La influencia de los videojuegos en los estudiantes de secundaria del Colegio Champagnat en el período de enero de 2020 a julio de 2022

Fernando José Fuentes Castillo #10

René Eduardo González Iraheta #12

Mandhy Guadalupe Masin Rodríguez #22

Avril Fernanda Paz Pinto #29

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Preguntas | Relación directa | Objetivos |
| 0 | ¿Cuál es la relación entre el comportamiento de los estudiantes de segundaria del colegio Champagnat y los videojuegos en el periodo de enero de 2020 a julio de 2022? |  | Determinar la influencia de los videojuegos en el comportamiento de los alumnos de secundaria del Colegio Champagnat durante el período de enero de 2020 y julio de 2022 |
| 1 | ¿Cuál es la incidencia de los factores psicosociales que se presentan en los videojuegos con las conductas agresivas de los estudiantes de secundaria del colegio Champagnat en el periodo de enero de 2020 a julio de 2022? | Analizar la incidencia de los factores psicosociales que se presentan en los videojuegos con las conductas agresivas de los estudiantes de secundaria del colegio Champagnat. |  |
| 2 | ¿Cuáles son los tipos de videojuegos que tienen mayor tendencia a influenciar tanto de manera positiva como negativa a los estudiantes de secundaria del colegio Champagnat en el periodo de enero de 2020 a julio de 2022? | Determinar los tipos de videojuegos que tienen mayor tendencia a influenciar tanto de manera positiva como negativa a los estudiantes de secundaria del colegio Champagnat  +Categorizar, tipificar |  |
| 3 | ¿Cómo se ve potenciada la creatividad y autonomía de los estudiantes de secundaria del colegio Champagnat por los videojuegos en el periodo de enero de 2020 a julio de 2022?  +Aspectos cognitivos | Analizar cómo se ve potenciada la creatividad y autonomía de los estudiantes de secundaria del colegio Champagnat por los videojuegos. |  |
| 4 | ¿Cuál es la percepción acerca de los videojuegos en relación con la realidad y la interacción social de los estudiantes de secundaria del colegio Champagnat en el periodo de enero de 2020 a julio de 2022? | Determinar la percepción acerca de los videojuegos en relación con la realidad y la interacción social de los estudiantes de secundaria del colegio Champagnat. |  |
| 5 | ¿Cómo se ve afectado el desempeño académico de los estudiantes de secundaria del colegio Champagnat por los videojuegos en el periodo de enero de 2020 a julio de 2022? |  | 1. Categorizar las diferentes áreas en las cuales los adolescentes pueden ver una alteración en su comportamiento a causa de los videojuegos. |