comunicación Social*, 67(28), 179-206. DOI: 10.4185/RLCS-067-952-179-206
- Gee, James (2014). *¿Qué video juegos tienen que enseñarnos sobre el Aprendizaje y Alfabetización?*. New York: Palgrave Macmillan.
- Gonzales, A. (2013). Fundamentos de la informática: Conceptos de ordenador: estructura y funcionamiento. Colombia. Ingeniería Técnica Industrial. (2013). Recuperado de <http://www.uhu.es/04004/material/Transparencias1.pdf>
- Gonzales, Y. (23 de Junio de 2015). Las relaciones interpersonales. Recuperado de: <https://prezi.com/2jp-iuvkjb5/las-relaciones-interpersonales/>
- Haro, L. (2010). *Los juegos electrónicos y su incidencia en el bajo rendimiento escolar de los niños de la escuela Abel Sanchez del Cantón Pillaro durante el año lectivo 2009/2010*. (Tesis de grado). Universidad Técnica de Ambato, Ecuador.
- Holt, N. A. & Douglas A. K. (2014). Canto de las sirenas de Juegos Multijugador Online. *Ambientes de niños y jóvenes*, 19(1), 223-244.
- Huanca, F. (2011). Influencia de los Juegos de Internet en el Comportamiento de los Adolescentes de la Ciudad de Puno. *COMUNI@CCIÓN: Revista de Investigación en Comunicación y Desarrollo*, 2, 37-44.

- Karla Fernández, K., García A., Quispe, K., Martínez, B., Martínez R. & Margallo R. (2013). La amistad en el desarrollo escolar. *Psicología joven*. Santander, Cantabria, España. Recuperado de: <http://www.psicologiajoven.com/publicaciones11/la%20amistad.pdf>
- Leighton NP. (17 de octubre de 2006). *El Mercurio*. Obtenido de <http://diario.elmercurio.cl/detalle/index.asp?id={a4c23b23-ffa5-4a4d-bbd4-2540bbab58cf}>
- Leighton NP. (17 de octubre de 2006). *El Mercurio*. Obtenido de <http://diario.elmercurio.cl/detalle/index.asp?id={a4c23b23-ffa5-4a4d-bbd4-2540bbab58cf}>
- Levis, D. (2003). Videojuegos: cambios y permanencias. *Comunicación y Pedagogía-Barcelona*. Recuperado desde: http://www.diegolevis.com.ar/secciones/Articulos/Comunicacion_Pedagogia2002_v6.4.pdf
- Levis, D. (27 de junio del 2003). Videojuegos: cambios y permanencias. Revista “Comunicación y Pedagogía”, pp. 1-11.
- Magaña Miranda, M. (2003). La intervención en crisis como apoyo psicológico desde la orientación educativa. *Revista Mexicana de Orientación Educativa*, Disponible www.remo.ws/revista/n0/n0-miranda.htm
- Manual de Organización y Funciones de la I.E.S. Glorioso “San Carlos” 2015.
- Martínez, L., Bohoroszaner, S., Kampfner, E. (2010). Violencia y videojuegos en adolescentes chilenos y mexicanos. *Revista chilena en Neuropsicología*, 5(3), 199-206. Recuperado de: <http://www.neurociencia.cl/dinamicos/articulos/154846-rcnp2010vol5n3-3.pdf>
- Matos, M. & Pérez, T. (2014). *Comunicación y relaciones interpersonales entre directivos y docentes* (Repositorio de tesis electrónica, Universidad del Zulia, Facultad de Humanidades y Educación, Venezuela). Recuperado de: <file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-LasRelacionesInterpersonalesDeLosProfesoresEnLosCe-2377185.pdf>
- Méndez, G. & Hidalgo, E. (2014). Estrés en las relaciones interpersonales: un estudio descriptivo en la adolescencia. *ApaPsyncNet*, 8(1), 2002, 25-36. Recuperado de: <http://psycnet.apa.org/psycinfo/2002-04960-003>
- Méndez, I. & Ryszard, M. (2013). *El desarrollo de las relaciones interpersonales en las experiencias transculturales: una aportación del enfoque centrado en la persona*. (Tesis de grado). Universidad Iberoamericana, México
- Ministerio de Educación. (2007). *Habilidades social*. Lima, Perú: El Comercio S.A.
- Ministerio de Educación. (2007). *Manual de tutoría y orientación educativa en Perú*. Recuperado de [L http://es.scribd.com/doc/14420839/Manual-de-Tutoria-y-Orientacion-Educativa#scribd](http://es.scribd.com/doc/14420839/Manual-de-Tutoria-y-Orientacion-Educativa#scribd)

- Molina, N. & Pérez, I. (2006). El clima de relaciones interpersonales en el aula un caso de estudio. *Scielo*, 27(2), 1011-2251. Recuperado de: http://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1011-22512006000200010
- Monjas, I. (2014). Ni sumisas ni dominantes. Los estilos de relación interpersonal en la infancia y en la adolescencia, *Sabiduría aplicada*. Recuperado de: <http://www.sabiduriaaplicada.com/documentos/ni-sumisas-ni-dominantes.pdf>
- Oliveros. (lunes de enero de 2004). *eumed.ned*. Obtenido de http://www.eumed.net/libros-gratis/2012a/1159/bases_teoricas_relaciones_interpersonales.html
- Ortiz, D. (2005). Multijugador online de pago, la máquina de hacer dinero. *MeriStation*, 360(9), Doi: 35423lan. 2005. Recuperado de <http://www.meristation.com/playstation-3/reportaje/multijugador-online-de-pago-la-maquina-de-hacer-dinero/1601663/61>
- Otero, O. (2013). Video juegos y violencia: Entre el pánico moral y la investigación Científica. Recuperado de: http://www.edisonotero.cl/PDF/articulos_videojuegos_y_violencia.pdf
- Penado, M. (2012). *Agresividad reactiva y proactiva en adolescentes: efecto de los factores individuales y socio-contextuales* (Tesis doctoral). Universidad Complutense De Madrid. España.
- Ponce de León, R. (04 de 04 de 2004). *La prensa San Diego*. Obtenido de <http://laprensa-sandiego.org/archieve/march19-04/columna.htm>
- Psicología de la emoción*. (16 de Diciembre de 2013). Obtenido de <http://www.psicocode.com/resumenes/8EMOCION.pdf>
- Quiroz, M., Tealdo, A. (1996). Los videojuegos y los niños peruanos: tiempo libre y procesos de socialización. *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*. II (4). 95-123.
- Real Academia Española. (11 de enero de s. f.). *dle*. Obtenido de <http://dle.rae.es/>
- Rivas, A. (2009, 22 DE JUNIO). Habilidades sociales y relaciones interpersonales. *Feaps-fundacion Gil Gayarre, Madrid*. Recuperado de http://www.feaps.org/biblioteca/sexualidad_ydi/22_habilidades.pdf
- Rodríguez, E., Megías, I., Calvo, A., Sánchez, E. & Navarro, J. (2002). Jóvenes y videojuegos: espacio, significación y conflictos. Madrid: Fundación de Ayuda contra la Drogadicción. Septiembre, número 3 VOL-28, 2007. Recuperado de <http://www.papelesdelpsicologo.es/vernumero.asp?id=1503> 28 de mayo de 2015-21:24pm
- RPP noticias. (Jueves de Enero de 2014). *RPP noticas*. Obtenido de <http://rpp.pe/lima/actualidad/adiccion-a-los-videojuegos-riesgos-y-consecuencias-en-adolescentes-noticia-661018>
- Ruiz, K. (2014) *Adicción a los videojuegos en escolares* (trabajo de investigación de pre grado). Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Lima-Perú.

- Santos, G. (2012). Videojuegos: una práctica cotidiana de los jóvenes. *UNICENdivulga*, <http://www.unicen.edu.ar/content/videojuegos-una-pr%C3%A1ctica-cotidiana-de-los-j%C3%B3venes>.
- Satir, V. (2005). Categorías de comunicación: ingresando a los modelos de personalidad. *Redalyc*, 11(19), 31-45. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=173514128008>
- Secretaria General de la Organización de los Estados Americanos, Washington (2007). Departamento de Seguridad Publica: Definición y categorización de pandillas. Disponible en: <https://www.oas.org/dsp/documentos/pandillas/Informe.Definicion.Pandillas.pdf>
- Slideshare. (8 de diciembre de 2013). *slideshare.net*. Obtenido de <http://es.slideshare.net/pedrldr/tipos-y-estilos-de-relaciones-interpersonales>
- Steam. (2016). *Estadísticas de Steam y de los juegos*. Recuperado de: <http://store.steampowered.com/stats/?l=spanish>. Actualizadas el 29 de junio de 2016 a las 10:50
- Tejeiros, R., Pelegrina, M. & Gómez J. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Revista Comunicación*, 1(7), 235-250. Recuperado de: http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a16_Efectos_psicosociales_de_los_videojuegos.pdf
- Tipos y Estilos de Relaciones Interpersonales. (s.f.). de slideshare.net. (2012, 11, de setiembre). Recuperado de <http://es.slideshare.net/pedrldr/tipos-y-estilos-de-relaciones-interpersonales>.
- Torre, A. & Valero, A. (2013). “Factores moduladores de la respuesta agresiva tras la exposición a videojuegos violentos”. España. *SciElo*, 29(2). Recuperado de: http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0212-97282013000200002
- Trianes, V., Muñoz, A., & Jiménez, M. (2015). Las relaciones sociales en la infancia y en la adolescencia y sus problemas. *Dialnet*, 978-84-368-2138-3 84-368-2138-6. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=305659>
- Tributo urbano*. (13 de Setiembre de 2013). Obtenido de <http://www.detribusurbanas.com/gamers/>
- Universidad del Desarrollo Profesional-UNIDEP derecho I. Recuperado de <http://yarethlopez4.esy.es/Normas.pdf>: 05/06/2015).
- Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea. (s.f.). Relaciones interpersonales. Generales. Recuperado de: <http://www.ehu.es/xabier.zupiria/liburuak/relacion/1.pdf> (04 de julio de 2016).

- Vilera, A. (2004). Juegos electrónicos: retos a los procesos educativos y pedagógicos. *Acción pedagógica*, 13(2), 212-227. Recuperado de: <file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-JuegosElectronicos-2971196.pdf>
- Villanueva, A. (2012). La modelización de relaciones no lineales: Aspectos teóricos. *Psicothema*, 12 (supl 2), 315-319. Recuperado de: <http://www.revistas.unal.edu.co/index.php/psicologia/article/viewFile/1160/10027>

ANEXOS

UBICACIÓN GEOGRÁFICA DE LA I.E.S. GLORIOSO “SAN CARLOS” EN EL DEPARTAMENTO Y DISTRITO DE PUNO

FIGURA 1: UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL DEPARTAMENTO DE PUNO



FIGURA 2: UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL DISTRITO DE PUNO

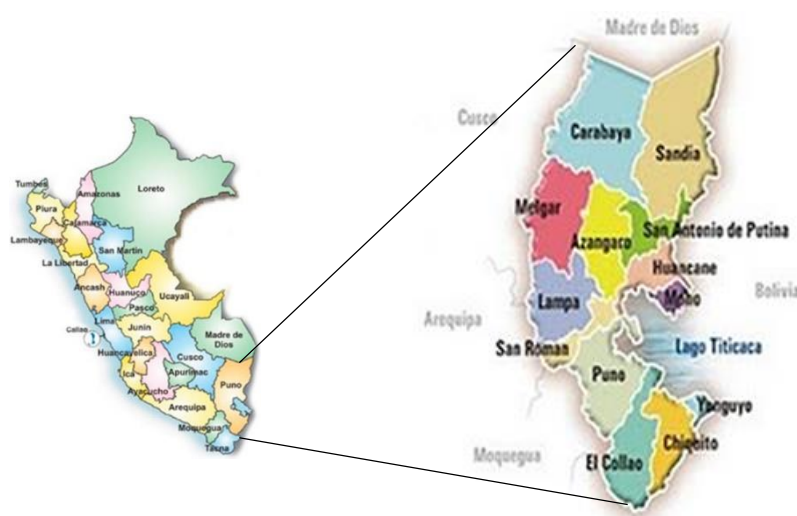


FIGURA 3: CROQUIS DE UBICACIÓN DE LA I.E.S. GLORIOSO “SAN CARLOS”



FIGURA 4: ESTUDIANTES DE LA I.E.S. GLORIOSO “SAN CARLOS”



MATRIZ DE CONSISTENCIA

TITULO	VARIABLES	ENUNCIADOS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	INDICADORES
"INFLUENCIA DE LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS EN LAS RELACIONES INTERPERSONALES ENTRE ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA GLORIOSO SAN CARLOS PUNO, 2016"	Juegos electrónicos	<p>Pregunta general: ¿De qué manera influyen los juegos electrónicos en las relaciones interpersonales entre estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Glorioso "San Carlos" 2016?</p>	<p>Objetivo general: Explicar el grado de influencia de los juegos electrónicos en las relaciones interpersonales entre estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Glorioso San Carlos 2016.</p>	<p>Hipótesis general: Los juegos electrónicos influyen directamente en las relaciones interpersonales entre estudiantes de la Institución Educativa Glorioso San Carlos Puno.</p>	<p>Variable independiente: Juegos electrónicos</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Lugar de acceso - Medio de acceso - Frecuencia de acceso - Tipo de juego electrónico - Momento de acceso
		<p>Pregunta Especifica1: ¿En qué medida la frecuencia de acceso a los juegos electrónicos influyen en la forma de trato en las interrelaciones entre estudiantes?</p>	<p>Objetivo Especifico1: Determinar la influencia de la frecuencia de acceso a los juegos electrónicos en la forma de interrelación entre estudiantes.</p>	<p>Hipótesis especifica1: Los estudiantes acceden a diario a los juegos electrónicos cuyos espacios de acceso son las cabinas de internet aledañas al colegio, influyendo en la forma de trato en la interrelación entre estudiantes, es decir</p>		<p>Variable dependiente: Relaciones interpersonales</p>

OPERACIONALIZACION DE VARIABLES

VARIABLE	INDICADOR	SUB INDICADOR
Variable Independiente: JUEGOS ELECTRÓNICOS	Lugar de Acceso	<ul style="list-style-type: none"> - Cabinas aledañas al colegio - Pinballs - Hogar - Colegio
	Medio de Acceso	<ul style="list-style-type: none"> - Computadora / Laptop - Video-consola
	Frecuencia de acceso al juego electrónico	<ul style="list-style-type: none"> - Diaria - Interdiario - 2 veces por semana - 3 veces por semana
	Tipo de juego electrónicos al que se accede	<ul style="list-style-type: none"> - Plataforma o arcade - Estrategia - Deporte - Disparo - Acción y lucha
Variable dependiente RELACIONES INTERPERSONALES	Tipo de relaciones interpersonales	<ul style="list-style-type: none"> - Asertivas - Pasivo - Agresivo
	Estilo de relaciones interpersonales	<ul style="list-style-type: none"> - Intimo - Superficial - Personal - Distante
	Problemas al relacionarse con otros compañeros	<ul style="list-style-type: none"> - Agresiones físicas - Agresiones verbales - Amenazas - Sumisión
	Forma de trato	<ul style="list-style-type: none"> - Descortés - Amical - Hostil - Apático

**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO PUNO
FACULTAD DE TRABAJO SOCIAL**



ENCUESTA



**INFLUENCIA DE LOS JUEGOS ELECTRONICOS EN LAS RELACIONES
INTERPERSONALES ENTRE ESTUDIANTES DE LA INSTITUCION EDUCATIVA
SECUNDARIA GLORIOSO "SAN CARLOS" PUNO, 2016.**

Estimado estudiante, a continuación te presentamos un cuestionario, que ha sido diseñado con la finalidad de obtener información sobre los juegos electrónicos y las relaciones interpersonales entre Ud. y sus compañeros. No hay respuestas CORRECTAS o INCORRECTAS, sino la expresión de tus opiniones.

Todos los datos recogidos en este cuestionario son de carácter anónimo y serán tratados de forma rigurosamente confidencial.

GRACIAS POR TU VALIOSA AYUDA Y POR EL TIEMPO DEDICADO.

I. ASPECTOS GENERALES:

- 1.1. Edad : _____
- 1.2. Grado : _____
- 1.3. Sección : _____

II. ASPECTOS RELACIONADOS A LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS

1.1. ¿Cuál de estos juegos electrónicos practicas con frecuencia?

- a. Dota
- b. Counter Strike.
- c. Star Craft.
- d. Half life 3
- e. Mine Craft
- f. Otros: _____

1.2. ¿Qué tipo de juegos electrónicos practicas?

- a. Plataforma o arcade
- b. Estrategia
- c. Deporte
- d. Rol o RPG
- e. Disparo
- f. Aventura
- g. Acción o pelea

1.3. ¿A dónde vas cuando quieres acceder a algún juego electrónico?

- a. Cabinas aledañas al colegio.
- b. Pinball
- c. Hogar
- d. En el mismo colegio (laptop, tablet, celular)

**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO PUNO**
FACULTAD DE TRABAJO SOCIAL

e. Desde la casa de un familiar o amigo

1.4. ¿Durante la semana, con qué frecuencia practica los juegos electrónicos?

- a. Diario.
- b. Inter diario.
- c. 2 veces por semana.
- d. 3 veces por semana.
- e. Ocasional.
- f. Otros: _____

1.5. ¿Cuántas horas accedes a los juegos electrónicos?

- a. 1-2
- b. 2-3
- c. 3-4
- d. 4-5
- e. 6 a más.

1.6. ¿A qué tipo de juegos electrónicos accedes con más frecuencia?

- a. Juegos online (internet).
- b. Pimball.
- c. Arcade.
- d. Multijugador
- e. Lucha
- f. Estrategia no deportiva
- g. Simulación
- h. Otros: _____

1.7. ¿En qué momento accedes a los juegos electrónicos?

- a. En mi tiempo libre.
- b. Cuando voy al internet a hacer mis tareas.
- c. Luego de mis labores académicas.
- d. Los fines de semana.
- e. En horas de clase.
- f. En el recreo.
- g. Otros: _____

1.8. ¿Con autorización de quién accedes a cabinas de internet para jugar juegos electrónicos?

- a. Solo de padre
- b. Solo de la madre
- c. Ambos padres
- d. Hermanos
- e. Nadie



f. Apoderado: _____
g. Otros: _____



III. ASPECTOS RELACIONADOS A LAS RELACIONES INTERPERSONALES

- 2.1. ¿Cómo es la relación con tus compañeros?
- Excelente.
 - Buena.
 - Regular.
 - Mala.
- 2.2. ¿Qué tipo de relación interpersonal practicas con tus compañeros?
- Asertivo.
 - Pasivo
 - Conflictivo.
 - Agresivo.
- 2.3. ¿Qué estilo de relación interpersonal tienes con tus compañeros?
- Intima
 - Superficial
 - Personal
 - Distante
- 2.4. ¿Cómo es el trato con tus compañeros?
- Cortes
 - Descortés
 - Amical
 - Hostil
 - Empática
 - Apática
 - Otros: _____
- 2.5. La relación con mis compañeros está basada en:
- Individualismo.
 - Tolerancia.
 - Desconfianza.
 - Cooperación.
 - Intolerancia.
 - Confianza.
- 2.6. Cuando tengo algún problema reacciono con:
- Agresión física.
 - Agresión psicológica (insultos, gritos, etc.)

- c. Amenazas.
- d. Sumiso (no decir nada).
- e. Dialogando.
- f. Otros: _____

2.7. Problemas con más frecuencia con mis compañeros son:

- a. Inadecuada comunicación
- b. Agresiones físicas
- c. Agresiones verbales
- d. Indisciplina
- e. Indiferencia
- f. Exclusión
- g. Otros: _____

2.8. ¿Qué problemas frecuentes observas en tu salón o/y colegio?

- a. Enemistad
- b. Bullying
- c. Pandillaje
- d. Robos
- e. Extorsión
- f. Agresión física
- g. Agresión psicológica
- h. Amenazas
- i. Evasión en horas de clases
- j. Otros: _____