

ANEXO 5

Analisis con nudo correcto

Tablas de contingencia

Tabla de contingencia Nudo Correcto * Técnica de enseñanza

			Técnica de enseñanza		Total
			Tradicional	On the job training	
Nudo Correcto	No	Recuento	34	23	57
		% dentro de Técnica de enseñanza	85.0%	62.2%	74.0%
	Si	Recuento	6	14	20
		% dentro de Técnica de enseñanza	15.0%	37.8%	26.0%
Total		Recuento	40	37	77
		% dentro de Técnica de enseñanza	100.0%	100.0%	100.0%

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)	Sig. exacta (bilateral)	Sig. exacta (unilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	5.214 ^a	1	.022		
Corrección por continuidad ^b	4.094	1	.043		
Razón de verosimilitudes	5.311	1	.021		
Estadístico exacto de Fisher				.036	.021
Asociación lineal por lineal	5.146	1	.023		
N de casos válidos	77				

a. 0 casillas (.0%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es 9.61.

b. Calculado sólo para una tabla de 2x2.

Estimación de riesgo

	Valor	Intervalo de confianza al 95%	
		Inferior	Superior
Razón de las ventajas para Nudo Correcto (No / Si)	3.449	1.156	10.290
Para la cohorte Técnica de enseñanza = Tradicional	1.988	.985	4.015
Para la cohorte Técnica de enseñanza = On the job training	.576	.376	.883
N de casos válidos	77		

Regresión logística incluyendo sólo la maniobra

Codificación de la variable dependiente

Valor original	Valor interno
No	0
— Si	1

Bloque 0: Bloque inicial

Variables en la ecuación

	B	E.T.	Wald	gl	Sig.	Exp(B)
Paso 0 Constante	-1.047	.260	16.239	1	.000	.351

Variables que no están en la ecuación

	Puntuación	gl	Sig.
Paso 0 Variables Maniobra2	5.214	1	.022
Estadísticos globales	5.214	1	.022

Bloque 1: Método = Introducir

Pruebas omnibus sobre los coeficientes del modelo

		Chi cuadrado	gl	Sig.
Paso 1	Paso	5.311	1	.021
	Bloque	5.311	1	.021
	Modelo	5.311	1	.021

Resumen del modelo

Paso	-2 log de la verosimilitud	R cuadrado de Cox y Snell	R cuadrado de Nagelkerke
1	82.898 ^a	.067	.098

a. La estimación ha finalizado en el número de iteración 4 porque las estimaciones de los parámetros han cambiado en menos de .001.

Variables en la ecuación

		B	E.T.	Wald	gl	Sig.	Exp(B)	I.C. 95% para EXP(B)	
								Inferior	Superior
Paso 1 ^a	Maniobra 2	1.238	.558	4.930	1	.026	3.449	1.156	10.290
	Constante	-1.735	.443	15.345	1	.000	.176		

a. Variable(s) introducida(s) en el paso 1: Maniobra2.

Regresión logística, introduciendo todas las variables en un solo paso.

Bloque 1: Método = Introducir

Pruebas omnibus sobre los coeficientes del modelo

		Chi cuadrado	gl	Sig.
Paso 1	Paso	8.309	6	.216
	Bloque	8.309	6	.216
	Modelo	8.309	6	.216

Resumen del modelo

Paso	-2 log de la verosimilitud	R cuadrado de Cox y Snell	R cuadrado de Nagelkerke
1	79.900 ^a	.102	.150

a. La estimación ha finalizado en el número de iteración 5 porque las estimaciones de los parámetros han cambiado en menos de .001.

Tabla de clasificación^a

Observado			Pronosticado		
			Nudo Correcto		Porcentaje correcto
			No	Si	
Paso 1	Nudo Correcto	No	55	2	96.5
		Si	17	3	15.0
Porcentaje global					75.3

Tabla de clasificación^a

Observado			Pronosticado		
			Nudo Correcto		Porcentaje correcto
			No	Si	
Paso 1	Nudo Correcto	No	55	2	96.5
		Si	17	3	15.0
		Porcentaje global			75.3

a. El valor de corte es .500

Variables en la ecuación

	B	E.T.	Wald	gl	Sig.	Exp(B)	I.C. 95% para EXP(B)	
							Inferior	Superior
Paso 1 ^a Maniobra2	1.321	.579	5.214	1	.022	3.747	1.206	11.644
HAB_VISOESP	.182	.651	.078	1	.780	1.199	.335	4.294
GENERO	-.444	.592	.562	1	.453	.641	.201	2.047
MANODOMINANTE	1.135	1.191	.908	1	.341	3.111	.301	32.115
INSTRUMENTOMUSICAL	.615	.571	1.160	1	.281	1.851	.604	5.671
VIDEOJUEGOS	-.345	.582	.353	1	.553	.708	.226	2.214
Constante	-2.709	1.327	4.170	1	.041	.067		

a. Variable(s) introducida(s) en el paso 1: Maniobra2, HAB_VISOESP, GENERO, MANODOMINANTE, INSTRUMENTOMUSICAL, VIDEOJUEGOS.

Regresión logística mediante la introducción secuencial hacia adelante

Codificación de la variable dependiente

Valor original	Valor interno
No	0
— Si	1

Codificaciones de variables categóricas

		Frecuencia	Codificación de parámetros	
			(1)	(2)
Tiempo que invierte en videojuegos a la semana	No practica	40	.000	.000
	Menos de dos horas a la semana	8	1.000	.000
	Más de dos horas a la semana	29	.000	1.000

Bloque 0: Bloque inicial

Variables en la ecuación

		B	E.T.	Wald	gl	Sig.	Exp(B)
Paso 0	Constante	-1.047	.260	16.239	1	.000	.351

Variables que no están en la ecuación

			Puntuación	gl	Sig.
Paso 0	Variables	Maniobra2	5.214	1	.022
		HAB_VISOESP	.134	1	.714
		GENERO	.563	1	.453
		MANODOMINANTE	.547	1	.460
		CANT_VIDEOJ	3.600	2	.165
		CANT_VIDEOJ(1)	2.680	1	.102
		CANT_VIDEOJ(2)	1.845	1	.174
		Estadísticos globales	11.086	6	.086

Bloque 1: Método = Por pasos hacia adelante (Condiciónal)

Pruebas omnibus sobre los coeficientes del modelo

		Chi cuadrado	gl	Sig.
Paso 1	Paso	5.311	1	.021
	Bloque	5.311	1	.021
	Modelo	5.311	1	.021

Resumen del modelo

Paso	-2 log de la verosimilitud	R cuadrado de Cox y Snell	R cuadrado de Nagelkerke

1	82.898 ^a	.067	.098
---	---------------------	------	------

a. La estimación ha finalizado en el número de iteración 4 porque las estimaciones de los parámetros han cambiado en menos de .001.

Variables en la ecuación

		B	E.T.	Wald	gl	Sig.	Exp(B)	I.C. 95% para EXP(B)	
								Inferior	Superior
Paso 1 ^a	Maniobra 2	1.238	.558	4.930	1	.026	3.449	1.156	10.290
	Constante	-1.735	.443	15.345	1	.000	.176		

a. Variable(s) introducida(s) en el paso 1: Maniobra2.

Variables que no están en la ecuación

			Puntuación	gl	Sig.
Paso 1	Variables	HAB_VISOESP	.064	1	.800
		GENERO	.262	1	.609
		MANODOMINANTE	.778	1	.378
		CANT_VIDEOJ	4.018	2	.134
		CANT_VIDEOJ(1)	2.742	1	.098
		CANT_VIDEOJ(2)	2.365	1	.124

Variables que no están en la ecuación

			Puntuación	gl	Sig.
Paso 1	Variables	HAB_VISOESP	.064	1	.800
		GENERO	.262	1	.609
		MANODOMINANTE	.778	1	.378
		CANT_VIDEOJ	4.018	2	.134
		CANT_VIDEOJ(1)	2.742	1	.098
		CANT_VIDEOJ(2)	2.365	1	.124
	Estadísticos globales	6.002	5	.306	

Resumen de los pasos^{a,b}

Paso	Mejora			Modelo			% de clas. correcta	Variable
	Chi cuadrado	gl	Sig.	Chi cuadrado	gl	Sig.		
1	5.311	1	.021	5.311	1	.021	74.0%	IN: Maniobra 2

a. No se pueden eliminar ni añadir más variables al modelo actual.

b. Bloque final: 1