

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE ENFERMERÍA



T E S I S

**Categoría cognitiva y actitudinal sobre los juegos online post
pandemia del SARS-COV2 en los estudiantes de la I.E.I. Pitágoras;
Pasco marzo del 2023**

Para optar el título profesional de:

Licenciada en Enfermería

Autores:

Bach. Seyra Estefany ANGULO VALLE

Bach. Margareth Zarai Shantall FERNANDEZ CAMPOS

Asesor:

Dr. Javier SOLIS CÓNDOR

Cerro de Pasco – Perú – 2024

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE ENFERMERÍA



T E S I S

**Categoría cognitiva y actitudinal sobre los juegos online post
pandemia del SARS-COV2 en los estudiantes de la I.E.I. Pitágoras;
Pasco marzo del 2023**

Sustentada y aprobada ante los miembros del jurado:

Dr. Johnny Walter CARBAJAL JIMÉNEZ
PRESIDENTE

Mg. César Ivón TARAZONA MEJORADA
MIEMBRO

Mg. Samuel Eusebio ROJAS CHIPANA
MIEMBRO



Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión
Facultad de Ciencias de la Salud
Unidad de Investigación

INFORME DE ORIGINALIDAD N° 034-2024

La Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Salud, de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión ha realizado el análisis con exclusiones en el Software Turnitin Similarity, que a continuación se detalla:

Presentado por:

Seyra Estefany ANGULO VALLE
Margareth Zarai Shantall FERNANDEZ CAMPOS

Escuela de Formación Profesional
Enfermería

Tesis

“Categoría cognitiva y actitudinal sobre los juegos online post pandemia del SARS-COV2 en los estudiantes de la I.E.I. Pitágoras; Pasco marzo del 2023”

Asesor:

Dr. Javier, SOLIS CONDOR

Índice de Similitud: 22%

Calificativo
APROBADO

Se adjunta al presente el informe y el reporte de evaluación del software similitud.

Cerro de Pasco, 11 de enero del 2024

Dra. Raquel Tumialan Hilario
Directora de la Unidad de Investigación
Facultad de Ciencias de la Salud

DEDICATORIA

A nuestros queridos padres; a quienes amamos y son nuestra fuerza, así como el mayor orgullo, que gracias a su apoyo y su infinito amor podemos lograr cada una de nuestras metas.

A nuestros amigos, personas que la universidad nos permitió conocer, por motivarnos a continuar en momentos difíciles; todos nuestros logros se los debemos a ustedes, incluyendo este. Son una parte importante que impulsa nuestra vida a diario. Que nunca nos falte su bendición.

Seyra Estefany A.V.

Margareth Zarai Shantall F.C

AGRADECIMIENTO

A Dios por guiarnos en cada instante de nuestra vida y darnos la fortaleza para seguir nuestro camino.

A nuestro asesor de tesis, por sus consejos, apoyo y paciencia.

A la Universidad Nacional Alcides Carrión, nuestra casa de estudios que nos permitió ser parte de esta familia universitaria.

Seyra E.A.V y Margareth Z.S.F.C.

AUTORES

RESUMEN

Desde el inicio de la pandemia del SARS-CoV2 (COVID-19), se ha podido apreciar el aumento de la adicción a los videojuegos en niños, adolescentes y jóvenes, uno de las explicaciones es debido al encierro y la falta de interacción con otras personas de su misma edad, en definitiva, en estos grupos etarios se ha incrementado la interacción con la tecnología digital, ya sea por estudios o entretenimiento y esto puede perjudicar otros ámbitos de la vida de una persona.

El presente trabajo titulado “Categoría cognitiva y actitudinal sobre los juegos online post pandemia del SARS-COV2 en los estudiantes de la I.E.I. Pitágoras; Pasco marzo del 2023”. Tiene el objetivo general de determinar la categoría cognitiva y actitudinal sobre los juegos online post pandemia del SARS COV2 en estudiantes de la Institución Educativa “PITAGORAS”.

La metodología empleada investigativa. La población muestral estuvo conformada todos los estudiantes de la Institución Educativa Integrada PITAGORAS del nivel secundario que hacen un total de 273. Obteniendo los siguientes resultados que del 100% de la población total; tenemos que el 68.3% de los estudiantes tienen un nivel cognitivo bueno y a su vez tenemos que estos 68.3% en su totalidad tienen una actitud favorable frente Los efectos de los juegos online, por otro lado tenemos que el 25% de la población tienen un nivel cognitivo regular, de los cuáles un 20% representan a los estudiantes con una actitud medianamente favorable frente al tema arriba mencionado, seguido de los estudiantes que tienen una actitud desfavorable frente a la variable en mención con un 3.3% y un 1.7% que corresponde a los alumnos con una actitud favorable sobre el tema en juicio. Y finalmente tenemos que el 6.7% de la población en estudio tienen un nivel cognitivo bueno, de los cuáles un 5% de los estudiantes tienen una actitud favorable frente Los efectos de los juegos online, seguido de los alumnos con una actitud medianamente favorable con un 1.6%.

Palabras clave: Categoría cognitiva, actitudinal, permeabilidad y juegos online post pandemia del SARS-CoV2

ABSTRACT

Since the beginning of the SARS-CoV2 (COVID-19) pandemic, the increase in video game addiction in children, adolescents and young people has been seen, one of the explanations is due to confinement and the lack of interaction with others. people of the same age, in short, in these age groups interaction with digital technology has increased, whether for studies or entertainment and this can harm other areas of a person's life.

The present work entitled "Cognitive and attitudinal category of online games after the SARS-COV2 pandemic in I.E.I. Pythagoras; Pasco March 2023." It has the general objective of determining the cognitive and attitudinal category of online games after the SARS COV2 pandemic in students of the "PITAGORAS" Educational Institution.

The investigative methodology used. The sample population was made up of all the students of the PITAGORAS Integrated Educational Institution at the secondary level, making a total of 273. Obtaining the following results: 100% of the total population; We have that 68.3% of the students have a good cognitive level and in turn we have that these 68.3% in their entirety have a favorable attitude towards the effects of online games, on the other hand we have that 25% of the population have a good cognitive level. regular cognitive, of which 20% represent students with a moderately favorable attitude towards the aforementioned topic, followed by students who have an unfavorable attitude towards the variable in question with 3.3% and 1.7% corresponding to students with a favorable attitude about the topic in question. And finally we have that 6.7% of the study population have a good cognitive level, of which 5% of the students have a favorable attitude towards the effects of online games, followed by students with a moderately favorable attitude with a 1.6%.

Keywords: Cognitive, attitudinal category, permeability and online games post SARS-CoV2 pandemic

INTRODUCCIÓN

Las tecnologías de la información y de las comunicaciones (TIC) forman parte de la cotidianidad de niños, niñas, jóvenes y adultos, mucho más en tiempos de pandemia (Díaz et al., 2020). Dentro de la oferta tecnológica se encuentran los videojuegos que, de acuerdo con la literatura, suponen importantes posibilidades de desarrollo de competencias para los niños y niñas en el contexto escolar.

La lógica que justifica el uso de los videojuegos en la educación se basa en la idea de que ayudan a crear un ambiente más fácil y agradable para el aprendizaje (Jaramillo & Puga, 2016; Martínez, 2019). Los videojuegos se definen como un soporte de expresión artística mediante el cual los jugadores tratan de alcanzar un objetivo en un espacio y tiempo específicos con frecuencia, de forma colaborativa- a través de una toma de decisiones propia y respetando normas establecidas. Asimismo, los videojuegos se observan como puentes hacia la cultura digital (Lion & Perosi, 2018) dado que los jugadores establecen relaciones entre sí, creando comunidades en las redes sociales.

La manera en la que el año 2020 ha revolucionado nuestras vidas, nuestros vínculos, nuestras relaciones y nuestras costumbres puede ser objeto de miles de estudios y análisis. Debido al confinamiento que tuvimos que vivir desde el mes de marzo a raíz del surgimiento del Covid-19 y la situación de pandemia y emergencia que vivimos, nuestro estilo de vida ha cambiado drásticamente y con él, hemos adquirido nuevos hábitos o hemos incidido en otros que ya teníamos.

Especialmente en nuestro país, donde las medidas restrictivas fueron severas desde el inicio de la pandemia, tuvimos que buscar nuevas formas de entretenimiento y no disponer de alternativas fuera de casa por las prohibiciones. En numerosas situaciones tuvimos que recurrir a nuestros teléfonos móviles o computadoras para pasar el rato, sea en solitario o con familia y amigos. En esta nueva forma de actividades amenas, una de las plataformas que ha experimentado

un notorio crecimiento con más visitas, interacciones e incremento de actividad y usuarios es la de los casinos online en Perú.

Los datos nos muestran que las búsquedas relacionadas al juego en línea tuvieron un incremento del 100% en la mayoría de los nichos de entretenimiento online, específicamente, el sector de casino online obtuvo un aumento del 130% de búsquedas en Google. Se combinaron varios factores para que suceda este fenómeno, entre ellos el hecho de que los juegos en línea y casino online posean un buen soporte para sus versiones en web y móvil, así como una gran variedad de opciones como tragamonedas, casino en vivo, mesas de póker, entre otras.

Nadie quiere participar de juegos aburridos o sin dinámica, menos si se planea pasar una buena cantidad de tiempo en ellos. Aun cuando durante varios meses no hubo deportes en los que apostar, los juegos de casino se convirtieron en una genial opción por sus gráficos, dinámica y funcionamiento, demostrando que el impacto sensorial era el gancho que se necesitaba atrapar. De igual manera, también se vio un alza en las apuestas de Sports gracias a su notable popularidad entre los adultos jóvenes. Otro factor que no puede dejarse de lado es el económico. Si bien es cierto los juegos casino online están pensados y diseñados para brindarle entretenimiento al usuario, el hecho de que se pueda ganar dinero con ello es bastante atrayente.

La pandemia trajo tristeza, escasez, desempleo y limitaciones, por lo que un factor que nos distraiga y despeje era sumamente necesario. Desde su existencia, los juegos de casino online y apuestas deportivas han sido una buena opción para poder relajarse, divertirse y ganar dinero de manera rápida y sencilla, lo que los situaba como una solución que contrarrestaba todo lo que estábamos viviendo, claro, siempre jugando con responsabilidad. Conscientes de su importancia y cada vez más grande aceptación, los casinos online en el país se enfocaron en crear nuevas promociones y brindar una paleta de alternativas mucho más surtida para atraer una mayor cantidad de usuarios, generar fidelización con sus clientes regulares y, por

supuesto, incrementar las posibilidades de ganar para todo el público con otro tipo de incentivos.

Para agosto y setiembre comenzaron los deportes reales en Perú y a nivel mundial, por lo que la concurrencia e interacción experimentó un incremento en las casas de apuestas online; este hecho demostró la tendencia de apuesta más constante cuando se trata de nuestros deportes preferidos. Por ello, con el inicio de los campeonatos en diferentes competencias, también se crearon nuevas promociones y bonos y hasta hoy la estadística sigue al alza. Por arrastre, los casinos online también experimentaron un incremento y, al no tener aún la disponibilidad de los casinos físicos, esta modalidad sigue sumando más adeptos.

El presente informe de tesis describe detalladamente el estudio que se desarrolló, y se reporta en base a las normas establecidas por la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión; siendo de la siguiente manera: en el Capítulo I: El origen y definición del problema, objetivos, justificación, limitaciones. En el Capítulo II, revisión de la literatura, marco teórico y definición operacional de términos. En el Capítulo III: El método de investigación, tipo método diseño, población y muestra de estudio, instrumentos y técnicas de recolección de datos, técnicas de análisis de datos, validación confiabilidad. Capítulo IV: Resultados y discusión. Culminado con el reporte de conclusiones y recomendaciones; adjuntado de la misma manera documentos e instrumentos que se emplearon en el presente estudio de investigación.

Los autores

INDICE

DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
RESUMEN	
ABSTRACT	
INTRODUCCIÓN	
INDICE	

CAPITULO I

PROBLEMAS DE INVESTIGACIÓN

1.1. Identificación y determinación del problema.....	1
1.2. Delimitación de la investigación	2
1.3. Formulación del problema.....	3
1.3.1. Problema general.....	3
1.3.2. Problema específico.....	3
1.4. Formulación de objetivos	4
1.4.1. Objetivo general.....	4
1.4.2. Objetivos específicos	4
1.5. Justificación de la investigación	5
1.6. Limitaciones de la investigación.....	6

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de estudio.....	7
2.2. Bases teóricas – Científicas	10
2.3. Definición términos básicos.....	16
2.4. Formulación de hipótesis	16
2.4.1 Hipótesis general	16
2.4.2 Hipótesis específica	16
2.4 Identificación de variables.....	17

2.6 Definición operacional de variables e indicadores.....	17
--	----

CAPITULO III

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

3.1. Tipos de investigación.....	18
3.2. Nivel de Investigación	18
3.3. Métodos de investigación.....	18
3.4. Diseños de investigación.....	18
3.5. Población y muestra.....	19
3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	20
3.7 Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación	21
3.8 Técnicas de procesamiento y análisis de datos	21
3.9 Tratamiento estadístico	21
3.10 Orientación ética, filosófica y epistémica.....	21

CAPITULO IV

RESULTADO Y DISCUSIÓN

4.1. Descripción del trabajo de campo	22
4.2. Presentación, análisis e interpretación de resultados.....	23
4.3. Prueba de hipótesis	29
4.4. Discusión de resultados	30

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

ANEXOS

INDICE DE CUADROS

CUADRO N° 1: Número y proporciones de edades según año académico estudiantes de educación secundaria de la I.E.I. Pitágoras; Pasco, marzo del 2023.	23
CUADRO N° 2: Categoría cognitiva sobre sobre los efectos de los juegos online post pandemia del SARS-COV2, según año académico en los estudiantes de la I.E.I. Pitágoras; Pasco, marzo del 2023.	24
CUADRO N° 3: Actitud frente a los efectos de los juegos online post pandemia del SARS-COV2, según año académico en los estudiantes de educación secundaria de la I.E.I. Pitágoras; Pasco, marzo del 2023	26
CUADRO N° 4: Categoría cognitiva según el nivel actitudinal sobre los efectos de los juegos online post pandemia del sars-cov2, en los estudiantes de educación secundaria de la I.E.I. Pitágoras; Pasco, marzo del 2023	27

INDICE DE GRAFICOS

GRÁFICO N° 1: Número y proporciones de edades según año académico estudiantes de educación secundaria de la I.E.I. Pitágoras; Pasco, marzo del 2023.	23
GRÁFICO N° 2: Categoría cognitiva sobre sobre los efectos de los juegos online post pandemia del SARS-COV2, según año académico en los estudiantes de la I.E.I. Pitágoras; Pasco, marzo del 2023.	24
GRÁFICO N° 3: Actitud frente a los efectos de los juegos online post pandemia del SARS-COV2, según año académico en los estudiantes de educación secundaria de la I.E.I. Pitágoras; Pasco, marzo del 2023	26
GRÁFICO N° 4: Categoría cognitiva según el nivel actitudinal sobre los efectos de los juegos online post pandemia del sars-cov2, en los estudiantes de educación secundaria de la I.E.I. Pitágoras; Pasco, marzo del 2023	28

CAPITULO I

PROBLEMAS DE INVESTIGACIÓN

1.1. Identificación y determinación del problema

En la actualidad se observa la demanda de cabinas de internet, y/o Tablet, laptops, computadoras en casa y el gran acceso a los juegos online gratis en cualquier día y a cualquier hora, en ello y las horas que se está manteniendo el vicio de los jóvenes; esto debido a la gran demanda por parte de las nuevas tecnologías. Los efectos nocivos del videojuego online son más comunes como el refuerzo de la introversión, la activación de los comportamientos de violencia, el fracaso escolar, el sedentarismo y la transformación del juego en una adicción, se debe realmente a una práctica inadecuada o abusiva del videojuego por internet.

Según La Organización Mundial de la Salud (OMS) ludopatía o el juego patológico consiste en un trastorno en el que la persona se ve obligada, por una urgencia psicológicamente incontrolable, a jugar, de forma persistente y progresiva, afectando de forma negativa a la vida personal, familiar y social, con tendencia a volverse crónico y ser progresiva en donde la población más vulnerable son los adolescentes. Y el Manual de Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM IV) consiste en la presencia de frecuentes y reiterados episodios de juegos de apuestas, los cuales dominan la vida del

enfermo en perjuicio de los valores y obligaciones sociales, laborales, materiales y familiares del mismo, arriesgan su empleo, acumulan grandes deudas, mentir o violar la ley para obtener dinero o evadir el pago de sus deudas.

La ludopatía ha adquirido en la infancia de los últimos tiempos una forma especial de adicción a los juegos electrónicos, los ordenadores y, sobre todo, los videojuegos. En Japón el 95% de los clientes de alquiler de ordenadores son jóvenes menores de dieciséis años. En el estudio se entrevistó a 18.000 niños, niñas y adolescentes de edades comprendidas entre los 6 y los 18 años.

1.2. Delimitación de la investigación

1.2.1 Delimitación conceptual

Cognitiva: Las capacidades cognitivas son aquellas habilidades por las que nuestro cerebro nos permite aprender, prestar atención, memorizar, hablar, leer, razonar, comprender.

Actitudinal: Competencia actitudinal aquellas habilidades y actitudes que son necesarias para llevar a cabo una actividad de manera exitosa.

Juegos online: Los juegos en línea describen cualquier videojuego que ofrezca interacciones en línea con otros jugadores. Los videojuegos solían clasificarse por un descriptor PEGI de contenido en línea para indicar si estaban en línea o no.

Post Pandemia: La palabra post pandemia tiene el significado de "manera de vivir después de haber sufrido una enfermedad mundial" y viene del prefijo post.

SARS-CoV2: También se llama coronavirus 2019-nCoV, coronavirus del síndrome respiratorio agudo grave de tipo 2 y CoV-SRAG-2.

1.2.2 Delimitación espacial

El presente estudio de investigación se llevó a cabo en la institución educativa integrada PITAGORAS de la localidad de San Juan Pampa perteneciente al distrito de Yanacancha y provincia de Pasco; departamento del mismo nombre.

1.2.3 Delimitación temporal

Este estudio de investigación tuvo una duración de 9 meses desde el marzo a noviembre del año 2023.

1.2.4 Delimitación social

Para este estudio se tomó como referencia a los estudiantes desde el primero al quinto año que en total hacen de 273 en los 5 años de estudio de la institución en mención.

1.3. Formulación del problema

1.3.1. Problema general

¿Cuál es la Categoría cognitiva y actitudinal sobre los juegos online post pandemia del SARS-CoV2 en los estudiantes de la I.E.I. PITÁGORAS, Pasco marzo del 2023?

1.3.2. Problema específico

- ¿Cuáles son los criterios para optar por las unidades de análisis, conformada por los estudiantes de la I.E.I. Pitágoras, según diferentes indicadores que permitan la representatividad y la validez de nuestra muestra?
- ¿Cuál es el nivel de la categoría cognoscitiva sobre los efectos de los juegos online en los estudiantes post pandemia del SARS-CoV2 a la población sujeta a programación?

- ¿Cuál es la actitud frente los efectos de los juegos online post pandemia del SARS-CoV2 en los estudiantes mediante la aplicación de la escala actitudinal?
- ¿Cómo se da la relación de la categoría cognoscitiva y la actitud de los efectos de los juegos online post pandemia del SARS-CoV2 en los estudiantes de educación secundaria de la I.E.I. Pitágoras con las diferentes variables obtenidas?

1.4. Formulación de objetivos

1.4.1. Objetivo general

Determinar la Categoría cognitiva y actitudinal sobre los juegos online post pandemia del SARS-CoV2 en los estudiantes de la I.E.I. PITÁGORAS; Pasco marzo del 2023.

1.4.2. Objetivos específicos

- Optar por las unidades de análisis, conformada por los estudiantes de la I.E.I. Pitágoras, según diferentes indicadores que permitan la representatividad y la valides de nuestra muestra.
- Medir el nivel de la categoría cognoscitiva sobre los efectos de los juegos online en los estudiantes post pandemia del SARS-CoV2 a la población sujeta a programación.
- Evidenciar la actitud frente los efectos de los juegos online post pandemia del SARS-CoV2 en los estudiantes mediante la aplicación de la escala actitudinal.
- Demostrar la relación de la categoría cognoscitiva y la actitud de los efectos de los juegos online post pandemia del SARS-CoV2 en los estudiantes de educación secundaria de la I.E.I. Pitágoras con las diferentes variables obtenidas.

1.5. Justificación de la investigación

1.5.1. Justificación teórica:

La evidencia de este estudio nos indica que el Hospital Honorio Noguchi se atendió 142 casos de ludopatía y adicción a Internet en el 2011. Se atiende a pacientes con el vicio por los videojuegos desde el 2010 y el 50% corresponde a menores de edad. También hay áreas de adicciones en los hospitales Víctor Larco Herrera y Herminio Valdizan de ese número, entre el 40% y 45% tenía entre 10 y 20 años.

Por las indagaciones y preguntas realizadas a los estudiantes de distintas instituciones escolares se observó que los adolescentes de secundaria al término de la salida del colegio acceden a los juegos online ya sea desde una cabina de internet o desde la computadora de su casa. Manifestando algunos de ellos que permanecen un promedio de $\frac{1}{2}$ hora a 2 horas jugando juegos online, reconocen llegar tarde a clase, o a casa, y ya no comen con la familia, evitan almorzar, no realizan las tareas encomendadas e incluso ha habido casos de abstenerse de ir al baño, no ir al colegio por no desengancharse de las pantallas aislándose durante largas horas; llevando a estos jóvenes a una desconexión total del entorno. Los familiares manifiestan que su comportamiento es cambiante después de hacer uso de los juegos online así mismo los docentes declaran que los comentarios realizados por los jóvenes no parece que éste sea un tema que realmente les preocupe a ellos ya que se consideran maduros independientes y autosuficientes como para poder hacer uso de los juegos online con seguridad por Internet.

1.5.2. Justificación practica

Por ello la identificación del conocimientos y la práctica en los adolescentes sobre los juegos online implica una importante labor de esfuerzos conjuntos y de esta manera mejorar el nivel de conocimientos y

corregir la práctica inadecuada a los juegos en línea, para así evitar su utilización excesiva que los puede conllevar a problemas sociales, familiares, personales y de esta manera contribuir en la salud individual, familiar y colectiva promoviendo el desarrollo y adaptación óptimo al entorno del adolescente.

1.5.3. Justificación social

El que hacer de la enfermería es la actividad preventivo promocional y siendo consiente de este problema de salud pública y por ende de las implicancias que tiene en el normal desarrollo de los jóvenes de nuestros tiempos y a injuria que tiene cuando son adictos a estos medios virtuales y poniendo en riesgo su salud integral nos permitimos en desarrollar este trabajo de investigación ya que permitirá en tomar acciones personales hasta institucional frente a este problema de salud pública; más si tenemos hasta nuestro tiempos la secuela de la última pandemia que es el SARS-CoV2.

1.6. Limitaciones de la investigación

En el presente estudio no se tuvo ninguna limitación, ya que se tuvo la colaboración de la institución en referencia.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de estudio

2.1.1. Internacionales

Salas Rueda, Ramirez Ortega, Eslava Cervantes, Castañeda Martinez , & De la Cruz Martinez (2022), en su trabajo de investigación titulado “Percepción de los profesores sobre los juegos web y dispositivos móviles en el nivel educativo superior durante la pandemia COVID-19”, Esta investigación cuantitativa y cualitativa analiza la percepción de los educadores sobre los juegos web y dispositivos móviles durante la pandemia COVID-19 considerando la técnica aprendizaje automático y la técnica árbol de decisión (ciencia de datos). Los participantes son 60 docentes de educación superior que impartieron cursos en la Universidad Nacional Autónoma de México en el año 2021 y tomaron el Diplomado “Innovación en la Docencia Universitaria 2021”. La técnica aprendizaje automático indica que el uso de los juegos web y dispositivos móviles influyen positivamente la labor docente y participación de los estudiantes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, la ciencia de datos establece 4 modelos predictivos sobre estas herramientas tecnológicas a través de la técnica árbol de decisión. Por último, los juegos web y dispositivos móviles permiten la creación de nuevos espacios virtuales

que favorecen la enseñanza bajo la modalidad a distancia y facilitan el aprendizaje desde cualquier lugar.

Osa Fernández (2018) en España en su trabajo de investigación titulado “Efectos de los videojuegos en adolescentes a nivel emocional.” Tuvo como objetivo determinar qué efectos tienen los videojuegos en los adolescentes a nivel emocional, tanto los beneficios como los perjuicios, y así buscar alguna solución para reducir esos efectos negativos o defender que los videojuegos también presentan efectos positivos. Se realizó una revisión bibliográfica en diferentes bases de datos internacionales, concluyendo que los videojuegos necesitan una visión más equitativa. Los resultados obtenidos indican que los videojuegos violentos o de azar y el uso prolongado de los videojuegos provocan emociones como ira, hostilidad, frustración... y estos llevar a trastornos como la depresión, la ansiedad o la alexitimia e incluso trastornos como la adicción a ellos o a sustancias. Por otra parte, los videojuegos en sí provocan efectos emocionalmente positivos por su capacidad de inmersión y de abandonar la realidad llamado “flujo”, por la introducción de decisiones morales o la capacidad de regular emociones. Usar los videojuegos de una manera adecuada en conjunto con otras actividades puede potenciar nuestras capacidades emocionales y ser usados como herramienta de prevención o tratamiento en salud mental, aunque es necesario realizar más estudios por lo innovador del proyecto y la velocidad en la que avanzan los videojuegos.

Rodríguez Rodríguez & García Padilla (2021) en España en su trabajo de investigación titulado “El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública”, tuvo como objetivo conocer la producción científica existente sobre el uso problemático de videojuegos y la adicción al videojuego en los adolescentes, en el estudio se han analizado los documentos

encontrados tras una búsqueda bibliográfica en las bases de datos COCHRANE, MEDLINE, LILACS, CINAHL y CUIDEN, como metodología. Se encontró los siguientes resultados se han definido los factores predictores, la prevalencia, las características, los cuestionarios validados, la relación con otras adicciones, la relación con el TEA (Trastorno del Espectro Autista) y con el TDAH (Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad) y la prevención del uso problemático y la adicción al videojuego. Llegando a la conclusión que Hay inconsistencias en los resultados debido al diseño transversal de la mayoría de los estudios, a las muestras pequeñas, a la ausencia de muestras clínicas o aleatorizadas, a la extracción de datos con cuestionarios de autorreporte, a la realización de estos en colegios, sin tener en cuenta a los adolescentes ingresados en centros de salud mental u hospitales, a la falta de estudios en el género femenino y a la falta de estandarización de los criterios diagnósticos. El tema menos estudiado es el tratamiento y la prevención, el más importante para nuestra profesión, por lo que la principal futura línea de investigación sería en este ámbito

2.1.2. Nacionales

Huahuasoncco Atamari (2018) en su tesis titulado “Uso de los juegos online en los estudiantes de las instituciones educativas secundaria públicas”, tuvo el objetivo de describir el uso de los juegos online en los estudiantes de las Instituciones Educativas Secundarias Públicas, 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, llegando a la 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.

Huaripoma Pizarro (2021) en Lima en su trabajo de investigación titulado "Dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de un colegio nacional del distrito de Lince", tuvo como objetivo de determinar la relación que existe entre la dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de un colegio nacional del distrito de Lince, 2021. En una muestra de 197 estudiantes de 1° a 5° de secundaria de que oscilan entre 11 a 18 años. El tipo de investigación es descriptivo correlacional, el diseño fue no experimental de enfoque cuantitativo, de corte transversal. Concluyendo en que existe una correlación estadísticamente significativa entre ambas variables ($Rho = .318$), por ende ($p = .000 <,05$) se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Asimismo, el 69% del nivel de dependencia a los videojuegos del estudio fue de tipo bajo, el 26% fue regular y el 5% de tipo, en referencia al nivel de agresividad fue 74% de tipo regular, el 23% nivel alto y el 3% nivel bajo.

2.2. Bases teóricas – Científicas

I. Categoría Cognitiva

Los procesos cognitivos se usan de manera constante y tienen relación con procesos mentales continuos como análisis, síntesis, comparación, clasificación, entre otras. Si no hay desarrollo cognitivo en el estudiante se le deja en desventaja ante otras personas de su misma edad. Pero si se desarrollan, representan una ventaja cognitiva y procedimientos adecuados que lo llevan por ejemplo a un pensamiento crítico.

De acuerdo al desarrollo de lo evaluado en la tesis se ha dado mayor importancia a los siguientes procesos:

- a) Con respecto a la percepción, Allende y Condemarín (2000) manifiestan que es un proceso dinámico que implica la observación y a

dar significado al estímulo, el cual corre riesgo de no ser interpretado igual para todos y va de acuerdo a las experiencias del sujeto. Entonces se señala que primero se debe obtener características del fenómeno, realizar un ordenamiento y relacionarla con nuestros saberes previos para otorgarle finalmente la interpretación propia de la información.

Percibir de manera correcta implica usar varios procesos mentales que se inician a través de nuestros sentidos. A partir de las experiencias y conocimientos adquiridos conllevan al verdadero significado. Pero si no tenemos un bagaje de experiencias podríamos otorgarle un significado erróneo.

Fuenmayor y Villasmil (2008) indican que percibir es dilucidar y dar interpretación a los datos que se han encontrado. Tiene que ver con la decodificación y dar sentido a la información recibida que luego de ello se guardará en la memoria.

También Uculmana (2004) indica que la percepción es un proceso que implica dar significado a los diversos estímulos a partir de nuestros receptores sensoriales. Esta interpretación se encuentra relacionada a los conocimientos previos. Cuando uno conoce el fenómeno de varios puntos vista, contribuye a la experiencia previa. Por lo tanto, será menos probable que haya un error de percepción.

- b) Los procesos cognitivos de atención y memoria son valiosísimos para el aprendizaje. De este modo Allende y Condemarín (2000) opinan que un niño con déficit de atención tiene dos problemas: uno es que no puede atender a la tarea y lo otro que no almacena la información necesaria en su memoria. Así, estos procesos son importantes para que un estudiante logre aprender y entender un tema preciso. Si no puede concentrarse y fijar la atención en algún elemento importante

entonces tampoco llegará al siguiente proceso, que sería guardar la información en la memoria para trabajar tareas más complejas.

- c) El pensamiento para Araya (2014) citando a Santrok (2001) está relacionado con manejar y hacer procesos de transformación de los datos en la memoria. Ello se produce para formar ideas cuando usamos la razón, emitimos una opinión crítica y resolvemos problemas.

Kolb (1984), integrando las ideas de Lewin, Dewey y Piaget, ve el aprendizaje como un proceso de resolución de problemas entre dos dimensiones dialécticamente opuestas, llamadas dimensiones de prensión y de transformación.

La prensión se refiere a la manera de captar la experiencia. En este aspecto, hay dos modos de conocer, partiendo de lo que Kolb llama captar vía intuición y vía comprensión. La intuición es conocimiento instantáneo, intuitivo, sin ninguna necesidad de indagación racional o confirmación analítica. La comprensión, en cambio, acentúa el papel de la conciencia en el aprendizaje; por tanto, introduce orden y predictibilidad en el flujo de sensaciones aprehendidas y en sus secuencias.

La dimensión de transformación, por otra parte, se refiere a la transformación de la experiencia mediante una orientación hacia la observación reflexiva y la experimentación activa.

Según Kolb (1984), los extremos polares de las dos dimensiones suministran cuatro categorías cognitivas que se describen a continuación:

- Experiencias concretas: hay una implicación en las experiencias personales y un énfasis en el sentimiento sobre el pensamiento. Es una orientación cognitiva que descansa en la toma de decisiones intuitivas.

- Observación reflexiva: el sujeto busca comprender el significado de las ideas y situaciones mediante una cuidadosa observación, interesándose en cómo ocurren las cosas, intentando verlas desde diferentes perspectivas y descansando en pensamientos, sentimientos y juicios propios.
- Experimentación activa: aquí, el énfasis está en aplicaciones prácticas que permitan modificar cosas o sistemas, cambiándolas y asumiendo los riesgos que implica generar nuevas proposiciones.
- Conceptualización abstracta: en este caso el sujeto usa una orientación lógica y sistemática en la solución de problemas, con énfasis en el pensamiento, en la manipulación de símbolos abstractos y en una tendencia hacia sistemas conceptuales precisos.
- El proceso de aprendizaje requiere del ciclo completo de las categorías descritas y una interacción dialéctica entre las habilidades en ellas implícitas, de manera que, si alguno de estos modos de aprendizaje permanece seriamente subdesarrollado, el estudiante es incapaz de completar la construcción del conocimiento con todo éxito.
- Ante el modelo de Kolb es conveniente aclarar que cualquier experiencia no necesariamente conduce al aprendizaje, pues sólo la experiencia que estimula la reflexión, la actitud crítica y la acción suministrará la completa medida del aprendizaje.

II. Categoría Actitudinal:

El aprendizaje de las actitudes es un proceso lento y gradual, donde influyen distintos factores como las experiencias personales previas, las actitudes de otras personas significativas, la información y experiencias

novedosas y el contexto sociocultural. “Se ha demostrado que muchas actitudes se gestan y desarrollan en el seno escolar, sin ninguna intención explícita para hacerlo”, motivo por el cual se encuentran íntimamente relacionadas al proceso de socialización. Su medición es posible sólo después de largo tiempo.

El dominio actitudinal debería ocupar un lugar central en la escuela, ya que representan mandatos sociales y culturales, por lo cual deben abandonar la condición de aprendizajes informales y espontáneos para constituirse en aprendizajes relevantes al igual que los otros contenidos que deben ser enseñados y aprendidos con toda la intencionalidad ya que no son un mundo aparte.

Krathwohl y Bloom²⁴ definen cinco categorías principales para describir cómo nos relacionamos con asuntos de forma emocional, cada uno de ellos entraña procesos de construcción diferenciados, por lo que el docente daría un tratamiento de enseñanza también diferencial para cada caso.

- a. Recepción. Es el deseo o voluntad de obtener información, puntos de vista o nuevos valores.
- b. Respuesta. Es la participación activa e individual en su propio proceso de aprendizaje. Reacciona a los nuevos estímulos con independencia y autonomía.
- c. Valoración. Varía desde la simple aceptación de un valor a la aceptación de un compromiso.
- d. Organización. Proceso por el cual cada uno pasa a interrelacionar valores diferentes, solucionar conflictos y comenzar a internalizar los valores.

- e. Caracterización. Se posee un sistema de valor relacionado a sus creencias, ideas y actitudes que controla su comportamiento de una manera previsible y consistente.

III. Juegos online en tiempos de pandemia

A raíz de la pandemia las sociedades se vieron en la obligación de modificar muchas de las costumbres que eran habituales hasta el momento, el aislamiento, el uso de cubrebocas y extremar las medidas de higiene fueron algunas de las nuevas medidas de protección que poco a poco se convierten parte de los hábitos de la sociedad, ante estos nuevos cambios, la sociedad encontró en las TICS un instrumento indispensable para continuar desarrollando actividades diarias, como lo era trabajar, estudiar, interactuar, realizar compras, etcétera (Vera Rodríguez, 2020). Dando lugar a López-Gorozabel et al. (2021) quienes mencionan que la producción masiva de nuevas tecnologías y plataformas de entretenimiento, como lo son los videojuegos, han llevado a que cada vez sean más las personas que hagan uso de ellas, así mismo este plantea que estos, al generar cierto agrado y al servir de liberación ante situaciones estresores, generan un enganche ante quien lo juega, dependiendo de la categoría que prefieran, puesto que hay videojuegos que pueden fomentar la estrategia, la educación, la creatividad y otros que por su alto contenido violento, pueden incitar a desarrollar este tipo de conductas. Según Ricoy y Ameneiros (2016) la preferencia hacia ciertas categorías de los videojuegos varía en función del género, mientras los hombres se inclinan por videojuegos de “mundo abierto” que les permitan sumergirse en un espacio donde puedan integrar acción, aventura y ficción, siendo esta última más estimulante al permitir el contacto con armas, las mujeres se inclinan mayormente por videojuegos de estrategia,

2.3. Definición términos básicos

- **Cognitiva:** Las capacidades cognitivas son aquellas habilidades por las que nuestro cerebro nos permite aprender, prestar atención, memorizar, hablar, leer, razonar, comprender.
- **Actitudinal:** Competencia actitudinal aquellas habilidades y actitudes que son necesarias para llevar a cabo una actividad de manera exitosa.
- **Juegos Online:** Los juegos en línea describen cualquier videojuego que ofrezca interacciones en línea con otros jugadores. Los videojuegos solían clasificarse por un descriptor PEGI de contenido en línea para indicar si estaban en línea o no.
- **Post Pandemia:** La palabra post pandemia tiene el significado de "manera de vivir después de haber sufrido una enfermedad mundial" y viene del prefijo post.
- **SARS-CoV2:** También se llama coronavirus 2019-nCoV, coronavirus del síndrome respiratorio agudo grave de tipo 2 y CoV-SRAG-2.

2.4. Formulación de hipótesis

2.4.1. Hipótesis general

La relación es directa entre las variables Categoría Cognitiva y Actitudinal sobre los juegos online post pandemia del SARS-CoV2 en los estudiantes de la I.E.I. PITÁGORAS; Pasco marzo del 2023.

2.4.2. Hipótesis específica

- Las unidades de análisis, conformada por los estudiantes de la I.E.I. Pitágoras, según diferentes indicadores aplicados permiten la representatividad y la valides de nuestra muestra.
- El nivel de la categoría cognoscitiva es bueno sobre los efectos de los juegos online en los estudiantes post pandemia del SARS-CoV2 a la población sujeta a programación.

- La actitud frente los efectos de los juegos online post pandemia del SARS-CoV2 en los estudiantes es altamente favorable en los resultados que emite la aplicación de la escala actitudinal.
- La relación es directa entre la categoría cognoscitiva y la actitud de los efectos de los juegos online post pandemia del SARS-CoV2 en los estudiantes de educación secundaria de la I.E.I. Pitágoras con las diferentes variables obtenidas.

2.5. Identificación de variables

- Variables: Categoría cognitiva y Categoría actitudinal.

2.6 Definición operacional de variables e indicadores

Variables	Def. Conceptual de la variable	Dimensión	Indicador o Valor final	Escala de medición
Nivel cognitivo	Los niveles de conocimiento se derivan del avance en la producción del saber y representan un incremento en la complejidad con que se explica o comprende la realidad.	Facultad humana de conocimiento	a. Bueno. b. Regular c. Malo.	Ordinal
Nivel actitudinal	La actitud es una predisposición aprendida a responder de forma consistente y favorable o desfavorable con respecto al objeto determinado. Por ello, los defensores del modelo unidimensional distinguen el concepto de actitud del de creencia y del de intención conductual.	Facultad humana de actuar frente a un evento.	a) Favorable. b) Medio favorable. c) Desfavorable	Ordinal

CAPITULO III

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

3.1. Tipos de investigación

En el presente estudio de investigación se tomó como referencia a la clasificación de Beth Dawson-Saunders. Por lo que se aplicó el tipo de Estudio observacional descriptiva.

3.2. Nivel de Investigación

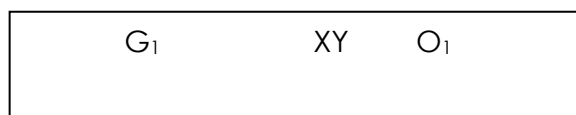
El nivel de investigación que enmarca fue el nivel cuantitativo, por su orientación y postura investigativa.

3.3. Métodos de investigación

En el presente estudio se utilizó los métodos consagrados en el ambiente científico, “el método científico”, además de métodos generales tales como el método de análisis y síntesis y como método particular se tomó el método descriptivo básico.

3.4. Diseños de investigación

Para el diseño se tomó Según R.H Sampieri el diseño de no experimentos cuya fórmula es la siguiente:



Donde:

G1 = Grupo de estudiantes.

X = Nivel de conocimiento.

Y = Nivel actitudinal.

O = Medición.

3.5. Población y muestra

Población:

Están considerados a todos los estudiantes de la institución de educación secundaria de la I.E.I. Pitágoras, que abarca desde el primero al quinto año que en total hacen de 273 en los 5 años de estudio, así como sigue:

- 1er año = 66
- 2er año = 55
- 3er año = 52
- 4er año = 51
- 5er año = 49

Muestra:

Se utilizó la técnica PROBABILÍSTICA de tipo MÁS, ya que para la selección de la unidad muestral primero se homogenizo los años de estudios tanto del tercero, cuarto, quinto y para el número total de elementos de nuestra muestra se utilizó la siguiente formula:

$$n = \frac{(Z^2) pq}{(E)^2}$$
$$n = \frac{(1.96)^2 (0.10)(0.90)}{(0.05)^2} = 138$$

DONDE:

z = Nivel de confianza

P = proporción estimada de acierto

q =proporción estimada de no acierto.

E = nivel de precisión o de error

Cabe recalcar que para el presente estudio al final se registró 120 ya que 18 instrumento no pasaron la prueba de valides y confiabilidad.

✓ Criterios de inclusión

- Estudiantes seleccionados que sean de nivel secundaria.
- Firma del consentimiento informado por parte de los padres de familia del participante.
- Estudiantes que asistan el día de la recolección de datos.

✓ Criterios de exclusión

- Estudiantes de otros grados de secundaria.
- Estudiantes que no desearon participar.
- Estudiantes que ya tengan la enfermedad de ludopatía.

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Considerando los métodos de investigación y los objetivos que se alcanzaron en el estudio se utilizó las siguientes:

3.6.1. Técnicas

- Observación
- Entrevista

3.6.2. Instrumentos

- Test. para medir nivel cognitivo:
- Escala actitudinal de Likert
- Firma del consentimiento informado por parte de los padres de familia del participante.

3.7. Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación

Para la confiabilidad de nuestros instrumentos se sometió a prueba piloto con un mínimo de 10 unidades de análisis posteriormente se utilizó la prueba de índice de consistencia interna alfa de Cronbach dándonos el valor de 0.79 por lo que nuestros instrumentos son altamente fiables.

Y para medir la validez de nuestro instrumento se sometió a juicio de expertos y a la vez se sometió a la validez de contenido. Por lo que con estos dos requisitos sometidos nos da la pertinencia y relevancia de nuestros instrumentos de investigación.

3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Para el presente trabajo de investigación se inició con recolección de datos, tabulación de la misma y para el proceso se seleccionó el SPSS 14 y para el análisis estadístico se considera en el tratamiento estadístico posterior al análisis de estos datos de manera descriptiva inferencial se presentará los resultados en cuadros y figuras estadísticas.

3.9. Tratamiento estadístico

Para el presente estudio se sometió a una prueba de hipótesis utilizando la estadística inferencial por lo que la prueba que se sometió fue una prueba no paramétrica de la chi cuadrada para diferencia de proporciones ya que se considera los tres requisitos básicos que nuestra variable es de tipo cualitativo y cuantitativo, así mismo se busca relación diferencia proporcional entre dos poblaciones muestrales y por último porque nuestra muestra es mayor a 30 unidades de análisis.

3.10. Orientación ética, filosófica y epistémica

En nuestro trabajo de investigación se consideró los principios éticos de no maleficencia, justicia, autonomía y beneficencia.

CAPITULO IV

RESULTADO Y DISCUSIÓN

4.1. Descripción del trabajo de campo

La Institución Educativa Privada Integrada "PITAGORAS" con el Sistema Sigma, inició sus actividades educativas el 10 de marzo, bajo el documento del caso que le otorgó el valor oficial mediante R. D. N° 0246-2004 DREP., R.D. N° 0135-2006 UGEL P y R.D. N° 1158-2011 DREP; concediéndole el carácter Integrado en sus niveles de Educación Inicial, Primaria y Secundaria. El domicilio legal de la Institución Educativa está ubicado en la esquina de Av. Micaela Bastidas y Jirón Pumacahua s/n, del distrito de Yanacancha, provincia y región de Pasco, jurisdicción de la Unidad de Gestión Educativa Local de Pasco. La Institución Educativa Privada Integrada "PITAGORAS" con el Sistema Sigma, se rige por los principios que se hallan especificados en el PEI.

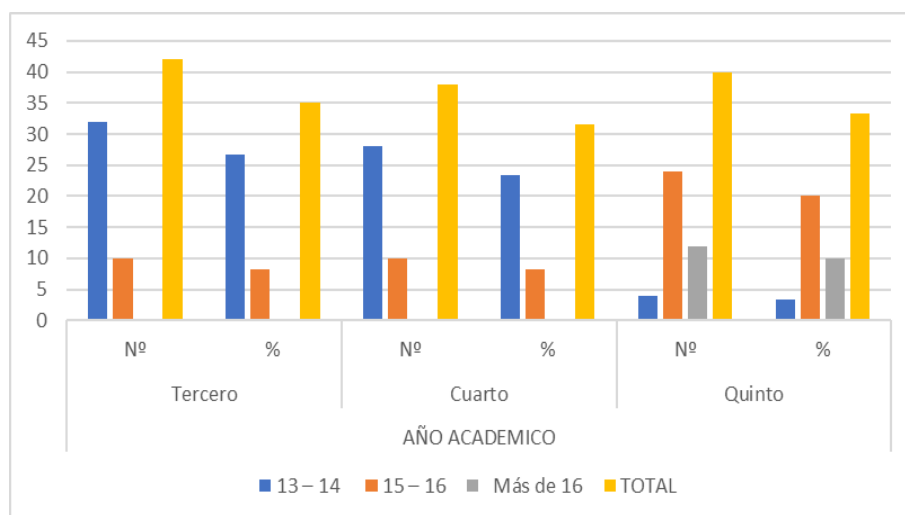
4.2. Presentación, análisis e interpretación de resultados

CUADRO N° 1: Número y proporciones de edades según año académico estudiantes de educación secundaria de la I.E.I. Pitágoras; Pasco, marzo del 2023.

EDAD	AÑO ACADÉMICO						TOTAL	
	Tercero		Cuarto		Quinto			
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
13 – 14	32	26.7	28	23.3	04	3.3	64	53.3
15 – 16	10	8.3	10	8.3	24	20.0	44	36.7
Más de 16	-	-	-	-	12	10.0	12	10.0
TOTAL	42	35.0	38	31.6	40	33.3	120	100.0

Fuente: Test De Nivel Cognitivo.

GRÁFICO N° 1: Número y proporciones de edades según año académico estudiantes de educación secundaria de la I.E.I. Pitágoras; Pasco, marzo del 2023.



Fuente: CUADRO 01

Análisis e interpretación

En el presente cuadro estadístico de doble entrada donde se observa la relación de la variable edades según año de estudio, donde los datos más resaltantes fueron:

Que del 100% de la población total el 53.3% está representado por los estudiantes con edades que oscilan entre los 13 y 14 años de edad, mientras que en un 36.7% está representado por los estudiantes con edades comprendidas entre los 15 y 16 años y finalmente tenemos a un 10% comprendido por estudiantes con edades mayor a 16 años.

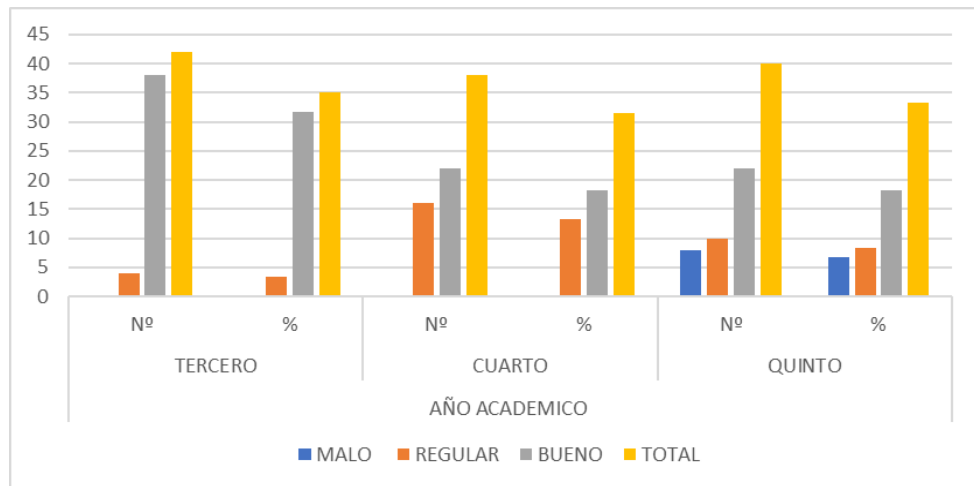
Asimismo, tenemos que del 100% de la población en estudio un 35% está representado por los estudiantes que se encuentran cursando el tercer año, mientras que un 33.3% corresponden a los estudiantes del quinto año y finalmente tenemos a un 31.6% representado por los estudiantes del cuarto año.

CUADRO N° 2: Categoría cognitiva sobre los efectos de los juegos online post pandemia del SARS-COV2, según año académico en los estudiantes de la I.E.I. Pitágoras; Pasco, marzo del 2023.

CATEGORIA COGNITIVA	AÑO ACADEMICO						TOTAL	
	TERCERO		CUARTO		QUINTO			
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
MALO	-	-	-	-	08	6.7	08	6.7
REGULAR	04	3.3	16	13.3	10	8.3	30	25.0
BUENO	38	31.7	22	18.3	22	18.3	82	68.3
TOTAL	42	35.0	38	31.6	40	33.3	120	100

Fuente: Test De Nivel Cognitivo Aplicado.

GRÁFICO N° 2: Categoría cognitiva sobre los efectos de los juegos online post pandemia del SARS-COV2, según año académico en los estudiantes de la I.E.I. Pitágoras; Pasco, marzo del 2023.



Fuente: CUADRO 02

Análisis e interpretación

Teniendo como referencia el cuadro estadístico de doble entrada donde se relacionó dos variables la categoría cognitiva sobre los efectos de los juegos online post pandemia del SARS-CoV2 según año académico, donde los datos resaltantes son:

Que del 100% de la población total, tenemos que el 68.3% tienen un nivel cognitivo bueno sobre los efectos de los juegos online de los cuáles 31.7% está representado por los alumnos del tercer año, mientras que los alumnos del cuarto año representan el 18.3%; mientras que un 25% de los estudiantes tienen un nivel cognitivo regular acerca del tema en mención en los cuáles los alumnos del cuarto año comprenden el 13.3%, mientras que en un 8.3% y 3.3% se encuentran los alumnos del tercer y quinto año respectivamente y finalmente tenemos que sólo un 6.7% tienen un nivel cognitivo de malo representado en su totalidad por los alumnos del quinto año.

Por todo lo encontrado es evidente mencionar que comparando los resultados obtenidos; el mayor porcentaje pertenecen a los estudiantes con un nivel cognitivo bueno, siendo en mayor porcentaje los alumnos del nivel inferior representado por el tercer año demostrándonos que los contenidos temáticos y

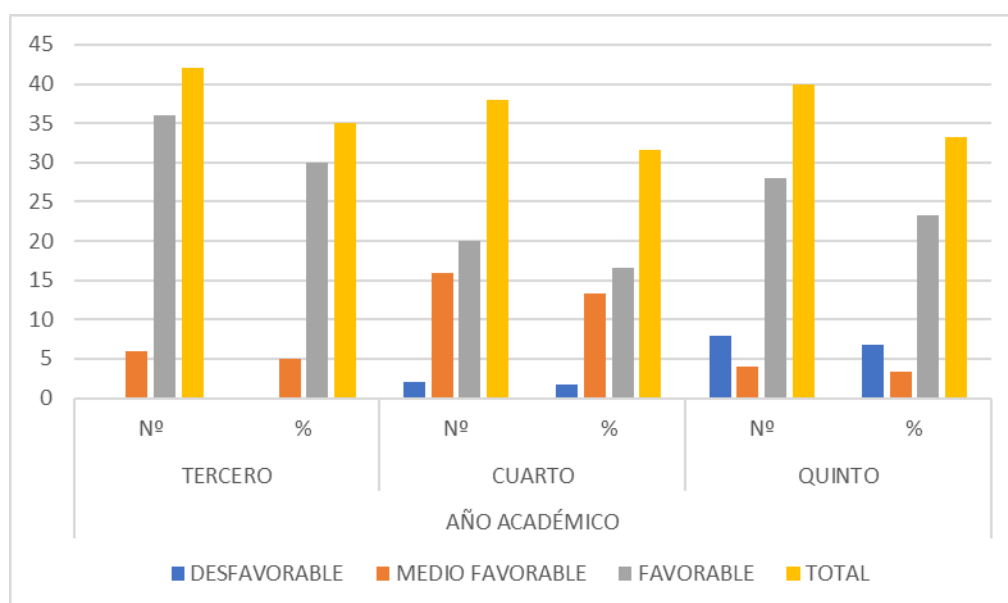
el menor acceso de información a efectos de los juegos online repercuten sobre el nivel cognitivo sobre determinado tema.

CUADRO N° 3: Actitud frente a los efectos de los juegos online post pandemia del SARS-COV2, según año académico en los estudiantes de educación secundaria de la I.E.I. Pitágoras; Pasco, marzo del 2023

ACTITUD	AÑO ACADÉMICO						TOTAL	
	TERCERO		CUARTO		QUINTO			
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
DESFAVORABLE	-	-	02	1.7	08	6.7	10	8.3
MEDIO FAVORABLE	06	5.0	16	13.3	04	3.3	26	21.7
FAVORABLE	36	30.0	20	16.6	28	23.3	84	70.0
TOTAL	42	35.0	38	31.6	40	33.3	120	100

Fuente: Test Actitudinaria De Likert

GRÁFICO N° 3: Actitud frente a los efectos de los juegos online post pandemia del SARS-COV2, según año académico en los estudiantes de educación secundaria de la I.E.I. Pitágoras; Pasco, marzo del 2023



Fuente: CUADRO 03

Análisis e interpretación

En el presente cuadro estadístico de doble entrada se relacionaron las variables actitud frente Los efectos de los juegos online post pandemia del SARS-CoV2, según año académico en los estudiantes, donde los datos más resaltantes fueron:

Que del 100% de la población total tenemos que el 70% de los estudiantes tienen una actitud favorable frente a los efectos de los juegos online, de los cuáles el 30% corresponden a los estudiantes del tercer año, seguido de los alumnos del quinto año con un 23.3% y un 16.6% corresponden a los estudiantes del cuarto año, por otro lado tenemos que el 21.7% de la población en estudio tienen una actitud medianamente favorable frente al tema en mención, de los cuáles tenemos que el 13.3% corresponde a los estudiantes del cuarto año, seguido del tercer año con un 5.0%, y un 3.3% lo representan los alumnos del quinto año; y finalmente tenemos que sólo el 8.3% de la población total tienen una actitud desfavorable frente a los efectos de los juegos online de los cuáles el 6.7% corresponde a los alumnos del quinto año, seguido de un 1.7% representado por los alumnos del cuarto año.

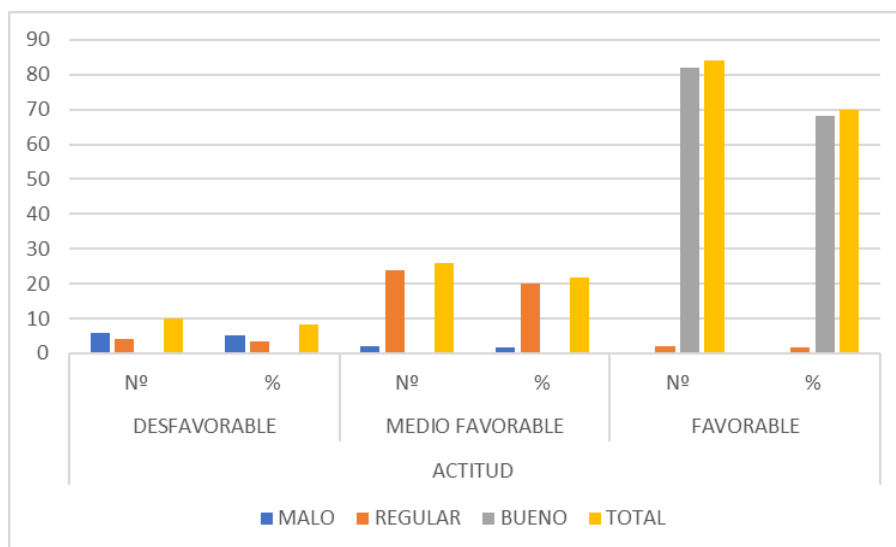
Por lo que podemos asumir que los alumnos de la I.E.I. PITAGORAS tienen en su gran mayoría una actitud favorable frente a los efectos de los juegos online, cabe resaltar que en mayor porcentaje lo representan los alumnos del tercer año, lo que nos indica que el estudiante a medida que acumula conocimientos y experiencias clínicas resalta temas de importancia entre ellas los efectos de los juegos online.

CUADRO N° 4: Categoría cognitiva según el nivel actitudinal sobre los efectos de los juegos online post pandemia del sars-cov2, en los estudiantes de educación secundaria de la I.E.I. Pitágoras; Pasco, marzo del 2023

CATEGORIA COGNITIVA	ACTITUD						TOTAL	
	DESFAVORABLE		MEDIO FAVORABLE		FAVORABLE			
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
MALO	06	5.0	02	1.6	-	-	08	6.7
REGULAR	04	3.3	24	20.0	02	1.7	30	25.0
BUENO	-	-	-	-	82	68.3	82	68.3
TOTAL	10	8.3	26	21.6	84	70.0	120	100

Fuente: Test De Nivel Cognitivo y actitudinario De Lickert.

GRÁFICO N° 4: Categoría cognitiva según el nivel actitudinal sobre los efectos de los juegos online post pandemia del sars-cov2, en los estudiantes de educación secundaria de la I.E.I. Pitágoras; Pasco, marzo del 2023



Fuente: CUADRO 04

Análisis e interpretación

Finalmente se elaboró el presente cuadro estadístico de doble entrada donde se relacionó las variables categoría cognitiva según el nivel actitudinal sobre los efectos de los juegos online post pandemia del SARS-CoV2, según año académico en los estudiantes de educación secundaria de la I.E.I. Pitágoras; donde podemos asumir los siguientes resultados:

Que del 100% de la población total; tenemos que el 68.3% de los estudiantes tienen un nivel cognitivo bueno y a su vez tenemos que estos 68.3% en su totalidad tienen una actitud favorable frente Los efectos de los juegos online, por otro lado tenemos que el 25% de la población tienen un nivel cognitivo regular, de los cuáles un 20% representan a los estudiantes con una actitud medianamente favorable frente al tema arriba mencionado, seguido de los estudiantes que tienen una actitud desfavorable frente a la variable en mención con un 3.3% y un 1.7% que corresponde a los alumnos con una actitud favorable sobre el tema en juicio. Y finalmente tenemos que el 6.7% de la población en estudio tienen un nivel cognitivo bueno, de los cuáles un 5% de los estudiantes tienen una actitud favorable frente Los efectos de los juegos online, seguido de los alumnos con una actitud medianamente favorable con un 1.6%.

Es evidente mencionar que comparando los resultados obtenidos tenemos que los estudiantes de la institución en mención en su mayoría tienen un nivel cognitivo bueno, y por ende el porcentaje actitudinal de los alumnos es favorable frente Los efectos de los juegos online, sólo un porcentaje mínimo de la población en estudio obtuvieron un nivel cognitivo bueno, así como una actitud favorable frente al tema en mención.

Estos datos obtenidos fueron sometidos al contraste estadístico no paramétrico de la Chi cuadrada donde la Chi calculada es mayor que la tabulada lo cual nos indica una asociación estadística significativa.

4.3. Prueba de hipótesis

4.3.1. Contratación de hipótesis Específica cuadro número 04

a. Formulación de la Hipótesis Estadística:

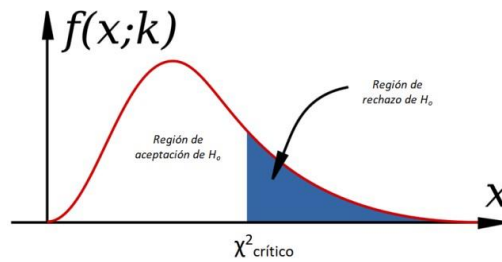
H_0 = No existe relación entre el nivel cognitivo y la actitud sobre los efectos de los juegos online post pandemia del SARS-CoV2.

Ha = Si existe relación entre el nivel cognitivo y la actitud sobre los efectos de los juegos online post pandemia del SARS-CoV2.

b. Nivel de Significancia:

$\alpha = ,05$ es decir 5%

c. Estadístico de Prueba:



d. Valor Estadístico de Prueba:

$$X_C^2 = 148.65 > X_t^2(gl.4 \alpha = 0.05) = 9.49$$

e. Decisión Estadística:

Ho: Se rechaza

H1: se acepta

Estos datos obtenidos fueron sometidos al contraste estadístico no paramétrico de la Chi cuadrada donde la Chi calculada es mayor que la tabulada lo cual nos indica una asociación estadística significativa.

4.4. Discusión de resultados

En lo imprescindible del soporte de un conocimiento científico se hace necesario la controversia con estudio previos frente a la interrogante planteada, con toda la metodología sistemática considerada en nuestro estudio podemos referir primero a:

Salas Rueda, Ramirez Ortega, Eslava Cervantes, Castañeda Martinez , & De la Cruz Martinez (2022), en su trabajo de investigación titulado "Percepción de los profesores sobre los juegos web y dispositivos

móviles en el nivel educativo superior durante la pandemia COVID-19”, Esta investigación cuantitativa y cualitativa analiza la percepción de los educadores sobre los juegos web y dispositivos móviles durante la pandemia COVID-19 considerando la técnica aprendizaje automático y la técnica árbol de decisión (ciencia de datos). Los participantes son 60 docentes de educación superior que impartieron cursos en la Universidad Nacional Autónoma de México en el año 2021 y tomaron el Diplomado “Innovación en la Docencia Universitaria 2021”. La técnica aprendizaje automático indica que el uso de los juegos web y dispositivos móviles influyen positivamente la labor docente y participación de los estudiantes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, la ciencia de datos establece 4 modelos predictivos sobre estas herramientas tecnológicas a través de la técnica árbol de decisión. Por último, los juegos web y dispositivos móviles permiten la creación de nuevos espacios virtuales que favorecen la enseñanza bajo la modalidad a distancia y facilitan el aprendizaje desde cualquier lugar.

Por ello es que en nuestro estudio podemos referir que del 100% de la población total, tenemos que el 68.3% tienen un nivel cognitivo bueno sobre Los efectos de los juegos online de los cuáles 31.7% está representado por los alumnos del tercer año, mientras que los alumnos del cuarto año representan el 18.3% ; mientras que un 25% de los estudiantes tienen un nivel cognitivo regular acerca del tema en mención en los cuáles los alumnos del cuarto año comprenden el 13.3%, mientras que en un 8.3% y 3.3% se encuentran los alumnos del tercero y quinto año respectivamente.

Osa Fernández (2018) en España en su trabajo de investigación titulado “Efectos de los videojuegos en adolescentes a nivel emocional.” Tuvo como objetivo determinar qué efectos tienen los videojuegos en los adolescentes a nivel emocional, tanto los beneficios como los perjuicios, y así

buscar alguna solución para reducir esos efectos negativos o defender que los videojuegos también presentan efectos positivos. Se realizó una revisión bibliográfica en diferentes bases de datos internacionales, concluyendo que los videojuegos necesitan una visión más equitativa. Los resultados obtenidos indican que los videojuegos violentos o de azar y el uso prolongado de los videojuegos provocan emociones como ira, hostilidad, frustración... y estos llevar a trastornos como la depresión, la ansiedad o la alexitimia e incluso trastornos como la adicción a ellos o a sustancias. Por otra parte, los videojuegos en sí provocan efectos emocionalmente positivos por su capacidad de inmersión y de abandonar la realidad llamado "flujo", por la introducción de decisiones morales o la capacidad de regular emociones. Usar los videojuegos de una manera adecuada en conjunto con otras actividades puede potenciar nuestras capacidades emocionales y ser usados como herramienta de prevención o tratamiento en salud mental, aunque es necesario realizar más estudios por lo innovador del proyecto y la velocidad en la que avanzan los videojuegos.

Este estudio preliminar nos hace contrastar con lo hallado en nuestro estudio de que Que del 100% de la población total tenemos que el 70% de los estudiantes tienen una actitud favorable frente a los efectos de los juegos online, de los cuáles el 30% corresponden a los estudiantes del tercer año, seguido de los alumnos del quinto año con un 23.3% y un 16.6% corresponden a los estudiantes del cuarto año, por otro lado tenemos que el 21.7% de la población en estudio tienen una actitud medianamente favorable frente al tema en mención, de los cuáles tenemos que el 13.3% corresponde a los estudiantes del cuarto año, seguido del tercer año con un 5.0%, y un 3.3% lo representan los alumnos del quinto año.

Rodríguez Rodríguez & García Padilla (2021) en España en su trabajo de investigación titulado “El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública”, tuvo como objetivo conocer la producción científica existente sobre el uso problemático de videojuegos y la adicción al videojuego en los adolescentes, en el estudio se han analizado los documentos encontrados tras una búsqueda bibliográfica en las bases de datos COCHRANE, MEDLINE, LILACS, CINAHL y CUIDEN, como metodología. Se encontró los siguientes resultados se han definido los factores predictores, la prevalencia, las características, los cuestionarios validados, la relación con otras adicciones, la relación con el TEA (Trastorno del Espectro Autista) y con el TDAH (Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad) y la prevención del uso problemático y la adicción al videojuego. Llegando a la conclusión que Hay inconsistencias en los resultados debido al diseño transversal de la mayoría de los estudios, a las muestras pequeñas, a la ausencia de muestras clínicas o aleatorizadas, a la extracción de datos con cuestionarios de autorreporte, a la realización de estos en colegios, sin tener en cuenta a los adolescentes ingresados en centros de salud mental u hospitales, a la falta de estudios en el género femenino y a la falta de estandarización de los criterios diagnósticos. El tema menos estudiado es el tratamiento y la prevención, el más importante para nuestra profesión, por lo que la principal futura línea de investigación sería en este ámbito.

Huahuasoncco Atamari (2018) en su tesis titulado “Uso de los juegos online en los estudiantes de las instituciones educativas secundaria públicas”, tuvo el objetivo de describir el uso de los juegos online en los estudiantes de las Instituciones Educativas Secundarias Públicas, 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, llegando a la 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.

Huaripoma Pizarro (2021) en Lima en su trabajo de investigación titulado “Dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de un colegio nacional del distrito de Lince”, tuvo como objetivo de determinar la relación que existe entre la dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de un colegio nacional del distrito de Lince, 2021. En una muestra de 197 estudiantes de 1° a 5° de secundaria de que oscilan entre 11 a 18 años. El tipo de investigación es descriptivo correlacional, el diseño fue no experimental de enfoque cuantitativo, de corte transversal. Concluyendo en que existe una correlación estadísticamente significativa entre ambas variables ($Rho = .318$), por ende ($p = .000 < ,05$) se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Asimismo, el 69% del nivel de dependencia a los videojuegos del estudio fue de tipo bajo, el 26% fue regular y el 5% de tipo, en referencia al nivel de agresividad fue 74% de tipo regular, el 23% nivel alto y el 3% nivel bajo.

Y en el epilogo de nuestro estudio de investigación pudimos contrastar nuestra hipótesis planteada donde del 100% de la población total; tenemos que el 68.3% de los estudiantes tienen un nivel cognitivo bueno y a su vez tenemos que estos 68.3% en su totalidad tienen una actitud favorable frente Los efectos de los juegos online, por otro lado tenemos que el 25% de la población tienen un nivel cognitivo regular, de los cuáles un 20% representan a los estudiantes con una actitud medianamente favorable frente al tema arriba

mencionado. Esto en definitiva nos refiere que los estudiantes de esta institución cuentan con conocimiento altos y buena actitud frente a los juegos online no siendo exento del riesgo que esto representa en su formación básica.

CONCLUSIONES

Primera

Que del 100% de la población total el 53.3% está representado por los estudiantes con edades que oscilan entre los 13 y 14 años de edad, mientras que en un 36.7% está representado por los estudiantes con edades comprendidas entre los 15 y 16 años y finalmente tenemos a un 10% comprendido por estudiantes con edades mayor a 16 años.

Segunda

Que del 100% de la población total, tenemos que el 68.3% tienen un nivel cognitivo bueno sobre los efectos de los juegos online de los cuáles 31.7% está representado por los alumnos del tercer año, mientras que los alumnos del cuarto año representan el 18.3% ; mientras que un 25% de los estudiantes tienen un nivel cognitivo regular acerca del tema en mención en los cuáles los alumnos del cuarto año comprenden el 13.3%, mientras que en un 8.3% y 3.3% se encuentran los alumnos del tercero y quinto año respectivamente y finalmente tenemos que sólo un 6.7% tienen un nivel cognitivo de malo representado en su totalidad por los alumnos del quinto año.

Tercera

Que del 100% de la población total tenemos que el 70% de los estudiantes tienen una actitud favorable frente a los efectos de los juegos online, de los cuáles el 30% corresponden a los estudiantes del tercer año, seguido de los alumnos del quinto año con un 23.3% y un 16.6% corresponden a los estudiantes del cuarto año, por otro lado tenemos que el 21.7% de la población en estudio tienen una actitud medianamente favorable frente al tema en mención, de los cuáles tenemos que el 13.3% corresponde a los estudiantes del cuarto año, seguido del tercer año con un 5.0%, y un 3.3% lo representan los alumnos del quinto año; y finalmente tenemos que sólo el 8.3% de la población total tienen una actitud desfavorable frente a los efectos

de los juegos online de los cuáles el 6.7% corresponde a los alumnos del quinto año, seguido de un 1.7% representado por los alumnos del cuarto año.

Cuarta

Que del 100% de la población total; tenemos que el 68.3% de los estudiantes tienen un nivel cognitivo bueno y a su vez tenemos que estos 68.3% en su totalidad tienen una actitud favorable frente Los efectos de los juegos online, por otro lado tenemos que el 25% de la población tienen un nivel cognitivo regular, de los cuáles un 20% representan a los estudiantes con una actitud medianamente favorable frente al tema arriba mencionado, seguido de los estudiantes que tienen una actitud desfavorable frente a la variable en mención con un 3.3% y un 1.7% que corresponde a los alumnos con una actitud favorable sobre el tema en juicio. Y finalmente tenemos que el 6.7% de la población en estudio tienen un nivel cognitivo bueno, de los cuáles un 5% de los estudiantes tienen una actitud favorable frente Los efectos de los juegos online, seguido de los alumnos con una actitud medianamente favorable con un 1.6%.

RECOMENDACIONES

Atrás quedaron los tiempos en que niños y niñas de todas las edades se dividían entre polis y cacos para perseguirse dentro de los confines del patio. Las muñecas, los coches teledirigidos o los dibujos animados ya no caben entre los pasatiempos preferentes de los más pequeños. Ni hablar de los libros. Hoy, la mayoría de jóvenes sale de clase pensando en enchufar la consola y dejar caer su huella dactilar sobre el botón de “iniciar partida”.

1. Dejar claras las prioridades: las necesidades vitales y las tareas escolares priman por encima de cualquier entretenimiento. Por lo que se deben fijar un horario y tiempo de juego determinado.
2. Evitar cortar el juego de golpe, sino anunciar unos minutos antes que el horario dedicado a la videoconsola llega a su fin por ese día. Y por ende compaginar el tiempo de ocio del adolescente con otras actividades lúdicas alejadas de los videojuegos: deportes, lectura, juegos en familia o con amigos/as.
3. Mostrar una actitud de comprensión y cercanía que permita que el niño o la niña escuche, entienda y genere el diálogo entre ambos.
4. Infórmate bien acerca del videojuego antes de comprarlo o descargarlo, teniendo en cuenta de Elegir videojuegos que estimulen la creatividad o fomenten la lectura
5. Selecciona party games para jugar en familia o juegos colaborativos...Descarta o limita juegos que tengan componente social online si no vas a poder hacer una supervisión adecuada
6. Evita que lo gratuito sea el factor principal porque puede existir malware en juegos de dudosa procedencia por lo que se debe Ignorar juegos gratuitos que exijan ceder datos personales o conectar con redes sociales.

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

1. Abril Muñoz, I., & Chavez Carpio, W. (2019). *Adccion al juego por red y rendimietno academico en estudiantes de secundaria*. Tesis de Licenciatura, Universidad Catolica de Santa Maria, Arequipa. Obtenido de <https://repositorio.ucsm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12920/8598/76.0383.PS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
2. Argimon J, Jiménez J. *Métodos de investigación clínica y epidemiológica*. 4th ed. Barcelona: Elsevier España SL; 2013.
3. Almendra Candy, S., & Tovar Soria, W. (2017). *Conocimietno de los padres sobre el juego online en adolescentes*. Tesis de Licenciatura, Universidad Cayetano Heredia , Fcaultad de Enfermeria, Lima. Obtenido de https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/1018/Conocimiento_SimonMedrano_Almendra.pdf?sequence=1&isAllowed=y
4. Artezano Rojas, F. (2020). *Adicción a videojuegos en adolescentes en un Colegio Nacional de Huancayo-2018*. Tesis de Licenciatura, Universidad Peruana los Andes, Facultad de Medicina Humana , Huancayo. Obtenido de <https://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12848/1917/ARTEZANO%20ROJAS%20TESIS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
5. Calle Sarmiento, R., Tafur Núñez, Ruiz-Huamán, K., & Villar Prado, S. (2013). Nivel de conocimiento sobre los efectos de los juegos online en los estudiantes del primer año de educación secundaria. *Revista Enfermeria Herediana*, 2(6), 61 - 67. Obtenido de <https://faenf.cayetano.edu.pe/images/pdf/Revistas/2013/febrero/niveldeconocimientosobrelosefectosdelosjuegosonline.pdf>
6. Catota Carrera, B. (2019). *Los videojuegos y el rendimiento academico en estudiantes de octavo año de la unidad educativa Victoria Vascones Cuvi del Canton Latacunga Provincia Cotopaxi*. Universida dTrecnica de Ambato, Ambato -

- Ecuador. Obtenido de
<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/29513/1/TESIS%20FINAL%20-%20BYRON%20CATOTA.pdf>
7. Estaña Ayala , N., & Ladera Quintanilla , L. (2021). *Relacion entre el nivel de conocimiento y actitudes frente al COVID 19 en usuarios de FB*. Tesis de licenciatura, Universidad Roosevelt, Facultad de ciencias de la Salud, Huancayo, Perú. Obtenido de
<https://repositorio.uroosevelt.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14140/351/INF%20FINAL%20DE%20TESIS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
 8. Belli S, y López C. Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital* - núm. 14: 159-179. 2008
 9. Polit D. y Hungler, B.; Investigación científica en ciencias de la salud. Cuarta edición Interamericana McGraw-Hill. Organización Panamericana de la Salud. Washington. 2014
 10. Hernandez Sampieri , R., Fernandez Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metología de la Investigación*. Mexico D.F: MC GRAW HILL.
 11. . González M, Espada J, Tejeiro R. El uso problemático de videojuegos está relacionado con problemas emocionales en adolescentes. *Adicciones*. 2017; 29(3): p. 180-185.
 12. Huahuasoncco Atamari, J. (2018). *Uso de los juegos online en los estudiantes de las instituciones educativas secundarias publicas de la ciudad de Juliaca* . Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano, Puno. Obtenido de http://tesis.unap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14082/8516/Huahuasoncco_Atamari_Javier.pdf?sequence=1&isAllowed=y
 13. Quispe M. el uso de videojuegos y las relaciones interpersonales en estudiantes de la IES. Mariano H. Cornejo, que acceden a cabinas de internet Juliaca–San Román 2016 (Tesis para obtener título profesional) 2016. Universidad Nacional del Altiplano

14. Huaripoma Pizarro, C. (2021). *Dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de un colegio nacional del distrito de Lince*. Tesis de Licenciatura, Universidad Privada del Norte, Facultad de Ciencias de la Salud, Lima - Perú. Obtenido de <https://repositorio.upn.edu.pe/bitstream/handle/11537/33792/Huaripoma%20Pizarro%2C%20Catheryn%20Ninoska.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
15. Alave M. y Pampa Y. Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este. Universidad. Universidad Peruana Unión. 2018.
16. Méndez Ramirez, I., Namihira Guerrero, D., Moreno Altamirano, L., & Sosa de Martinez, C. (2014). *EL PROTOCOLO DE INVESTIGACIÓN. Lineamientos para su elaboración y análisis*. TRILLAS S. A. de C.V.
17. Osa Fernández, N. (2018). *Efectos de los videojuegos en adolescentes a nivel emocional*. Universitat de les Illes Balears, Facultad de Enfermería y Fisioterapia. Obtenido de https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/150348/Osa_Fernandez_Norman.pdf?sequence=1
18. Rodríguez Rodríguez, M., & García Padilla, F. (Abril de 2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Revista electronica trimestral de Enfermería*(62), 557 - 575. Obtenido de <https://scielo.isciii.es/pdf/eg/v20n62/1695-6141-eg-20-62-557.pdf>
19. Viñas F. Uso auto informado de Internet en adolescentes: perfil psicológico de un uso elevado de la red. *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*. 2009.
20. Salas Rueda, R., Ramirez Ortega, J., Eslava Cervantes, A., Castañeda Martinez , R., & De la Cruz Martinez , G. (s.f.). Percepción de los profesores sobre los juegos web y dispositivos móviles en el nivel educativo superior durante la

pandemia COVID-19. *Redalyc*. Obtenido de
<https://www.redalyc.org/journal/5771/577170677014/html/>

ANEXOS



ANEXO 1

TEST COGNITIVO SOBRE LOS JUEGOS ONLINE

I. INTRODUCCION:

Buenos días estimados (as) Estudiantes, a continuación, se le presenta el siguiente cuestionario, el cual es parte de un trabajo de investigación titulado “Conocimiento y Práctica sobre los Juegos Online”.

El presente documento es de carácter **ANÓNIMO** y reservado que será manejado solo por las investigadoras, por lo que se solicita su participación voluntaria, a través de su respuesta sincera y veraz.

De antemano le agradecemos su valiosa colaboración.

INSTRUCCIONE:

- Escriba en los espacios en blanco los datos que se le solicita.
- Marque con un aspa (x) las alternativas que reflejan su respuesta.

A. DATOS GENERALES:

1. Edad: _____ **Grado y Sección**

2. Género:

- a) Masculino b) Femenino

B. INFORMACIÓN ESPECÍFICA DE CONOCIMIENTO

1. ¿Que son los juegos online?
 - a) Son programas de entretenimiento informático
 - b) Juegos en play station
 - c) Juegos que utilizan teléfono móvil (celular)
2. ¿Es posible que los juegos online sean peligrosos para la salud?

- a) Si, por que son riesgosos.
 - b) No, porque son solo para tener amigos.
 - c) No, favorecen el aprendizaje.
3. ¿Los juegos online podrían ser considerados educativos?
- a) Nunca podrían ser educativos
 - b) Dependería de su uso
 - c) A veces pueden ser educativos
4. ¿Cuáles crees tú que son los efectos de los juegos online en la salud física?
- a) Dolor muscular – Falta de apetito
 - b) Cansancio visual – Náusea
 - c) Sobrepeso – Agotamiento
5. ¿Cuáles crees tú que son los efectos de los juegos online en la salud psicológica?
- a) Intranquilidad – Poca comunicación
 - b) Cambios de Humor – Capacidad de decidir
 - c) Buen ánimo – Agilidad mental
6. ¿Cuáles crees tú que son los efectos de los juegos online en la vida social?
- a) Solidaridad con los amigos
 - b) Normas de respeto entre los jugadores
 - c) Agresividad
7. ¿Qué es una adicción?
- a) Es una necesidad incontrolable hacia una actividad
 - b) Es un estado de ansiedad permanente
 - c) Es una sensación de agitación Corporal
8. ¿Qué es la ludopatía?

- a) Es una enfermedad con excesivos impulsos para seguir jugando
- b) Es una enfermedad mental que afecta a los adultos
- c) Es un síntoma de la adicción al juego

9. ¿Qué consecuencias dan a largo plazo de los juegos online a nivel personal?

- a) Afecta las horas de sueño
- b) Bajo rendimiento escolar
- c) Comportamiento agresivo

10. ¿Qué consecuencias dan a largo plazo los juegos online a nivel social?

- a) Aislamiento del entorno
- b) Peleas con mis amigos
- c) Disminución de amigos

11. ¿Qué consecuencias a largo plazo los juegos online pueden provocar a nivel económico?

- a) Realizar actividades peligrosas para conseguir dinero
- b) Pedir propinas frecuentemente a los padres
- c) Realizar diferentes tareas para obtener dinero

12. ¿Qué consecuencias dan a largo plazo los juegos online a nivel familiar?

- a) Llegar tarde a casa todos los días
- b) Discusiones familiares sin motivo
- c) No asistir a reuniones familiares



ANEXO 2

ESCALA DE LIKERT

En un cuestionario Likert se utiliza una escala, a veces llamada escala de satisfacción, ya que se pide al encuestado que exprese su grado de acuerdo/desacuerdo con cada declaración seleccionada.

I. PRÁCTICA:

1. ¿Practicar los juegos online?

- a) Si
- b) No

Si la respuesta es AFIRMATIVA responde las siguientes preguntas:

2. ¿Qué productos consumes mientras permaneces jugando los videojuegos online?

- a) Golosinas – Snack
- b) Frutas – Jugo de frutas
- c) Gaseosas - Snack
- d) Otros : Especificar_____

3. Si vas a una cabina de internet, ¿cómo haces para conseguir dinero?

- a) Mis padres me dan dinero
- b) Ahorro mis propinas
- c) Trabajo en cosas pequeñas.
- d) Otro: _____

4. ¿Desde dónde haces uso con más frecuencia de los juegos online?

- a) Desde una cabina de

internet

- b) Desde tu casa
- c) Desde el colegio
- d) Desde la casa de un amigo

5. ¿Cuántas horas al día permaneces jugando videojuegos online?

- a) Menos de 1 hora
- b) 1 a 2 horas
- c) 3 a 4 horas
- d) 5 a más horas

6. A la semana, ¿Cuántos días asistes a jugar videojuegos online?

- a) 1 a 2 días
- b) 3 a 4 días
- c) 5 a 6 días
- d) Toda la semana

7. ¿Cuáles son tus juegos online que prefieres?

- a) Competencia
- b) Habilidad
- c) Laberinto
- d) Plataforma
- e) Guerra o de pelea

8. Responda de acuerdo a los comportamientos que puede tener por jugar video juegos online:

N°	PREGUNTAS	Siempre	A veces	Nunca
1	¿Has faltado a tu centro de estudios debido a los videojuegos?			

2	¿Reemplazas tus estudios por los juegos online?			
3	¿Te amaneciste en una cabina de internet u sala de videojuego?			
4	¿Alguna vez jugaste más tiempo del que tenías planeado?			
5	¿Pides prestado dinero para seguir asistiendo a las cabinas de internet?			
6	¿Haces uso de los juegos online sin el consentimiento de tu padre?			
7	¿Cuándo utilizas los videojuegos, tu comportamiento se vuelve			
8	¿Has dejado otras actividades recreativas por los juegos online?			



ANEXO 3

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Estimado padre o madre de familia estoy realizando una investigación titulada “Categoría cognitiva y actitudinal sobre los juegos online post pandemia del SARS-CoV₂ en los estudiantes de la I.E.I. PITÁGORAS; Pasco marzo del 2023.” Antes de responder los cuestionarios se les explicara lo siguiente: el propósito del estudio, riesgos y beneficios, confidencialidad, para finalmente pasara la aceptación firmada del mismo.

El presente estudio es un estudio descriptivo, permite describir el nivel de conocimiento y el nivel de actitud de los juegos online en los adolescentes de educación secundaria, que serán analizados en un momento determinado.

La participación en el estudio es de forma voluntaria. Si usted no desea participar en este estudio, no se tomará ningún tipo de represalias en contra de su persona. Asimismo, puede decidir retirarse del estudio en cualquier momento sin tener que dar motivo alguno. En todo momento tendrá plena libertad de decisión.

Como el estudio trata con formulario plenamente identificados y no hare otro tipo de evaluación, solamente se aplicarán cuestionarios, considerándose que el presente estudio no presenta riesgos para los sujetos de investigación, cualquier consulta realizarlo los responsables del presente estudio de investigación.

El presente estudio tiene varios beneficios tales como tener conocimiento sobre los juegos online, así como utilizar adecuadamente para prevenir las consecuencias personales en la vida familiar y académica que pueda afectar al adolescente.

Por lo tanto yo _____,
manifiesto que he sido informado(a) sobre el estudio y doy conformidad que mi
menor hijo(a) participe en el estudio.

Firma del padre o madre
DNI:.....