

**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA
ESPECIALIDAD MATEMÁTICA E INFORMÁTICA**



**“USO DE LOS JUEGOS ONLINE EN LOS ESTUDIANTES DE
LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS SECUNDARIA PÚBLICAS,
DE LA CIUDAD DE JULIACA - 2018”**

TESIS

PRESENTADO POR:

JAVIER, HUAHUASONCCO ATAMARI

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

LICENCIADO EN EDUCACIÓN SECUNDARIA, CON MENCIÓN

EN LA ESPECIALIDAD MATEMÁTICA E INFORMÁTICA

PROMOCIÓN 2011 - I

PUNO – PERÚ

2018

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA

**USO DE LOS JUEGOS ONLINE EN LOS ESTUDIANTES DE LAS
INSTITUCIONES EDUCATIVAS SECUNDARIA PÚBLICAS DE LA CIUDAD DE
JULIACA - 2018**

JAVIER HUAHUASONCCO ATAMARI

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN
EDUCACIÓN SECUNDARIA, CON MENCIÓN EN LA ESPECIALIDAD DE
MATEMÁTICA E INFORMÁTICA**



APROBADA POR EL SIGUIENTE JURADO:

PRESIDENTE : -----
Dr. Estanislao Edgar Mancha Pineda

PRIMER MIEMBRO : -----
Dr. Julio Adalberto Tumi Quispe

SEGUNDO MIEMBRO : -----
Dra. Brisvani Bonifaz Valdez

DIRECTOR / ASESOR : -----
Mg. Godofredo Huamán Monroy

Área: Interdisciplinaridad en la dinámica educativa: teoría y métodos de investigación de la didáctica de la matemática

Tema: Estudio de la interacción entre significados institucionales

Fecha de sustentación: 20/ Agosto / 2018

DEDICATORIA

A mis padres Primitivo y Laureana por darme la vida, por su comprensión, por el esfuerzo que hicieron por sacar adelante a mi familia, el amor, su apoyo incondicional que cada día supieron brindarme.

A mi hermano Vidal que en vida fue, a mis hermanos(as) Héctor, Hernán Lucila y Maritza con quienes compartí momentos memorables cada etapa de mi vida.

AGRADECIMIENTOS

A mis padres y a mis hermanos y hermanas, por brindarme por todo el apoyo incondicional en cada etapa de mi vida,

A mis Profesores de primaria, secundaria y superior, por brindarme conocimientos, por su comprensión, por su apoyo que gracias a ellos estoy cumpliendo mi objetivo de ser un profesional en sector Educación.

Al amor de mi vida por las palabras de aliento, por estar a mi lado acompañándome, apoyándome y sobre todo brindando armonía y felicidad.

ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA.....	3
AGRADECIMIENTOS	4
ÍNDICE GENERAL.....	5
ÍNDICE DE TABLAS	7
ÍNDICE DE FIGURAS	9
ÍNDICE DE ACRÓNIMOS.....	10
RESUMEN	11
ABSTRACT	12

CAPÍTULO I**INTRODUCCIÓN**

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	14
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	15
1.2.1. Pregunta general	15
1.2.2. Pregunta específica	15
1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN.....	15
1.3.1. Hipótesis general	15
1.3.2. Hipótesis específicas	16
1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO	16
1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	17
1.5.1. Objetivo general.....	17
1.5.2. Objetivos específicos.....	17

CAPÍTULO II**MARCO TEÓRICO**

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	18
2.2. MARCO CONCEPTUAL	21
2.2.1. Los juegos online.....	21
2.2.2. Los entornos de los juegos online	30
2.2.3. Tipos de juegos online.....	32
2.2.4. El primer contacto con la internet	37
2.2.5. Lugar de inicio de los juegos en línea.....	38
2.2.6. ¿Cuánto tiempo deben jugar los niños con los videojuegos?	38
2.2.7. Motivos que provocan la adicción a los videojuegos en las personas	39

CAPÍTULO III**MATERIALES Y MÉTODOS**

3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO.....	41
3.2. PERÍODO DE DURACIÓN DE ESTUDIO.....	41

3.3. PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO	42
3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DE ESTUDIO.....	42
3.4.1. Población	42
3.4.2. Muestra.....	43
3.5. DISEÑO ESTADÍSTICO.....	45
3.6. PROCEDIMIENTO	45
3.7. VARIABLES	46
3.8. ANÁLISIS DE RESULTADOS.....	46
3.8.1. Preparación para el análisis de resultados	46
3.8.2. Plan de tratamiento de datos	46

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. ANÁLISIS GENERAL DEL USO DE LOS JUEGOS ONLINE	48
CONCLUSIONES	61
RECOMENDACIONES	64
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	66
REFERENCIAS ELECTRÓNICAS.....	68
ANEXOS	69

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.	Población Estudiantil de la Investigación	42
Tabla 2.	Muestra Estudiantil de la Investigación	45
Tabla 3.	Edad de los estudiantes de las IES. Públicas de la Ciudad de Juliaca 2018.	48
Tabla 4.	Género de los Estudiantes de las IES. públicas de la Ciudad de Juliaca 2018.	49
Tabla 5.	Uso de los Juegos Online de las IES. públicas de la ciudad de Juliaca 2018.	50
Tabla 6.	Uso los Juegos Online en género femenino de las IES. públicas de la ciudad de Juliaca 2018.	51
Tabla 7.	Uso de los Juegos Online en género masculino de las IES. públicas de la ciudad de Juliaca 2018.	51
Tabla 8.	Cantidad de Juegos Online que Juegan los estudiantes de las IES. públicas de la Ciudad de Juliaca 2018.	52
Tabla 9.	Los Juegos Online que más usan los Estudiantes en las IES. públicas de la ciudad de Juliaca 2018.	53

Tabla 10.	Forma en que aprendieron los Juegos Online, los Estudiantes de las IES. públicas de la ciudad de Juliaca 2018.	54
Tabla 11	Lugar donde aprender los Juegos Online, los Estudiantes de las Instituciones Educativas Secundarias públicas de la ciudad de Juliaca 2018.	55
Tabla 12	Gastos que realizan en Juegos Online, los Estudiantes de las IES. públicas de la ciudad de Juliaca 2018.	56
Tabla 13	Las horas que dedican en Juegos Online, los Estudiantes de las IES. públicas de la ciudad de Juliaca 2018.	57
Tabla 14	Los días que dedican en Juegos Online, los Estudiantes de las IES. públicas de la ciudad de Juliaca 2018.	58
Tabla 15	Los motivos de lo que Juegan Online, los Estudiantes de IES. públicas de la ciudad de Juliaca 2018.	59

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 01.	Ubicación georreferencial de IES. Industrial Perú Birf y Politécnico Regional los Andes.....	41
------------	--	----

ÍNDICE DE ACRÓNIMOS

Online	: En línea
DOTA	: Defense of the Ancients y en Español Defensa de los Ancestros
WoW	: World of Warcraft
ETR	: Estrategia en tiempo real
LAN	: Local Área Network y en español Red de área local
SPSS	: Statistical Package for the Social Sciences en español Paquete Estadístico para las Ciencias Sociales.

RESUMEN

La investigación se realizó con el propósito de Describir el uso de los juegos online en los estudiantes de las Instituciones Educativas Secundarias Públicas, Industrial Perú Birf y Politécnico Regional los Andes de la ciudad de Juliaca, que se realizó en el mes de abril del presente año. La metodología de la investigación asumida ha sido el de diseño descriptivo simple, donde tuvo la particularidad recoger información en forma directa para tomar decisiones sobre el uso de juegos online, del problema planteado por lo que se realizó con una muestra de 140 estudiantes de IES. Industrial Perú Birf y 165 estudiantes de la IES. Politécnico Regional los Andes, en ambos suma 305 Estudiantes de los grados de cuarto y quinto entre mujeres y varones de una población de 1466, Estudiantes de las Instituciones Educativas ya mencionadas, el instrumento que se administró para la toma de datos fue la Encuesta para Estudiantes, para la respectiva variable. Primero se realizó el análisis de recojo de datos con el instrumento de evaluación (encuesta) luego fueron tratados con el apoyo del paquete estadístico SPSS. Los resultados se muestran en los cuadros y gráficos secuencialmente enumerados con su respectiva interpretación, según los resultados obtenidos en la investigación se llega a la conclusión general que los estudiantes de las Instituciones públicas de la ciudad de Juliaca si juegan en su mayoría los juegos online. Con estos resultados se espera concientizar y orientan a los estudiantes y padres de familia para evitar o disminuir el uso de los juegos online.

Palabras Clave: Juegos en línea, Plataformas electrónicas, Red, Web.

ABSTRACT

The research was carried out with the purpose of explaining the use of online games in the students of the Public Secondary Educational Institutions, Industrial Peru Birf and Polytechnic Regional the Andes of the city of Juliaca, which was held in the month of April of this year. The methodology of the research assumed has been simple descriptive design, where it had the particularity to collect information directly to make decisions about the use of online games, the problem raised by what was done with a sample of 140 students of IES Industrial Peru Birf and 165 students of the IES Polytechnic Regional Los Andes, in both sum 305 Students of the fourth and fifth grades between women and men of a population of 1466, Students of the Educational Institutions already mentioned, the instrument that was administered for the Data collection was the Survey for Students, for the respective variable. First the data collection analysis was performed with the evaluation instrument (survey) then they were treated with the support of the statistical package SPSS. The results are shown in the tables and graphs sequentially listed with their respective interpretation, according to the results obtained in the research it is reached the general conclusion that the students of the public institutions of the city of Juliaca if they play mostly online games. With these results it is expected to raise awareness and guide students and parents to avoid or reduce the use of online games.

Key Words: Online games, Electronic platforms, Network, Web.

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

En la actualidad a nivel internacional y nacional la población estudiantil experimenta muchos cambios con las nuevas tecnologías de la comunicación, particularmente con la internet. Juliaca no es ajeno a esta situación, en estos últimos años las cabinas de internet se han aumentado considerablemente, debido a su facilidad de manejo y versatilidad en pocos años, permitiendo cada vez mayor cantidad de usuarios que accedan a las cabinas de internet para dar uso a los juegos online.

Sobre los juegos en línea Arnao, J., Falla, G., & Gimenes, A. (2011) investigación realizada en CEDRO (Centro de Información y Educación para la Prevención del Abuso de Drogas) indica: 1. Los juegos en línea son una forma de socialización entre los adolescentes, los amigos son el motivo principal del ingreso, permanencia y abandono hacia algún tipo de juego en red. 2. El tener un rol permanentemente protagonista, el jugar en tiempo real con otras personas del Perú y del mundo y las construcciones visuales de los juegos en línea, son tres de las razones que determinan el auge y aumento exponencial en las nuevas generaciones. Esta situación no cambiar. Por el contrario, la TV, radio y prensa tal cual las conocemos, serán cada vez menos consumidos por las siguientes generaciones. Plataformas informativas, comunicacionales y recreativas en línea, serán los espacios de uso preferido por la población en los próximos años.

Esta investigación tiene el propósito de describir cómo es el uso de los juegos online, en los estudiantes de las instituciones educativas secundaria públicas de la ciudad de Juliaca que son una población vulnerable y propensa al acceso de las cabinas de internet y hacer uso de los juegos online.

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En el siglo XXI el uso de los juegos online por parte de los adolescentes es mayor por la llegada de las nuevas tecnologías (*ordenadores de mayor rendimiento, internet con fibra óptica*) y los medios de comunicación ya que ocupan la mayor parte del pasatiempo y el entretenimiento en ello, sustituyendo a los juegos tradicionales que hace años atrás para los estudiantes era su pasatiempo, hoy en día por la facilidad de acceso y por la abundancia de las cabinas de internet los estudiantes se ocupan gran parte de su tiempo, perdiendo el tiempo que puede ser aprovechado para otras tareas de beneficio. Un ejemplo serio el ver tanto a niños como a niñas jugar en las calles repitiendo un ciclo de juego anual no recogido en ningún documento y que todos conocíamos y era propio de una localidad, ciudad o pueblo y que ahora es algo casi imposible de encontrar en nuestro entorno.

Hace años atrás los usuarios jugaban frente a la computadora donde la intención era ganar a la máquina luego con los avances de la tecnología las computadoras se conectaban en red local y por lo tanto se jugaban, juegos en red, los usuarios se conectaban mediante la red en las cabinas, donde la intención era ganar a otros usuarios pero en la misma red de área local "*Local Area Network*"(LAN), en la actualidad los juegos online es una forma de jugar frente a la computadora conectando de cualquier sitio del planeta donde haya conexión a internet, los usuarios ya no juegan en una red local, los oponentes son otras personas donde se conectan de diferentes lugares.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

En la presente investigación denominado uso de los juegos online en los estudiantes de las Instituciones Educativas Secundaria Publicas de la ciudad de Juliaca, se hizo una encuesta con el propósito de recabar información y responder a las siguientes preguntas:

1.2.1. PREGUNTA GENERAL

¿Cuáles son los juegos online que los estudiantes de las instituciones educativas secundaria públicas de la ciudad de Juliaca, dan uso con frecuencia?

1.2.2. PREGUNTA ESPECÍFICA

- ¿Cuáles son los entornos de los juegos online que usan los estudiantes de las IES. públicas de la ciudad de Juliaca?
- ¿Cuántas horas a la semana dedican al uso de los juegos online los estudiantes de las IES. públicas de la ciudad de Juliaca?
- ¿Por qué los estudiantes de las IES. públicas de la ciudad de Juliaca dan uso a los juegos online?

1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

En la presente investigación se trabajó con las siguientes hipótesis:

1.3.1. HIPÓTESIS GENERAL

Los juegos online que más prefieren los estudiantes son: Dota 2, Wolteam, Dota 1, Minicraf, Love Ritmo, Audition, Call of Duty, League of legends, Left4Dead, Vice City Counter Strike, Juegos en Facebook, y World of Warcraft.

1.3.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS

- Los entornos de los juegos online: son los tipos de juegos, como aprendió a jugar, donde aprendió a jugar y cuánto gasta en el uso de los juegos.
- Las horas que darán uso a los juegos online en una semana son: menor a 5 horas, 6 a 10 horas, 11 a 20 horas y mayor a 21 horas.
- Las razones de la utilización de los juegos online son: Me encuentro solo(a) en casa, no me gusta estudiar, mis amigos me llaman, quiero ser el mejor jugador y otros.

1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO

Es notorio que, en la etapa escolar, los estudiantes dedican gran parte de su tiempo a los juegos online, su uso es algo que puede ser manejado en los estudiantes de una forma positiva siempre y cuando haya acompañamiento y orientación de los padres. Muchos son los argumentos ofrecidos por los grupos defensores y opositores de los juegos online. Los defensores argumentan que es forma donde los estudiantes al interactuar con los juegos online mejoran su capacidad de razonamiento y el aprendizaje. Y los opositores sostienen que el tiempo empleado en los juegos online es sustraído de otras actividades más positivas y que el uso de este tipo de entretenimiento provoca aislamiento social, comportamientos rebeldes y violentos, por estas razones la investigación pretende describir el uso de los juegos online en las instituciones educativas secundaria públicas de la ciudad de Juliaca ya que los estudiantes no son ajenos al acceso a las cabinas de internet debido a su abundancia y su facilidad de uso.

1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

Los objetivos responden al uso de los juegos online en los estudiantes de las IES. Públicas de la ciudad de Juliaca tal como sigue:

1.5.1. OBJETIVO GENERAL

Describir el uso de los Juegos Online en los Estudiantes de las Instituciones Educativas Secundarias Públicas de la ciudad de Juliaca – 2018.

1.5.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar los entornos de los juegos online que usan los estudiantes de cuarto y quinto grado de las IES. públicas de la ciudad de Juliaca.
- Describir las horas dedicadas a los juegos online en los estudiantes de cuarto y quinto grado de las IES. públicas de la ciudad de Juliaca.
- Describir los motivos de la utilización de los juegos online en los estudiantes de cuarto y quinto grado de las IES. públicas de la ciudad de Juliaca.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

El uso de juegos online, juegos en red y videojuegos, ha sido centro de atención de muchas investigaciones. En los diversos trabajos realizados por grupos de investigadores se explicita dicha problemática, la que ha ido evolucionando con el tiempo. Para la presente investigación se ha encontrado los siguientes estudios:

Huanca, F. (2010). “Influencia de los juegos de internet en el comportamiento de los adolescentes de la ciudad de Puno – 2010”, es un trabajo descriptivo explicativo, se usó el cuestionario como instrumento de recolección de datos, donde se llegó a la siguiente conclusión: la participación frecuente de los adolescentes en los juegos online, influye y genera efectos negativos en la personalidad y en el comportamiento cotidiano de los adolescentes, ya que el 31.2 % visita siempre permanentemente internet, debido a que están acostumbrados y la cercanía de la ubicación de las cabinas de internet. Los factores que influyen en los adolescentes de la ciudad de Puno a entrar a internet, son principalmente los factores personales, el 52.5 % de los adolescentes manifiestan así. Otro sector importante de los adolescentes concurren al internet por falta de afecto fraternal, incomprensión y por la influencia de los amigos. La participación constante de los adolescentes en los juegos de internet genera efectos y cambios negativos. En su forma de hablar conlleva al uso de jergas y palabras indecentes, en su forma de

escribir abreviaturas populares no oficiales, en la forma de vestir atuendos de otro contexto.

Sanchez P.A., Alfageme M.B. y Serrano F.J. (2011). “Opiniones sobre los videojuegos del alumnado de educación secundaria obligatoria”, es un trabajo de investigación realizada en la región Murcia – España cuyos objetivos son: conocer la opinión de los alumnos de los videojuegos, determinar el tipo de videojuego que prefieren los alumnos, conocer la opinión que tienen los alumnos y alumnas de forma preferenciada sobre el uso de videojuegos. En esta investigación se utilizó como base un cuestionario como instrumento de recogida de información, donde se trabajó con 203 estudiantes. En este trabajo se llegó a las siguientes conclusiones: sobre la utilización de los videojuegos los datos arrojan que un 72.4% de alumnos utilizan los videojuegos frente a 24.6 % no lo usan, sobre el juego de preferencia de videojuegos, usa juegos arcade el 46,2% de los sujetos que utiliza videojuegos usa juegos arcade, mientras que un 28,4% de los sujetos que utilizan videojuegos dicen no hacerlo con este tipo de videojuegos.

Arnao, J., Falla, G., & Gimenes, A. (2011). “Los juegos en línea en adolescentes y jóvenes” tesis realizado en Centro de Información y Educación para la Prevención del Abuso de Drogas (CEDRO), un estudio cuanti - cualitativo descriptivo y analítico en jóvenes del Perú, en donde utilizo la técnica de entrevista y encuesta, cuyo objetivo del trabajo es: describir percepciones, hábitos y actitudes de los adolescentes y jóvenes del Perú respecto a los juegos en línea. La población del estudio estuvo compuesta por adolescentes y jóvenes de Lima y de algunas zonas de la

selva peruana. En total fueron 4 regiones del Perú, con una muestra de 168 adolescentes del cual se llegó a la siguiente conclusión: los juegos en línea son una forma de socialización entre los adolescentes, los amigos son el motivo principal del ingreso, permanencia y abandono hacia algún tipo de juego en red. Y el 57% del promedio de los encuestados juega en una y dos horas al día, pero ya aparece un porcentaje de más del 41% que juega entre 4 y 8 horas. En este porcentaje encontraremos a los adolescentes y jóvenes con problemas de adicción ya instalada.

Sánchez, S. F. & Tipula, S. C. (2016). “Presión de grupo y uso de juegos online, estudiantes de 5to-secundaria, I.E.E Independencia Americana, Arequipa-2016” en este trabajo se aplicó cuestionarios para recoger la información pertinente, cuyo objetivo de este trabajo de investigación es: analizar la relación entre la presión de grupo y uso de juegos online, en donde se trabajó con 180 estudiantes del 5to de secundaria, para recoger información se utilizó como instrumento una encuesta en donde se llegó a la siguiente conclusión: de los adolescentes encuestados el 63.3% pertenece a la edad de 16 años, predominando en cuanto al lugar de nacimiento en Arequipa con un 88,3% y el 65% viven con ambos padres. La mayor parte de la población estudiada se entretienen con juegos online en casa (55.6%), el 35% juegan solo, gran parte juegan Dota con un 45.6% y la mayoría obtiene de las propinas para entretenerse con juegos online en un 61.1%.

Quispe M.A. (2016) “El uso de videojuegos y las relaciones interpersonales en estudiantes de la I.E.S. Mariano h. cornejo, que acceden a cabinas de internet Juliaca – San Román 2016”, la

investigación es de tipo descriptivo explicativo correlacional donde se utilizó el cuestionario como instrumento para la recogida de información, cuyo objetivo es: determinar en qué medida el uso de los videojuegos se relaciona con las relaciones interpersonales en los estudiantes. En este trabajo se llegó a la siguiente conclusión: según la prueba de hipótesis estadística Chi – cuadrada podemos determinar que existe una relación altamente significativa entre el contenido del videojuego y los estilos de comunicación en los estudiantes de la IES. Mariano H. Cornejo, puesto que el nivel de significancia arrojado por el paquete estadístico SPSS nos indica un valor de sig. = 0.002 = 0.2 % mucho menor a un error o significancia de 0.05 = 5% es decir ambas variables se relacionan significativamente, Además vemos que el valor de la chi cuadrada calculada es igual a 24.68 mayor al valor de la chi cuadrada de tablas cuyo punto crítico es igual a 15.5 por lo que rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna concluyendo que existe relación significativa.

2.2. MARCO CONCEPTUAL

2.2.1. LOS JUEGOS ONLINE

a) Historia del internet

Internet se inició en el año 1969, cuando el departamento de Defensa de los Estados Unidos desarrollo ARPANET, una red de ordenadores creada durante la Guerra Fría cuyo objetivo era eliminar la dependencia de un Ordenador Central, y así hacer mucho menos vulnerables las comunicaciones militares norteamericanas. Tanto el

protocolo de Internet como el de Control de Transmisión fueron desarrollados a partir de 1973, también por el departamento de Defensa Norteamericano.

Cuando en los años 1980 la red dejó de tener interés militar, pasó a otras agencias que ven en ella interés científico. En los Estados Unidos el gran aumento de usuarios provocó en 1990 la retirada de la agencia ARPA, fue entonces cuando la red comenzó a saturarse y, para evitar el colapso, se restringieron los accesos. Eran años de incertidumbre ya que nadie había ideado la red para los fines y las dimensiones que se estaban alcanzando, y los responsables se veían desbordados. Tim Berners-Lee creó una nueva manera de interactuar con Internet en 1990 creando el World Wide Web (www), con el mismo es posible compartir de manera más fácil y amplia un sinnúmero de textos e información.

En España no fue hasta 1985 cuando el Ministerio de Educación y Ciencia elaboró el proyecto IRIS para conectar entre sí todas las universidades españolas. Las principales características de internet es que ofrece información actualizada, inmediatez a la hora de publicar información, una información personalizada, interactiva y donde no hay límites ni de espacio ni de tiempo. (Gonzales, J. 2009)

a) Reseña histórica de los juegos online

Según Díez, E. (2004) señala que los juegos digitales interactivos precedentes a los juegos online actuales surgieron como los muy

conocidos videojuegos. Los juegos Online tal y como los conocemos, no tiene más allá de medio siglo de historia.

De 1980 a 1990:

A principios de los años 80 aparecen los ordenadores PC (computadora personal). En cuanto a juegos destacaron Zork, Última y otro clásico: Pac-Man de NAMCO (Empresa japonesa desarrolladora y distribuidora de software en el campo de los videojuegos). Luego en 1981 es un año histórico e importante para un gigante: NINTENDO (Empresa multinacional japonesa productora de videojuegos), pues apareció el famoso Donkey Kong, diseñado por Shigeru Miyamoto.

De 1990 a 1995:

La definitiva implantación de los videojuegos como fenómeno social dio vida exitosa a los fabricantes de consolas. La compañía Blizzard comercializa en 1994 Warcraft: Orcs and Humans que junto con Command & Conquer de WESTWOOD marcó el comienzo de un nuevo género como la estrategia en tiempo real (RTS).

1995 hasta el 2005:

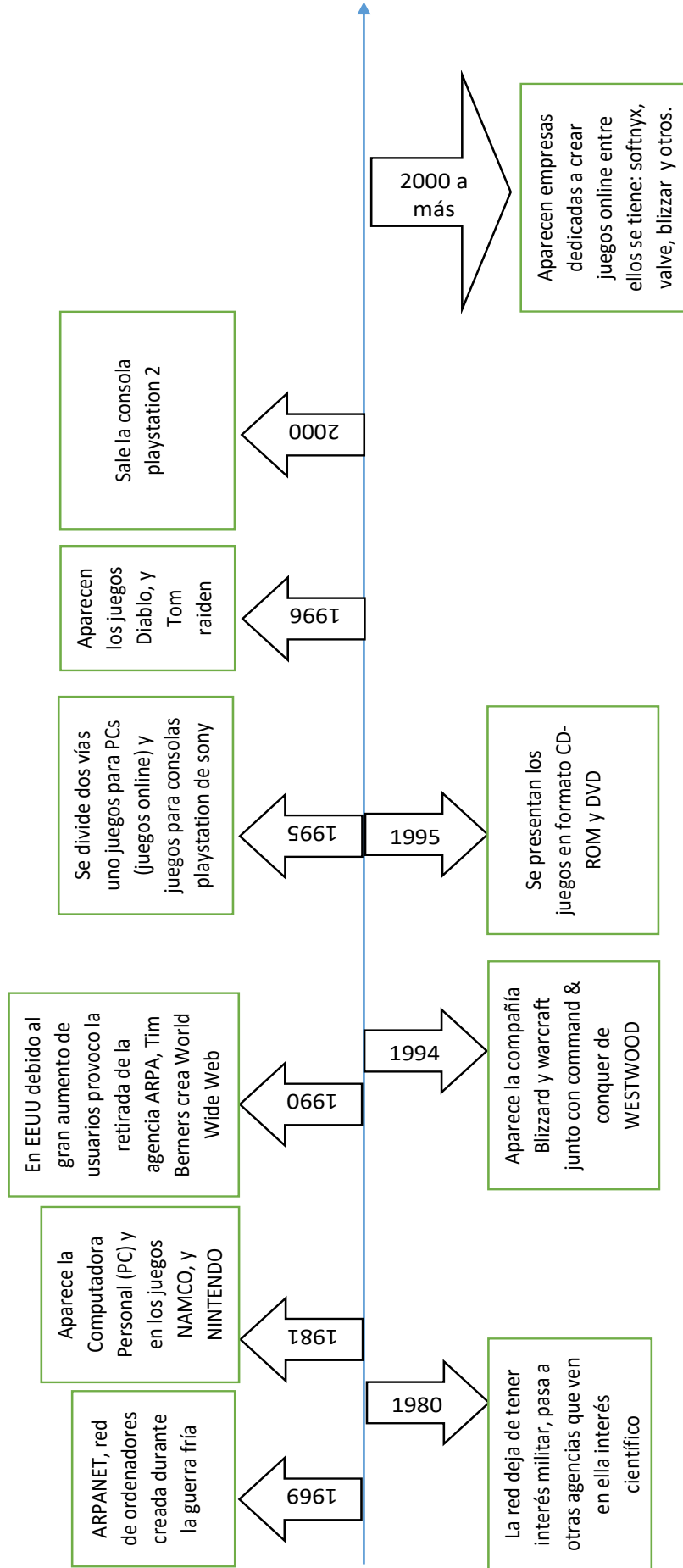
A partir de mediados de los 90 el mercado se divide en dos vías bien definidas: juegos aptos para PC's (juegos online) y para consolas. El desarrollo tecnológico, el abaratamiento de producción, los nuevos microprocesadores de alta velocidad, supusieron la posibilidad de fabricar consolas con una potencia enorme, pero concebidas y optimizadas para servir como plataforma de juegos multimedia.

Se presentan los juegos en formato CD-ROM y DVD, todos ellos destinados al mercado del ordenador personal. Algunos juegos comienzan a utilizar imágenes en tres dimensiones y técnicas basadas en la realidad virtual. Paralelamente, surgen nuevas consolas. El uso del internet afecta básicamente al uso de los videojuegos. Pero también se juega a través del internet, y con otras personas videojugadoras desde otras partes del mundo. Se desarrollan increíblemente los juegos online, donde un jugador puede compartir partida con otras muchas personas, además de las inmensas posibilidades que aportó para ello la llegada de la banda ancha. Ultima Online fue el primero de varios juegos multijugador/a online masivos con éxito.

El futuro de los videojuegos, apuntan expertos/as y creadores/as, girará en torno al aumento de las dosis de realismo y al incremento del llamado motor de inteligencia del juego que permitirá un enfrentamiento casi inteligente con o contra la máquina. Posiblemente veremos también el uso masivo de juegos múltiples a través de redes como internet y el acople de dispositivos periféricos de tipo sensorial para incrementar las sensaciones táctiles. Los procesos multimedia enriquecerán la apariencia de los juegos con nuevos formatos de imagen, hologramas y fondos reales. Las pantallas pasarán a ser planas y de plasma, los dispositivos de memoria se harán más capaces y económicos y, de resultas, los juegos podrán tratar sobre historias más elaboradas y amplias.

Lo cierto es que los videojuegos cada vez son un fenómeno más extendido y universal, que ocupa a cada vez mayor número de personas, pero que incide, especialmente, en menores y adolescentes en proceso de crecimiento y socialización. Su influencia en la construcción de formas de entender y pensar la realidad, en ellos y ellas, es poderosa, y es algo que debemos conocer y analizar, cada vez con mayor profundidad y rigor.

a) Línea de tiempo de historia de internet y juegos online



Díez, E., (2004), "La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos". Disponible en: <file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/libro-videojuegos.pdf>

b) Contexto del juego en red en el Perú

Arnao, J., Falla, G., y Gimenes, A. (2011) aporta lo siguiente:

Consideramos fundamental hacer una diferencia más precisa entre los términos lúdico y juego. La lúdica se entiende como la necesidad del ser humano, de sentir, expresar, comunicar emociones primarias (reír, gritar, llorar, disfrutar), emociones orientadas obviamente hacia la diversión y el sentirse bien.

Lo lúdico tiene diversas expresiones, puede manifestarse en actividades y acciones diversas como el baile, el paseo, la observación de un partido de fútbol, el surf, leer una novela de aventuras. El juego en PC o en red es sólo una de estas manifestaciones.

Lo que nos señala la realidad, es que el juego en Red está expandiéndose de forma exponencial, desplazando muchas de estas otras manifestaciones lúdicas. Las actividades físicas que implican muchas actividades lúdicas son reemplazadas por el sedentarismo que conlleva los juegos en Red.

Son indudables las ventajas que producen los juegos en Red. Ya de por sí implican una forma válida de afrontar el ocio, sumado a su probada capacidad de mejorar la socialización en los adolescentes, mejorar algunas capacidades de aprendizaje (memoria, percepción, coordinación, etc.), y el status de pertenencia en los usuarios. La autora americana Sherry Turkle, señala que los videojuegos tienen la ventaja de introducir a los jóvenes de hoy en la cultura de la simulación en la que todos vivimos. Sumado a este contexto, existen que señalar que los adolescentes prefieren los juegos en

Red, por una razón obvia, no hay infraestructura para la recreación, no hay programas para el fomento del deporte recreativo ni menos el deporte de alta competencia, carecemos de programas sociales que agrupen a los adolescentes y jóvenes. La ciudad cada vez cierra los espacios para el esparcimiento lúdico en espacios públicos. Antes la queja social se dirigía hacia los menores parados en las esquinas, pues bien ahora ya no están en las esquinas, están en Internet. Por el contrario, hay distritos que han enrejado muchas calles so pretexto de mejorar la seguridad, restando cualquier importancia a los espacios abiertos, incluso las tarifas a las que se alquilan las canchas de fútbol de césped artificial hace que los usuarios de las mismas sean en su mayoría adultos, y no sean adolescentes y jóvenes, debido a que les resulta simplemente imposible pagar las tarifas que se alquilan por hora.

Es así que el espacio virtual ha quedado servido para extenderse sin competencia alguna, como una mancha sobre el papel, los juegos en línea y las redes sociales (que ya contienen juegos) abarcan cada día a más adolescentes y jóvenes, la televisión, la radio y la prensa públicas serán cada vez más consumidas en Web, sin embargo se mantiene la pregunta ¿cuántos de éstos usuarios con el tiempo presentarán problemas de adicción a los juegos?. Los juegos en Red demandan una serie de habilidades e información sobre el funcionamiento del software y programas de computación, que determina que los adolescentes tienen y deben conocer de los sistemas operativos de las computadoras, todo lo cual construye competencias y elimina el temor a la computadora. Los juegos por lo general, son el gancho para que se produzca la alfabetización

digital. Temor que muchos adultos sienten sobre los equipos electrónicos y la multimedia, debido en mucho a que no se dio ese enganche en ellos que facilite la alfabetización digital.

Es el salto cualitativo que implica la desaparición física del contrincante. Antes se jugaba ajedrez con un compañero que estaba delante de uno, o se jugaba un bingo con personas a los lados, no era posible jugar tenis o básquet sin un contrincante o un equipo. Ahora se siguen manteniendo las personas en el juego, con la diferencia que no las vemos ni sentimos; la sincronía y el tiempo real, mantiene la misma dinámica y velocidad que los juegos de antes, solo que resta el contacto humano cercano.

Con los juegos en Red no se juega con la computadora sino con otra persona pero que está en otro lugar del país o del mundo. La televisión presenta actores y personajes de ficción, mientras que en los juegos en línea el protagonista de la historia del juego es el mismo usuario, lo que tal vez representa mucho del atractivo de los juegos en Red. Todas estas ventajas no implican que dejemos de señalar la capacidad de adicción que pueden generar. La dependencia y necesidad de seguir jugando, la tolerancia y necesidad de jugar cada vez más tiempo, la incapacidad de detenerse y fijarse plazos de juegos e incumplirlos constantemente, son también manifestaciones que cada vez se observan en muchos adolescentes. Muchos espacios de consejería y rehabilitación de adictos, reportan cada vez con mayor frecuencia casuística (casos de adolescentes y jóvenes con evidentes comportamientos adictivos).

La polémica continuará sobre si hay más ventajas o desventajas en los juegos en Red y este estudio pretende colaborar en esa discusión. Los juegos en red son programas digitales de entretenimiento que una vez instalados en una computadora conectados a Internet por medio de un servidor, permite a los usuarios jugar en tiempo real el mismo juego. Los jugadores se agrupan en redes para jugar, estas redes son mundiales, pudiendo encontrar jugadores de todo el mundo. Los juegos en línea o en red se derivan de los videojuegos, con la diferencia que en los videojuegos uno compite con la máquina (aunque cada vez más los videojuegos tienen aplicaciones a Internet), mientras que los juegos en red uno compite contra otros jugadores a través de la Internet.

En el Perú, existen aún muy pocos estudios que brinden una clara descripción de los diferentes usos de los juegos en red. Esto implica considerar que algunos elementos entran a tallar en la selección de determinados juegos frente a otros, identificando las motivaciones de dichas preferencias, así como indagar las diversas formas de relaciones interpersonales que se establecen a través de los juegos en red. (p.10-12)

2.2.2. LOS ENTORNOS DE LOS JUEGOS ONLINE

Los juegos en entornos virtuales como herramientas de aprendizaje: estudio de la respuesta emocional de los participantes, Los ambientes virtuales son espacios generados artificialmente que simulan un entorno con apariencia de realidad –realista o no– en el que el usuario puede interactuar. Una de las características más definitorias de estos ambientes

es que otorgan al usuario la sensación de estar presente en el espacio virtual. (Aymerich, L.2012)

Definición de juegos online

Los juegos online son programas digitales de entretenimiento que se instalan en la computadora y que, a través de una conexión de banda ancha, se conectan con un servidor que abre paso para que los jugadores, cuyas computadoras tienen instalado ese programa, puedan jugar el mismo juego simultáneamente. Las redes que se constituyen para jugar pueden desarrollarse dentro del local o fuera del mismo, pudiendo incluso atravesar fronteras internacionales. Sin duda los juegos online se ubican en la tradición que inauguran los videojuegos, pero a diferencia de estos últimos, el jugador no compite contra la maquina sino que compite contra otros jugadores a través de una tecnología que posibilita asociarse o enfrentar a otros situados del otro lado del mundo. (Cabello, R. y Cols. 2006)

Los juegos online, consisten en juegos donde participan varias personas. Todas al mismo tiempo desde diferentes computadoras. Con lo que se transforma en una batalla virtual entre los competidores. Se refiere a que se llevan a cabo en línea es decir en tiempo real a través de una red. Se pueden jugar con o sin internet, ya que si no se posee conexión, se puede jugar en una red de área local con la cantidad de conexiones que se deseen. Solo requieren los equipos o hardware y que el sistema de los mismos, estén conectados en red. (Rojo, E. 2008)

Los juegos online son aquellos juegos digitales que necesitan una conexión de red activa para poder jugar. Esto incluye no solo juegos en

internet, sino también los que se juegan en línea a través de consolas, por teléfono móvil o a través de redes. Estos juegos suelen practicarse en línea con un ordenador personal o las consolas con acceso a Internet. Cubren la mayoría de los géneros de juego, pero los estilos suelen ser mayoritariamente el combate táctico y los deportivos. (Terrón, E. y Cols. 2011)

2.2.3. TIPOS DE JUEGOS ONLINE

Dependiendo de quién catalogue los juegos online, las clasificaciones de estos juegos son diferentes en: profesionales de la informática, empresas de software, revistas de informática, profesionales de la educación, investigadores del tema, etc. Algunos de estos juegos online son fáciles de catalogar dado que se les puede situar claramente en un determinado grupo.

Martin, A. y Cols. (1995), clasifica los juegos online en siete tipos distintos a partir de las características generales del desarrollo del juego:

a) **Árcade**: Son los juegos de ordenador más tradicionales. En ellos el jugador a través de un personaje debe superar una serie de obstáculos de creciente dificultad, matar a los enemigos que le atacaran y coger una serie de objetos que le serán útiles en el transcurso del juego.

-Counter-Strike: Es un videojuego de disparos en primera persona multijugador (ya sea en LAN o en línea).

- **Wolfteam:** (Juego en Primera Persona) Wolfteam Tiene características únicas conviértete en Lobo, siente la experiencia y la acción. Equipamientos coloridos y tus propias armas campos de batalla en constante cambio elige el que más te guste Personalización de personajes Variedad de equipamiento.

-**Call of Duty:** Es una serie de videojuegos en primera persona. La saga ha gozado de un gran éxito comercial y crítico el cual ha ido aumentando desde su creación hasta la actualidad. *Call of Duty* ha logrado grandes ganancias en la industria de los videojuegos, vendiendo 55 millones de copias totales de sus juegos, recaudando más de 3 mil millones de dólares, creando además otros productos de la franquicia, incluyendo figuras de acción, juego de naipes y una mini-serie de *comic books*. De igual forma, la serie ha sido objeto de críticas y controversias desde su creación, hasta la actualidad.

- **Left 4 Dead:** es un videojuego de disparos en primera persona de tipo survival horror. Fue desarrollado por Turtle Rock Studios, compañía comprada por Valve Software durante su desarrollo. El juego usa el motor gráfico Valve Source y está disponible para Microsoft Windows, Mac OS X, Linux.

-**Minecraft:** Es un juego de mundo abierto, por lo que no posee un objetivo específico, permitiéndole al jugador una gran libertad en cuanto a la elección de su forma de jugar. A pesar de ello, el juego posee un sistema de logros. El modo de juego predeterminado es en primera persona, aunque los jugadores tienen la posibilidad de cambiarlo a

tercera persona. El juego se centra en la colocación y destrucción de bloques, siendo que este se compone de objetos tridimensionales cúbicos, colocados sobre un patrón de rejilla fija. Estos cubos o bloques representan principalmente distintos elementos de la naturaleza, como tierra, piedra, minerales, troncos, entre otros. Los jugadores son libres de desplazarse por su entorno y modificarlo mediante la creación, recolección y transporte de los bloques que componen al juego, los cuales solo pueden ser colocados respetando la rejilla fija del juego.

b) Aventura: Parten de la idea de conseguir un objetivo determinado en un ambiente de aventura y peligro en el que el jugador deberá superar dificultades, resolver problemas o enigmas, o derrotar a sus enemigos.

- **Vice City**, es un juego de aventura y acción, El juego lanzado en 2002 de Rockstar north y publicado por Rockstar Games, implementa nuevos atributos como, por ejemplo: poder agacharse (ideal en misiones de tiroteos), nuevas armas y mejores gráficos comparados con los anteriores de la saga Grand Theft Auto.

c) Estrategia: En este tipo de juegos se suele reproducir una situación compleja en la que el jugador debe controlar una serie de variables para logra una meta concreta.

- **Warcraft:** es desde su aparición en 1994 una de las principales marcas comerciales de Blizzard Entertainment, junto con *StarCraft* y *Diablo*. En primer lugar, es una popular serie de videojuegos del género de estrategia en tiempo real bajo la temática de guerras épicas fantásticas.

Consta de tres entregas y dos expansiones, pero también tiene otras modalidades de presentación.

- ***Defense of the Ancients*** (denominado por sus siglas como *DOTA* y en Español como Defensa de los Ancestros) es un escenario personalizado para el videojuego *Warcraft III: The Frozen Throne*, creado con el Editor del Mundo que incluye el videojuego. El mapa se juega en dos equipos, y el objetivo del juego es destruir el *Ancient* (en español «ancestro») del oponente. Los Ancients son estructuras fuertemente protegidas, ubicadas en esquinas opuestas del mapa. Los jugadores controlan poderosas unidades conocidas como "héroes", que son ayudadas por unidades controladas por inteligencia artificial llamadas "creeps". Como en un videojuego de rol, los héroes obtienen puntos de experiencia para incrementar sus habilidades y usan oro para comprar equipo y elementos útiles durante la misión

- ***League of Legends***: es un videojuego de género multiplayer online battle arena (MOBA) y deporte electrónico desarrollado por Riot Games para Microsoft Windows y OS X.

Los jugadores se enfrentan entre ellos dividiéndose en 2 equipos de 3 o 5 jugadores cada uno, dependiendo si el modo de juego es 3 vs 3 en el escenario El Bosque Retorcido o 5 vs 5 en los escenarios El Abismo de los Lamentos y La Grieta del Invocador, siendo este último mapa el más famoso y considerado el estándar en el juego competitivo.⁷ Antes de empezar la partida, los jugadores deben escoger un personaje

(llamado «campeón») durante la fase de «selección de campeón», con el cual jugarán toda la partida hasta su conclusión.

- **Star Craft:** es un videojuego de estrategia en tiempo real de ciencia ficción militar desarrollado por Blizzard Entertainment. El primer juego de la serie StarCraft fue lanzado para Microsoft Windows el 31 de marzo de 1998.³ Con más de 11 millones de copias vendidas en todo el mundo a partir de febrero de 2009, es uno de los juegos más vendidos para la computadora personal.

El uso de Blizzard Entertainment de tres razas distintas en *StarCraft* es ampliamente reconocido por revolucionar el género de videojuegos de estrategia en tiempo real. Todas las unidades son exclusivas de sus razas respectivas y, aunque se puedan sacar comparaciones entre ciertos tipos de unidades en el árbol tecnológico, cada unidad funciona de manera diferente y requiere de tácticas diferentes para que el jugador pueda tener éxito

d) Juegos de rol: Son una simulación de los juegos de esa que llevan el mismo nombre, donde el ordenador juega el papel de director del juego y contiene las reglas del mismo.

World of Warcraft: comúnmente conocido como WoW, es un videojuego de rol multijugador masivo en línea (creado y dirigido por John Carrison, Roqueford Smith y Luzbelt Keys). World of Warcraft fue desarrollado por Blizzard Entertainment.

e) Simuladores: reproducciones muy sofisticadas de aparatos o actividades complejas como, por ejemplo, los simuladores de vuelo, de conducción de vehículos o de realización de deportes concretos.

f) Juegos de mesa: Reproducciones de gran parte de los juegos de mesa tradicionales.

Juegos de Facebook: Los juegos sociales de Facebook siguen un modelo de negocio basado en el “Free to Play” (F2P) con una monetización a través del microcrédito, o micro-pago en mayor medida y la publicidad en menor medida. En cuanto a la publicidad utilizada es del in-game advertising (visualización estáticos e interactivos en el juego) (Ederly y Mollick. 2009)

2.2.4. El primer contacto con la Internet

La socialización en los adolescentes ha sido tradicionalmente mediatizada por los amigos. Este proceso también se aplica a los juegos en Red, en todos los casos los amigos han generado el mecanismo de aproximación a los juegos. En general el inicio, mantenimiento y deserción frente a un juego está vinculado directamente al grupo de amigos. La socialización primaria basada en la familia y a la escuela debe dar paso a la socialización secundaria dado por los grupos sociales, en la mayoría de casos los amigos. Sin embargo, la familia cada vez tiene menos presencia en la vida de los hijos y por el contrario los amigos e Internet se convierten en el espacio de socialización de mayor referencia (Arnao, J., Falla, G., y Gimenes, A. (2011)

2.2.5. Lugar de inicio de los juegos en línea

Las cabinas de Internet son el lugar donde mayoritariamente los adolescentes y jóvenes tuvieron su primer contacto con los juegos en línea. Si bien se aprecia con mayor frecuencia que hay hogares que cuentan con acceso a Internet, el mecanismo continúa siendo el mismo. El primer contacto es en las cabinas, para luego pasar a jugar en casa, culminando en un sistema mixto, donde se alterna el juego en cabinas y en el domicilio (Arnao, J., Falla, G., y Gimenes, A. (2011).

2.2.6. ¿Cuánto tiempo deben jugar los niños con los videojuegos?

Un estudio realizado por investigadores del Hospital del Mar y de ISGlobal orienta sobre cuantas horas a la semana son las apropiadas para que los niños en edad escolar jueguen con videojuegos. Los resultados se han publicado en la revista científica *Annals of Neurology*.

El trabajo liderado por el Dr. Jesús Pujol, médico del servicio de Radiología del Hospital del Mar e investigador del Instituto Hospital del Mar de Investigaciones Médicas (IMIM), y coordinado por el Dr. Jordi Sunyer, jefe del Programa de Salud Infantil de ISGlobal, ha consistido en investigar la relación entre las horas a la semana dedicadas a jugar a los videojuegos y ciertas habilidades intelectuales y problemas de conducta, en 2.442 niños de entre 7 y 11 años. Según los resultados del estudio, los niños que juegan con videojuegos tienen mejores habilidades motoras y un mejor rendimiento escolar, aunque 2 horas a la semana son suficientes para obtener estos beneficios. Por otra parte, jugar 9 horas o más a la semana se asocia a la presencia de problemas de conducta, conflictos con los

compañeros y menores habilidades sociales. “En el análisis de las imágenes de resonancia magnética del cerebro de un subgrupo de niños del estudio, se observó que el uso de los videojuegos estaba asociado a un mejor funcionamiento de circuitos cerebrales que son importantes para la adquisición de nuevas habilidades a través de la práctica, concretamente de las conexiones entre los ganglios basales y los lóbulos frontales.” Explica el Dr. Pujol. Añade el investigador que “tradicionalmente, los niños adquieren las habilidades motoras a través de la acción, por ejemplo, con deportes y juegos al aire libre. La investigación en neuroimagen ahora sugiere que el entrenamiento con los entornos virtuales y de ordenador también es capaz de modificar los circuitos del cerebro que se ocupan del aprendizaje de habilidades motoras.” Los expertos concluyen que los videojuegos en sí mismos no son ni buenos ni malos, sino que es la cantidad de tiempo que se invierte en ellos lo que hace que sean una cosa o la otra.

ISGlobal (2016). Cuánto tiempo deben jugar los niños con los videojuegos, disponible en: <https://www.isglobal.org/-/cuanto-tiempo-deben-jugar-los-ninos-con-los-videojuegos->

2.2.7. Motivos que provocan la adicción a los videojuegos en las personas

El psiquiatra Martín Nizama explicó cuáles son los principales motivos por lo que muchos niños, jóvenes y adultos caen en la adicción a los videojuegos y la conectividad a Internet. ¿Cuáles son las causas?, principalmente la falta de afecto. "En primer lugar porque el niño está abandonado por los padres, son hijos huérfanos de padres vivos, que buscan refugio para evadir la soledad", expresó el especialista. Un motivo

más sería que estas personas "no estarían desarrollando adecuadamente su personalidad y tendrían un desarrollo retrasado (inmadurez)", razón por la cual serían impulsivos y buscarían experiencias de riesgo para satisfacer su ansiedad. "Otro sería el vacío espiritual porque no tienen afecto y cariño; la droga tecnológica les llena ese vacío y poco a poco se hacen cautivos de esa conducta compulsiva que es la adicción a la conectividad, que puede ser videojuegos, redes sociales o la cybervnavegación", indicó Nizama. Por otro lado, resaltó que estos motivos no están relacionados con los gamers, que sí tienen un control de su vida y del tiempo que le dedican a los videojuegos; sino más bien, se refiere a los "honguitos", que pierden el contacto con la realidad y pierden el interés por el estudio y el trabajo.

Nizama M. (2015). Motivos que provocan la adicción a los videojuegos en las personas. Disponible en: <http://rpp.pe/lima/actualidad/motivos-que-provocan-la-adiccion-a-los-videojuegos-en-las-personas-noticia-806885>

CAPÍTULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO

El lugar donde se realizó la investigación es la Institución Educativa Secundaria Industrial Perú Birf está ubicado en el Jirón Militar N° 266, y la Institución Educativa Secundaria Politécnico Regional los Andes está ubicado en la Avenida Circunvalación Oeste N° 298, ambos en la Provincia de San Román.

La ubicación georreferencial de la ciudad de Juliaca es latitud: 15° 29' 27"S, longitud: 70° 07' 37"O y a una altitud sobre el nivel del mar: 3825 m.

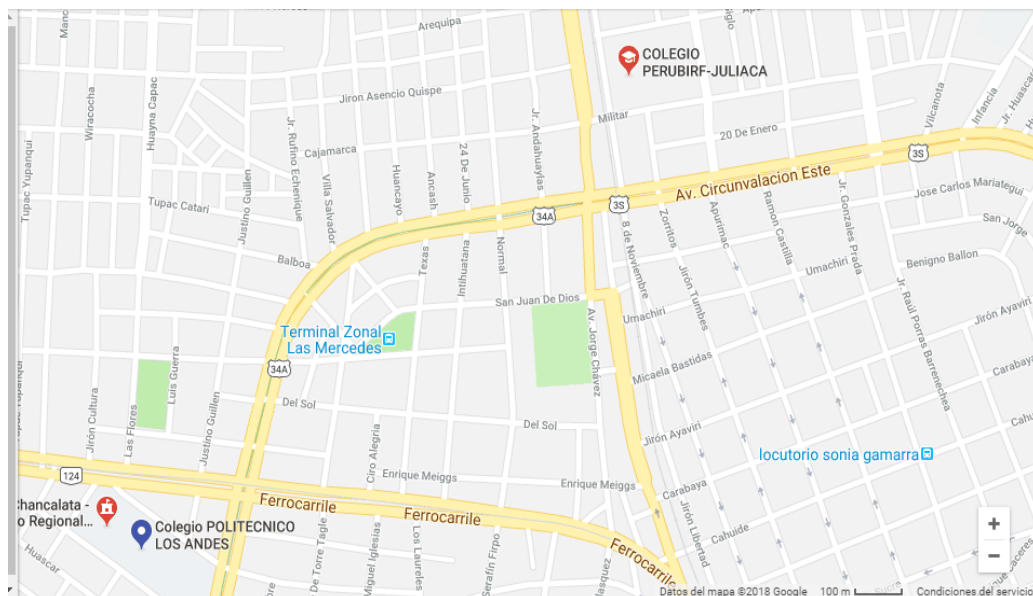


Figura 01. Ubicación georreferencial de IES. Industrial Perú Birf y Politécnico Regional los Andes, Fuente: Google Earth

3.2. PERÍODO DE DURACIÓN DE ESTUDIO

El presente estudio denominado uso de los juegos online, se realizó en el mes de abril del 9 hasta 16 del presente año.

3.3. PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO

Durante la investigación se recurrió a varios trabajos de investigación entre ellos se ha rescatados instrumentos de las investigaciones de: Felix Huanca Rojas cuyo trabajo titula “influencia de los juegos de internet en el comportamiento de los adolescentes de la ciudad de puno - 2010” y también de: Arnao, J., Falla, G., & Gimenes, A. trabajo titulado “los juegos en línea en adolescentes y jóvenes en 2011”.

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DE ESTUDIO

El presente estudio considera como población a los estudiantes conformados por las Instituciones Educativas Secundaria de la ciudad de Juliaca que conforman un total de 1466 entre damas y varones tal como se muestra en la tabla n° 01, los estudiantes están conformados por los grados cuarto y quinto, que están entre las edades de 14 y 15 años durante el año escolar 2018.

3.4.1. POBLACIÓN

Tabla 1

Población Estudiantil de la Investigación

Instituciones	Población según los grados				Total
	Cuarto		Quinto		
	Número	Porcentaje	Número	porcentaje	
IES Industrial Perú Birf	334	45,14	338	46,56	672
IES Politécnico Regional los Andes	406	54,86	388	53,44	794
TOTAL	740	100	726	100	1466

Fuente: Nómina de matrículas 2018

Elaboración: El investigador

3.4.2. MUESTRA

El tamaño requerido para la muestra no probabilística con un error estándar de 0.05 % y un nivel de confianza de 95 % de Estudiantes de las Instituciones Educativas Secundarias Públicas de la ciudad de Juliaca, será según el método no probabilístico intencional. Se ha optado conveniente trabajar con 305 estudiantes para la presente investigación, ya que permite representar adecuadamente la población:

El cuestionario se aplicó a 10 salones, 5 salones en la Institución Educativa Secundaria Industrial Peru Birf y 5 salones en la Institución Educativa Secundaria Politécnico Regional los Andes en donde se aplicó a un total de 305 estudiantes dama y varones de los grados de cuarto y quinto.

Tamaño de Muestra

Aplicando el 5% de margen de error se obtuvo un total de 305 estudiantes entre mujeres y varones.

$$n = \frac{z^2 * N * p(1-q)}{E^2 (N-1) + z^2 * p(1-q)}$$

Donde:

n: Muestra

N: Población

Z: Valor de estándar de nivel de confianza = 1.96

E: Margen de error = 0.05

p: Valor supuesto de fracaso 50% = 0.5

q: Valor supuesto de éxito 50% = 0.5

Entonces con los datos que se tiene de la población de la investigación se obtiene la siguiente muestra:

$$n = \frac{(1.96)^2 * 1466 * 0.5(1-0.5)}{(0.05)^2 (1466-1) + (1.96)^2 * 0.5(1-0.5)}$$

$$n = \frac{3.8416 * 733(0.5)}{0.0025 * 1465 + 3.8416 * 0.25}$$

$$n = \frac{1407.9464}{3.6625 + 0.9604}$$

$$n = \frac{1407.9464}{4.6229}$$

$$n = 304.56 \text{ Estudiantes}$$

Para la selección de estudiantes por institución se ha trabajado con la afijación proporcional al tamaño del estrato:

$$n_h = \frac{N_h * n}{N}$$

Donde:

n_h : Muestra de estrato

n : Muestra general

N_h : Población de estrato

N : Población total

$$n_h = \frac{672 * 305}{1466} = 140$$

$$n_h = \frac{794 * 305}{1466} = 165$$

3.5. DISEÑO ESTADÍSTICO

El presente trabajo de Investigación es de tipo descriptivo simple, en tal sentido se identifica y explica el uso de los juegos online en los Estudiantes de las Instituciones Educativas Secundaria Públicas de la ciudad de Juliaca, que en conformidad con la definición de Kerlinger Y Lee. (2002) dicha investigación tiene la labor de observar los fenómenos tal como se dan en su contexto natural, para después analizarlos.

El diseño de Investigación es, no experimental descriptivo simple, puesto que a través de los instrumentos de verificación adecuados se podrá explicar el uso de los juegos online en Estudiantes de las Instituciones Educativas Secundaria Públicas de la ciudad de Juliaca.

Tabla 2

Muestra Estudiantil de la Investigación

Instituciones	Número	Porcentaje (%)
Industrial Perú Birf	140	45.9
Politécnico Regional los Andes	165	54.1
Total	305	100

Fuente: tabla n° 01

Elaboración: el investigador

3.6. PROCEDIMIENTO

Para recolectar información se hizo encuesta a 140 estudiantes en la Institución Educativa Secundaria Industrial Perú Birf y 165 estudiantes en la Institución Educativa Secundaria Politécnico Regional los Andes.

La técnica que se utilizó en el presente trabajo de investigación es la encuesta definida por Sergio Carrasco (2005), como una técnica para la investigación social por excelencia, debido a su utilidad, versatilidad, sencillez y objetividad de los datos que con ella se obtiene mediante preguntas formulada directa o indirectamente a los sujetos que constituyen la unidad de análisis de estudio investigativo.

El instrumento de la técnica encuesta es la ficha de encuesta o cuestionario puntualizada por el mismo autor como el instrumento de investigación social más usado cuando se estudia gran número de personas, ya que permite una respuesta directa, mediante la hoja de preguntas que se le entrega a cada una de ellas.

3.7. VARIABLES

En el estudio se trabajó con la variable uso de los juegos online y la variable estudiantes de las IES.

3.8. ANÁLISIS DE RESULTADOS

3.8.1. Preparación para el análisis de resultados

Los datos recolectados fueron insertados y analizados en un programa computacional denominado SPSS, basado en la Estadística Descriptiva y en el programa Excel.

3.8.2. Plan de tratamiento de datos

Puesto que la tabulación y los resultados se realizó en el software Statistical Package for the Social Sciences, más conocido por sus siglas SPSS, se sigue la siguiente secuencia.

- Ingresar las variables a tabular.
- Ingresar los valores de cada una de ellas
- Realizar las operaciones para la tabulación
- Utilizando los comandos de gráficos obtenemos los gráficos estadísticos necesarios - Conclusiones y también se utilizó el software Excel.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Análisis general del uso de los juegos online

En el presente capítulo se detalla el análisis de los resultados de la investigación. Para describir el uso de los juegos online en los estudiantes de las Instituciones Educativas Secundarias Públicas de la ciudad de Juliaca en 2018. Para ello se ha seguido las pautas establecidas en el proyecto de investigación.

Tabla 3

Edad de los estudiantes de las IES. Públicas de la Ciudad de Juliaca 2018.

Edad	IES. Politécnico Regional los Andes		IES. Industrial Perú Birf		Total
	Número	Porcentaje (%)	Número	Porcentaje (%)	
14 Años	52	31.5	42	30	94
15 Años	49	29.7	38	27.1	87
16 Años	60	36.4	58	41.5	118
17 Años	3	1.8	2	1.4	5
18 Años	1	0.6	0	0	1
Total	165	100	140	100	305

Fuente: Cuestionario.

Elaboración: El investigador

INTERPRETACIÓN: En la tabla nº 03 se muestra los siguientes resultados, de los estudiantes encuestados en el cuarto y quinto grado, el 36,4% son los estudiantes que tienen 16 años, y 0.6% tiene 18 años esto en la IES. Politécnico Regional los andes, mientras que en la IES. Industrial Perú Birf el 41.5% tienen 16 años, y no hay estudiante con 18 años.

Las edades de los estudiantes encuestados en las Instituciones Educativas Secundaria públicas de la ciudad de Juliaca son mayores a 14 años y menores a 18 años.

Tabla 4

Género de los Estudiantes de las IES. públicas de la Ciudad de Juliaca 2018.

Genero	IES. Politécnico Regional los Andes		IES. Industrial Perú Birf		Total
	Número	Porcentaje (%)	Número	Porcentaje (%)	
Masculino	94	57.0	78	55.7	172
Femenino	71	43.0	62	44.3	133
Total	165	100	140	100	305

Fuente: Cuestionario.

Elaboración: El investigador

INTERPRETACIÓN: En la tabla 04 se observa que de los 165 estudiantes encuestados de la IES. Politécnico Regional los andes el 57.0% pertenece al género masculino y el 43.0% representa al género femenino, mientras en la IES. Industrial Perú Birf de los 140 estudiantes encuestados el 55.7% pertenece al género masculino y el 44.3 representa al género femenino.

Los estudiantes de las Instituciones Educativas Secundarias; Politécnico Regional los Andes y Colegio Industrial Perú Birf de Juliaca, por ser Colegios técnicos, la mayoría son Varones, porque en algunas secciones son de la Especialidad de Mecánica de Producción, Mecánica de automotores y Mecánica de Automotriz con secciones netamente de varones mientras que en las otras especialidades son mixtos (mujeres y varones).

Tabla 5**Uso de los Juegos Online de las IES. públicas de la ciudad de Juliaca 2018.**

Uso de juegos online	IES. Politécnico Regional los Andes		IES. Industrial Perú Birf		Total
	Número	Porcentaje	Número	Porcentaje	
		(%)		(%)	
No juegan	44	26.7	34	24.3	78
Si juegan	121	73.3	106	75.7	227
Total	165	100	140	100	305

Fuente: Cuestionario.**Elaboración:** El investigador

INTERPRETACIÓN: En la tabla 05 se observa que en la IES. Politécnico Regional los Andes el 73,3%, que representa 121 de los estudiantes si juegan al menos un juego, y el 256.7 % que representa 44 estudiantes, no juegan ningún juego, entre ellos varones y mujeres, mientras en la IES. Industrial Perú Birf el 75.7% que representa 106 si hacen uso de juegos online y el 24.3% no juegan online.

Esto indica que la mayoría de los estudiantes de las instituciones encuestados de la ciudad de Juliaca si se dedican a los juegos online, así como en la investigación de Sanchez P.A., Alfageme M.B. y Serrano F.J. (2011) sobre la utilización de los videojuegos los datos arrojan que un 72.4% de alumnos utilizan los videojuegos frente a 24.6 % no lo usan.

Tabla 6**Uso los Juegos Online en género femenino de las IES. públicas de la ciudad de Juliaca 2018.**

Femenino	IES. Politécnico Regional los Andes		IES. Industrial Perú Birf		Total
	Número	Porcentaje (%)	Número	Porcentaje (%)	
No juegan	40	56.3	34	54.9	74
Si juegan	31	43.7	28	45.1	59
Total	71	100	62	100	133

Fuente: Cuestionario**Elaboración:** El investigador

INTERPRETACIÓN: En la tabla 06 se muestra que en la IES. Politécnico Regional los Andes el 56.3% si juegan al menos un juego online y el 43.7% no se dedican a los juegos online por otro lado en la IES. Industrial Perú Birf el 54.9% de las mujeres no dan uso a los juegos online y el 45.1% si lo dan uso.

De este resultado se concluye que la mayoría de las mujeres de las Instituciones Educativas Secundarias Públicas de la ciudad de Juliaca no dan uso a los juegos online.

Tabla 7**Uso de los Juegos Online en género masculino de las IES. públicas de la ciudad de Juliaca 2018.**

Masculino	IES. Politécnico Regional los Andes		IES. Industrial Perú Birf		Total
	Número	Porcentaje (%)	Número	Porcentaje (%)	
No juegan	3	3.2	1	1.3	4
Si juegan	91	96.8	77	98.7	168
Total	94	100	78	100	172

Fuente: Cuestionario.**Elaboración:** El investigador

INTERPRETACIÓN: En la tabla 07 se observa los siguientes resultados, en la IES. Politécnico Regional los Andes el 3.2% de los 94 varones que fue encuestado no juegan al menos un juego, y el 96.8% de los varones si dan uso a los juegos online por otro lado en la IES. Industrial Perú Birf el 1.3% de los 78 varones encuestados no dan uso a los juegos online y el 98.7% si lo dan uso.

De este resultado se deduce que, casi todos los varones si juegan los juegos online en las Instituciones Educativas Secundarias Públicas de la ciudad de Juliaca, según el resultado es necesario dar orientaciones a los padres de familia y a los estudiantes con la finalidad de reducir el uso de los juegos online.

Tabla 8

Cantidad de Juegos Online que Juegan los estudiantes de las IES. públicas de la Ciudad de Juliaca 2018.

Cantidad de juegos online	IES. Politécnico Regional los Andes		IES. Industrial Perú Birf		Total
	Número	Porcentaje (%)	Número	Porcentaje (%)	
ninguno	43	26.1	35	25.0	78
Un Juego	50	30.3	49	35.0	99
Dos Juegos	35	21.2	34	24.3	69
Tres Juegos	12	7.3	9	6.4	21
Cuatro Juegos	11	6.1	6	4.3	17
Cinco Juegos	3	1.8	3	2.1	6
Seis Juegos	3	1.8	1	0.7	4
Siete Juegos	1	0.6	1	0.7	2
Ocho Juegos	2	1.2	1	0.7	3
Nueve Juegos	1	0.6	1	0.7	2
Diez Juegos	1	0.6	0	0.0	1
Once Juegos	3	1.8	0	0.0	3
Total	165	100	140	100	305

Fuente: Cuestionario.

Elaboración: El investigador

INTERPRETACIÓN: En la tabla 08 se muestra los siguientes resultados; de los 165 estudiantes de la IES. Politécnico Regional los Andes el 30.3% juegan al menos un juego, el 0.6% juegan siete, nueve y diez juegos, y el 1.8% juega once juegos, mientras en la IES. Industrial Perú Birf de los 140 estudiantes encuestados el 35.0% prefieren jugar al menos un juego, el 0.7% juega seis, siete, ocho y nueve juegos, y once juegos no es jugado por ningún estudiante.

En las en las Instituciones Educativas secundarias públicas de la ciudad de Juliaca, la mayoría de los 305 estudiantes encuestados juegan un solo juego y algunos de 5 a 11 juegos.

Tabla 9

Los Juegos Online que más usan los Estudiantes en las IES. públicas de la ciudad de Juliaca 2018.

Juegos online	IES. Politécnico Regional los Andes		IES. Industrial Perú Birf		Total
	Número	Porcentaje (%)	Número	Porcentaje (%)	
Dota 2	50	18.0	49	19.5	99
Wolteam	50	18.0	45	16.2	95
Dota 1	19	6.8	18	7.2	37
Minicraf	16	5.8	14	5.6	30
Love Ritmo	15	5.4	15	6.0	30
Audition	4	1.4	4	1.6	8
Call of Duty	6	2.2	5	2.0	11
League of legends	5	1.8	5	2.0	10
Left4Dead	20	7.2	17	6.8	37
Vice City	27	9.7	23	9.2	50
Counter Strike	11	4.0	10	4.0	21
Juegos en Facebook	26	9.4	22	8.8	48
World of Warcraft	7	2.5	4	1.6	11
Otros	22	8.0	20	8	42
Total	278	100	251	100	529

Fuente: Cuestionario.

Elaboración: El investigador

INTERPRETACIÓN: En la tabla 09 se muestra lo siguiente: en la IES. Politécnico Regional los Andes los juegos más preferidos son dota 2 y wolteam en 18%, y el juego menos preferido es audition en un 1.4% luego en la IES. Industrial Perú Birf el juego más preferido es dota2 y wolteam con 19.5% y 16.2% respectivamente mientras el juego menos preferido es; audition y world of warcraft con 1.6% ambos.

Des estos resultados se concluye que los juegos más usados por los estudiantes son el dota 2 y wolteam tal como muestra el diario Español Vandal que el dota 2 es uno de los juegos más preferidos a nivel mundial ya que tiene más de 40 millones de usuarios y así mismo en este trabajo de investigación se muestra que los juegos menos preferidos son audition y world of warcraft en los estudiantes de IES. de la ciudad de Juliaca.

Tabla 10

Forma en que aprendieron los Juegos Online, los Estudiantes de las IES. públicas de la ciudad de Juliaca 2018.

	IES. Politécnico Regional los Andes		IES. Industrial Perú Birf		Total
	Número	Porcentaje (%)	Número	Porcentaje (%)	
Forma Autoinstruida	22	18.2	18	17	40
Mediante un pariente	26	21.5	23	21.7	49
Mediante un amigo	73	60.3	65	61.3	138
Total	121	100	106	100	227

Fuente: Cuestionario.

Elaboración: El investigador

INTERPRETACIÓN: En la tabla 10 muestran los siguientes resultados; de los 118 estudiantes de la IES. Politécnico Regional los Andes el 60.3% aprendió a jugar mediante un amigo y en la en la IES. Industrial Perú Birf de los 109 estudiantes el 61.3% aprendió a jugar mediante un amigo por lo tanto se concluye que en las Instituciones Educativas secundarias públicas de la ciudad de Juliaca, los estudiantes aprender a jugar juegos online en la mayoría de los casos mediante un amigo.

Tabla 11

Lugar donde aprender los Juegos Online, los Estudiantes de las Instituciones Educativas Secundarias públicas de la ciudad de Juliaca 2018.

Lugar	IES. Politécnico Regional los Andes		IES. Industrial Perú Birf		Total
	Número	Porcentaje (%)	Número	Porcentaje (%)	
En casa	28	23.1	25	23.6	53
En casa de un amigo	8	6.6	6	5.7	14
En casa de un familiar	10	8.3	10	9.4	20
En cabinas publicas	70	57.9	60	56.6	130
Otros espacios	5	4.1	5	4.7	10
Total	121	100	106	100	227

Fuente: Cuestionario.

Elaboración: El investigador

INTERPRETACIÓN: En la tabla 11 detalla los siguientes resultados; de los 121 estudiantes que juegan al menos un juego online de la IES. Politécnico Regional los Andes el 57.9% aprendió a jugar en cabinas públicas, y en la IES. Industrial Perú Birf de los 106 estudiantes el 56.6% de estudiantes aprendió a jugar en cabinas públicas.

En la Ciudad de Juliaca, en las inmediaciones de las Instituciones Educativas existen cantidad de cabinas públicas, por ello los estudiantes son propensos a jugar juegos online en las cabinas públicas. Sobre la tabla n° 10 y 11, F. Huanca en 2010 en su investigación concluye que los adolescentes visitan permanentemente internet, debido a que están acostumbrados y la cercanía de la ubicación de las cabinas de internet.

Tabla 12

Gastos que realizan en Juegos Online, los Estudiantes de las IES. públicas de la ciudad de Juliaca 2018.

Gasto	IES. Politécnico Regional los Andes		IES. Industrial Perú Birf		Total
	Número	Porcentaje (%)	Número	Porcentaje (%)	
Menor a S/ 5.00	93	76.9	81	76.4	174
S/ 5.00 a S/ 10.00	16	13.2	14	13.2	30
S/ 11.00 a S/ 20.00	6	5.0	5	4.7	11
Mayor a S/ 20.00	6	5.0	6	5.7	12
Total	121	100	106	100	227

Fuente: Cuestionario.

Elaboración: El investigador

INTERPRETACIÓN: En la tabla 12 se observa lo siguiente; en la IES. Politécnico Regional los Andes de los 121 estudiantes que juegan el 76,9% de estudiantes gastan menor a S/5.00, y el 5.0% hacen gastos mayores a S/11.00 en los juegos online, mientras en la IES. Industrial Perú Birf de los 106 estudiantes el 76.4% gastan menor a S/5.00 y el 5.7% hacen gastos mayores a S/20.00 en los juegos online.

Juliaca es una ciudad comercial, por ello algunas familias tienen altos ingresos económicos que proveen dinero a sus hijos diariamente, otros estudiantes ya trabajan desde temprana edad y en la mayoría de los casos las familias son comerciantes minoristas.

Tabla 13

Las horas que dedican en Juegos Online, los Estudiantes de las IES. públicas de la ciudad de Juliaca 2018.

Horas	IES. Politécnico Regional los Andes		IES. Industrial Perú Birf		Total
	Número	Porcentaje (%)	Número	Porcentaje (%)	
Menor a 5 horas	97	80.2	88	83.1	185
6 a 10 horas	16	13.2	15	14.2	31
11 a 20 horas	6	5.0	2	1.9	8
mayor a 20 horas	2	1.7	1	0.9	3
Total	121	100	106	100	227

Fuente: Cuestionario.

Elaboración: El investigador

INTERPRETACIÓN: En la tabla 13 se observa lo siguiente: en la IES. Politécnico Regional los Andes de los 121 estudiantes que juegan online el 80.2% juegan menos de 5 horas en una semana, mientras en la IES. Industrial Perú Birf de los 106 estudiantes que juegan online el 83.1% hace uso de una computadora menor a 5 horas.

Según los resultados obtenidos se concluye que los estudiantes de las IES públicas de la ciudad de Juliaca dan un tiempo menor a 5 horas semanales al uso de juegos online, sobre el tiempo de uso un estudio realizado por investigadores del Hospital del Mar y de ISGlobal en 2016 afirma que los niños

que juegan con videojuegos tienen mejores habilidades motoras y un mejor rendimiento escolar, aunque 2 horas a la semana son suficientes para obtener estos beneficios. Por otra parte, jugar 9 horas o más a la semana se asocia a la presencia de problemas de conducta, conflictos con los compañeros y menores habilidades sociales.

Tabla 14

Los días que dedican en Juegos Online, los Estudiantes de las IES. públicas de la ciudad de Juliaca 2018.

Días	IES. Politécnico Regional los Andes		IES. Industrial Perú Birf		Total
	Número	Porcentaje (%)	Número	Porcentaje (%)	
Diariamente	26	21.5	22	20.8	48
Algunos días de cada semana	50	41.3	45	42.5	95
Los fines de semana	27	22.3	24	22.6	51
Algunas semanas	18	14.9	15	14.2	33
Total	121	100	106	100	227

Fuente: Cuestionario.

Elaboración: El investigador

INTERPRETACIÓN: En la tabla 13 se observa lo siguiente: en la IES. Politécnico Regional los Andes de los 121 estudiantes que juegan online el 41.3% juegan algunos días de cada semana, mientras en la IES. Industrial Perú Birf de los 106 estudiantes que juegan online el 42.5% hace uso de una computadora algunos días de cada semana.

De estos resultados se concluye que los estudiantes de las IES públicas de la ciudad de Juliaca juegan online algunos días de cada semana, sobre el tiempo de uso un estudio realizado por investigadores del Hospital del Mar y de ISGlobal en 2016 afirma que los niños que juegan con videojuegos

tienen mejores habilidades motoras y un mejor rendimiento escolar, aunque 2 horas a la semana son suficientes para obtener estos beneficios. Por otra parte, jugar 9 horas o más a la semana se asocia a la presencia de problemas de conducta, conflictos con los compañeros y menores habilidades sociales.

Tabla 15

Los motivos de lo que Juegan Online, los Estudiantes de IES. públicas de la ciudad de Juliaca 2018.

Tiempo	IES. Politécnico Regional los Andes		IES. Industrial Perú Birf		Total
	Número	Porcentaje (%)	Número	Porcentaje (%)	
Me encuentro solo(a) en casa	39	32.2	33	31.1	72
No me gusta estudiar	5	4.1	3	2.8	8
Mis amigos me llaman	22	18.2	20	18.9	42
Quiero ser el mejor jugador	8	6.6	6	5.7	14
Otros	47	38.8	44	41.5	91
Total	121	100.0	106	100.0	227

Fuente: Cuestionario.

Elaboración: El investigador

INTERPRETACIÓN: En la tabla 15 muestra lo siguiente: de los 121 estudiantes que juegan online en la IES. Politécnico Regional los Andes el 32.2% indican que juegan online porque se encuentran solo (a) en casa, y en IES. Industrial Perú Birf de los 106 estudiantes el 31.1% indican me encuentro solo (a) en casa.

De este resultado se concluye que los estudiantes de las IES. públicas de la ciudad de Juliaca acceden a los juegos online porque se encuentran solos en casa. Tal como afirma el psiquiatra Martín Nizama que los principales

motivos por lo que muchos niños, jóvenes y adultos caen en la adicción a los videojuegos y la conectividad a Internet es principalmente la falta de afecto, porque el niño está abandonado por los padres, son hijos huérfanos de padres vivos, que buscan refugio para evadir la soledad, expresa el especialista.

En este último resultado cabe señalar que la mayoría de los estudiantes que indicaron otros motivos, juegan online por diversión, fue la versión que según indicaron los estudiantes de las Instituciones Educativas Secundarias Públicas de la ciudad de Juliaca.

CONCLUSIONES

PRIMERA: De los 305 estudiantes encuestados 227 dan el uso de los juegos online y su uso es alto, tal como indica la tabla 04, arrojando un resultado promedio de: 74.5% estudiantes, y 25.5% no lo dan uso, con lo que se reafirma con la investigación de Sanchez P.A., Alfageme M.B. & Serrano F.J. (2011) sobre la utilización de los videojuegos los datos arrojan que un 72.4% de alumnos utilizan los videojuegos frente a 24.6 % no lo usan. Y también reafirma otro estudio de Sánchez, S. F. & Tipula, S. C. (2016). La mayor parte de la población estudiada se entretienen con juegos online en casa (55.6%), el 35% juegan solo, gran parte juegan Dota con un 45.6% y la mayoría obtiene de las propinas para entretenerse con juegos online en un 61.1%.

SEGUNDA: El juego Dota 2 y Wolteam son los juegos que frecuentemente acceden a través de plataformas de juego mediante la internet, en los encuestados en la mayoría de los casos aprendieron a jugar mediante un amigo, en las cabinas públicas haciendo un gasto mínimo, menor a cinco soles semanalmente a través de estos resultados concluimos que en la ciudad de Juliaca hay cantidad de cabinas de internet que dentro de ello se puede encontrar estudiantes que están jugando online con sus amigos y más aún en las inmediaciones de las Instituciones Educativas. Sobre esto reafirma Huanca en 2010 en su investigación concluye que los adolescentes visitan permanentemente internet, debido a que están

acostumbrados y la cercanía de la ubicación de las cabinas de internet.

TERCERA: Los estudiantes de las Instituciones Educativas Secundarias Públicas de Juliaca, pierden su tiempo al usar los juegos online, según los resultados de la tabla 13 y 14 muestran claramente que la mayoría pierde aproximadamente cinco horas a la semana y algunos estudiantes usan más horas, sin embargo, este tiempo que usan en los juegos online pueden aprovechar en sus estudios. Sobre el tiempo de uso un estudio realizado por investigadores del Hospital del Mar y de ISGlobal en 2016 afirma que los niños que juegan con videojuegos tienen mejores habilidades motoras y un mejor rendimiento escolar, aunque 2 horas a la semana son suficientes para obtener estos beneficios. Por otra parte, jugar 9 horas o más a la semana se asocia a la presencia de problemas de conducta, conflictos con los compañeros y menores habilidades sociales.

CUARTA: Los estudiantes de las Instituciones Educativas Secundarias Públicas de Juliaca, acceden a los juegos online porque los estudiantes se encuentra solo en casa, esto quizás porque Juliaca es una ciudad comercial donde los progenitores se ausentan de sus hogares para ir a trabajar, hacer negocio, y también los resultados muestran por la influencia de los amigos en muchos de los amigos llaman a otros amigos, insinúan para ir a jugar online, sobre los motivos del uso, el psiquiatra Martín Nizama afirma que los

principales motivos por lo que muchos niños, jóvenes y adultos caen en la adicción a los videojuegos y la conectividad a Internet es principalmente la falta de afecto, porque el niño está abandonado por los padres, son hijos huérfanos de padres vivos, que buscan refugio para evadir la soledad, expresa el especialista.

RECOMENDACIONES

PRIMERA: En cuanto al uso de los juegos online hay muchos juegos que pueden acceder los estudiantes que pueden ser beneficiosos, para lo cual con la ayuda y orientación de los docentes el estudiante debe saber qué tipo de juego está accediendo, ya que hay investigaciones de que hay juegos que ayudan al estudiante a desarrollar y mejorar el razonamiento.

SEGUNDA: A los Docentes y Padres de familia orientar sobre la influencia de los amigos que a veces no nos lleva hacia un horizonte favorable del mismo modo que los padres de familia deben hacer un seguimiento a lo que hace su hijo y con quien está en una cabina de internet, además los padres no deben facilitar suficiente dinero para que accedan a la internet.

TERCERA: A los padres de familia que no deben dar la libertad a sus hijos para que estén fuera del hogar, en la casa debe haber una planificación de horario donde indique los deberes que tiene que hacer el estudiante y en caso que haya una computadora en casa conectada con internet, los padres deben hacer un seguimiento que es lo que hace un hijo en internet.

CUARTA: Se recomienda a los miembros que integran la familia nuclear, deben fomentar el afecto fraternal entre sus hijos especialmente a los adolescentes, para que no se refugien ni mitiguen su soledad en las cabinas públicas de internet. Y a los docentes que en una

reunión incentiven y orienten a los padres de familia a que dediquen tiempo a sus hijos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Carrasco, S. (2005). *Metodología de la Investigación* (1a Edición). Lima: San Marcos.
- Charaja, F. (2011). *El MAPIC en la Metodología de investigación* (2da Edición). Puno: sagitario
- Estallo, J., (1997). “*Videojuegos, efectos sobre el comportamiento. Una aproximación al estudio de la dependencia de los juegos de alta tecnología*”. Psichotema. (Sexta edición). España
- Gil A. y Vida T. (2007). *Los videojuegos*. Editorial OUC Barcelona.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2006). *Metodología de la Investigación*. (4a Edición). México.
- Kerlinger, F. N., y Lee, H. B. (2002). *Investigación del comportamiento*. México City, México: McGraw-Hill.
- Martín, A. y Cols. (1995). “*Actividades Lúdicas. El Juego, alternativa de Ocio para Jóvenes*”. Madrid: Revista Popular.
- Palomino, P. (2007). *Investigación Cualitativa y Cuantitativa en Educación*. (1ª Edición). Puno: Titikaka.
- Terrón, E. y Cols. (2011). “*La Violencia en la Organización Escolar y Social y sus Mecanismos de Aprendizaje: Los Videojuegos.*” España.

REFERENCIAS DE TESIS, ARTÍCULOS REVISTAS Y OTROS TRABAJOS

- Arnao, J., Falla, G., y Gimenes, A. (2011). “*Los juegos en línea en adolescentes y jóvenes*” (Trabajo de estudio). CEDRO Miraflores - Lima

- Aymerich L. (2012). *Los juegos en entornos virtuales como herramientas de aprendizaje: estudio de la respuesta emocional de los participantes*. (Revista de ciencias sociales y de la comunicación) Murcia – España.
- Castillo, V. (2010). *Efectos de los videojuegos*. Editorial Publisher España.
- Cabello, R. y Cols. (2006), “*Hábitos de Consumo de Juegos en Red en Zonas Periurbanas. Estudio de Caso en el Área Metropolitana de Buenos Aires, Argentina*”. Revista Electrónica Razón, Página número 54.
- Edery, D., y Mollick, E. (2009). *Changing the game: How video games are transforming the future of business*. Upper saddle River: FT Press.
- Huanca, F. (2010). *Influencia de los juegos de internet en el comportamiento de los adolescentes* (Artículo). Puno.
- Mendoza, M. R. (2011). *Los videojuegos tecnológicos y su influencia en el comportamiento social de niños* (Tesis de pregrado) Juliaca.
- Morales, C. (2009). *los video juegos y sus efectos sobre el desarrollo cognitivo y conductual de los niños* (Tesis de grado de maestría). Puno.
- Quispe M.A. (2016). *El uso de videojuegos y las relaciones interpersonales* (Tesis de pregrado) Juliaca - Puno
- Sanchez P.A., Alfageme M.B. y Serrano F.J. (2011). *Opiniones sobre los videojuegos del alumnado de educación secundaria obligatoria* (Artículo). Murcia – España
- Sánchez, S. F. y Tipula, S. C. (2016) *Presión de grupo y uso de juegos online, estudiantes de 5to-secundaria, I.E.E independencia americana,* (tesis de pregrado). Arequipa

- Ramos M. R. (2010). *Influencia de internet en los estudiantes de primer semestre de carrera de administración del Instituto Superior Tecnológico Público Argentina* (Tesis de maestría). Piura.

REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

- Díez, E., (2004), “La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos”. Disponible en: <file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/libro-videojuegos.pdf>
- ISGlobal (2016). *Cuánto tiempo deben jugar los niños con los videojuegos*, disponible en: <https://www.isglobal.org/-/cuanto-tiempo-deben-jugar-los-ninos-con-los-videojuegos->
- Nizama, M. (2015). *Motivos que provocan la adicción a los videojuegos en las personas*. Disponible en: <http://rpp.pe/lima/actualidad/motivos-que-provocan-la-adiccion-a-los-videojuegos-en-las-personas-noticia-806885>
- Gonzales, J. (2009). *España. “Breve historia de Internet”*. Disponible en: <http://www.ojosdepapel.com/Index.aspx?blog=918>
- Troncoso, J., (2010) “*Juegos Online Mas Jugados*”. Disponible en: <http://gamezonecm.blogspot.pe/2012/08/juegos-online-mas-jugados.html>



ANEXOS

**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA
“Matemática e Informática”
CUESTIONARIO**

OBJETIVO: La presente encuesta tiene por finalidad explicar el uso de los juegos online en los estudiantes de la I.E.S Públicas de la ciudad de Juliaca - 2018

INDICACIONES:

- Marca con una “X” en el recuadro que contenga la respuesta más adecuada para UD.
- Rellene los espacios en blanco

I.- DATOS INFORMATIVOS DEL ESTUDIANTE

I.E.S.

Edad Género.....

Grado.....Sección

II.- ENTORNOS DE LOS JUEGOS ONLINE

1. Marcar los juegos online que más prefieres.

Dota 2		League of Legends	
Wolteam		Left4Dead	
Dota 1		Vice City	
Minicraf		CounterStrike	
Love Ritmo		Juegos en Facebook	
Audition		World of Warcraft	
Call of Duty		otros	

2. ¿Cómo lo ha aprendido?

Forma autoinstruida Mediante un pariente Mediante un amigo

3. Seleccione los lugares donde utilizó el pc para poder jugar.

Lugar	
a. En su casa	
b. En casa de un amigo	
c. En casa de un familiar	
d. En cabinas públicas	
e. Otros espacios	

4. ¿Cuánto gastas en una semana en los juegos online?

Cantidad de Precio	
a. Menos a S/. 5.00	
b. S/.5.00 a S/.10.00	
c. S/.10.00 a S/.20.00	
d. Mayor a S/.20.00	

III. TIEMPO DE USO DE LOS JUEGOS ONLINE

5. ¿Cuántas horas juega en una semana?

FRECUENCIA	
a. Menor a 5 horas	
b. 5 a 10 horas	
c. 11 a 20 horas	

d. Mayor a 20 horas	
---------------------	--

6. ¿Con qué frecuencia juega en un mes?

FRECUENCIA	
a. Diariamente	
b. Algunos días de cada semana	
c. Los fines de semana	
d. Algunas semanas	

IV. MOTIVOS DE LA UTILIZACIÓN DE LOS JUEGOS ONLINE

7. Porque lo dedicas tu tiempo a los juegos online

Razón de la dedicación	
a. Me encuentro solo (a) en casa	
b. No me gusta estudiar	
c. Mis amigos (as) me llaman	
d. Quiero ser el mejor jugador	
e. Otros	

INGRESO DE VARIABLES Y DATOS EN EL SOFTWARE SPSS

Sin titulo1.sav [Conjunto_de_datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	Edad	Numérico	8	0	EDAD	Ninguna	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
2	Gen	Numérico	8	0	GENERO	{1, Masculin...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
3	PrefN°deJ	Numérico	8	0	PREFERENCI...	{0, ninguno}...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
4	JuegoPref	Numérico	8	0	JUEGO PREF...	{1, Dota 2}...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
5	ComoApre	Numérico	8	0	COMO APREN...	{1, Forma A...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
6	Lugar	Numérico	8	0	DONDE UTILIZ...	{1, En casa}...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
7	Gasto	Numérico	8	0	¿CUANTO GA...	{1, Menos a...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
8	horasSem	Numérico	8	0	¿CUANTAS H...	{1, Menor a...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
9	Frec	Numérico	8	0	FRECUENCIA	{1, Diariame...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
10	Motivos	Numérico	8	0	MOTIVOS DE ...	{1, Me encu...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
11	Cuantosjueg	Numérico	8	0	¿CUANTOS JU...	{1, No juega...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
21											
22											
23											
24											
25											

Vista de datos **Vista de variables**

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

Sin titulo1.sav [Conjunto_de_datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

1 : Edad 14 Visible: 11 de 11 variables

	Edad	Gen	PrefN°deJ	JuegoPref	ComoApre	Lugar	Gasto	horasSem	Frec	Motivos	Cuantosjueg
1	14	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
2	14	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
3	14	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
4	14	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
5	14	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
6	14	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
7	14	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
8	14	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
9	14	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
10	14	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
11	14	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
12	14	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
13	14	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
14	14	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
15	14	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
16	14	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
17	14	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
18	14	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
19	14	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
20	14	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
21	14	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
22	14	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
23	14	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1

Vista de datos **Vista de variables**

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

Sin titulo1.sav [Conjunto_de_datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

1: Gen 1 Visible: 11 de 11 variables

	Edad	Gen	PrefN°deJ	JuegoPref	ComoApre	Lugar	Gasto	horasSem	Frec	Motivos	Cuantosjueg
1	14	Masculino	ninguno	Dota 2	Forma Aut...	En casa	Menos a S...	Menor a 5 ...	Diariamente	Me encuen...	No juegan
2	14	Masculino	ninguno	Dota 2	Forma Aut...	En casa	Menos a S...	Menor a 5 ...	Diariamente	Me encuen...	No juegan
3	14	Masculino	ninguno	Dota 2	Forma Aut...	En casa	Menos a S...	Menor a 5 ...	Diariamente	Me encuen...	No juegan
4	14	Masculino	ninguno	Dota 2	Forma Aut...	En casa	Menos a S...	Menor a 5 ...	Diariamente	Me encuen...	No juegan
5	14	Masculino	ninguno	Dota 2	Forma Aut...	En casa	Menos a S...	Menor a 5 ...	Diariamente	Me encuen...	No juegan
6	14	Masculino	ninguno	Dota 2	Forma Aut...	En casa	Menos a S...	Menor a 5 ...	Diariamente	Me encuen...	No juegan
7	14	Masculino	ninguno	Dota 2	Forma Aut...	En casa	Menos a S...	Menor a 5 ...	Diariamente	Me encuen...	No juegan
8	14	Masculino	ninguno	Dota 2	Forma Aut...	En casa	Menos a S...	Menor a 5 ...	Diariamente	Me encuen...	No juegan
9	14	Masculino	ninguno	Dota 2	Forma Aut...	En casa	Menos a S...	Menor a 5 ...	Diariamente	Me encuen...	No juegan
10	14	Masculino	ninguno	Dota 2	Forma Aut...	En casa	Menos a S...	Menor a 5 ...	Diariamente	Me encuen...	No juegan
11	14	Masculino	ninguno	Dota 2	Forma Aut...	En casa	Menos a S...	Menor a 5 ...	Diariamente	Me encuen...	No juegan
12	14	Masculino	ninguno	Dota 2	Forma Aut...	En casa	Menos a S...	Menor a 5 ...	Diariamente	Me encuen...	No juegan
13	14	Masculino	ninguno	Dota 2	Forma Aut...	En casa	Menos a S...	Menor a 5 ...	Diariamente	Me encuen...	No juegan
14	14	Masculino	ninguno	Dota 2	Forma Aut...	En casa	Menos a S...	Menor a 5 ...	Diariamente	Me encuen...	No juegan
15	14	Masculino	ninguno	Dota 2	Forma Aut...	En casa	Menos a S...	Menor a 5 ...	Diariamente	Me encuen...	No juegan
16	14	Masculino	ninguno	Dota 2	Forma Aut...	En casa	Menos a S...	Menor a 5 ...	Diariamente	Me encuen...	No juegan
17	14	Masculino	ninguno	Dota 2	Forma Aut...	En casa	Menos a S...	Menor a 5 ...	Diariamente	Me encuen...	No juegan
18	14	Masculino	ninguno	Dota 2	Forma Aut...	En casa	Menos a S...	Menor a 5 ...	Diariamente	Me encuen...	No juegan
19	14	Masculino	ninguno	Dota 2	Forma Aut...	En casa	Menos a S...	Menor a 5 ...	Diariamente	Me encuen...	No juegan
20	14	Masculino	ninguno	Dota 2	Forma Aut...	En casa	Menos a S...	Menor a 5 ...	Diariamente	Me encuen...	No juegan
21	14	Masculino	ninguno	Dota 2	Forma Aut...	En casa	Menos a S...	Menor a 5 ...	Diariamente	Me encuen...	No juegan
22	14	Masculino	ninguno	Dota 2	Forma Aut...	En casa	Menos a S...	Menor a 5 ...	Diariamente	Me encuen...	No juegan
23	14	Masculino	ninguno	Dota 2	Forma Aut...	En casa	Menos a S...	Menor a 5 ...	Diariamente	Me encuen...	No juegan

Vista de datos Vista de variables

Etiquetas de valor IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

Sin titulo1.sav [Conjunto_de_datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

1: Gen 1 Visible: 11 de 11 variables

Estadísticos descriptivos

- 123 Frecuencias...
- Descriptivos...
- Explorar...
- Tablas cruzadas...
- Análisis TURF
- Razón...
- Gráficos P-P...
- Gráficos Q-Q...

Frecuencias

Variables:

GENERO [Gen]
 PREFERENCIA ...
 JUEGO PREFERI...
 COMO APRENDI...
 DONDE UTILIZO ...
 ¿CUANTO GAST...
 ¿CUANTAS HOR...
 FRECUENCIA [Fr...
 MOTIVOS DE US...

Mostrar tablas de frecuencias

Aceptar Pegar Restablecer Cancelar Ayuda

Frecuencias... IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

*Resultado2 [Documento2] - IBM SPSS Statistics Visor

Archivo Editar Ver Datos Transformar Insertar Formato Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

Resultado

- Logaritmo
- Frecuencias
 - Títulos
 - Notas
 - Conjunto de datos
 - Estadísticos
 - Tabla de frecuencias
 - Títulos
 - EDAD
 - PREFERENC
 - COMO APREI
 - ¿CUANTAS H
 - FRECUENCI
 - MOTIVOS DE
 - ¿CUANTOS J
 - JUEGO PREF
 - ¿CUANTO G
- Histograma
 - Títulos
 - EDAD
 - PREFERENC
 - COMO APREI
 - ¿CUANTAS H
 - FRECUENCI
 - MOTIVOS DE
 - JUEGO PREF
 - ¿CUANTO G

JUEGO PREFERIDO

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Dota 2	99	18,4	18,7	18,7
	Wolteam	95	17,7	18,0	36,7
	Dota 1	37	6,9	7,0	43,7
	Minicraf	30	5,6	5,7	49,3
	Love Ritmo	30	5,6	5,7	55,0
	Audition	8	1,5	1,5	56,5
	Call of Duty	11	2,0	2,1	58,6
	League of legends	10	1,9	1,9	60,5
	Left4Dead	37	6,9	7,0	67,5
	Vice City	50	9,3	9,5	76,9
	Counter Strike	21	3,9	4,0	80,9
	Juegos en Facebook	48	8,9	9,1	90,0
	World of Warcraft	11	2,0	2,1	92,1
	Otros	42	7,8	7,9	100,0
	Total	529	98,5	100,0	
Perdidos	Sistema	8	1,5		
Total		537	100,0		

¿CUANTO GASTAS EN UNA SEMANA?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Menos a S/ 5.00	174	32,4	76,7	76,7
	S/ 5.00 a S/ 10.00	30	5,6	13,2	89,9
	S/ 11.00 a S/ 20.00	11	2,0	4,0	93,9

IBM SPSS Statistics Processor está listo | Unicode:ON