

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL
DE HUAMANGA**

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE TRABAJO SOCIAL



**ASOCIACIÓN ENTRE EL VIDEOJUEGO DOTA Y EL
COMPORTAMIENTO DISRUPTIVO DE LOS ESTUDIANTES DE LA I. E.
“SAN JUAN” DISTRITO DE SAN JUAN BAUTISTA DE LA PROVINCIA
DE HUAMANGA DE LA REGIÓN DE AYACUCHO, 2019.**

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

PRESENTADO POR:

Bach. Noemi GUTIERREZ CARRILLO

ASESORA:

Dra. María Luz CRIALES AÑÑOS

AYACUCHO – PERÚ

2019

DEDICATORIA

*Dedico con todo el amor y cariño a mis padres,
por ser la fuente de apoyo y motivación para
lograr mis objetivos y de ser una profesional*

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, *al mater* de mi formación profesional.

A la Facultad de Ciencias Sociales; y a los profesores de la gloriosa Escuela Profesional de Trabajo Social, quienes con sus enseñanzas y experiencias han contribuido en mi formación profesional.

A la Dra. María Luz Criales Añaños, asesora del presente trabajo, quien supo brindarme la ayuda y su valiosa orientación del presente trabajo de investigación.

Mi sincero agradecimiento a todas las personas que me han brindado su apoyo incondicional en el desarrollo de la presente tesis y a todas mis maestras que con su gran sabiduría nos supieron formar para ser exitosas en la vida.

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO	iii
ÍNDICE	iv
INTRODUCCIÓN	vii
CAPÍTULO I.....	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.1. Descripción de la realidad problemática	1
1.2. Formulación de los problemas	5
1.2.1. Problema general	5
1.2.2. Problemas específicos	5
1.3. Objetivos	6
1.3.1. Objetivo general.....	6
1.3.2. Objetivos específicos	6
1.4. Justificación.....	7
1.5. Delimitaciones.....	8
1.6. Viabilidad.....	9
CAPÍTULO II	10
MARCO TEÓRICO	10
2.1. Antecedentes	10
2.2. Base teórica	18
2.2.1. Videojuego.....	18
2.2.1.1. Teoría humanista del juego	19
2.2.1.2. Efectos del videojuego sobre el usuario	21
2.2.1.3. Videojuego DOTA	26
2.2.1.4. El héroe.....	27
2.2.1.5. Atributos	27
2.2.1.6. Roles de DOTA.....	29
2.2.1.7. Tipos de daño	30
2.2.1.8. Objetos.....	32
2.2.1.9. Modos de juego	33
2.2.1.10. Mezcla de géneros	34
2.2.1.11. Jugabilidad (Gameplay).....	35

2.2.1.12. Complejidad	36
2.2.2. Comportamiento o conducta disruptiva.....	37
2.2.2.1. Conductas disruptivas en el ámbito escolar.....	40
2.2.2.2. Elementos constitutivos de las conductas disruptivas	42
2.2.2.3. Tipos de conductas disruptivas.....	44
2.2.2.4. Características del comportamiento o conducta disruptiva.....	46
2.2.2.5. Comportamientos disruptivos más frecuentes.....	47
2.2.2.6. Modos de comportamiento	50
2.2.2.7. Comportamiento inapropiado de los estudiantes.....	51
2.2.2.8. Factores que influyen en el comportamiento en el aula	51
2.2.2.9. Rol de la escuela en el comportamiento del niño	52
2.2.2.10. Atención al comportamiento inadecuado en el aula.....	54
2.2.2.11. Relación maestro - alumno	56
2.2.2.12. Tipos de alumnos.....	57
2.2.2.13. Disciplina escolar	59
2.2.2.14. El clima en el aula	62
2.3. Operacionalización de las variables	64
2.4. Hipótesis.....	64
2.4.1. Hipótesis general.....	64
2.4.2. Hipótesis específicas.....	64
2.5. Glosario de términos	65
CAPÍTULO III.....	69
METODOLOGÍA.....	69
3.1. Enfoque de investigación	69
3.2. Tipo de investigación	69
3.3. Nivel de investigación.....	70
3.4. Diseño de investigación	70
3.5. Población y muestra	72
3.5.1. Población	72
3.5.2. Muestra	72
3.6. Técnica e instrumentos de recolección de datos	75
3.6.1. Técnica.....	75
3.6.2. Instrumento	75
3.7. Proceso para la contrastación de hipótesis	78

CAPÍTULO IV	80
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS.....	80
4.1. Estadística descriptiva	81
4.2. Estadística inferencial	114
A) Hipótesis general.....	114
B) Hipótesis específicas	116
- Primera hipótesis específica:	116
- Segunda hipótesis específica.....	117
- Cuarta hipótesis específica	120
4.3. Validez	122
4.4. Confiabilidad.....	125
DISCUSIÓN	127
CONCLUSIONES	131
RECOMENDACIONES	133
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	135
ANEXOS.....	139
ANEXO 01: MATRIZ DE CONSISTENCIA	140
Problemas específicos.....	140
Objetivos específicos.....	140
Hipótesis específicas	140
ANEXO N° 02: INSTRUMENTOS	141
PERFIL DE UN PROYECTO	148

INTRODUCCIÓN

Con esta investigación quedan reflejadas o se reafirma que las diversas acciones que se desarrollan en cada una de las instituciones educativas sean estas públicas o privadas por parte de las autoridades, docentes, alumnos y padres de familia no solo apuntan a un aprendizaje significativo sino que también al desarrollo integral de los estudiantes, es decir, al pleno desarrollo de la personalidad y de sus capacidades; sin embargo, existen factores que pueden llegar a obstaculizar los diversos propósitos de la comunidad educativa como los diferentes comportamientos de los estudiantes a raíz de factores ya sean familiares, escolares, sociales entre otros.

Los múltiples avances tecnológicos, cambios sociales con respecto a los valores morales y las normas éticas, actualmente se producen a una velocidad vertiginosa, lo que muchas veces conlleva a desencadenar conductas de descontrol en el ámbito familiar, social y escolar con mayor prevalencia en la niñez, adolescencia y juventud. Estos problemas de conductas inadecuadas son cada vez más frecuentes, amplios, graves e intensos, los cuales se están convirtiendo en motivo de preocupación para las familias, la escuela y la sociedad en general.

Por las razones descritas en los párrafos anteriores se ha prestado interés en desarrollar la presente investigación, la cual se encuentra estructurada en cuatro capítulos, dentro de los cuales se encuentran sus correspondientes contenidos. Al primer capítulo se le ha denominado como el planteamiento del problema, en el segundo capítulo se señala al marco teórico, el tercer capítulo es nombrado como metodología y

en el cuarto capítulo de este estudio se encuentran los aspectos administrativos; además en la presente investigación se tiene las referencias bibliográficas y a los anexos.

En el primer capítulo correspondiente al planteamiento del problema, se aborda la descripción de la realidad problemática, los problemas y los objetivos, tanto generales como específicos, la justificación, así como las delimitaciones y a la viabilidad de esta investigación.

En el segundo capítulo se encuentra el marco teórico; está constituido por los antecedentes, bases teóricas, asociadas a las variables o la delimitación teórica de la presente investigación, así como la operacionalización de las variables, las hipótesis y el glosario de términos.

El tercer capítulo está definido por la metodología, la cual está conformada por el enfoque, tipo y nivel de investigación, así como también por el diseño, población, muestra, técnicas e instrumentos de recolección de datos y por el procesamiento de la información, donde se indica al uso de la estadística descriptiva e inferencial.

Como cuarto capítulo se tiene a los aspectos administrativos, en el cual se incluyen y se exponen los gastos a los que conlleva esta investigación y las actividades a ser desarrolladas. En esta parte de estudio se encuentra el presupuesto y el cronograma de actividades.

Finalmente, se hallan las referencias bibliográficas y los anexos como partes conformantes de esta investigación.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática

Muchas de las nuevas generaciones a nivel mundial, nacional, regional y local se dedican al entretenimiento electrónico, es decir, a los videojuegos, a los que muchos adultos lo califican como los causantes de la pérdida de muchos jóvenes, conllevándolos a la violencia y al padecimiento de diferentes enfermedades, alterando así su bienestar y calidad de vida personal así como lo indica La Sociedad de Radiología de Norteamérica que los videojuegos violentos afectan las funciones cognitivas y emocionales .de los jóvenes en tan solo una semana, en los diferentes ámbitos como el de la vida familiar, social, educativa, etc.

La Organización Mundial de la Salud reconoce los problemas asociados al juego digital como una patología mental y por primera vez formarán parte de la Clasificación Internacional de Enfermedades. Este trastorno se caracteriza por un patrón de comportamiento de juego "continuo o recurrente" y, si bien aún no se cierra su definición, la OMS lo vincula que el abuso de los juegos digitales conlleva a la pérdida de control de la conducta en cuanto al inicio, frecuencia, intensidad, duración, finalización y contexto en el que se juega, sobrellevando en un 35% a sufrir ansiedad y se irrita cuando no puede navegar y en un 74,6% se dan las discusiones entre padres e hijos debido al excesivo tiempo en que los adolescentes están conectados.

Con respecto al mal comportamiento o a las conductas inadecuadas de niños y adolescentes dentro del recinto educativo, el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, Una situación habitual: La violencia en las vidas de niños y adolescentes, UNICEF, Nueva York, 2017 afirma que en todo el mundo, cerca de 130 millones de estudiantes entre las edades de 13 y 15 años (poco más de 1 de cada 3) experimentan casos de acoso escolar, aproximadamente 3 de cada 10 adolescentes de 39 países de Europa y Norteamérica (17 millones) admiten que acosan a otros en la escuela y 732 millones de niños en edad escolar entre 6 y 17 años (1 de cada 2) viven en países donde el castigo corporal en la escuela no está completamente prohibido.

A nivel nacional también se afirma que la violencia escolar va en aumento según la información del diario Perú 21 del año 2017 en el que hubo 5,591 denuncias por violencia escolar, asimismo el Ministerio de Educación (Minedu), a través del portal "SíseVe" reporta que la mayoría de casos de violencia escolar ocurre en el nivel secundario, superando el 50%, de acuerdo a la Encuesta Young Voice Perú de Save the Children que se realizó entre julio y setiembre del 2017 a 2,617 adolescentes de entre 12 y 17 años en las 26 regiones del país, se reveló que el 39.8% de escolares se ha sentido acosado y que los escolares no se sienten seguros en la escuela, aunque casi el 40% reconoce que es víctima de acoso, solo la mitad se atreve a denunciar. La misma encuesta de Save the Children revela más datos inquietantes sobre la violencia en las escuelas: el 45% de adolescentes aseguró haber visto que alguien fue golpeado en el colegio, el 43% dice que fue acosado por las redes sociales, el 22% se sentía preocupado de ser víctima de bullying y el 35% se siente inseguro en su propia aula y durante el recreo.

Por su parte, Patricia Giraldo, especialista de Convivencia Escolar del Ministerio de Educación, sostuvo que, aunque a través del "SíseVe" se ha logrado

resolver el 88% de casos de violencia escolar denunciados en los últimos cinco años, el trabajo aún queda corto, pues de las más de 91,000 escuelas que existen en el país, solo 49,656 están afiliadas al sistema.

De acuerdo a Paz Escolar: Estrategia Nacional contra la Violencia Escolar (2013 - 2016) Editado por Ministerio de Educación da a conocer la magnitud de la violencia escolar a nivel nacional en la que en un 38% de estudiantes (43.4% niños y 32.4% niñas) sufrieron agresiones físicas en los 12 meses previos a la encuesta, y en un 45% de escolares fueron víctimas de robos en sus colegios en el mes previo a la encuesta. En Lima Metropolitana 12% de los entrevistados sufrieron algún tipo de agresión virtual (celular, mensaje de texto y/o internet), en Cajamarca, Cuzco, Lima y Piura CCLP) uno de cada 20 escolares (6%) reportó haber sido tocado en sus partes íntimas por otro estudiante y sin su consentimiento en los 12 meses previos a la encuesta, mientras que 1% fue agredido del mismo modo por parte de algún profesor, de igual manera en esos mismos departamentos se indicó que un 27% de escolares fue intencionalmente marginado de su grupo en el último mes y también en un 27% de escolares agreden a sus maestros y maestras.

Conforme a la encuesta desarrollada por el Programa de Capacitación y Atención a las víctimas de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos del 2014 se indica que en los colegios de primaria de Ayacucho, Junín y Lima se registró un 47% de incidencias de violencia escolar o fenómeno psicosocial conocido como "bullying". Asimismo, el 34% de los estudiantes no comunican estos hechos a sus padres o tutores. Este estudio también revela que al 63% no le interesa defender al agraviado y un 25% de estudiantes indicaron que ante estos actos de violencia los padres y profesores no reaccionan.

Entre 30 a más casos de violencia escolar (insultos, golpes, abuso sexual o humillación) se registran diariamente en las instituciones educativas públicas de Ayacucho, de los cuales el 80% no son denunciados, así lo informó el reporte del Sistema Especializado Contra la Violencia Escolar del Ministerio de Educación de fecha 23 de junio del 2015. De acuerdo al sistema " SíseVe" de la Dirección Regional de Educación de Ayacucho, hasta la fecha la provincia de Sucre encabeza la lista con mayores incidencias de violencia escolar, así lo dio a conocer Teresa Quispe Sulca, especialista de Tutoría y Orientación del Educando - TOE de la Dirección Regional de Educación de Ayacucho - DREA. Según el reporte que se tiene en la región de Ayacucho son 53 casos denunciados en este sistema de los cuales en Sucre se tiene 29, luego sigue Huamanga con siete casos; Huanta, La Mar, Vilcas Huamán y Lucanas cada uno de ellos con dos casos respectivamente; Parinacochas un caso.

Han pasado dos años desde que fue dispuesta esta normativa de carácter nacional; sin embargo, en la región Ayacucho, el 95% de colegios públicos y privados aún no ha implementado mecanismos de control para casos de Bullying, según reportes de la Defensoría del Pueblo. Al respecto, Maribel Carrasco, comisionada de la Defensoría en Ayacucho manifestó que no se implementaron en colegios el reglamento que garantiza una convivencia democrática que involucra a directores, docentes, padres de familia y estudiantes. “La Defensoría ha realizado supervisiones, y los datos estadísticos sobre grados de violencia, arrojaron cifras escalofriantes. El 47% de niños encuestados en los distritos de Ayacucho, Huanta y San Juan Bautista reconocieron que son o fueron víctimas de Bullying. Sin embargo, no se implementa el reglamento para evitarlo”.

En la institución educativa San Juan del distrito también mencionado en el párrafo anterior, es decir, de San Juan Bautista de la provincia de Huamanga de la Región de Ayacucho se ha observado que no ha sido ni es ajena a la indisciplina o comportamientos negativos desde diferentes puntos de vista (tareas, normas, violencia, etc.) que tienden a ser desarrollados por los alumnos ya sea entre ellos o contra los docentes y no se le presta mayor atención y se le da poca relevancia a estos actos cometidos por los estudiantes, motivo por el cual es el interés del desarrollo de la presente investigación.

1.2. Formulación de los problemas

1.2.1. Problema general

¿En qué medida la participación en el Videojuego Dota se encuentra relacionada con el comportamiento disruptivo de los estudiantes de la I. E. “San Juan” distrito de San Juan Bautista de la provincia de Huamanga de la Región de Ayacucho, 2019?

1.2.2. Problemas específicos

1. ¿Cuál es la relación existente entre la participación en el Videojuego Dota y la conducta de personalidad de los estudiantes de la I. E. “San Juan” distrito de San Juan Bautista de la provincia de Huamanga de la Región de Ayacucho, 2019?
2. ¿Qué relación existe entre la participación en el Videojuego Dota y la conducta agresiva de los estudiantes de la I. E. “San Juan” distrito de San Juan Bautista de la provincia de Huamanga de la Región de Ayacucho, 2019?
3. ¿La participación en el Videojuego Dota se encuentra asociada con la conducta indisciplinaria de los estudiantes de la I. E. “San Juan” distrito de San Juan Bautista de la provincia de Huamanga de la Región de Ayacucho, 2019?

4. ¿Cuál es la edad de los estudiantes más asociada a la práctica del Videojuego Dota en la I. E. “San Juan” distrito de San Juan Bautista de la provincia de Huamanga de la Región de Ayacucho, 2019?

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general

Determinar en qué medida la participación en el Videojuego Dota se encuentra relacionada con el comportamiento disruptivo de los estudiantes de la I. E. “San Juan” distrito de San Juan Bautista de la provincia de Huamanga de la Región de Ayacucho, 2019.

1.3.2. Objetivos específicos

1. Identificar cuál es la relación existente entre la participación en el Videojuego Dota y la conducta de personalidad de los estudiantes de la I. E. “San Juan” distrito de San Juan Bautista de la provincia de Huamanga de la Región de Ayacucho, 2019.
2. Establecer qué relación existe entre la participación en el Videojuego Dota y la conducta agresiva de los estudiantes de la I. E. “San Juan” distrito de San Juan Bautista de la provincia de Huamanga de la Región de Ayacucho, 2019.
3. Determinar si la participación en el Videojuego Dota se encuentra asociada con la conducta indisciplinaria de los estudiantes de la I. E. “San Juan” distrito de San Juan Bautista de la provincia de Huamanga de la Región de Ayacucho, 2019.
4. Identificar cuál es la edad de los estudiantes más asociada a la práctica del Videojuego Dota en la I. E. “San Juan” distrito de San Juan Bautista de la provincia de Huamanga de la Región de Ayacucho, 2019.

1.4. Justificación

El desarrollo de la presente investigación nace a raíz del crecimiento infalible y desmedido de los conflictos, crisis y comportamientos inapropiados que se perciben dentro de las instituciones educativas por parte del alumnado perjudicando a cada uno de los miembros de la comunidad educativa. Todo esto conlleva a un pésimo clima escolar.

Con base en lo indicado en el párrafo anterior se quiere determinar cuál es el nivel de frecuencia, práctica o el grado de participación en el Videojuego Dota en el que están sometidos los estudiantes la I. E. “San Juan” distrito de San Juan Bautista de la provincia de Huamanga de la Región de Ayacucho y en qué medida se da el grave problema conductual o cuál es el impacto psicológico que genera en los estudiantes la exposición continua de videojuego online y que aqueja a dicha institución. Todo esto se pretende con la finalidad de mejorar las relaciones interpersonales y contar con una adecuada convivencia bajo la práctica de los diferentes valores morales.

Otro de los fines de esta investigación es agenciar a los docentes de múltiples e innovadoras metodologías y estrategias de enseñanza y aprendizaje para hacer frente a los grandes desafíos de la indisciplina escolar, los mismos que se manifiestan de diferentes maneras y que afectan el aprendizaje significativo y el rendimiento de los estudiantes.

Como otro de los propósitos de este estudio es asegurar una niñez, una adolescencia y una juventud con una formación integral que sepa comportarse frente a cualquier influencia o aparición de estímulos externos dentro de cualquier contexto ya sea académico, familiar o social y que cuente con un buen desarrollo personal,

cognitivo, psicológico, social y cultural como parte de la calidad educativa, erradicando así el alarmante incremento de todo tipo de violencia y discriminación.

En este estudio también se aspira a que las autoridades de las diferentes organizaciones gubernamentales promuevan programas de prevención, detección y control sobre los problemas de comportamiento escolar o conductas disruptivas en beneficio de los propios estudiantes, padres de familia, docentes y directivos de las instituciones educativas; y de la comunidad o sociedad en general.

1.5. Delimitaciones

- **Delimitación teórica.** Esta investigación se encuentra apoyada por los diferentes conocimientos científicos existentes con respecto a las variables, dimensiones e indicadores en estudio, es decir, se encuentra sustentada en la base teórica llamada también sustantiva, fundamental o pura, la misma que sirve para llevar a cabo la praxis científica y sobre la base a esta actividad investigativa llenar o completar algún vacío del quehacer científico como el de los enfoques, paradigmas, teorías, entre otros o también refutar o modificar algún sustento científico con respecto a la delimitación teórica de esta investigación.
- **Delimitación espacial.** Esta investigación tiene como jurisdicción geográfica o territorial al distrito de San Juan Bautista de la provincia de Huamanga de la Región de Ayacucho en el que se encuentra ubicada la institución educativa San Juan en la cual se desarrollará el presente estudio.
- **Delimitación temporal.** Debido a las diversas actividades a ser desarrolladas en el quehacer investigativo, este estudio tiene como punto de inicio o partida (input) el mes de enero del presente año y como punto de llegada o final, el mes de junio del año en curso.

1.6. Viabilidad

Esta investigación será desarrollada de manera exitosa debido al gran espíritu investigativo con el que cuenta la autora de este estudio para hacer frente a cualquier tipo de barrera, obstáculo, dificultad, inconveniente y limitación que se presente durante el desarrollo de esta investigación y además porque se cuenta con el apoyo incondicional de las diferentes autoridades y de toda la comunidad educativa de la institución donde se llevará a cabo este estudio, así como de los profesionales de las diferentes especialidades como de los temáticos, metodólogos y estadísticos. En esta investigación se va de contar con los recursos humanos también se cuenta con los recursos materiales, económicos y temporales los cuales permitirán la conclusión favorable del presente estudio.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

Colqui Casquero, G. L., y Huaroc Eulogio, E. (2014), sustentaron el trabajo de investigación titulado “Prácticas del Videojuego Dota en alumnos de la Facultad de Ingeniería de Minas - UNCP – 2012”, para optar el título de Licenciada en Trabajo Social en la Universidad Nacional del Centro del Perú, Huancayo – Perú.

Las autoras de este trabajo de investigación plantearon como problema general al siguiente: ¿Por qué los estudiantes de la Facultad de Ingeniería de Minas-UNCP-2012 participan del videojuego “dota”?, como objetivo se consideró describir por que los estudiantes de la Facultad de Ingeniería de Minas-UNCP – 2012 participan del videojuego “dota”, y como hipótesis se dio a conocer que los estudiantes de la Facultad de Ingeniería de Minas-UNCP – 2012 participan del video juego “dota” porque es un juego estratégico y permite un trabajo en equipo.

El desarrollo de esta investigación es de tipo básica, el nivel correspondiente a este estudio es descriptivo y el diseño es no experimental de corte transaccional, cuya población está conformada por 100 alumnos del VII al X semestre de la Facultad de Minas de la Universidad Nacional del Centro del Perú y la muestra es equivalente a 25 alumnos, los cuales han tenido una elección no probabilística y la información recolectada de las unidades de análisis animadas fue a través del cuestionarios y entrevistas, asimismo en esta investigación se hizo uso del método analítico y sintético.

Las conclusiones a las que se llegó en esta investigación como resultado del procesamiento estadístico de la información recolectada en la praxis científica son las siguientes:

- La práctica del video juego DOTA en alumnos de la Facultad de Ingeniería de Minas UNCP 2012, es un juego estratégico, que promueve la participación de grupos de estudiantes universitarios, quienes, a partir de la coordinación colectiva, diseñan y ejecutan estrategias virtuales a través de torneos para atacar al enemigo virtual.
- El Dota es el video juego virtual con que los estudiantes desarrollan el juego estratégico, porque les permite el desarrollo del pensamiento lógico, habilidades mentales, creatividad, agilidad y reflejos para el diseño y ejecución de estrategias orientado a vencer al enemigo virtual.
- Los estudiantes de la facultad de ingeniería de minas, en la práctica del DOTA, desarrollan un trabajo en equipo, porque interactúan varias personas (presencial o a distancia) que a través de la coordinación y participación colectiva emplean aprendizaje grupales, al diseñar, ejecutar estrategias para vencer a los enemigos virtuales.

Carlos Sarcca, F., y Saldívar Bolívar, G. C. (2017), defendieron la tesis titulada “Influencia de la ejecución del Videojuego Dota 2 en la agresividad, en los estudiantes del VII ciclo, nivel secundario, institución educativa Francisco Mostajo, distrito Tiabaya, Arequipa, 2016”, para obtener el título de Segunda Especialidad en Psicología, Tutoría y Orientación Educativa en la Universidad Nacional de San Agustín, Arequipa – Perú.

Las investigadoras redactaron el siguiente problema, objetivo e hipótesis general: ¿Qué influencia tiene la ejecución del videojuego Dota 2 en la agresividad,

en los estudiantes del VII Ciclo, nivel secundario, institución educativa Francisco Mostajo, distrito Tiabaya, Región Arequipa, 2016?; determinar la influencia de la ejecución del videojuego Dota 2 en la agresividad, en los estudiantes del VII ciclo, nivel secundario, institución educativa Francisco Mostajo, distrito Tiabaya, Región Arequipa, 2016 y como hipótesis se formuló que la ejecución del videojuego Dota 2 influye desfavorablemente en la agresividad, en los estudiantes del VII Ciclo, nivel secundario, institución educativa Francisco Mostajo, distrito Tiabaya, Región Arequipa, 2016.

El tipo de estudio que corresponde a esta investigación es básico y es de nivel explicativo, el diseño bajo el cual ha sido desarrollado el presente estudio es no experimental de corte transeccional o transversal, las técnicas y los instrumentos utilizados en el desarrollo de esta investigación han sido las encuestas y los cuestionarios; y la población de la presente investigación contabiliza 120 estudiantes matriculados en el VII ciclo del nivel de Educación Secundaria de la institución educativa Francisco Mostajo del distrito de Tiabaya y la muestra es censal, se trabajó con toda la población de estudio.

- La agresividad, en los estudiantes del VII Ciclo, nivel secundario, institución educativa Francisco Mostajo, distrito Tiabaya, Región Arequipa, 2016, en la mayoría (63.4 %) es de nivel Alto (Tabla 28); es decir, los estudiantes manifiestan agresividad física y agresividad psicológica, lo que es desfavorable o negativo.
- Al determinar la influencia de la ejecución del videojuego Dota 2 en la agresividad, en los estudiantes del VII Ciclo, nivel secundario, institución educativa Francisco Mostajo, distrito Tiabaya, Región Arequipa, 2016, se concluye que un 63.3 % de los estudiantes está en el nivel Malo en Ejecución del

Videojuego Dota 2 y a la vez una agresividad de nivel alto. (Tabla 29), en el cruce de los niveles de ambas variables, a la vez; esto es, hay una asociación implicativa, significativa.

- La variable ejecución del Videojuego Dota 2 y su correspondiente correlación con la variable agresividad, en el contraste de hipótesis el valor calculado para Chi cuadrado (X^2C) =197,100a, se deduce que la relación entre los Ejecución del Videojuego Dota 2 y Agresividad, es estadísticamente significativa. Por ello se puede concluir que la ejecución del videojuego Dota 2 influye desfavorablemente en la agresividad, en los estudiantes del VII Ciclo, nivel secundario, institución educativa Francisco Mostajo, distrito Tiabaya, Región Arequipa, 2016.

Lemos Perlaza, J. R. (2017), sustentó su tesis titulada “Análisis del comportamiento disruptivo en el proceso de enseñanza - aprendizaje en los estudiantes del bachillerato de la unidad educativa Aurelia Becerra De Quiñónez, Parroquia Lagarto, Cantón Rioverde”, para la obtención del título de Magíster en Ciencias de la Educación en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador.

La autora de esta investigación planteó como objetivo general: Analizar el comportamiento disruptivo en el proceso de enseñanza- aprendizaje en los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa “Aurelia Becerra de Quiñónez”, período 2016-2017, el enfoque bajo el cual se desarrolló el presente estudio fue el enfoque cualitativo, el tipo de investigación corresponde a una investigación básica y la población y muestra estuvo conformada por 12 docentes, 60 estudiantes de primero del bachillerato, 30 estudiantes de segundo del bachillerato, 30 estudiantes de tercero del bachillerato y dos directivos. El trabajo de campo se llevó a cabo aplicando tres encuestas (alumnos, profesores y directivos) y el instrumento utilizado

en esta investigación fue el cuestionario cuya información empírica fue procesada estadísticamente haciendo uso del software Excel.

Las conclusiones más resaltantes a las cuales se arribó en esta investigación son las siguientes:

- Las conductas disruptivas que se presentan desde el criterio de los estudiantes en el bachillerato son: interrumpir en las clases, molestar, maltratar y agredir física y/o verbal a los demás compañeros, mientras que los docentes resaltan la presencia de estudiantes con expresiones explosivas, comportamiento que se mantiene en los tres últimos años. Lo que demuestra la presencia de comportamientos disruptivos durante el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- Lo relacionado a los comportamientos disruptivos hay muchos estudiantes que se consideran agredidos física o verbalmente, pero así mismo hay alumnos que se autodenominan agresores, por el hecho de haber quitado cosas, insultado a alguien o pegado a uno de sus compañeros o compañeras, considerándose en frecuencias igualitarias tanto en varones como en mujeres, situación que permite que a menudo los docentes estén enterados de las acciones de sus estudiantes.
- La problemática generada en los estudiantes del bachillerato por la afectación de las conductas disruptivas se manifiesta con la presencia de alumnos tristes, avergonzados o irritados. Lo cual lleva a que las relaciones entre compañeros sean en su mayoría aburridas y la frecuencia de estos comportamientos se repiten a diario. Cambiar gráfico 8 de docentes a 60% diariamente.

Dávila Fernández, G. M. (2017), defendió su trabajo de investigación titulado “Conductas disruptivas e inteligencia emocional en estudiantes de nivel primario”, para obtener su título profesional de Licenciada en Psicología en la Universidad de Sipán, Chiclayo - Perú.

El problema, el objetivo y la hipótesis más relevantes formulado por la investigadora son los siguientes: ¿Existe relación entre las conductas disruptivas e inteligencia emocional en estudiantes de nivel primaria?, determinar la relación entre las conductas disruptivas e inteligencia emocional en estudiantes de nivel primario, y la hipótesis planteada fue si existe relación entre conductas disruptivas e inteligencia emocional en estudiantes de nivel primaria.

Este estudio corresponde a una investigación de tipo aplicada y enfoque cuantitativo, además es de nivel correlacional y su diseño es no experimental de corte transversal, la población en estudio estuvo conformada por todos los estudiantes de tercero a sexto grado de primaria de la institución educativa nacional “Artesanos Independientes”, de la ciudad de Chiclayo siendo un total de 385 estudiantes y la muestra fue equivalente a 200 estudiantes de tercero a sexto grado de primaria de la institución educativa ya indicada y la selección de la misma fue a través del muestreo no probabilístico.

Los resultados como producto del procesamiento estadístico de la información obtenida en el trabajo de campo determinan como las conclusiones más relevantes a las siguientes:

- Existe relación entre las conductas disruptivas e inteligencia emocional en estudiantes de nivel primario, evidenciándose conductas inadecuadas en el desarrollo de aprendizaje y desenvolvimiento con las personas que la rodean.
- A más conductas disruptivas que evidencien los estudiantes menos inteligencia emocional desarrollarán; sin embargo, mientras menos conductas disruptivas muestren los estudiantes su nivel de inteligencia emocional incrementara.

Martínez Fernández, M. B. (2016), defendió su tesis doctoral titulada “La disrupción en las aulas de educación secundaria: la percepción del profesorado”, en la Universidad Complutense de Madrid.

Este estudio se desarrolló en tres momentos de los cuales se tiene las siguientes conclusiones:

- En la primera etapa se estudió la influencia de variables individuales del profesorado y funcionamiento del centro sobre el nivel de disrupción percibido por el profesorado en el aula, en donde se examinaron las fuentes de variación en la disrupción percibida por el profesorado en las aulas en función de factores individuales (realización personal, malestar con el centro, y despersonalización y cansancio emocional) y relativos al centro escolar (problemas con el equipo directivo y calidad de las normas de convivencia). Los datos analizados procedían de un cuestionario sobre convivencia escolar aplicado a 4055 profesores procedentes de 187 centros de secundaria. Se utilizó un modelado lineal jerárquico, y los resultados indicaron que, considerados por separado, los predictores de nivel individual (modelo 1) explicaron un 26% de la variabilidad de la disrupción percibida, en especial el indicador de despersonalización y cansancio emocional. Los factores de centro (modelo 2) explicaron un 15% de la varianza de la disrupción percibida, con una importante relación negativa con la calidad de las normas. El modelo 3 incluyó, además de los factores anteriores, las interacciones entre la despersonalización y cansancio emocional con los indicadores de centro (30% de varianza explicada). Los resultados indicaron que la calidad de las normas puede tener un efecto moderador en la relación entre la despersonalización y cansancio emocional y la disrupción, donde unas normas

justas y adecuadamente aplicadas se asociaron a una disminución de la relación entre la despersonalización y cansancio emocional y la disrupción.

- En la segunda etapa se realizó un análisis multi-informante de la disrupción en donde se explora la relación entre la disrupción y tres conjuntos de indicadores sobre la convivencia desde una perspectiva multi-informante. Los datos procedían de 4055 profesores y 16017 estudiantes procedentes de 187 centros de secundaria, donde cada grupo respondió a un cuestionario sobre el clima escolar. Las tres variables dependientes fueron la percepción de profesores y alumnos sobre la disrupción, y el reconocimiento por los alumnos de su participación en acciones disruptivas. Los indicadores elegidos como predictores comprendían un primer grupo relacionado con la calidad de la convivencia, otro sobre medidas organizativas del centro que mejoran dicha convivencia y un tercer grupo sobre obstáculos que la deterioran. Los resultados muestran la percepción de los profesores más relacionada, en general, con los tres grupos de predictores. Por su parte, los indicadores de obstáculos a la convivencia fueron los que mostraron una mayor varianza asociada con las tres medidas de la disrupción (40%, 20% y 57%, respectivamente). Se encontró que el que el profesorado se sienta valorado y respetado por las familias se asocia con bajos niveles de disrupción percibida por profesores y reconocida por el alumnado. El análisis de los obstáculos a la convivencia muestra que las conductas disruptivas y agresivas están íntimamente unidas, y que éstas últimas dan cuenta del 44% de la disrupción reconocida por el alumnado. Las relaciones con las conductas coercitivas por parte del profesor encajan con la existencia de bucles de disrupción – coerción – disrupciones crecientes.

- En la tercera etapa se estudió la percepción de la interrupción por parte del profesorado. Un estudio multinivel a través de un modelado de regresión multinivel y multi - informante, este estudio examina las relaciones entre la percepción de los profesores sobre la interrupción en la escuela y las percepciones sobre aspectos de organización de la escuela e informes de los alumnos sobre su relación con padres y profesores. Los datos procedían de 4055 profesores y 16017 estudiantes procedentes de 187 centros de secundaria, respondiendo cada grupo a un cuestionario sobre el clima escolar. Los resultados muestran que las características personales y laborales de los profesores se relacionan con la interrupción percibida, pero explican un porcentaje muy bajo de varianza. Las medidas sobre aspectos del centro explican en torno a un cuarto y tres cuartos de las varianzas intra e inter centros respectivamente, mostrando que unas normas justas y una valoración adecuada por parte de las familias actuó como un factor de protección frente a la percepción de la interrupción, mientras que una dirección deficiente es un factor de riesgo, estando asociada a mayores niveles de interrupción. Además, el análisis mostró que el que los alumnos recibieran consejos de los adultos justificando la violencia actuó como un moderador para los factores de tipo organizativo y en relación a las normas, mientras que el que estos mismos alumnos percibieran comportamientos coercitivos por parte de sus profesores también actuó como moderador, en este caso de la valoración y respeto de las familias y su relación con la interrupción.

2.2. Base teórica

2.2.1. Videojuego

Entendemos por videojuego todo juego electrónico con objetivos esencialmente lúdicos que sirviéndose de la tecnología informática puede presentarse

en distintos soportes (fundamentalmente consolas y ordenadores personales) (Calvo, 1996: 29-30).

Partiendo de la definición de Calvo, 12 años después Tejeiro y Peregrina (2008), proponen otra definición que se ajusta más a los nuevos formatos y que con el paso de los años se han ido haciendo un hueco en el mercado:

Entendemos por videojuego todo juego electrónico con objetivos esencialmente lúdicos, que se sirve de la tecnología informática y permite la interacción a tiempo real del jugador con la máquina, y en el que la acción se desarrolla fundamentalmente sobre un soporte visual (que puede ser la pantalla de una consola, de un ordenador personal, de un televisor o cualquier otro soporte semejante). (Tejeiro et al. 2008: 26)

Gil y Vida (2007) definen los videojuegos centrándose también en el objetivo lúdico y la multiplicidad de soportes: 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 móviles. (Gil et al. 2008: 11-12)

Los videojuegos nacieron como una parte de entretenimiento, y la primera generación de diseñadores de videojuegos probablemente se han extrañado al ver las estructuras de jugabilidad de sus títulos alrededor de problemas de nuestro mundo. Cuarenta años después, tú puedes, literalmente, crear una galería recreativa donde cada juego describa una crisis real o conflicto (Playtime, 2012:120).

2.2.1.1. Teoría humanista del juego

La definición más común dentro de la teoría humanista del juego es la que aportó Huizinga (2008) en su libro *Homo Ludens* de 1938:

El juego en su aspecto formal es una acción libre ejecutada “como si” y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y en un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual (p. 27).

Con el fin de sistematizar la estructura mínima del juego, para poder utilizarla en la discriminación de videojuegos, se han propuesto cuatro características básicas:

- a) **Objetivo:** el juego tiene que guiarse hacia la realización de una actividad o la consecución de algo.
- b) **Reglas:** debe existir una serie de paradigmas que definan la acción y los límites de esta, así como el número de jugadores, la relación entre ellos, etc.
- c) **Retos:** los juegos presentan una serie de obstáculos a superar o de situaciones en las que el usuario deba poner a prueba sus habilidades y/o conocimientos
- d) **Refuerzos y castigos:** los juegos tienen implementado una serie de instrumentos para indicar al jugador aquellas acciones que son correctas y las que no lo son, además de motivarle a continuar jugando.

Para comenzar la definición de videojuego serán presentadas aquellas definiciones que son más genéricas como imágenes animadas interactivas acompañadas de un ambiente sonoro y de una interface (Clais & Dubois, 2011:16).

Todo juego electrónico con objetivo esencialmente lúdico que, sirviéndose de la tecnología informática, se presenta en diversos soportes (Rodríguez, 2002:16).

La idea de regla es común en casi todas las definiciones de videojuego y ahonda en ella Bogost (2007) afirmando: Qué es lo que hacemos cuando jugamos a un videojuego: exploramos el espacio de posibilidades que proporcionan las reglas a través de la manipulación de los controles del juego (p. 43).

De esta forma los videojuegos serios pueden ser considerados uno de los máximos exponentes del ocio humanista que defiende Manuel Cuenca y que describe como:

La práctica del ocio nos permite salir de nosotros mismos, entrar en contacto con otra gente y otros problemas, vivir situaciones queridas que facilitan la realización y el desarrollo de nuestra personalidad. Jugando aprendemos reglas de comportamiento y convivencia (...). Su práctica permite a las personas vivir experiencias emocionales de especial importancia para su madurez (Cuenca, 2010: 48).

2.2.1.2. Efectos del videojuego sobre el usuario

Jugar tiene fuertes implicaciones tanto en las funciones conscientes del cerebro, como los procesos de planificación (Luria, 1979), como en aquéllas más inconscientes o instintivas, como la violencia (Freud, 1996). Esta interacción entre procesos conscientes e inconscientes hace que jugar sea una actividad superior muy completa y compleja a nivel neuronal. Aunque: Ningún análisis biológico explica la intensidad del juego y precisamente en esta intensidad, en esta capacidad suya de perder la cabeza, radica su esencia, lo primordial (Huizinga, 2008:13).

En el ámbito de los videojuegos, tanto de entretenimiento como serios, se están realizando investigaciones a nivel neurobiológico del impacto del uso de estos programas en los usuarios. Estas investigaciones están encontrando que los videojuegos son una actividad cuyas implicaciones en el sistema nervioso central son más profundas y complejas de lo que se preveía.

Cualquier videojuego no es un medio neutro, ni en la forma ni en el fondo, su impacto en las personas conlleva oportunidades pero también riesgos. Esta sección se centrará en las implicaciones negativas y positivas de esta forma de ocio en general, tanto de los videojuegos de entretenimiento como los serios, para mostrar su importante influencia sobre los usuarios que los utilizan.

- **Efectos negativos de su uso**

Diversas partes del cerebro se activan y mantienen en funcionamiento mientras se usan los videojuegos. Esta amplia hiperactivación neuronal puede ser beneficiosa, pero también puede causar ciertos problemas si no se hace el uso debido de ellos o se tienen ciertas predisposiciones. Dos de los fenómenos psicológicos la parte conductual y cognitivo más estudiados han sido la posibilidad de que ciertos videojuegos puedan disparar impulsos agresivos o que produzcan uso compulsivo o adicción.

Respecto al tema de la violencia y los videojuegos es necesario comenzar por una aclaración genérica: pese a los grandes titulares de prensa que llenaron la década de los 90 (Palacios, 2007), en la actualidad la mayor parte de los programas de éxito son para todas las edades, es decir, con un nivel de violencia nulo o muy bajo.

Las investigaciones sobre una relación causal entre violencia y uso de videojuegos violentos han constituido uno de los principales campos de estudio en

este ámbito durante las dos últimas décadas, pero las conclusiones no han sido en absoluto inequívocas. De hecho, se pueden clasificar en tres grupos de tendencias distintas:

- a) El uso de videojuegos violentos sí está relacionado con personas, pensamientos o acciones violentas (Anderson, 2004; Griffiths, 1999; Santisteban, 2005). La principal hipótesis es que al observar o realizar comportamientos violentos en estos programas se puede generalizar esa actividad al mundo real o, al menos, insensibilizarse sobre sus efectos (García & Bringué, 2007; Laniado & Pietra, 2004).
- b) El uso de videojuegos violentos no está relacionado con personas, pensamientos o acciones violentas. En este caso, los estudios defienden que no hay relación evidente ni significativa entre estas dos ideas (Ferguson, 2007; Freedman, 2001), y en el caso que lo haya puede ser explicada porque aquellas personas que son violentas es más probable que disfruten con videojuegos violentos (Chory & Goodboy, 2011).
- c) El uso de videojuegos violentos evita conductas violentas. Este grupo de investigaciones es el menos numeroso, se basa en estudios a pequeña escala en el que el uso de videojuegos violentos por personas con tendencias agresivas disminuye su potencial de activación agonística contra las otras personas (Funk, 2002; Gros, 1998). Se centra en situaciones de intervención psicológica y su objetivo es dejar fluir la agresividad en ambientes simulados sin ninguna consecuencia; de esa forma no se liberará la agresividad en el mundo real.

- **Efectos positivos de su uso**

Uno de los principales efectos positivos de los videojuegos tiene relación con la actividad neuronal que provoca. Este efecto es especialmente positivo para

aquellas personas que necesitan mantener su mente activa y evitar el deterioro de sus habilidades cognitivas, sobre todo las personas mayores (Basak, Boot, Voss & Kramer, 2008; Fernández, Rodríguez, Contador, Rubio & Ramos, 2011; Torres, 2008). Las investigaciones parecen confirmar que los videojuegos tienen un potencial terapéutico elevado (Aunión, 2007; Sebeyran, 2008; Tejeiro & Pelegrina, 2008).

Una de las ventajas del uso de los videojuegos en situaciones terapéuticas viene dado por su componente claramente lúdico, que hace que sea una actividad más atractiva que las actividades de recuperación tradicionales (Linde, 2011). Este componente lúdico y su característica inmersiva, hacen que los videojuegos consigan mantener la atención del usuario durante largos periodos de tiempo (Coleman, 1968; Torres, 2008), pudiendo amplificar los efectos de su uso. Además, al ser un programa con un alto grado de participación, también tiene repercusiones en el estado físico general (Toulotte, Toursel & Olivier, 2012).

Respecto al impacto cognitivo, se han encontrado efectos muy positivos en diversos aspectos, sobre todo en la mejora de diversos tipos de memoria (Nouchi et al., 2012), en la velocidad de procesamiento (Dye, Shawn & Bavelier, 2009) y en la optimización de la habilidad de realizar multitarea (Bask et al., 2008), entre otros.

A nivel emocional también se producen numerosos efectos positivos con el uso de videojuegos, como la mejora de la autoestima (Hutton & Shyam, 2010), el fomento de la autosuperación (Torres, 2008) y la disminución de la posible aparición de depresiones (Bask et al., 2008; Russoniello, O'Brien & Parks, 2009). Tal y como afirma McGonigal (2011) “estar jugando es el estado emocional opuesto a la depresión” (p. 28).

En el campo de la percepción, recientes investigaciones han descubierto una mejora de las habilidades perceptivas con el uso de los videojuegos (Achtman, Green & Bavelier, 2008; Jeon, Maurer & Lewis, 2012; Li, Ngo, Nguyen & Levi, 2011; Pérez, Ruiz & Enguita, 2005) Aunque existen en este campo estudios que están en desacuerdo con estos resultados (Murphy & Spencer, 2009).

Respecto al efecto del uso de videojuegos en la integración neuronal, el más evidente es la mejora de la coordinación oculomotora (Ferguson, 2007). Esta se define como la capacidad del organismo para reaccionar de una manera óptima a estímulos e información visual y dar una respuesta rápida y precisa de forma motora, a través de la motricidad fina de los miembros superiores. Este aumento de la coordinación, integración e interpretación de la información visual con la reacción motora ha llevado a que los videojugadores sean más eficientes que los no jugadores en ciertas tareas, por ejemplo en situaciones en las que son necesarias monitorizar muchas fuentes de información (Achtman et al., 2008) y estructurarlas en una sola respuesta. En el campo de la salud, recientes investigaciones han empezado a entrever que los cirujanos videojugadores cometen un 37% menos errores y son un 27 % más rápidos que los cirujanos no jugadores en las pruebas de habilidad quirúrgica (Rosser, 2007). Evidentemente es una increíble y crucial mejora en un ámbito muy delicado y conceptualmente alejado del videojuego.

Respecto a su impacto en las habilidades sociales de los usuarios, también se ha encontrado una relación muy positiva con el aumento de la capacidad y calidad del trabajo en equipo (Pérez et al., 2005).

2.2.1.3. Videojuego DOTA

Según indica Valve Corporation (2017) Dota es un videojuego gratuito del género ARTS (Estrategia de Acción en Tiempo Real) también conocido como **MOBA** (Multiplayer Online Battle Arena) distribuido por la plataforma **Steam de Valve**.

Videojuegos multijugador, aquellos que permiten dos o más jugadores de forma paralela. Es habitual diferenciar el número total de jugadores simultáneos; la forma en la que se presenta la conexión entre usuarios, ya sea desde la misma máquina o en máquinas distintas; y la relación entre los participantes, ya sea colaborativa o competitiva (Koster, 2005).

El juego enfrenta a dos equipos de cinco jugadores cada uno, denominados Radiant y Dire, con sus respectivas bases en las esquinas opuestas del mapa. Este se divide en tres líneas (top, mid y bot) que conectan ambas bases y un río en medio que separa los dos territorios.

Cada 30 segundos aparece un pequeño grupo de criaturas llamadas **creeps**. Lo harán en las tres líneas y emprenderán el camino hacia la base enemiga, luchando con las unidades y torres de los oponentes para lograr su objetivo. La meta del juego es destruir el edificio enemigo llamado **Ancient** y situado en el centro de la base rival.

Para conseguir dicho objetivo, cada jugador escogerá de entre los 112 héroes que están disponibles para todos desde el principio. Según va avanzando la partida, iremos matando creeps, héroes o edificios enemigos que nos darán experiencia para subir de nivel y oro para comprar objetos y equipar a nuestro héroe. En el siguiente vídeo podéis conocer algunos detalles más sobre el juego.

2.2.1.4. El héroe

El héroe será la principal unidad que controlaremos a lo largo de la partida. Para ello deberemos escoger entre uno de las 102 posibles opciones, divididos en tres atributos principales y con diversos roles dentro del campo de batalla.

La mayoría de los héroes tendrán cuatro habilidades como mínimo, siendo la última, la más poderosa, su Habilidad Definitiva. En muchas ocasiones esta última representa un rasgo característico del personaje, siendo lo que le identifica y lo que puede desequilibrar un combate a su favor.

Existen Habilidades Definitivas tan impresionantes como el Agujero Negro de Enigma o la Polaridad Inversa de Magnus, o más sutiles, pero igualmente efectivas como Duplicar de Morphling u Ojo de la Tormenta de Razor.

2.2.1.5. Atributos

Cada héroe posee tres atributos: fuerza, agilidad e inteligencia. Estos aumentan con cada nivel, pero también pueden ser mejorados si se compran determinados objetos o si se emplean puntos de habilidad para ello. Igualmente, algunas habilidades pueden mejorarlos.

Uno de estos tres atributos será el principal, siendo determinante para el desarrollo del personaje. Al aumentar el atributo principal se añade 1 punto al daño de sus ataques normales, además de los extras que ofrece cada uno de los tres.

a) Fuerza. La fuerza representa la dureza y vitalidad del héroe. Este atributo afecta directamente a la vida máxima y a la regeneración de vida. Los héroes con este atributo como principal suelen ser más difícil de matar, cumpliendo con mayor facilidad las funciones de tanque o iniciador. Ejemplos: Earthshaker o Pudge.

- Cada punto en Fuerza aumenta en 19 la vida máxima del héroe.
- Cada punto en Fuerza mejora la regeneración de vida en 0,03 por segundo.
- Si es el atributo principal, cada punto en Fuerza incrementará el ataque del héroe en 1.

b) Agilidad. La agilidad indica la destreza del héroe, determinando tanto la velocidad de ataque como la armadura. De esta manera, quienes tengan la agilidad como atributo principal golpearán con mayor dureza en sus auto-ataques, aportando un enorme DPS. Los héroes de agilidad suelen cumplir la función de portador/carry. Ejemplos: Anti Mage o Phantom Lancer.

Cada 7 puntos en Agilidad aumenta en 1 la armadura del héroe.

- Cada punto en Agilidad mejora en 1 la velocidad de ataque.
- Si es el atributo principal, cada punto en Agilidad incrementa el ataque del héroe en 1.

c) Inteligencia. La inteligencia marca el conocimiento y la voluntad del héroe, concretando el mana máximo y la regeneración de mana. Aquellos que tienen la inteligencia como atributo principal suelen poseer habilidades para hacer gran cantidad de daño o ayudar a otros miembros del equipo. Cumplen la función de apoyos/support o semi-portador/semi-carry. Ejemplo: Lina y Necrolyte.

- Cada punto en Inteligencia aumenta en 13 el mana máximo del héroe.
- Cada punto en Inteligencia mejora la regeneración de mana en 0,04 por segundo.
- Si es el atributo principal, cada punto en Inteligencia mejorará el ataque del héroe en 1.

2.2.1.6. Roles de DOTA

- **Carry/portador.** Es un tipo de héroe esencial en *DOTA 2*. Su rol consiste en llevar el peso de la partida hacia el final de la misma. Es decir, es un héroe que al principio no es demasiado fuerte y va a necesitar portar objetos para aumentar sus estadísticas y ser de utilidad en los choques. Necesitará apoyo de otros héroes al principio, y tras 20 minutos, si ha jugado bien hasta entonces, se convertirá en uno de los más potentes de la partida.
- **Support/apoyo.** Este es otro tipo de héroe vital para las partidas. Como su propio nombre indica, su trabajo es apoyar al resto de jugadores. Y especialmente al principio, a los carry. No hacen muchos puntos de daño pero tienen habilidades que facilitan el combate al resto de jugadores. Otra función principal es la de comprar wards o centinelas, que amplían el campo de visión sobre el mapa y permiten pillar desprevenidos a los rivales. También son los encargados de comprar el burro mensajero, que lleva los objetos comprados en la tienda de la base a donde se necesiten.
- **Iniciador.** Es el héroe que se encarga de iniciar los choques contra el enemigo. Lo son porque tienen habilidades muy buenas para ralentizar o aturdir enemigos. Y especialmente unas habilidades *ultimate*, es decir, adquiridas con nivel 6, que son especialmente poderosas para esto.
- **Ganker:** Este tipo es el héroe incómodo. Su fuerza está en sus habilidades principales, con lo que es igual de potente durante toda la partida. Su misión es buscar héroes rivales distraídos o huyendo para darles el toque de gracia o, incluso, acabar con su barra de vida al completo. Para ellos es esencial que el apoyo haga bien su trabajo colocando wards, solo así se podrá sorprender a los enemigos.

- **Jungler.** Este héroe se pasa buena parte de la partida en la Jungla. Es especialmente bueno para empezar a matar creeps neutrales desde el inicio, para así ir farmeando oro y XP e ir subiendo de nivel. Además su posición entre las tinieblas de la Jungla le hace bueno para sorprender, al igual que el ganker, a enemigos distraídos o hacer buenos relevos en los choques.
- **Offlaner.** En esta ocasión se trata de un héroe que va solo a la línea difícil de su equipo, y que tiene la capacidad para aguantar ahí desde el principio de la partida. En general son héroes tanques que aguantan mucho daño y que tienen algunas habilidades incapacitadoras.

2.2.1.7. Tipos de daño

Cada ataque existente en Dota 2 posee un tipo de daño diferente que se verá reducido en base a una clase de resistencia u otra. Algunas habilidades no permiten defensa posible.

- a) **Físico.** Posiblemente sea el más común puesto que es causado por cualquier auto-ataque de cualquier unidad. Algunas habilidades también causan este tipo de daño.

El daño físico se ve modificado por la armadura y el bloqueo de daño, no se ve afectado por la resistencia mágica o la inmunidad mágica pero no tiene efecto en las unidades etéreas.

El Daño Penetrante causa un 150% más en las unidades sin armadura, como los creeps de línea, pero sólo un 50% a héroes.

- El Daño de Hendidura ignora la reducción por armadura, pero el de Salpicadura sí se ve afectado.
- El Daño de Asedio ocasiona un 150% de daño a edificios y creeps de asedio, pero sólo un 75% a héroes.

- El Daño Caótico afecta a todo con un 100% de efectividad, excepto a edificios y creeps de asedio que sólo lo hace en un 40%. Es provocado únicamente por unas pocas unidades, como el Golem que convoca Warlock, algunos creeps neutrales, Roshan o la Fuente.
- Los ataques de los héroes provocan el 100% de daño antes de la reducción de armadura, salvo a edificios y creeps de asedio a los que sólo causa el 50%.

b) Mágico. El daño mágico es causado principalmente por habilidades, aunque no siempre es así. La resistencia mágica es la causante de reducir su efectividad, no puede afectar a unidades inmunes a magia y causa 1.4x de daño a las unidades etéreas.

El daño mágico es causado principalmente por habilidades, aunque no siempre es así. La resistencia mágica es la causante de reducir su efectividad, no puede afectar a unidades inmunes a magia y causa 1.4x de daño a las unidades etéreas.

c) Puro. El daño puro se trata de una forma de daño mágico que no se ve afectado por la resistencia mágica o la amplificación de daño mágico. Al ser mágico, ignora la armadura o cualquier clase de bloqueo de daño. No afecta a unidades bajo la inmunidad mágica y causa daño normal a las unidades etéreas.

d) Compuesto o mixto. Se trata de daño físico que se ve afectado por la resistencia mágica. La armadura, el bloqueo de daño y la resistencia mágica pueden reducirlo, sin embargo, funciona a través de inmunidad mágica. No afecta a unidades etéreas.

e) Extirpar vida. Algunas habilidades pueden sustraer puntos de vida, ignorando cualquier clase de reducción. Incluso pueden afectar a unidades inmunes a la mágica. El juego no interpreta las habilidades que extirpan vida como daño.

- f) **Universal.** Es un daño similar al mágico: se ve reducido por la resistencia mágica y causa 1.4x a las unidades etéreas; no obstante, sí afecta a las unidades inmunes a magia.

2.2.1.8. Objetos

La función principal del **oro** es darnos acceso al variado arsenal que podremos equiparnos para mejorar sustancialmente a nuestro héroe.

Los objetos pueden dividirse en dos grupos principales: Básicos y Mejoras. Como su nombre indica, los primeros serán las piezas que necesitaremos para crear a los segundos, pero también estarán a los que recurramos en los primeros instantes de la partida. Ya sea para curarnos o regenerar nuestra mana.

- **Consumibles.** Como es de esperar, son aquellos objetos que debes consumir para activar su efecto.
- **Atributos.** Mejoran los atributos de nuestro héroe, lo que puede ser especialmente útil al principio de la partida para resistir mejor el acoso enemigo.
- **Armamento.** Numerosas armas y armaduras.
- **Arcanos.** Objetos principalmente de utilidad para facilitarnos ciertas situaciones. Cabe mencionar la importancia de la Daga de Translación o el Cetro Fantasmal. El primero no facilitará las labores de iniciación o escape, el segundo puede ser extremadamente útil para evitar los auto - ataques de un portador/carry al volver a su portador etéreo durante unos segundos.
- **Comunes.** Mejoras sencillas para comprar en los primeros minutos de juego además de botas de carácter ofensivo.
- **Apoyo.** Objetos que facilitaran la vida a tu equipo, perfectos para apoyos/support u otros héroes que requieren de más oro.

- **Magia.** Objetos activables salvo el Cetro de Aghanim que nos permitirán desatar singulares efectos. Entre los más destacables se encuentra la Guadaña de Vyse, que transforma a un rival en un inofensivo cerdito, o el Bastón de Fuerza, que permite proyectar hacia delante a un objetivo.
- **Armas.** En esta sección se encuentran los objetos que garantizan mayor daño a nuestro portador/carry, además de otros efectos interesantes como la posibilidad de daño crítico o generar un aura de fuego alrededor del héroe. El Estoque Divino es un arma extremadamente poderosa pero que cae al morir, haciendo que otro héroe puede recogerla y obtener así su fuerza.
- **Armaduras.** Objetos para proteger a nuestros personajes, especialmente portadores/carries o iniciadores. Uno de los objetos más destacados es la Vara del Rey Negro, que al activarla seremos inmune a magia durante un breve tiempo. Se trata del equipamiento ideal para evitar sufrir los stuns o habilidades de control enemigas.
- **Artefactos.** Una variopinta selección de objetos con numerosos efectos. El Yelmo del Dominador y la Máscara de la Locura nos otorgan robo de vida además de otras capacidades, o la Hoja Difusora y su capacidad para purgar efectos negativos en aliados o ralentizar al enemigo además de quitarle mana.

2.2.1.9. Modos de juego

Hay 9 modos de juego:

- Elección libre. Cada jugador puede elegir cualquier héroe disponible.
- Todos aleatorio. Cada jugador recibirá un héroe al azar.
- Selección simple. Cada jugador elegirá a uno de los tres héroes seleccionados al azar para él.

- Selección aleatoria: Los jugadores se turnan para elegir héroe de entre una selección común de 20 héroes al azar.
- Modo capitán. A cada equipo se le asigna a un capitán para que elija los héroes para su equipo. Los capitanes también prohíben héroes entre los disponibles.
- Selección con capitán. A cada equipo se le asigna a un capitán para que elija los héroes para su equipo entre un grupo limitado
- Menos jugados. Los jugadores solo pueden elegir entre sus héroes menos usados. Este modo es ideal para aprender héroes nuevos ya que todos estarán en igualdad de condiciones.
- Héroes limitados. Juega con héroes recomendados para jugadores nuevos.
- Selección de habilidades. Crea un héroe único seleccionado entre un conjunto de habilidades.

2.2.1.10. Mezcla de géneros

El juego en general funciona con estrategia en tiempo real (RTS), lo que hace que se fundamente sobre la plataforma de juegos para computadora. Sería muy difícil adaptar uno de estos juegos a una consola por su entorno donde se debe usar una buena cantidad de combinaciones de teclas, mouse para moverse en el mapa y administrar un inventario en tiempo real.

Sin embargo, los héroes se manejan bajo la dinámica del RPG (Role Playing Game) donde el jugador encarna un personaje que va aumentando de nivel y con ello sus habilidades y características en batalla. Todo lo anterior sin mencionar el hecho de que es en línea. Es decir, se necesita de otros jugadores para iniciar una partida.

El MOBA cuenta con una ganancia importante sobre los actuales Juegos de Rol en línea, ya que en cierto punto títulos como Warcraft terminan siendo tediosos y

monótonos por su naturaleza masiva que los vuelve interminables. Una partida de MOBA demora aproximadamente 45 minutos en acabar (puede extenderse dependiendo de lo bueno que sea cada equipo).

2.2.1.11. Jugabilidad (Gameplay)

" .. . jugabilidad es el grado y la naturaleza de la interactividad que el juego incluye, es decir, cómo el jugador es capaz de interactuar con el mundo virtual y la forma en que el mundo virtual reacciona a las elecciones que el jugador ha hecho."
Rouse (2001)

El juego consta de un mapa que se distribuye en tres caminos denominados como Top (Línea superior) Mid (Línea central) y Bot (Linea Inferior). Esta distribución se divide en partes iguales sobre un cuadrado en el que la esquina inferior izquierda y la esquina superior derecha representan dos lados opuestos que entran en conflicto.

En resumidas cuentas, al iniciar el juego a cada equipo le corresponde una parte equitativa del mapa. El objetivo es invadir el área contraria y así obtener el control total de territorio. Para obtener el control total uno de las fuerzas debe destruir cada torre de vigilancia y llegar al corazón de la base enemiga para destruir el monumento que da vida a cada fuerza.

Cada lado cuenta con 5 líderes especiales para comandar el ataque y defensa de cada lado. Esto hace que el juego necesite de 10 personas conectadas simultáneamente para poder iniciar (aunque también se pueden librar batallas de 3 Vs 3). Al iniciar el juego usted deberá elegir entre una infinidad de personajes especiales (Héroes) con habilidades y características únicas que le permitirán dirigir y planear el ataque a la base enemiga sin descuidar la defensa de su territorio. Cada

héroe viene con sus propias fortalezas y debilidades básicas. Sin embargo, usted podrá comprar elementos que le permitirán potenciar esas fortalezas o compensar las debilidades. Sin mencionar que algunos de esos elementos otorgan hechizos y habilidades extras a las del héroe.

2.2.1.12. Complejidad

La naturaleza de este juego ofrece un reto al jugador y requiere niveles más experimentados de atención.

En este tipo de juegos la atención debe estar centrada en la partida ya que, según cálculos, durante una partida de MOBA el jugador aumenta en un 80% su concentración (respecto a otros géneros) debido a que el juego demanda atención inmediata sobre muchas variables y acciones aisladas que confluyen en tiempo real y afectan de algún modo el desarrollo de la partida. Un milímetro o segundo puede hacer la diferencia.

Un jugador de MOBA debe monitorear constantemente, los indicadores de salud, mana, velocidad, fuerza, agilidad, efectos de aura, velocidad de ataque, de movimiento y hechizos. También deben estar atentos a otras variables de interacción como proximidad, alcance de ataque entre otras más.

Todo lo anterior se rige bajo cálculos que el usuario realiza inconscientemente y que además deben estar intactos al estrés que puedan generar sus compañeros de equipos dependiendo del rol que tome dentro del grupo.

Aunque la dinámica es la misma siempre, usted se está enfrentando e interactuando con personas que pueden pensar y actuar con acciones iguales, superiores o inferiores la de usted y su equipo, dándole al juego esa impredecibilidad que lo hace tan atractivo.

2.2.2. Comportamiento o conducta disruptiva

Türnüklü y Galton (2001), definen la disrupción como cualquier comportamiento que pone en peligro el flujo de rendimiento académico en un contexto particular, Torrego (2006, p. 20), define las conductas disruptivas como un “conglomerado de conductas que se producen en el aula y que impiden el normal desarrollo de la actividad educativa (boicot, ruido permanente, interrupciones)”.

En definitiva, como señalan Torrego y Moreno (2003) la disrupción hace referencia a una extensísima lista de comportamientos que implican desafíos de todo tipo a las normas de convivencia en el aula. Las definiciones de conductas disruptivas incluyen tanta variedad de comportamientos que, como señalan Reed y Kirkpatrick (1998), podrían representarse en un continuo según el grado de seriedad o gravedad que impliquen los comportamientos, con un rango que iría de menor a mayor gravedad de la conducta concreta y de las consecuencias menores o mayores que ocasiona en la clase.

La disrupción está considerada como actitudes que impiden el desarrollo normal de una clase, son conductas poco intensas, pero muy frecuentes y estresantes hacia la persona de los profesores y hacia los mismos compañeros, y los disruptores son alumnos con mala o nula educación emocional y malos resultados académicos Fernández (2011).

Cuando se analiza la disrupción en el aula, el equipo docente debe ponerse de acuerdo en qué comportamientos considerar disruptivos y por lo general en estos análisis aparecen comportamientos que repercuten sobre los aspectos imprescindibles del proceso de enseñanza aprendizaje, ser autocríticos, determinar la frecuencia e intensidad a tolerar en la disrupción.

La interrupción dificulta el aprendizaje y las relaciones interpersonales. Suelen ser producidas principalmente por niños o adolescentes que quieren llamar la atención de sus compañeros/as o del adulto y que tienen problemas de carencia de normas/afecto. Son tácticas para probar al adulto y tener protagonismo entre otros de su clase (Cabrera, 2012).

Gispert (2007), define el comportamiento como la manera de comportarse, conducirse, portarse, conjunto de acciones que se llevan a cabo durante las relaciones entre sí y el medio en que se desenvuelve, es decir el modo de actuar del ser humano; se trata de la forma de proceder de las personas u organismos frente a los estímulos y en relación con el entorno. El comportamiento en el aula es pues la reacción conductual del niño en el momento de la interacción con los compañeros de clase y el maestro con quienes interactúa en el ambiente escolar, puede ser catalogado como activo o pasivo, bueno o malo, adecuado o inadecuado, agresivo o sumiso, al enfrentarse a la experiencia educativa.

Tovar (2003) afirma que el comportamiento o conducta es precisamente lo que hace y lo que dice el individuo, esto es la expresión del funcionamiento somático cuyos actos solo son reacciones, respuestas o adaptaciones del organismo a las excitaciones generadas por los cambios en el ambiente. Es orientada a regular lo que se considera adaptabilidad del hombre a las condiciones creadas en su exterior, busca obtener resultados específicos como llegar a altos rendimientos en el aprendizaje y el comportamiento social. Agrega que la actividad humana es el comportamiento consciente motivado por la necesidad y orientada a satisfacerla, tiene un fin que aparece en la mente del hombre como ideal antes de emprender la actividad.

La conducta es la manifestación externa que nos muestra la interacción individuo - entorno (Pérez, Pino, Albuerno, Duarte, Cueto & Victorero, 2016)

De acuerdo con el artículo Disruptive Behavior Policy (Política de Comportamiento Perturbador) (2002) la mala conducta se vincula con conflictos con miembros del personal escolar, estudiantes, la materia o asuntos personales del estudiante.

Para la psicología, el comportamiento es todo lo que hace el ser humano frente al medio. Cada interacción de la persona con el ambiente implica comportamiento, cuando el comportamiento muestra patrones estables, se llamará conducta. Es posible hablar de buen comportamiento o mal comportamiento, según cómo las acciones puedan enmarcarse dentro de las normas sociales. El niño se comporta mal cuando no obedece a los padres y no cumple con lo que se le ordena. El mal comportamiento genera un castigo por parte de la autoridad social, padres, maestros, jueces, entre otros.

Se entiende como conducta disruptiva todas aquellas expresiones de los niños niñas y adolescentes que conforman un conjunto de “conductas inapropiadas que retrasan o impiden el proceso de enseñanza y aprendizaje, convirtiéndose en un problema académico de rendimiento que agrava el fracaso escolar” (Espinosa, et. al, 2010).

Se relaciona directamente con las faltas de disciplina dentro de la clase, lo que puede propiciar un clima tenso entre docentes y alumnos, o entre los alumnos lo que puede generar dificultades y deterioro de las relaciones en el aula. “La conducta disruptiva puede estar dada por diferentes factores: sociales (valores difusos), psicológicos como déficit de atención y biológicos como nutrición y alergias” (Espinosa, et. al, 2010).

Cuando se habla de disrupción se refiere a parte de la indisciplina que se genera en el aula, esto es a los comportamientos que impiden llevar el ritmo de la

clase y obstaculizan la labor docente, pueden llegar a interferir en el proceso de la enseñanza aprendizaje y en las relaciones interpersonales.

El comportamiento disruptivo es la actuación inapropiada del estudiante que dificulta el proceso de enseñanza aprendizaje, el buen funcionamiento del grupo y termina afectando la atención y concentración de todos los actores presentes en el aula. (Urdaneta y Urbina, 2008).

De igual forma, Gonzáles et al (2013) define al comportamiento disruptivo como “conductas del mundo del alumno que alteran la disciplina o convivencia escolar, imposibilitando entorpeciendo el proceso de enseñanza aprendizaje (p. 41).

Sobre las causas que provocan comportamientos disruptivos en los estudiantes pueden ser organizadas desde dos perspectivas:

- Los que localizan las causas en las características o circunstancias individuales del alumno.
- Los que atribuyen estas causas a la compleja dinámica de relaciones y actitudes de todos los miembros de la comunidad educativa.

Otros autores incluyen dentro del comportamiento disruptivo otras conductas más graves, como son bullying, acoso, participación en bandas o pandillas e inapropiadas conductas sexuales en la escuela (Bru, Stephens y Torsheim, 2002; Charles, 1998; Fernet, Guay, Senécal y Austin, 2012; Finn et al., 2008).

2.2.2.1. Conductas disruptivas en el ámbito escolar

“Una conducta en la que existe una violación del derecho de los demás o de las normas y reglas sociales apropiadas a la edad”. (Castro, 2007:397).

En base a este enunciado podemos decir que las conductas disruptivas dentro del aula de clases, es un conglomerado de diversas acciones tales como: levantarse a destiempo, hablar cuando explica el profesor, pelear entre iguales.

Su desenlace excede a los individuos sobre los que se centra la acción (alumno - profesor) porque produce mayor fracaso escolar dentro del aula de clase. Lo que propicia un clima tenso donde se crean malas relaciones interpersonales tanto entre profesores y alumnos, entre los alumnos y entre los propios profesores.

El propósito es analizar y conceptualizar las conductas disruptivas que se dan en el ámbito educativo sus causas, características y consecuencias para así aportar acciones preventivas.

Las conductas disruptivas son “toda actividad mediante las cuales el alumno transgrede, viola o ignora la normativa disciplinaria establecida”. (Gómez & Serrats, 2005:11)

Siendo necesario entonces conocer los problemas desencadenantes, las situaciones conflictivas, los sujetos agentes de estas conductas y las causas de dichos comportamientos.

Estos tipos de conductas son el problema de convivencia más frecuente en las aulas, siendo la disrupción un comportamiento por medio del cual el alumno busca romper el proceso de enseñanza al ir contra la tarea educativa y, en ocasiones afecta a todo el alumnado.

La disrupción aparece relacionada con el fracaso escolar, por lo que solucionar el fracaso es también solucionar las conductas de este tipo.

El fracaso escolar en ocasiones es una consecuencia de la inadaptación que tiene el niño y la niña, hay niños y niñas que llegan a las instituciones con este problema y otros que se forman en el transcurso del periodo educativo.

Desde este punto de vista, podemos decir que la inestabilidad emocional es causada por muchos factores, como, por ejemplo: la desestructuración familiar, ya que los padres en ocasiones atribuyen el fracaso a la mala disposición del niño para los estudios; y, el entorno social en el que viven.

En el niño se puede generar una ansiedad y un gran temor ante las evaluaciones, las cuales le producirán un sentimiento de inseguridad y le llevará a desarrollar variadas formas de indisciplina. Cuando los niños presentan baja autoestima suelen actuar con el propósito consciente o inconsciente de procurar una aprobación social que mejore su nivel de relación.

2.2.2.2. Elementos constitutivos de las conductas disruptivas

Los problemas o conductas disruptivas dificultan gravemente la convivencia y afecta a las personas que las presentan. Estas conductas tienen vínculos con el ambiente en el que la persona se desarrolla.

- Dentro de la escuela

El clima escolar es crucial en el proceso de cambio de las conductas disruptivas, hay factores de tipo organizativo que favorecen el ambiente de agresividad, desorganización de espacios y horarios, espacios de clases muy pequeños, pocos lugares para recreo, edificios descuidados, la dirección ineficaz, malas relaciones entre el profesorado, escasa participación del alumnado, ausencia de normas claras de convivencia.

- **Dentro de la familia**

La familia es la unidad social básica, donde el niño se va desarrollando desde que nace; siendo esta la etapa que más incide en la formación de la personalidad, y donde entra en juego todo el sistema afectivo lo cual va hacer que el niño desarrolle una imagen de sí mismo y que se valore o no como persona.

Cuando existe en el alumno comportamientos inadecuados como son las acciones disruptivas, debemos acudir a los familiares para informarnos como está funcionando la estructura familiar, para identificar la situación actual en la que se encuentran, y por ende el entorno en el que se desenvuelve el niño o la niña.

Es importante la relación familia - escuela ya que para regular la conducta del alumno lo primordial sería el enlace entre ambas partes.

El acercamiento constante de los familiares a la escuela es de gran ayuda, por tanto, la colaboración que ellos presten, hace que el niño o niña perciba un proceso importante para poder normalizar su conducta.

- **Dentro del profesorado**

Las reuniones, el apoyo y principalmente la comunicación que debe existir dentro del profesorado es una característica fundamental, para que se brinde confianza y seguridad en los niños y niñas, caso contrario si se manifiesta actitudes negativas se crearan factores que pueden hacer descender los niveles de identificación del alumno dentro de la escuela.

Las actitudes negativas del profesor; bien, hacia los alumnos o hacia grupos concretos, siendo estos de diferentes clases sociales, son casi inapreciables para el

observador ajeno al centro, pero el alumno las capta enseguida y manifiesta diferentes conductas, siendo estas activas o pasivas.

En gran medida, la presencia de tales actitudes dentro de un grupo de profesores está relacionada con los niveles globales de satisfacción o insatisfacción del grupo, puede ser útil tener en cuenta la forma de percibir tales actitudes y analizar los niveles de disciplina del conjunto del centro - docente. Es primordial encontrar un espacio para el dialogo entre el profesorado porque solo así se creará un sentimiento de trabajo en equipo.

2.2.2.3. Tipos de conductas disruptivas

1. Conductas de personalidad

Es el conjunto de cualidades psicofísicas que distinguen un ser de otro:

- Caprichoso. Es la idea o propósito que la persona forma sin razón fuera de reglas ordinarias y comunes.
- Tímidos. Tendencia a sentirse incómodos, torpes, muy consciente de sí, en presencia de otras personas.
- Egocéntricos. Cuando la persona piensa que sus ideas son mucho más importantes que las ideas de los demás.
- Hiperactivos. Es una acción física elevada, persistente y sostenida, los niños y niñas hiperactivos reaccionan excesivamente ante los estímulos de su entorno.
- Extrovertidos. Aquí la persona es de carácter abierto, no tiene recelo para relacionarse con su entorno
- Introversos. Presenta un carácter reservado, no relacionándose con el medio que le rodea.
- Envidiosos. Son aquellos individuos que tienen tristeza, ira, por no tener lo que tienen los demás.

2. Conductas antisociales

Las conductas antisociales presentan las siguientes características:

- La falta de respeto al profesor, lleva a que se dé un clima hostil dentro del aula de clase.
- Cuando el profesor llama la atención por una acción negativa, el niño responde con el fin de crear una discusión.
- Mentiroso, cuando niega lo que es cierto, sea al profesor o a sus compañeros de clase, no habla con la verdad.

3. Conductas agresivas

Se produce cuando un organismo ataca con hostilidad física o verbalmente a otro organismo u objeto, y tenemos las siguientes:

- Los apodos son los nombres que se le da a un niño o niña tomando de sus defectos físicos o acciones que realice.
- La agresión verbal es un acto hostil contra uno mismo o con los demás, destinados a hacerles daño o provocarles temor.
- La venganza es la satisfacción que el niño o la niña tiene cuando alguien le ha dañado.
- Las intimidaciones causan miedo al niño y niña que es víctima.

4. Conductas indisciplinarias

Es un comportamiento que va contra las normas, como por ejemplo:

- Al interrumpir las explicaciones que el profesor hace cuando dicta una clase, se distorsiona la información y hace que los niños y niñas no comprendan y muchos se queden con vacíos de la materia.

- La Charlatanería molesta al profesor, ya que no le permite dar su clase con normalidad.
- El olvidarse los trabajos que se envían a realizar en la casa, hace que el niño o la niña no avancen de igual forma con el resto de los compañeros del aula.

Los juegos dentro del aula disgustan al profesor, debido a que se puede producir un desorden de las materias, incluso, se pueden lastimar. (Giusti, 2005).

2.2.2.4. Características del comportamiento o conducta disruptiva

En lo relacionado al comportamiento disruptivo se consideran las siguientes características:

- Son conductas inapropiadas dentro del aula.
- Los propósitos educativos iniciales del profesor no son compartidos y asumidos por todos los alumnos.
- Retarda y en algunos casos impide el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- Se convierte en un problema académico.
- Propicia un clima de aula tenso donde se crean malas relaciones interpersonales, tanto entre profesores y alumnos como entre los propios estudiantes.
- Proporciona un campo abonado para la aparición y aumento del maltrato entre alumnos (García, 2006).

Además, se considera que estos comportamientos pueden darse por las siguientes razones:

- Por aburrimiento o por necesidad de diversión.
- Como consecuencia de la sensación de fracaso y la dificultad de seguir la marcha de aprendizaje del grupo, lo que provoca una sensación de vacío que produce una falta de motivación.

- Para llamar la atención del profesor o de sus propios compañeros y compañeras.
- Cada caso suele ser un producto multifactorial de elementos personales, grupales y sociales (Latorre - Romero, 2014).

2.2.2.5. Comportamientos disruptivos más frecuentes

Los comportamientos disruptivos generalmente se presentan como;

- hacer ruidos corporales;
- hacer ruidos con objetos;
- levantarse constantemente del sitio;
- deambular por la clase;
- interrumpir constantemente el ritmo de la clase;
- salir y entrar de la clase sin permiso,
- proferir insultos contra compañeros y compañeras;
- decir palabrotas, frases soeces;
- burlarse de los demás;
- quitar cosas a los compañeros;
- amenazar a compañeros;
- agredir a compañeros;
- negarse a hacer lo que indica el profesor;
- amenazar al profesor.

Fernández (2011) al establecerse categorías para determinar de manera más precisa los comportamientos disruptivos, se consideran las siguientes:

- Conductas inadecuadas referidas a la tarea
 - a) No traer los deberes
 - b) Rechazar realizar la tarea en clases

- c) Realizar comentarios negativos de la tarea
 - d) Falta de interés, pasividad e inactividad
 - e) No traer libros, cuadernos, lápices
 - f) Interrumpir con ánimo de retrasar la clase
 - g) Trabajo descuidado
 - h) Lentitud en el trabajo
 - i) Hacer tareas de otras asignaturas
- Conductas referidas a las relaciones entre compañeros
- a) Pelearse
 - b) Culpar a otros
 - c) Ignorar
 - d) Reírse escandalosamente
 - e) Destrozar las cosas de los demás
 - f) Quitar cosas
 - g) Insultar
 - h) Hacer gestos o burlas
- Conductas contra las normas del aula
- a) Llegar tarde a la clase
 - b) Pedir salir al baño con el afán de distraer
 - c) Faltar a clases
 - d) Pintar o rallar en mesas o paredes
 - e) Tirar cosas por la clase
 - f) Tachar el cuaderno o libro
 - g) Llevar indumentaria inapropiada
 - h) Comer, beber, masticar chicle

- i) Jugar (cartas)
- j) Escuchar música
- k) Mandar mensajes con el celular
- l) Desordenar el mobiliario
- m) Juguetear (payasadas)
- n) Gritar en la clase
- Conductas inapropiadas de falta de respeto al profesor
 - a) Hablar mientras el profesor también lo hace
 - b) No cumplir órdenes
 - c) Levantarse del sitio sin permiso
 - d) Guardar las cosas antes de tiempo
 - e) Amenazarle
 - f) Mentirle
 - g) Enfrentarse al docente

De acuerdo con García (2006), un análisis de varios trabajos realizados agrupa y señalan los comportamientos disruptivos de acuerdo a la acción que, implicada en ellos, considerándose los siguientes:

- Motrices. Estar fuera del asiento, dar vueltas por la clase, saltar, andar a la "pata coja", desplazar la silla, ponerse de rodilla sobre la misma, balancearse.
- Ruidosos- Golpear el suelo con los pies y con las manos los asientos, dar patada a la silla o a la mesa, dar palmadas, hacer ruido con el papel, rasgar papel, tirar libros u objetos, derribar las sillas o mesas.
- Verbales. Conversar con otros, llamar al profesor para conseguir la atención, gritar, cantar, silbar, reír, toser, llorar.

- Agresivos. Pegar, empujar, pellizcar, abofetear, golpear con objetos, arrebatarse objetos o trabajos pertenecientes a otros, destrozar la propiedad ajena, lanzar objetos.
- De orientación en la clase. Volver la cabeza y/o el cuerpo hacia otro compañero, mostrar objetos a otro, observar a otros largamente en el tiempo.

2.2.2.6. Modos de comportamiento

Tovar (2003), clasifica los modos de comportamiento de la siguiente manera:

- Comportamiento instintivo, cuyas actividades humanas toma formas que son determinadas por la voluntad de la persona por la experiencia de la humanidad, por las exigencias de la sociedad y por las condiciones de la situación.
- Comportamiento impulsivo, la actividad se basa en la generación de conflictos, agresión, oposición, desafío a las reglas y normas de clases, el niño actúa movido por un deseo súbito (improvisto, repentino) sin reflexionar; se expresa en acciones o palabras violentas.
- Comportamiento consciente, es aquel que se realiza tras un proceso de razonamiento, por ejemplo, se manifiesta cuando se saluda a un conocido al encontrarlo en la calle.
- Comportamiento inconsciente, se produce de manera casi automática ya que el sujeto no se detiene a reflexionar sobre la acción como rascarse tras una picadura de mosquito.
- Comportamiento infantil, se refiere a la manera de comportarse del niño, la relación que mantiene con los demás, si el niño es agradable, simpático, reservado, difícil o muestra una conducta agresiva; el comportamiento se asimila más con niños menores que él.

- Comportamiento negativo, es aquel que produce un daño o perjuicio que no está a favor de ninguna cosa o persona, cuando la persona se opone bruscamente en la ejecución de las órdenes causando daño a compañeros, ambiente y docente.

2.2.2.7. Comportamiento inapropiado de los estudiantes

Ruiz (2008), indica que, conducta problema es el comportamiento inapropiado, aquel en que un profesor no puede tolerar, por tanto, castigaría, otro lo acepta y probablemente hasta lo festeje.

El criterio para determinar si la conducta de un niño o del grupo es problema, depende del criterio personal del educador sobre lo que es aceptable y lo que es inadmisibles en su aula. Las conductas relativamente inadmisibles como la rebeldía, la travesura, la maldad, las trampas en los exámenes, la desobediencia a las instrucciones, el no seguimiento a las reglas, la pelea; y que aún después del castigo se reincide o miente para evitar el castigo, exhibe y cuestiona al profesor, refunfuña tras él, ridiculiza frente al grupo a su propia autoridad, hasta es capaz de retarlo; en este caso al estudiante se le conoce como el niño que molesta y pega a la menor provocación, el que está con un pie fuera del plantel, rechazado y excluido de los juegos y que se queda solo cuando el profesor indica trabajo en equipo, todo se caracteriza por su indeseable e incorregible conducta.

2.2.2.8. Factores que influyen en el comportamiento en el aula

García J. (2004), establece los factores que influyen en el comportamiento perturbador, estos suelen ser de índole social, pedagógica, psicológica y biológica que se detallan a continuación:

- Factor social. La escuela tiene un componente altamente institucional, es cronológicamente graduada, y jerárquica, los valores son los propios de la

modernidad. Por el contrario, los alumnos, fuera del ámbito escolar reciben un bombardeo continuo de valores postmodernistas. Las circunstancias socioeconómicas y de estructura familiar también tienen una incidencia directa sobre la conducta. Ya que la relación familiar es vital para el desenvolvimiento de los alumnos en el ámbito escolar. La de situación económica grave tendrá incidencia directa sobre el estado afectivo y conductual del niño. Las costumbres y tradiciones también inciden sobre el comportamiento disruptivo de los alumnos en un contexto escolar enmarcado por una cultura distinta.

- Factor pedagógico. El estilo educativo que el niño recibe en el contexto familiar también influirá notablemente en el perfil de conducta del niño y niña en la escuela. Un modelo educativo familiar punitivo con excesivos refuerzos aversivos, así como una actitud permisiva, despreocupada, exenta de límites, provocará en el niño mayor predisposición hacia la práctica de conductas perturbadoras. La vivencia continuada de discrepancias o estilos educativos diferentes entre el padre y la madre, así como de conductas sociales inadecuadas de los padres, desarrollará un proceso de aprendizaje escaso.
- Factor psicológico. Expresado en baja resistencia a la frustración, ansiedad, bajo autocontrol, impulsividad, creencias, pensamientos racionalizados o distorsionados, dureza emocional, baja autoestima, disnomía escolar.
- Factor biológico. Se habla del aspecto nutricional de los alumnos.

2.2.2.9. Rol de la escuela en el comportamiento del niño

Zabala (2005), argumenta que es en el aula donde se aprenden muchos comportamientos nuevos durante los años de escuela, mientras que las respuestas previamente establecidas tienden a extinguirse por ser inubicables, como llorar en situaciones de tensión ya que los motivos existentes de dominio de la tarea deben

estimularse y fortalecerse. En la escuela el niño va a conocer nuevos compañeros por lo que se amplían las interrelaciones personales, se inicia la capacidad de recibir de los otros niños el don esencial del dominio propio, juntos con los demás niños descubren el significado de compartir momentos de amistad en el aula, experimentan la necesidad de jugar con los demás niños.

El ingreso a la escuela constituye la separación del niño respecto al hogar durante gran parte del día. De ahí la importancia de la intervención armónica del maestro cuya función es hacer que el niño pueda sentirse a gusto en el ambiente escolar para que la escuela desarrolle en él, el deseo de dominio de destrezas intelectuales y la adquisición del orgullo por el trabajo propio y así establecer relaciones amplias con los compañeros de clase. El trabajo escolar es estructurado por quien lo enseña, es decir, impuesto desde afuera y esa heteronomía limita el carácter de actividad voluntaria del trabajo, por eso la escuela es un lugar temido y respetado a la vez, ya que provoca inhibición en algunos niños, asimismo es fuertemente influenciado por el contagio de las reacciones, las aptitudes y las dificultades de los mismos alumnos.

Valet (2006), argumenta que dentro de las funciones del docente en el desarrollo del niño en edad escolar están las de adecuar la conducta al ritmo de aprendizaje a las exigencias del sistema escolar, para lograr interactuar socialmente en forma adecuada con adultos de fuera del sistema escolar y familiar. El cumplimiento de estas tareas es básico para el desarrollo de una buena autoestima y actúa como elemento protector de la salud mental del niño. En general, el desarrollo infantil normal es bastante armónico, existe un paralelismo en las diversas áreas del desarrollo que permiten al niño adaptarse fácilmente a las exigencias del medio ambiente y que la conducta sea relativamente predecible, sin embargo, hay un grupo

de la población infantil en que no se da dicho desarrollo armónico, lo que determina estilos cognitivos y conductuales diferentes.

Los problemas de conducta en la escuela son más frecuentes y muchas veces no se sabe cómo manejarlos, lo que provoca que cada vez existan más problemas de comportamiento, realidad que afecta el clima escolar y especialmente del aula en la que se presenta los conflictos, y es así como aumentan los problemas de conducta en los alumnos, de la misma manera están propensos a un deterioro importante en su desarrollo personal y social, ya que afecta su autoestima y sus posibilidades de establecer relaciones personales positivas. Generalmente, lo que sucede es que ante pequeños problemas que cada vez aumentan de magnitud, la reacción de castigo es aún más constante, se vuelve escasa la aceptación y puede causar malestar entre los mismos compañeros del aula.

2.2.2.10. Atención al comportamiento inadecuado en el aula

Ruiz (2008), Señala que el círculo mágico es una estrategia de derecho universal del niño en la convivencia con sus iguales, a la pertenencia al grupo escolar, es un instrumento del educador que ha detectado que muchos de sus alumnos no cuentan más que con el apoyo para salir de la situación emocional-conductual en el grupo, que no tiene más que solidaridad del profesor o profesora para lograr una sana integración y pertenencia al grupo, para poder formarse como un individuo equilibrado y con expectativas de desarrollo

(United Nations Educational, Cientific and Cultiral Organization [ONU UNESCO] 2007), argumenta que la integración, la permanencia al grupo, la aceptación y la mejora de la interacción del niño con el grupo escolar son un derecho inalienable, inherente a todo niño, aboga por la igualdad de oportunidades

educativas, principios bien estipulados en las declaraciones internacionales ONU - UNESCO por ello la insistente invitación para que se rescaten las estrategias de intervención grupal para mejorar los cotidianos y abrumadores problemas de conducta en el aula, resolviéndolos en la comunidad del salón, sin rechazarlo como material defectuoso.

García (2005), enumera las siguientes fórmulas para alcanzar la participación integral en el aula, y eliminar el comportamiento inadecuado.

- Palabras animadoras. Cuando los niños se comportan bien merecen aprecio reconocimiento y atención, ellos aprenderán que el buen comportamiento les hace ver bien al expresarles lo siguiente; ¡qué bien!, excelente, tu puedes, me gustó, me encanta.
- Positivismo. Decir a los niños lo que se desea que hagan, en vez de decirles lo que no se quiere que hagan, hay que cambiar los no por "sí", requiere práctica pero da buenos resultados, produce buenas ideas, y las buenas ideas son fáciles de entender.
- Fijar límites. Los límites indican al niño lo que se espera de él/ ella, las reglas o exigencias pueden sobrecargarlo, pero al fijar límites para situaciones importantes reducen la necesidad de tomar medidas disciplinarias. Los límites son más efectivos al tomar en cuenta las habilidades del niño y si se expresan claramente con palabras positivas, se hacen cumplir consistentemente ya que el niño los puede entender.
- Ofrecer opciones. Hay que permitir al niño escoger entre opciones como seleccionar una manzana o galletas para merienda; ver televisión o leer una historia antes de ir a la cama, ellos aprenden a hacer decisiones simples y estarán

preparados para hacer decisiones importantes en el futuro; pues experimentan un sentido de poder y control en sus vidas.

- Buen humor. Los niños responden muy bien al humor, es efectivo para romper la tensión y evitar problemas. Si el niño botó el lápiz afuera, el tutor debe expresarse así, yo veo un lápiz perdido afuera en el patio, espero que alguien ayude a ese lápiz a regresar a casa.
- Advertencias. Hacer saber al niño anticipadamente lo que se espera de él, facilita la transición y reduce resistencia, si los niños están ocupados en jugar, debe hacerseles saber que el almuerzo estará listo en 10 minutos para que cumplan.
- Planear anticipadamente. Prepararse para evitar el mal comportamiento del niño implica buscar estrategias que eviten la expresión de dicha conducta.
- Cambio de ambiente. Cambiar el ambiente del niño para evitar malos comportamientos.
- Ser ejemplo. Debe practicarse el comportamiento que se desea que adopten los niños.

2.2.2.11. Relación maestro - alumno

Vieira (2011) señala que la relación maestro - alumno ha sufrido alteraciones a lo largo del tiempo, lo que ha hecho que cada vez más, el maestro sienta la necesidad de buscar estrategias que le permitan una mejor relación con los alumnos, el maestro que sabe reconocer e identificar el estilo de comunicación, las actitudes y el comportamiento de sus alumnos, es una persona que posee un saber hacer bastante satisfactorio que le puede ayudar a afrontar situaciones difíciles dentro del aula.

Hay que tomar en cuenta que cuando un docente inicia su relación con un nuevo grupo se produce ansiedad por las dos partes. El maestro, alertado por el posible efecto que le producirá el nuevo grupo trata de delimitar espacios así como

las relaciones entre el grupo y él. De esta manera, con la primera impresión docente y estudiantes, surge el clima en el aula. A partir de esos determinados momentos el maestro y sus alumnos conocen la reacción que provocan en el otro con un gesto, una frase o una palabra.

2.2.2.12. Tipos de alumnos

Zabala (2005), expone que los alumnos se comportan de diferente manera, algunos interfieren negativamente en el logro de las metas académicas lo cual se considera problema, las conductas perturbadoras del niño son la hiperactividad y agresividad así como la inseguridad y retraimiento social; cuando se busca establecer cambio en la conducta del niño no debe pretenderse transformarlo a niño dócil sino a un niño que sea capaz de aprender con menos dificultad en su interrelación eficaz con los demás.

Vieira (2011) clasifica a los alumnos de la siguiente manera:

- Alumno agresivo. Se caracteriza por el comportamiento provocador, verbal o no verbal. Ante un alumno agresivo, el profesor no debe responder en el mismo sentido, pues, con mucha facilidad se entra a un círculo vicioso del que puede resultar difícil salir. La respuesta del profesor ante una provocación del alumno, debe ser complementaria, es decir, minimizando la diferencia y no estimulándola. Sin levantar el tono de voz, el profesor debe mostrar al alumno la desaprobación, sin atacarlo verbalmente ni humillarlo ante el grupo.

La agresividad es un tributo humano que se manifiesta para la sobrevivencia humana, es una condición extrema que causa estragos en la convivencia social de las personas, la conducta agresiva del niño se asocia con diversas formas de agresión a su persona (verbal, física, psicológica) generada principalmente por

sus figuras paterno - materna, por la inconsistencia en los correctivos y la desproporción e incongruencia de los castigos. Las agresiones pueden ser de tipo activo o pasivo, las primeras se observan fácilmente, mientras que la agresión pasiva es casi imperceptible.

- Alumno pasivo. Se caracteriza por la falta de iniciativa, por la dificultad que tiene para expresarse, por la fuerte sensibilidad a la crítica, por la ansiedad latente y por la actitud de dejar para más tarde lo que tiene que hacer. En muchas ocasiones, debido a la falta de motivación y al bajo concepto que tiene de sí mismo, estos alumnos necesitan que los estimulen constantemente; ante un alumno pasivo, es necesario movilizar al grupo con el fin de favorecer la integración y expresión.
- Alumno manipulador. Se caracteriza por el discurso seductor, por la forma triunfante de salir de situaciones complicadas.

Artola (2005), por su parte clasifica los comportamientos de los alumnos en el aula:

- o Hiperactividad. Es un trastorno en el desarrollo de la atención, del control de los impulsos y de la conducta gobernada por reglas, que surge en el desarrollo temprano, es significativamente escolar y social, no se atribuye a retraso mental ni a desórdenes emocionales severos, se consideró que no existen factores neurológicos como causales del trastorno.
- o Hiperquinesia. Hiper significa exceso; quinesis, movimiento, un sinónimo de actividad, sin embargo, para fines prácticos se hace una distinción entre el niño con hiperactividad (aquel que no presenta disfunción neurológica comprobable sino una historia de pautas de crianza inconsistentes e inadecuadas) y el niño con hiperquinesia, aquel que si le ha comprobado disfunción orgánica comprobable o tiene antecedentes perinatales significativas de una disfunción cerebral.

Ruíz (2008), define la hiperquinesia y la hiperactividad como conductas similares, sin embargo, hace una sutil diferencia y aclara que el niño con hiperquinesia se acompaña con disfunción neurológica comprobable, desobediencia patológica que se explica en el apartado correspondiente y los antecedentes perinatales patológicos.

Cuando la hiperactividad se asocia con trastorno en la atención TDA o con dificultades en el aprendizaje, no traen las mismas manifestaciones que la conducta problema, ya que en esta última los niños no necesariamente tienen dificultades para aprender, o atención dispersa, por el contrario, en ocasiones su desempeño es bueno, su comprensión también, pero su conducta indeseable opaca y demerita su potencial cognitivo a los ojos del profesor, no porque carezca de él. Las familias disfuncionales ejercen hostilidad y baja socialización.

Las conductas problemas ejercen una gama de expresiones como hostilidad, agresión, baja tolerancia a la frustración, impulsividad, peleas constantes, insultos, burlas, descalificación y desacato de las reglas, ridiculización agresiva a los errores indicados por el maestro.

2.2.2.13. Disciplina escolar

En el ámbito social, familiar y educativo tienen que existir normas, aunque estas sean mínimas. La familia y la escuela son fundamentales para el aprendizaje de niños y niñas dentro de las aulas de clases. Las normas deben ser cumplidas por maestros y estudiantes, a fin de facilitar el logro de los objetivos educativos.

Pero no siempre son fácil de cumplirlas; la naturaleza humana, y más la de los niños y niñas tienden a pasar por encima de ellas: no las desean; tienden a

desobedecerlas, aunque sean lógicas y razonables. Es que, con frecuencia, los estudiantes desconocen su importancia para una adecuada convivencia.

A muchos profesores les preocupa el aspecto del trabajo del aula ya que la presencia de las conductas disruptivas dentro de la clase molesta al profesor, por lo que se ve obligado a poner orden y sancionar, esta forma de conducta en los niños y niñas en ocasiones los profesores recurren a los gritos, amenazas o también pueden llegar a la agresión física o la humillación.

Existen factores externos a la escuela, que también pueden estar en la base de los problemas de disciplina, pueden ser: familiares, dificultades entre los padres, familias incompletas, maltrato, incluso la televisión.

De todas maneras, cualquier factor que se manifieste dará cabida a los problemas de disciplina, ya que pueden ser el resultado de una interacción entre factores que no están dentro de control y otras que si están al alcance para su solución. Estos problemas de disciplina se presentan generalmente como conflictos en la relación entre el docente y el alumno. Estas conductas inadecuadas implican un mayor o menor componente de violencia, desde la resistencia o alejamiento pasivo hasta el desafío o el insulto activo al maestro. Se puede dar el absentismo escolar como, una señal de advertencia de que el alumno tiene problemas dentro de la familia o de la misma escuela.

Sureda (2003:9) refiere: “La disciplina es una virtud que modifica a quien la práctica y también al medio ambiente donde se ejerce”

Por su parte García A. (2008) afirma: “Podemos definir la disciplina de clase como el conjunto de actitudes desarrolladas por el profesor, dirigidas a conseguir que el alumno esté ocupado y trabajando en las tareas instruccionales y a minimizar los

comportamientos disruptivos en el grupo. En fin, es el conjunto de actividades planificadas y destinadas a conseguir la disciplina en el aula. La disciplina del aula ha sido y es una de las principales funciones del profesor. Este es un gestor del clima social y orientador del trabajo de los alumnos. Esta función es compleja al tener que integrar las conductas de los alumnos teniendo en cuenta el estadio evolutivo en que se encuentran y las tareas a realizar. Crear el clima propicio para el trabajo, facilitar la comunicación e interacción, potenciar el aprendizaje, interiorizar las normas sociales, son las variables privilegiadas en la gestión del aula y que ha de ejecutar el profesor.” (Pág.: 16)

De acuerdo con el artículo Disruptive behavior policy (2002) una conducta de indisciplina es aquella acción o palabra que sea irrespetuosa, ofensiva, amenazante, que interfiera con las actividades de aprendizaje de otros estudiantes, que impida la impartición de servicios escolares y que tenga un efecto negativo en el ambiente de aprendizaje. También dice que incluye las acciones físicas, verbales o de amenaza psicológica. Además, considera como indisciplina el actuar abusivamente contra el personal escolar o los estudiantes. El artículo Disruptive behavior policy (2002) define a la indisciplina moderada como la conducta que incluye palabras o acciones que no sean parte del proceso de aprendizaje y que promuevan un ambiente de hostilidad, intimidación, ridículo o ansiedad entre los estudiantes o el personal de la escuela. El estudiante con indisciplina moderada puede amenazar al personal escolar o a otros estudiantes, también puede hacer demandas irracionales de atención o trato especial en detrimento de otros estudiantes o realizar otras acciones mencionadas en el código de conducta (Disruptive behavior policy, 2002).

MINEDU (2010:121) nos dice que “La disciplina es un instrumento para el cambio y para el crecimiento del que todos somos responsables, y que puede ayudar

a todos a expresarnos, a valorizarnos, a comunicarnos, a descubrir nuestras necesidades y a buscar formas solidarias para la mutua satisfacción de las mismas. Ello nos puede impulsar a crear: 1. Un modo de ser en las personas. 2. Un modo de vivir deseado por el grupo y 3. Un ambiente positivo que ayude a crecer.”

2.2.2.14. El clima en el aula

En el centro escolar el clima de clase es de gran importancia en el proceso de cambios de las conductas disruptivas. El profesor tendrá como uno de los objetivos fundamentales de su acción tutorial el crear un clima de clase en el que se favorezca el aprendizaje cooperativo de las habilidades sociales, debe hablarles del tema del maltrato en la clase, hacerles ver a los niños y niñas que pueden formar un clima favorable con las normas y reglas establecidas dentro de la clase, estas conductas manifiestan efectos positivos respecto a los objetivos de la escuela y la educación. (Castillo Nuñez, y otros, 2007).

Es difícil que en una escuela haya un solo clima de clase, por lo que puede formar quizás diversos subclimas como a veces se dice al hablar de los distintos cursos de una misma escuela o de las distintas casas donde conviven los alumnos.

Se debe crear un clima de clase que sea claro, que tenga un objetivo preciso, que permita a los alumnos dar una respuesta positiva ante la situación en que se encuentran y que se les permitan integrarse en ella. No hay un método único que valga para todos los contextos, pero el estilo comunicativo y negociador del profesor es de gran importancia.

“Para los autores que se han ocupado de este aspecto, es esencial que profesores y alumnos hablen sobre las normas y las rutinas que rigen la vida del aula, aunque lo cierto es en muchas de ellas se habla poco al respecto, y no siempre

porque ya exista un acuerdo y se haya comprobado que tal acuerdo es válido”.
(Watkins & Wagner, 1991:107).

Las normas que el profesor establezca para el buen funcionamiento del grupo dentro del aula de clase, son de gran importancia y no porque una vez que se han expuesto las normas se vaya a dar un seguimiento automático de ellas, sino que es un aspecto de su propia definición de la clase. Las normas y las rutinas son el punto de partida de toda negociación que se dé entre profesor - alumno, y como tal, pueden contribuir a dar sentido a la situación en la que se trabaja.

Fernández (2004), resalta la importancia del clima en el aula, principalmente refiere al espacio en el que profesores y alumnos pasan gran parte del tiempo, indica que debe ser un ambiente facilitador del aprendizaje, presupone una atmósfera y un medio favorecedor, cuyo principal factor se considera que es la calidad de las relaciones interpersonales; la calidad de la relación entre el profesor y los alumnos influye, de hecho, en muchas facetas de la interacción en el aula y en la relación con el grado de aprendizaje real del alumno.

En los primeros días de clases, es frecuente que los alumnos midan al profesor, o sea, para ellos, lo importante es saber hasta dónde pueden llegar, posteriormente, con el paso del tiempo, profesores y alumnos se van conociendo y se va consolidando la dinámica de las relaciones. Los maestros saben que todos los grupos son diferentes, tienen dinámicas propias, cada uno construye su propia estructura, organización, normas y límites.

2.3. Operacionalización de las variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
VIDEOJUEGO DOTA	Acción en tiempo	<ul style="list-style-type: none">- Roles del juego- Objetos del juego- Tipos de daños
COMPORTAMIENTO DISRUPTIVO	Conductas de personalidad	<ul style="list-style-type: none">- Capricho- Timidez- Egocentrismo- Hiperactividad- Introverso- Extroverso
	Conductas agresivas	<ul style="list-style-type: none">- Agresión psicológica- Agresión física
	Conductas indisciplinarias	<ul style="list-style-type: none">- Interrupciones al profesor- Interrupciones a los alumnos

2.4. Hipótesis

2.4.1. Hipótesis general

Existe una asociación en forma directa entre la participación en el video juego dota; en el comportamiento disruptivo de los estudiantes de la I. E. “San Juan” distrito de San Juan Bautista de la provincia de Huamanga de la Región de Ayacucho – 2019, se asocian en forma directa.

2.4.2. Hipótesis específicas

1. Existe una relación directa entre la participación en el Videojuego Dota y la conducta de personalidad de los estudiantes de la I. E. “San Juan” distrito de San Juan Bautista de la provincia de Huamanga de la Región de Ayacucho, 2019.

2. La relación existente entre la participación en el Videojuego Dota y la conducta agresiva de los estudiantes de la I. E. “San Juan” distrito de San Juan Bautista de la provincia de Huamanga de la Región de Ayacucho – 2019, es directa.
3. La participación en el Videojuego Dota se encuentra asociada en forma directa con la conducta indisciplinaria de los estudiantes de la I. E. “San Juan” distrito de San Juan Bautista de la provincia de Huamanga de la Región de Ayacucho, 2019.
4. La edad de los estudiantes más asociada a la práctica del Videojuego Dota en la I. E. “San Juan” distrito de San Juan Bautista de la provincia de Huamanga de la Región de Ayacucho – 2019, es igual a 12 años.

2.5. Glosario de términos

- **Agresividad:** Uso de la violencia en la interacción con algo o alguien. Podría producirse en la interacción con uno mismo, lo que recibiría el nombre de autoagresividad.
- **Antisocial.** Aplicado al comportamiento que hace que los individuos entren en conflicto con la sociedad.
- **Conducta disruptiva.** Es un comportamiento que se caracteriza por ser de mala educación, insolente, falta de cooperación, irrespetuoso, desobediente, agresivo, provocador, impulsivo, entre otros.
- **Conductual.** Relativo a la conducta, es decir, al comportamiento. Hay un tipo de psicoterapia que se centra en la modificación de la conducta / comportamiento.
- **Conflicto.** Situación en la que un actor (persona, comunidad o Estado) se encuentra en oposición consciente con otro actor porque persiguen objetivos incompatibles o estos son percibidos como tales. Lo que los conduce a una

oposición, enfrentamiento o lucha. Por su parte, violencia es el uso de la fuerza por una de las partes, o por ambas, para resolver dicho conflicto.

- **Convivencia escolar.** Se refiere a la calidad de vida escolar. Refleja sus normas, metas, valores, relaciones interpersonales y afectivas, el estilo de enseñanza e incluso las estructuras organizacionales.
- **Comportamiento individual.** Para relacionar el comportamiento individual con los patrones de conducta que asumen los individuos dentro de las organizaciones, hay que iniciar por ilustrar lo que significa la conducta, comportamiento y sus diferentes manifestaciones, los elementos y factores de influencia.
- **Comportamiento desorganizado.** Conducta inapropiada con respecto al contexto (de repente, se agita y se confunde o se sienta y mira fijamente, como si estuviera inmovilizado).
- **Creeps.** Unidades enemigas manejadas por la computadora que defienden las estructuras y objetivos del juego.
- **Disciplina escolar.** Conjunto de procedimientos y acciones formativas que fomentan la interiorización de valores, el respeto a las personas y el cumplimiento de las normas que garantizan la regulación del comportamiento de los estudiantes y una convivencia armoniosa entre todos los miembros de la comunidad educativa. Por ningún motivo o circunstancia, la disciplina debe recurrir al golpe o insulto.
- **Dota.** Conocida como la abreviación de Defense of the Ancients, es un juego de categoría M.O.B.A, el cual fue desarrollado por la compañía de juegos Valve, desde el año 2011. Su creación se considera como la versión actualizada de un

mapa personalizado para el juego Warcraft III: The Frozen Throne que posee el mismo nombre.

- **Early Game.** Etapa inicial del juego en la que el equipo se separa por líneas.
Focus: Indica que se deben centrar los esfuerzos en un héroe en concreto. Suele venir acompañado con el nombre del objetivo.
- **Gank.** Se refiere a llevar a cabo una emboscada para acabar rápido con un héroe enemigo.
- **Gankear.** Acción de flanquear a un enemigo que está atacando a un compañero de equipo, tradicionalmente acercándose desde su espalda.
- **God of War.** Juego del género de aventura que se caracteriza por el uso de la mitología griega y por la violencia explícita que utiliza.
- **Habilidad.** Se refiere a la capacidad de un individuo para desarrollar las diversas tareas de un puesto.
- **Héroes.** Nombre otorgado a los personajes de Dota 2. Equipados con diversas habilidades y características, cada uno está a disposición de los jugadores para poder cumplir con el objetivo del juego.
- **Hitman.** Juego del género de espionaje que se trata sobre sicariato.
- **Jungler.** Junglista (xD), del verbo junglear, es una técnica, que consiste en farmear sin el problema de torres héroes, o cantidad de creeps, concentrándose en las junglas que son las partes donde abundan los creeps neutrales.
- **M.O.B.A.** Palabra formada por las iniciales de lo que es conocido como Multiplayer Online Battle Arena. También conocido como juego de Estrategia de Acción en Tiempo Real (A.R.T.S), es un tipo de juego conformado por dos equipos. Mediante el control de una unidad (por lo general) por jugador, cada equipo tiene el objetivo de destruir la base del enemigo.

- **Nivel en la partida.** Nivel que obtienen los campeones a medida que la partida va avanzando.
- **Personalidad.** Se refiere a un conjunto dinámico de características psíquicas de una persona, a la organización interior que determina que los individuos actúen de manera diferente ante una circunstancia.
- **Pull.** Se refiere a la acción de atraer a los creeps neutrales a la línea para que sean atacados por los creeps de ese camino.
- **Resident Evil.** Juego del género de horror que se caracteriza por el combate contra zombies y el terrorismo biológico.
- **Stream.** Retransmisión online realizada mediante una plataforma a la cual se puede acceder a través de una página web.
- **Violencia escolar.** Se refiere al uso intencional de la fuerza y el poder, sea este físico o psicológico, para actuar contra sí mismo u otra persona. Lo que provoca un daño que puede ser físico, psicológico o social.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Enfoque de investigación

Esta investigación fue desarrollada bajo el enfoque cuantitativo, el cual es secuencial y probatorio. Cada etapa precede a la siguiente y no podemos eludir pasos, el orden es riguroso, aunque, desde luego, podemos redefinir alguna fase. Parte de una idea, que va acotándose y, una vez delimitada, se derivan objetivos y preguntas de investigación, se revisa la literatura y se construye un marco o una perspectiva teórica. De las preguntas se establecen hipótesis y determinan variables; se desarrolla un plan para probarlas; se miden las variables en un determinado contexto; se analizan las mediciones obtenidas (métodos estadísticos), y se establece una serie de conclusiones respecto de la o las hipótesis.

“Los estudios de corte cuantitativo pretenden la explicación de una realidad social vista desde una perspectiva externa y objetiva. Su intención es buscar la exactitud de mediciones o indicadores sociales con el fin de generalizar sus resultados a poblaciones o situaciones amplias. Trabajan fundamentalmente con el número, el dato cuantificable” (Galeano, 2004:24).

3.2. Tipo de investigación

El tipo de investigación que corresponde al presente estudio es la investigación aplicada, ya que el principal propósito es hacer uso, poner en práctica o aplicar los

conocimientos científicos existentes en la solución de los problemas vigentes en la realidad.

Por su parte, Hernández y Col (2006) plantea respecto a este estudio que puede identificarse como “aquel tipo de investigación que tiene fines prácticos en el sentido de solucionar problemas detectados en un área del conocimiento. Está ligada a la aparición de necesidades o problemas concretos y al deseo del investigador de ofrecer solución a esos” (p. 103).

3.3. Nivel de investigación

Con la intención de medir el grado de asociación y el nivel de interacción entre las variables de este estudio se ha considerado el nivel de investigación correlacional de puntuación negativa ya que se observa que el comportamiento de las variables en estudio va de menor a mayor denominada también correlación inversa, es decir, que con esto se demuestra que existe dependencia probabilística, las mediciones u observaciones de ambas variables se realizan en un contexto natural.

“Presenta como objetivo medir la relación que existe entre dos o más variables, en un contexto dado. Intenta determinar si hay una correlación, el tipo de correlación y su grado o intensidad. En otro sentido, la investigación correlacional busca determinar cómo se relacionan los diversos fenómenos de estudio entre sí” (Cazau, 2006).

3.4. Diseño de investigación

El plan o estrategia determinada en esta investigación para la obtención de la información o recolección de datos no estará sometida a mecanismos de control, ya que las unidades de análisis no estarán expuestas a la existencia de estímulos, tratamientos o condicionamientos, porque la realidad no es construida sino que las

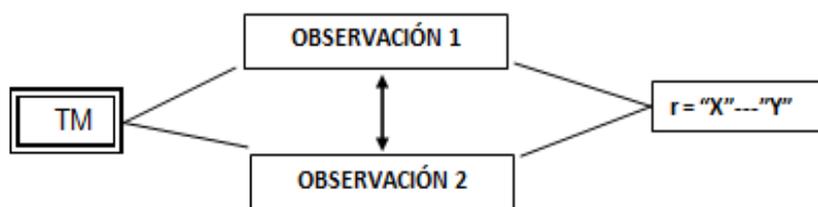
observaciones se dan en su contexto natural, siendo así que la variable independiente no es susceptible de ninguna manipulación, considerándose dicha investigación como no experimental.

Este estudio será de corte transversal o seccional lo cual no implica la existencia de medidas repetidas, secuenciales, prolongadas u evolutivas, es decir, que las observaciones concentradas en cada una de las variables serán en un único momento, una sola vez, cuyo proceso investigativo también cuenta con rigor científico.

Según Sabino (2006) el diseño no experimental “o post – facto como el experimento que se realiza después de los hechos, es decir, no se trata de un verdadero experimento pues el investigador no controla ni regula las condiciones de prueba, simplemente toma situaciones reales que se hayan producido espontáneamente, trabajando sobre ellas como si efectivamente se hubieran dado bajo el control del investigador” (p. 120)

De acuerdo a Hurtado (2010, p.148) “en el diseño transeccional el investigador estudia el evento en un único momento de tiempo”.

El esquema o diagrama correspondiente al diseño de investigación no experimental de corte transversal o transeccional es el siguiente:



Simbología

X : Variable atributiva una = (O₁)

Y : Variable atributiva dos = (O_2)

r : Asociación entre las variables

O : Medición u observación de la delimitación teórica

TM: Tamaño muestral.

3.5. Población y muestra

3.5.1. Población

El colectivo o el conjunto de elementos de este estudio, es decir, la población de esta investigación a ser observada o medida considerando las variables en estudio, está conformada por unidades de análisis animadas las cuales vienen a ser los estudiantes del nivel de educación secundario de la I. E. “San Juan” distrito de San Juan Bautista de la provincia de Huamanga de la Región de Ayacucho que contabilizan 1080, teniendo este dato cuantitativo se puede afirmar que la población en estudio es una población finita, ya que la cantidad de unidades de análisis que la conforman es conocida y limitada.

De acuerdo a la opinión de Chávez (2007) en cuanto a la población finita expone que están “constituidas por menos de 100.000 unidades” (p.157)

3.5.2. Muestra

Conociendo el nivel de confianza con el cual se quiere trabajar, se aplicará una ecuación matemática para estimar el tamaño muestral. La decisión de trabajar en esta investigación con una porción de la población, es decir, con una muestra es principalmente por razones de tiempo y financiamiento y además porque es más exacta, ya que al ser estudios más pequeños, el error en el que se incurre es menor comparado a toda la población así como también los recursos tangibles e intangibles son menores. El muestreo también favorece la exactitud de los resultados.

Balestrini (2006), señala que: “una muestra es una parte representativa de una población, cuyas características deben producirse en ella, lo más exactamente posible” (p.141).

La fórmula utilizada para calcular la muestra de la población finita cualitativa de la presente investigación es la siguiente:

$$n = \frac{NZ^2 pq}{Nd^2 + Z^2 pq}$$

Dónde:

n = Muestra

N = Población

Z = Nivel de confianza: 95% = 1.96

p = Probabilidad de éxito

q = Probabilidad de fracaso

d = Margen de error

Resultados de operación matemática

N =	1080
Z =	1.96
Z ² =	3.8416
p =	0.6
q =	0.4
d =	0.2
d ² =	0.04
NZ ² pq =	995.74272
Nd ² =	43.2
Z ² pq =	0.921984
Nd ² + Z ² pq =	44.121984
n =	22.56795

La cantidad de elementos que conforman la muestra de este estudio es equivalente a 23 unidades de análisis animadas las mismas que corresponden a los estudiantes del VI ciclo del segundo grado del Nivel de Educación Secundario de la I. E. “San Juan” distrito de San Juan Bautista de la provincia de Huamanga de la Región de Ayacucho. Las unidades de análisis ya mencionadas serán seleccionadas sin considerar la aleatoriedad, es decir, sin utilizar el muestreo probabilístico.

Por lo tanto, en la presente investigación se hará uso del muestreo no probabilístico por conveniencia sobre el cual John W. Creswell (2008) lo define “como un procedimiento de muestreo cuantitativo en el que el investigador selecciona a los participantes, ya que están dispuestos y disponibles para ser estudiados”.

Los criterios de inclusión y exclusión para la selección de las unidades de análisis son los siguientes:

- **Criterios de inclusión**

- a) Estudiantes con bajo rendimiento académico
- b) Estudiantes indisciplinados
- c) Estudiantes con muchas inasistencias

- **Criterios de exclusión**

- a) Estudiantes con alguna discapacidad física
- b) Estudiantes con algún trastorno mental
- c) Estudiantes con algún familiar dentro de la I.E

3.6. Técnica e instrumentos de recolección de datos

3.6.1. Técnica

La técnica a ser utilizada en el desarrollo de esta investigación, la cual indudablemente permitirá un mayor contacto y una mejor captación de las actividades en el trabajo de campo será la técnica de encuesta.

Según Arias (2006), “las técnicas de investigación son las distintas maneras, formas o procedimientos utilizados por el investigador para recopilar u obtener los datos o la información” (p. 25).

Según Tamayo, (2008), la encuesta “es aquella que permite dar respuestas a problemas en términos descriptivos como de relación de variables, tras la recogida sistemática de información según un diseño previamente establecido que asegure el rigor de la información obtenida.” (p. 24).

3.6.2. Instrumento

Para realizar la praxis científica en la ya mencionada delimitación espacial y bajo las variables en estudio se utilizará como instrumento de medición el cuestionario.

Según Hurtado (2010) “los instrumentos constituyen la herramienta específica con la que se obtendrá, clasificará y codificarán la información, pudiendo estos ya estar prediseñados o incluso normalizados, incluso de ser necesario el investigador puede elaborar su propio instrumento”.

Por su parte Hernández y Col (2006) definen el cuestionario como:

Un instrumento de recolección de datos que consiste en un conjunto de preguntas respecto a una o más variables a medir, cuyo contenido está basado en

preguntas variadas tanto cerradas que contienen categorías u opciones de respuestas que han sido previamente delimitadas, como abiertas las cuales no delimitan las alternativas de repuestas, por lo cual el número de categorías de respuestas es un elevado. (p. 285)

Todo instrumento de investigación y/o medición considera características principales como es la validez y la confiabilidad:

- **Validez**

La validez, definida como “el grado en que un instrumento de medida mide aquello que realmente pretende medir o sirve para el propósito para el que ha sido construido” (Martín Arribas, 2004:27)

La validación del instrumento de esta investigación se realizará a través del juicio de expertos (Método de agregados individuales). El juicio de expertos es un método de validación útil para verificar la fiabilidad de una investigación que se define como “una opinión informada de personas con trayectoria en el tema, que son reconocidas por otros como expertos cualificados en éste, y que pueden dar información, evidencia, juicios y valoraciones” (Escobar-Pérez y Cuervo-Martínez, 2008:29).

La fórmula a ser utilizada para la validez del instrumento de la presente investigación es la siguiente.

Max	4
Min	1
K	3

$$V = \frac{\bar{x} - l}{k}$$

$V = V$ de Aiken

\bar{x} = Promedio de calificación de jueces

k = Rango de calificaciones (Max - Min)

l = calificación más baja posible

<p>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.</p> <p>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo</p> <p>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo</p>
<p>Con valores de V Aiken como $V = 0.70$ o más son adecuados (Charter, 2003).</p>

- **Confiabilidad**

De acuerdo a la opinión de Bernal (2006) la confiabilidad es:

Si se miden fenómenos y eventos una y otra vez con el mismo instrumento de medición ¿se obtienen los mismos resultados u otros muy similares? Si la respuesta es afirmativa se dice que el instrumento es confiable (p. 214)

La interpretación de los valores del coeficiente de confiabilidad tomando en cuenta la escala sugerida por Ruiz (1998) es la siguiente:

RANGO	MAGNITUD
0.81 – 1.00	Muy alta
0.61 – 0.80	Alta
0.41 – 0.60	Moderada
0.21 – 0.40	Baja
0.001 – 0.20	Muy baja

La fórmula para encontrar el coeficiente de confiabilidad es la siguiente:

$$\alpha = \left[\frac{k}{k - 1} \right] \left[1 - \frac{\sum_{i=1}^k S_i^2}{S_t^2} \right]$$

Siendo:

S_i^2 = es la varianza del ítem i ,

S_t^2 = es la varianza de los valores totales observados y

k = es el número de preguntas o ítems.

3.7. Proceso para la contrastación de hipótesis

En esta investigación se hará uso de la estadística descriptiva e inferencial (prueba de hipótesis) a través del software Excel y del programa o paquete estadístico para las ciencias sociales como el SPSS, versión 24, los cuales permitirán realizar un correcto análisis y una adecuada interpretación de los datos obtenidos en el trabajo de campo proporcionados por las unidades de análisis animadas, es decir, por la muestra encuestada.

- **Estadística descriptiva.** Esta rama de la estadística será utilizada con la finalidad de resumir la información recolectada en la praxis científica a través de tablas y gráficos según la escala de medición empleada sean éstas nominales, ordinales, discretas, continuas, entre otras; haciendo uso de las diferentes medidas de tendencia central, de posición y no posición, como las de frecuencias absolutas, relativas, etc.
- **Estadística inferencial.** Se llevará a cabo mediante la prueba de asociación o relación no paramétrica de chi – cuadrado señalada también como ji – cuadrado (X^2), la cual viene a ser una prueba de independencia porque permite realizar la prueba o contrastación de las hipótesis correlacionales, es decir, la relación entre las variables en estudio.

La fórmula de la ya mencionada prueba estadística o test estadístico es la siguiente:

$$x^2 = \sum \left(\frac{(fo - fe)^2}{fe} \right)$$

Simbología

X^2 : Chi cuadrado

Σ : Sumatoria de las frecuencias

fo : frecuencia del valor observado

fe : frecuencia del valor esperado

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

4.1. Estadística descriptiva

Resultados de la estadística descriptiva: Primer instrumento

Tabla 1.

¿Las reglas establecidas en el Videojuego Dota son muy difíciles de cumplir?

	fi	hi	%
<i>Siempre</i>	2	0.08695652	9%
<i>Casi siempre</i>	1	0.04347826	4%
<i>A veces</i>	9	0.39130435	39%
<i>Nunca</i>	11	0.47826087	48%
Total	23	1	100%

Fuente: Encuesta elaboración propia, marzo 2019

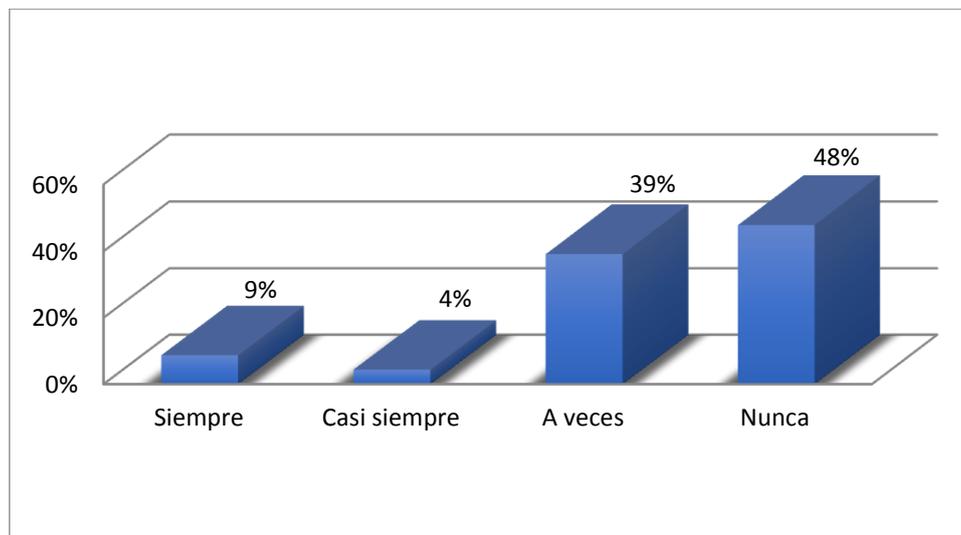


Gráfico 1.

¿Las reglas establecidas en el Videojuego Dota son muy difíciles de cumplir?

Interpretación: Del 100% de los encuestados, el 48% señaló que nunca las reglas establecidas en el Videojuego Dota son muy difíciles de cumplir porque tienen reglas y metas que cumplir en el juego, el 39% indicó que a veces cumplen para llegar a sus metas y pasan al segundo nivel, el 9% expresó que siempre porque en ellos juegan diariamente el cual le ocasiona destreza y habilidades y el 4% reveló que casi siempre.

Tabla 2.

¿Superas todas las veces los retos determinados en el Videojuego Dota?

	fi	hi	%
<i>Siempre</i>	6	0.26086957	26%
<i>Casi siempre</i>	6	0.26086957	26%
<i>A veces</i>	6	0.26086957	26%
<i>Nunca</i>	5	0.2173913	22%
Total	23	1	100%

Fuente: Encuesta elaboración propia, marzo 2019

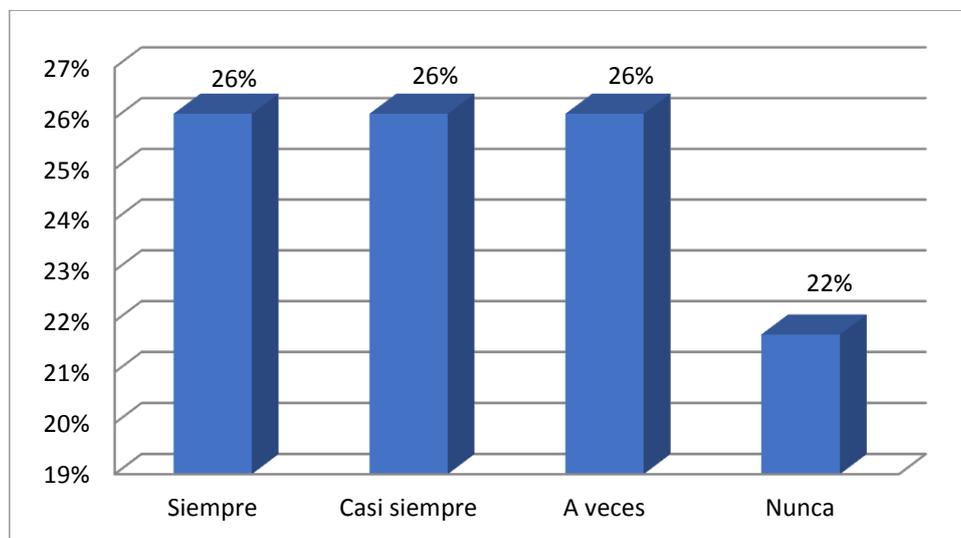


Gráfico 2.

¿Superas todas las veces los retos determinados en el Videojuego Dota?

Interpretación: Del 100% de los encuestados, el 26% señaló que siempre porque juegan diariamente, casi siempre y a veces supera todas las veces los retos determinados en el Videojuego Dota y el 22% indicó que nunca porque en ellos es esporádico el juego.

Tabla 3.

¿Cuál es la temática que más predomina en el Videojuego Dota?

	fi	hi	%
<i>Combate</i>	9	0.39130435	39%
<i>Disparo - lucha</i>	8	0.34782609	35%
<i>Combate y disparo - lucha</i>	6	0.26086957	26%
<i>Ninguna</i>	0	0	0%
<i>Otra</i>	0	0	0%
Total	23	1	100%

Fuente: Encuesta elaboración propia, marzo 2019

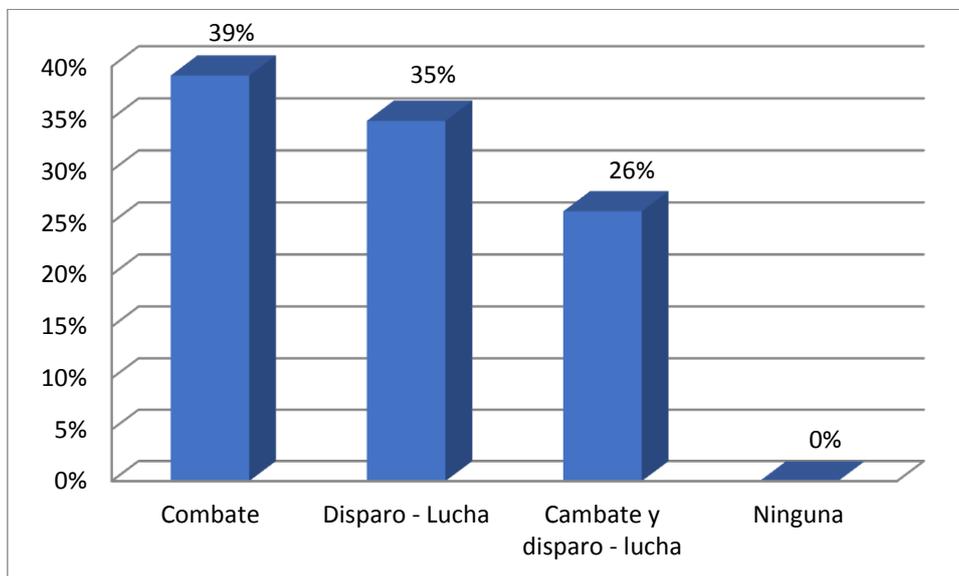


Gráfico 3.

¿Cuál es la temática que más predomina en el Videojuego Dota?

Interpretación: Del 100% de los encuestados, el 39% señaló que la temática que más predomina en el Videojuego Dota es combate porque en ellos existe cierta predisposición a la agresividad física, el 35% indicó que es disparo – lucha y el 26% expresó que es combate y disparo – lucha.

Tabla 4.

¿Cuál de las siguientes categorías se llevan a cabo en el Videojuego Dota?

	fi	hi	%
<i>Individual</i>	9	0.39130435	39%
<i>Multijugador en distinta máquina</i>	14	0.60869565	61%
Total	23	1	100%

Fuente: Encuesta elaboración propia, marzo 2019

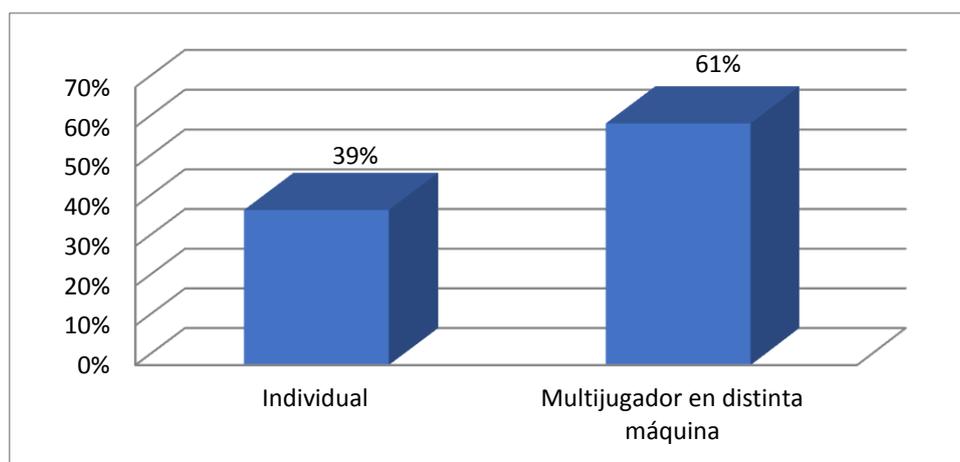


Gráfico 4.

¿Cuál de las siguientes categorías se llevan a cabo en el Videojuego Dota?

Interpretación: Del 100% de los encuestados, el 61% señaló que la categoría que se lleva a cabo en el Videojuego Dota es la de multijugador en distinta máquina porque en cierta medida buscan la competencia en otros grupos para demostrar sus habilidades en la manipulación de estos juegos dotas y el 39% indicó que es la individual porque en ellos esta práctica va iniciándose de manera personal.

Tabla 5.

¿Cuánto tiempo en promedio dura cada vez que se juega el Videojuego Dota?

	fi	hi	%
<i>Una hora</i>	11	0.47826087	48%
<i>Hora y media</i>	4	0.17391304	17%
<i>Dos horas</i>	7	0.30434783	30%
<i>Más de dos horas</i>	1	0.04347826	4%
Total	23	1	100%

Fuente: Encuesta elaboración propia, marzo 2019

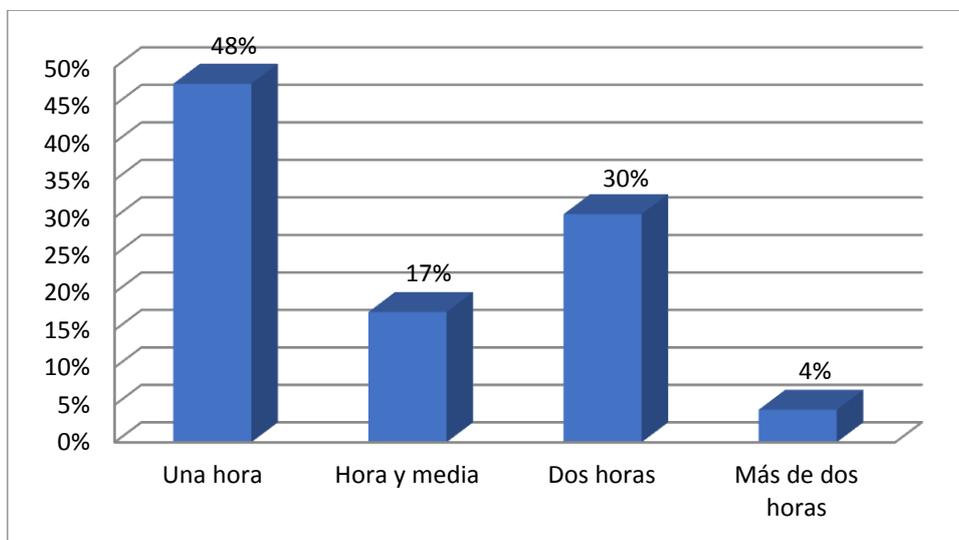


Gráfico 5.

¿Cuánto tiempo en promedio dura cada vez que se juega el Videojuego Dota?

Interpretación: Del 100% de los encuestados, el 48% señaló que el tiempo en promedio que dura cada vez que se juega el Videojuego Dota es de una hora por que corresponde a sus situaciones económicas, el 30% indicó que es de dos horas porque responde a sus costos económicos, el 17% expresó que es hora y media y el 4% enunció que es más de dos horas.

Tabla 6.

¿En qué medida el Videojuego Dota se realiza en equipo?

	fi	hi	%
<i>Siempre</i>	12	0.52173913	52%
<i>Casi siempre</i>	2	0.08695652	9%
<i>A veces</i>	7	0.30434783	30%
<i>Nunca</i>	2	0.08695652	9%
Total	23	1	100%

Fuente: Encuesta elaboración propia, marzo 2019

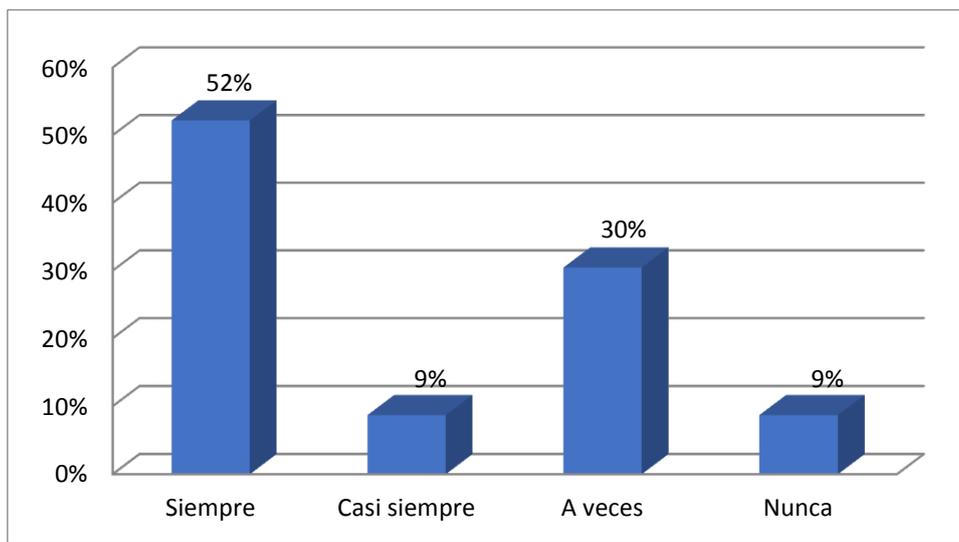


Gráfico 6.

¿En qué medida el Videojuego Dota se realiza en equipo?

Interpretación: Del 100% de los encuestados, el 52% señaló que siempre el Videojuego Dota se realiza en equipo porque consideran más atractivo y divertido la participación en este juego de manera grupal, el 30% indicó que a veces porque no consideran necesario de manera continua participar en equipo y el 9% expresó que casi siempre y nunca.

Tabla 7.

¿Cuál de las siguientes palabras es la más utilizada en el Videojuego Dota?

	fi	hi	%
<i>Enemigo</i>	7	0.30434783	30%
<i>Ataques</i>	1	0.04347826	4%
<i>Héroe</i>	10	0.43478261	43%
<i>Lucha</i>	4	0.17391304	17%
<i>Poderes</i>	1	0.04347826	4%
Total	23	1	100%

Fuente: Encuesta elaboración propia, marzo 2019

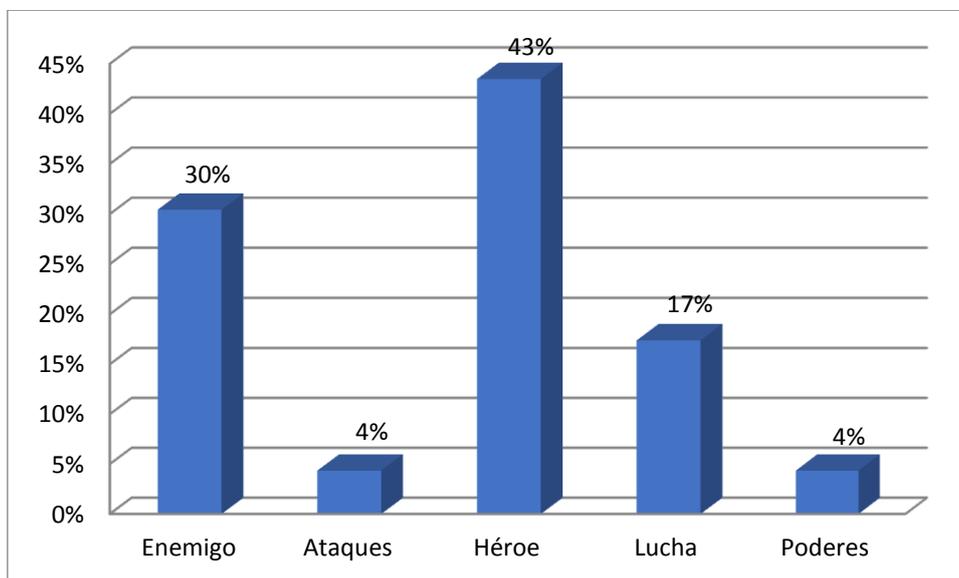


Gráfico 7.

¿Cuál de las siguientes palabras es la más utilizada en el Videojuego Dota?

Interpretación: Del 100% de los encuestados, el 43% señaló que la palabra más utilizada en el Videojuego Dota es héroe porque en términos ideales construyen a héroes en la percepción que uno de ellos pueda representar a este ideal, el 30% indicó que es la palabra enemigo porque en la construcción de ellos perciben la presencia de personas que puedan ser considerados contrarios a sus ideas y actitudes, el 17% expresó que es lucha y el 4% reveló que es poderes y ataque.

Tabla 8.

¿Con cuál de las siguientes estrategias te relacionas más?

	fi	hi	%
<i>Resistencia</i>	1	0.04347826	4%
<i>Agilidad</i>	9	0.39130435	39%
<i>Inteligencia</i>	8	0.34782609	35%
<i>Fuerza</i>	5	0.2173913	22%
Total	23	1	100%

Fuente: Encuesta elaboración propia, marzo 2019

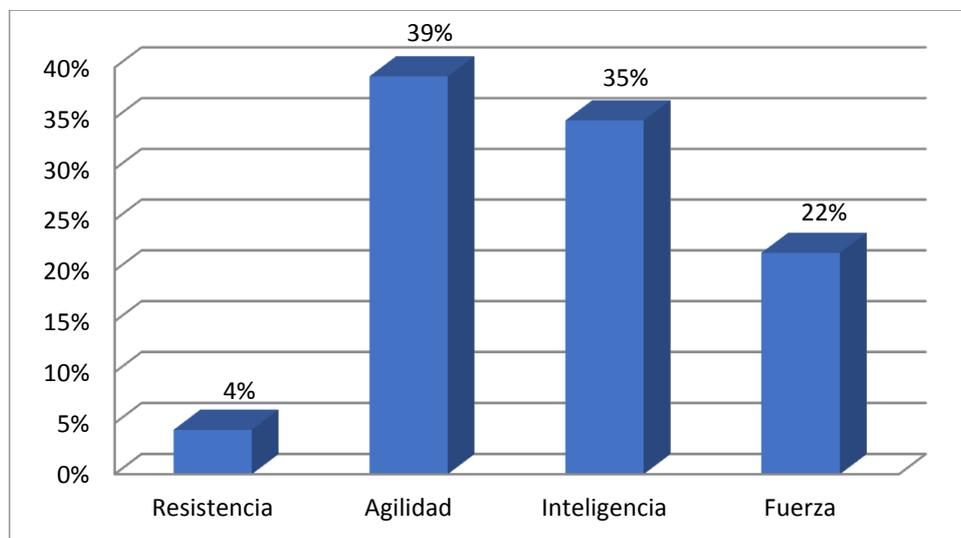


Gráfico 8.

¿Con cuál de las siguientes estrategias te relacionas más?

Interpretación: Del 100% de los encuestados, el 39% señaló que la estrategia con la que más se relaciona es la agilidad por la práctica permanente en el juego dota, el 35% indicó que es la inteligencia por que captan y asimilan el juego dota, el 22% expresó que es la fuerza y el 4% reveló que es la resistencia.

Tabla 9.

¿Cuántas habilidades como mínimo debe poseer un héroe en el Videojuego Dota?

	fi	hi	%
<i>Dos</i>	3	0.13043478	13%
<i>Tres</i>	1	0.04347826	4%
<i>Cuatro</i>	11	0.47826087	48%
<i>Más de cuatro</i>	8	0.34782609	35%
Total	23	1	100%

Fuente: Encuesta elaboración propia, marzo 2019

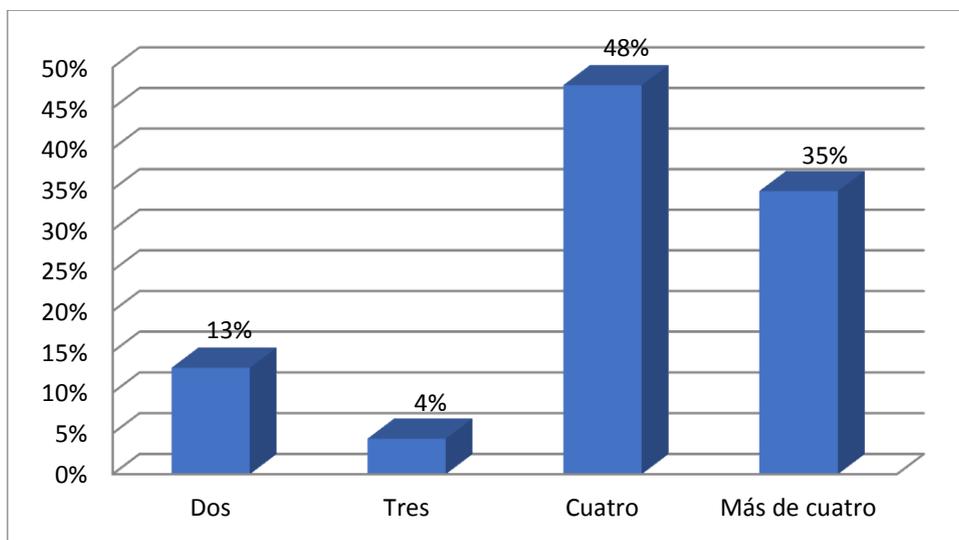


Gráfico 9.

¿Cuántas habilidades como mínimo debe poseer un héroe en el Videojuego Dota?

Interpretación: Del 100% de los encuestados, el 48% señaló que las habilidades con las que debe poseer como mínimo un héroe en el Videojuego Dota son cuatro por la manipulación y destreza en el juego dota, el 35% indicó que son más de cuatro, el 13% expresó que son dos y el 4% reveló que son tres.

Tabla 10.

¿Cuántos atributos como mínimo debe poseer un héroe en el Videojuego Dota?

	fi	hi	%
<i>Dos</i>	2	0.08695652	9%
<i>Tres</i>	5	0.2173913	22%
<i>Cuatro</i>	8	0.34782609	35%
<i>Más de cuatro</i>	8	0.34782609	35%
Total	23	1	100%

Fuente: Encuesta elaboración propia, marzo 2019

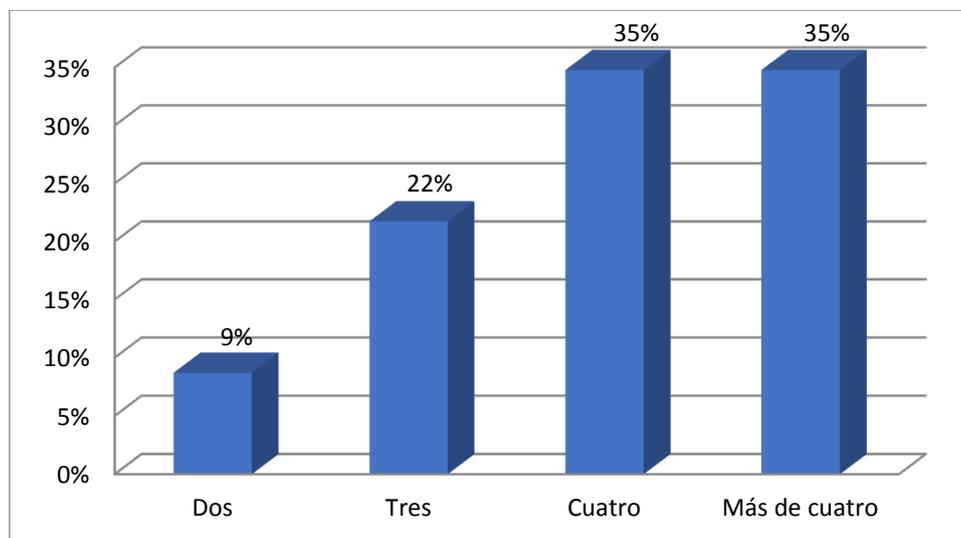


Gráfico 10.

¿Cuántos atributos como mínimo debe poseer un héroe en el Videojuego Dota?

Interpretación: Del 100% de los encuestados, el 35% señaló que los atributos con los que debe poseer como mínimo un héroe en el Videojuego Dota son cuatro y más de cuatro, el 22% indicó que son tres y el 9% expresó que son dos.

Tabla 11.

¿Cuál es el rol o el héroe con el que siempre apareces en el Videojuego Dota?

	fi	hi	%
<i>Portador / Carry</i>	11	0.47826087	48%
<i>Apoyo / Support</i>	2	0.08695652	9%
<i>Iniciador</i>	4	0.17391304	17%
<i>Cazador / Jungler</i>	5	0.2173913	22%
<i>Presionador / Pusher</i>	1	0.04347826	4%
Total	23	1	100%

Fuente: Encuesta elaboración propia, marzo 2019

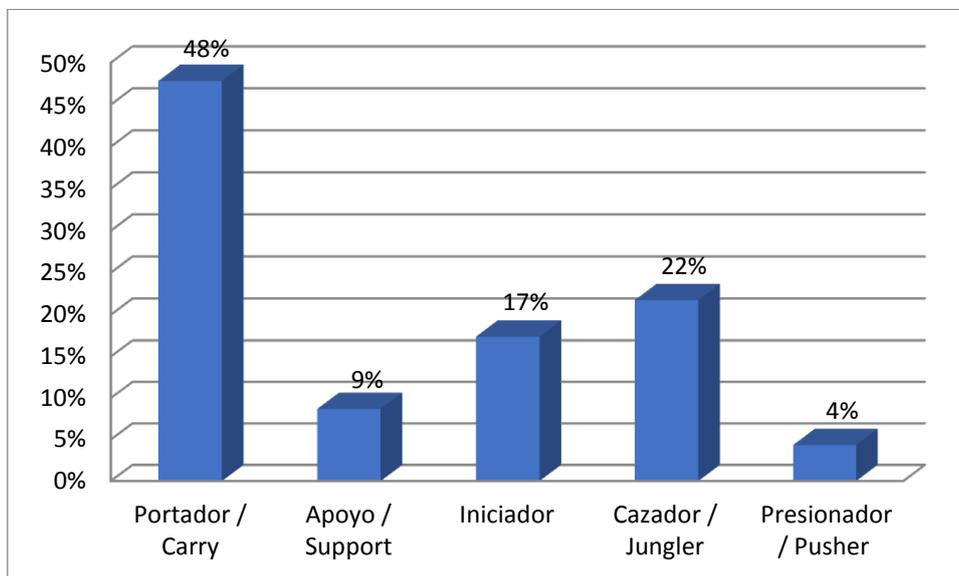


Gráfico 11.

¿Cuál es el rol o el héroe con el que siempre apareces en el Videojuego Dota?

Interpretación: Del 100% de los encuestados, el 48% señaló que el rol o el héroe con el que siempre aparece en el Videojuego Dota es el Portador / Carry porque representa el poder en las luchas que afronta, el 22% indicó que es el Cazador / Jungler, el 17% expresó que es el Iniciador porque en ellos este personaje está asociado a la maldad e envidia, el 9% manifestó que es el Apoyo / Support y el 4% reveló que es el Presionador / Pusher.

Tabla 12.

¿Cuál de los siguientes objetos es el que más utilizas en el Videojuego Dota?

	fi	hi	%
<i>Armamento</i>	1	0.04347826	4%
<i>Arcanos</i>	9	0.39130435	39%
<i>Apoyo</i>	2	0.08695652	9%
<i>Magia</i>	5	0.2173913	22%
<i>Armas</i>	1	0.04347826	4%
<i>Armadura</i>	4	0.17391304	17%
<i>Artefactos</i>	1	0.04347826	4%
Total	23	1	100%

Fuente: Encuesta elaboración propia, marzo 2019

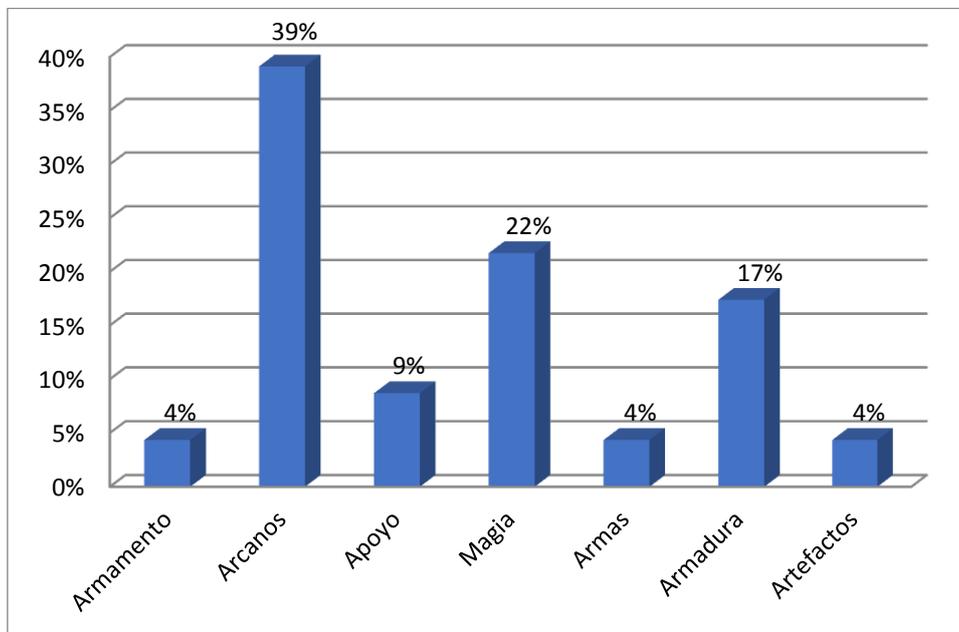


Gráfico 12.

¿Cuál de los siguientes objetos es el que más utilizas en el Videojuego Dota?

Interpretación: Del 100% de los encuestados, el 39% señaló que el objeto más utilizado en el Videojuego Dota son los arcanos por los efectos especiales que se producen en el juego dota, el 22% indicó que es la magia entendiendo como una habilidad que han adquirido en la práctica de juego dota, el 17% expresó que es la armadura, el 9% expresó que es el apoyo y el 4% reveló que es el armamento, las armas y los artefactos.

Tabla 13.

¿Cuál es el tipo de daño más frecuente que se realiza en el Videojuego Dota?

	fi	hi	%
<i>Mágico</i>	9	0.39130435	39%
<i>Puro</i>	5	0.2173913	22%
<i>Compuesto o mixto</i>	1	0.04347826	4%
<i>Extirpar vida</i>	1	0.04347826	4%
<i>Universal</i>	3	0.13043478	13%
<i>Modificadores de ataque único</i>	4	0.17391304	17%
Total	23	1	100%

Fuente: Encuesta elaboración propia, marzo 2019

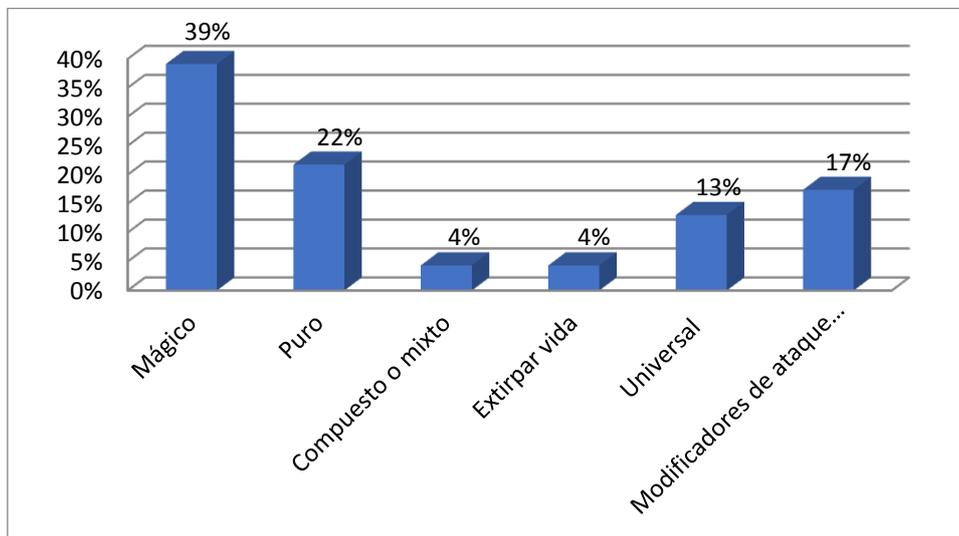


Gráfico 13.

¿Cuál es el tipo de daño más frecuente que se realiza en el Videojuego Dota?

Interpretación: Del 100% de los encuestados, el 39% señaló que el tipo de daño más frecuente que se realiza en el Videojuego Dota es el mágico porque significa la habilidad que demuestran en este juego, el 22% indicó que es el puro utilizando sus habilidades hace el daño mágico, el 17% expresó que son los modificadores de ataque único porque consideran que utilizando la habilidad pueden atacar y hacer daño al héroe, el 13% reveló que es el universal y el 4% reveló que es el compuesto mixto y el extirpar vida.

Resultados de la estadística descriptiva: Segundo instrumento

Tabla 14.

¿Con qué frecuencia el estudiante tiende a sentirse incómodo en presencia de otras personas?

	fi	hi	%
<i>Siempre</i>	0	0	0%
<i>Casi siempre</i>	0	0	0%
<i>A veces</i>	5	0.2173913	22%
<i>Nunca</i>	18	0.7826087	78%
Total	23	1	100%

Fuente: Encuesta elaboración propia, marzo 2019

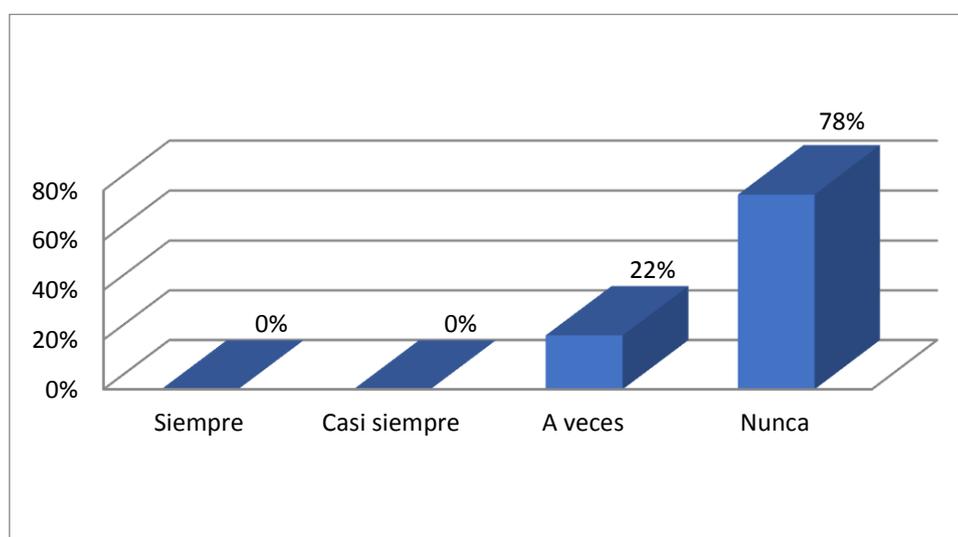


Gráfico 14.

¿Con qué frecuencia el estudiante tiende a sentirse incómodo en presencia de otras personas?

Interpretación: Del 100% de las unidades de análisis observadas, en el 78% se percibe que el estudiante nunca tiende a sentirse incómodo en presencia de otras personas porque en la construcción social de ello este juego se ha hecho público y visible y en el 22% se aprecia que a veces.

Tabla 15.

¿Cuál es el grado de importancia que el estudiante le da a sus ideas u opiniones?

	fi	hi	%
<i>Muy alto</i>	0	0	0%
<i>Alto</i>	8	0.34782609	35%
<i>Moderado</i>	10	0.43478261	43%
<i>Bajo</i>	5	0.2173913	22%
<i>Débil</i>	0	0	0%
Total	23	1	100%

Fuente: Encuesta elaboración propia, marzo 2019

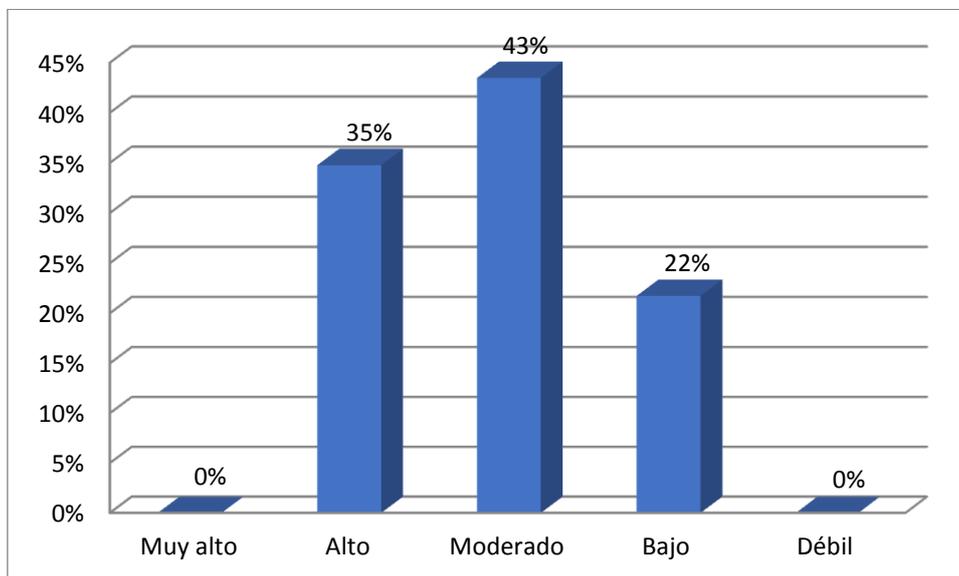


Gráfico 15.

¿Cuál es el grado de importancia que el estudiante le da a sus ideas u opiniones?

Interpretación: Del 100% de las unidades de análisis observadas, en el 43% se percibe que el grado de importancia que el estudiante le da a sus ideas u opiniones es moderado porque hay descuido en sus responsabilidades educativas, en el 35% se aprecia que es alto teniendo en cuenta que son responsables en sus estudios y hábiles para el manejo del juego dota y en el 22% se avista que es bajo por situaciones familiares que influyen en su rendimiento educativo.

Tabla 16.

¿Cuál es el nivel de control de los impulsos con el que cuenta el estudiante?

	fi	hi	%
<i>Muy alto</i>	0	0	0%
<i>Alto</i>	5	0.2173913	22%
<i>Moderado</i>	6	0.26086957	26%
<i>Bajo</i>	12	0.52173913	52%
<i>Débil</i>	0	0	0%
Total	23	1	100%

Fuente: Encuesta elaboración propia, marzo 2019

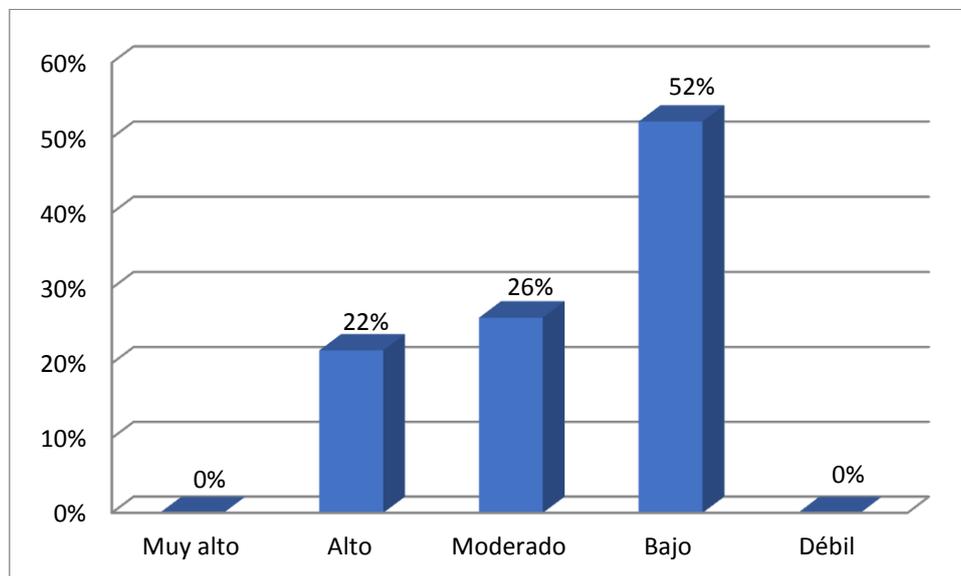


Gráfico 16.

¿Cuál es el nivel de control de los impulsos con el que cuenta el estudiante?

Interpretación: Del 100% de las unidades de análisis observadas, en el 52% se percibe que el nivel de control de los impulsos con el que cuenta el estudiante es bajo entendido por situación familiar que ofrece escaso estímulo para el estudio de estos estudiantes, en el 26% se aprecia que es moderado teniendo en cuenta un cierto apoyo de los padres o familiares y en el 22% se avista que es alto.

Tabla 17.

¿Cuál es el carácter más predominante del estudiante?

	fi	hi	%
<i>Carácter abierto</i>	18	0.7826087	78%
<i>Carácter reservado</i>	5	0.2173913	22%
Total	23	1	100%

Fuente: Encuesta elaboración propia, marzo 2019

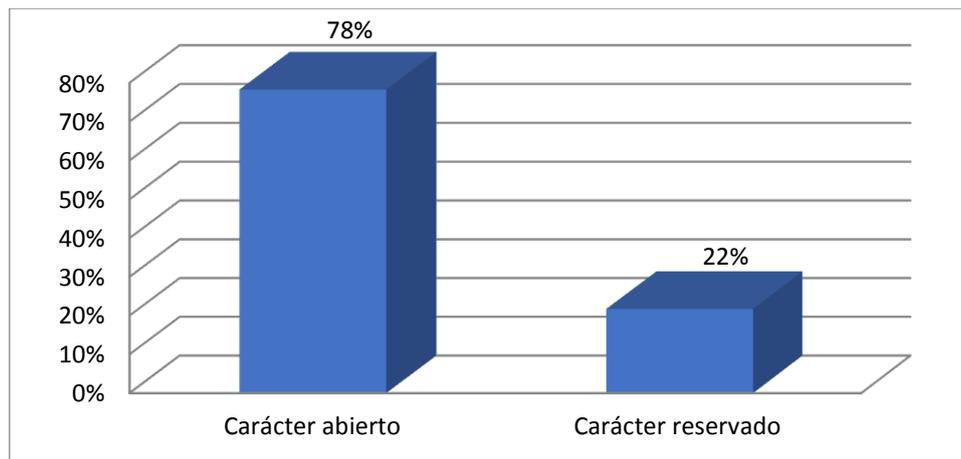


Gráfico 17.

¿Cuál es el carácter más predominante del estudiante?

Interpretación: Del 100% de las unidades de análisis observadas, en el 78% se percibe que el carácter más predominante del estudiante es abierto por que la frecuencia ha permitido una habilidad en el juego dota en su desenvolvimiento en el aula y en el 22% se aprecia que es reservado porque no tienen un acceso frecuente hacia el juego dota.

Tabla 18.

¿Cuál es la relación del estudiante con sus compañeros?

	fi	hi	%
<i>Muy buena</i>	0	0	0%
<i>Buena</i>	10	0.43478261	43%
<i>Regular</i>	6	0.26086957	26%
<i>Mala</i>	7	0.30434783	30%
<i>Muy mala</i>	0	0	0%
Total	23	1	100%

Fuente: Encuesta elaboración propia, marzo 2019

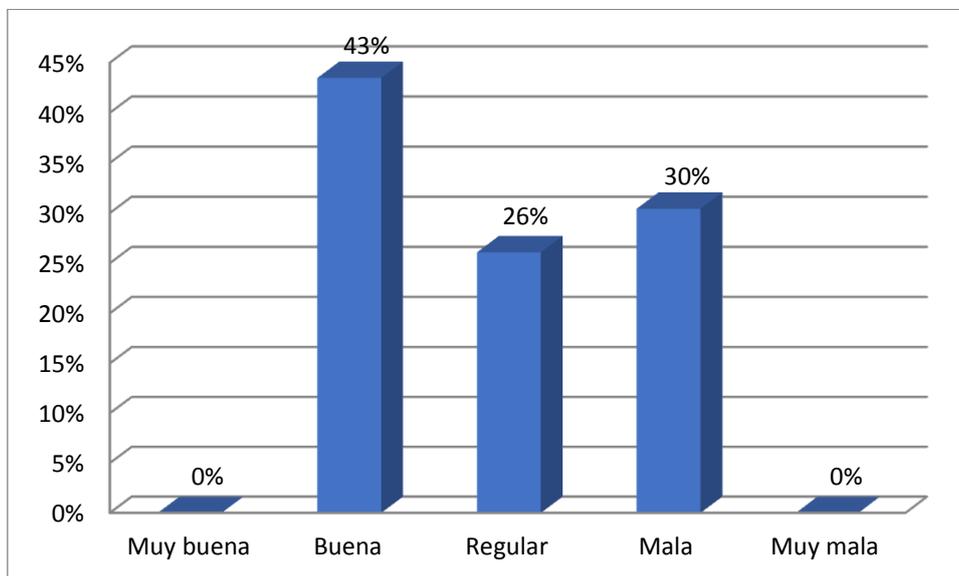


Gráfico 18.

¿Cuál es la relación del estudiante con sus compañeros?

Interpretación: Del 100% de las unidades de análisis observadas, en el 43% se percibe que la relación del estudiante con sus compañeros es buena porque hay un reconocimiento a sus habilidades en el juego dota, en el 30% se aprecia que es mala porque tienen una habilidad en este grupo en relación al juego dota pero esto en su relación se evidencia mediante la agresividad física y en el 26% se avista que es regular porque equilibran sus relaciones con sus compañeros de estudio.

Tabla 19.

¿Con qué frecuencia el estudiante tiene una actitud desafiante (amenaza, intimidada, etc.) hacia las autoridades educativas?

	fi	hi	%
<i>Siempre</i>	7	0.30434783	30%
<i>Casi siempre</i>	8	0.34782609	35%
<i>A veces</i>	8	0.34782609	35%
<i>Nunca</i>	0	0	0%
Total	23	1	100%

Fuente: Encuesta elaboración propia, marzo 2019

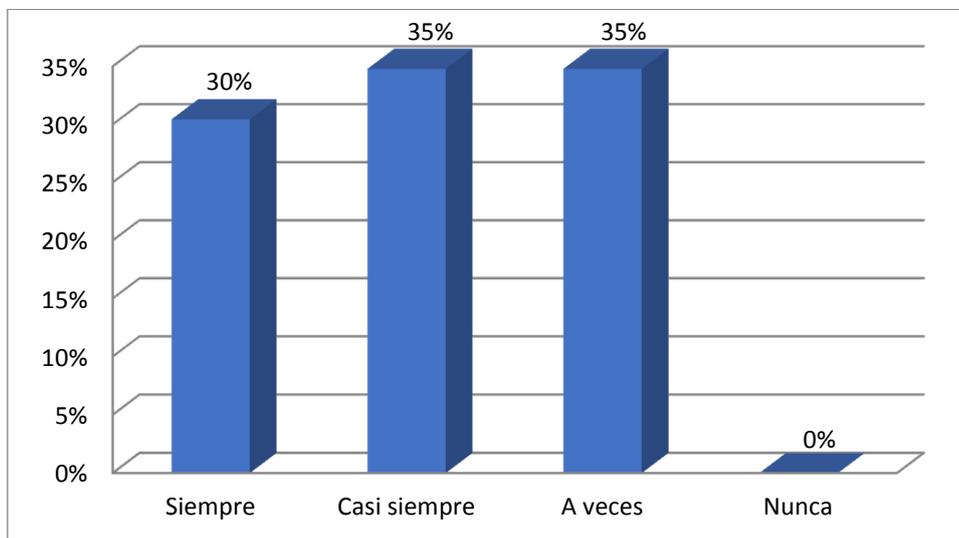


Gráfico 19.

¿Con qué frecuencia el estudiante tiene una actitud desafiante (amenaza, intimidada, etc.) hacia las autoridades educativas?

Interpretación: Del 100% de las unidades de análisis observadas, en el 35% se percibe que el estudiante tiene casi siempre y a veces una actitud desafiante (amenaza, intimidada, etc.) hacia las autoridades educativas porque existe influencia de la agresividad asimilado en el juego dota por lo tanto dicha actitud lo manifiesta en la confrontación de los profesores y en el 30% se aprecia que siempre.

Tabla 20.

¿Con qué frecuencia el estudiante demuestra una actitud desafiante hacia sus compañeros?

	fi	hi	%
<i>Siempre</i>	10	0.43478261	43%
<i>Casi siempre</i>	8	0.34782609	35%
<i>A veces</i>	5	0.2173913	22%
<i>Nunca</i>	0	0	0%
Total	23	1	100%

Fuente: Encuesta elaboración propia, marzo 2019

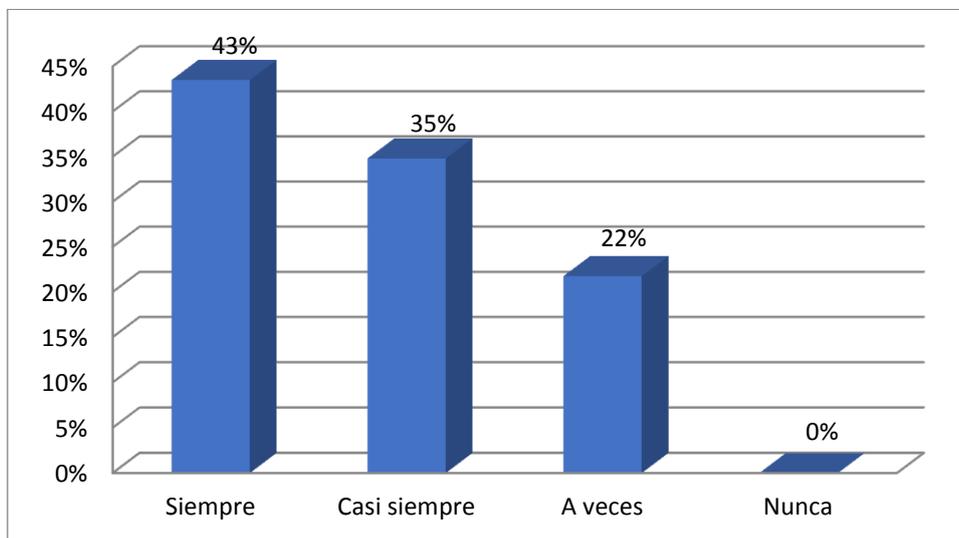


Gráfico 20.

¿Con qué frecuencia el estudiante demuestra una actitud desafiante hacia sus compañeros?

Interpretación: Del 100% de las unidades de análisis observadas, en el 43% se percibe que el estudiante siempre demuestra una actitud desafiante hacia sus compañeros, en el 35% se aprecia que casi siempre y en el 22% se avista que a veces. Todo esto porcentaje demuestra que existe un comportamiento desafiante entre sus compañeros por la influencia del juego dota que ocasiona manifestaciones de agresividad física y verbal.

Tabla 21.

¿Con qué frecuencia el estudiante inicia peleas físicas con sus compañeros?

	fi	hi	%
<i>Siempre</i>	7	0.30434783	30%
<i>Casi siempre</i>	10	0.43478261	43%
<i>A veces</i>	6	0.26086957	26%
<i>Nunca</i>	0	0	0%
Total	23	1	100%

Fuente: Encuesta elaboración propia, marzo 2019

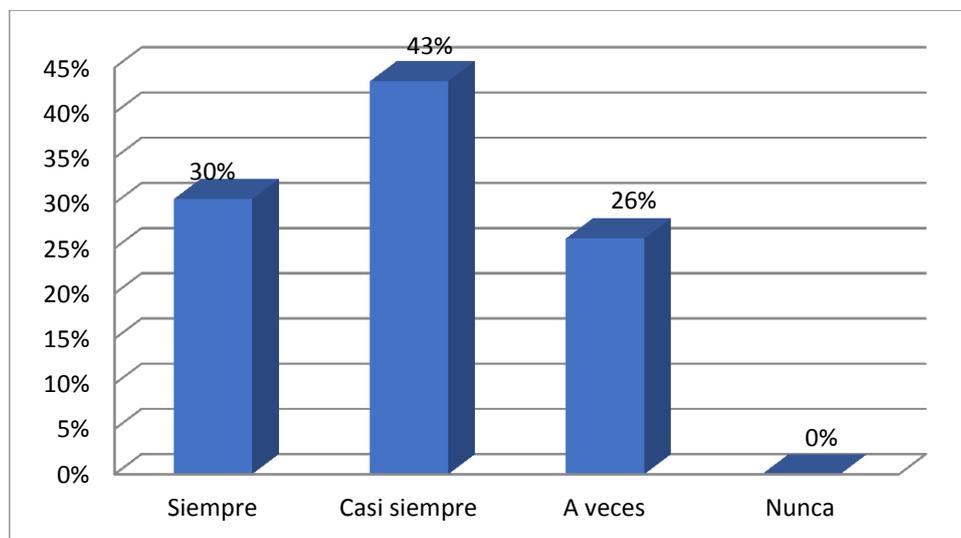


Gráfico 21.

¿Con qué frecuencia el estudiante inicia peleas físicas con sus compañeros?

Interpretación: Del 100% de las unidades de análisis observadas, en el 43% se percibe que el estudiante casi siempre inicia peleas físicas con sus compañeros, en el 30% se aprecia que siempre y en el 26% se avista que a veces.

Tabla 22.

¿El estudiante utiliza algún objeto cuando agrede físicamente a sus compañeros?

	fi	hi	%
<i>Siempre</i>	10	0.43478261	43%
<i>Casi siempre</i>	7	0.30434783	30%
<i>A veces</i>	6	0.26086957	26%
<i>Nunca</i>	0	0	0%
Total	23	1	100%

Fuente: Encuesta elaboración propia, marzo 2019

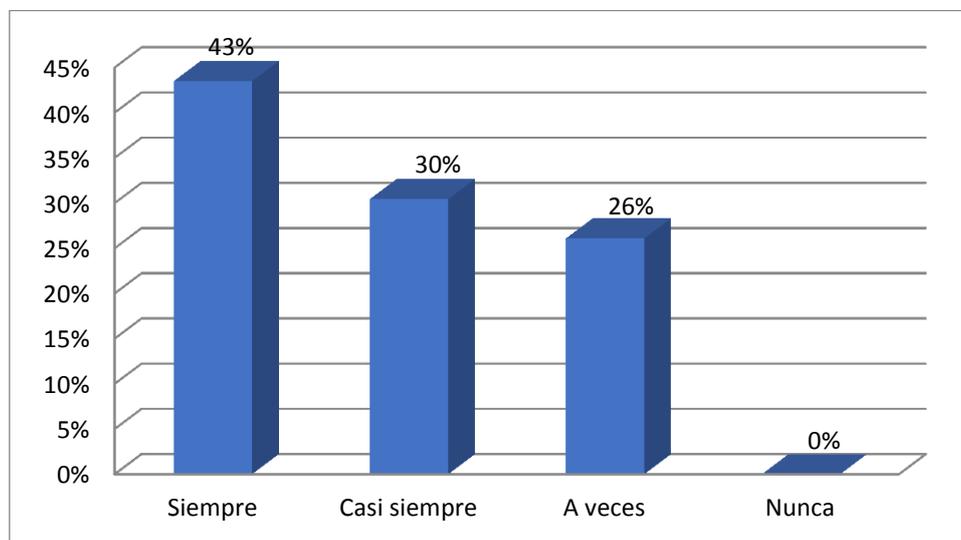


Gráfico 22.

¿El estudiante utiliza algún objeto cuando agrede físicamente a sus compañeros?

Interpretación: Del 100% de las unidades de análisis observadas, en el 43% se percibe que el estudiante siempre utiliza algún objeto cuando agrede físicamente a sus compañeros, en el 30% se aprecia que casi siempre y en el 26% se avista que a veces. Del total del porcentaje obtenido se puede generalizar que existe agresión mediante objetos físicos por influencia del juego dota donde la manipulación manual les conlleva a la agresión física.

Tabla 23.

¿Con qué frecuencia el estudiante agrade verbalmente a sus compañeros?

	fi	hi	%
<i>Siempre</i>	8	0.34782609	35%
<i>Casi siempre</i>	10	0.43478261	43%
<i>A veces</i>	3	0.13043478	13%
<i>Nunca</i>	2	0.08695652	9%
Total	23	1	100%

Fuente: Encuesta elaboración propia, marzo 2019

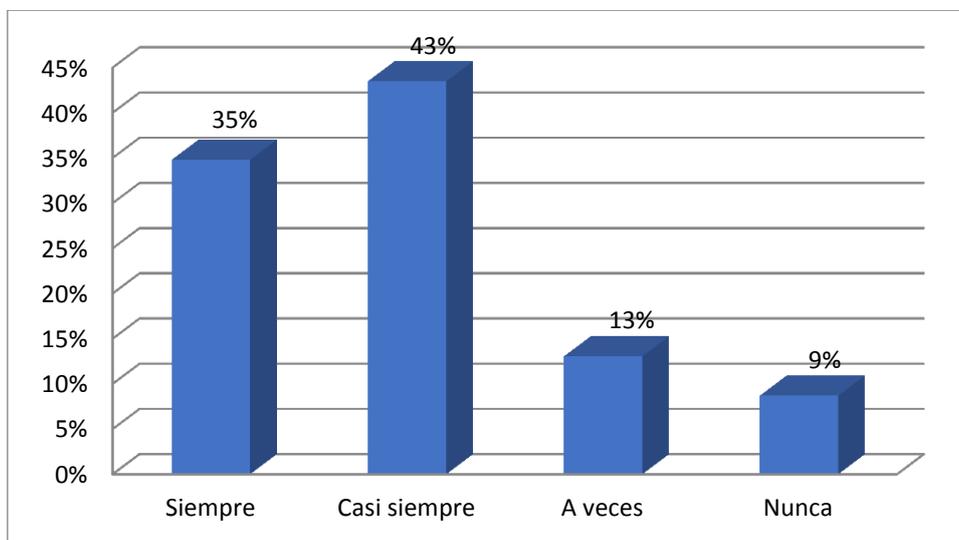


Gráfico 23.

¿Con qué frecuencia el estudiante agrade verbalmente a sus compañeros?

Interpretación: Del 100% de las unidades de análisis observadas, en el 43% se percibe que el estudiante casi siempre agrade verbalmente a sus compañeros, en el 35% se aprecia que siempre, en el 13% se avista que a veces y en el 9% se señala que nunca. Sumados a estos porcentajes arrojan una constante de la agresión verbal esto proviene por influencias de contextos familiares los cuales son retroalimentados con el juego dota en tal sentido es común la agresión verbal que existe entre ellos.

Tabla 24.

¿Con qué frecuencia el estudiante se burla de sus compañeros?

	fi	hi	%
<i>Siempre</i>	15	0.65217391	65%
<i>Casi siempre</i>	6	0.26086957	26%
<i>A veces</i>	2	0.08695652	9%
<i>Nunca</i>	0	0	0%
Total	23	1	100%

Fuente: Encuesta elaboración propia, marzo 2019

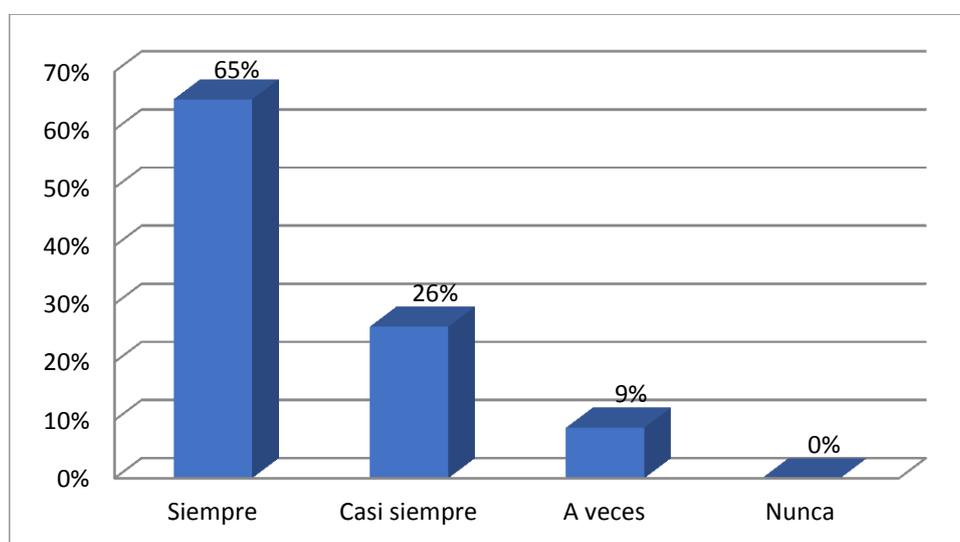


Gráfico 24.

¿Con qué frecuencia el estudiante se burla de sus compañeros?

Interpretación: Del 100% de las unidades de análisis observadas, en el 65% se percibe que el estudiante siempre se burla de sus compañeros, en el 26% se aprecia que casi siempre y en el 9% se avista que a veces.

Tabla 25.

¿Con qué frecuencia el estudiante falta el respeto al profesor?

	fi	hi	%
<i>Siempre</i>	6	0.26086957	26%
<i>Casi siempre</i>	8	0.34782609	35%
<i>A veces</i>	6	0.26086957	26%
<i>Nunca</i>	3	0.13043478	13%
Total	23	1	100%

Fuente: Encuesta elaboración propia, marzo 2019

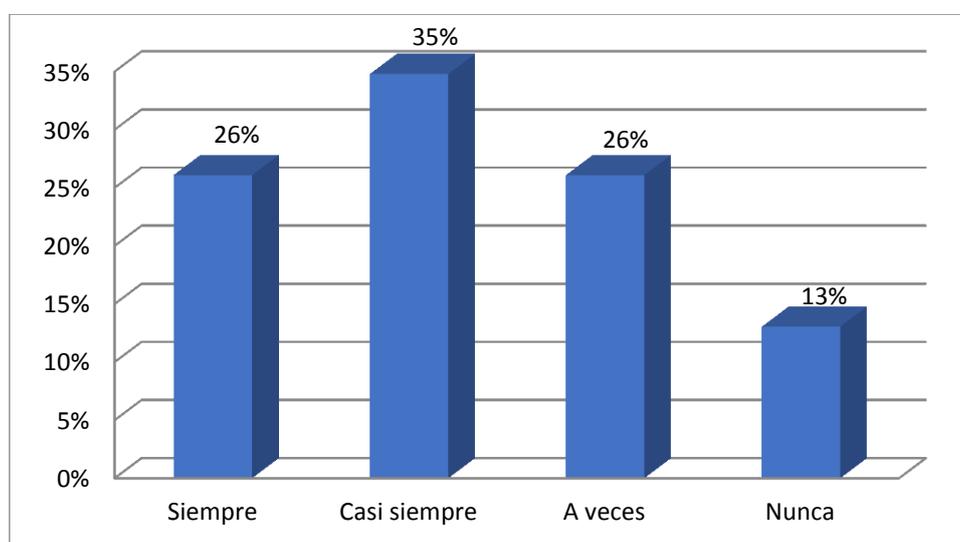


Gráfico 25.

¿Con qué frecuencia el estudiante falta el respeto al profesor?

Interpretación: Del 100% de las unidades de análisis observadas, en el 35% se percibe que el estudiante casi siempre falta el respeto al profesor, en el 26% se aprecia que casi siempre y a veces; y en el 13% se avista que nunca.

Tabla 26.

¿Con qué frecuencia el estudiante no cumple con las responsabilidades académicas (tareas, trabajos sobresalientes, etc.)?

	fi	hi	%
<i>Siempre</i>	0	0	0%
<i>Casi siempre</i>	5	0.2173913	22%
<i>A veces</i>	10	0.43478261	43%
<i>Nunca</i>	8	0.34782609	35%
Total	23	1	100%

Fuente: Encuesta elaboración propia, marzo 2019

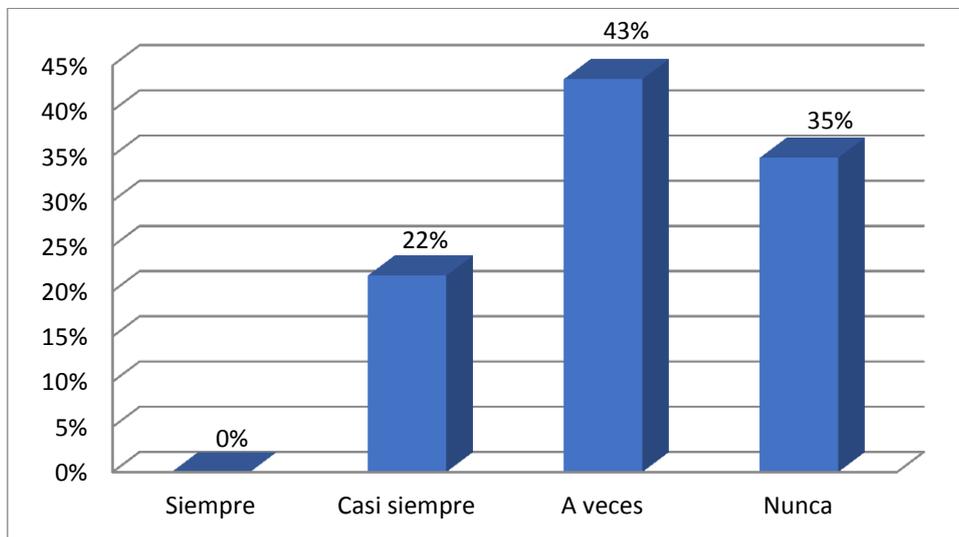


Gráfico 26.

¿Con qué frecuencia el estudiante no cumple con las responsabilidades académicas (tareas, trabajos sobresalientes, etc.)?

Interpretación: En los indicadores casi siempre 22 % y en el indicador a veces 43% suman un total 65% esto demuestra la frecuencia que a pesar de la influencia el juego dota estos estudiantes en alguna medida cumplen con sus responsabilidades académicas, mientras que el 35 % señalaron nunca esto significa que en este grupo distraen su tiempo en el juego dota en el cual les ocasiona descuido en sus tareas académicas.

Tabla 27.

¿Con qué frecuencia el estudiante incumple las normas de conducta establecidas dentro del aula hacia el docente (saludo, guardar silencio, no cumplir con alguna petición del docente, ser malcriado, responder, entre otros)?

	fi	hi	%
<i>Siempre</i>	9	0.39130435	39%
<i>Casi siempre</i>	10	0.43478261	43%
<i>A veces</i>	4	0.17391304	17%
<i>Nunca</i>	0	0	0%
Total	23	1	100%

Fuente: Encuesta elaboración propia, marzo 2019

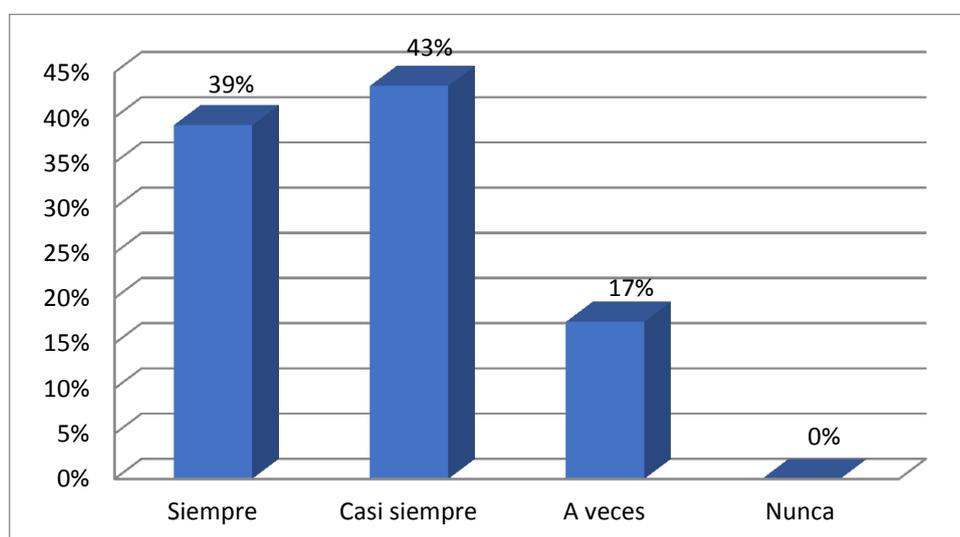


Gráfico 27.

¿Con qué frecuencia el estudiante incumple las normas de conducta establecidas dentro del aula hacia el docente (saludo, guardar silencio, no cumplir con alguna petición del docente, ser malcriado, responder, entre otros)?

Interpretación: Del 100% de las unidades de análisis observadas, en el 43% se percibe que el estudiante casi siempre incumple las normas de conducta establecidas dentro del aula hacia el docente (saludo, guardar silencio, no cumplir con alguna petición del docente, ser malcriado, responder, entre otros), en el 39% se aprecia que siempre y en el 17% se avista y a veces.

Tabla 28.

¿Con qué frecuencia el estudiante incumple las normas de conducta establecidas dentro del aula hacia sus compañeros (molestar a sus compañeros, quitar sus útiles, respetar las opiniones de los demás, levantar la voz, gritar, gestos de desprecio, etc.)?

	fi	hi	%
<i>Siempre</i>	9	0.39130435	39%
<i>Casi siempre</i>	8	0.34782609	35%
<i>A veces</i>	4	0.17391304	17%
<i>Nunca</i>	2	0.08695652	9%
Total	23	1	100%

Fuente: Encuesta elaboración propia, marzo 2019

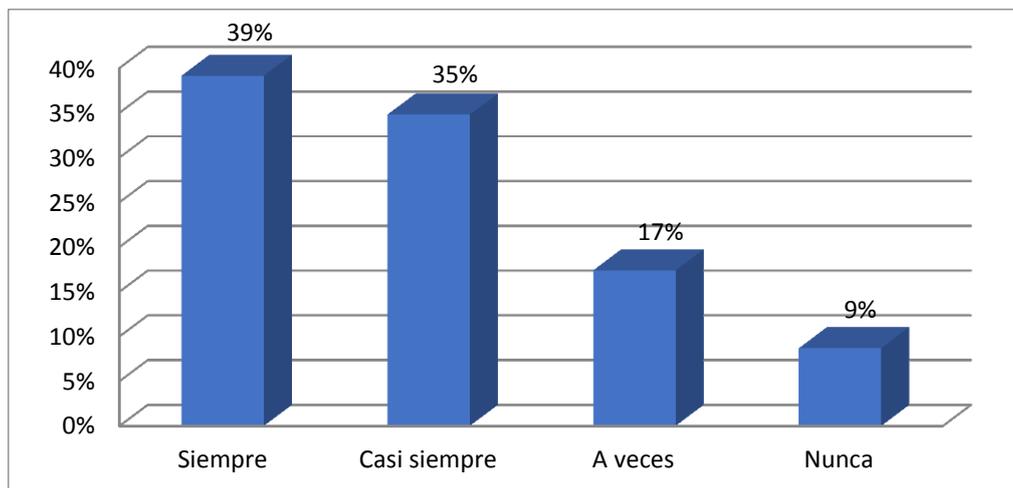


Gráfico 28.

¿Con qué frecuencia el estudiante incumple las normas de conducta establecidas dentro del aula hacia sus compañeros (molestar a sus compañeros, quitar sus útiles, respetar las opiniones de los demás, levantar la voz, gritar, gestos de desprecio, etc.)?

Interpretación: Del 100% de las unidades de análisis observadas, en el 39% se percibe que el estudiante siempre incumple las normas de conducta establecidas dentro del aula hacia sus compañeros (molestar a sus compañeros, quitar sus útiles, respetar las opiniones de los demás, levantar la voz, gritar, gestos de desprecio, etc.) y en el 35% se aprecia que casi siempre y en el 17% se avista que a veces y en el 9% se señala que nunca.

Tabla 29.

¿Con qué frecuencia el estudiante incumple las normas de conducta establecidas dentro del aula con respecto al cuidado de los objetos como mover las carpetas, pizarra, etc.?

	fi	hi	%
<i>Siempre</i>	6	0.26086957	26%
<i>Casi siempre</i>	9	0.39130435	39%
<i>A veces</i>	5	0.2173913	22%
<i>Nunca</i>	3	0.13043478	13%
Total	23	1	100%

Fuente: Encuesta elaboración propia, marzo 2019

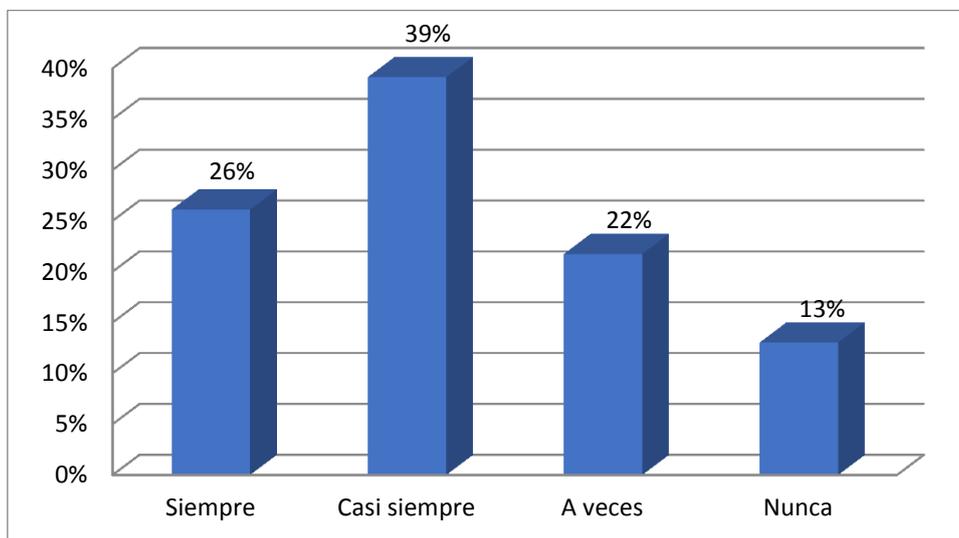


Gráfico 29.

¿Con qué frecuencia el estudiante incumple las normas de conducta establecidas dentro del aula con respecto al cuidado de los objetos como mover las carpetas, pizarra, etc.?

Interpretación: Del 100% de las unidades de análisis observadas, en el 39% se percibe que el estudiante casi siempre incumple las normas de conducta establecidas dentro del aula con respecto al cuidado de los objetos como mover las carpetas, pizarra, etc., en el 26% se aprecia que siempre, en el 22% se avista que a veces y en el 13% se señala que nunca.

Tabla 30.

¿Con qué frecuencia el estudiante culpa a sus compañeros de sus faltas o de su mala conducta?

	fi	hi	%
<i>Siempre</i>	8	0.34782609	35%
<i>Casi siempre</i>	8	0.34782609	35%
<i>A veces</i>	5	0.2173913	22%
<i>Nunca</i>	2	0.08695652	9%
Total	23	1	100%

Fuente: Encuesta elaboración propia, marzo 2019

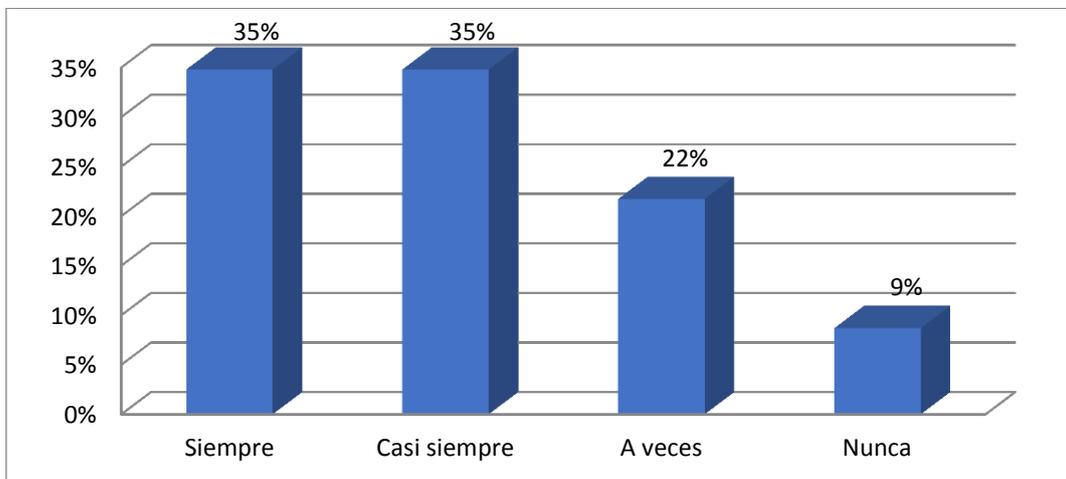


Gráfico 30.

¿Con qué frecuencia el estudiante culpa a sus compañeros de sus faltas o de su mala conducta?

Interpretación: Del 100% de las unidades de análisis observadas, en el 35% se percibe que el estudiante siempre, casi siempre culpa a sus compañeros de sus faltas o de su mala conducta, en el 22% se aprecia que a veces y en el 9% se avista que nunca. Del total del porcentaje existe una constante donde perciben que por acción de la frecuencia en el juego dota en cierta medida se les excluye de los grupos de trabajo por sus irresponsabilidades los cuales inclusive pueden ocasionarle desaprobación del año y en la percepción de estos grupos la culpa lo tienen sus compañeros de estudio.

Tabla 31.

¿Con qué frecuencia el estudiante miente con la finalidad de eludir responsabilidades?

	fi	hi	%
<i>Siempre</i>	8	0.34782609	35%
<i>Casi siempre</i>	9	0.39130435	39%
<i>A veces</i>	6	0.26086957	26%
<i>Nunca</i>	0	0	0%
Total	23	1	100%

Fuente: Encuesta elaboración propia, marzo 2019

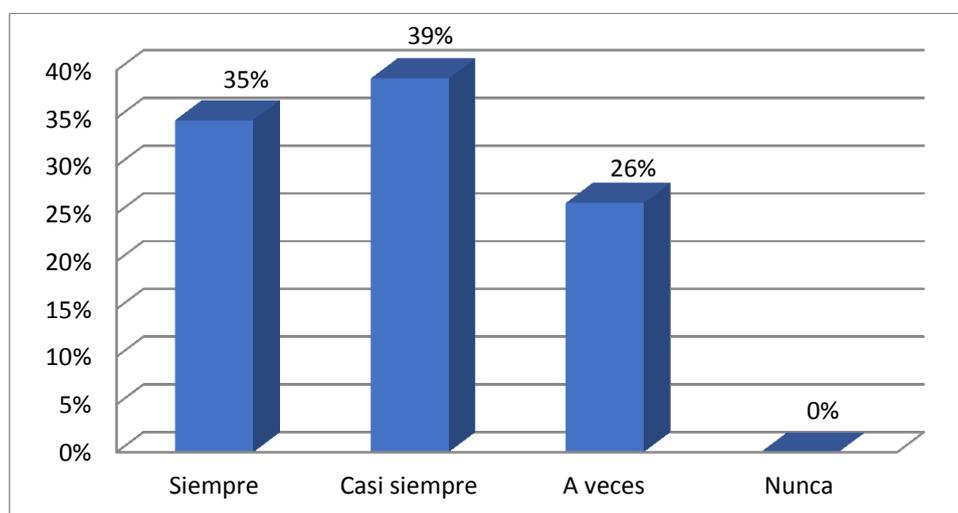


Gráfico 31.

¿Con qué frecuencia el estudiante miente con la finalidad de eludir responsabilidades?

Interpretación: Del 100% de las unidades de análisis observadas, en el 39% se percibe que el estudiante casi siempre miente con la finalidad de eludir responsabilidades, en el 35% se aprecia que siempre y en el 26% se avista que a veces. Del total del porcentaje existe una la mentira que puede provenir del contexto familiar y el cual es reforzado con el juego dota mediante idealizaciones de poder, prestigio, habilidades ante los demás.

Tabla 32.

¿Con qué frecuencia el estudiante sale del aula en horario de clase?

	fi	hi	%
<i>Siempre</i>	5	0.2173913	22%
<i>Casi siempre</i>	8	0.34782609	35%
<i>A veces</i>	5	0.2173913	22%
<i>Nunca</i>	5	0.2173913	22%
Total	23	1	100%

Fuente: Encuesta elaboración propia, marzo 2019

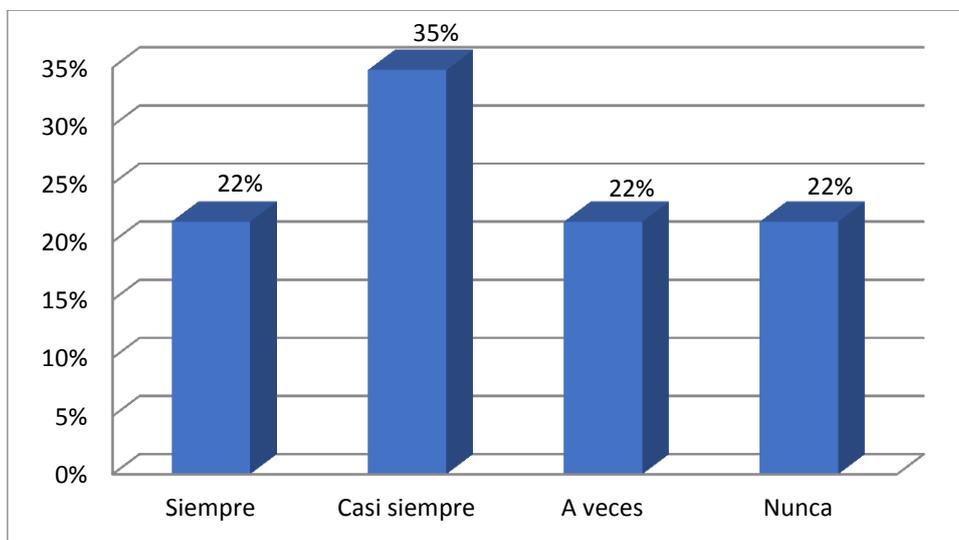


Gráfico 32.

¿Con qué frecuencia el estudiante sale del aula en horario de clase?

Interpretación: Del 100% de las unidades de análisis observadas, en el 35% se percibe que el estudiante casi siempre sale del aula en horario de clase y en el 22% se aprecia que siempre así como también se avista que a veces y nunca.

Tabla 33.

¿Con qué frecuencia llaman la atención al estudiante?

	fi	hi	%
<i>Siempre</i>	6	0.26086957	26%
<i>Casi siempre</i>	8	0.34782609	35%
<i>A veces</i>	5	0.2173913	22%
<i>Nunca</i>	4	0.17391304	17%
Total	23	1	100%

Fuente: Encuesta elaboración propia, marzo 2019

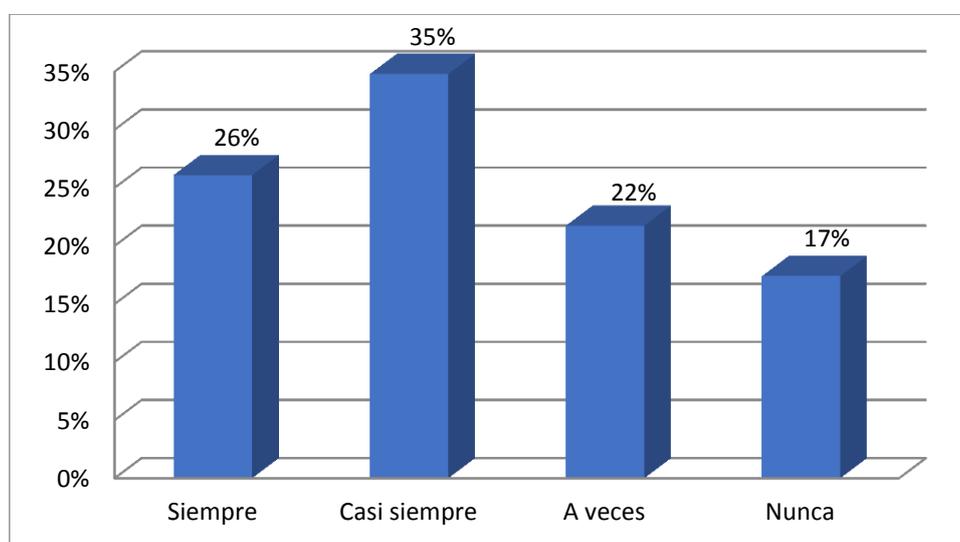


Gráfico 33.

¿Con qué frecuencia llaman la atención al estudiante?

Interpretación: Del 100% de las unidades de análisis observadas, en el 35% se percibe que casi siempre llaman la atención al estudiante, en el 26% se aprecia que siempre, en el 22% se avista que a veces y en el 17% se señala que nunca.

4.2. Estadística inferencial

Todas las hipótesis de investigación han sido comprobadas, verificadas o contrastadas considerando los siguientes valores estadísticos:

Nivel de confianza y significancia

Nivel de confianza = Zona no crítica ($1 - \alpha = 95\% = 1.96$)

Nivel de significancia = Zona crítica - rechazo ($\alpha = 0,05$)

- Criterios para la aceptación o rechazo de la H_0 .

Se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna o alternativa cuando $p \leq \alpha$

Se acepta la hipótesis nula cuando $p > \alpha$

- Tamaño muestral = 23 UAA

A) Hipótesis general

H_i: La participación en el Videojuego Dota y el comportamiento disruptivo de los estudiantes de la I. E. “San Juan” distrito de San Juan Bautista de la provincia de Huamanga de la Región de Ayacucho – 2019, se asocian en forma directa.

H₀: No existe una relación directa entre la participación en el Videojuego Dota y el comportamiento disruptivo de los estudiantes de la I. E. “San Juan” distrito de San Juan Bautista de la provincia de Huamanga de la Región de Ayacucho – 2019.

H₁: Sí existe una relación directa entre la participación en el Videojuego Dota y el comportamiento disruptivo de los estudiantes de la I. E. “San Juan” distrito de San Juan Bautista de la provincia de Huamanga de la Región de Ayacucho – 2019.

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Videojuego Dota * comportamiento disruptivo	23	100,0%	0	0,0%	23	100,0%

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	29,571 ^a	2	,000
Likelihood Ratio	33,249	2	,000
Linear-by-Linear Association	18,067	1	,000
N of Valid Cases	23		

Decisión:

Como p. valor $< \alpha$, es decir, que $= 0,000 < 0,05$, entonces se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alternativa (H_a).

Conclusión:

De acuerdo a los datos estadísticos plasmados en las tablas de contraste se puede afirmar que existe suficiente evidencia estadística para concluir que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa con un Chi cuadrado (X^2) de 29,571^a y un p. valor = 0.000, el cual es menor a 0,05, por lo tanto se determina que la participación en el Videojuego Dota y el comportamiento disruptivo de los estudiantes de la I. E. “San Juan” distrito de San Juan Bautista de la provincia de Huamanga de la Región de Ayacucho – 2019, sí se encuentran relacionados en forma directa.

B) Hipótesis específicas

- Primera hipótesis específica:

Hi: Existe una relación directa entre la participación en el Videojuego Dota y la conducta de personalidad de los estudiantes de la I. E. “San Juan” distrito de San Juan Bautista de la provincia de Huamanga de la Región de Ayacucho, 2019.

H₀: La participación en el Videojuego Dota y la conducta de personalidad de los estudiantes de la I. E. “San Juan” distrito de San Juan Bautista de la provincia de Huamanga de la Región de Ayacucho, 2019, no son dependientes.

H₀: La participación en el Videojuego Dota y la conducta de personalidad de los estudiantes de la I. E. “San Juan” distrito de San Juan Bautista de la provincia de Huamanga de la Región de Ayacucho, 2019, no son dependientes.

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Videojuego Dota * conducta de personalidad	23	100,0%	0	0,0%	23	100,0%

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	35,385 ^a	2	,000
Likelihood Ratio	31,492	2	,000
Linear-by-Linear Association	16,779	1	,000
N of Valid Cases	23		

Decisión

Como p . valor $< \alpha$, es decir, que $= 0,000 < 0,05$, entonces se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alternativa (H_a).

Conclusión

De acuerdo a los datos estadísticos plasmados en las tablas de contraste se puede afirmar que existe suficiente evidencia estadística para concluir que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa con un Chi cuadrado (X^2) de $35,385^a$ y un p . valor $= 0,000$, el cual es menor a $0,05$, por lo tanto se determina que la participación en el Videojuego Dota y la conducta de personalidad de los estudiantes de la I. E. “San Juan” distrito de San Juan Bautista de la provincia de Huamanga de la Región de Ayacucho, 2019, sí son dependientes sí tienen una relación directa.

- Segunda hipótesis específica

H_i: La participación en el Videojuego Dota y la conducta agresiva de los estudiantes de la I. E. “San Juan” distrito de San Juan Bautista de la provincia de Huamanga de la Región de Ayacucho – 2019, es directa.

H₀: La participación en el Videojuego Dota y la conducta agresiva de los estudiantes de la I. E. “San Juan” distrito de San Juan Bautista de la provincia de Huamanga de la Región de Ayacucho – 2019, son independientes.

H₁: La participación en el Videojuego Dota y la conducta agresiva de los estudiantes de la I. E. “San Juan” distrito de San Juan Bautista de la provincia de Huamanga de la Región de Ayacucho – 2019, son dependientes.

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Videojuego Dota * conducta agresiva	23	100,0%	0	0,0%	23	100,0%

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	15,508 ^a	2	,000
Likelihood Ratio	20,751	2	,000
Linear-by-Linear Association	12,523	1	,000
N of Valid Cases	23		

Decisión

Como $p. \text{ valor} < \alpha$, es decir, que $= 0,000 < 0,05$, entonces se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alternativa (H_a).

Conclusión

De acuerdo a los datos estadísticos plasmados en las tablas de contraste se puede afirmar que existe suficiente evidencia estadística para concluir que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa con un Chi cuadrado (X^2) de 15,508^a y un $p. \text{ valor} = 0,000$, el cual es menor a 0,05, por lo tanto se determina que sí existe una relación directa entre la participación en el Videojuego Dota y la conducta agresiva de los estudiantes de la I. E. “San Juan” distrito de San Juan Bautista de la provincia de Huamanga de la Región de Ayacucho – 2019.

- **Tercera hipótesis específica**

H_i: La participación en el Videojuego Dota se encuentra asociada en forma directa con la conducta indisciplinaria de los estudiantes de la I. E. “San Juan” distrito de San Juan Bautista de la provincia de Huamanga de la Región de Ayacucho, 2019.

H₀: No existe una asociación directa entre la participación en el Videojuego Dota y la conducta indisciplinaria de los estudiantes de la I. E. “San Juan” distrito de San Juan Bautista de la provincia de Huamanga de la Región de Ayacucho, 2019.

H₁: Sí existe una asociación directa entre la participación en el Videojuego Dota y la conducta indisciplinaria de los estudiantes de la I. E. “San Juan” distrito de San Juan Bautista de la provincia de Huamanga de la Región de Ayacucho, 2019.

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Videojuego Dota * conducta indisciplinaria	23	100,0%	0	0,0%	23	100,0%

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	30,998 ^a	2	,000
Likelihood Ratio	30,608	2	,000
Linear-by-Linear Association	17,135	1	,000
N of Valid Cases	23		

Decisión

Como p . valor $< \alpha$, es decir, que $= 0,000 < 0,05$, entonces se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alternativa (H_a).

Conclusión

De acuerdo a los datos estadísticos plasmados en las tablas de contraste se puede afirmar que existe suficiente evidencia estadística para concluir que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa con un Chi cuadrado (X^2) de 30,998^a y un p . valor = 0.000, el cual es menor a 0,05, por lo tanto se determina que la participación en el Videojuego Dota sí se relaciona en forma directa con la conducta indisciplinaria de los estudiantes de la I. E. “San Juan” distrito de San Juan Bautista de la provincia de Huamanga de la Región de Ayacucho, 2019.

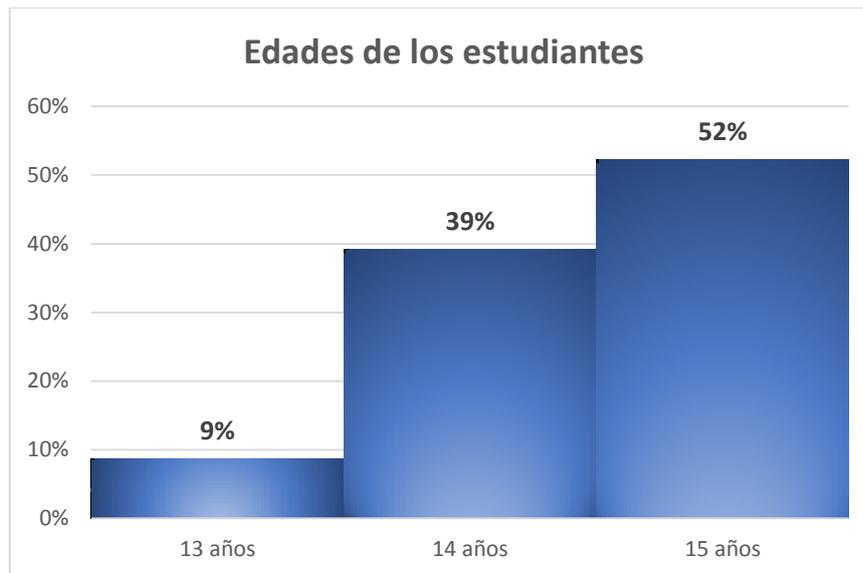
- Cuarta hipótesis específica

H_i: La edad de los estudiantes más asociada a la práctica del Videojuego Dota en la I. E. “San Juan” distrito de San Juan Bautista de la provincia de Huamanga de la Región de Ayacucho – 2019, es igual a 12 años.

H₀: $M_0 < 12$ años.

H₁: $M_0 > 12$ años.

	fi	hi	%
13 años	2	0.08695652	9%
14 años	9	0.39130435	39%
15 años	12	0.52173913	52%
Total	23	1	100%



Conclusión

De acuerdo a los datos estadísticos plasmados en la tabla se puede afirmar que en la distribución de frecuencias como parte de la medida de tendencia central sobre las edades de las unidades de análisis de la muestra en estudio corresponde a una moda (M_o) equivalente a estudiantes de 15 años de edad, por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, es decir, que la edad de los estudiantes más asociada a la práctica del Videojuego Dota en la I. E. “San Juan” distrito de San Juan Bautista de la provincia de Huamanga de la Región de Ayacucho – 2019, es mayor a 12.

4.3. Validez

a) Validación del primer instrumento - cuestionario

	Nº Ítems	\bar{x}	DE	V Aiken
Ítem 1	Relevancia	4	0.00	1.00
	Pertinencia	4	0.00	1.00
	Claridad	4	0.00	1.00
Ítem 2	Relevancia	4	0.00	1.00
	Pertinencia	4	0.00	1.00
	Claridad	4	0.00	1.00
Ítem 3	Relevancia	4	0.00	1.00
	Pertinencia	4	0.00	1.00
	Claridad	4	0.00	1.00
Ítem 4	Relevancia	4	0.00	1.00
	Pertinencia	4	0.00	1.00
	Claridad	4	0.00	1.00
Ítem 5	Relevancia	4	0.00	1.00
	Pertinencia	4	0.00	1.00
	Claridad	4	0.00	1.00
Ítem 6	Relevancia	4	0.00	1.00
	Pertinencia	4	0.00	1.00
	Claridad	4	0.00	1.00
Ítem 7	Relevancia	4	0.00	1.00
	Pertinencia	4	0.00	1.00
	Claridad	4	0.00	1.00
Ítem 8	Relevancia	4	0.00	1.00
	Pertinencia	4	0.00	1.00
	Claridad	4	0.00	1.00
Ítem 9	Relevancia	4	0.00	1.00
	Pertinencia	4	0.00	1.00
	Claridad	4	0.00	1.00
Ítem 10	Relevancia	4	0.00	1.00
	Pertinencia	4	0.00	1.00
	Claridad	4	0.00	1.00
Item 11	Relevancia	4	0.00	1.00
	Pertinencia	4	0.00	1.00
	Claridad	4	0.00	1.00
Item 12	Relevancia	4	0.00	1.00
	Pertinencia	4	0.00	1.00
	Claridad	4	0.00	1.00
Item 13	Relevancia	3.8	0.45	0.93
	Pertinencia	4	0.00	1.00
	Claridad	4	0.00	1.00

Interpretación: De acuerdo a los datos estadísticos que se perciben en la presente tabla se puede determinar que los valores de cada una de las evaluaciones realizadas a los reactivos del instrumento de investigación por parte de cada uno de los jueces tienen una mínima o nula variación, por lo tanto, se establece que las dichas evaluaciones tienen alto valor del Coeficiente de Aiken, es decir, que pasa de 0.9 llegando a 1.00 considerándose como perfecta validez.

b) Validación del segundo instrumento – guía de observación

	N° Ítems	\bar{x}	DE	V. Aiken
Item 1	Relevancia	4	0.00	1.00
	Pertinencia	4	0.00	1.00
	Claridad	4	0.00	1.00
Item 2	Relevancia	4	0.00	1.00
	Pertinencia	4	0.00	1.00
	Claridad	4	0.00	1.00
Item 3	Relevancia	4	0.00	1.00
	Pertinencia	4	0.00	1.00
	Claridad	4	0.00	1.00
Item 4	Relevancia	4	0.00	1.00
	Pertinencia	4	0.00	1.00
	Claridad	4	0.00	1.00
Item 5	Relevancia	4	0.00	1.00
	Pertinencia	4	0.00	1.00
	Claridad	4	0.00	1.00
Item 6	Relevancia	4	0.00	1.00
	Pertinencia	4	0.00	1.00
	Claridad	4	0.00	1.00
Item 7	Relevancia	4	0.00	1.00
	Pertinencia	4	0.00	1.00
	Claridad	3.8	0.45	0.93
Item 8	Relevancia	4	0.00	1.00
	Pertinencia	4	0.00	1.00

	Claridad	4	0.00	1.00
Ítem 9	Relevancia	4	0.00	1.00
	Pertinencia	4	0.00	1.00
	Claridad	4	0.00	1.00
Ítem 10	Relevancia	4	0.00	1.00
	Pertinencia	4	0.00	1.00
	Claridad	4	0.00	1.00
Ítem 11	Relevancia	4	0.00	1.00
	Pertinencia	4	0.00	1.00
	Claridad	4	0.00	1.00
Ítem 12	Relevancia	4	0.00	1.00
	Pertinencia	4	0.00	1.00
	Claridad	4	0.00	1.00
Ítem 13	Relevancia	4	0.00	1.00
	Pertinencia	4	0.00	1.00
	Claridad	4	0.00	1.00
Ítem 14	Relevancia	4	0.00	1.00
	Pertinencia	4	0.00	1.00
	Claridad	4	0.00	1.00
Ítem 15	Relevancia	4	0.00	1.00
	Pertinencia	4	0.00	1.00
	Claridad	4	0.00	1.00
Ítem 16	Relevancia	4	0.00	1.00
	Pertinencia	4	0.00	1.00
	Claridad	4	0.00	1.00
Ítem 17	Relevancia	4	0.00	1.00
	Pertinencia	4	0.00	1.00
	Claridad	3.8	0.45	0.93
Ítem 18	Relevancia	4	0.00	1.00
	Pertinencia	4	0.00	1.00
	Claridad	4	0.00	1.00
Ítem 19	Relevancia	4	0.00	1.00
	Pertinencia	4	0.00	1.00
	Claridad	4	0.00	1.00
Ítem 20	Relevancia	4	0.00	1.00
	Pertinencia	4	0.00	1.00
	Claridad	4	0.00	1.00

Interpretación: De acuerdo a los datos estadísticos que se perciben en la presente tabla se puede determinar que los valores de cada una de las evaluaciones realizadas a los reactivos del instrumento de investigación por parte de cada uno de los jueces tienen una mínima o nula variación, por lo tanto, se establece que las dichas evaluaciones tienen alto valor del Coeficiente de Aiken, es decir, que pasa de 0.9 llegando a 1.00 considerándose como perfecta validez.

4.4. Confiabilidad

a) Confiabilidad del primer instrumento - cuestionario

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	5	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	5	100,0

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,988	13

Interpretación: Según los datos estadísticos observados en los cuadros de resultados se puede determinar que el coeficiente de Alpha de Cronbach del instrumento de investigación, el mismo que cuenta con 13 reactivos politómicos es igual a **0,988**, siendo considerado como un instrumento con alta confiabilidad.

b) Confiabilidad del segundo instrumento – guía de observación

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	5	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	5	100,0

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,963	20

Interpretación: Según los datos estadísticos observados en los cuadros de resultados se puede determinar que el coeficiente de Alpha de Cronbach del instrumento de investigación, el mismo que cuenta con 20 reactivos politómicos es igual a **0,963**, siendo considerado como un instrumento con alta confiabilidad.

DISCUSIÓN

Como indicador de la extensión del comportamiento disruptivo, estudios recientes nos ofrecen algunos datos como el del informe publicado en España, en el año 2010, por el Ministerio de Educación, sobre la convivencia escolar en la ESO (Díaz-Aguado, Martínez, et al., 2010) donde se revela que el 21% de profesores de educación secundaria reconocen sufrir este problema de forma frecuente y muy frecuentemente en sus aulas. Paralelamente, otro estudio publicado en 2010 por la Federación española de trabajadores de la enseñanza (FETE-UGT, 2010), realizado con profesores de centros públicos, privados y concertados de 14 comunidades autónomas del país, revela también que este comportamiento se produce con mucha frecuencia para el 34,1% del profesorado, y ‘con cierta frecuencia’ (al menos una vez al mes), para el 56,5% de los docentes.

Con resultados similares, otros trabajos realizados en España (Defensor del Pueblo, 2000; Del Barrio y Martín, 2003) sitúan también los problemas de disrupción como los comportamientos conflictivos más frecuentes en las aulas de secundaria. También la última Encuesta internacional sobre la enseñanza y aprendizaje, TALIS, (OCDE, 2014) nos proporciona información en este sentido. En España, el 45% de los profesores afirman que pierden mucho tiempo de clase hasta que los alumnos se sientan y se quedan en silencio o bien debido a interrupciones de los alumnos, situación algo más elevada que en el resto de países OCDE cuya media se sitúa en el 30%. Parece pues que la disrupción una realidad común para muchos profesores, principalmente en el nivel de secundaria.

Al igual que la información anterior también se puede determinar que en el estudio desarrollado por la investigadora se observa que el 35% de los estudiantes casi siempre faltan el respeto al profesor.

La variable ejecución del Videojuego Dota 2 y su correspondiente correlación con la variable agresividad, en el contraste de hipótesis el valor calculado para Chi cuadrado (X^2C) =197,100^a, se deduce que la relación entre los Ejecución del Videojuego Dota 2 y Agresividad, es estadísticamente significativa. Por ello se puede concluir que la ejecución del videojuego Dota 2 influye desfavorablemente en la agresividad, en los estudiantes del VII Ciclo, nivel secundario, institución educativa Francisco Mostajo, distrito Tiabaya, Región Arequipa, 2016.

En el caso de la presente investigación se percibe que el 39% de los encuestados señaló que la temática que más predomina en el Videojuego Dota es combate, en un 43% expresó que la palabra más utilizada en el Videojuego Dota es héroe y al 39% indicó que el objeto más utilizado en el Videojuego Dota son los arcanos.

La agresividad, en los estudiantes del VII Ciclo, nivel secundario, institución educativa San Juan, distrito San Juan Bautista, Región Ayacucho, 2019, en la mayoría (63.4 %) es de nivel Alto (Tabla 28); es decir, los estudiantes manifiestan agresividad física y agresividad psicológica, lo que es desfavorable o negativo.

La agresividad como un problema conductual muy preocupante en la presente investigación se reflejan los siguientes resultados: en un 35% los estudiantes tiene casi siempre y a veces una actitud desafiante (amenaza, intimidada.) hacia las autoridades educativas, al 43% se percibe que el estudiante siempre demuestra una actitud desafiante hacia sus compañeros, en el 43% se observa que el estudiante casi siempre inicia peleas físicas con sus compañeros con el mismo porcentaje también se

muestra en un 43% que el estudiante siempre utiliza algún objeto cuando agrade físicamente a sus compañeros, al 52% se percibe que el estudiante casi siempre agrade verbalmente a sus compañeros y al 65% se aprecia que el estudiante siempre se burla de sus compañeros.

Este resultado coincide con el de Gottfredson, Gottfredson, Payne y Gottfredson (2005), que evidencia que las escuelas con una mejor gestión de las normas y en las que las reglas se hacen cumplir tienen menos problemas de comportamiento y cómo la percepción de la injusticia de las normas o la inconsistencia en su aplicación puede llevar a los alumnos a percibir al profesor y a la escuela como injustos (Colquitt, 2001), lo que puede conducir a enfrentamientos entre profesores y alumnos en el aula (Horan et al., 2010; Tattum, 1986).

En la institución educativa considerada como la delimitación espacial para el desarrollo de esta investigación las reglas o las disposiciones institucionales no son muy respetadas ya que en el 43% de los encuestados, se percibe que casi siempre se incumplen las normas de conducta establecidas dentro del aula hacia el docente (saludo, guardar silencio, no cumplir con alguna petición del docente, ser malcriado, responder, entre otros), así como también en un 61% se señala que el estudiante casi siempre incumple las normas de conducta establecidas dentro del aula hacia sus compañeros (molestar a sus compañeros, quitar sus útiles, respetar las opiniones de los demás, levantar la voz, gritar, gestos de desprecio, etc.), al 39% se expresa que el estudiante casi siempre incumple las normas de conducta establecidas dentro del aula con respecto al cuidado de los objetos como mover las carpetas, pizarra, etc., en un 43% se manifiesta que el estudiante como siempre no cumple con las responsabilidades académicas (tareas, trabajos sobresalientes, etc.) y al 30% se asevera que la relación del estudiante con sus compañeros es mala.

Quintana (2011), hace mención que el conjunto de conductas inadecuadas o negligentes que dificultan el aprendizaje y desarrollo de los estudiantes influye en las destrezas que explican las diferencias del modo de percibir y comprender las emociones de las personas según Mayer y Salovey (1990), citado por Ugarriza y Pajares (2001, p.130) y en esta investigación se determina que como parte de las negligentes se tienen en un 35% que el estudiante casi siempre sale del aula en horario de clase.

Así mismo el nivel de la variable de conductas disruptivas es medio, es decir, según Xunta de Galicia (2005), citado por Domínguez y Pino (2008), los estudiantes manejan conductas por su intensidad, frecuencia y duración, que deterioran el proceso de desarrollo del niño afectando su relación con el medio social.

Tomalá (2013), cuando afirma que dentro del salón de clases existen estudiantes con reacciones explosivas lo que dificulta el buen desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje, que repercute en distracción y falta de interés, lo cual en esta investigación se manifiesta en un 35% que casi siempre llaman la atención al estudiante.

CONCLUSIONES

PRIMERA: Se determina que la participación en el Videojuego Dota y el comportamiento disruptivo de los estudiantes de la I. E. “San Juan” distrito de San Juan Bautista de la provincia de Huamanga de la región de Ayacucho – 2019, se asocian en forma directa. Esta hipótesis de investigación denominada principal o general ha sido comprobada haciendo uso de la prueba estadística no paramétrica de independencia de Chi cuadrado (X^2) con un nivel de significancia de 0,000, el cual es menor a 0,05; por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula.

SEGUNDA: Se establece que sí existe una relación directa entre la participación en el Videojuego Dota y la conducta de personalidad de los estudiantes de la I. E. “San Juan” distrito de San Juan Bautista de la provincia de Huamanga de la región Ayacucho, 2019. Esta primera hipótesis de investigación designada como hipótesis secundaria o específica ha sido contrastada haciendo uso de la prueba estadística no paramétrica de independencia de Chi cuadrado (X^2) con un nivel de significancia de 0,000, el cual es menor a 0,05; por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula.

TERCERA: Se demuestra que la relación existente entre la participación en el Videojuego Dota y la conducta agresiva de los estudiantes de la I. E. “San Juan” distrito de San Juan Bautista de la provincia de Huamanga de la Región de Ayacucho – 2019 es directa. Esta segunda hipótesis de investigación designada como hipótesis secundaria o específica ha sido verificada haciendo uso de la prueba estadística no

paramétrica de independencia de Chi cuadrado (X^2) con un nivel de significancia de 0,000 el cual es menor a 0,05; por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula.

CUARTA: Se establece que la participación en el Videojuego Dota se encuentra asociada en forma directa con la conducta indisciplinarias de los estudiantes de la I. E. “San Juan” distrito de San Juan Bautista de la provincia de Huamanga de la Región de Ayacucho, 2019. Esta tercera hipótesis de investigación designada como hipótesis secundaria o específica ha sido confirmada haciendo uso de la prueba estadística no paramétrica de independencia de Chi cuadrado (X^2) con un nivel de significancia de 0,000 el cual es menor a 0,05; por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula.

QUINTA: Se determina que la edad de los estudiantes más asociada a la práctica del Videojuego Dota en la I. E. “San Juan” distrito de San Juan Bautista de la provincia de Huamanga de la Región de Ayacucho – 2019 es mayor a 12 años, es decir, los adolescentes que generalmente dedican su tiempo al mencionado juego tienen 15 años de edad.

RECOMENDACIONES

- Las autoridades de las instituciones educativas de todo nivel deben promover programas de recreación, jornadas de reflexión, entre otras actividades con la finalidad de que los estudiantes hagan un mejor uso de su tiempo, evitando distracciones negativas, inasistencias a clase, deserción escolar, generación de un pésimo clima escolar, etc.
- Los docentes de las diferentes instituciones educativas, de manera frecuente, deben propiciar situaciones de aprendizaje netamente con experiencias directas dentro y fuera del aula en las cuales se viabilice la práctica positiva de las variables en estudio, con el objeto de fortalecer y desarrollar de las capacidades de los estudiantes.
- Los responsables de cada Departamento de Tutoría o psicológico de las instituciones educativas a través de sus conocimientos y experiencias realicen un seguimiento y control sistemático a los alumnos con trastornos de conducta para salvaguardar el buen funcionamiento de la propia institución educativa, el bienestar del estudiante y de la sociedad en general.
- Los funcionarios gubernamentales como de la UGEL y los municipios presten mayor cuidado en el consumo de tecnología blanda poco plausible (software, entornos de simulación, escenarios virtuales, etc.) con la finalidad de tomar medidas correctivas en mejora de una buena calidad educativa.
- Uno de los problemas en los estudiantes de la I. E. “San Juan” es la práctica constante de los Video Juegos-Dota. Este problema se ha hecho costumbre y

continuo en los estudiantes; para ello se plantea medidas correctivas a través de talleres de sensibilización dirigidas a los profesionistas de Trabajo Social y Padres de Familia, con el propósito de atenuar las conductas disruptivas y mejorar la enseñanza.

- Continuar con el desarrollo de investigaciones relacionadas con las variables de estudio a fin de identificar cuáles son los videojuegos constructivos que permiten desarrollar diferentes capacidades en los seres humanos y cuáles no lo son, a fin de asegurar una buena salud mental y progreso personal de los estudiantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Anderson, C. A. (2004). An update on the effects of playing violent video games. *Journal of adolescent*, 2. 113-122.
- Artola, T. (2005) Situaciones cotidianas de 6 a 12 años, Ediciones Palabra, (5º.ed.) Ediciones Palabra. Madrid, España.
- Basak, C.; Boot, W. R.; Voss, M. W. & Kramer, A. R. (2008). Can training in a real-time strategy video game attenuate cognitive decline in older adults? *Psychology and Aging*, 23, (4), 765-777.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive games. The expressive power of videogames*. Cambridge: The MIT Press.
- Bru, E., Stephens, P. y Torsheim, T. (2002). Students' perceptions of class management and reports of their own misbehavior. *Journal of School Psychology*, 40(4), 287-307.
- Calvo, A. (1996). Ocio en los noventa: los videojuegos. Tesis Doctoral. Universidad Illes Balears.
- Castro, A. M. (2007). Prevención e intervención ante Problemas de Conducta. Wolters Kluwer.
- Castillo Nuñez, J., Cordero, M., Quizpe, J., Tapia, S., Bijil, W., Bertuan, D., y otros. (2007). Promebaz. Módulo 2. El Aula: Un lugar de encuentro. Cuenca, Ecuador: AH/editorial.
- Charles, C. M. (1998). *Building classroom discipline*. New York: Longman.
- Chory, M. R. & Goodboy, A. K. (2011). Is basic personality related to violent and non-violent video game play and preference. *Cyberpsychology, behavior and social networking*, 12 (4), 191-198.
- Clais, J-B. & Dubois, P. (2011). *Game story. Une histoire de jeu vidéo*. Paris: Rmn-Gran Palais.
- Cuenca, M (2010). La fuerza transformadora del ocio. En Cuenca, M.; Aguila, E. & Ortega, C. (2010). Ocio para innovar (pp. 17-82). Bilbao: Universidad de Deusto.
- DISRUPTIVE BEHAVIOR POLICY (Política de Comportamiento perturbador) (2002).
<http://www.hcc.hawaii.edu/intranet/committees/FacDevCom/guidebk/policies/disrupt.htm/> (2002).

- Espinosa, R., Núñez, L., Pérez, I., Pilloni, A., & Montalvo, J. (2010). *Problemas familiares en adolescentes con conducta disruptiva en el ámbito escolar*.
- Fernández, S. (2004) Guía para la convivencia en el aula (4º. ed.) Editorial CISSPRAXIS. Valencia.
- Fergusson, C. J. (2007). The good, the bad and the ugly: A meta-analytic review of positive and negative effects of violent video games. *Psychiatr Q*, 78, 309-316.
- Fernández, B., Rodríguez, R., Contador, I., Rubio, A. & Ramos, F. (2011). Eficacia del entrenamiento cognitivo basado en nuevas tecnologías en pacientes con demencia tipo Alzheimer. *Psicothema*, 23, (1), 44-50.
- Fernet, C., Guay, F., Senécal, C. y Austin, S. (2012). Predicting intraindividual changes in teacher burnout: The role of perceived school environment and motivational factors. *Teaching and Teacher Education*, 28(4), 514-525.
- Finn, J. D., Fish, R. M. y Scott, L. A. (2008). Educational sequelae of high school misbehavior. *The Journal of Educational Research*, 101(5), 259-274.
- Freud, S. (1996). *Obras Completas*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Freedman, J. L. (2001). Evaluating the research on violent video games. Ponencia. En: *Playing by the rules: Video games and cultural policy*, Chicago University.
- Funk, J. B. (2002). Children and violent video games: Are there “high risk” player? Ponencia. En: *Playing by the rules: video games and cultural policy*. Chicago University.
- García, J. (2004) Dificultades en el aprendizaje e intervención Psicopedagógica, (4º. ed.) Editorial Ariel Educación. España.
- García, I. F. (2006). *Haciendo frente a la disrupción desde la gestión del aula*. Modelo integrado de mejora de la convivencia: Estrategias de mediación y tratamiento de conflictos, 227, 173.
- García, F. & Bringué, X. (2007). *Educar hijos interactivos*. Madrid: Rialp.
- García, I. (2008) La integración educativa en el aula, editorial SEP (2º. Edición) México.
- Gil, A. y Vida, T. (2007). *Los videojuegos*. Barcelona: Editorial UOC.
- Gispert, C. (2007) Diccionario enciclopédico, Edición del milenio, Editorial grupo OCEANO. España.

- Giusti, E. (2005). Conducta Disruptiva, TDA/H y Manejo Parental. Recuperado el 02 de febrero de 2019, de <http://www.depsicoterapias.com/articulo.asp?IdArticulo=13>
- Gómez, M. T., & Serrats, M. G. (2005). Propuestas de intervención en el aula. Técnicas para lograr un clima favorable en clase. Madrid, España: Narcea. S.A. de Ediciones.
- González Y, Morales S y Ojeda L (2013) *Modificar la conducta dentro del aula*. Escuela Normal Superior Distrito de Barranquilla, Colombia.
- Griffiths, M. (1999) Violent video games and aggression: A review of the literature. *Aggression and violent behavior*, 4 (2), 203–212.
- Gros, B. (1998). Jugando con videojuegos: Educación y entretenimiento. Bilbao: Desclée De Brouwer.
- Huizinga, J. (2008). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial.
- Koster, R. (2005). *A theory of fun for game design*. Arizona: Paraglyph.
- Laniado, N & Pietra, G. (2004). *Videojuegos, Internet y televisión. Cómo evitar sus efectos perjudiciales en nuestros hijos*. Barcelona: Oniro.
- Latorre, A. (2014). *Protocolo de actuación ante conductas disruptivas*. *Información psicológica*, 2014, no 95, p. 62-74.
- Luria, A. R. (1979). *El cerebro y los procesos psíquicos*. Barcelona: Fontanella.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2010). “Módulo ODAE: Promoviendo el Proceso de Enseñanza – Aprendizaje”. Lima – Perú, Editorial del Ministerio de Educación.
- Palacios, J. (2007). *Juegos mortales. Katanas, mentiras y cintas de vídeo*. Madrid: Espasa.
- Pérez, M.C. et al. (2016). *Discapacidad intelectual y problemas de conducta: Guía práctica de intervención*. Madrid: EOS
- Playtime (2012). *Playtime. Videogame mythologies*. Yverdon-les-Baines: Infolio & Maison d’Ailleurs.
- Rodríguez, E (coor.) (2002). Jóvenes y videojuegos. Espacio, significación y conflictos. Madrid: FAD-Injuve.
- Ruiz, F. (2008), *Los problemas de conducta en el aula: una alternativa de solución por medio del círculo mágico*, (3º. Edición) Trillas. México

- Santisteban, C. (2005). Menores y agresividad. Relación con los tiempos dedicados a TV, videojuegos y actividades interactivas. Actas de las VII jornadas menores, violencia y drogas. Madrid: Proyecto Hombre.
- Sureda, R. (2003). “La Disciplina en el aula: actividades para situaciones problemáticas”. ·3 Volúmenes. Colombia: Lexus
- Tejeiro, S. y Pelegrina del Río, M. (2008). La Psicología de los videojuegos. Un modelo de investigación. Málaga. Ediciones Aljibe.
- Tovar, V. (2003) Consulta Nuevo Milenio, Psicología, Educación, ciencia y Urbanismo. (3º. ed.) Editorial ZAMORA Colombia.
- Torres, A. (2008). Cognitive effects of videogames on older people. En Zagalo, N y Prada, R. (ed).Actas da Conferencia ZON | Digital Games 2008, 21-27.
- Torrego, J. C. y Moreno, J. M. (2003). *Convivencia y disciplina en la escuela. El aprendizaje de la democracia*. Madrid: Alianza.
- Torrego, J. C. (Ed.). (2006). *Modelo integrado de mejora de la convivencia*. Barcelona: Grao.
- Türnüklü, A. y Galton, M. (2001). Students’ misbehaviours in Turkish and English primary classrooms. *Educational Studies*, 27(3), 291-305.
- United Nations Educational, Cientific ant Cultural Organization [UNESCO]. (2007), integración y permanencia escolar Disponible en: http://wwwuis.unesco.org/TEMPLANTE/pdf/isced/ISCED_Epdf.
- Valet, G. (2006) No me gusta la escuela. (1º. ed.) Editorial Paidós Barcelona.
- Vieira, H., (2011). La comunicación en el aula. (2º. ed.) Editorial Espasa C. Madrid.
- Watkins, C., & Wagner, P. (1991). *La disciplina Escolar. Propuesta de trabajo en el marco global del centro*. Barcelona – Buenos Aires – México: Paidos Ibérica.
- Zabala. N. (2005) La práctica Educativa. (2º. ed.) Editorial Graö. Barcelona España.

ANEXOS

ANEXO 01: MATRIZ DE CONSISTENCIA

Asociación entre el videojuego dota y el comportamiento disruptivo de los estudiantes de la I. E “San Juan” Distrito de San Juan Bautista de la Provincia de Huamanga de la Región de Ayacucho, 2019.

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES/DIMENSIONES/ INDICADORES	METODOLOGÍA
<p>Problema general ¿En qué medida la participación en el Videojuego Dota se encuentra relacionada con el comportamiento disruptivo de los estudiantes de la I. E. “San Juan” distrito de San Juan Bautista de la provincia de Huamanga de la Región de Ayacucho, 2019?</p>	<p>Objetivo general Determinar en qué medida la participación en el Videojuego Dota se encuentra relacionada con el comportamiento disruptivo de los estudiantes de la I. E. “San Juan” distrito de San Juan Bautista de la provincia de Huamanga de la Región de Ayacucho, 2019.</p>	<p>Hipótesis general Existe una asociación en forma directa entre la participación en el video juego dota; en el comportamiento disruptivo de los estudiantes de la I. E. “San Juan” distrito de San Juan Bautista de la provincia de Huamanga de la Región de Ayacucho – 2019, se asocian en forma directa</p>	<p>VIDEOJUEGO DOTA <u>Dimensiones</u> - Acción en Tiempo Real</p> <p><u>Indicadores</u> o Roles del juego o Objetos del juego o Tipos de daños</p>	<p>Enfoque de investigación: Cuantitativo</p> <p>Tipo de investigación: Aplicada</p>
<p>Problemas específicos</p> <p>a) ¿Cuál es la relación existente entre la participación en el Videojuego Dota y la conducta de personalidad de los estudiantes de la I. E. “San Juan” distrito de San Juan Bautista de la provincia de Huamanga de la Región de Ayacucho, 2019?</p> <p>b) ¿Qué relación existe entre la participación en el Videojuego Dota y la conducta agresiva de los estudiantes de la I. E. San Juan del distrito de San Juan Bautista de la provincia de Huamanga del departamento de Ayacucho, 2019?</p> <p>c) ¿La participación en el Videojuego Dota se encuentra asociada con la conducta indisciplinaria de los estudiantes de la I. E. San Juan del distrito de San Juan Bautista de la provincia de Huamanga del departamento de Ayacucho, 2019?</p> <p>d) ¿Cuál es la edad de los estudiantes más asociada a la práctica del Videojuego Dota en la I. E. “San Juan” distrito de San Juan Bautista de la provincia de Huamanga de la Región de Ayacucho, 2019?</p>	<p>Objetivos específicos</p> <p>a) Identificar cuál es la relación existente entre la participación en el Videojuego Dota y la conducta de personalidad de los estudiantes de la I. E. “San Juan” distrito de San Juan Bautista de la provincia de Huamanga del departamento de Ayacucho, 2019.</p> <p>b) Establecer qué relación existe entre la participación en el Videojuego Dota y la conducta agresiva de los estudiantes de la I. E. “San Juan” distrito de San Juan Bautista de la provincia de Huamanga de la Región de Ayacucho, 2019.</p> <p>c) Determinar si la participación en el Videojuego Dota se encuentra asociada con la conducta indisciplinaria de los estudiantes de la I. E. “San Juan” distrito de San Juan Bautista de la provincia de Huamanga de la Región de Ayacucho, 2019.</p> <p>d) Identificar cuál es la edad de los estudiantes más asociada a la práctica del Videojuego Dota en la I. E. “San Juan” distrito de San Juan Bautista de la provincia de Huamanga de la Región de Ayacucho, 2019.</p>	<p>Hipótesis específicas</p> <p>a) Existe una relación directa entre la participación en el Videojuego Dota y la conducta de personalidad de los estudiantes de la I. E. “San Juan” distrito de San Juan Bautista de la provincia de Huamanga de le Región de Ayacucho, 2019.</p> <p>b) La relación existente entre la participación en el Videojuego Dota y la conducta agresiva de los estudiantes de la I. E. “San Juan” distrito de San Juan Bautista de la provincia de Huamanga de la Región de Ayacucho – 2019, es directa.</p> <p>c) La participación en el Videojuego Dota se encuentra asociada en forma directa con la conducta indisciplinaria de los estudiantes de la I. E. “San Juan” distrito de San Juan Bautista de la provincia de Huamanga de la Región de Ayacucho, 2019.</p> <p>d) La edad de los estudiantes más asociada a la práctica del Videojuego Dota en la I. E. “San Juan” distrito de San Juan Bautista de la provincia de Huamanga de la Región de Ayacucho – 2019, es igual a 12 años.</p>	<p>COMPORTAMIENTO DISRUPTIVO</p> <p><u>Dimensiones</u> - Conductas de personalidad - Conductas agresivas - Conductas indisciplinarias</p> <p><u>Indicadores</u> - Capricho - Timidez - Egocentrismo - Hiperactividad - Introverso - Extroverso - Agresión Psicológica - Agresión física - Interrupciones al profesor - Interrupciones a los alumnos</p>	<p>Nivel de investigación: Correlacional</p> <p>Diseño de investigación: No experimental de corte transversal</p> <p>Población: 1080 UAA</p> <p>Muestra: 23 UAA</p> <p>Métodos de investigación: - Método científico - Inductivo - Deductivo - Analítico - Sintético - Hermenéutico - Estadístico</p> <p>Técnica de investigación: Encuesta</p> <p>Instrumento de investigación: Cuestionario</p> <p>Proceso estadístico: - Estadística descriptiva - Estadística inferencial</p>

ANEXO N° 02: INSTRUMENTOS

A) Primer instrumento: Cuestionario

Fecha ____/____/____/

Cód. N° _____

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE TRABAJO SOCIAL**



CUESTIONARIO

TÍTULO: ASOCIACIÓN ENTRE EL VIDEOJUEGO DOTA Y EL COMPORTAMIENTO DISRUPTIVO DE LOS ESTUDIANTES DE LA I. E. SAN JUAN DEL DISTRITO DE SAN JUAN BAUTISTA DE LA PROVINCIA DE HUAMANGA DEL DEPARTAMENTO DE AYACUCHO, 2019.

Estimado (a) alumno (a) le hacemos llegar nuestros afectuosos saludos y al mismo tiempo siendo conocedores de su alto espíritu participativo - colaborador, le solicitamos su valioso apoyo para dar respuesta al presente instrumento de investigación, ya que sus opiniones serán de gran importancia para conocer la dinámica del Videojuego Dota.

La información que usted nos brinde será completamente confidencial no debiendo preocuparse por nada.

Instrucciones: Marque con una “X” o encierre con un círculo la respuesta de su elección.

I. Datos generales o sociodemográficos

a) Edad: _____ b) Sexo: _____

c) Grado: _____ d) Tipo de familia: _____

II. Medición de la delimitación teórica

1) ¿Las reglas establecidas en el Videojuego Dota son muy difíciles de cumplir?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Nunca

- 2) ¿Superas todas las veces los retos determinados en el Videojuego Dota?
- Siempre
 - Casi siempre
 - A veces
 - Nunca
- 3) ¿Cuál es la temática que más predomina en el Videojuego Dota?
- Combate
 - Disparo – Lucha
 - Combate y Disparo – Lucha
 - Ninguna
 - Otra: _____
- 4) ¿Cuál de las siguientes categorías se llevan a cabo en el Videojuego Dota?
- Individual
 - Multijugador en la misma máquina
 - Multijugador en distinta máquina
 - Ninguna
 - Otra: _____
- 5) ¿Cuánto tiempo en promedio dura cada vez que se juega el Videojuego Dota?
- Media hora
 - Una hora
 - Hora y media
 - Dos horas
 - Más de dos horas
- 6) ¿En qué medida el Videojuego Dota se realiza en equipo?
- Siempre
 - Casi siempre
 - A veces
 - Nunca
- 7) ¿Cuál de las siguientes palabras es la más utilizada en el Videojuego Dota?
- Enemigo
 - Ataques
 - Héroe
 - Mago
 - Lucha
 - Armadura
 - Poderes
 - Otra: _____
- 8) ¿Con cuál de las siguientes estrategias te relacionas más?
- Resistencia
 - Agilidad
 - Inteligencia
 - Fuerza
 - Otra: _____

- 9) ¿Cuántas habilidades como mínimo debe poseer un héroe en el Videojuego Dota?
- a) Una
 - b) Dos
 - c) Tres
 - d) Cuatro
 - e) Más de cuatro
- 10) ¿Cuántos atributos como mínimo debe poseer un héroe en el Videojuego Dota?
- a) Uno
 - b) Dos
 - c) Tres
 - d) Cuatro
 - e) Más de cuatro
- 11) ¿Cuál es el rol o el héroe con el que siempre apareces en el Videojuego Dota?
- a) Portador / Carry
 - b) Apoyo / Support
 - c) Iniciador
 - d) Cazador / Jungler
 - e) Presionador / Pusher
- 12) ¿Cuál de los siguientes objetos es el que más utilizas en el Videojuego Dota?
- a) Consumibles
 - b) Atributos
 - c) Armamento
 - d) Arcanos
 - e) Comunes
 - f) Apoyo
 - g) Magia
 - h) Armas
 - i) Armaduras
 - j) Artefactos
- 13) ¿Cuál es el tipo de daño más frecuente que se realiza en el Videojuego Dota?
- a) Físico: ¿Cuál? _____
 - b) Mágico
 - c) Puro
 - d) Compuesto o mixto
 - e) Extirpar vida
 - f) Universal
 - g) Modificadores de Ataque Único: ¿Cuál? _____

¡Muchas gracias por su amable colaboración!

B) Segundo instrumento: Guía de observación



Código N°: _____

GUÍA DE OBSERVACIÓN

ASOCIACIÓN ENTRE EL VIDEOJUEGO DOTA Y EL COMPORTAMIENTO DISRUPTIVO DE LOS ESTUDIANTES DE LA I. E. SAN JUAN DEL DISTRITO DE SAN JUAN BAUTISTA DE LA PROVINCIA DE HUAMANGA DEL DEPARTAMENTO DE AYACUCHO, 2019

Ciclo académico: _____ **Grado:** _____

Objetivo: Determinar en qué medida se da el comportamiento disruptivo de los estudiantes de la I. E. San Juan del distrito de San Juan Bautista de la provincia de Huamanga del departamento de Ayacucho.

I: REACTIVOS

1. ¿Con qué frecuencia el estudiante tiende a sentirse incómodo en presencia de otras personas?
 - a) Siempre
 - b) Casi siempre
 - c) A veces
 - d) Nunca
2. ¿Cuál es el grado de importancia que el estudiante le da a sus ideas u opiniones?
 - a) Muy alto
 - b) Alto
 - c) Moderado
 - d) Bajo
 - e) Débil
3. ¿Cuál es el nivel de control de los impulsos con el que cuenta el estudiante?
 - a) Muy alto
 - b) Alto
 - c) Moderado
 - d) Bajo
 - e) Débil
4. ¿Cuál es el carácter más predominante del estudiante?
 - a) Carácter abierto
 - b) Carácter reservado
5. ¿Cuál es la relación del estudiante con sus compañeros?
 - a) Muy buena
 - b) Buena

- c) Regular
 - d) Mala
 - e) Muy mala
6. ¿Con qué frecuencia el estudiante tiene una actitud desafiante (amenaza, intimida, etc.) hacia las autoridades educativas?
- a) Siempre
 - b) Casi siempre
 - c) A veces
 - d) Nunca
7. ¿Con qué frecuencia el estudiante demuestra una actitud desafiante hacia sus compañeros?
- a) Siempre
 - b) Casi siempre
 - c) A veces
 - d) Nunca
8. ¿Con qué frecuencia el estudiante inicia peleas físicas con sus compañeros?
- a) Siempre
 - b) Casi siempre
 - c) A veces
 - d) Nunca
9. ¿El estudiante utiliza algún objeto cuando agrede físicamente a sus compañeros?
- a) Siempre
 - b) Casi siempre
 - c) A veces
 - d) Nunca
10. ¿Con qué frecuencia el estudiante agrede verbalmente a sus compañeros?
- a) Siempre
 - b) Casi siempre
 - c) A veces
 - d) Nunca
11. ¿Con qué frecuencia el estudiante se burla de sus compañeros?
- a) Siempre
 - b) Casi siempre
 - c) A veces
 - d) Nunca
12. ¿Con qué frecuencia el estudiante falta el respeto al profesor?
- a) Siempre
 - b) Casi siempre
 - c) A veces
 - d) Nunca
13. ¿Con qué frecuencia el estudiante no cumple con las responsabilidades académicas (tareas, trabajos sobresalientes, etc.)?
- a) Siempre
 - b) Casi siempre

- c) A veces
 - d) Nunca
- 14.** ¿Con qué frecuencia el estudiante incumple las normas de conducta establecidas dentro del aula hacia el docente (saludo, guardar silencio, no cumplir con alguna petición del docente, ser malcriado, responder, entre otros)?
- a) Siempre
 - b) Casi siempre
 - c) A veces
 - d) Nunca
- 15.** ¿Con qué frecuencia el estudiante incumple las normas de conducta establecidas dentro del aula hacia sus compañeros (molestar a sus compañeros, quitar sus utilices, respetar las opiniones de los demás, levantar la voz, gritar, gestos de desprecio, etc.)?
- a) Siempre
 - b) Casi siempre
 - c) A veces
 - d) Nunca
- 16.** ¿Con qué frecuencia el estudiante incumple las normas de conducta establecidas dentro del aula con respeto al cuidado de los objetos como mover las carpetas, pizarra, etc.?
- a) Siempre
 - b) Casi siempre
 - c) A veces
 - d) Nunca
- 17.** ¿Con qué frecuencia el estudiante culpa a sus compañeros de sus faltas o de su mala conducta?
- a) Siempre
 - b) Casi siempre
 - c) A veces
 - d) Nunca
- 18.** ¿Con qué frecuencia el estudiante miente con la finalidad de eludir responsabilidades?
- a) Siempre
 - b) Casi siempre
 - c) A veces
 - d) Nunca
- 19.** ¿Con qué frecuencia el estudiante sale del aula en horario de clase?
- a) Siempre
 - b) Casi siempre
 - c) A veces
 - d) Nunca
- 20.** ¿Con qué frecuencia llaman la atención al estudiante?
- a) Siempre
 - b) Casi siempre

- c) A veces
- d) Nunca

II. DATOS COMPLEMENTARIOS

- Lugar de aplicación del instrumento: _____
- Fecha de aplicación del instrumento: _____

III. OBSERVACIONES: _____

Firma de la observadora

PERFIL DE UN PROYECTO

1. TITULO DEL PROYECTO

CAPACITACIÓN A LAS TRABAJADORAS SOCIALES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “SAN JUAN” EN RELACIÓN A LOS VIDEOJUEGO DOTA Y EL COMPORTAMIENTO DISRUPTIVO DE LOS ESTUDIANTES.

2. DATOS GENERALES DEL COLEGIO

- Promotores : Dirección Regional de Educación-Ayacucho (DREA)
- Área de aplicación : Distrito de Ayacucho, Provincia de Huamanga.
- Personal Ejecutora : Lic. Noemí Gutiérrez Carrillo
- Costo del Proyecto : S/ 1,030.00 nuevos soles.

3. JUSTIFICACION

Uno de los problemas en los estudiantes es la práctica constante de los Video Juegos-Dota; este problema se ha hecho costumbre y continuo en los estudiantes, ellos han incorporado esta tecnología informática donde aparece héroes combatientes virtuales y se identifican como héroes y van construyendo personajes e identidades, lo cual genera en su comportamiento manifestaciones agresivas y ansiosos de jugar constantemente hasta que empiezan a tener comportamientos de ludopatía; en efecto, los estudiantes incorporan actitudes de héroes y afectando las estructuras mentales disminuyendo el aprendizaje escolar, de esta manera sus comportamientos se manifiestan en forma disruptiva; el cual se evidencia en los actos de indisciplina y rompen reglas en los ambientes escolares y desorden en los salones de clase, incomodando a sus compañeros y profesores. Ante esta situación se plantea medidas correctivas y para se aplicará un taller de sensibilización a los profesionistas de Trabajo Social y Padres de Familia, en alianza podemos aminorar esta situación de Video Juegos-Dota.

4. POBLACION OBJETIVO

Estudiantes de nivel secundario de Institución Educativa Público “San Juan”, SJ Bautista, Ayacucho.

5. DURACIÓN DEL PROYECTO

El proyecto de Sensibilización en base a Talleres, se aplicará desde el mes de abril a diciembre del 2020.

6. OBJETIVO GENERAL

- Proporcionar conocimientos de videos juegos-dota y herramientas a los trabajadores sociales para sensibilizar a los padres de familia y estudiantes.

7. ESPECÍFICOS

- Elaborar talleres de sensibilización sobre las implicancias de los video juegos dota con los estudiantes de educación secundaria.
- Hacer un seguimiento a los estudiantes que tienen comportamientos disruptivos asociada en forma directa con la conducta indisciplinadas de los estudiantes de la I. E. “San Juan”.

8. META

- Lograr capacitar a 80 alumnos de la I. E. “San Juan”

9. NATURALEZA DEL PROYECTO

- Es un proyecto de capacitación tendiente a elaborar objetivos y metas que debe corregir los problemas disruptivos en los estudiantes de la de la I. E. “San Juan”.

10. CONTENIDO DE CAPACITACIÓN

1. Módulo I: Conceptos de Red de Juegos-Dota y sus características virtuales
2. Módulo II: Problemas disruptivos de los estudiantes y otros factores que influyen en el problema de aprendizaje.
3. Módulo III: Sensibilizar en base a Talleres a las Trabajadoras Sociales en relación a los Juegos Dota.

11. METODOLOGÍA DEL TALLER

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS	HORA ESTIMADA	PERSONAL EJECUTIVO
▪ Presentación del Taller	8.00 a 8.30 am	Responsable del Proyecto
▪ Motivación y Desarrollo de la capacitación	8.30 a 11.30 am	Responsable del Proyecto
▪ Dinámica y participación de los Trabajadores Sociales	11.30 a 12.30 pm	Responsable del Proyecto
▪ Evaluación del curso.	12.30 a 1.00 am	Responsable del Proyecto

12. PRESUPUESTO

ITEMS	S/. COSTO
RECURSOS HUMANOS <ul style="list-style-type: none">▪ Un Psicólogo▪ 2 trabajadores sociales	Honorarios 200 soles Honorarios 200 soles
MATERIALES E INSUMOS <ul style="list-style-type: none">▪ Materiales de escritorios▪ Cartillas impresas▪ Fotocopias▪ Kits de soporte virtual (Laptop, impresoras, USB, CD, Data Show, etc.)▪ Imprevistos	S/. 100.00 100.00 50.00 100.00 (alquiler) 80.00 200.00
TOTAL	1,030.00

13. SISTEMA DE EVALUACIÓN

- Se evaluará desde inicio-proceso y final del proyecto, para comprobar los objetivos planteados.

14. SOSTENIBILIDAD DE PROYECTO

- Se debe implementar la consecución del proyecto y al finalizar el proyecto de sensibilización de juegos en red-dota en los estudiantes de la Institución Educativa de “San Juan”, debe ser duradero en el tiempo.

Ayacucho, 14 de agosto del 2019.