



**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES**

**ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA  
COMUNICACIÓN**

**TESIS**

**LA INFLUENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA  
COMUNICACIÓN INTERPERSONAL DE LOS ESTUDIANTES  
DEL 4TO GRADO DE SECUNDARIA DE LA I.E.P SAN  
GABRIEL – CHICLAYO – 2020**

**PARA OPTAR EL TITULO PROFESIONAL DE  
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

**Autora:**

Bach. Valderrama Llontop Ana Sarai  
<https://orcid.org/0000-0002-0577-1141>

**Asesor:**

Mg. Torrez Mirez Karl  
<https://orcid.org/0000-0002-6623-936X>

**Línea de Investigación:**

Comunicación y desarrollo Humano

**Pimentel – Perú**

**2021**

## **GENERALIDADES:**

- **Título del proyecto de investigación:** La influencia de los videojuegos en la comunicación interpersonal de los estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E.P San Gabriel – Chiclayo – 2020.
- **Línea de investigación:** Producción audiovisual, videografía y otras tecnologías comunicacionales.
- **Autor:** Valderrama Llontop Ana Sarai.
- **Asesor:** Torres Mirez, Karl Friederick.
- **Tipo de investigación:** Cuantitativa correlacional.
- **Facultad y Escuela Académico Profesional:** Facultad de Derecho y Humanidades, Escuela Académico Profesional de Ciencias de la comunicación.
- **Período de la Investigación:** 8 meses
- **Fecha de inicio y término de la investigación:** Abril-diciembre.

**LA INFLUENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA  
COMUNICACIÓN INTERPERSONAL DE LOS ESTUDIANTES  
DEL 4TO GRADO DE SECUNDARIA DE LA I.E.P SAN  
GABRIEL – CHICLAYO – 2020**



---

Dra. Paredes Delgado Sharon Soledad

Presidente del jurado de tesis



---

Mg. Cabrejos Pita Zoila Nelly

Secretario del jurado de tesis



---

Dra. Chávez Díaz Karinn Jacquelin

Vocal del jurado de tesis

## Dedicatoria

A Dios, mis padres y mi compañero incondicional.

## Agradecimiento

A Dios por haberme puesto en situaciones de las que creí no podría superar, le agradezco por haberme hecho fuerte y acompañado en cada momento y darme la oportunidad de seguir aquí.

A mi madre por ser la guía y fuerza de mi camino, la que me anima e impulsa a seguir a pesar de los obstáculos.

A mi padre por su ayuda y el que inicio este camino largo pero perseverante.

A mi novio y compañero en este camino, un ancla para llegar hasta aquí. Su amor y dedicación ha hecho que sea fuerte a pesar de todo.

A mis amigas Sheridan y Leidy por haberlas conocido y haber compartido tantos buenos momentos, las llevo en mi corazón.

## Resumen

Los videojuegos producen múltiples beneficios y consecuencias negativas dependiendo de la naturaleza del videojuego. Existen estudios que demuestran que el consumo de videojuegos con alto contenido de violencia condiciona un comportamiento agresivo sobre el jugador. Según lo mencionado el estudio fue desarrollado con la finalidad de determinar la influencia de los videojuegos en la comunicación interpersonal de los estudiantes de nivel secundario de la I.E.P San Gabriel – Chiclayo – 2018, por lo cual la investigación se abordó desde una metodología cuantitativa de nivel correlacional con un diseño de contrastación de hipótesis transversal. Se trabajó con una población de 20 alumnos pertenecientes al 4° grado de secundaria de la I.E. San Gabriel, los mismos que fueron elegidos participantes de la investigación y se les aplicó dos cuestionarios para identificar el perfil de jugador que poseían y determinar el grado de desarrollo de sus habilidades comunicativas. Se llegó a la conclusión de que los videojuegos no ejercían influencia sobre la comunicación interpersonal de los estudiantes del nivel secundario en la I.E.P San Gabriel – Chiclayo – 2018, pues el nivel de significancia de la correlación fue de 0.687 indicador mayor al nivel de 0.05 donde la correlación es significativa; sin embargo dado que el nivel de correlación era 0.096 se pudo inferir que existía una mínima influencia de la variable independiente.

*Palabras clave:* Videojuegos – Comunicación interpersonal

## Abstract

The Videogames causes many benefits and negatives consequences, because depending on the kind of the video game. There are studies that show that the consumption of video games with a high content of violence conditions an aggressive behavior on the gamer. According to the mentioned the study was developed with the objective of determining the influence of videogames in the interpersonal communication of the students of secondary level of the IEP San Gabriel - Chiclayo - 2018, for which the investigation was approached from a quantitative methodology of level correlational with a transverse hypothesis testing design. We worked with a population of 20 students belonging to the 4th grade of secondary school of the I.E. San Gabriel, the same ones who were chosen participants of the research and they were given two questionnaires to identify the player profile they had and determine the degree of development of their communication skills. It was concluded that videogames did not influence the interpersonal communication of students at the secondary level in the San Gabriel - Chiclayo IEP - 2018, since the level of significance of the correlation was 0.687 higher than the level of 0.05 where the correlation is significant; However, given that the correlation level was 0.096, it could be inferred that there was a minimal influence of the independent variable.

*Keywords:* Videogames - Interpersonal communication

## ÍNDICE

Dedicatoria.....	iii
Agradecimiento .....	iv
Resumen.....	v
Abstract .....	vi
<b>1. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Realidad problemática .....	2
1.7.1. <b>Objetivo general</b> .....	33
1.7.2. <b>Objetivos específicos</b> .....	33
<b>2. MATERIAL Y MÉTODO .....</b>	<b>34</b>
2.1. Tipo y diseño de investigación. ....	34
2.2. Población y muestra.....	34
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad. ....	41
2.5. Procedimientos de análisis de datos. ....	41
2.6. Criterios éticos.....	42
2.7. Criterios de rigor científico. ....	42
<b>3. RESULTADOS .....</b>	<b>42</b>
3.1. Resultados en Tablas y Figuras.....	42
3.2. Discusión de resultados.....	55
<b>4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....</b>	<b>56</b>
4.1. Conclusiones.....	56
4.2. Recomendaciones.....	57
<b>REFERENCIAS .....</b>	<b>58</b>
Aguilar León, P. K. (2018). <i>Impacto de un videojuego educativo en el nivel de conocimientos sobre dengue en escolares de una zona endémica del Perú</i> . [Tesis de grado, Universidad Nacional de Colombia]. <a href="https://repositorio.upao.edu.pe/handle/20.500.12759/3949">https://repositorio.upao.edu.pe/handle/20.500.12759/3949</a> .....	58

## INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Principales conceptos de la teoría simbólica .....	22
Tabla 2 Las tres dialécticas relacionales .....	25
Tabla 3 Reglas constitutivas y regulativas.....	26
Tabla 4 Contexto de la gestión coordinada del significado.....	27
Tabla 5 Etapas de la teoría de la Penetración Social .....	28
Tabla 6 Operacionalización de variable independiente .....	40
Tabla 7 Operacionalización de variable dependiente .....	43
Tabla 8 Estadísticas de fiabilidad constructo comunicación interpersonal .....	45
Tabla 9 Correlación entre la variable videojuegos y comunicación interpersonal	46
Tabla 10 Rangos de evaluación del coeficiente de correlación de Spearman .....	47
Tabla 11 Tipo de jugador.....	48
Tabla 12 Preferencia de consolas según tipo de jugador .....	49
Tabla 13 Preferencia de videojuegos según tipo de jugador .....	50
Tabla 14 Motivo de juego según tipo de jugador .....	51
Tabla 15 Tiempo de juego según tipo de jugador.....	52
Tabla 16 Días de juego según tipo de jugador .....	53
Tabla 17 Promedio comunicación interpersonal.....	54
Tabla 18 Necesidad de hablar con personas .....	55
Tabla 19 Espacio necesario para poder comunicarse efectivamente.....	56
Tabla 20 Seguridad para poder entablar conversaciones .....	57

## INDICE DE FIGURAS

Figura 1 Tipo de jugador .....	48
Figura 2 Preferencia de consolas según tipo de jugador.....	49
Figura 3 Preferencia de videojuegos según tipo de jugador.....	50
Figura 4 Motivo de juego según tipo de jugador.....	51
Figura 5 Tiempo de juego según tipo de jugador .....	53
Figura 6 Días de juego según tipo de jugador .....	54
Figura 7 Promedio comunicación interpersonal.....	55
Figura 8 Necesidad de hablar con personas .....	56
Figura 9 Espacio necesario para poder comunicarse efectivamente .....	57
Figura 10 Seguridad para poder entablar conversaciones .....	58

## 1. INTRODUCCIÓN

En el primer capítulo se habló de la realidad problemática donde se toca que Los videojuegos y redes sociales, contienen extensas informaciones; las que contienen a todo tipo de población incluso niños; donde se encuentran a diario, en los entornos virtuales, limitando la interacción física y social. Asimismo, se listaron antecedentes internacionales, nacionales y locales, donde se exponen las investigaciones. Todo esto es reforzado por las definiciones y teorías de los videojuegos para afirmar o negar la hipótesis del estudio.

También se realizó la formulación del problema: ¿Existe influencia de los videojuegos en la comunicación interpersonal de los estudiantes del nivel secundario en la I.E.P San Gabriel – Chiclayo – 2017?, se justificó el estudio y planteo la hipótesis, así como los objetivos.

En el segundo capítulo se describió de la metodología del estudio, tipo y diseño que presenta, exponiendo la población y muestra, operacionalización de variables, técnicas y procedimientos del análisis de datos, los criterios éticos y rigor científico.

En el tercer capítulo se presentan los resultados, los cuales fueron detallados en tablas y figuras.

El cuarto capítulo se establece las conclusiones y recomendaciones de la investigación.

Se concluye con las referencias, al estilo APA séptima edición.

## 1.1. Realidad problemática

Actualmente se habla mucho de las nuevas tecnologías, estas facilitan la vida de quienes las utilizan, no obstante, hay teorías alrededor de los videojuegos, y en diversos estudios se comprueban, y se trata de los efectos adversos que producen. Es necesario entender que los videojuegos causan adicción, independientemente de la categoría a la que pertenezcan, pues son absorbentes, y mientras la trama sea más interesante mucho mayor tiempo permanecerá el gamer jugando.

Los videojuegos y redes sociales, contienen extensas informaciones; las que contienen a todo tipo de población incluso niños; donde se encuentran a diario, en los entornos virtuales, limitando la interacción física y social. Muchas veces usado que manera inadecuada, pues esto produce distracciones, pérdidas de tiempo y otros aspectos en desventaja (Hernández, 2017).

Ante ello cabe preguntar ¿cómo asumen las nuevas generaciones este fenómeno? ¿Qué tan determinante es el impacto de esta tecnología lúdica en las capacidades comunicativas humanas? ¿Son los videojuegos determinantes en el notorio resentimiento comunicativo interpersonal de las nuevas generaciones en los que las limitaciones lexicales y la propensión al aislamiento son algunas de sus manifestaciones principales?

Las comunicaciones interpersonales son esenciales para diferentes segmentos durante la vida, puesto que es un método para desarrollar los intercambios de datos entre personas (¿Qué es Comunicación Interpersonal?, 2020).

Estamos pues, frente a un fenómeno de naturaleza muy compleja que urge ser investigado, principalmente por los drásticos cambios culturales que está generando, entre los cuales se considera como uno de los más importantes en el aspecto de la comunicación interpersonal. Cada vez estamos rodeados de más personas, pero cada vez estamos más lejos de ellas, porque cada uno vive un mundo muy aparte, sumidos

dentro de toda esta plétora de recursos tecnológicos los que, paradójicamente, pese a enfatizar y acelerar las comunicaciones, pareciera sustraernos más de ellas.

La utilización de videojuegos también puede promover la motivación de determinados sujetos, en relación a un fin específico, en la lucha contra la patología. Como ejemplo en el año 2003 se realizó un estudio en Venezuela acerca de la utilización de videojuegos y sus impactos en el aprendizaje de cada escolar de nivel secundario, demostrándose que la estrategia era factible para desarrollar la capacidad académica de los alumnos (Aguilar, 2018, p.10).

Otra de las ventajas que tienen los videojuegos es que permitirán aprendizaje por las experiencias en el mundo virtual y las interacciones de los diversos algoritmos. Asimismo, este está sujeto al límite en la educación sobre los que utilizan los videojuegos, tomándolo como algo negativo (Núñez-Barriopedro et ál., 2020).

En los estudios unilaterales hablan sobre el beneficio que tienen los videojuegos en el crecimiento personal (Capel Masip et ál., 2017). Asimismo, no existen significativas investigaciones que enfrenten las consecuencias. Los que se busca con un estudio son las consideraciones bilaterales de análisis en la percepción de los habitantes acerca de los aportes en los videojuegos o las contribuciones negativas o sus bienestar individuales (Núñez-Barriopedro et ál., 2020).

En la ciudad de Chiclayo es muy conocido el mundo gamer, existen en el centro de la ciudad espacios dedicados al alquiler de videojuegos, uno de esos es el centro comercial la plazuela donde se encuentran diferentes opciones para este mercado, se puede encontrar desde Nintendo Wii, Play Station, Xbox 360, además de cabinas de internet dedicadas para los videojuegos. Gran cantidad de consumidores asisten a estos centros de entretenimiento, y en su mayoría son escolares, los cuales juegan continuamente o de manera casual. No obstante, nadie les advierte acerca de los efectos que puede tener sobre su conducta.

En la institución educativa San Gabriel, existe alumnado que presentan problemas para comunicarse eficientemente, en algunas ocasiones se les ve jugando videojuegos desde sus dispositivos móviles separándose de la realidad, otras veces solo se encuentran hablando únicamente de videojuegos, por lo que es un tema preocupante para sus relaciones sociales.

Por los motivos mencionados y dado los efectos negativos que se han descubierto acerca de los videojuegos, se plantea encontrar la influencia de los videojuegos, determinando el perfil del jugador; sobre la comunicación interpersonal de los alumnos de la I.E San Gabriel, con la finalidad de aportar a la solución del problema y evitar que sus relaciones interpersonales se vean afectadas de manera negativa.

## **1.2. Antecedentes de estudio.**

Internacionalmente, (García, 2017) en su investigación, Modalidades de aprendizaje con videojuegos, pedagogía lúdica para provocar cambios cognitivos, planteó como objetivo determinar si el jugar y programar videojuegos promovían el desarrollo de habilidades cognitivas superiores, planteando además como objetivos específicos, identificar aquellas habilidades que poseen los estudiantes antes de jugar un videojuego, comparar los niveles cognitivos antes y después de la aplicación del juego. La investigación se llevó a cabo a través de un enfoque mixto con un diseño cuasi experimental. La investigación se llevó a cabo con 12 sujetos que oscilaban entre los 11 y 13,9 años de edad, conformados por 9 varones y una mujer. Se concluyó que jugar y programar videojuego si promovían en el usuario el desarrollo de sus habilidades cognitivas superiores.

(Montes et ál., 2018) en su estudio, Videojuegos educativos y pensamiento científico: análisis a partir de los componentes cognitivos, metacognitivos y motivacionales, tiene como objetivo la identificación de cada postura en estudio sobre la utilización del videojuego en el contexto educativo. Esta postura fue diferenciada a través de dos categorías. La primera categoría de aspecto privilegiado por los estudios para el favor del crecimiento en pensamientos científicos, como el aspecto cognitivo,

metacognitivo y motivacional. El segundo, se clasificaron por los tipos de representación que los estudios asumen en la integración de los videojuegos en la educación. Estas clasificaciones derivan en el plan de dos niveles de presentación. Los niveles de integración, hacen referencias a los conceptos de utilización de videojuegos a raíz del potencial para representar el contenido, trasmisión y comunicación de datos, y los niveles de reorientación, refiriéndose a los conceptos de los videojuegos, no como foco, sino como potencialidades para el desarrollo de habilidades de alto orden, construcciones de conocimiento y generación de interacción en la contextualizada educación. Concluyendo, que se hacen referencias a lo esencial de tener en cuenta bajo las representaciones, condiciones y características de utilización de los videojuegos en contexto educativo, debido que favorece o no a lo potencial del uso de videojuegos como herramientas culturales en la educación.

(Escobar, 2019) en su estudio Videojuegos como herramientas facilitadoras del proceso de enseñanza y aprendizaje, que los videojuegos son interacciones virtuales, cuyo fin es la entretención de los jugadores, siendo herramientas de enseñanza mediadora de grandes valores cuando usan en aprendizaje, ayudando a generar un espacio óptimo de aprendizaje. Concluyendo que el uso como herramienta del videojuego en aula, el alumno mejora de forma significativa en el conocimiento de las áreas tratadas, puesto que al ser una herramienta interactiva cautiva las atenciones de los alumnos permitiendo que se concentren en cada contenido tratado. Asimismo, es importante tener en cuenta que el videojuego permite crear e interactuar en diversos escenarios con varias personas y retos, siendo alternativas de forma tradicional de enseñanza, en favor a la práctica educativa del aula.

Nacionalmente, (Aguilar, 2018) en su investigación, Impacto de un videojuego educativo en el nivel de conocimientos sobre dengue en escolares de una zona endémica del Perú, planteó el objetivo de determinar el impacto que un videojuego educativo poseía sobre los conocimientos de dengue en los escolares de la institución mencionada; como objetivos específicos, determinar generalidades en los sujetos de estudio y determinar el nivel de conocimiento acerca del dengue. La investigación siguió un enfoque cuantitativo

de tipo correlacional, donde se aplicaron un pre test y un post test para recolectar datos fiables, los instrumentos fueron aplicados 127 alumnos de 5° y 6°, divididos en dos grupos de control, a los primeros se les impartió una charla y los otros fueron sometidos a la utilización del videojuego. Se concluyó en la evaluación inicial que los estudiantes no poseían conocimientos sobre el dengue, por otro lado, el videojuego no mostró impactos grandes sobre el aprendizaje a comparación de las charlas.

(Quispe, 2017), estudió la Influencia de los juegos electrónicos en las relaciones interpersonales entre estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Glorioso San Carlos Puno para la Universidad Nacional del Altiplano para obtener el título profesional de licenciada en trabajo social. Tuvo como objetivo principal explicar el grado de influencia de los juegos electrónicos en las relaciones interpersonales entre estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Glorioso San Carlos 2016, asimismo sus objetivos específicos fueron determinar la influencia de la frecuencia de acceso a los juegos electrónicos en la forma de interrelación entre estudiantes, determinar la influencia del tipo de juego electrónico en el tipo de relación interpersonal y como se generan estas agresiones psicológicas entre estudiantes. Además, la investigación fue de tipo explicativo no experimental y el método utilizado fue hipotético-deductivo, porque se siguió un procedimiento o pasos consecutivos y sistemáticos para hacer construir conocimiento científico. Los instrumentos de investigación usados fueron un cuestionario de 16 preguntas cerradas con relaciones a los juegos electrónicos y las relaciones interpersonales entre estudiantes. Tuvo como muestra a 91 adolescentes de la I.E.S. Glorioso “San Carlos” del Distrito de Puno que fueron reportados en Coordinación de Tutoría y Orientación Educativa (TOE) en reiteradas oportunidades por concurrir constantemente a cabinas de internet para acceder a los juegos electrónicos durante clase del 2° grado con 26 estudiantes, 3° grado con 24, 4° grado con 22 y 5° grado con 19. Se concluyó en que existe un alto grado de influencia de los juegos electrónicos en las relaciones interpersonales, es decir; éstos son un determinante de las actitudes que se tengan al relacionarse entre compañeros, puesto que se encontró que un 83.5% (76) de los estudiantes practican videojuegos como el Dota y Diablo, los cuales tienen un

trasfondo ideológico el cual es matar para obtener recompensas. De esta manera, se crean tenciones psicológicas al reconocer la violencia como un modo de solucionar sus problemas.

(Artezano, 2018) en su estudio, Adicción a videojuegos en adolescentes en un Colegio Nacional de Huancayo-2018, nos dice que el uso de la tecnología permite solucionar a diversos problemas en la vida diaria, sin embargo, la utilización incorrecta ocasionará algún problema de salud, tales como las adicciones a los videojuegos, aun mas en escolares adolescentes, por lo cual el fin de estudio es la determinación de la incidencia a las adicciones por videojuegos en escolares de la institución educativa Mariscal Castilla de Huancayo 2018. La metodología utilizada es descriptiva y transversal, con un enfoque cualitativo el muestreo trajo consigo a una población de dos mil novecientos veintiocho escolares, con una muestra de trescientos cuarenta, la técnica de recolección fue una encuesta denominada "Test de dependencia de videojuegos". Los resultados revelaron que las incidencias en las adicciones son de 45 % en videojuego, adicción baja 45 %, medio un 26.1 %, nivel alto un 28.8%; el 20.9 % usan videojuegos de manera diaria. Los niveles para controlar las adicciones altas son de un 30.7% concluyendo que las incidencias de las adicciones a los videojuegos son altas en los escolares de la Institución Educativa Mariscal Castilla.

Localmente, nos indican (Cedron y Rafael, 2017) en su investigación Adicción al uso de internet en estudiantes de 4° y 5° de secundaria en el distrito de Chiclayo, Perú, 2015, persiguieron el objetivo de determinar el nivel de adicción al internet en los sujetos de investigación; como objetivos específicos se plantearon describir el perfil del estudiante que utiliza internet, identificar la adicción a internet, describir el nivel de adicción. Para alcanzar el objetivo se planteó una investigación de tipo cuantitativo de alcance descriptivo, con un diseño transversal. Se trabajó con una población de 11878 estudiantes de entre las edades de 13 a 19 años, extrayendo a través de un muestreo aleatorio una cantidad de 760 sujetos. Se descubrió que mientras mayor sea la permanencia en internet, la adicción es mayor, no obstante, más allá de las 8 horas de

permanencia la adicción no incrementaba, pero tampoco disminuía. Además, la mensajería instantánea también influye en la adicción al internet.

(Farfán, L. y Muñoz, E., 2018) en su estudio titulado, dependencia a videojuegos en estudiantes del VII ciclo de educación básica regular de una institución educativa privada y una institución educativa nacional, Chiclayo 2016. Tiene como fin la determinación de cada nivel de dependencia a los videojuegos, es mayor en las instituciones privadas a diferencia de las nacionales. La población fue de 401 escolares, donde la técnica de recolección de datos es un Test de Dependencia de Videojuegos, construido por Chóliz y Marco en el 2010, que posee un índice de confiabilidad de 0,94 en sus cuatro dimensiones; cuenta con una validez de 0,78 y una confiabilidad de 0,92 producto de la validación de dicho test en una población con características similares a las del estudio. Cada resultado indica que no existe diferencia entre cada nivel de dependencia ambos tipos de instituciones; sin embargo, se encontraron cifras que indican la presencia de dependencia a videojuegos. Concluyendo que existen diferencias en los niveles de dependencia a videojuegos en relación al sexo y a las características de utilización.

(Guevara Coronel, 2020) en su investigación titulada, Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Algarrobos, Pimentel. El estudio tiene como objetivo establecer las relaciones existentes entre las adicciones a los videojuegos y la agresividad de los escolares de la institución secundaria, el método utilizado tiene un diseño correlacional, donde la población fue cuarenta y nueve escolares de 11 y 12 años; el instrumento de recolección es test de dependencia a videojuegos de Chóliz y Marco creado en el 2011 y el cuestionario de agresión de Buss y Perry. El resultado mostrado tiene un coeficiente de correlaciones de Pearson de 0.777; concluyendo que según las variables existe relación entre las adicciones a los videojuegos y la agresividad de los escolares de primer año de secundaria de la institución.

### 1.3. Teorías relacionadas al tema.

#### **Videojuegos.**

##### ***Definición de la variable***

Cada videojuego es un programa informático diseñado para el entretenimiento y las diversiones que se pueda usar mediante un soporte como la videoconsola, ordenador o teléfono móvil. Durante la evolución de treinta años, el videojuego ha ido incorporando cada característica y capacidad de la nueva tecnología como las combinaciones de muchas lenguas audio visuales en los mismos soportes, las interactividades, las capacidades para procesamiento de datos y conectividad. Es decir, se explora la posibilidad de estos nuevos medios para brindar experiencia lúdica de gran valor a cada jugador (Velis, 2014).

Cherny (2010) menciona sobre cada videojuego “Incluyendo de diferentes maneras que el software, en entrenar por la computadora, usa plataformas electrónicas y las participaciones de uno o diferentes jugadores entornos físicos o de redes” (p. 74).

Otra definición consiste en actividades libres y conscientes, que ocurren afuera de la vida común porque se consideran que no son serias, aunque absorben los jugadores intensos y completamente.

Siento ajeno a cada interés material y de ella no se obtienen aprovechamiento económico. Estas actividades se realizan de acuerdo con cada regla fija y de manera ordenada, dentro de determinado límite en espacio temporal. Promoviendo datos de un grupo social que tiene a rodear a sí mismo de secretos y en acentuación su diferencia respecto de lo demás utilizado de cada medio más variado. Se entiende por videojuegos, aquellos juegos electrónicos con fin esencial lúdico que sirven las tecnologías informáticas pueden presentar en diversos soportes (fundamentalmente consolas y ordenadores personales)” (Huizinga, 2007, p. 62).

### ***Características del juego.***

**Evasivos:** Ocurren afuera de la vida cotidiana, no considerándolo como actividades serias. El deporte del fútbol atrae millones de seguidores, así no lo sean, donde la población permite evadir las realidades más inmediatas, a veces problemáticas. (Wiemann, 2011).

**Son absorbentes:** se dice que existen círculos mágicos en relación de los juegos, donde uno olvida los entornos inmediatos. Están más unidos a las emociones que a los conocimientos, donde estos círculos permitan las presencias de cada estrategia cognitiva para avanzar en los juegos. Si tomamos el fútbol nuevamente como ejemplo. Los entrenadores planifican cada estrategia que ha de realizarse, donde tienen altas dosis de reflexión. Inclusive quien ve el partido, planea estrategias o jugadas en el momento (Velis, 2014).

**Es legalista:** Las actividades de los jugadores proceden en relación a cada regla. El juego está asociado a la ideología de que estamos ante normas a cumplir, ya que estas convienen por una colectividad. En el diccionario de la Real Academia Española se atribuye al término regla (Díaz, 2009).

**Es soberano:** Tienen lugares en su propio límite de tiempo y espacio. En otras palabras, los juegos son significativos en contexto determinado, que además le atribuye significancia.

**Es precisa que:** el fútbol tiene relevancia existente a la portería, física o no, mediante la introducción de la pelota. Creando un grupo social que se convierte en comunidad, en otras palabras, puede aislarse de los demás. Por ejemplo, las hinchadas de los equipos los siguen y se comprende entre los demás con la toma del punto de apoyo y las admiraciones hacia él.

Quien juega o participa de las visiones de los juegos, al menos en algún momento, comparte el valor, regla y práctica. (Wiemann, 2011).

## ***Tipologías de los videojuegos***

Existen gran variedad de videojuegos, dependiendo de los gustos y preferencias de cada sujeto, es necesario tener en cuenta que la acogida que tengan los videojuegos dependerá de la edad, sexo, y diversas variables que culturas.

### **Según Iglesias (2011) existen diversos tipos de juegos (p.26-40).**

Juegos de acción y habilidad. Son juegos que se identifican porque le presentan al jugador una interfaz en primera persona. Se basan principalmente en el combate a con armas de fuego y con armas de ataque cuerpo a cuerpo.

Juegos de estrategia. Estos juegos se caracterizan porque despiertan el pensamiento y la planeación.

Juegos de aventura. Este tipo de juegos se narra la trama de la historia, y el avance del juego se basa en la habilidad del jugador para pasar los diferentes niveles.

Juegos RPG. En este tipo de videojuegos se le permite al usuario personalizar al personaje, al cual se le puede dotar de habilidades que obtendrá a lo largo del juego.

Simulaciones de vehículos. Este tipo de juegos tratan de emular las condiciones operativas de los vehículos en movimiento.

Juegos de deportes. Este tipo de juego emulan las condiciones de juego de un partido de futbol real.

Juegos de construcción y administración. Este tipo de juegos se basa en la administración de los recursos que se le confiere al jugador en el juego.

Juegos serios. Este tipo de juegos dotan al jugador de conocimientos y aprendizajes que le servirán en el mundo real.

Juegos casuales. Este tipo de juegos requieren menos tiempo para poder aprender a jugar. Por ese motivo su interfaz es mucho más sencilla.

Juegos sociales. Son aquellos que se desarrollan en la plataforma de las redes sociales.

Juegos independientes. Son juegos en 2d como MINECRAFT, es decir son juegos de bajo presupuesto.

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

**Según Iglesias, (2011) existen dos clases de jugadores los cuales son: core y casuales (p.41-42).**

Jugadores core. Los jugadores core son aquellos que sienten preferencia por juegos que tienen controles y cuya jugabilidad es complicada, por lo que se requieren de sesiones largas de juego. Estos jugadores prefieren juegos con un contenido violento, conflictivo, y con conceptos de combate.

Casuales. Estos jugadores prefieren jugar videojuegos de corta duración y con estilos positivos. Los jugadores prefieren juegos que sean más fáciles de aprender, por otro lado, pueden invertir poco o mucho tiempo en jugarlo y no les disgusta la complejidad del juego.

### ***Indicadores del perfil del gamer.***

A principio del año 2018 La organizadora de eventos EventBrite aplicó una encuesta para determinar el perfil del gamer argentino, donde se midieron los siguientes indicadores: Genero de videojuego, Motivación, Tiempo de juego, Momento del día, Modo de juego, Asistencia a eventos, Motivos por asistir a eventos, Gasto en videojuegos, Disponibilidad de gasto (Evenbrite, 2018).

### ***Las teorías del videojuego.***

En relación a los intereses crecientes y la multiplicación de estudios sobre los videojuegos, donde se evidencia cada tendencia en el estudio y cada teoría, mas aun en Norteamérica y Europa. Estos estudios, conectan los videojuegos con otro medio de comunicación, como parte de compuestos que se comparten, como estrategia de marketing.

El investigador indica las diferencias con otros medios y los videojuegos en su transmisión en determinados espacios en tiempos reales, los que son manipulados por los jugadores que requieren de una habilidad, como las coordinaciones de manos y la vista, siendo una experiencia mental individual con el público donde, esta es única, a pesar que hay otros jugadores.

Y, como parte de las programaciones del ordenado principal, los videojuegos son los primeros medios auténticos y algorítmicos. Cada debate académico sobre la naturaleza del mismo empieza a tomar relevancia, y se puede encontrar alguna discusión sobre los temas en el congreso dedicado a los estudios del medio de comunicación, como en la Society of Cinema and Media Studies— y en algún congreso enfocado de manera precisa al medio digital o centrado de forma exclusiva sobre los videojuegos.

### ***Teoría del juego.***

En los campos de estudio multidisciplinario, las teorías de los videojuegos tienen que ser por naturaleza analizados y sintetizados por diversos enfoques, centrándose en cada aspecto exclusivo del videojuego (Zayas, 2012).

No es necesario mencionar que los juegos son estudiados por un campo y departamento existente, como los estudios del medio de comunicación, la psicología y otros idiomas. El juego es esencial para dejarlo a este campo. La arquitectura, tiene historia y arte, la cual no puede reducirse, los estudios del juego deben contener investigaciones del medio de comunicaciones, las estéticas, sociología, etc.

Para esto tiene que existir estructuras académicas independientes, puesto que no se reducen a ningún campo mencionado.

En cada enfoque que ha usado cada definición de videojuego, aparece una manera persistente en relación al elemento, nombre y descripción diferente. Cada elemento se encuentra en el centro de los que hacen que los videojuegos sean medios únicos, y deban tener en consideración debates de la temática. Cada fundamento es: actividades de los jugadores, interfaces, gráficos y algoritmos.

### ***Comunicación interpersonal.***

#### **Definición de la variable.**

También llamada comunicación oral, y consiste en el proceso que se da entre dos sujetos, denominados emisor o receptor según sea el caso, los cuales emiten y reciben mensajes en una interacción continua la cual es creada en el momento que se expresa un mensaje (Fonseca, 2005).

Los adolescentes y preadolescentes de nuestros días utilizan más los medios tecnológicos para comunicarse con más frecuencia y de forma más autónoma para un variado conjunto de situaciones, que las generaciones de nuestros padres e incluso de unos adultos más jóvenes, sobre todo en lo que se refiere a la comunicación en las redes sociales, tanto con amigos, como con desconocidos (Gómez & Herranz, 2016). Las relaciones de amistad son cruciales en la comunicación interpersonal, tal como se puede comprobar en el próximo punto.

El tema de esta temática se sitúa en la frontera de diversos campos del conocimiento: lingüística, fonética, teoría de la comunicación, semántica, psicología, sociología, matemáticas y métodos cuantitativos. Esto dificulta su discusión y la elección de definiciones aplicables.

Como un ser sociable, el hombre posibilitó y garantizó la vida social a través de los diferentes sistemas de comunicación que desarrolló. A medida que la globalización avanza, el mundo se va convirtiendo en una arena de diversidad, en la que las personas se interactúan utilizando códigos comunes, inteligibles. Su pueblo difiere no sólo en términos tradicionales, como edad, sexo, raza, racionalidad, escolaridad, profesión, estado civil y organización familiar, pero también en términos de actividades e intereses, preferencias y opiniones. Las personas difieren en la música que les gusta, en los programas de televisión a los que asisten (Cáceres, 2014).

La mayor parte del conocimiento del mundo presente en el individuo es derivada de lo social, proporcionada por las intensas relaciones interpersonales que diariamente se establecen entre diferentes grupos. Se trata de una contribución, como socialidad constituida, con base en la riqueza de lo cotidiano creado por medio de las comunicaciones interpersonales en ambientes de comunicación común (Gómez & Herranz, 2016).

Los ambientes de comunicación común se caracterizan por ser relativos a las personas que se encuentran una a las otras dentro de ese ambiente y al ambiente en sí, formando una comunidad social. La socialidad se establece por medios comunicativos, y, en el ambiente de comunicación común, la subjetividad individual se suma a la del grupo, encaminando hacia una correspondencia mayor (Pérez, 2014).

En cuanto a la importancia de la comunicación, Tejeiro & Del Río (2008) afirman que la comunicación constituye uno de los elementos esenciales en el proceso de creación, transmisión y cristalización del universo simbólico de una organización.

En el campo de la organización, la retroalimentación es el proceso de decirle a alguien cómo se siente a causa de lo que hizo o dijo. Se trata de un medio que forma parte de un modelo de interacción, en el que existe el retorno de la reacción del receptor al mensaje enviado por el emisor. Son también señales que permiten conocer el resultado del mensaje.

De acuerdo con Wiemann (2011) es el proceso de comunicación llevar adelante o responder a cualquier consulta o alguna persona. Es sinónimo de seguimiento. Práctica de monitoreo de la situación real de un proceso para posibilitar el cumplimiento de objetivos y metas.

Tanto la retroalimentación como el seguimiento son los procesos de comunicación que forman parte de la comunicación en la sociedad. Ambos pueden ser realizados en forma escrita u oral, por medio de reuniones marcadas o no, con la presencia física o no del emisor del mensaje y del receptor.

### ***Clases de comunicación interpersonal.***

Si bien es cierto la comunicación interpersonal se caracteriza por ser presencial, se puede encontrar tres clasificaciones.

### **Según Muñoz (2012) la comunicación interpersonal se clasifica en tres tipos (p.33).**

Comunicación verbal. Esta se produce a través de medios lingüísticos, donde se expresa un mensaje y se obtiene retroalimentación, y puede ser oral o escrita.

Comunicación no verbal. Esta se realiza a través de gesticulaciones y ayuda a entender mejor el fondo del mensaje.

Comunicación para verbal. Se da cuando el sujeto aplica variaciones a las palabras que afectan el significado, estas pueden ser el volumen, tono de voz, la claridad, pausas, entre otros.

### ***Indicadores referentes a la acción de comunicar.***

Dentro de la comunicación interpersonal existen algunos indicadores que son necesarios considerar, dado que a través de ellos se puede medir el nivel de desarrollo de esta capacidad en las personas.

**Según Hernandez M. (2009), los indicadores referentes a la comunicación en si misma son 7. Se detallan a continuación:**

Necesidad de comunicación. Esto consiste en que el sujeto debe poseer la necesidad de expresar sus ideas.

Proximidad. Este indicador se refiere al espacio que existe entre el emisor y el receptor lo cual permite una comunicación efectiva.

Similitud de actitudes. Se refiere a las actitudes que poseen el emisor y el receptor al comunicarse. En este indicador se puede clasificar en, actitud del emisor el cual se refiere al nivel de autoestima que puede poseer el hablante cuando se comunica, es decir comenzar el dialogo de una manera positiva. Por otro lado, se encuentra la actitud hacia el receptor, es decir que se le debe hablar sin tener ningún prejuicio, el hablante no debe sentirse superior al emisor.

Complementariedad de necesidades. Consiste en que el sujeto debe complementar las necesidades comunicativas respecto de algún tema que alguien le plantee.

Diferencias de estatus. Consiste en que no existen diferencias significativas cuando las personas que conversan poseen el mismo nivel de instrucción y se desenvuelven en el mismo nivel sociocultural.

Auto revelación. Consiste en que el sujeto expresa cómo se siente frente a determinado tema, sin que este sea el meollo de la conversación.

Empatía. Consiste en que el sujeto puede ponerse en el lugar de la otra persona cuando se le habla de determinado tema. Es decir que puede comprender sus sentimientos.

### ***Indicadores referentes al habla.***

Para poder entablar una conversación efectiva es necesario que se cumplan determinados requisitos.

**Según los indicadores que tienen que ver con el habla son 5. Se detallan a continuación:**

Claridad. Que consiste en expresar de manera precisa las sensaciones y palabras.

Concisión. Que consiste en expresar las ideas de la manera más breve.

Originalidad. Que el sujeto se expresa con sus propias actitudes, mas no imitando a otros.

Corrección. Que consiste en eliminar los errores que se presentan cuando se escribe.

Ortografía. Que consiste en la manera correcta de emplear la gramática.

### ***Teorías de la comunicación interpersonal.***

Reducir la incertidumbre. Las teorías de las reducciones de la incertidumbre vienen de las perspectivas sociales y psicológicas. Abordando procesos básicos de la obtención de conocimientos con otros individuos. En esta teoría, se postula que los individuos tienen alguna dificultades con la incertidumbre. Quieren poderes predictores de los comportamientos y, por lo tanto, está motivado en las búsquedas de datos sobre cada persona (Bandura, 1996).

Las teorías argumentan que lo desconocido, en unión, pasa por algún punto de control para la reducción de la incertidumbre, formando ideas de si les gusta o no otro. Cuando nos comunicamos, estamos vigilantes y confiamos en la información de las situaciones. La inseguridad, y la pérdida de la confianza en nuestro propio plan, nos hacen realizar algún plan de contingencia. Las teorías también dicen que cada nivel más

alto de incertidumbre crea distancias entre cada persona y que la expresa de forma no verbal, reduciendo la incertidumbre.

La construcción incluye los niveles de incertidumbre, la naturaleza de las relaciones y la forma de reducirla. Cada suposición subyacente incluye que los individuos procesen cognitivamente las existencias de incertidumbre y toma de medida para que reduzcan. Cada condición de frontera para estas teorías son que deben existir tipos de desencadenantes externos de las situaciones sociales y procesos cognitivos internos (Watzlawick & Beavin, 2001).

### ***Teoría de la Interacción simbólica.***

Las interacciones simbólicas provienen de las perspectivas socioculturales ya que dependen de las creaciones de significados compartidos mediante la interacción con los demás. Estas teorías se centran en la forma en que la persona forma el significado y las estructuras en la sociedad mediante la interacción. (Watzlawick & Beavin, 2001).

Las interacciones simbólicas argumentan que el mundo tiene elementos en cada objeto social que se nombra y tiene significado social determinado. Hay tres conceptos principales en esta teoría: sociedad, yo y mente tal como se ve en el siguiente cuadro:

**Tabla 1**

*Principales conceptos de la teoría simbólica*

---

<b>Sociedad</b>	Los actos sociales (que crean significado) implican un gesto inicial de un individuo, una respuesta a ese gesto de otro y un resultado.
<b>Yo</b>	La autoimagen proviene de la interacción con otros, basadas en las percepciones de los demás. Una persona tiene sentido del mundo y define su “yo” a través de las interacciones sociales. Uno mismo es un objeto significativo y, como todos los objetos sociales, se define a través de las interacciones sociales con los demás.
<b>Mente</b>	Su capacidad de usar símbolos significativos para responder a usted mismo hace que el pensamiento sea posible. Usted define los objetos en términos de cómo podría reaccionar ante ellos. Los objetos se convierten en lo que son a través de nuestro proceso de atención simbólica.

---

*Fuente:* Silva (2015)

Los constructos para estas teorías incluyen las creaciones de significados, norma social, interacción humana, signo y símbolo. Las suposiciones subyacentes para estas teorías son que el significado y las realidades sociales se forman a partir de cada interacción con los demás y que se llega a algún tipo de significado compartido. Las condiciones de frontera para esta teoría son que debe haber numerosas personas que se comunican e interactúan y, por lo tanto, asignan significado a situaciones u objetos.

***Teoría de la dialéctica relacional.***

Los investigadores Watzlawick & Beavin (2001), desarrollaron un enfoque dialéctico para la comunicación interpersonal. Su enfoque dialéctico gira en torno a las nociones de contradicción, cambio, praxis y totalidad. Influenciado por Hegel, Marx y Bakhtin, el enfoque dialéctico se basa en una epistemología que se refiere a un método

de razonamiento mediante el cual se busca la comprensión a través de la tensión de los argumentos opuestos. Utilizando el enfoque dialéctico, Baxter y Montgomery desarrollaron dos tipos de dialéctica que funcionan en las relaciones interpersonales: interna y externa. Estos incluyen autonomía-conexión, novedad-previsibilidad, apertura-cerramiento.

Para comprender la teoría de la dialéctica relacional, primero debemos entender específicamente lo que abarca el término discurso. Por lo tanto, los discursos son “sistemas de significado que se pronuncian cuando emitimos enunciados inteligibles en voz alta con otros o en nuestras cabezas cuando mantenemos conversaciones internas”. Ahora, tomando el término discurso y relacionándolo con la Teoría de la Dialéctica Relacional, se asume que esta teoría “surge de la interacción de los discursos en competencia” (Silva, 2015).

Esta teoría también plantea la suposición principal de que, “El diálogo es simultáneamente unidad y diferencia”. Por lo tanto, estos supuestos insinúan el concepto de crear significado dentro de nosotros mismos y de los demás cuando nos comunicamos. Sin embargo, también muestra cómo los significados dentro de nuestras conversaciones pueden ser interpretados, entendidos y, por supuesto, incomprendidos. Por lo tanto, la creación y las interpretaciones que encontramos en nuestros mensajes comunicativos pueden crear tensiones en nuestros actos comunicativos que pueden denominarse como “tensiones dialécticas” (Cuadros, 2007).

Entonces, si asumimos la postura de que todo nuestro discurso, ya sea en conversaciones externas o internamente dentro de nosotros mismos, tiene propiedades competitivas, entonces podemos tomar la teoría de la dialéctica relacional y observar cuáles son los discursos que compiten en nuestras conversaciones, y luego analizar cómo esto puede tener un efecto en varios aspectos de nuestras vidas. Numerosos ejemplos de esto se pueden ver en los actos comunicativos diarios en los que participamos. Sin embargo, las tensiones dialécticas dentro de nuestros discursos pueden muy probablemente verse en la comunicación interpersonal debido a la

naturaleza cercana de las relaciones interpersonales. El conocido proverbio “los opuestos se atraen, pero las aves de un plumaje se juntan” ejemplifica estas tensiones dialécticas.

***Las tres dialécticas relacionales.***

Para comprender la teoría dialéctica relacional, uno también debe estar consciente de la suposición de que hay tres tipos diferentes de dialéctica relacional. Estos consisten en conectividad y separación, certeza e incertidumbre, y apertura y cerrazón.

**Tabla 2**

*Las tres dialécticas relacionales*

<b>Conectividad y separación</b>	La mayoría de las personas desean naturalmente tener un vínculo estrecho en las relaciones interpersonales de las que somos parte. Sin embargo, también se supone que ninguna relación puede perdurar sin que las personas involucradas en ella también tengan su tiempo a solas. Las personas que solo están definidas por una relación específica de la que forman parte pueden provocar la pérdida de la identidad individual.
<b>Certeza e incertidumbre</b>	Los individuos desean una sensación de seguridad y previsibilidad en las relaciones interpersonales de las que forman parte. Sin embargo, también desean tener una variedad en sus interacciones que provienen de tener espontaneidad y misterio dentro de sus relaciones también. Muchas investigaciones han demostrado que las relaciones que se vuelven blandas y... monótonas no son deseables.
<b>Apertura y cerraduras</b>	En las relaciones interpersonales cercanas, las personas a menudo pueden sentir la presión de revelar información personal. Esta suposición puede ser respaldada si se observan las postulaciones dentro de la teoría de la penetración social, que es otra teoría que se utiliza a menudo en el estudio de la comunicación. Esta tensión también puede engendrar un deseo natural de mantener una cantidad de privacidad personal de otras personas. La lucha en este sentido, ilustra la esencia de la dialéctica relacional.

*Fuente:* Silva (2010)

### ***Teoría de la Gestión coordinada del significado.***

El manejo coordinado del significado es una teoría que asume que cada individuo que participa en las interacciones construye las propias interpretaciones y percepciones detrás de lo que significan unas conversaciones. Una suposición central dentro de esta teoría incluye la creencia de que todos los individuos interactúan de acuerdo con las reglas que se espera que se sigan mientras participan en la comunicación. “Las personas dentro de cualquier situación social primero quieren entender lo que está sucediendo y aplicar las reglas para resolver las cosas” (Cuadros, 2007).

Existen dos tipos diferentes de cada regla que el individuo puede aplicar en las situaciones comunicativas. Esto incluye la regla constitutiva y regulativa.

#### **Tabla 3**

##### *Reglas constitutivas y regulativas*

<b>Reglas constitutivas</b>	“son esencialmente reglas de significado utilizadas por los comunicadores para interpretar o entender un evento o mensaje”.
<b>Reglas reglamentarias</b>	“son esencialmente reglas de acción utilizadas para determinar cómo responder o comportarse”.

*Fuente: Del Pozo (2012)*

Se puede ver un ejemplo de esto si uno piensa en una situación hipotética en la que dos personas mantienen una conversación. Si un individuo envía un mensaje al otro, el receptor del mensaje debe tomar esa interacción e interpretar lo que significa. A menudo, esto se puede hacer en un nivel casi instantáneo porque las reglas de interpretación aplicadas a la situación son inmediatas y simples. Sin embargo, también hay momentos en que uno puede tener que buscar una interpretación apropiada de las ‘reglas’ dentro de una interacción. Esto simplemente depende de las creencias y percepciones previas de cada comunicador dentro de un contexto dado y cómo pueden

aplicar estas reglas a la interacción comunicativa actual. Es importante entender dentro de los constructos de esta teoría el hecho de que estas “reglas” de significado “[43] Además, el contexto de una situación puede entenderse como un marco para interpretar eventos específicos.

Los autores de esta teoría creen que hay una cantidad de contextos diferentes a los que un individuo puede hacer referencia cuando interpreta un evento comunicativo. Estos incluyen el contexto de relación, el contexto de episodio, el contexto de auto concepto y el contexto de arquetipo.

**Tabla 4**

*Contexto de la gestión del significado*

<b>Contexto de relación</b>	Este contexto asume que hay expectativas mutuas entre las personas que son miembros de un grupo.
<b>Contexto del episodio</b>	Este contexto simplemente se refiere a un evento específico en el que se está llevando a cabo el acto comunicativo.
<b>Contexto de autoconcepto</b>	Este contexto involucra el sentido de uno mismo o la ‘definición’ personal de uno mismo.
<b>Contexto del arquetipo</b>	Este contexto es esencialmente una imagen de lo que su creencia consiste en considerar verdades generales dentro de intercambios comunicativos.

*Fuente: Del Pozo*

### ***Teoría de la penetración social.***

Esta teoría es mejor conocida como la “teoría de la cebolla”. Esta analogía sugiere que, al igual que una cebolla, las personalidades tienen “capas” que comienzan desde el exterior (lo que el público ve) hasta el núcleo (el yo privado de uno). A menudo, cuando una relación comienza a desarrollarse, es habitual que las personas dentro de la relación se sometan a un proceso de auto revelación. A medida que las personas divulgan información acerca de ellos mismos, sus “capas” comienzan a pelarse, y una vez que esas “capas” se desprenden no pueden retroceder; al igual que no puede poner las capas de nuevo en una cebolla (Wiemann, 2011).

Hay cuatro etapas diferentes que abarca la teoría de la penetración social. Estas etapas incluyen la orientación, el intercambio afectivo exploratorio, el intercambio afectivo y el intercambio estable.

#### **Tabla 5**

##### *Etapas de la teoría de la Penetración Social*

<b>Etapa de orientación</b>	Al principio, los extraños intercambian muy poca información y son muy cautelosos en sus interacciones.
<b>Etapa afectiva exploratoria</b>	A continuación, las personas se vuelven más amistosas y relajadas con sus estilos de comunicación.
<b>Intercambio afectivo</b>	En la tercera etapa, hay una gran cantidad de comunicación abierta entre individuos y, por lo general, estas relaciones consisten en amigos cercanos o incluso parejas románticas.
<b>Etapa estable</b>	La etapa final, simplemente consiste en expresiones continuas de tipos de interacción abiertos y personales.

Fuente: Wiemann (2011)

Si una persona acelera en las etapas y comparte demasiada información demasiado rápido, el receptor puede ver esa interacción como negativa y es menos probable que se forme una relación entre los dos.

Un ejemplo de la teoría de la penetración social se puede ver cuando uno piensa en una situación hipotética, como encontrarse con alguien por primera vez. La profundidad de penetraciones el grado de intimidad que ha logrado una relación. Cuando dos individuos se encuentran por primera vez, es la expectativa cultural de que solo se intercambiará información impersonal. Esto podría incluir información como nombres, ocupaciones, edad de los participantes de la conversación, así como otra información impersonal. Sin embargo, si ambos miembros que participan en el intercambio dialógico deciden que les gustaría continuar o fomentar la relación, con la continuación de los intercambios de mensajes, más personal se intercambiará la información. Altman y Taylor los definieron como la profundidad y amplitud de la autor revelación (Zayas, 2012).

### ***Teoría de la gestión de la identidad.***

Siguiendo la tradición sociocultural y desarrollada por Tadasu Todd Imahori y William R. Cupach, la teoría de administración de identidades explica el establecimiento, desarrollo y mantenimiento de las identidades dentro de las relaciones, así como los cambios que se producen a las identidades debido a las relaciones (Silva, 2015)

Las personas establecen sus identidades (o caras) y sus parejas a través de un proceso denominado "facework". Todos tienen una identidad deseada para la que trabajan constantemente para establecerse. Esta identidad deseada puede verse amenazada y respaldada por el intento de negociar una identidad relacional (la identidad que uno comparte con su pareja). Entonces, nuestra identidad deseada está directamente influenciada por nuestras relaciones, y nuestra identidad relacional por nuestra identidad individual deseada (Díaz, 2009).

La congelación de identidad ocurre cuando uno de los miembros de la pareja siente que está siendo estereotipado y no es reconocido como un individuo complejo. Esto tiende a ocurrir temprano en las relaciones, antes de que los socios se conozcan entre sí, y amenaza la identidad de las personas. Mostrar apoyo para uno mismo, indicar aspectos positivos de la propia identidad cultural y tener un buen sentido del humor son ejemplos de mecanismos de afrontamiento utilizados por personas que sienten que sus identidades están siendo congeladas. Tampoco es raro que las personas en tales posiciones reaccionen negativamente y se enfrenten al estereotipo de su pareja, o eviten por completo la tensión

Cuando la tensión se debe a que un compañero siente que su identidad cultural está siendo ignorada, se la conoce como un problema de no apoyo. Esta es una amenaza para la cara, y las personas a menudo lo hacen de la misma manera en que las personas enfrentan el congelamiento de la identidad.

### ***Teoría de la gestión de la privacidad de la comunicación.***

De la tradición sociocultural, la teoría de la gestión de la privacidad de la comunicación se refiere a cómo las personas negocian la apertura y la privacidad en relación con la información comunicada. Esta teoría se centra en cómo las personas en las relaciones manejan los límites que separan lo público de lo privado (Del Pozo, 2012).

Límites. La información privada de un individuo está protegida por los límites del individuo. La permeabilidad de estos límites cambia constantemente y permite que ciertas partes del público accedan a ciertos datos que pertenecen al individuo. Este intercambio ocurre solo cuando el individuo ha sopesado su necesidad de compartir la información con su necesidad de protegerse. Esta evaluación de riesgos es utilizada por las parejas al evaluar los límites de sus relaciones. La divulgación de información privada a un compañero puede resultar en una mayor intimidad, pero también puede hacer que el divulgador se vuelva más vulnerable (Silva Vieira, 2010).

Co-propiedad de la información. Cuando alguien elige revelar información privada a otra persona, la convierten en copropietario de la información. La copropiedad viene con reglas, responsabilidades y derechos que el divulgador de la información y el receptor de ella negocian. Ejemplos de tales reglas serían: ¿Se puede divulgar la información? ¿Cuándo se puede divulgar la información? ¿A quién se puede divulgar la información? ¿Y qué parte de la información puede ser revelada? La negociación de estas reglas puede ser compleja, las reglas pueden ser explícitas e implícitas, y pueden ser violadas (Wiemann, 2011).

Turbulencia de límite. Lo que Petronio llama “turbulencia límite” ocurre cuando los copropietarios no entienden las reglas y cuando un copropietario de la información infringe deliberadamente las reglas. Por lo general, esto genera algún tipo de conflicto, no es poco común y, a menudo, hace que una de las partes se vuelva más aprensiva sobre la revelación futura de información al infractor.

### ***Teoría de la disonancia cognitiva.***

La teoría de la disonancia cognitiva, parte de la Tradición Cibernética, explica cómo los humanos son buscadores de consistencia e intentan reducir su disonancia o incomodidad en situaciones nuevas. La teoría fue desarrollada en la década de 1950 por Leon Festinger (Zayas, 2012).

Cuando los individuos encuentran información nueva o experiencias nuevas, clasifican la información según sus actitudes, pensamientos y creencias preexistentes. Si el nuevo encuentro no coincide con sus suposiciones preexistentes, es probable que se produzca disonancia. Cuando ocurre la disonancia, los individuos están motivados para reducir la disonancia que experimentan evitando situaciones que podrían causar la disonancia o aumentar la disonancia. Por esta razón, la disonancia cognitiva se considera un estado impulsor que fomenta la motivación para lograr la consonancia y reducir la disonancia. Un ejemplo de disonancia cognitiva sería si alguien mantiene la creencia de que mantener un estilo de vida saludable es importante, pero no lo hace de forma regular ni lo hace de forma saludable. Pueden experimentar disonancia entre sus creencias y sus

acciones. Si hay una cantidad significativa de disonancia, pueden estar motivados para cambiar sus actitudes y trabajar más o comer alimentos más saludables. También pueden sentirse inclinados a evitar situaciones que señalen el hecho de que sus actitudes y creencias son inconsistentes, como evitar el gimnasio o no leer los informes de salud (Watzlawick & Beavin, 2001).

### ***Teoría de la atribución.***

Las atribuciones parten de las tradiciones socio psicológicas y explican cómo cada individuo pasa por un proceso que hace inferencia sobre los comportamientos observados. Las teorías de las atribuciones suponen que hacemos cada atribución, o juicio social, como una forma de clarificar o predecir el comportamiento. La teoría de la atribución supone que somos criaturas con sentido y que sacamos conclusiones de las acciones que observamos (Zayas, 2012).

#### **Pasos para el proceso de atribución:**

El primer paso del procesamiento de atribuciones se observan los comportamientos o las acciones.

El segundo paso es hacer juicios sobre las interacciones y la intención de esa acción en particular.

El último paso del proceso de atribución es hacer la atribución que será interna, cuando la causa esté relacionada con las personas, o externan, donde las causas de las acciones sean circunstanciales.

Un ejemplo de este proceso es cuando un estudiante no pasa una prueba, un observador puede elegir atribuir esa acción a causas 'internas', como un estudio insuficiente, la pereza o una ética de trabajo pobre. La acción también podría atribuirse a factores "externos" como la dificultad de la prueba o factores estresantes del mundo real que llevaron a la distracción.

También hacemos atribuciones de nuestro propio comportamiento. Con este mismo ejemplo, si fue usted quien recibió un puntaje de prueba fallido, puede realizar una atribución interna, como “Simplemente no puedo entender este material”, o podría hacer una atribución externa, como “esta prueba fue simplemente demasiado difícil” (Cuadros, 2007)

### ***Teoría de las infracciones de expectativas.***

Las teorías de una violación de la expectativa, se incluyen en partes de las tradiciones socios psicológicos y explican las relaciones entre las producciones del mensaje no verbales y cada interpretación que la persona tiene de esa conducta no verbal. Cada persona tiene cierta expectativa de comportamientos no verbales que se basan en cada norma social, la experiencia pasada y el aspecto situacional de ese comportamiento. Cuando las expectativas se cumplen o se violan, hacemos suposiciones del comportamiento y juzgamos que sean positivas o negativas (Zayas, 2012).

### ***Conducta comunicacional verbal.***

Para Vargas (2007) cita que las conductas verbales en el comportamiento cuyos reforzamientos están mediados por las intervenciones de otras personas. El individuo actúa sobre el mundo y lo transforman, asimismo que su cambio, debido a cada consecuencia de su propia acción. Además, en alguna ocasión el individuo actúa de forma indirecta sobre sus ambientes en el que se rodean.

Las conductas verbales son productos de diversas causas. Cada variable se combina para ejercer sus controles funcionales y emergen una nueva forma de conductas de las recomendaciones de antiguo fragmento. Estas ocasiones como efecto apropiado en la escucha, cuyas conductas reclaman también una analítica. Recordando que de forma normal, los oradores son también sus propias audiencias y que estas clases de cada actividad de forma tradicional se han descrito como los “pensamientos” (Vargas, 2007).

Así mismo Díaz (2009), se mencionó que las conductas se les dice mando y se definen como operantes verbales en las que las respuestas son reforzadas por las consecuencias y están bajo controles funcionales de cada condición relevante de privaciones o estimulaciones aversivas.

Según el Diccionario de la Psicología se entiende por conducta verbal toda aquella acción genérica de usos verbales especialmente de producción lingüística; es decir el lenguaje. La conducta verbal se concibe fundamentalmente como proceso de marco Markoff (Condicionamiento verbal, psicolingüística, teoría del lenguaje) (Dorsch, 2005).

De forma final se define como conductas verbales a cada respuesta fisiológica condicionada por los mismos entornos de todos los individuos.

### ***Conducta comunicacional no verbal.***

El signo verbal se usa de forma consiente y no consciente, puesto que, si no se permite el empleo de los signos no verbales, el receptor no capta este gesto comunicativo involuntario.

Las comunicaciones no verbales o puede emplear de forma aislada, a veces también en conjunto con otro signo de los sistemas no verbales, como al expresar comidas deliciosas, nos expresamos un “ummmm” (Sánchez, 2009).

Las posturas, las gesticulaciones, la mirada también hablan, es decir, donde se entrena, instrumentándolo. Las miradas no se pueden servir para darle palabras a un informante o retirar; si algunos hablan y no le miran. Cruzar los brazos y echar el cuerpo para atrás, se puede interpretar como actitudes defensivas y cerradas (Pérez de Tudela, 2009).

En los encuentros y conversaciones, las comunicaciones no verbales expresan los complejos globales afectivos compuestos por cada emoción, sensación, sentimiento y estado de ánimo reflejados en el sentir de los habitantes y se manifiestan las marchas de cada proceso cognitiva como las atenciones, memorias e imaginación (Cherny, 2010).

No obstante, cada estudio, logro y certeza a las que se llegó, actualmente, no pueden afirmar que se tenga conocimientos profundos y de manera detallada todos y cada signo y sistemas que se componen las comunicaciones no verbales, así como las diferentes relaciones.

Lo que sí se puede constatar es su presencia e importancia en la comunicación humana o en las relaciones personales; asimismo las comunicaciones no verbales intervienen los procesamientos de las comunicaciones cumpliendo 5 participaciones principales: 1) expresión emocional, 2) expresión actitudinal interpersonal, 3) complementación de las comunicaciones verbales emitiendo una señal sobre las interacciones entre quienes hablan y quienes escuchan, 4) presentación de las propias personalidades, 5) desarrollan rituales (saludo) (Gómez & Herranz, 2016).

Se concluye, que las llamadas conductuales no verbales a los datos que transmitan los emisores con las miradas, sonrisas, movimiento del cuerpo, gesto. Aquella expresión facial y orientación corporal que aprendemos con la actualidad y que se usa para la expresión de un sentimiento o actitud.

#### **1.4. Formulación del problema.**

¿Existe influencia de los videojuegos en la comunicación interpersonal de los estudiantes del nivel secundario en la I.E.P San Gabriel – Chiclayo – 2017?

#### **1.5. Justificación e importancia del estudio.**

El estudio se justifica porque trae consigo la posibilidad de profundizar en el conocimiento acerca de la influencia de los videojuegos sobre la comunicación interpersonal en el contexto en el cual se presentan las variables; este conocimiento adquirido, se encontrará sometido a debate académico, donde se podrán expresar diferentes puntos de vista para aceptar o rechazar el nuevo conocimiento. Por otro lado, la investigación se encontrará disponible para que otros investigadores contrasten los resultados que obtengan de sus estudios en contextos semejantes, o en el caso de que sean contextos diferentes comparar las diferencias o similitudes que puedan existir.

Por otra parte, el estudio recibe una justificación metodológica porque para su construcción ha seguido el proceso del método científico, y se han utilizados los métodos descriptivo, analítico, deductivo e inductivo, para extraer la información y emitir las conclusiones pertinentes al tema. Además, para extraer la información se han utilizado cuestionarios, aprobados por el juicio de expertos en el tema, los cuales servirán como guía para que otros investigadores encaminen sus estudios y elaboren sus propios instrumentos.

La importancia práctica social que posee el estudio consiste en que se podrá determinar la influencia y el impacto sobre de los videojuegos en la comunicación, en tal cual edad y sobre tal o cual tipo de videojuego. Con esto la organización podrá tomar acciones que ayuden a encontrar estudiantes que posean fuertes problemas en cuanto a sus relaciones interpersonales y poder ayudar a que este problema sea mitigado.

## **1.6. Hipótesis.**

H1: Si existe influencia de los videojuegos en la comunicación interpersonal de los estudiantes del nivel secundario de la I.E.P San Gabriel – Chiclayo – 2017

H0: No existe influencia de los videojuegos en la comunicación interpersonal de los estudiantes del nivel secundario de la I.E.P San Gabriel – Chiclayo – 2017

## **1.7. Objetivos**

### **1.7.1. Objetivo general**

Determinar la influencia de los videojuegos en la comunicación interpersonal de los estudiantes de nivel secundario de la I.E.P San Gabriel – Chiclayo – 2018

### **1.7.2. Objetivos específicos**

Identificar el perfil de juego de los estudiantes de nivel secundario de la I.E.P San Gabriel

Diagnosticar el nivel de comunicación interpersonal de los estudiantes de la I.E.P San Gabriel.

## **2. MATERIAL Y MÉTODO**

### **2.1. Tipo y diseño de investigación.**

La presente investigación se aborda desde un enfoque cuantitativo de alcance correlacional.

Los estudios cuantitativos se caracterizan porque para su ejecución se utilizan técnicas paramétricas como encuestas y se procesan en programas estadísticos, para poder analizar los datos y obtener la respectiva información, tal como lo dice (Barragán, y otros, 2003) cuando afirma que cada estudio cuantitativo trabaja con la cantidad y su fin de establecimiento de la similitud y diferencia proporcional. Este estudio necesita elaborar bases de datos para poder registrar la información (p.115).

Por otra parte, del estudio es de tipo correlacional porque lo que busca es establecer la relación entre las variables a través de coeficientes estadísticos de correlación, tal como dicen cuando afirman que los estudios correlacionales tienen la finalidad de entender el comportamiento de las variables que se pretenden relacionar (p.63).

La investigación se aborda desde un diseño no experimental de corte transversal.

Los estudios no experimentales se caracterizan porque no se aplican las estrategias de mejora que se proponen, para poder contrarrestar el problema, en otras palabras, como dice en este tipo de estudios no se asignan tratamientos a las variables. De hecho, no hay condiciones o estímulos a los cuales se expongan los sujetos del estudio (p.92).

Por otro lado, es transversal porque la investigación se ejecuta por única vez y no se prolonga en el tiempo.

### **2.2. Población y muestra.**

La población consiste en el total de elementos que poseen la misma probabilidad de ser escogidos como sujetos de estudio.

La muestra es una pequeña parte de la población, la cual es elegida como sujetos de estudio. A ellos se les aplica la técnica de investigación.

En el caso de este estudio la muestra estará conformada por los estudiantes de 4° año de secundaria de la institución educativa San Gabriel, los cuales son un total de 20 alumnos.

### **2.3. Variables y operacionalización.**

#### **Variable independiente**

El videojuego es un programa informático diseñado para entretener y se usa mediante diversas ayudas como la videoconsola, el ordenador y teléfono móvil, durante los treinta años de evolución, el videojuego ha incorporado cada característica y capacidad de la nueva tecnología como se combina a diversos lenguajes audiovisuales con los mismos medios, las interactividades, las capacidades para procesamiento de datos y conectividad.

(Velis, 2014).

#### **Variable dependiente**

También llamada comunicación oral, y consiste en el proceso que se da entre dos sujetos, denominados emisor o receptor según sea el caso, los cuales emiten y reciben mensajes en una interacción continua la cual es creada en el momento que se expresa un mensaje (Fonseca, 2005).

**Tabla 6**

*Operacionalización de variable independiente*

<b>VARIABLE</b>	<b>DEFINICION CONCEPTUAL</b>	<b>DIMENSION</b>	<b>INDICADOR</b>	<b>CATEGORIA</b>	<b>TECNICA E INSTRUMENTO</b>	
Videojuegos	Los videojuegos son programas informáticos diseñados para el entretenimiento y la diversión que se pueden utilizar a través de varios soportes como las videoconsolas, los ordenadores o los teléfonos	Tipo de jugador	Consola	1	Técnica:	
		Perfil de jugador	Continuidad	2	Encuesta	
			Genero de videojuego	de	3	Instrumento: Cuestionario
				Motivación	4	
				Tiempo de conexión	de	5 -6
				Momento de la conexión	de la	7
				Modo de juego		8
				Asistencia a eventos	a	9
				Motivos de asistencia a eventos	de	10
				Gasto en videojuegos	en	11

---

móviles. A lo largo de sus más de 30 años de evolución, los videojuegos han ido incorporando las características y capacidades de las nuevas tecnologías como la combinación de varios lenguajes audiovisuales en un mismo soporte, la interactividad, la capacidad para procesar información y la conectividad.

---

Disponibilidad de 12  
gasto

---

Todo ello,  
explorando las  
posibilidades de  
este nuevo  
medio para  
ofrecer  
experiencias  
lúdicas de gran  
valor a sus  
jugadores y  
jugadoras (Velis,  
2014).

---

*Fuente:* Elaboración propia

**Tabla 7**

*Operacionalización de variable dependiente*

<b>VARIABLE</b>	<b>DEFINICION CONCEPTUAL</b>	<b>DIMENSION</b>	<b>INDICADOR</b>	<b>CATEGORIA</b>	<b>TECNICA E INSTRUMENTO</b>
Comunicación interpersonal	También llamada comunicación oral, y consiste en el proceso que se da entre dos sujetos, denominados emisor o receptor según sea el caso, los cuales emiten y reciben mensajes en una interacción continua la cual es creada en el	Acción de comunicar	Necesidad de comunicación	11	Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario
			Proximidad	12	
			Similitud de actitudes	13	
			Complementariedad de necesidades	14	
			Diferencias de estatus	15	
			Auto revelación	16	
			Empatía	17	
			Claridad	18	
			Concisión	19	
			Originalidad	20	
			Corrección	21	
Ortografía	22				

---

momento que  
se expresa un  
mensaje  
(Fonseca,  
2005).

---

*Fuente:* Elaboración propia

**2.4.** Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad.

### **Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad**

La técnica de recolección de datos que se ha utilizado es la encuesta la cual es una técnica paramétrica que arroja datos cuantitativos.

#### **Validez y confiabilidad**

La validez de los instrumentos, se ha conseguido a través del juicio de expertos, quienes dieron su veredicto acerca de la idoneidad de los ítems de investigación.

La confiabilidad de los instrumentos ha sido obtenida a través del coeficiente alfa de Cronbach, el cual es un índice que mientras más cercano se encuentre a la unidad, mayor será la fiabilidad de las respuestas que los sujetos de investigación han contestado en el constructo.

#### **Tabla 8**

*Estadísticas de fiabilidad constructo comunicación interpersonal*

<b>Estadísticas de fiabilidad constructo comunicación interpersonal</b>	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,795	13

*Fuente:* Elaboración propia

**2.5.** Procedimientos de análisis de datos.

El abordaje metodológico que la investigación siguió para su desarrollo fueron: el método estadístico porque utilizó el programa SPSS para poder condensar los datos, hallar el coeficiente de confiabilidad y correlación de las variables.

Por otro lado, se ha utilizado el método deductivo porque se han planteado hipótesis que posiblemente son la respuesta al tema estudiado.

Además, se utiliza el método inductivo porque a partir de los datos obtenidos a través del programa estadístico se han elaborado conclusiones como enunciados generales.

## **2.6. Criterios éticos**

Los datos obtenidos serán de uso con fin investigativo. El presente estudio paso por revisiones en la unidad de evaluación de tesis en la Facultad de Ciencias de la educación para su aprobación. Seguidamente de ser aprobado, se recoge los datos de fuentes bibliográficas, donde se extrajo conceptos y teorías relacionadas con la temática de la investigación.

## **2.7. Criterios de rigor científico.**

El presente estudio está regido por la dependencia y confiabilidad donde la recolección de datos se efectúa y analiza, mediante las entrevistas a los participantes; a su vez tiene credibilidad, esto se debe al análisis de documentos que contrarrestan las teorías e hipótesis del estudio; a su vez se aplica la transferencia de los resultados para estudios futuros y se aplica el criterio de confiabilidad, minimizando sesgos en la investigación. (Hernández, Fernández y Baptista, 2010).

# **3. RESULTADOS**

## **3.1. Resultados en Tablas y Figuras**

Se determina a las influencias de cada videojuego en la comunicación interpersonal de los estudiantes de nivel secundario de la I.E.P San Gabriel – Chiclayo – 2018.

**Tabla 9***Correlación entre la variable videojuegos y comunicación interpersonal*

<b>Correlación entre la variable videojuegos y comunicación interpersonal</b>				
			Videojuegos	Comunicación interpersonal
Rho de Spearman	Tiempo de juego	Coeficiente de correlación	1.000	.096
		Sig. (bilateral)		.687
		N	20	20
	Comunicación interpersonal	Coeficiente de correlación	.096	1.000
		Sig. (bilateral)	.687	
		N	20	20

\*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (2 colas)

Fuente: Elaboración propia

**Tabla 10***Rangos de evaluación del coeficiente de correlación de Spearman*

<b>RANGO</b>	<b>RELACION</b>
-0.91 a - 1.00	Correlación negativa perfecta
-0.76 a -0.90	Correlación negativa muy fuerte
-0.51 a -0.75	Correlación negativa Considerable
-0.11 a -0.50	Correlación negativa media
-0.01 a -0.10	Correlación negativa débil
0	No existe correlación
0.01 a 0.10	Correlación positiva débil
0.11 a 0.50	Correlación positiva media
0.51 a 0.75	Correlación positiva considerable
0.76 a 0.90	Correlación positiva muy fuerte
<b>0.91 a 1.00</b>	<b>Correlación positiva perfecta</b>

Fuente: (Hernández & Fernández, 1998).

Se relacionó el indicador del tiempo de juego de los estudiantes del nivel secundario en la I.E.P San Gabriel – Chiclayo – 2018 y con el nivel de comunicación interpersonal que poseen; así se obtuvo un coeficiente de correlación de Spearman de 0.096 que según

la tabla posee una correlación positiva débil. Además, a través del nivel de significancia se contrasta la hipótesis y se acepta la hipótesis Nula que indica que no existe influencia de los videojuegos en la comunicación interpersonal de los estudiantes del nivel secundario de la I.E.P San Gabriel – Chiclayo – 2017.

Identificar el perfil de juego de los estudiantes de nivel secundario de la I.E.P San Gabriel.

**Tabla 11**

*Tipo de jugador*

<i>Tipo de jugador</i>			
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Core (Continuo)	13	65.0	65.0
Casual	7	35.0	100.0
Total	20	100.0	

*Fuente:* Cuestionario de videojuegos y comunicación interpersonal aplicado a los estudiantes de nivel secundario de la institución educativa san Gabriel, Chiclayo 2018

**Figura 1**

*Tipo de jugador*



*Nota:* El 65% de los estudiantes encuestados afirmaba ser un jugador “Core” es decir aquellos que pasan mucho tiempo jugando videojuegos y de manera continua; mientras que el 35% dijo ser un jugador casual. Cuestionario de videojuegos y comunicación interpersonal aplicado a los estudiantes de nivel secundario de la institución educativa san Gabriel, Chiclayo 2018

**Tabla 12**

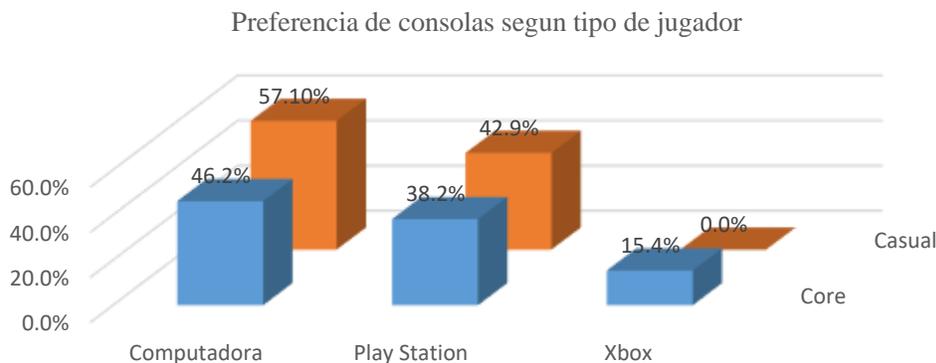
*Preferencia de consolas según tipo de jugador*

<b>Preferencia de consolas según tipo de jugador</b>				
	Frecuencias		Porcentajes	
	Core	Casual	Core	Continuo
Computadora	6	4	46.2%	57.10%
Play Station	5	3	38.2%	42.9%
Xbox	2	0	15.4%	0.0%

*Fuente:* Cuestionario de videojuegos y comunicación interpersonal aplicado a los estudiantes de nivel secundario de la institución educativa san Gabriel, Chiclayo 2018

**Figura 2**

*Preferencia de consolas según tipo de jugador*



*Nota:* Según la figura el 46.2% de los jugadores core prefieren jugar en computadora, mientras que el 38.2% lo hacen en Play Station y el 15.4% prefieren el Xbox. Por otro lado, el jugador el 57.1% de los jugadores casuales prefieren jugar en computadora, seguido de un 42.9% de aquellos que lo hacen en Play Station. Cuestionario de videojuegos y comunicación interpersonal aplicado a los estudiantes de nivel secundario de la institución educativa san Gabriel, Chiclayo 2018.

**Tabla 13**

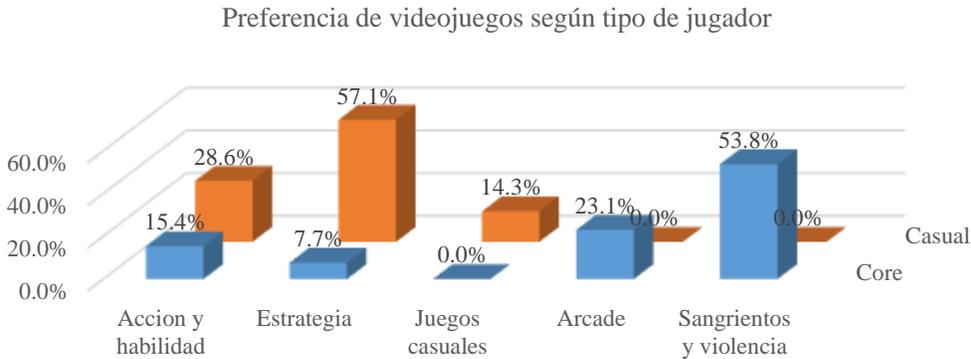
*Preferencia de videojuegos según tipo de jugador*

	Frecuencias		Porcentajes	
	Core	Casual	Core	Casual
Acción y habilidad	2	2	15.4%	28.6%
Estrategia	1	4	7.7%	57.1%
Juegos casuales	0	1	0.0%	14.3%
Arcade	3	0	23.1%	0.0%
Sangrientos y violencia	7	0	53.8%	0.0%
Total	13	7		1

*Fuente:* Cuestionario de videojuegos y comunicación interpersonal aplicado a los estudiantes de nivel secundario de la institución educativa san Gabriel, Chiclayo 2018

**Figura 3**

*Preferencia de videojuegos según tipo de jugador*



*Nota:* En cuanto al jugador Core, el 53.8% de los encuestados prefieren los juegos sangrientos y violencia, seguido de los juegos de arcade con un 23.1%, luego el 15.4% que prefieren los de acción y habilidad, y por último el 7.7% que prefieren juegos de estrategia. Por otro lado, los jugadores casuales prefieren los juegos de estrategia en un índice de 57.1%, mientras que el 28.6% prefieren los juegos de acción y habilidad, por último, el 14.3% prefieren juegos casuales. Cuestionario de videojuegos y comunicación interpersonal aplicado a los estudiantes de nivel secundario de la institución educativa san Gabriel, Chiclayo 2018

**Tabla 14**

*Motivo de juego según tipo de jugador*

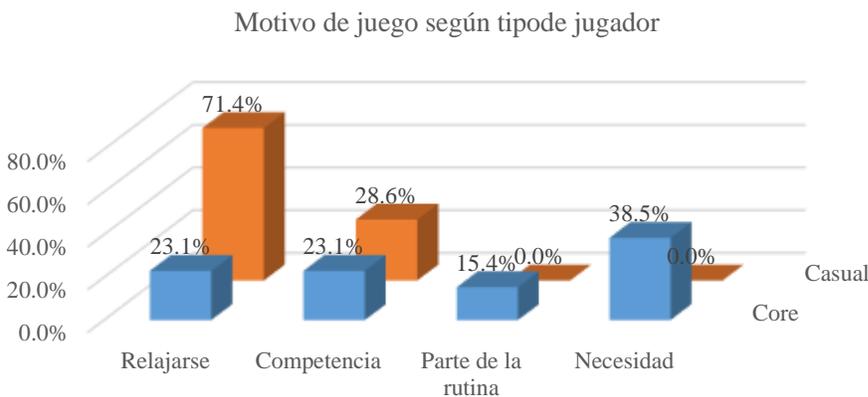
<b>Motivo de juego según tipo de jugador</b>				
	Frecuencias		Porcentajes	
	Core	Casual	Core	Casual
Relajarse	3	5	23.1%	71.4%
Competencia	3	2	23.1%	28.6%
Parte de la rutina	2	0	15.4%	0.0%
Necesidad	5	0	38.5%	0.0%

Total	13	7	100.0%	100.0%
-------	----	---	--------	--------

Fuente: Cuestionario de videojuegos y comunicación interpersonal aplicado a los estudiantes de nivel secundario de la institución educativa san Gabriel, Chiclayo 2018

**Figura 4.**

*Motivo de juego según tipo de jugador*



Nota: Según la figura dentro de los jugadores Core, el 38.5% juegan por necesidad, mientras que un 23.1% lo hace para relajarse, otro 23.1% lo hacen por competencia, mientras que el 15.4% restante juegan porque es parte de rutina diaria. Por otro lado, dentro de los jugadores casuales, el 71.4% dice que es para relajarse, el 28.6% afirma que existe cierto grado de competencia. Cuestionario de videojuegos y comunicación interpersonal aplicado a los estudiantes de nivel secundario de la institución educativa san Gabriel, Chiclayo 2018.

**Tabla 15**

*Tiempo de juego según tipo de jugador*

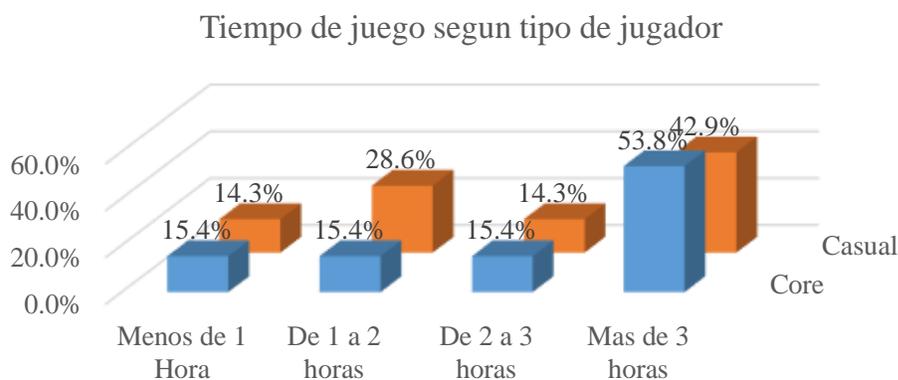
<b>Tiempo de juego según tipo de jugador</b>			
Frecuencias		Porcentajes	
Core	Casual	Core	Casual

Menos de 1 Hora	2	1	15.4%	14.3%
De 1 a 2 horas	2	2	15.4%	28.6%
De 2 a 3 horas	2	1	15.4%	14.3%
Más de 3 horas	7	0	53.8%	42.9%
Total	13	4	100.0%	100.0%

*Fuente:* Cuestionario de videojuegos y comunicación interpersonal aplicado a los estudiantes de nivel secundario de la institución educativa san Gabriel, Chiclayo 2018

### Figura 5.

*Tiempo de juego según tipo de jugador*



*Nota:* Dentro de los jugadores Core, el 53.8% juegan más de 3 horas diarias, mientras que un 15.4% juegan de 2 a 3 horas; otro 15.4% juegan de 1 a 2 horas, y otro 15.4% juegan menos de 1 hora. Cuestionario de videojuegos y comunicación interpersonal aplicado a los estudiantes de nivel secundario de la institución educativa san Gabriel, Chiclayo 2018

### Tabla 16

*Días de juego según tipo de jugador*

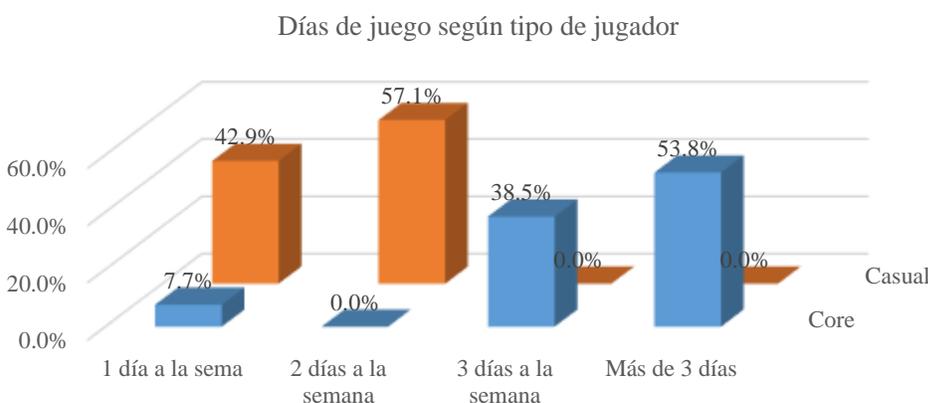
<b><i>Días de juego según tipo de jugador</i></b>	
Frecuencias	Porcentajes

	Core	Casual	Core	Casual
1 día a la sema	1	3	7.7%	42.9%
2 días a la semana	0	4	0.0%	57.1%
3 días a la semana	5	0	38.5%	0.0%
Más de 3 días	7	0	53.8%	0.0%
Total	13	7	100.0%	100.0%

*Fuente:* Cuestionario de videojuegos y comunicación interpersonal aplicado a los estudiantes de nivel secundario de la institución educativa san Gabriel, Chiclayo 2018

### Figura 6

*Días de juego según tipo de jugador*



*Nota:* Dentro de los jugadores Core, el 53.8% juegan más de 3 días, mientras que el 38.5% lo hacen 3 días a la semana, solo un 7.7% lo hace 1 día a la semana. Por otro lado, dentro de los jugadores casuales, el 57.1% juegan 2 veces a la semana y el 42.9% juega una sola vez a la semana. Cuestionario de videojuegos y comunicación interpersonal aplicado a los estudiantes de nivel secundario de la institución educativa san Gabriel, Chiclayo 2018.

Diagnosticar el nivel de comunicación interpersonal de los estudiantes de la I.E.P San Gabriel.

**Tabla 17**

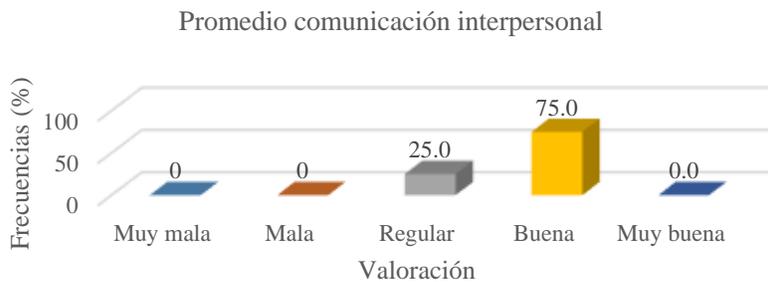
*Promedio comunicación interpersonal*

<i>Promedio comunicación interpersonal</i>			
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Muy mala	0	0	0
Mala	0	0	0
Regular	5	25.0	25.0
Buena	15	75.0	100.0
Muy buena	0	0.0	
Total	20	100.0	

*Fuente:* Cuestionario de videojuegos y comunicación interpersonal aplicado a los estudiantes de nivel secundario de la institución educativa san Gabriel, Chiclayo 2018

**Figura 7**

*Promedio comunicación interpersonal*



*Nota:* Según la figura se observa que la comunicación interpersonal posee un nivel regular en un 25% de los encuestados; mientras que en el 75% se observa un nivel bueno. Cuestionario de videojuegos y comunicación interpersonal aplicado a los estudiantes de nivel secundario de la institución educativa san Gabriel, Chiclayo 2018

**Tabla 18**

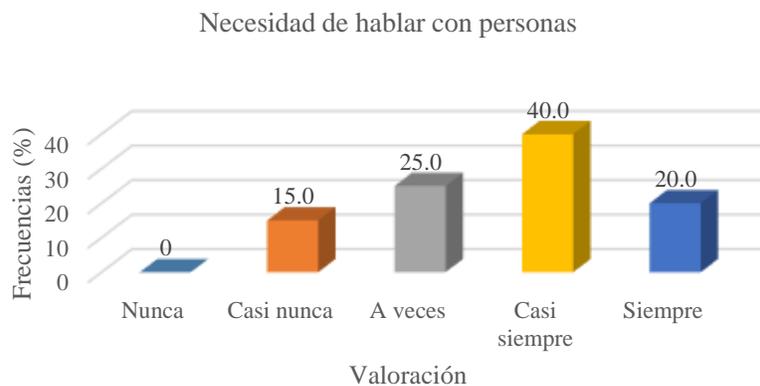
*Necesidad de hablar con personas*

<i>Necesidad de hablar con personas</i>			
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Nunca	0	0	
Casi nunca	3	15.0	15.0
A veces	5	25.0	40.0
Casi siempre	8	40.0	80.0
Siempre	4	20.0	100.0
Total	20	100.0	

*Fuente:* Cuestionario de videojuegos y comunicación interpersonal aplicado a los estudiantes de nivel secundario de la institución educativa san Gabriel, Chiclayo 2018.

**Figura 8**

*Necesidad de hablar con personas*



*Nota:* El 15% de los estudiantes encuestados confirmó casi nunca sentir la necesidad de hablar con otras personas, mientras que un 25% dijo a veces, el 60% dijo sentir esa necesidad casi siempre y siempre. Cuestionario de videojuegos y comunicación interpersonal aplicado a cada estudiante los niveles secundarios de las instituciones educativas san Gabriel, Chiclayo 2018.

**Tabla 19**

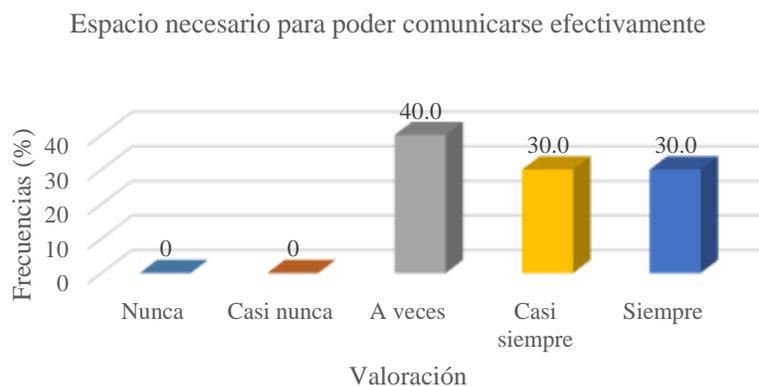
*Espacio necesario para poder comunicarse efectivamente*

<b><i>Espacio necesario para poder comunicarse efectivamente</i></b>			
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Nunca	0	0	0
Casi nunca	0	0	0
A veces	8	40.0	40.0
Casi siempre	6	30.0	70.0
Siempre	6	30.0	100.0
Total	20	100.0	

*Fuente:* Cuestionario de videojuegos y comunicación interpersonal aplicado a los estudiantes de nivel secundario de la institución educativa san Gabriel, Chiclayo 2018

**Figura 9**

*Espacio necesario para poder comunicarse efectivamente*



*Nota:* El 40% de los estudiantes encuestados dijeron que cuando conversan con alguien el espacio que los separa de la otra persona a veces es el adecuado para que la comunicación sea efectiva, por otra parte, el 60% dijo que casi siempre y siempre el espacio de separación les permite comunicarse de manera efectiva. Cuestionario de videojuegos y comunicación interpersonal aplicado a los estudiantes de nivel secundario de la institución educativa san Gabriel, Chiclayo 2018

**Tabla 20**

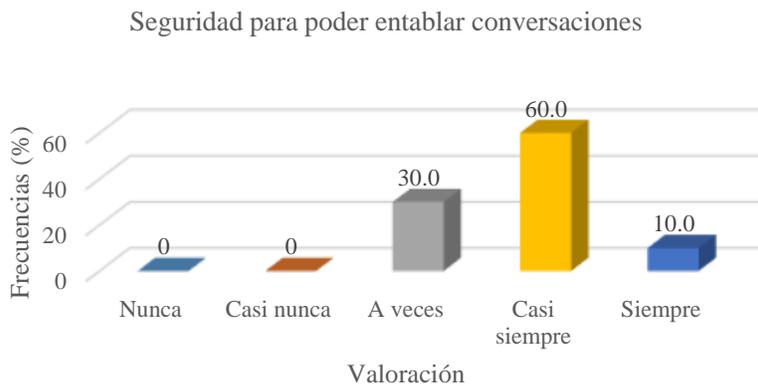
*Seguridad para poder entablar conversaciones*

<b>Seguridad para poder entablar conversaciones</b>			
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Nunca	0	0	0
Casi nunca	0	0	0
A veces	6	30.0	30.0
Casi siempre	12	60.0	90.0
Siempre	2	10.0	100.0
Total	20	100.0	

*Fuente:* Cuestionario de videojuegos y comunicación interpersonal aplicado a los estudiantes de nivel secundario de la institución educativa san Gabriel, Chiclayo 2018

**Figura 10**

*Seguridad para poder entablar conversaciones*



*Nota:* El 30% de los estudiantes encuestados afirmaron a veces sentirse seguros de poder entablar una conversación, mientras que el 70% dijeron que casi siempre y siempre lo están. Cuestionario de videojuegos y comunicación interpersonal aplicado a los estudiantes de nivel secundario de la institución educativa san Gabriel, Chiclayo 2018

### 3.2. Discusión de resultados

La tabla 8 muestra que el uso de videojuegos en los estudiantes del nivel secundario en la I.E.P San Gabriel – Chiclayo – no ejercen influencia sobre la comunicación interpersonal; pues a través del nivel de significancia se aceptó la hipótesis Nula que indica que no existe influencia de los videojuegos en la comunicación interpersonal de los estudiantes del nivel secundario de la I.E.P San Gabriel – Chiclayo – 2017, sin embargo dado el índice de correlación de Spearman de 0.096 se puede inferir que la variable dependiente ejerce una influencia muy débil sobre la comunicación interpersonal.

Estos resultados se contrastan con los hallazgos de Quispe (2017), quien investigó las influencias en las relaciones interpersonales en adolescentes en cuanto a los cambios severos en la conducta de los individuos por el uso y abuso de la tecnología, y pudo concluir que existía un nivel bajo de influencia en las relaciones interpersonales entre los adolescentes, de esa manera se confirma la semejanza.

Además, en esta investigación no se concuerda con lo dicho por Escobar quien afirma que el consumo de videojuegos son herramientas facilitadoras en el proceso de enseñanza y aprendizaje, potenciando la sustracción de la persona de su contexto ya que en su mayoría los videojuegos no son multi personales sino unipersonales, lo que propicia la desvinculación social del sujeto y su entorno, caracterizando dos problemas muy marcados: ludopatía y aislacionismo (Escobar, 2019).

Por otra parte, se confirma lo dicho por Iglesias, (2011) que los jugadores Core prefieren juegos con un contenido violento, conflictivo, y con conceptos de combate, pues según la tabla 13, se observa al jugador Core, quien en un índice del 53.8% tienen preferencia por los juegos sangrientos y violencia, seguido de los juegos de arcade con un 23.1%, luego el 15.4% que prefieren los de acción y habilidad, y por último el 7.7% que prefieren juegos de estrategia. Además los resultados de la investigación confirman el elevado tiempo que permanece el jugador consumiendo videojuegos según lo encontrado por Otoyá & Ramírez (2016) quien en su investigación Uso de videojuegos de internet como factor predisponente para la presencia de violencia en adolescentes de primer año de secundaria institución educativa San Juan – Trujillo 2014, que los

estudiantes prefieren juegos en internet con contenido violento y permanecen jugando en promedio 5 horas, además juegan 1 vez a la semana; esto según la tabla 15 donde se indica que los jugadores Core, en un 53.8% juegan más de 3 horas diarias, mientras que un 15.4% juegan de 2 a 3 horas; otro 15.4% juegan de 1 a 2 horas, y otro 15.4% juegan menos de 1 hora. No obstante, no se concuerda con los días que juegan a la semana pues según la tabla 14 los jugadores Core, en un 53.8% juegan más de 3 días, mientras que el 38.5% lo hacen 3 días a la semana, solo un 7.7% lo hace 1 día a la semana.

#### **4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

##### **4.1. Conclusiones**

A través del estudio se llegó a la conclusión de que los videojuegos no ejercían influencia sobre la comunicación interpersonal de los estudiantes del nivel secundario en la I.E.P San Gabriel – Chiclayo – 2018, pues el nivel de significancia de la correlación fue de 0.687 indicador mayor al nivel de 0.05 donde la correlación es significativa; sin embargo, dado que el nivel de correlación es 0.096 se puede inferir que existe una mínima influencia de la variable independiente.

Se determinan dos perfiles de jugador; el primero es el jugador Core (continuo) que utiliza como consola en mayor medida la computadora, en segundo lugar, el Play Station y en tercero el Xbox; este jugador siente preferencia por los juegos Sangrientos y violentos, seguido por los de arcade, acción y estrategia; además la mayoría de estos jugadores consumen videojuegos porque necesitan jugar, para relajarse y por competencia, y en cuarto lugar como parte de su rutina diaria. Estos jugadores juegan de entre 3 y más días a la semana por más de tres horas diarias. El segundo perfil es el del jugador casual quien de igual manera que el Core siente mayor preferencia por jugar en computadora, seguido de Play Station, estos jugadores no utilizan Xbox; además prefieren los juegos de estrategia, de acción y habilidad y juegos casuales, en ese orden, no consumen juegos sangrientos y violencia; estos jugadores afirman jugar para relajarse y algunos por competencia; sin embargo los días de juego de estos es de 1 a 2 días, jugando entre 1 y más de 3 horas diarias.

Se concluye que la comunicación interpersonal en los estudiantes de nivel secundario de la I.E San Gabriel es buena en el 75% de los sujetos, mientras que en el 25% es regular; así los estudiantes no presentan problemas en la necesidad de hablar con otras personas; logran entender que para comunicarse es necesario establecer cierto espacio entre las partes; se sienten seguros de entablar conversaciones y son empáticos con otras personas. Esto indica que no poseen problemas en su habilidad de comunicación.

#### **4.2. Recomendaciones**

Si bien es cierto en el estudio no se presenta influencia de los videojuegos sobre la comunicación interpersonal, existen investigaciones que demuestran lo contrario, y que además utilizan los videojuegos como métodos de aprendizaje. Por ese motivo se recomienda a la organización adquirir videojuegos interactivos que promuevan las habilidades comunicativas de los alumnos de la I.E. San Gabriel.

Aunque en el estudio los jugadores no presenten problemas de comunicación interpersonal, se recomienda a la institución educativa ejecutar investigaciones acerca de la influencia de los videojuegos sobre los comportamientos agresivos, pues existen estudios en los que se confirma la actitud agresiva de los sujetos por excesivo consumo de videojuegos, teniendo en cuenta que la mayor parte de los participantes del estudio son jugadores Core y consumen en mayor cantidad videojuegos sangrientos y de violencia.

Existen estudiantes cuyo nivel de comunicación interpersonal es regular, por ese motivo se recomienda la I.E. San Gabriel ejecutar programas que ayuden a desarrollar a niveles elevados esta habilidad en ese tipo de estudiantes, y en aquellos que la tienen la elevada, asegurarse de que esta siga creciendo.

## REFERENCIAS

- Aguilar León, P. K. (2018). *Impacto de un videojuego educativo en el nivel de conocimientos sobre dengue en escolares de una zona endémica del Perú*. [Tesis de grado, Universidad Nacional de Colombia]. <https://repositorio.upao.edu.pe/handle/20.500.12759/3949>
- Ahumada Barajas, R. (2010). *Lógicas de organización del conocimiento en el estudio de la comunicación*. México D.F.: Miguel Ángel Porrúa.
- Artezano Rojas, F (2018). *Adicción a videojuegos en adolescentes en un Colegio Nacional de Huancayo-2018*[Tesis de pregrado, Universidad Peruana los Andes]. <https://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12848/1917/ARTEZANO%20ROJAS%20TESIS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Bandura, A. (1996). *Social Learning Theory*. New Jersey: Prentice Hall.
- Barragán, R., Salman, T., Ayllón, V., Córdova, J., Langer, E., Sanjinés, J., y Rojas, R. (2003). *Guía para la formulación y ejecución de proyectos de investigación [Archivo PDF]* <http://www.pieb.com.bo/biblioPIEBd.php?id=313>.
- Cáceres, M. D. (2014). *Introducción a la comunicación interpersonal*. Madrid: Síntesis.
- Capel Masip, N., Tejada Fernández, J. y Bosco, A. (2017). Los videojuegos como medio de aprendizaje: Un estudio de caso en matemáticas en educación primaria. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 51, 133-150. <https://www.redalyc.org/pdf/368/36853361010.pdf>
- Cedron, J., y Rafael, B. (2017). *Adicción al uso del internet en estudiantes de 4° 5° de secundaria en el distrito de Chiclayo, Perú, 2015. Chiclayo*. [Tesis de pregrado, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo]. <https://tesis.usat.edu.pe/handle/20.500.12423/778>
- Cherny, M. y Rulicki, S. (2010). *Comunicación no verbal: Como la inteligencia emocional se expresa a través de los gestos*. Buenos Aires: Ediciones granica.
- Cuadros, M. (2007). *Teorías sobre el comportamiento del consumidor*. <http://manolo-marketing.blogspot.pe>
- Díaz, C. (2009). *Comportamiento Comunicacional: Experimento de Calhoun*. Caracas, Venezuela.
- Dorsch, F. (2005). *Diccionario de la Psicología*. Barcelona : Herder.

- Escobar, Emanuel (2019) *Videojuegos como herramientas facilitadoras del proceso de enseñanza-aprendizaje*. [Tesis de pregrado, Universidad de Córdoba]. <https://repositorio.unicordoba.edu.co/bitstream/handle/ucordoba/2559/EscobarNavarroEmanuel.pdf?sequence=5&isAllowed=y>
- Farfan Chambergo, L.L, Muñoz Gamarra, E. (2018) *dependencia a videojuegos en estudiantes del vii ciclo de educación básica regular de una institución educativa privada y una institución educativa nacional, Chiclayo 2016*. [Tesis de grado académico, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo] [https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/1146/1/TL\\_FarfanChambergoLuciana\\_Mu%C3%B1ozGamarraEliana.pdf.pdf](https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/1146/1/TL_FarfanChambergoLuciana_Mu%C3%B1ozGamarraEliana.pdf.pdf)
- Fonseca, S. (2005). *Comunicación oral: fundamento práctica estratégica*. Mexico D.F.: Pearson Educación.
- García, E. (2017). *Modalidades de aprendizaje con videojuegos, pedagogía lúdica para provocar cambios cognitivos*. [Tesis de doctorado, Universidad de Extremadura] <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=122981>
- Guevara Corones, G.I. (2020). *Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Algarrobos, Pimentel*. [Tesis de grado académico, Universidad Cesar Vallejo] [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/48856/Guevara\\_CGI-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/48856/Guevara_CGI-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Gil, A., y Vida, T. (2017). *Los videojuegos* [Archivo PDF]. [https://www.researchgate.net/publication/28214752\\_Resena\\_de\\_Gil\\_y\\_Vida\\_2007\\_Los\\_videojuegos](https://www.researchgate.net/publication/28214752_Resena_de_Gil_y_Vida_2007_Los_videojuegos)
- Gómez, M. (2009). *Introducción a la metodología de la investigación científica (2a. ed)*. Editorial brujas.
- Hernández Sampieri, R, Fernández Collado y Baptista, (2010). *Metodología de la investigación*. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Hernández, A. y Fernández, R. (1998). *Metodología de la investigación*. México: McGraw-Hill.
- Hernandez, Fernandez, & Baptista. (1997). *Metodologia de la investigación*. Mexico: Mc Graw Hill.
- Hernandez, M. (2009). *Las comunicaciones interpersonales como herramienta para sinergia en la cultura organizacional a los docentes de la escuela de ciencias de la comunicación*. Guatemala. [Tesis de pregrado, Universidad San Carlos de Guatemala]. <http://biblioteca.usac.edu.gt>

- Huizinga, J. (2007). *El Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial/ Emece Editores.
- Iglesias, A. (2011). *Desarrollo de videojuegos*. Argentina.
- Montes González, J.A., Ochoa Angrino, S., Baldeon, D. y Bonilla, M. (2018) Videojuegos educativos y pensamiento científico: análisis a partir de los componentes cognitivos, metacognitivos y motivacionales. *Revista Scielo*, 21(3), 388-408. <https://doi.org/10.5294/edu.2018.21.3.2>.
- Morales, M. S. (2007). *Jovenes y aultos con problemas de conducta*. España: Narcea.
- Muñoz, F. (2012). *Reportaje escrito: Twitter, de la comunicacion virtual a la comunicacio interpersonal*. [Tesis de pregrado, Universidad Rafael Landivar]. <http://biblio3.url.edu.gt>
- Núñez Barriopedro, E., Sanz, Y. y Ravina, R. (2020) Los videojuegos en la educación: Beneficios y perjuicios. *Revista Electrónica Educare*, 24 (2), 240-257. <https://doi.org/10.15359/ree.24-2.12>
- Pérez de Tudela, J. (2009). *Investigación Cualitativa*. Madrid: ESIC.
- Pernía, I. (2012). *Las relaciones interpersonales en la función docente*. [Tesis de pregrado, Universidad de Zulia]. <http://tesis.luz.edu.ve>
- ¿Qué es Comunicación Interpersonal? (2020, julio 22). De *Quesignificado.org website*: <https://quesignificado.org/que-es-comunicacion-interpersonal/>
- Rodrigo, I. (2004). *Máquinas de pensar: videojuegos, representaciones y simulaciones de poder*. Quito: Ediciones Abya-Yala.
- Silva Vieira, J. (2010). *Metodologia de pesquisa científica na prática*. Curitiba: Editorial Fael.
- Silva, A. (2015). *Atributos y caractersíticas en la comunicacion de lovemarks peruanas: Caso Inca Kola y Pilsen Callao*. [Tesis de pregrado, Pontificia Universidad Catolica del Peru]. <http://tesis.pucp.edu.pe>
- Tejeiro, R., y Del Río, M. (2008). *La psicología de los videojuegos: un modelo de investigación*. Madrid: Aljibe.
- Velis, O. (2014). *Mensaje que trasmite el Reality Show "Esto es Guerra" en los estudiantes de cuarto grado de secundaria de la I.E. Juan Pablo Vizcardo y Guzmán Zea del distrito de la Victoria - Chiclayo 2013* [Tesis de pregrado, Universidad Señor de Sipán]. <https://repositorio.uss.edu.pe/handle/20.500.12802/1337>

Watzlawick, P., y Beavin, J. (2001). *Teoría de la comunicación humana: interacciones, patologías y paradojas*. Madrid: Herder.

Wiemann, M. O. (2011). *La comunicación en las relaciones interpersonales*. Madrid: UOC.

## ANEXOS

### Anexo 01

#### Instrumento N. 1

<b>Cuestionario - Perfil del jugador de videojuegos</b>				
Estimado estudiante, a continuación, le presentamos un test para determinar sus gustos, preferencias y hábitos de juego virtuales. Se le ruega conteste con la mayor sinceridad posible. Sus respuestas serán analizadas en calidad de anónimo.				
Sexo	M	F		
Edad				
<b>1 ¿Qué tipos de consola utiliza?</b>				
a. Computadora /Laptop	b. Play Station	c. Xbox	d. Nintendo Wii	
<b>2 ¿Qué tipo de jugador es usted?</b>				
a. Core (Continuo)	b. Casual (Juega por momentos)			
<b>3 ¿Qué categoría de videojuego prefiere?</b>				
a. Acción y habilidad	b. Estrategia	c. Aventura	d. Juegos RPG (Ej. MU)	e. Simulación de vehículos
g. Juegos casuales	h. Juegos sociales	i. Juegos serios	j. Juegos independientes (Ej. Minecraft)	k. Arcade
<b>4 ¿Cuál es el motivo por el cual juega videojuegos?</b>				
a. Relajarse	b. Competencia	d. Parte de la rutina	e. Necesidad	
<b>5 ¿Cuánto tiempo al día juega videojuegos?</b>				
a. Menos de 1 hora	b. De 1 a 2 horas	c. 2 a 3 horas	d. Más de 3 horas	
<b>6 ¿Cuántos días a la semana juega videojuegos?</b>				
a. 1 día a la semana	b. 2 días a la semana	c. 3 días	d. Más de 3 días	

<b>7</b>	<b>¿En qué momento del día juega videojuegos?</b>			
	a. Mañana	b. Tarde	c. Noche	
<b>8</b>	<b>¿En qué modalidad prefiere jugar?</b>			
	a. Solo	b. Acompañado	c. Ambos	
<b>9</b>	<b>¿Ha asistido alguna vez a eventos de gamers?</b>			
	a. Sí	b. No		
<b>10</b>	<b>¿Cuál fue el motivo de su asistencia a algún evento?</b>			
	a. Curiosidad	b. Enterarme de lo último en videojuegos	c. Socializar con otros gamers	
<b>11</b>	<b>¿Cuánto gasta en el consumo de videojuegos?</b>			
	a. Menos de 50 Soles	b. De 50 a 100 soles	c. De 100 a 150 soles	d. De 150 a más
	e. No gasto			
<b>12</b>	<b>¿Cuánto dinero está dispuesto a gastar en su videojuego favorito?</b>			
	a. Menos de 50 Soles	b. De 50 a 100 soles	c. De 100 a 150 soles	d. De 150 a más
	e. no gastaría			

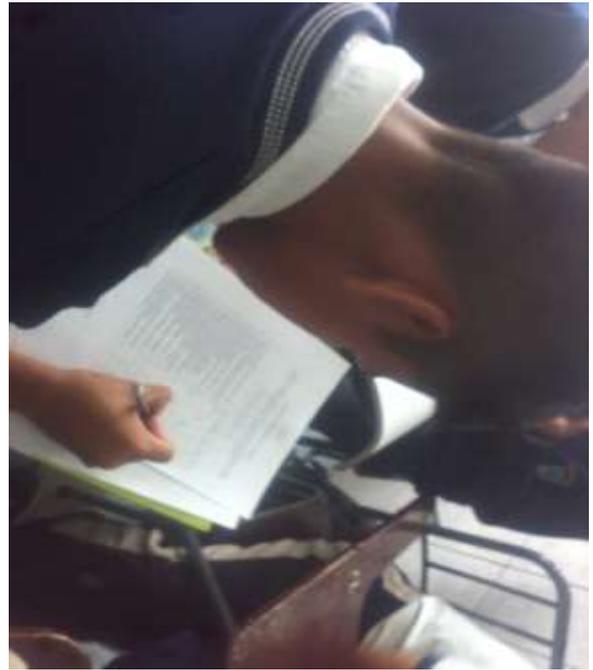
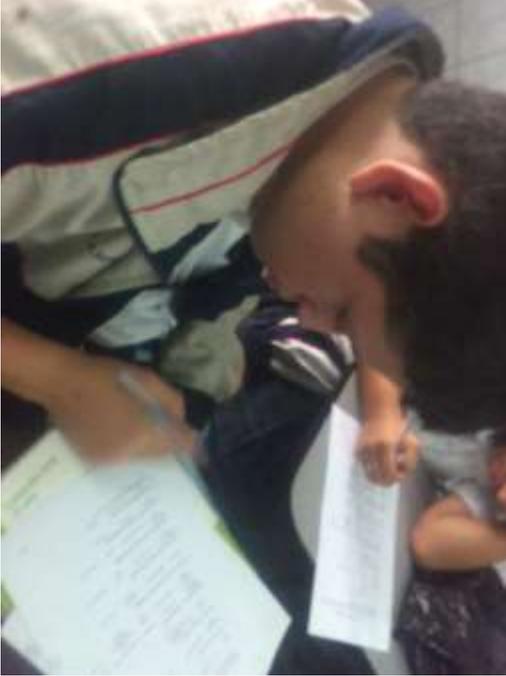
Instrumento N. 2

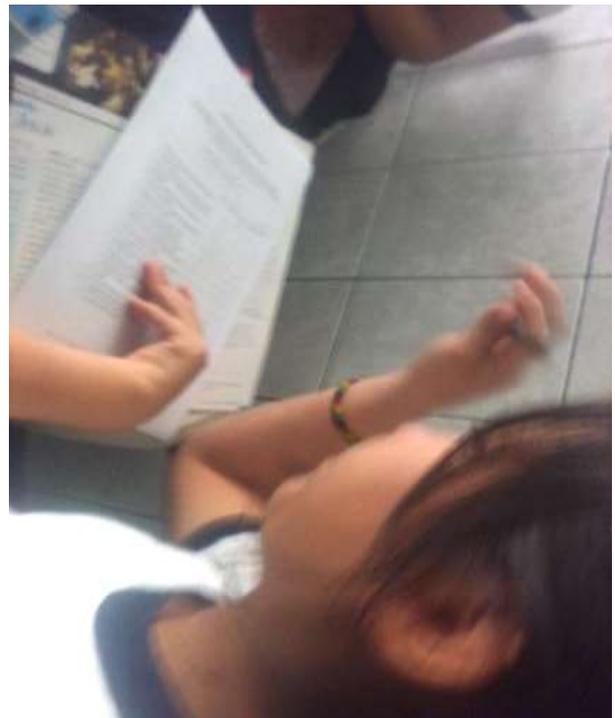
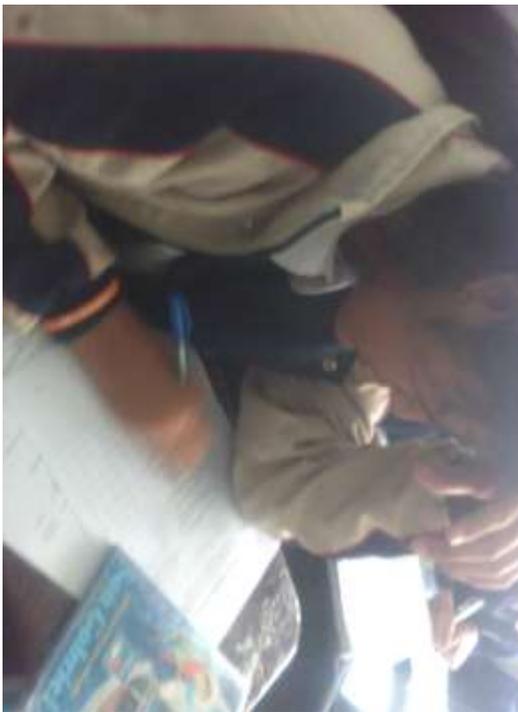
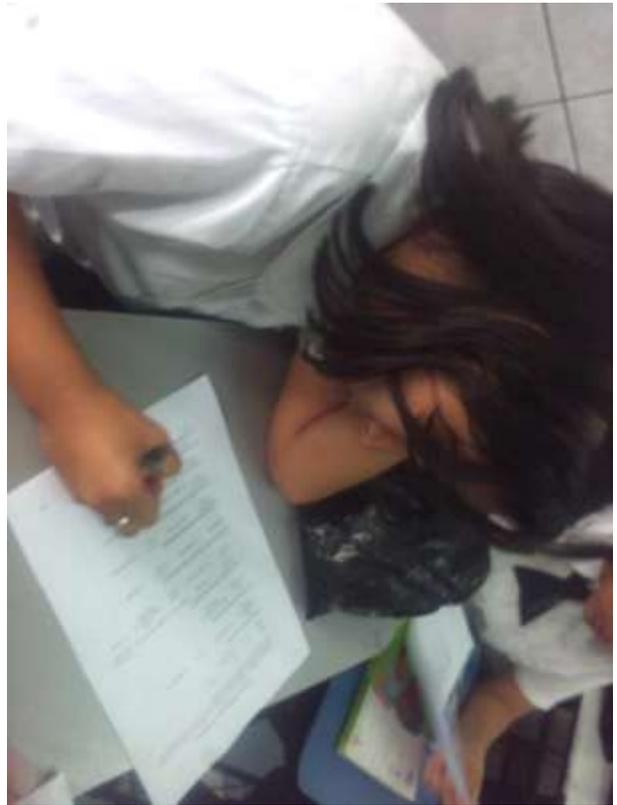
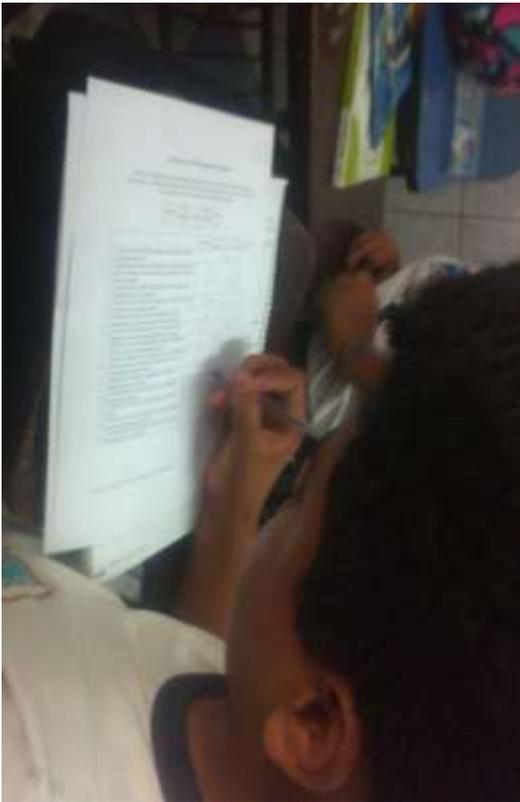
Cuestionario - Perfil del jugador de videojuegos					
<p>Estimado estudiante, a continuación le presentamos un test para determinar sus gustos, preferencias y hábitos de juego virtuales. Se le ruega conteste con la mayor sinceridad posible. Sus respuestas serán analizadas en calidad de anónimo.</p>					
	Siempre	Casi Siempre	A veces	Casi Nunca	Nunca
	5	4	3	2	1
	Siempre	Casi Siempre	A veces	Casi Nunca	Nunca
1	¿Con que frecuencia sientes necesidad de hablar con las personas?				
2	¿Cuándo conversa con alguien, el espacio que existe entre ambos es el adecuado para poder entender lo que se habla?				
3	¿Usted siente seguridad para poder entablar una conversación con alguien?				
4	¿Cuándo usted habla con alguien lo trata de manera cordial, como igual a usted?				
5	¿Cuándo usted conversa con alguien puede mantener la conversación por largo tiempo?				
6	¿Le resulta fácil entablar una conversación con alguien de un círculo social diferente al suyo?				
7	¿Cuándo conversa con alguien, cambia el tema de conversación intempestivamente?				
8	¿Usted es empático con la persona con quien habla, es decir puede entender la situación en la que se encuentra la otra persona?				
9	¿Cuándo usted habla con alguien, lo hace de manera clara y sencilla?				
10	¿Cuándo habla con alguien, expresa sus ideas lo más breve posibles?				
11	¿Cuándo se expresa, es usted mismo, no imita a nadie?				
12	¿Cuándo se ha expresado de manera inadecuada ha ofrecido las disculpas del caso?				

13	¿Usted emplea las palabras correctamente cuando conversa con las personas?					
----	--	--	--	--	--	--

## Anexo 02

### Evidencias







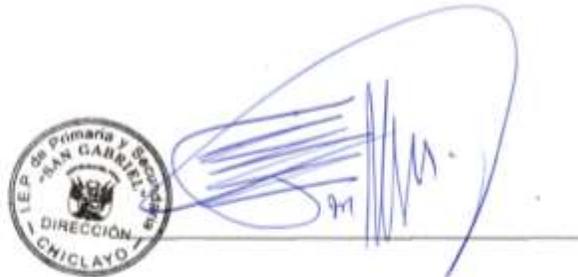
### Anexo 03

Constancia de aplicación de Instrumento

## CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE ENCUESTA

Dir. Eulalio De la Torre Ugarte C...... de la I.E.P San Gabriel Chiclayo, reciba usted un cálido y afectuoso saludo y al mismo tiempo permítame exponerle lo siguiente:

Yo Ana Sarai Valderrama Llontop, estudiante del X ciclo de la Facultad de Humanidades de la Universidad Señor de Sipán con DNI 76851565, estoy desarrollando mi tesis para obtener mi grado de Licenciada en Ciencias de la comunicación titulado "LA INFLUENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA COMUNICACIÓN INTERPERSONAL DE LOS ESTUDIANTES DEL 4TO GRADO DE SECUNDARIA DE LA I.E.P SAN GABRIEL – CHICLAYO - 2018". Es así que mi investigación tiene como sujetos de estudio a los estudiantes de su honorable institución, por tanto me es necesario ejecutar los Cuestionarios denominados Perfil del jugador de videojuegos por lo que le pido deje constancia de la aplicación de estos instrumentos.



The image shows a circular official seal of the I.E.P. San Gabriel Chiclayo. The seal contains the text "I.E.P. de Primaria y Secundaria 'SAN GABRIEL' CHICLAYO" and "DIRECCIÓN". Overlaid on the seal is a large, stylized signature in blue ink, which appears to be "Eulalio De la Torre Ugarte C.".

Dir. Eulalio De la Torre Ugarte C.  
de la I.E.P San Gabriel Chiclayo.

## CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE ENCUESTA

Sub Directora. *Guanilo Cruz Patricia del Carmen* de la I.E.P San Gabriel Chiclayo, reciba usted un cálido y afectuoso saludo y al mismo tiempo permítame exponerle lo siguiente:

Yo Ana Sarai Valderrama Llontop, estudiante del X ciclo de la Facultad de Humanidades de la Universidad Señor de Sipán con DNI 76851565, estoy desarrollando mi tesis para obtener mi grado de Licenciada en Ciencias de la comunicación titulado "LA INFLUENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA COMUNICACIÓN INTERPERSONAL DE LOS ESTUDIANTES DEL 4TO GRADO DE SECUNDARIA DE LA I.E.P SAN GABRIEL – CHICLAYO - 2018". Es así que mi investigación tiene como sujetos de estudio a los estudiantes de su honorable institución, por tanto me es necesario ejecutar los Cuestionarios denominados Perfil del jugador de videojuegos por lo que le pido deje constancia de la aplicación de estos instrumentos.



Sub Directora

*Guanilo Cruz Patricia del C.*

de la I.E.P San Gabriel Chiclayo.

## Anexo 4

Constancia de validación de instrumento

### CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Mediante el presente documento, la Mg. en MBA Market Business Administration, deja constancia de haber revisado los ítems de los Cuestionarios denominados Perfil del jugador de videojuegos que la estudiante Ana Sarai Valderrama Llantop, utilizó para su trabajo de proyecto de tesis "LA INFLUENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA COMUNICACIÓN INTERPERSONAL DE LOS ESTUDIANTES DEL 4TO GRADO DE SECUNDARIA DE LA I.E.P SAN GABRIEL - CHICLAYO - 2018".

Los instrumentos miden en efecto, el comportamiento, ideas y conductas dentro del círculo social y afectivo de los adolescentes frente a los videojuegos con varias preguntas definidas al respecto. Los instrumentos muestran un dominio específico de contenidos, consecuentes con mediciones previas que han surgido de investigaciones anteriores.

En tal sentido, la Mg. en Ciencias de la comunicación garantiza la validez de dicho instrumento presentados por el referido estudiante.

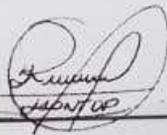
  
MBA, Carlos Angulo Corcuera  
Magister en Administración de Negocios  
Licenciado en Administración  
CLAD. N° 18480

Mg. en  
Carlos Angulo Corcuera

## CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Mediante el presente documento, el Lic. en *Educación, Especialidad Lengua y Literatura*....., deja constancia de haber revisado los ítems de los Cuestionarios denominados Perfil del jugador de videojuegos que la estudiante Ana Sarai Valderrama Llontop, utilizó para su trabajo de proyecto de tesis "LA INFLUENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA COMUNICACIÓN INTERPERSONAL DE LOS ESTUDIANTES DEL 4TO GRADO DE SECUNDARIA DE LA I.E.P SAN GABRIEL - CHICLAYO - 2018".

Los instrumentos miden en efecto, el comportamiento, ideas y conductas dentro del círculo social y afectivo de los adolescentes frente a los videojuegos con varias preguntas definidas al respecto. Los instrumentos muestran un dominio específico de contenidos, consecuentes con mediciones previas que han surgido de investigaciones anteriores. En tal sentido, el Lic. en Educación garantiza la validez de dicho instrumento presentados por el referido estudiante.



---

Lic.

*Lic. Reynaldo Silva Llontop*

## CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Mediante el presente documento, la Mg. en Relaciones Públicas e Imagen Corporativa, deja constancia de haber revisado los ítems de los Cuestionarios denominados Perfil del jugador de videojuegos que la estudiante Ana Sarai Valderrama Llantop, utilizó para su trabajo de proyecto de tesis "LA INFLUENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA COMUNICACION INTERPERSONAL DE LOS ESTUDIANTES DEL 4TO GRADO DE SECUNDARIA DE LA I.E.P SAN GABRIEL - CHICLAYO - 2018".

Los instrumentos miden en efecto, el comportamiento, ideas y conductas dentro del círculo social y afectivo de los adolescentes frente a los videojuegos con varias preguntas definidas al respecto. Los instrumentos muestran un dominio específico de contenidos, consecuentes con mediciones previas que han surgido de investigaciones anteriores. En tal sentido, la Mg. en Ciencias de la comunicación garantiza la validez de dicho instrumento presentados por el referido estudiante.



---

Mg. María de los Angeles Sánchez Quezada

.....

## Anexo 5

### Análisis Turnitin

#### LA INFLUENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA COMUNICACIÓN INTERPERSONAL DE LOS ESTUDIANTES DEL 4TO GRADO DE SECUNDARIA DE LA I.E.P SAN GABRIEL - CHICLAYO - 2020

##### ORIGINALITY REPORT

<b>19%</b>	<b>18%</b>	<b>1%</b>	<b>4%</b>
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

##### PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	<b>es.qwe.wiki</b> Internet Source	<b>6%</b>
<b>2</b>	<b>repositorio.ucv.edu.pe</b> Internet Source	<b>2%</b>
<b>3</b>	<b>repositorio.uss.edu.pe</b> Internet Source	<b>2%</b>
<b>4</b>	<b>repositorio.unap.edu.pe</b> Internet Source	<b>2%</b>
<b>5</b>	<b>hdl.handle.net</b> Internet Source	<b>2%</b>
<b>6</b>	<b>www.grafiati.com</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>repositorio.unsa.edu.pe</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>8</b>	<b>repositorio.uladech.edu.pe</b> Internet Source	<b>&lt;1%</b>

[alicia.concytec.gob.pe](http://alicia.concytec.gob.pe)