



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN**

**El uso de los videojuegos online multijugador y su relación con
la comunicación interactiva en los estudiantes del C.E Ramon
Castilla, 2022.**

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
Licenciado en Ciencias de la Comunicación

AUTORES:

Gonzales Idiaquez, Alondra Martina de Fatima (orcid.org/ 0000-0001-5079-5348)

Quispe Sacsquispe, Angel Luis (orcid.org/0000-0001-6405-6781)

ASESORA:

Dra. Arango Aramburú, Johana Elizabeth (orcid.org/ 0000-0002-6559-2321)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Procesos Comunicacionales en la Sociedad Contemporánea

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Desarrollo económico, empleo y emprendimiento

LIMA - PERÚ

2022

Dedicatoria

Este trabajo se lo dedicamos a nuestros queridos padres quienes son los que nos impulsan a seguir adelante para cumplir nuestros objetivos.

Agradecimiento

Agradecemos a nuestros padres porque estuvieron acompañándonos al largo de este arduo camino y al Dra. Jhoana Elizabeth Arango Aramburu por su apoyo y consejo en la asesoría de nuestra tesis.

Índice de contenidos

Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos.....	iv
Índice de tablas	v
Índice de gráficos y figuras	vii
RESUMEN.....	viii
ABSTRACT	viii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	4
III. METODOLOGÍA.....	11
3.1. Tipo y diseño de investigación:.....	11
3.2. Variables y operacionalización:	12
3.3. Población, muestra y muestreo:	14
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	14
3.5. Procedimientos:	14
3.6. Métodos de análisis de datos:	14
3.7. Aspectos éticos.....	15
IV. RESULTADOS	16
V. DISCUSIÓN.....	26
VI. CONCLUSIONES.....	28
VII. RECOMENDACIONES	29
REFERENCIAS	30
ANEXOS.....	32

Índice de tablas

Tabla 1	Relación los videojuegos online en la interacción comunicativa	16
Tabla 2	Dimensión contenido del videojuego online multijugador en la interacción comunicativa de los estudiantes	17
Tabla 3	Dimensión herramientas del videojuego online multijugador en la interacción comunicativa de los estudiantes	18
Tabla 4	Dimensión lenguaje sonoro del videojuego online multijugador en la interacción comunicativa	19
Tabla 5	La interacción comunicativa es una actividad lingüística	20
Tabla 6	Dimensión interacción grupal de los estudiantes	21
Tabla 7	Dimensión interacción virtual de los estudiantes	22
Tabla 8	Correlación entre videojuegos online multijugador y la interacción comunicativa	23
Tabla 9	Correlación entre el contenido de los videojuegos online multijugador y la interacción comunicativa	24
Tabla 10	Correlación entre las herramientas propias de los videojuegos online multijugador y la interacción comunicativa	25

Índice de gráficos y figuras

Figura 1 Bosquejo del diseño	11
Figura 2 Distribución porcentual del videojuego online multijugador en la interacción comunicativa de los estudiantes	16
Figura 3 Distribución porcentual del contenido	18
Figura 4 Distribución porcentual de las herramientas del videojuego online multijugador	18
Figura 5 Distribución porcentual del lenguaje sonoro del videojuego online multijugador	19
Figura 6 Distribución porcentual de la interacción comunicativa como actividad lingüística individual o colectiva de los estudiantes	20
Figura 7 Distribución porcentual de la interacción grupal de los estudiantes	21
Figura 8 Distribución porcentual de la interacción virtual de los estudiantes	22

Resumen

Se realizó este estudio cuyo propósito fue determinar la relación que existe entre los videojuegos online multijugador y la interacción comunicativa en los estudiantes del C.E. Ramón Castilla. Se aplicó un diseño correlacional con enfoque cuantitativo, realizando 200 encuestas a los estudiantes. Se utilizó dos variables: videojuegos online e interacción comunicativa, donde el objetivo es determinar la relación de la primera y la segunda variable. Los resultados evidencian que existe una relación significativa entre ambas variables del estudio, el coeficiente de correlación de Kendall de 0,541 y significancia de 0,000, llegando a la conclusión que existe relación entre la los videojuegos online multijugador y la interacción comunicativa.

Palabras clave: Videojuegos online, interacción comunicativa, relación.

Abstract

This study was carried out whose purpose was to determine the relationship between online multiplayer video games and communicative interaction in C.E. Ramon Castilla. A correlational design with a quantitative approach was applied, carrying out 200 student surveys. Two variables were used: online video games and communicative interaction, where the objective is to determine the relationship between the first and the second variable. The results show that there is a significant relationship between both study variables, Kendall's correlation coefficient of 0.541 and significance of 0.000, reaching the conclusion that there is a relationship between online multiplayer video games and communicative interaction.

Keywords: Videogames online multiplayer, Communicative Interaction, Relationship

I. INTRODUCCIÓN

En los últimos años la industria de los videojuegos se ha consolidado como una de las industrias más importantes en el mercado mundial, gracias a los adelantos de la tecnología y llegada del internet. Los videojuegos han tenido un gran cambio a nivel tecnológico pasando de ser juegos que se solía jugar de forma individual en casa a jugar de forma online haciendo el uso del internet, implementando varios modos de interacción tales como la posibilidad de jugar con otros usuarios de diferente localidad y también se hace el uso de herramientas tales como el chat escrito, chat de voz, los sonidos, la música, la jugabilidad o capacidad que tiene el mismo videojuego para entender a todos sus jugadores y a través de este medio averiguar el impacto de la interacción comunicativa en los estudiantes escolares mediante los videojuegos online multijugador.

El Perú no es ajeno a este cambio, ya que en los últimos años se vio que los estudiantes escolares son los que más consumen y hacen práctica de diversos videojuegos. Una de los actos que más llamó nuestra atención fue cómo los estudiantes interactúan en los videojuegos online multijugador mediante las técnicas y mecánicas que se encuentran en el videojuego. Esta investigación estará basada en la teoría de comunicación aplicada

Otra de las acciones que se encontró fue como mediante los videojuegos online multijugador online, los estudiantes pueden comunicarse y cuáles son las herramientas que posee el propio videojuego para fomentar el diálogo y la comunicación con otros usuarios.

A su vez, queremos identificar cuál es el lenguaje sonoro que emplea el videojuego en la interacción de los estudiantes al jugarlo y como esto puede influir y mejorar la experiencia de juego.

A continuación, se pudo observar el problema general lo siguiente: ¿Cómo se relaciona los videojuegos online multijugador y la interacción comunicativa en los estudiantes del CE Ramón Castilla Comas, 2022? A su vez, se pudo determinar los siguientes problemas específicos tales como: ¿Cómo se relaciona el contenido del videojuego online multijugador y la interacción comunicativa de los estudiantes de la C.E Ramón Castilla Comas, 2022?, ¿Cómo se relaciona las herramientas

propia de los videojuegos online multijugador y la interacción comunicativa de los estudiantes con los usuarios?, ¿Cómo se relaciona el lenguaje sonoro en los videojuegos online multijugador y la interacción de los estudiantes del C.E. Ramón Castilla Comas, 2022?

Como objetivo general se busca determinar cómo se relaciona los videojuegos online multijugador en relación con la interacción comunicativa en los estudiantes de la C.E. Ramón Castilla. Por consiguiente, planteamos los siguientes objetivos específicos: Determinar cómo se relaciona el contenido de los videojuegos online multijugador y la interacción de los estudiantes de la C.E Ramón Castilla.

El segundo objetivo específico es determinar cómo se relaciona las herramientas del videojuego que facilite la interacción comunicativa de los estudiantes. Como tercer objetivo planteado es determinar cómo se relaciona el lenguaje sonoro en los videojuegos online multijugador y la interacción comunicativa en los estudiantes de la C.E. Ramón Castilla.

La presente investigación tendrá como hipótesis general demostrar si existe correlación significativa entre los videojuegos online multijugador y la interacción comunicativa.

A su vez, se determinó como hipótesis específica Analizar la relación del contenido de los videojuegos online multijugador y la interacción de los estudiantes de la C.E. Ramón Castilla.

Como segunda hipótesis específico tenemos Analizar cómo se relaciona herramientas de los videojuegos online multijugador y como facilita la comunicación de los estudiantes con los usuarios. Como tercera hipótesis específico es Analizar cómo se relaciona el lenguaje sonoro de los videojuegos online multijugador.

Como justificación tenemos lo siguiente, La presente investigación justifica analizar el uso de los videojuegos y la relación que tiene con la interacción comunicativa ya que actualmente estos juegos cuentan con chat y audios donde los jugadores pueden interactuar entre sí mismos y comunicarse con el objetivo de poder ganar la partida.

La variable interacción comunicativa es de vital importancia para ofrecer la información de dicha investigación ya que es útil para los jugadores que son partícipes de estos juegos alcanzar mejor entendimiento acerca del ámbito trazando los lineamientos y objetivos del estudio.

Desde el punto de vista de las comunicaciones hemos visto la importancia que desarrolla la interacción comunicativa en los videojuegos, ya que hoy en día los jugadores pueden interactuar entre ellos a través del chat y los audios, por eso los elementos ya mencionados juegan un rol importante para que los competidores puedan notificar, avisar o manifestar sus estrategias.

II. MARCO TEÓRICO

En tanto tal, como lo plantea Mariño (2020) el estudio tuvo como objetivo demostrar la relación entre el videojuego Dota 2 y las relaciones interpersonales en los usuarios de las cabinas de internet Plaza Vitarte, ate 2019. El tipo de investigación se utilizó el enfoque cuantitativo de tipo básico su nivel correlacional de diseño no experimental y corte transversal. El instrumento que se uso fue la encuesta, la cual fue repartida a 50 jóvenes de las cabinas de internet de Plaza Vitarte.

El resultado que arrojó el estudio fue que el nivel de correlación es moderado y directo por ser positiva. Esto se logró gracias a que en la comunidad de jugadores existe una buena comunicación y una buena relación entre ellos.

Una de las conclusiones a la que llego el estudio es que existe relación entre el videojuego Dota 2 y las relaciones interpersonales entre los jugadores de las cabinas de internet Plaza Vitarte del distrito de Ate.

Otra de las conclusiones que se obtuvo fue que el videojuego Dota 2 genera ciertos sentimientos y mediante eso se originan estrategias grupales para poder lograr la victoria produciendo alegría y emociones entre los miembros del equipo.

Por otro lado, Chumpitaz (2018) el estudio tuvo como objetivo determinar la relación entre el lenguaje cinematográfico y el lenguaje del videojuego The last of us del 2013 teniendo en cuenta los aspectos visuales identificando los planos, movimientos, los sonidos. Incluyendo también al videojuego aspectos tales como la sinopsis, jugabilidad y la interacción. La presente investigación utilizo el análisis descriptivo, optando como herramienta a la observación permitiendo analizar e identificar los componentes visuales y sonoros al igual se hará con los elementos que presenta el videojuego.

El resultado que se obtuvo fue que mediante el análisis y la observación se pudo determinar que los videojuegos generan ciertos sentimientos mediante la banda sonora, el guion audiovisual y el uso de captura de movimiento haciendo que el videojuego se parezca a una película.

Una de las conclusiones a la que llegó dicho estudio es que en el videojuego analizado se observó que mediante las mecánicas que posee el PlayStation 4 y el propio juego, la jugabilidad y la interacción que tiene el jugador con el juego precisando el movimiento de cámara del personaje los diálogos y los sonidos del videojuego a lo largo de la historia en la que se desarrolla.

Otra de las conclusiones a la que se llegó fue que al ser un videojuego en tercera persona se pudo apreciar mejor los movimientos fluidos del personaje al realizar alguna acción y se pudo observar detalles que parecen reales destacando los aspectos de los personajes, el paisaje, el detalle en los gráficos que se asemejan a la realidad.

De acuerdo con Reátegui (2018) el estudio tuvo como objetivo analizar la interacción comunicativa en los jugadores del videojuego Dota 2 mediante la interacción grupal y virtual. El presente trabajo fue de enfoque cualitativo, el cual fue supervisado por expertos del tema.

El resultado que se obtuvo fue determinar que existe la interacción comunicativa en el videojuego Dota 2 ya que, gracias a eso, los jugadores pueden alcanzar la victoria en las partidas jugadas.

Una de las conclusiones a la que se llegó fue que la interacción comunicativa reforzó las estrategias de equipo mediante el uso de diálogos entre jugadores dentro del videojuego.

Otra de las conclusiones que se dio fue que la interacción comunicativa en los videojuegos es de suma importancia ya que ayuda a crear un ambiente de interacción permitiendo relacionarse tanto en lo social como en la interacción web.

También Martínez (2018) añadió que su estudio tuvo como objetivo demostrar que el videojuego online Team Fortress 2 contribuye en las interacciones sociales de los miembros de la comunidad virtual. El presente trabajo utilizó el enfoque cualitativo y también se usó el instrumento cuantitativo de forma elemental.

Una de las conclusiones a la que se llegó fue que el videojuego online Team Fortress 2 influye en las interacciones sociales de los jugadores que forman parte

de la comunidad virtual peruana y se pudo determinar que se utiliza como medio de comunicación y socialización.

Otra de las conclusiones a la que llegó fue que a través de la interacción de los jugadores que conforman la comunidad se expande a los canales externos del videojuego el cual les permite organizarse y puedan interactuar al momento de jugar.

Por consiguiente, se recopiló los artículos científicos como: Zegarra, et al., (2021) el estudio tuvo como objetivo determinar la influencia de los videojuegos en las relaciones interpersonales en los estudiantes del 5to año de la IES. ERP.Nº45-Puno. El tipo de investigación es básica teórica, se utilizó el enfoque cuantitativo. Para la recopilación de datos se utilizó la encuesta y el instrumento cuestionario.

Uno de los resultados que se obtuvo fue que el 30% que representa a 18 estudiantes, expresaron que juegan todos los días y el tipo de comunicación que se produce es de tipo agresiva.

Otro de los resultados que se obtuvo fue el 30% que representa a 18 alumnos revelaron que el contenido del videojuego comprende a un lenguaje obsceno teniendo como consecuencia una reacción agresiva que se expresa mediante gritos e insultos entre los compañeros.

Una de las conclusiones que se encontró fue la influencia directa entre los videojuegos con las relaciones interpersonales de los estudiantes debido al constante uso de los mismos, produciendo una conducta agresiva y violenta.

Otra de las conclusiones a la que se pudo llegar fue que los videojuegos contienen un elevado contenido de violencia que puede afectar la salud emocional desarrollando sentimientos de agresividad teniendo como consecuencia a largo plazo el abandono de los estudios, el sedentarismo y problemas de comportamiento.

Por otra parte, Martínez, et al. (2019). El estudio tuvo como objetivo demostrar el uso de los social media en los jugadores de los videojuegos online considerando como ayuda para la construcción y comprensión del relato interactivo en las comunidades de valor. Se analizó las cuentas oficiales en español de Twitter

de los juegos observados, determinando cuales son las características que ofrecen los juegos multijugador para la interacción con otros usuarios, el estudio se enfocó en tres juegos pertenecientes de sagas destacadas y con evoluciones diferenciadas en términos del multijugador online. El análisis exploratorio será de tipo cualitativo, se pretende observar el tipo interacción y conversación de los sujetos participantes mediante contenido de los mensajes publicados por los perfiles entre el 15 de enero y el 14 de febrero del 2018.

Uno de los resultados que se obtuvo fue que en los perfiles se observó la presencia de mensajes técnicos relacionados al juego. A su vez se incluye como parte del mensaje los contenidos relativos tales como los parches, extensiones que se añade al juego para mejorar el funcionamiento de ella.

Otro de los resultados que se obtuvo fue que se observa el interés de los usuarios por las informaciones, novedades y anuncios tales como las competencias, los torneos o las implementaciones de nuevos mapas, aparte se presenta la oportunidad de compartir consejos, trucos y aclaraciones sobre el videojuego.

Se obtuvo como conclusión que mediante el uso del social media se puede ver la interacción que existe entre los usuarios y los videojuegos online multijugador mediante el uso de las cuentas oficiales de Twitter, se pudo ver mediante los mensajes de estos perfiles el interés y la interacciones entre usuarios con las publicaciones del videojuego.

Por último, Estanyol, et al., (2018), señala que su investigación tiene como objetivo analizar la opinión de los videojuegos de estos grupos de jóvenes españoles entre los 16 y 35 años de edad enfocado en la percepción del tratamiento informativo en los medios de comunicación. La herramienta que se utilizó fue la encuesta con una muestra tomada a 1000 jóvenes residentes en el país que fue realizada entre el 20 y 31 de mayo del 2017.

El resultado al que se llegó mediante las encuestas realizadas determina que la mayoría de los encuestados menciona que el medio de comunicación relaciona a los jóvenes con los videojuegos siendo el 63% y en segundo lugar a niños, siendo el 26%.

La conclusión a la que se llegó con el estudio fue que los jóvenes españoles opinan que los medios de comunicación advierten que el videojuego produce adicción, promueven la violencia y pueden potenciar el riesgo de aislamiento social en los jóvenes y niños.

2.1. A Continuación, consideramos como base teórica los siguientes conceptos:

a) Videosjuegos online

En nuestra primera variable videojuegos online se encontró al autor: Quiñónez (2009) que señala que los videojuegos en red se consideran como una plataforma tecnológica para la interacción comunicacional entre los jóvenes.

Así mismo, Zyda, (2005) define a los videojuegos como una prueba mental que se realiza en la computadora siguiendo ciertas reglas el cual tiene como fin generar diversión o esparcimiento.

Esto nos quiere decir que los videojuegos son medios de entretenimiento y diversión que se puede realizar mediante una computadora el cual se compone de elementos tales como el funcionamiento y la reglas que posee cada juego.

Por otro lado, Levis (2005) menciona en sus investigaciones que los videojuegos son un sistema híbrido, multimedia, interactivo que permite nuevas formas de interacción entre los jugadores.

Clasificación de videojuegos

Cervera (2019) Los videojuegos se tienen como componente a la forma o estilo del juego, habilidad mecánica (controles) manejo del control y el objetivo del juego.

b) Interacción comunicativa

Por otro lado, para nuestra segunda variable interacción comunicativa: Padrón (2015) menciona que la interacción comunicativa es una situación entre dos o más personas que se construyen un dialogo por medio de la cultura como principio de actitudes sociales.

Según García, González y Ramos (2010 p.5) afirma que la interacción comunicativa adquiere habilidades comunicativas en sus comportamientos cotidianos de interacción social. La interacción comunicativa está relacionada con las conductas sociales, como el de crear contenido y trabajo cooperativo dentro de una comunidad u organización.

Rizo (2008 p.1) menciona que la interacción comunicativa forma parte de un elemento fundamental de la comunicación. La sociedad y la cultura cumplen un papel fundamental en la interacción comunicativa, debido que todos los seres vivos necesitan comunicarse a través de los distintos tipos de mensajes bajo las conductas sociales que se forman dentro de comunidades o grupos.

Dentro de la interacción comunicativa encontramos a la interacción grupal y la interacción virtual de las cuales nos vamos a enfocar:

- **Interacción grupal:**

Según La Rae define a la interacción grupal como una acción que se realiza de forma mutua entre dos o más personas que pertenecen a un determinado grupo.

Para Gómez, Gronchi y Scarnatto (2013) menciona que la interacción grupal puede ser observada teniendo en cuenta las nociones de cohesión interna, metas comunes, conflicto, experiencias democráticas, participación comprometida, etc.

Componentes de la interacción grupal:

Dentro de la interacción grupal se puede encontrar la comunicación verbal y la comunicación no verbal.

Comunicación Verbal:

Según Peiró (2022) define a la comunicación verbal como aquella comunicación empleada mediante el uso de palabras generando mensajes que se transmite y expresa a través de la comunicación oral y escrita.

Tipos de comunicación Verbal:

Comunicación Oral

La comunicación oral se puede manifestar por medios de las palabras habladas. (Peiró ,2022).

Comunicación escrita

Este tipo de comunicación se desarrolla mediante el uso de palabras escritas representadas en el papel. (Peiro,2022).

Comunicación No verbal

La comunicación no verbal es aquella que se efectúa sin el uso de la palabra escrita, ni oral, todo lo contrario, para este tiempo de comunicación se utilizan gestos, sonidos, o incluso imágenes. (Peiro,2022).

- Interacción Virtual

Según Rae nos menciona que la interacción virtual es la acción que se forma de una o más de dos personas que tiene lugar en línea que por lo general se realiza en internet.

Componentes de la interacción virtual:

Comunicación Sincrónica:

Para Valverde define a la comunicación sincrónica como aquella en la que los usuarios mediante de una red telemática coinciden en el tiempo y se comunican entre sí mediante texto, audio y vídeo.

Comunicación Asincrónica:

Según Shore (2021) menciona que la comunicación asincrónica, no se espera una respuesta inmediata puesto que este tipo de comunicación es más lenta.

La comunicación asincrónica se establece entre dos o más personas de
r d i r i d i o d i r c d o o i c o i c i d c i o r
(Rodríguez, M; Pérez, M y Rodríguez, M, 2016)

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación:

El presente trabajo es de tipo de investigación de nivel básico, debido a que la información obtenida es de suma importancia para determinar la relación entre los videojuegos online multijugador con la comunicación interactiva.

Según Murillo (2008) afirma que la investigación aplicada se caracteriza por el uso de los conocimientos adquiridos, a su vez se adquieren otros, implementando y sistematizando la práctica basada en la investigación.

El estudio es de enfoque cuantitativo siendo de tipo correlacional empleando el diseño no experimental buscando así la relación que tiene la comunicación interactiva en los videojuegos online multijugador.

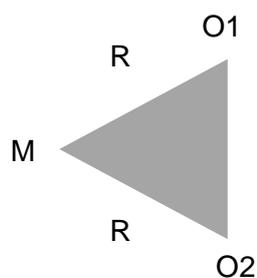
La metodología cuantitativa consiste en el análisis de teorías ya existentes que se inicia mediante una serie de hipótesis surgida de la misma siendo necesaria obtener una muestra ya sea de forma aleatoria siendo que esto sea reflejado dentro una población o fenómeno objeto de estudio. (Tamayo, 2007).

Cabe precisar que se utiliza como técnica de investigación a la encuesta donde se podrá determinar las hipótesis planteadas.

Según Ferrando (1993) define a la encuesta como una investigación elaborada sobre una muestra de sujetos representativa de un colectivo más amplio que se lleva a cabo en la vida cotidiana utilizando estándares de interrogación, con el fin de obtener mediciones cuantitativas de características objetivas y subjetivas de la población.

Figura 1

Bosquejo del diseño



M: Fracción de población para el estudio de esta investigación, conformado por los estudiantes del C.E Ramón Castilla.

R: Relación entre los videojuegos online multijugador y la interacción comunicativa

O1: Observación sobre los videojuegos online multijugador.

O2: Observación sobre la interacción comunicativa.

3.2. Variables y operacionalización:

Esta investigación se basa en la teoría de la Acción Comunicativa, realizada por el filósofo y sociólogo alemán, Jürgen Habermas quien fundamenta que la interacción que posee el ser humano no solo se basa de signos lingüísticos, sino que va más allá de lo racional y que toda acción comunicativa, surge de la acción social a partir de la interacción apoyado en la razón subyacente en la acción de los sujetos, mas no de los individuos por si solos y en un ambiente simbólico.

Interacción Comunicativa

Para Herrero (2012, p. 138) define la interacción comunicativa como un sistema de transmisión de mensajes dentro de un grupo de personas, teniendo en cuenta la intervención de los tipos de comunicación individual y grupal.

Según Habermas (1992) menciona que la interacción comunicativa se compone en dos partes la interacción virtual y la interacción grupal

Para el siguiente punto se consideró como dimensiones a la interacción grupal y la interacción virtual

Interacción Grupal:

Según la Rae define a la interacción colectiva como una acción que se realiza de forma mutua entre dos o más personas que pertenecen a un determinado grupo.

Definición operacional:

La interacción grupal se va determinar cómo se refleja en los estudiantes al momento de jugar el videojuego Fortnite y como se relacionan en grupos.

Comunicación Verbal

Definición conceptual:

Según Peiró (2022) define a la comunicación verbal como aquella comunicación empleada mediante el uso de palabras generando mensajes que se transmiten y expresan a través de la comunicación oral y escrita.

Definición Operacional:

La comunicación verbal forma parte de esta investigación debido a que los jugadores al momento de jugar hablan utilizando algunas frases cortas relacionadas al videojuego es lo que se puede constatar.

Según Peiró (2022) La comunicación no verbal es aquella que se efectúa y se considera como lenguaje gamer.

Comunicación No verbal:

Definición conceptual: sin el uso de la palabra escrita, ni oral, todo lo contrario, para este tipo de comunicación se utilizan gestos, sonidos, o incluso imágenes.

Definición operacional: determinar cómo los estudiantes al momento de jugar expresan movimientos no verbales como los gestos, las expresiones faciales o la postura que se encuentra en las partidas de los videojuegos online.

Dimensión 2: Interacción Virtual

Definición conceptual

Para la RAE define a la interacción individual como la acción que se forma de una o más de dos personas que se ubica o tiene lugar en línea, por lo general se realiza en internet.

Comunicación Sincrónica:

Para Valverde define a la comunicación sincrónica como aquella en la que los usuarios mediante de una red telemática coinciden en el tiempo y se comunican entre sí mediante texto, audio y vídeo.

De acuerdo con Ferris (1997) La comunicación sincrónica se refiere al tipo de comunicación que se realiza en tiempo real.

Comunicación Asincrónica:

Según Shore (2021) menciona que la comunicación asincrónica, no se espera una respuesta inmediata puesto que este tipo de comunicación es más lenta.

Para Ferris (1997) La comunicación asincrónica se refiere a un modelo comunicativo en tiempo diferido.

3.3. Población, muestra y muestreo:

Población:

El trabajo de investigación tiene como población a los estudiantes de secundaria del C.E Ramón Castilla del distrito de Comas. Aplicando sobre todo a estudiantes de 4 y 5 de secundaria.

Muestra:

Se aplica un total de 30 encuestas con un total de 14 preguntas cerradas a los estudiantes de 4 y 5 de secundaria. Para la encuesta en general se realiza a 100 estudiantes

Muestreo: se aplica a estudiantes de ambos sexos.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

El presente estudio utiliza como instrumento de recolección de datos a la encuesta. Esto sirve para medir las variables y las dimensiones verificando si existe la relación entre ellas.

3.5. Procedimientos:

El procedimiento para esta encuesta, previamente un piloto que consiste en la elaboración de 30 encuestas las mismas que serán aplicadas para la muestra. Posteriormente con la data obtenida se procede a la aplicación de la encuesta que en total serán 200. Para este procedimiento se le solicita al colegio el permiso correspondiente para poder realizar esta encuesta aplicada a los estudiantes de dicho colegio.

3.6. Métodos de análisis de datos:

Los datos obtenidos por parte de variable posteriormente se hace el uso del programa Excel que será de vital utilidad ya que nos permitirá procesar y obtener los resultados en base a los datos que se obtuvo.

Se usa el programa Spss 22 para comprobar si existe correlación entre la variable 1 y la variable 2 como también entre en las Dimensiones que abarca la

variable 1 con la variable 2, que sea de vital utilidad ya que nos permitirá analizar y los resultados en base a estos datos.

3.7. Aspectos éticos

Para el estudio es relevante la privacidad de los datos obtenidos en las encuestas, protegiendo así la información brindada por cada estudiante.

Por otro lado, se respeta al autor de cada fuente citada bajo la normativa de las Normas APA7^a edición, ya que es primordial para la adecuada redacción del proyecto.

IV. RESULTADOS

VARIABLE 1: Videojuego online multijugador

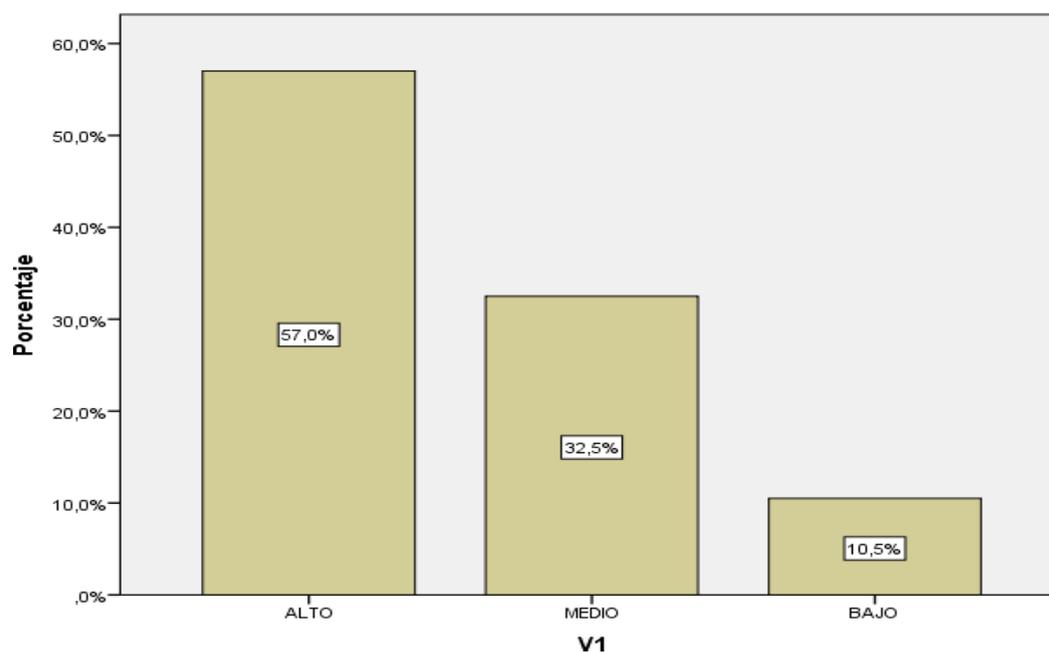
Tabla 1

Cómo se relaciona los videojuegos online en la interacción comunicativa de los estudiantes de la C.E Ramón Castilla Comas, 2022.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	ALTO	114	57.0	57.0	57.0
	MEDIO	65	32.5	32.5	89.5
	BAJO	21	10.5	10.5	100.0
	Total	200	100.0	100.0	

Figura 2

Distribución porcentual del videojuego online multijugador en la interacción comunicativa de los estudiantes



Según el gráfico, el 100% de los encuestados que se registra para la variable videojuegos online llegaría a indicar que el 57% tuvo un resultado positivo a las preguntas planteadas, mientras que el 32.5% no tuvo un resultado medio y el 10.5% arrojó un resultado negativo.

VARIABLE 1 DIMENSION 1

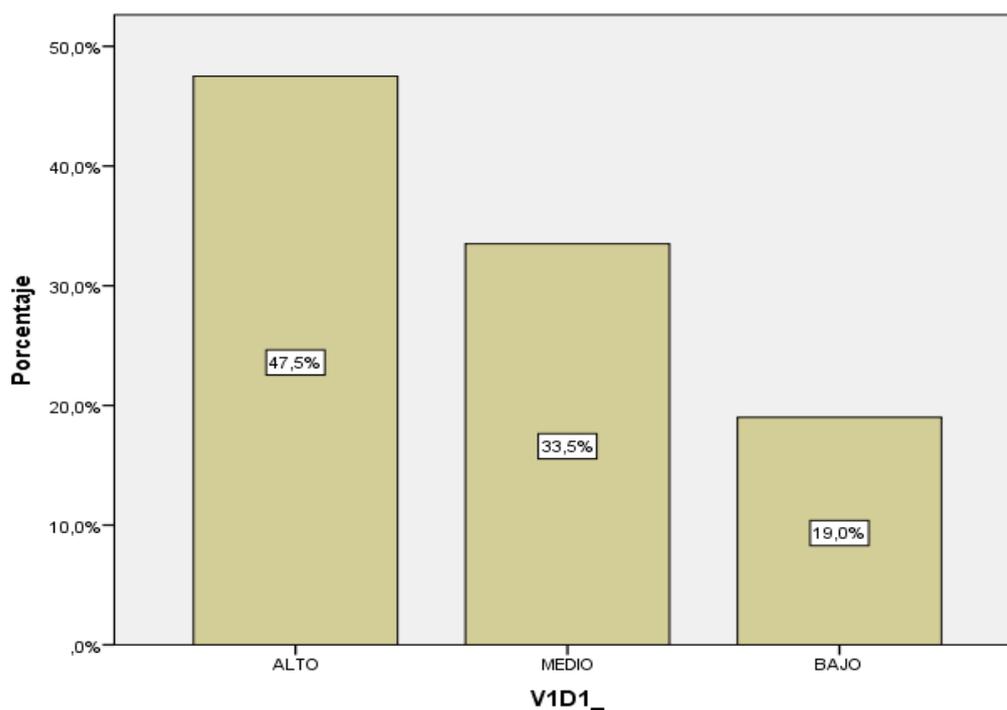
Tabla 2

Dimensión contenido del videojuego online multijugador en la interacción comunicativa de los estudiantes del C.E Ramón Castilla, 2022.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	ALTO	95	47.5	47.5	47.5
	MEDIO	67	33.5	33.5	81.0
	BAJO	38	19.0	19.0	100.0
	Total	200	100.0	100.0	

Figura 3

Distribución porcentual del contenido del videojuego online multijugador en la interacción comunicativa de los estudiantes.



Según el gráfico, el 100% de los encuestados que se registra en distintos géneros de videojuegos, llegaría a indicar que el 47% tuvo un resultado positivo a las preguntas planteadas, mientras que el 33.5% no tuvo un resultado medio y el 19% arrojó un resultado negativo.

VARIABLE 1 DIMENSIÓN 2

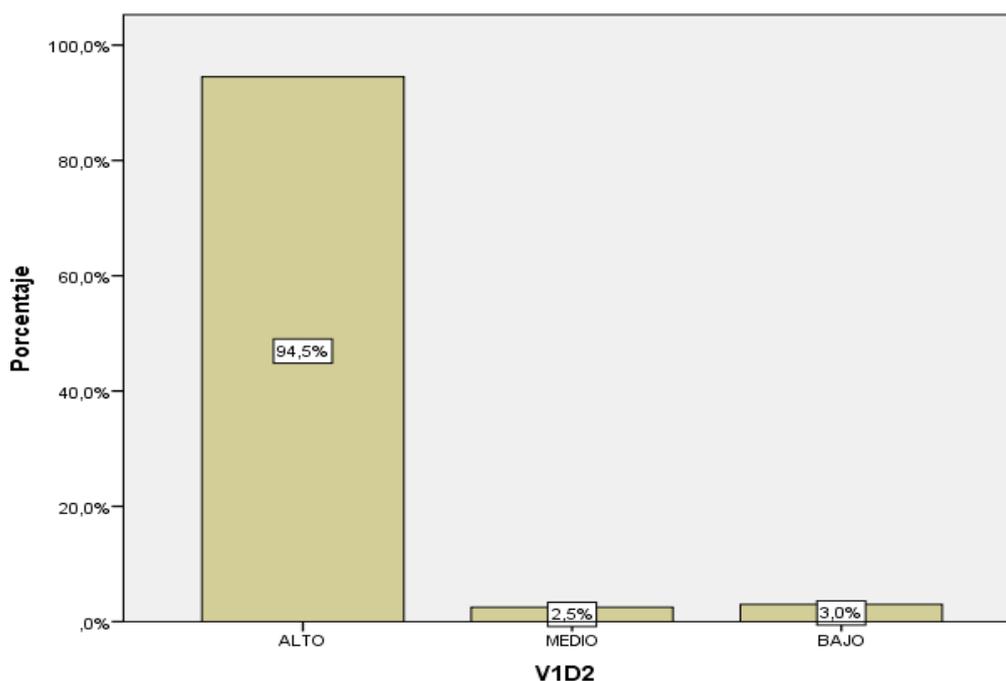
Tabla 3

Dimensión herramientas del videojuego online multijugador en la interacción comunicativa de los estudiantes del C.E Ramón Castilla, 2022.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido				
ALTO	189	94.5	94.5	94.5
MEDIO	5	2.5	2.5	97.0
BAJO	6	3.0	3.0	100.0
TOTAL	200	100.0	100.0	

Figura 4

Distribución porcentual de las herramientas del videojuego online multijugador en la interacción comunicativa de los estudiantes



Según el gráfico, el 100% de los encuestados que se registra en distintos usos de periféricos y habilidad, llegaría a indicar que el 94.5% tuvo un resultado positivo a las preguntas planteadas, mientras que el 2.5% no tuvo un resultado medio y el 3% arrojó un resultado negativo.

VARIABLE 1 DIMENSIÓN 3

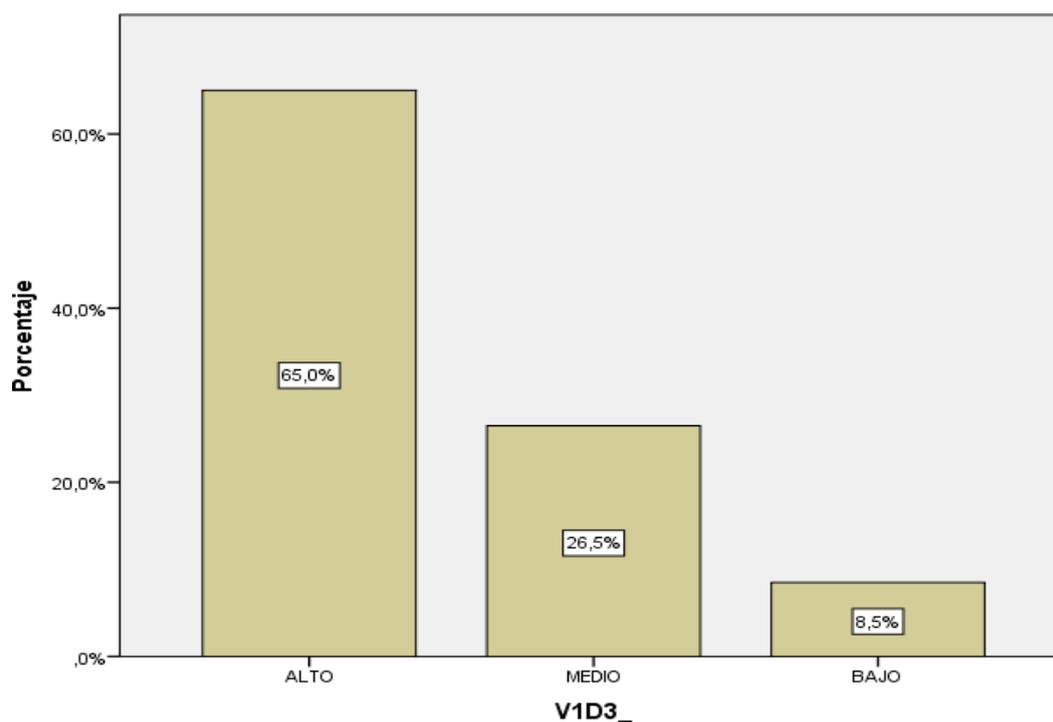
Tabla 4

Dimensión lenguaje sonoro del videojuego online multijugador en la interacción comunicativa de los estudiantes del C.E Ramón Castilla, 2022.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	ALTO	130	65.0	65.0	65.0
	MEDIO	53	26.5	26.5	91.5
	BAJO	17	8.5	8.5	100.0
	Total	200	100.0	100.0	

Figura 5

Distribución porcentual del lenguaje sonoro del videojuego online multijugador en la interacción comunicativa de los estudiantes



Según el gráfico, el 100% de los encuestados que se registra en distintos usos ámbitos diarios, llegaría a indicar que el 65% tuvo un resultado positivo a las preguntas planteadas, mientras que el 26.5% no tuvo un resultado medio y el 8.5% arrojó un resultado negativo.

VARIABLE 2: Interacción comunicativa

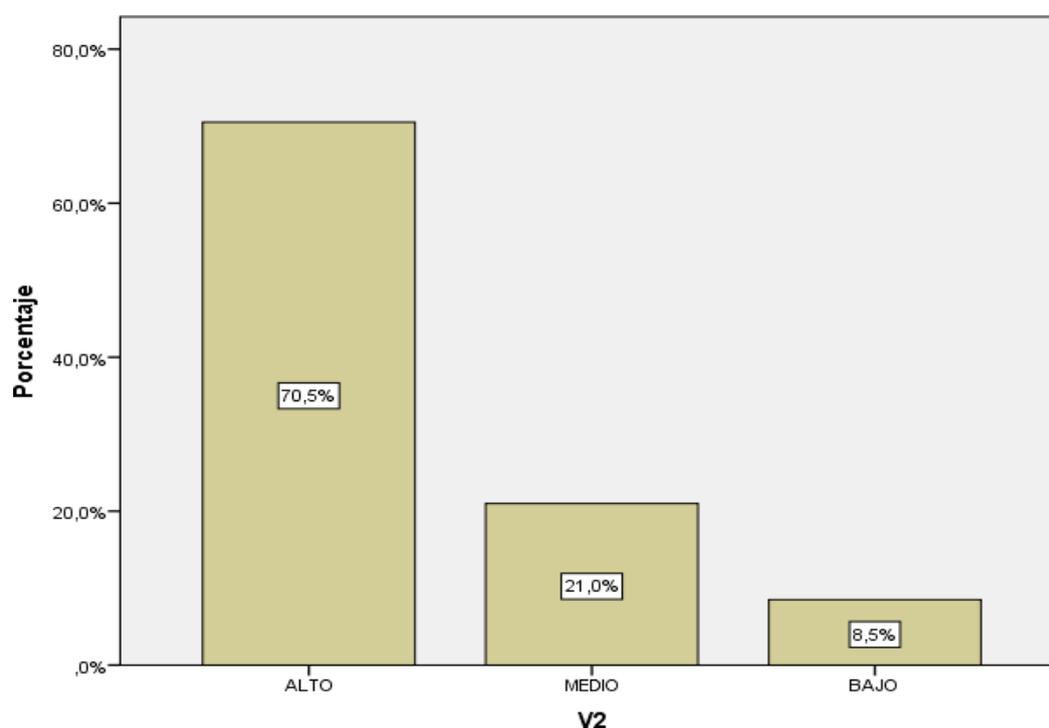
Tabla 5

La interacción comunicativa es una actividad lingüística que se da en dos partes: de manera individual y de manera colectiva.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	ALTO	141	70.5	70.5	70.5
	MEDIO	42	21.0	21.0	91.5
	BAJO	17	8.5	8.5	100.0
	Total	200	100.0	100.0	

Figura 6

Distribución porcentual de la interacción comunicativa como actividad lingüística individual o colectiva de los estudiantes



Según el gráfico, el 100% de los encuestados que se registran en distintos ámbitos mencionados, llegaría a indicar que el 70.5% tuvo un resultado positivo a las preguntas planteadas, mientras que el 21% no tuvo un resultado medio y el 8.5% arrojó un resultado negativo.

VARIABLE 2 DIMENSIÓN 1

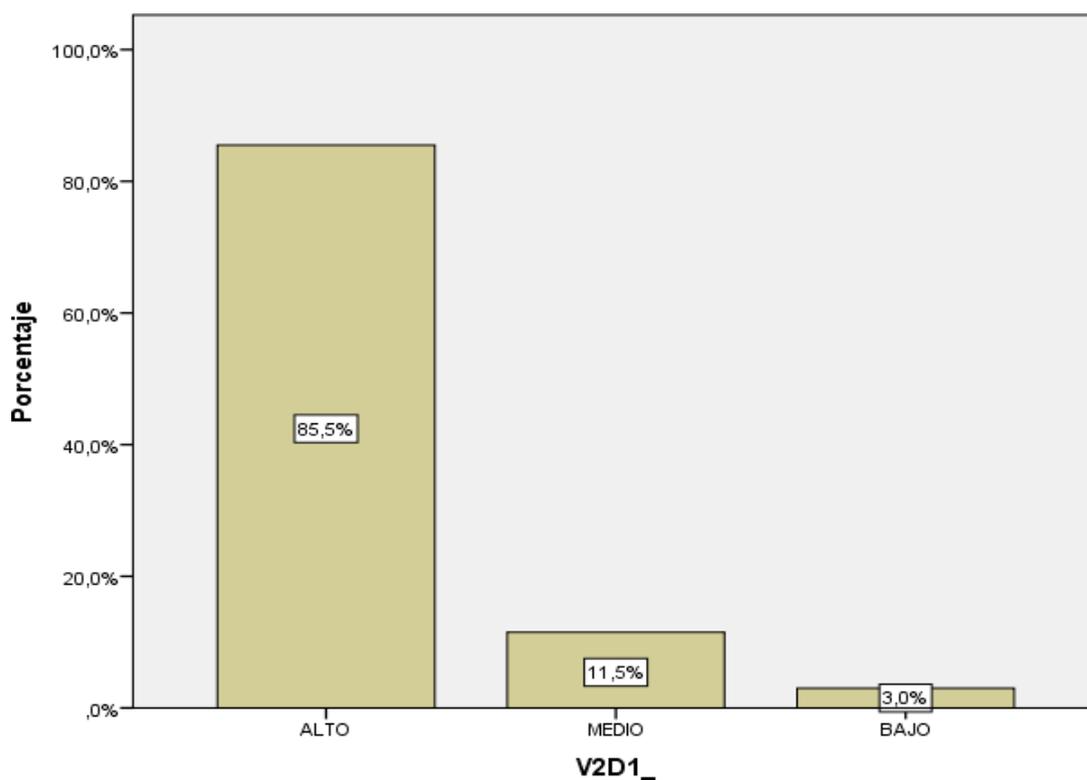
Tabla 6

Dimensión interacción grupal de los estudiantes del C.E Ramón Castilla, 2022.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	ALTO	171	85.5	85.5	85.5
	MEDIO	23	11.5	11.5	97.0
	BAJO	6	3.0	3.0	100.0
	Total	200	100.0	100.0	

Figura 7

Distribución porcentual de la interacción grupal de los estudiantes



Según el gráfico, el 100% de los encuestados que se registra en distintos ámbitos de comunicación dentro del videojuego, llegaría a indicar que el 85.5% tuvo un resultado positivo a las preguntas planteadas, mientras que el 11.5% no tuvo un resultado medio y el 3% arrojó un resultado negativo.

VARIABLE 2 DIMENSION 2

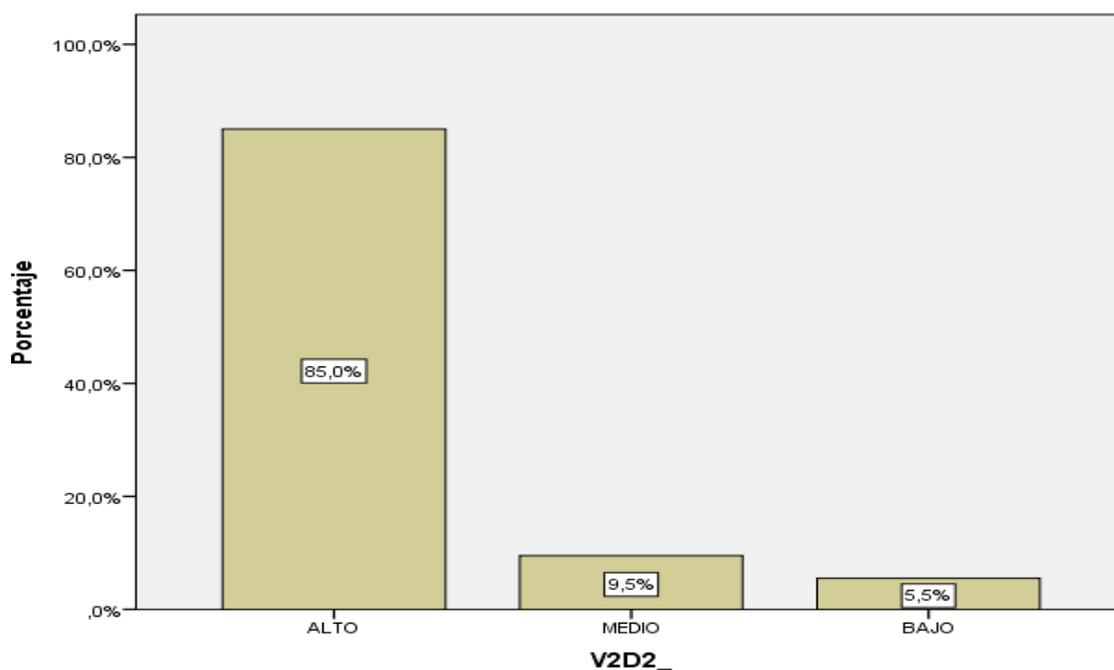
Tabla 7

Dimensión interacción virtual de los estudiantes del C.E Ramón Castilla, 2022.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido				
ALTO	170	85.0	85.0	85.0
MEDIO	19	9.5	9.5	94.5
BAJO	11	5.5	5.5	100.0
Total	200	100.0	100.0	

Figura 8

Distribución porcentual de la interacción virtual de los estudiantes



Según el gráfico, el 100% de los encuestados que se registra en comunicación sincrónica y asincrónica dentro del videojuego, llegaría a indicar que el 85.5% tuvo un resultado positivo a las preguntas planteadas, mientras que el 9.5% no tuvo un resultado medio y el 5.5% arrojó un resultado negativo.

Se realizó el coeficiente de Kendall en el programa Spss 22 para poder efectuar la correlación entre las dos variables que en este caso fueron ordinales.

Correlación entre videos online multijugador y la comunicación interactiva.

Tabla 8

Correlación entre videojuegos online multijugador y la interacción comunicativa de los estudiantes del C.E Ramón Castilla, 2022

			V1	V2
Tau_b de Kendall	Videojuegos Online Multijugador	Coeficiente de correlación	1,000	
		Sig. (bilateral)	.	,000
	N	200	200	
	Interacción Comunicativa	Coeficiente de correlación		1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
	N	200	200	

** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral)

Como se muestra en la tabla existe una correlación de 0,541 que representa una correlación positiva moderada.

Tabla 9

Correlación entre el contenido de los videojuegos online multijugador y la interacción comunicativa de los estudiantes del C.E Ramón Castilla, 2022

		V1D1_	V2
Tau_b de Kendall	Contenido	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	. ,000
		N	200 200
	Interacción Comunicativa	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,000 .
		N	200 200

** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral)

Se realizó el coeficiente de Kendall en el programa Spss22 para poder efectuar la correlación entre la Dimensión 1 de la Variable 1 y la Variable 2 que en este caso fueron ordinales.

Como se muestra en la tabla existe una correlación de 0,559 que representa una correlación positiva moderada.

Tabla 10

Correlación entre las herramientas propias de los videojuegos online multijugador y la interacción comunicativa de los estudiantes del C.E Ramón Castilla, 2022

		V2	V1D2_
Tau_b de Kendall	Interacción Comunicativa	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	. ,005
		N	200 200
	Herramientas	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,005 .
		N	200 200

** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral)

Se realizó el coeficiente de Kendall en el programa Spss 22 para poder efectuar la correlación entre la Dimensión 2 de la Variable 1 y la Variable 2 que en este caso fueron ordinales.

Como se muestra en la tabla existe una correlación de 0,402 que representa una correlación positiva moderada.

V. DISCUSIÓN

El estudio tuvo como objetivo general determinar la relación entre el videojuego online fornite y la interacción comunicativa en los estudiantes del C.E Ramon Castilla, Comas 2022 y para poder hallar el objetivo en mención se planteó la hipótesis general. Se empleó un cuestionario de 14 preguntas o ítems para obtener datos necesarios, el cual se ejecutó a 200 estudiantes del colegio Ramon Castilla.

En relación a la hipótesis general se dio como resultado mediante el coeficiente de correlación de Kendall que existe una relación entre las dos variables de estudio, se encontró una correlación positiva moderada de 0.541, llegando a coincidir con el estudio de Mariño (2020), quien establece que existe una correlación positiva alta entre ambas variables, teniendo como resultado en coeficiente de Rho de Spearman 0,773, logrando demostrar que el videojuego causa interés a las personas que lo juegan y es allí el inicio del tema de las relaciones interpersonales, las cuales están ligadas a la interacción comunicativa.

Como hipótesis específica uno, se buscó una correlación entre el contenido de los videojuegos online multijugador y la interacción de los estudiantes del C.E. Ramón Castilla, obteniendo como resultado que existe un coeficiente de correlación positiva moderada de 0.559, coincidiendo con Zegarra et al., (2021), quienes demostraron que los videojuegos al tener alto contenido de violencia, afecta la salud emocional a largo plazo de los estudiantes, llegando hasta problemas de comportamiento. Concluyen que el 30% de alumnos de la muestra, juega todos los días y señalan que el tipo de comunicación que tienen con sus compañeros de equipo de juego es de tipo agresiva.

En la hipótesis específica dos, se buscó una correlación entre las herramientas de los videojuegos online multijugador y como facilita la comunicación de los estudiantes del colegio Ramón Castilla, obteniendo como resultado un coeficiente de correlación positiva moderada de 0.402, el resultado coincide con Martínez et al. (2019), quien obtuvo que las herramientas de los videojuegos ayudan a la construcción y comprensión del relato interactivo, logrando estos captar el interés de los usuario por las informaciones, novedades y anuncios de las competencias, torneos, actualizaciones, así como, la oportunidad de compartir

consejos, trucos y aclaraciones sobre lo que están jugando, con la comunidad que integran.

Finalmente, en base a la hipótesis específica tres, se buscó hallar si existe relación con la variable el lenguaje sonoro de los videojuegos online multijugador donde se obtuvo como resultado el valor 0.474 que representa una correlación positiva moderada, donde se concluye que presentar un lenguaje sonoro motivaría al estudiante consumidor a visitar los videojuegos online multijugador, coincidiendo con Chumpitaz (2018), quien plantea que el videojuego genera sentimientos en los jugadores, pero que los recursos como el sonido, logran que el juego se parezca a
c o r d o d o r i momento emocionante y más aún cuando comparte con otros en línea, porque al interactuar con el equipo, se refuerzan estrategias y allí el diálogo permite que la persona fortalezca su comunicación.

VI. CONCLUSIONES

De acuerdo al objetivo general se determinó que existe relación entre los videojuegos online multijugador y la interacción comunicativa. El resultado probó que el nivel de correlación es moderado por ser positivo. Esto se debe al interés de los estudiantes hacia los videojuegos online. Por lo tanto, se acepta la hipótesis general alterna y se rechaza la nula.

De acuerdo al primer objetivo específico, se determinó que existe relación entre los videojuegos online multijugador y la interacción comunicativa en los estudiantes del colegio Ramón Castilla mediante las mecánicas de juegos. El resultado probó que el nivel de correlación es moderada y directa por ser positiva. Esto se logró debido a que el uso de los videojuegos online siendo de interés y a la vez esto genera la interacción comunicativa. Por lo tanto, se acepta la primera hipótesis específica y se rechaza la nula.

De acuerdo con el segundo objetivo específico se analizó que existe relación entre las herramientas de los videojuegos online multijugador y la interacción comunicativa en los estudiantes del colegio Ramón Castilla. El resultado arrojó que el nivel de correlación es moderado por ser positiva. Esto fue posible debido al uso de las herramientas tales como el chat de voz y escrito en los diferentes videojuegos generando el interés que se observa en los estudiantes por los videojuegos y cómo interactúan al momento de jugar. Por lo tanto, se acepta la segunda hipótesis específica y se rechaza la nula.

De acuerdo al tercer objetivo específico, se identificó que existe relación real y significativa entre los videojuegos online multijugador con la interacción comunicativa que utilizan los estudiantes del colegio Ramón Castilla en base a la música y los sonidos propios de los juegos. Por lo tanto, se acepta la tercera hipótesis específica y se rechaza la nula.

VII. RECOMENDACIONES

En relación al objetivo general planteado, se recomienda al En cuanto al tema investigado se recomienda a los futuros comunicadores seguir analizando la interacción comunicativa desde una perspectiva que mejor se adecúe a la premisa planteada, ya que los elementos de la comunicación son amplios y se puede complementar en diferentes áreas y profesiones.

En función al primer objetivo planteado se recomienda a los desarrolladores de videojuegos seguir realizando videojuegos que sean dinámicos y permitan desarrollar la interacción con los usuarios mediante las mecánicas nuevas del próximo videojuego a futuro.

En función al segundo objetivo planteado se recomienda motivar a los jóvenes a que sigan jugando videojuegos online ya que forman parte de la nueva era tecnológica que permiten poder interactuar y mejorar la comunicación con otras personas.

En función al tercer objetivo planteado se recomienda a que los videojuegos online sigan empleando diferentes lenguajes sonoros para que las partidas de juegos mejoren la experiencia al momento de jugar.

Para los realizadores audiovisuales, esta investigación les será de mucha utilidad, ya que se comprueba que dentro de plataformas de entretenimiento como lo son los videojuegos en línea, la interacción comunicativa se manifiesta en cada momento de una partida, esto quiere decir que los videojuegos como producciones audiovisuales tienen la capacidad de emitir mensajes no solo a través de imágenes, sonidos, símbolos o composición, sino que por medio de la interacción comunicativa se puede reforzar y realizar un mejor desempeño a través de la comunicación siempre en cuando la interacción comunicativa sea usado para fines estratégicos y constructivos.

REFERENCIAS

- Challco, S., & Guzman, K. (2018). *USO DE VIDEOJUEGOS Y SU RELACIÓN CON LAS HABILIDADES SOCIALES*. Tesis de grado, Universidad Nacional de San Agustín, Arequipa - Perú. Obtenido de <https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/4f60e960-23ef-4c94-8c84-57fbfb6df9a0/content>
- Estanyol, E., Montaña, M., & Planells, A. (2018). Jóvenes y videojuegos. Percepciones sobre su tratamiento informativo en los medios de comunicación. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, 1(25), 129-145. Obtenido de <https://revistas.ucm.es/index.php/ESMP/article/view/63720/4564456549504>
- Etxeberria, F. (2011). Videojuegos violentos y agresividad. *Pedagogía Social. Revista Interuniversitaria*(18), 31-39. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/1350/135022618003.pdf>
- García, M. (2016). *Influencia del diseño de la comunicación en la jugabilidad de los videojuegos*. Tesis de grado, Universitat Jaume. Obtenido de https://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/179652/TFG_2016_GarciaLens_Marta.pdf?sequence=1.
- Gomez, L. (2018). *Del hábito cotidiano a la profesionalización entre video - jugadores en línea : la interpretación de los video-juegos como contenido audiovisual para jugadores de Lima Metropolitana en la década del 2010*. Tesis de grado, Universidad Pontificia Católica del Perú. Obtenido de <https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/12570>
- Habermas, J. (1999). *Teoría de la acción comunicativa I*. (T. Humanidades, Ed.) Colombia: Santillana. Obtenido de https://pics.unison.mx/doctorado/wp-content/uploads/2020/05/Teoria-de_la_accion_comunicativa-Habermas-Jurgen.pdf
- López, I. (2015). ¿Qué es un videojuego? Claves para entender el mayor fenómeno cultural del siglo XXI. *Ámbitos. Revista Andaluza de Comunicación*(28). Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=16838682013>
- López, I. (2020). El videojuego como área de especialización periodística. Rasgos distintivos y perspectivas profesionales para un sector en auge. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, 1(27), 319-332. Obtenido de <https://revistas.ucm.es/index.php/ESMP/article/view/72248/4564456555834>
- Mariño , B. (2020). *Videojuego dota 2 y relaciones interpersonales entre los gamers de las cabinas de internet Plaza Vitarte, Ate 2019*. Tesis de grado, Universidad César Vallejo, Lima. Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/50069>
- Martínez, S., & Sanz, S. (2018). Los social media y su participación en la construcción y comprensión del relato interactivo de los videojuegos online.

- Revista Académica sobre Documentación Digital y Comunicación Interactiva*(16). Obtenido de <https://raco.cat/index.php/Hipertext/article/view/337094>
- Mora, J. (2009). Interacciones, Hipermedia y videojuegos: Inmersión Comunicativa Interfacial. *ICONO 14. Revista de Comunicación y tecnologías emergentes*, 7(1), 218-241. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/5525/552556590013.pdf>
- Ortega, F., Jiménez, A., & Lavín, J. (2018). Industrias culturales y composición de los personajes en las series de animación infantil emitidas en España. *Revista Latina de Comunicación Social*, 1(73), 74-85. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6254267>
- Quispe, M. (2016). *El uso de videojuegos y las relaciones interpersonales en estudiantes de la IES. Mariano H. Cornejo, que acceden a cabinas de internet Juliaca – San Roman 2016*. Tesis de grado, Universidad Nacional del Altiplano. Obtenido de https://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14082/3260/Quispe_Pfoccori_Mery_Aliosca.PDF?sequence=1&isAllowed=y
- Reátegui, J. (2018). *Análisis de la interacción comunicativa en usuarios jugadores del*. Tesis de Grado, Universidad César Vallejo, Lima. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/46913/Re%c3%a1tegui_OJT-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Reyes, C. (2017). La teoría de juegos en la interacción comunicativa entre servidores públicos y receptores políticos. *Revista Iberoamericana de Contaduría, Economía y Administración: RICEA*, 6(12), 49-59. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6225050>
- Sánchez, Y. (2017). *EL PHUBBING Y LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN LOS ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “SAN ALBERTO MAGNO” DE MONQUIRÁ, BOYACÁ, COLOMBIA – 2017*. Tesis de grado, Universidad Privada Norbert Wiener. Obtenido de <http://repositorio.uwiener.edu.pe/handle/123456789/1765>
- Sanchez, L. (2017). *Influencia de los juegos de red en la personalidad de los estudiantes del 2do grado del Colegio de la Gran Unidad Escolar San Carlos, Puno – 2016*. Tesis de grado, Puno - Perú. Obtenido de http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14082/7339/Sanchez_Panca_Lucila.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Zegarra, S., & Torres, E. (2018). Los video juegos y relaciones interpersonales en estudiantes del 5to año de la IES. ERP.Nº45-Puno. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 5(18). Obtenido de http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2616-79642021000200426

ANEXOS

Anexo 1. Operacionalización de las variables

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores
Videojuegos Online Multijugador	Los videojuegos son un sistema híbrido, multimedia, interactivo que permite nuevas formas de interacción entre los jugadores. (Levis,2005)	Los videojuegos se tienen como componente a la forma o estilo del juego, habilidad mecánica (controles) manejo del control y el objetivo del juego. (Cervera,2019)	Estilo de juego Habilidad mecánica (controles) Objetivos del juego	Juegos de acción Juegos de Aventura Juegos de deportes Juegos de simulación Nivel de habilidad: alto Medio y bajo Uso de periféricos: Mando, teclado. Por orientación Educativo Ocio Entretenimiento
Interacción Comunicativa	La interacción comunicativa forma parte de un elemento fundamental de la comunicación. La sociedad y la cultura cumplen un papel fundamental en la interacción comunicativa, debido que todos los seres vivos necesitan comunicarse a través de los distintos tipos de mensajes bajo las conductas sociales que se forman dentro de comunidades o grupos. (Rizo,2008)	La interacción comunicativa es una actividad lingüística que se compone en dos partes: interacción grupal y interacción virtual (Habermas,1992)	1. Interacción Grupal 2. Interacción Virtual	-Comunicación Verbal -Comunicación No verbal -Comunicación Sincrónica. -Comunicación Asincrónica

Anexo 2. Matriz de consistencia

Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variables y dimensiones	Metodología
<p>Problema General: ¿Cómo se relaciona los videojuegos online multijugador en la interacción comunicativa en los estudiantes del C.E Ramón Castilla Comas, 2022?</p>	<p>Objetivo General: Analizar la relación de los videojuegos online multijugador en la interacción comunicativa en los estudiantes del C.E Ramón Castilla Comas, 2022.</p>	<p>Hipótesis General: Existe correlación significativa entre los videojuegos online multijugador y la interacción comunicativa en los estudiantes del C.E Ramón Castilla Comas, 2022</p>	<p>Variable 1: Videojuegos online multijugador <u>Dimensiones:</u> Contenido Herramientas Lenguaje sonoro</p>	<p>Tipo de investigación: - Básica</p> <p>Enfoque de la investigación: - Cuantitativa</p> <p>Nivel de investigación - Correlacional</p> <p>Diseño de la investigación - No experimental</p>
Problemas Específicos	Objetivos Específicos	Hipótesis Específicos	<p>Variable 2: Interacción Comunicativa</p>	
<p>PE.1: ¿Cómo se relaciona el contenido del videojuego online multijugador en la interacción comunicativa de los estudiantes de la</p>	<p>OBJ. E.1: Analizar cómo se relaciona el contenido de los videojuegos online multijugador en la interacción de los</p>	<p>HE.1: Determinar la relación del contenido de los videojuegos online multijugador en la interacción de los</p>	<p><u>Dimensiones:</u> Interacción Grupal Interacción Virtual</p>	

C.E Ramón Castilla Comas, 2022?	estudiantes de la C.E RamónCastilla.	estudiantes de la C.E. Ramón Castilla		
PE.2: ¿Cómo se relaciona las herramientas propias de los videojuegos online multijugador en la interacción comunicativa de los estudiantes con los usuarios?	OBJ. E.2: Analizar cómo se relaciona las herramientas del videojuego que facilite la interacción comunicativa de los estudiantes.	HE.2: Determinar cómo se relaciona herramientas de los videojuegos online multijugador y como facilita la comunicación de los estudiantes con los usuarios.		
PE.3: ¿Cómo se relaciona el lenguaje sonoro en los videojuegos online multijugador con la interacción de los estudiantes del C.E. Ramón Castilla Comas, 2022?	OBJ. E.3: Analizar cómo se relaciona el lenguaje sonoro en los videojuegos online multijugador con la interacción comunicativa en los estudiantes de la C.E. RamónCastilla	HE.3: determinarcómo se relaciona el lenguaje sonoro de los videojuegos online multijugado		

Anexo 3. Modelo de encuesta

N°	PREGUNTAS	5 Siempre	4 frecuenteme nte	3 A veces	2 poco	1 Nunca
	VARIABLE X: Videojuegos OnlineMultijugador DIMENSIÓN 1= X1 Estilo de juego					
1	Indicador 1.1: Juegos de Acción ¿Con que frecuencia sueles jugar videojuegos de Acción?					
2	Indicador 1.2 Juegos de Aventura ¿Con que frecuencia juegas videojuegos de aventura?					
3	Indicador1.3 Juegos de Deportes ¿Cuándo entras a la computadora, sueles jugar videojuegos de deportes?					
4	Indicador 1.4 Juegos de Simulación ¿Sueles jugar videojuegos desimulación?					
	DIMENSION 2: Habilidades mecánicas (controles)					
5	Indicador 2.1: Nivel de habilidad Alto ¿Consideras que cuando juegas videojuegos influye el nivel de habilidad en la experiencia de videojuego?					
6	Indicador 2.2 Uso de periféricos: Mandos, Teclado y ratón. ¿Cuándo juegas sueles usar mandosoteclado y ratón					

	DIMENSION 3: Objetivos del videojuego					
7	Indicador 3.1 Objetivo por Orientación ¿Sueles jugar videojuegos por orientación?					
8	Indicador 3.2: Objetivo por educación ¿en algún momento jugaste a videojuegos con temática educativa?					
9	Indicador 2.3 Objetivo por Ocio ¿Sueles jugar videojuegos en tus tiempos libres?					
10	Indicador 3.3: Por Entretenimiento ¿Consideras que juegas a videojuegos por entretenimiento?					
	Variable Y: Interacción Comunicativa Dimensión Y1: Interacción Individual					
11	Indicador 1.1: Comunicación Verbal ¿Sueles hablar cuando juegas videojuegos?					
12	Indicador 1.2: Comunicación No verbal ¿Sueles reaccionar mediante gestos o movimientos corporales al jugar videojuegos?					
	Dimensión 2: Interacción Grupal					
13	Indicador 2.1: Comunicación Asincrónica Cuando estas enterado de las noticias de los videojuegos que te gusta. ¿Sueles recurrir a plataformas digitales como blogs, sitios web, redes sociales para enterarte lo último de tu videojuego favorito?					
14	Indicador 2.2 Comunicación Sincrónica Cuando juegas con tus amigos algún videojuego. ¿Consideras que la comunicación es esencial al momento de jugar con amigos?					

Anexo 4. Carta de presentación de la Universidad Cesar Vallejo



Universidad
César Vallejo

"AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL"

Ate, 4 de Agosto de 2022

Señor(a)

EDSON MANUEL BARRANCA PILMAN
DIRECTOR
I.E RAMON CASTILLA - COMAS
AV. UNIVERSITARIA CUADRA 18 EL RETABLO, COMAS

Asunto: Autorizar para la ejecución del Proyecto de Investigación de Ciencias de la Comunicación

De mi mayor consideración:

Es muy grato dirigirme a usted, para saludarlo muy cordialmente en nombre de la Universidad Cesar Vallejo Filial Ate y en el mío propio, desearle la continuidad y éxitos en la gestión que viene desempeñando.

A su vez, la presente tiene como objetivo solicitar su autorización, a fin de que el(la) Bach. ALONDRA GONZALES IDIAQUEZ, con DNI 74650142, y el(la) Bach. ANGEL LUIS QUISPE SACSAQUISPE, con DNI 72483838, del Programa de Titulación para universidades no licenciadas, Taller de Elaboración de Tesis de la Escuela Académica Profesional de Ciencias de la Comunicación, pueda ejecutar su investigación titulada: "**EL USO DE LOS VIDEOJUEGOS ONLINE MULTIJUGADOR Y SU RELACIÓN CON LA INTERACCIÓN COMUNICATIVA EN LOS ESTUDIANTES DEL C.E RAMON CASTILLA - COMAS, 2022**", en la institución que pertenece a su digna Dirección; agradeceré se le brinden las facilidades correspondientes.

Sin otro particular, me despido de Usted, no sin antes expresar los sentimientos de mi especial consideración personal.

Atentamente,

Mg. Felipe Anderson Rios Incio
Docente Tiempo Completo

Programa de estudios de Ciencias de la Comunicación



Anexo 5. Formulario

  **PERÚ** Ministerio de Educación **UGEL N° 04**
Comas, Chasquis, Pisco Macho, Alcaza y Santa Cruz

"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

INSTITUCIÓN EDUCATIVA
"RAMÓN CASTILLA"
Pasaje Andrés Santa Cruz N°224 – III Etapa Retablo – Comas

FORMULARIO ÚNICO DE TRÁMITE

SUMILLA:

Sr. DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA "RAMÓN CASTILLA"
S.D.
ALONDRA GONZALEZ JOFARQUEZ
ANGEL WIS QUISPE SACSACUISPE
NOMBRES/APELLIDOS DEL USUARIO (PADRE DE FAMILIA Y/O APODERADO)

74650142 995800980 alondramartinadefatima@gmail.com
72483838 950035447
DNI N° DE TELÉFONO CORREO ELECTRÓNICO

urb. LOS CHASQUIS H2 "C" LT 10 RETABLO - COMAS
DIRECCIÓN DEL USUARIO (AV. JR. CALLE, PSJE, URB. DIST. PROV.)

FUNDAMENTO DEL PEDIDO:
AUTORIZAR PARA LA EJECUCIÓN DEL PROYECTO DE
INVESTIGACIÓN "EL USO DE LOS VIDEOJUEGOS ONLINE
MULTIJUGADOR Y SU RELACION CON LA INTERACCIÓN
COMUNICATIVA EN LOS ESTUDIANTES DEL C.E. RAMÓN CASTILLA - COMAS 2022"

DOCUMENTOS QUE SE ADJUNTAN:
CARTA DE PRESENTACIÓN DE LA UNIVERSIDAD "CEJAR
VALLETO"

COMAS - 10/08/22
LUGAR Y FECHA

Alondra Gylis
FIRMA DEL USUARIO

Anexo 6. Cuadro de datos del experto

DATOS DEL EXPERTO

Nombres y Apellidos	Pedro Umarte Laynes	DNI N°	
Nombre del Instrumento	Ficha de observación de pieza cinematográfica		
Dirección domiciliaria	Jr. Unión 321 Magdalena	Teléfono domicilio	—
Título Profesional/Especialidad	Licenciado en Ciencias de la Comunicación	Teléfono Celular	99377921
Grado Académico	Magíster en Educación		
Mención	Docencia Universitaria		
FIRMA		Lugar y Fecha:	4/03/2022

Anexo 7. Ficha de expertos

Resultado

GRADUADO	GRADO O TÍTULO	INSTITUCIÓN
URIARTE LAYNES, PEDRO MANUEL DNI 09279056	BACHILLER EN CIENCIAS DE LA COMUNICACION Fecha de diploma: 07/04/1995 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD DE SAN MARTÍN DE PORRES PERU
URIARTE LAYNES, PEDRO MANUEL DNI 09279056	LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACION Fecha de diploma: 05/10/1995 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD DE SAN MARTÍN DE PORRES PERU
URIARTE LAYNES, PEDRO MANUEL DNI 09279056	LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACION Fecha de diploma: 05/10/1995 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD DE SAN MARTÍN DE PORRES PERU
URIARTE LAYNES, PEDRO MANUEL DNI 09279056	MAESTRO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN DOCENCIA UNIVERSITARIA Fecha de diploma: 07/08/17 Modalidad de estudios: PRESENCIAL Fecha matrícula: 19/08/2013 Fecha egreso: 23/05/2016	UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN ENRIQUE GUZMÁN Y VALLE PERU

(***) Ante la falta de información, puede presentar su consulta formalmente a través de la mesa de partes virtual en el siguiente enlace <https://enlinea.sunedu.gob.pe/>

Anexo 8. Cuadro de experto

Resultado

GRADUADO	GRADO O TÍTULO	INSTITUCIÓN
ARANGO ARAMBURU, JOHANA ELIZABETH DNI 09989948	BACHILLER EN CIENCIAS DE LA COMUNICACION Fecha de diploma: 25/11/1997 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD DE SAN MARTÍN DE PORRES PERU
ARANGO ARAMBURU, JOHANA ELIZABETH DNI 09989948	MAGISTER EN EDUCACION CON MENCIÓN EN DOCENCIA EN EL NIVEL SUPERIOR Fecha de diploma: 25/05/16 Modalidad de estudios: PRESENCIAL Fecha matrícula: 25/03/2005 Fecha egreso: 30/12/2006	UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS PERU
ARANGO ARAMBURU, JOHANA ELIZABETH DNI 09989948	LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN Fecha de diploma: 19/02/01 Modalidad de estudios: PRESENCIAL TIPO: DUPLICADO	UNIVERSIDAD DE SAN MARTÍN DE PORRES PERU
ARANGO ARAMBURU, JOHANA ELIZABETH DNI 09989948	DOCTORA EN CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Fecha de diploma: 13/04/22 Modalidad de estudios: PRESENCIAL Fecha matrícula: 20/03/2017 Fecha egreso: 20/12/2019	UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS PERU



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, ARANGO ARAMBURU JOHANA ELIZABETH, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ATE, asesor de Tesis Completa titulada: "El uso de los videojuegos online multijugador y su relación con la comunicación interactiva en los estudiantes del C.E Ramon Castilla, 2022.", cuyos autores son GONZALES IDIAQUEZ ALONDRA MARTINA DE FATIMA, QUISPE SACSQUISPE ANGEL LUIS, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 27.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis Completa cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 17 de Setiembre del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
ARANGO ARAMBURU JOHANA ELIZABETH DNI: 09989948 ORCID: 0000-0002-6559-2321	Firmado electrónicamente por: AARAMBURUJ el 20- 09-2022 17:31:13

Código documento Trilce: TRI - 0429480