



Universidad Femenina del Sagrado Corazón

Escuela de Posgrado

Programa Académico de Maestría en Psicología

DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE
FAMILIAS MONOPARENTALES Y PARENTALES EN LIMA

Tesis presentada por:

KARINA PECEROS PECEROS

Para obtener el Grado Académico de

MAGÍSTER EN PSICOLOGÍA

con mención en Prevención e Intervención en Niños y Adolescentes

Asesor

Luis Alberto Chan Bazalar

Cód. Orcid. 0000-0002-9790-4270

Lima – Perú

2021

Los miembros del jurado han aprobado el estilo y el contenido de la tesis sustentada por:

KARINA PECEROS PECEROS

LUIS ALBERTO CHAN BAZALAR

Nombre(s) y Apellidos, Asesor

HERBERT ROBLES MORI

Nombre(s) y Apellidos, Miembro

SOLEDAD VIZCARDO SALAS

Nombre(s) y Apellidos, Miembro

ROSARIO GUADALUPE ALARCÓN ALARCÓN

Nombre(s) y Apellidos, Miembro

Dra. Rosario Guadalupe Alarcón Alarcón
Directora de la Escuela de Posgrado



RESUMEN

La presente investigación tuvo como propósito describir la dependencia de los videojuegos en estudiantes de familias monoparentales y parentales en Lima. La muestra estuvo constituida por 102 estudiantes de una institución educativa particular en Surco, entre los 10 a 12 años de edad, de 6to de primaria, de ambos sexos, de nivel socioeconómico medio y alto. La investigación es descriptiva no experimental. El instrumento utilizado fue el Test de adicción a los videojuegos (AdicTec-V), y una encuesta que se elaboró para detectar el tipo de familia a la que pertenecían. Se utilizó estadística descriptiva empleando frecuencias y porcentajes y gráficos porcentuales. Se encontró que las familias monoparentales se encontraban en un nivel medio con respecto a las dimensiones de los videojuegos como dificultad de control, abstinencia, abuso y tolerancia y en un nivel alto en problemas asociados a los videojuegos y en el caso de las familias parentales se encontró que en todas las dimensiones de los videojuegos se encontraban en un nivel bajo.

Palabras clave: Familia monoparental, familia parental, videojuegos, dificultad de control, abstinencia, abuso y tolerancia, problemas asociados a los videojuegos.

ABSTRACT

The purpose of this research was to describe the dependence of video games in students from single-parent and parental families in Lima. The sample consisted of 102 students from a private educational institution in Surco, between the ages of 10 and 12, in the sixth grade, of both sexes, of medium and high socioeconomic status. Research is descriptive, not experimental. The instrument used was the Video Game Addiction Test (adicTec-V) and a survey that was carried out to detect the type of family to which they belonged. Descriptive statistics were used using frequencies and percentages and percentage graphs. It was determined that single-parent families were at a medium level with respect to the dimensions of video games such as difficulty of control, abstinence, abuse and tolerance and at a high level in problems associated with video games and in the case of parental families, they were found that in all dimensions of video games they were at a low level.

Keywords: Single parent family, parent family, video games, control difficulties, abstinence, abuse and tolerance, problems associated with video games.

RECONOCIMIENTO

Al finalizar el presente trabajo, deseo expresar mi agradecimiento en primer lugar a Dios, por enseñarme a no claudicar ante los desafíos que me plantea la vida, por iluminar mi camino con perseverancia y fortaleza.

El agradecimiento a la Universidad Femenina del Sagrado Corazón, mi alma mater, que me acogió con tanto cariño y me dio la oportunidad de convertir mis sueños en realidad, en mi crecimiento en el aspecto profesional y personal.

De manera especial al Dr. Luis Alberto Chan Bazalar, mi reconocimiento y gratitud por su asesoría y guía académico, por sus acertados y valiosos aportes en la propuesta estructural de la presente tesis, de quién no sólo valoro su solvencia profesional, sino que además, resaltó su paciencia y dedicación, cualidades que a futuro sirvieron para moldear mis pasos en este largo camino hacia la concreción del objetivo.

De igual modo, agradecer al Dr. Herbert Robles Mori, Director del Doctorado en Psicología por la orientación metodológica brindada en el análisis estadístico, que me permitió darle sustento estadístico a los resultados, conclusiones y afirmaciones contempladas en la investigación.

A todas aquellas personas que de alguna manera me ayudaron en la realización de esta investigación.

DEDICATORIA

A mi familia, mi madre América, mi tío Jacinto, mi esposo Christian y a mi adorada hija Estephany por su incondicional amor, apoyo y motivación para la realización de la tesis.

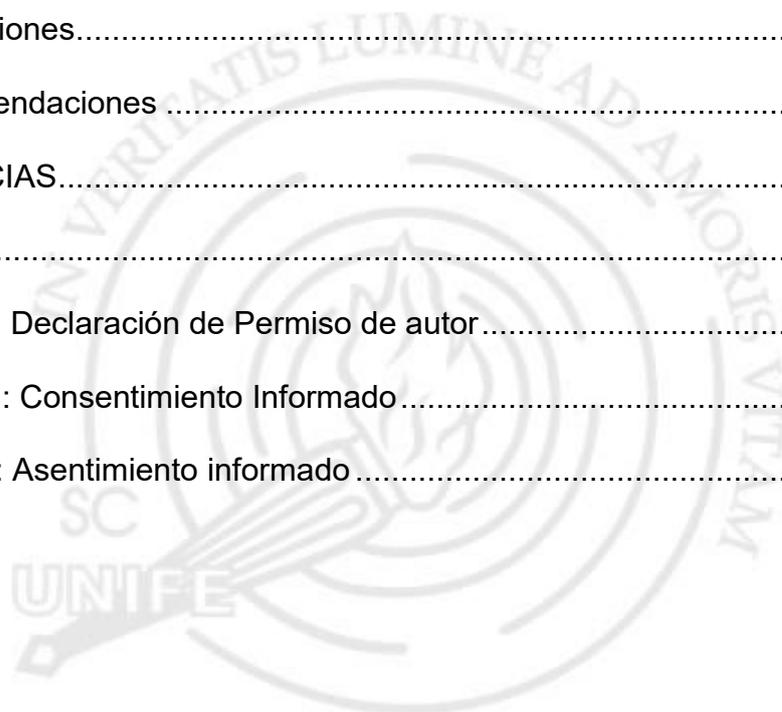


ÍNDICE

	Página
RESUMEN / ABSTRACT	4
RECONOCIMIENTO	5
DEDICATORIA.....	6
ÍNDICE	7
LISTA DE TABLAS	10
LISTA DE FIGURAS	12
INTRODUCCIÓN	14
CAPÍTULO I: EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	16
1.1 Planteamiento del problema.....	16
1.1.1 Problema general.....	19
1.2 Justificación de la investigación	19
1.3 Delimitación y limitaciones de la investigación.....	20
1.4 Objetivos de la investigación.....	20
1.4.1 Objetivo general.....	20
1.4.2 Objetivos específicos.....	20
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO.....	22
2.1 Antecedentes de la investigación.....	22
2.1.1 Antecedentes internacionales.....	22
2.1.2 Antecedentes nacionales.....	25
2.2 Bases teóricas.....	29
2.2.1 Videojuegos.....	29
2.2.1.1 Historia de los videojuegos.....	29
2.2.1.2 Definición de los videojuegos.....	32

	Página
2.2.1.3 Clasificación de los videojuegos.	32
2.2.1.4 Efectos del videojuego sobre el usuario.	36
2.2.1.4.1 Efectos positivos de su uso.	37
2.2.1.4.2 Efectos negativos de su uso.	37
2.2.1.5 Dimensiones de los videojuegos.	41
2.2.1.5.1 Dificultad de control.	41
2.2.1.5.2 Abstinencia.	42
2.2.1.5.3 Abuso y tolerancia.	43
2.2.1.5.4 Problemas asociados a los videojuegos.	43
2.2.2 La Familia.	44
2.2.2.1 Concepto de familia.	45
2.2.2.2 Importancia de la familia.	46
2.2.2.3 Funciones de la familia.	47
2.2.2.4 Rol de los padres de familia.	48
2.2.2.4.1 Tipos de familia.	49
2.2.2.4.2 Tipología de la familia desde el punto de vista de su composición.	50
2.2.2.4.3 Familias monoparentales y parentales.	52
2.2.2.5 Perfil de la familia actual.	55
2.2 Definición de términos.	55
CAPÍTULO III: MÉTODO	57
3.1 Nivel, Tipo y diseño de investigación	57
3.2 Participantes	58
3.2.1 Población.	58

	Página
3.2.2 Muestra.....	58
3.3 Variables de Investigación.....	58
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	59
3.5 Técnicas de procesamiento y análisis de resultados.....	61
CAPÍTULO VI: RESULTADOS.....	63
CAPÍTULO V: DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	82
CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	86
6.1 Conclusiones.....	86
6.2. Recomendaciones.....	87
REFERENCIAS.....	89
APÉNDICE.....	96
Apéndice A: Declaración de Permiso de autor.....	97
Apéndice B : Consentimiento Informado.....	98
Apéndice C: Asentimiento informado.....	99



LISTA DE TABLAS

Tabla	Página
1. Videojuegos	58
2. Frecuencias y porcentajes según la edad	63
3. Frecuencias y porcentajes según el sexo	64
4. Frecuencias y porcentajes según el tipo de familia	65
5. Frecuencias y porcentajes según con quién vive	66
6. Frecuencias y porcentajes según quién comprende mejor	67
7. Frecuencias y porcentajes según cuando tienes un problema lo conversas con	68
8. Frecuencias y porcentajes según cuando tu papá está en casa	69
9. Frecuencias y porcentajes según cuando tu mamá está en casa	70
10. Frecuencias y porcentajes según en tu tiempo libre	71
11. Frecuencias y porcentajes según el nivel total	72
12. Frecuencias y porcentajes según el nivel de abstinencia	73
13. Frecuencias y porcentajes según el nivel de abuso y tolerancia	74
14. Frecuencias y porcentajes según el nivel de problemas asociados	75
15. Frecuencias y porcentajes según el nivel de dificultad de control	76
16. Frecuencias y porcentajes según el total y el tipo de familia	77
17. Frecuencias y porcentajes según la abstinencia y el tipo de familia	78
18. Frecuencias y porcentajes según el abuso y tolerancia y el tipo de familia	79
19. Frecuencias y porcentajes según problemas asociados y el tipo de familia	80

20. Frecuencias y porcentajes según la dificultad de control y el tipo de familia 81



LISTA DE FIGURAS

Figura	Página
1. Clasificación por edades en el PEGI.....	36
2. Códigos utilizados en PEGI.....	36
3. Porcentajes según la edad.....	63
4. Porcentajes según el sexo	64
5. Porcentajes según el tipo de familia.....	65
6. Porcentajes según con quién vive.....	66
7. Porcentajes según quién comprende mejor.....	67
8. Porcentajes según si tienes un problema lo conversas con.....	68
9. Porcentajes según cuando tu papá está en casa.....	69
10. Porcentajes según cuando tu mamá está en casa.....	70
11. Porcentajes según en tu tiempo libre	71
12. Porcentajes según el nivel total.....	72
13. Porcentajes según el nivel de abstinencia.	73
14. Porcentajes según el nivel de abuso y tolerancia	74
15. Porcentajes según el nivel de problemas asociados.....	75
16. Porcentajes según el nivel de dificultad de control.....	76
17. Porcentajes según el total y el tipo de familia	77
18. Porcentajes según la abstinencia y el tipo de familia	78

Figura	Página
19. Porcentajes según el abuso y tolerancia y el tipo de familia	79
20. Porcentajes según problemas asociados y el tipo de familia	80
21. Porcentajes según la dificultad de control y el tipo de familia	81



INTRODUCCIÓN

La familia es un grupo de personas que se relacionan por tener un parentesco y es la base de la sociedad, en ellas se tienen una serie de reglas que establecen la forma en que deben de comportarse sobre todo los hijos.

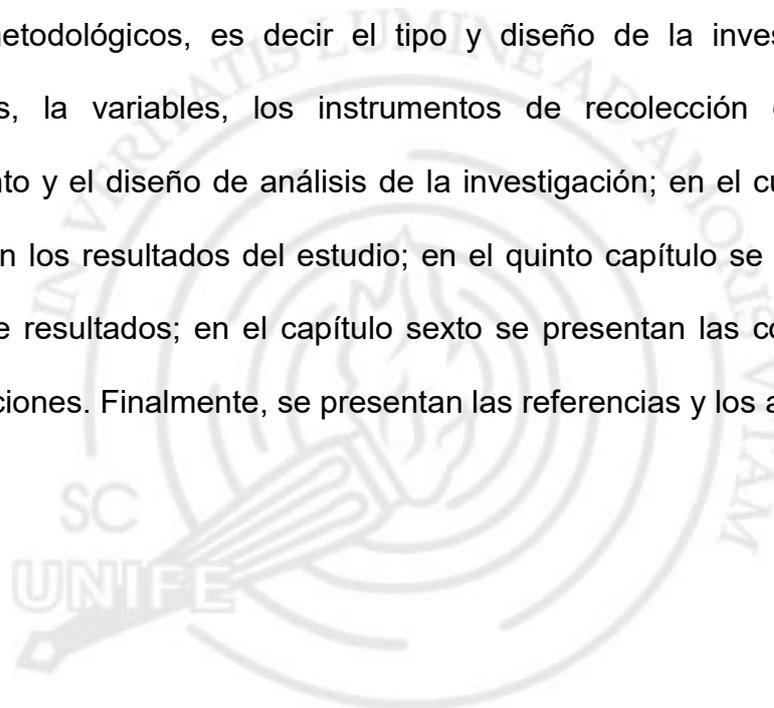
Hoy en día en nuestro país, han surgido cambios donde los padres están ausentes trabajando fuera del hogar y llegando tarde a casa o padres que están todo el día en casa pero aún así andan ausentes ya que viven enfrascados en su problemas personales, familiares, cotidianos de casa, etc. y olvidando muchas veces de hacer un seguimiento a sus hijos, conversar de su día, comunicarse de forma adecuada apoyándolos, orientándolos sumado a ello también los conflictos entre padres.

La relación familiar se va volviendo violenta a través de amenazas, insultos, maltratos psicológicos y hasta físicos y es cuando los hijos van adquiriendo actitudes inadecuadas, al ser violentos, agresivos, adictos, con problemas emocionales como inseguridad, baja autoestima, problemas académicos. Una de las adiciones es el videojuego que generalmente lo usan con el internet y juegan en línea con otros compañeros, olvidándose de sus responsabilidades e incluso presentando dificultades en sus habilidades sociales. Por tanto, se puede mencionar que el clima familiar puede afectar en la evolución y la adaptación personal y social de los adolescentes.

Meyers (2019). Con referencia al uso excesivo de los videojuegos, la Organización Mundial de la Salud (OMS), ha publicado la última actualización de su Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE), donde el "trastorno del juego", es considerado en la lista de enfermedades modernas.

Jara (2017, p. 21), refiere que “la Organización Mundial de la Salud plantea que una de cada cuatro personas sufre de trastornos de adicción a las tecnologías. Asimismo, es evidente que, como cualquier tipo de adicción, existen impactos en distintas áreas de la vida”.

El presente estudio, desarrolla cinco capítulos; el primer capítulo desdobra un acercamiento a la problemática de la investigación, el segundo capítulo presenta los antecedentes y se desarrolla las bases teóricas que explican fundamentos del estudio; en el tercer capítulo hace referencia a los aspectos metodológicos, es decir el tipo y diseño de la investigación, los participantes, la variables, los instrumentos de recolección de datos, el procedimiento y el diseño de análisis de la investigación; en el cuarto capítulo se presentan los resultados del estudio; en el quinto capítulo se presentan la discusión de resultados; en el capítulo sexto se presentan las conclusiones y recomendaciones. Finalmente, se presentan las referencias y los apéndices.



CAPÍTULO I: EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

El presente capítulo se refiere al problema de la investigación. Por otro lado, se procede con el planteamiento del problema, justificación de la investigación, delimitación y limitación de la investigación. Finalmente, se presentan objetivos tanto general como específicos.

1.1 Planteamiento del problema

Los videojuegos en la actualidad cada vez más van formando parte importante en la vida de las generaciones recientes. Siendo una de las actividades recreativas preferidas presentes en los lugares de reunión, en los hogares, en los centros educativos y de trabajo, etc.

Ramírez (2017), cita a José Molina quién refiere que el ser adicto en los videojuegos trae consecuencias negativas, ya que quiere y pasa todo el tiempo jugando, presenta dificultades en la familia, en relaciones interpersonales, en el trabajo e incluso en la salud pues presenta dificultades en el sueño puesto que no controla el tiempo de juego.

En el mundo actual vivimos en un entorno hipercambiante, donde los videojuegos han ido evolucionando debido al gran desarrollo tecnológico. Es así que Moncada (2012, p.44), refiere que “un videojuego es un programa informático e interactivo en el que el usuario o jugador mantiene una interacción por medio de imágenes que aparecen en un dispositivo que posee una pantalla que puede variar de tamaño”.

Con respecto a los videojuegos, Blanco (2020), en un artículo del diario Infobae publicó que en el 2018 la OMS, refirió que la adicción de estos puede

volverse un desorden mental y la agregó a la Clasificación Internacional de Enfermedades.

Acuña (2020), refiere que la adicción a los videojuegos según las estadísticas del Ministerio de Salud en 2018, atendieron 2,233 casos a nivel nacional y en el 2019, aumentó con 3,099 atenciones en diferentes centros del sector público entre 12 y 17 años de edad, refiriendo luego no se estaba contando los casos del sector privado.

Jiménez (2015), sostiene las edades más vulnerables en cuanto al uso de los videojuegos es entre los 9 y 15 años de edad. A los 9 años, sus juegos son de técnicas y a los 12 son de contacto social con sus pares. Del mismo modo Strasburger & otros; citados por Moncada (2012), indican que en la actualidad más del 90% han sido clasificados entre las edades de 10 años a más. Por tanto, en cuanto a la utilización en los videojuegos en el mundo se ha ido observando que cada vez existe más tolerancia.

Según Vallejos (2010), hasta hace algún tiempo, el concepto de las adicciones se consideraba sólo por las sustancias químicas el cual producían dependencia, hoy en día se toma en cuenta no sólo las sustancias psicoactivas sino se toma en cuenta lo químico o psicológico, presentando obsesión y descontrol trayendo resultados negativos sin importar su estabilidad y de la del resto.

Huanca (2011), refiere que el psicólogo Etreberria considera que los juegos presentan gran parecido con las actitudes y comportamientos dominantes de la sociedad como competitividad el cual se observa en los juegos de deporte, la violencia, el sexismo, la velocidad que se puede ver en las carreras de autos y el consumismo.

Según Jiménez (2015), en relación al tiempo y a los peligros en el uso de videojuegos, se encontró nuevos informes e investigaciones en la que se señalan que muchos niños y adolescentes dedican más de 25 horas a la semana a los videojuegos, la mayoría de ellos presentan conflictos familiares graves cuando sus padres intentan controlar el uso excesivo de este medio. El fácil acceso y la exposición a temprana edad, por lo general, superan en habilidades informáticas a sus propios padres, que se sienten desarmados a la hora de ponerles límites y supervisarlos.

Por otro lado, el rol que desempeñan los padres es fundamental en esta etapa de cambios tecnológicos vertiginosos. Según una encuesta realizada por el Grupo de Opinión Pública de la Universidad de Lima a las personas de Lima y Callao, un 58.5 % toman en cuenta a la familia como muy importante dentro de la sociedad. Es decir, que más de la mitad de la población limeña considera a la familia como la base fundamental de la sociedad (MINDES, 2008).

Asimismo, es necesario considerar cómo están constituidas las familias peruanas, pues de ello dependen las características de la formación del niño y la influencia de la cultura digital. Respecto de como está compuesta las familias en el Perú, el Plan de Apoyo a la Familia 2004-2011 (MINDES, 2008), determina que un 61.5% predomina el hogar nuclear, un 25.3% son hogares extendidos, es decir que conviven otros familiares en el núcleo familiar, un 3 % son familias que acogen personas sin vinculos cercanos. En relación a las familias monoparentales, se indica que un 5% de los niños menores de 0 a 15 años no viven con uno de los padres, 15% vive solo con la madre y el 6% viven en condición de adopción. Por consiguiente, se observa una alta proporción de hogares biparentales en la sociedad limeña.

Reyes (2014), menciona que la aparición y expansión de los videojuegos en el mundo del ocio y tiempo de los niños han modificado las relaciones en el ámbito familiar, como consecuencia está demandando una formación por parte de las familias en el consumo crítico y racional de este recurso tecnológico.

1.1.1 Problema general.

En lo que concierne a esta problemática nos encontramos que cada día podemos observar que nuestros niños que asisten a clases en el nivel de primaria se van acercando a los videojuegos encontrando en ellos diversión por un lado e identificándose con sus pares ya que ello es practicado por la mayoría de estudiantes en este nivel; por lo cual se plantea la siguiente interrogante: ¿Cómo se presentan los niveles de dependencia a los videojuegos en estudiantes de 6to grado, de familias monoparentales y parentales en una Institución Educativa de Santiago de Surco?.

1.2 Justificación de la investigación

La siguiente investigación constituye un aporte teórico, en medida que brindará una sistematización de las principales teorías sobre los videojuegos y otras familias parentales y monoparentales. Es un aporte práctico porque permite evaluar con materiales validados y con confiabilidad en nuestro país; es metodológica porque permitirá en futuras investigaciones la información sobre la utilidad de la herramienta, tanto para los colegios, psicólogos y familias. Es un aporte institucional, ya que los resultados del presente estudio sirven para poder abordar a los estudiantes y a las familias de ellos con respecto a los videojuegos brindando consejería y orientación.

1.3 Delimitación y limitaciones de la investigación

El ámbito de estudio corresponde a estudiantes que cursan el 6to grado de primaria considerando un rango entre los 10 a 12 años de edad y de ambos sexos de una institución educativa particular en el distrito de Santiago de Surco en Lima.

Este trabajo se encuentra condicionado por su resultado, debido a que solo se pueden restringir a la muestra estudiada o a poblaciones de donde se obtuvo la muestra o de rasgos equivalentes y no a todo el territorio nacional o mundial, así mismo las conclusiones alcanzadas se podrán relacionar a familias con características sociales y económicas afines.

1.4 Objetivos de la investigación

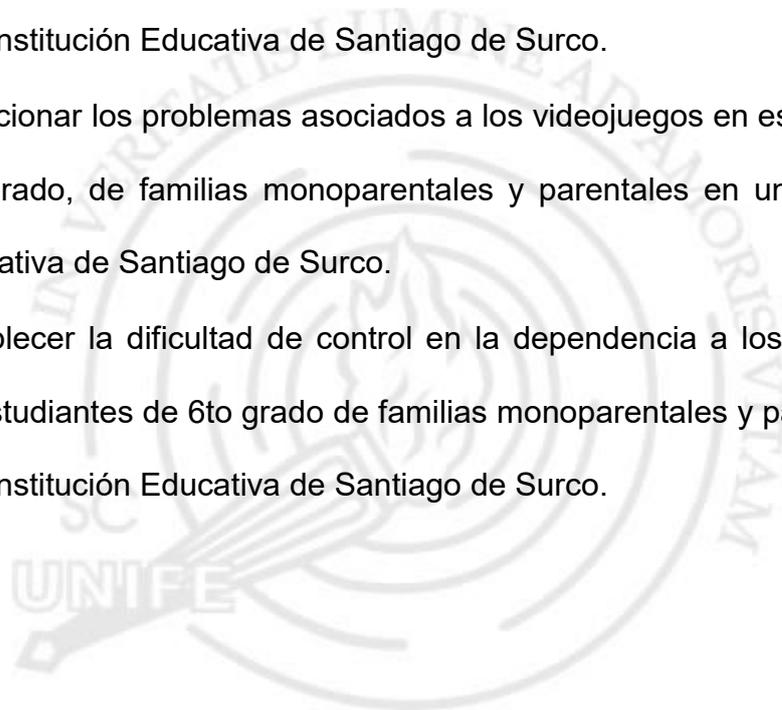
1.4.1 Objetivo general.

Analizar la dependencia a los videojuegos en estudiantes de 6to. grado de familias monoparentales y parentales en una Institución Educativa de Santiago de Surco en Lima.

1.4.2 Objetivos específicos.

- Describir la abstinencia en la dependencia a los videojuegos en estudiantes de 6to grado en una Institución Educativa de Santiago de Surco.
- Detallar el abuso y tolerancia en la dependencia a los videojuegos en estudiantes de 6to grado en una Institución Educativa de Santiago de Surco
- Mostrar los problemas asociados a los videojuegos en estudiantes de 6to grado en una Institución Educativa de Santiago de Surco.

- Presentar la dificultad de control en la dependencia a los videojuegos en estudiantes de 6to grado en una Institución Educativa de Santiago de Surco.
- Analizar la abstinencia en estudiantes de 6to grado, de familias monoparentales y parentales en una Institución Educativa de Santiago de Surco.
- Valorar el abuso y tolerancia en la dependencia a los videojuegos en estudiantes de 6to grado de familias monoparentales y parentales, en una Institución Educativa de Santiago de Surco.
- Mencionar los problemas asociados a los videojuegos en estudiantes de 6to grado, de familias monoparentales y parentales en una Institución Educativa de Santiago de Surco.
- Establecer la dificultad de control en la dependencia a los videojuegos en estudiantes de 6to grado de familias monoparentales y parentales, en una Institución Educativa de Santiago de Surco.



CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

2.1.1 Antecedentes internacionales.

Montero (2016). Esta investigación trata acerca de la crianza de las madres de un hogar monoparental quienes viven en el Municipio Maracaibo del Estado de Zulia. La investigación es tipo cualitativo, descriptivo, donde las categorías de análisis se hicieron a través de entrevistas no estructuradas aplicadas a 11 madres dentro de una familia monoparental y además con diferentes situaciones conyugal. Las conclusiones fueron que la mayoría de las madres entrevistadas tienden más a transmitir valores individualistas, disminución de la incertidumbre, feminidad, orientación a largo plazo y distancia jerárquica, ya sea como conducta o como el deseo que quisiera que fueran. 8 de las madres se identifica con el estilo democrático, es decir ejercen un poco más de control ante la incertidumbre; sin embargo, realizan métodos como de control y afectivo para reducir esos niveles de incertidumbre para lograr posibilidades valores en las categorías de individualismo y orientación a largo plazo. Las madres que presentaban ideas de estilo democrático, de 11 entrevistada 7 habían sido criadas con estilo autoritario y el cambio en su estilo de crianza es el resultado de la modificación o cambio de alguna regla tratando de satisfacer los intereses de un determinado grupo social, puesto que ella vivieron en un ambiente con consecuencias y limitaciones como hijas que cambiaron los patrones de crianzas de forma más democrática es decir más afectivo sin uso de la fuerza física.

Ameneiros (2015), este estudio analiza el uso de los videojuegos por los adolescentes, teniendo en cuenta los lugares donde lo practican. Busca también saber la opinión que tiene el colectivo en relación a la repercusión diaria a nivel personal como social. Su enfoque metodológico es descriptivo correlacional de corte transversal. Tomaron una muestra de 124 estudiante, 62 hombres, 62 mujeres de 1 ero a 4to de secundaria obligatoria. El instrumento que usaron fue un cuestionario ad hoc, elaborados teniendo en cuenta los objetivos de estudio. Los resultados del cuestionario se analizaron a través del programa SPSS/20. Como conclusión llegaron a que el tiempo donde juegan más es el fin de semana y son lo que nunca juegan con videojuegos que los que si juegan todos los días. Los varones son los que más juegan que las mujeres. El lugar donde suelen jugar más es en el hogar; los hombres que presentan menor rendimiento en la escuela son los que sienten más fascinación por los videojuegos.

López (2014). Este estudio buscó investigar la influencia del funcionamiento familiar y las fortalezas del desarrollo en los adolescentes sobre su bienestar subjetivo. Consideró una muestra de 393 (197 mujeres y 196 hombres), estudiantes de secundaria de la ciudad de México, entre los 12 a 15 años de edad. El tipo de estudio es comparativo y correlacional. Los instrumentos que se aplicaron fueron la Escala de Fortalezas del Desarrollo en Adolescentes de Andrade et al., y la Escala de Felicidad de Alarcón (2006) versión corta. En el análisis estadístico se utilizó la “t” de Student, la correlación de Pearson y análisis de regresión múltiple. Por tanto es importante promover dentro de la familia estabilidad, y a su vez fomentar las fortalezas de desarrollo de los adolescentes.

Moncada (2012). Realizó un estudio cuyo objetivo fue mostrar evidencias científicas con respecto a los efectos del uso de los videojuegos en niños y adolescente en los aspectos sociales, psicológicos y fisiológicos generales. Extrajeron información de diferentes bases de datos sobre todo de investigaciones experimentales y meta-analíticas sobre los efectos negativos y positivos que ejerce los videojuegos. En algunas investigaciones asociaron exceso de juego con efectos social y psicológico negativo (aislamiento y agresividad), en otros asociaron con aprendizaje y reaprendizaje motor y la forma de enfrentarse a situaciones de la vida real. Con respecto a los efectos fisiológicos los videojuegos activos desgastan más energía que los videojuegos pasivos.

Chóliz (2011). Realizó un trabajo cuyo objetivo fue estudiar la norma al usar videojuegos, teniendo en cuenta la continuidad con que lo usan, así como el tiempo en que está en el videojuego teniendo en cuenta los géneros y la elaboración de un cuestionario para medir la dependencia de los videojuegos tomando en cuenta el DSM-IV de los trastornos por Dependencia de Sustancias, el cual sirve tanto para lo clínico como para lo científico. Para este estudio la muestra que utilizaron fue de 621 niños y adolescentes (327 varones y 294 mujeres) entre las edades de 10 a 16 años de edad de 12 colegios o institutos de la provincia de Valencia. Como conclusión a la que llegó es que los varones usan más tiempo y con más frecuencia juegos de tipo deportivo y de carreras y prefieren videojuegos con violencia y disparos. Las mujeres prefieren jugar videojuegos de tipo socio-afectivos o educativo y de acción tipo arcade.

2.1.2 Antecedentes nacionales.

Cóndor (2019). A través de un estudio planteó como objetivo establecer la conexión entre la relación entre la dependencia a los videojuegos y agresividad en escolares de 3ro a 5to de secundaria de dos colegios nacionales del distrito de Comas. El tipo de estudio fue descriptivo correlacional, utilizando para ello 300 estudiantes como muestra. Los instrumentos aplicados a la muestra fueron el Test de Dependencia a los videojuegos de Marco y Cholí y el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry adaptado por Matalinares. La conclusión de este estudio es que encontraron relación directa débil entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad, los varones presentan un nivel más alto de agresividad ya que son quienes más tiempo juegan videojuegos violentos. En este estudio el tercer año de secundaria presentan un nivel alto de dependencia y por último se evidencia relación débil entre las dimensiones de dependencia y las dimensiones de agresividad.

Barrios (2018). A través de este trabajo determinó la existencia en la relación entre el clima social familiar y adicción a los videojuegos en adolescentes de 3ero de secundaria del distrito de José Luis Bustamante y Rivero. Aplicando esta investigación a una muestra de 164 varones, donde 62 de ellos mostraron indicadores de adicción a videojuegos. Los instrumentos que se aplicaron fueron: "Escala del Clima Social en la Familia (FES)" y el "Cuestionario de adicción a videojuegos", adaptado en el 2016 por los bachilleres Arana y Butrón. Llegaron a la conclusión que no existían correlación estadísticamente significativa con respecto a las dimensiones del clima social familiar de relación, desarrollo y estabilidad con la adicción a los videojuegos.

Un 37,8% de los estudiantes mostraron indicadores de adicción a los videojuegos, un 39% de ellos de una a dos horas diarias estaban utilizando los videojuegos, el 52% sabe y ha utilizado de doce a más videojuegos, el 47% van a jugar en cabinas de internet y al 58 % sienten mayor gusto al dominar el videojuego.

Farfán (2018). El trabajo que realizó tuvo por finalidad determinar el grado de dependencia y de qué tipo de institución Educativa (privada o Nacional) era más elevado con respecto a los videojuegos, así como el grado de dependencia al uso de videojuegos teniendo en cuenta la institución educativa, considerando sexo y características de uso en alumnos del VII ciclo de Educación Básica Regular considerando ambas instituciones. En el caso de la Institución Privada, es de nivel socioeconómico medio alto, con nivel de exigencia, con valores y donde los padres están comprometidos en el desarrollo tanto académico como personal. En el caso de la Institución Nacional, es de nivel socioeconómico medio bajo, donde el nivel de exigencia académica es medio, donde existe bajo compromiso de los maestros y los alumnos son rebeldes, desobedientes y los padres no muestran compromiso en la educación de sus hijos. En ambas instituciones los estudiantes eran de 3er a 5to de secundaria, de ambos sexos entre los 13 y 16 años de edad. Se aplicó a la población en ambos Institutos Educativos 94 en privado y 307 en Nacional, haciendo un total de 401 estudiantes. Aplicaron el test de Dependencia de videojuegos de Chóliz y Marco en el 2010. Como conclusión se llegó a que no encontraron diferencias en ambas instituciones educativas, niveles de dependencia a videojuegos en los estudiantes en cambio hallaron

cifras que prueban la existencia de dependencia a videojuegos y en cuanto al sexo y a las características de uso se hallaron diferencias.

Oshin (2018). La investigación que realizó apuntó a señalar la relación de la dinámica familiar con la predisposición a la ludopatía. La muestra que se utilizó fue de 116 estudiantes entre hombres y mujeres. El método que se utilizó fue hipotético - deductivo, cuantitativo y tipo correlacional, de diseño no experimental –transversal. Se utilizó un cuestionario como instrumento y la correlación de Pearson como prueba estadística, dando como resultado la existencia de una conexión directa entre la dinámica familiar y la predisposición a la ludopatía, donde con respecto a los estudiantes el 50.9% el tipo de comunicación familiar es inadecuada dentro de sus familias y jugando 3 a 4 horas por día en juegos por red, el 56.9% vienen de familias con un padre o una madre.

Mamani (2017). Le interesó investigar si las relaciones de la familia influenciaban en la adicción a los videojuegos en estudiantes adolescentes. El diseño que utilizaron fue no experimental, con variables cuantificables. La muestra que utilizaron fue 89 alumnos del 3er año de secundaria, 68 varones y 21 mujeres entre los 13 y 16 años de edad. Se usó el SPSS y se utilizó la chi cuadrada. Los instrumentos que utilizaron fueron la observación, encuesta y revisiones bibliográficas. Esta investigación llegó a la conclusión que las relaciones de las familias tienen significativamente influencia en la adicción a los videojuegos, ya que tratan de escapar del tipo de ambiente en que se encuentra ya que en el 53% sus relaciones son conflictivas y hay presencia de violencia, el 40.4% la forma de comunicarse es de manera agresiva y el 66.3% es autoritaria.

Ramos (2015), realizó un estudio sobre la intervención de los padres de familia y su influencia en la gestión institucional de las instituciones educativas del nivel inicial Canchis- Cusco, siendo de tipo descriptivo correlacional y aplicando una encuesta a los padres de familia y a las directoras/es de la UGEL - Canchis. La muestra constó de un total de 110 padres de familia y de 22 directoras/res de educación inicial. En conclusión, influye de forma eficiente en la gestión institucional de las entidades educativas públicas la intervención de los padres logrando sólo a intervenir a un nivel de información. Esta intervención se encuentra en un nivel básico; ya que no presenta un grado de responsabilidad y ni decisión, a pesar de los dispositivos legales que le brinda esta función. Los padres de familia no asumen la responsabilidad en las acciones de gestión institucional.

Matalinares (2013). Realizó un estudio que indagó la influencia de los estilos parentales en la adicción al Internet. La muestra fue de 2370 estudiantes de tercero a quinto de secundaria pertenecientes a 14 ciudades que representaban costa, sierra y selva del Perú (51.4% Sierra, 28% Costa y 20.8% Selva) las edades tomadas en cuenta fueron entre 13 y 18 años, de ambos sexos. El tipo de investigación fue Sustantiva – Explicativa y el diseño utilizado fue no experimental, transeccional–causal, aplicándoseles a la muestra el cuestionario de estilos parentales de Parker, et al. (1997) y el test de adicción al Internet de Young (1998), ambos adaptados a nuestra realidad. Llegaron a la conclusión que los estilos parentales disfuncionales teniendo en cuenta el abuso y la indiferencia influyen en la adicción al internet. En la costa se da mayor adicción al internet y en la selva mayor impresión de estilos parentales

disfuncionales., así como en los hogares monoparentales un alto porcentaje de estilos parentales disfuncionales como indiferencia, abuso y sobreprotección.

Quintanilla (2010), en la UNIFE, realizó el estudio: “uso de la intranet y la personalidad en los adolescentes de cuarto de secundaria de cuatro instituciones educativas de Lima Metropolitana. Este estudio fue realizado con una muestra de 110 estudiantes, en la que los estudiantes de 4° de secundaria muestran mucho conocimiento de internet, usan internet diariamente llegando a 5 o más horas al día, un buen porcentaje usa internet varias veces por semana y/o diariamente.

2.2 Bases teóricas

2.2.1 Videojuegos.

2.2.1.1 Historia de los videojuegos.

El comienzo de los videojuegos se dio luego de la Segunda Guerra mundial en 1947, donde las primeras potencias vencedoras invierten excesivas cantidades de dinero para lograr avances en la tecnología y es allí donde inicia la creación de los videojuegos.

López (2014), refiere en la revista “Descubrir la historia” en el año 1947, Thomas, Goldsmith y Ray Mann, crearon el primer juego electrónico interactivo, en un tubo de rayos catódicos. Este juego consistía en un “Simulador de Misiles” inspirado por los radares los que se usaron en la Segunda Guerra Mundial.

Luego de este simulador de misiles, en 1952, se creó la versión de tres en raya, donde se daba órdenes por intermedio de un dial telefónico y teniendo en cuenta sus movimientos OXO tomaba decisiones. En 1958, Higinbotham crea “tennis for two”, partiendo de un osciloscopio, el cual se basa en una línea

horizontal que simulaba el suelo, una pequeña línea vertical en el medio para representar la red y un punto de oscilación (bola) a la que los jugadores debían dar un ángulo y golpearla. Primer video juego con animación donde intervienen dos jugadores. Este videojuego tuvo acogida pero no lo patentó.

En 1961, creado por Russell para el ordenador PDP-1 del Instituto Tecnológico de Massachusetts, en el cual en un duelo entre dos naves que se disparaban y al mismo tiempo una estrella por la gravedad podía destruirlas si se acercaban demasiado. Este fue considerado el primer juego computarizado de la historia.

Con la llegada de la década de los setenta aparecen los juegos arcade, término con el que se designa a las máquinas recreativas, Lacasa (2011), refiere que tal es el caso de Computer Space (1971), construido por Nolan Bushnell, el primer videojuego que se colocó a la venta y ubicado en lugares públicos.

En 1972, nace la primera consola, Magnavox Odyssey el primer sistema doméstico de videojuego que conectado a un televisor permitía jugar al espectador. Creado por Ralph H. Baer, para muchos considerado el “verdadero padre de los videojuegos domésticos. Nolan Bushnell creó la empresa Atari quién junto con Al Alcorn, desarrollaron el videojuego “Pong”.

En la década de los ochenta dos sucesos marcaron esta etapa, la primera entra en crisis la industria del videojuego pues se desató una guerra en los precios haciendo bajar los costos de estos; por lo tanto, creando juegos simples y más baratos, es entonces que comienza Atari a dejar de producir videojuegos. La segunda mitad fue llamada el boom de las consolas como Pac-Man, Mario Bros y Tetris.

A fines de los 80's e inicios de los 90's se pasaron de los microordenadores a ordenadores personales lo cuales llegaron a los hogares, esto permitió que se implemente el Internet y los videojuegos. Aquí es donde aparecen los multijugadores, ya que surgen los jugadores on-line.

En 1992, se comercializaba Wolfenstein 3D para PC, el cual utilizó gráficos similares a 3D, en donde el jugador disfruta cuando siente que se encuentra dentro del personaje y es quien puede controlar el juego y es así que nace la necesidad de mejorar los gráficos y el rendimiento 3D de los ordenadores personales, siendo el comienzo para la creación de las tarjetas gráficas. En 1994, entra Sony y su videoconsola Playstation compitiendo con Nintendo y Sega. En 1996 aparecen los tamagotchi, mascota virtual con que vivían en tiempo real; sin embargo, se reportaron niños con depresión cuando se le moría. En ese mismo año Gameboy lanza "Pocket Monsters" el primer juego sobre la franquicia Pokemon el cual fue el más vendido en la historia.

En 1997, se hace público el primer videojuego para teléfonos móviles llamado Snake que "proporciona relajación y un pequeño escape de las rutinas". Ese mismo año, se crea la primera asociación de jugadores profesionales de videojuegos, la Cyberathlete Profesional League, donde compiten entre los mejores.

En el siglo XXI, Sony creó el Play Station 2 en el año 2000, consola con mejor capacidad de gráficos y en usar tecnología DVD. Como crecía y se hacía extensiva estos juegos, Washington fue el primer estado que creó una ley para prohibir los videojuegos a menores de edad. Luego de ello, Microsoft lanza Xbox 360 (256 bits) y Sony lanza su consola con 256 bits (PlayStation 3) y Nintendo lanzó la Wii con sensores de movimiento. En el 2007, Apple lanzó el

Ipod touch y el Iphone, consideradas como consolas portátiles, con pantalla multitáctil. Debido al incremento de los Smartphone y las tablets, el mercado de los videojuegos también se incrementó con su mejor exponente “Angry birds”. Aquí también coincide con la aparición de las redes sociales como Facebook con Farmville con cinco millones de usuarios.

2.2.1.2 Definición de los videojuegos.

Moncada (2012, p. 44), refiere que

un videojuego es un programa informático en el que el usuario o jugador mantiene una interacción a través de imágenes que aparecen en un dispositivo que posee una pantalla que puede variar de tamaño. Como todo juego, posee reglas y un sistema de recompensa, de manera que existe un estímulo implícito para intentar ganar.

Pereira (2016, p. 53), quién cita a Kirrimeur y Mcfarlane (2005), refieren que “los videojuegos son sistemas complejos en términos de gráficas, interacción y narrativa que pueden ser categorizados en diferentes géneros de acuerdo con su tipo”.

Serna (2016, p. 9), refiere que

González Tardón en su tesis doctoral (2014), considera que videojuego es una palabra compuesta cuya división es vídeo, que indica que el soporte o salida de datos fundamental es la imagen, y juego, que es lo que confiere dificultad a su discriminación, pero también es su potencial diferencial respecto a otras tecnologías.

2.2.1.3 Clasificación de los videojuegos.

Son variadas las clasificaciones que se han dado acerca de los videojuegos a lo largo de la historia. Esta diversidad se debe al constante avance de la tecnología, que hacen que aparezcan novedosos videojuegos con características diversas.

Los videojuegos han sido clasificados:

Por la función del hardware, considerando si la máquina es soporte de videojuegos o si su función es genérica y reproducir juegos.

Según los soportes se dividen en: a) uso específico: máquinas recreativas (arcades), como las que están en espacios públicos y se usan con monedas y videoconsolas, las cuales son de uso privado, se conectan a la televisión y a los portátiles. b) no uso específico; ordenador, teléfono móvil, reloj, etc. c) Web.

Por número de jugadores como: juegos individuales: la persona se hace frente a personajes que son controlados por la máquina o también pruebas donde uno tiene que resolverlo de manera personal y videojuegos multijugador donde participan dos o más jugadores simultáneamente, teniendo en cuenta si es en una misma máquina o son diferentes máquinas o según el tipo de juego que puede ser cooperativo o competitivo.

Por su temática, se presenta:

- a) Habilidad: Intervienen las habilidades manipulativas del jugador como resolución de problemas oculomotor, minijuegos o juegos musicales, etc. Por ejemplo: Tetris, Wario Ware o Guitar Hero.
- b) Simulación: Estos programas hacen que el jugador simule acciones de la vida real de forma realista, las cuales en la vida real son muy caras o peligrosas como por ejemplo pilotear un avión. Ejemplos: Flight Simulator o Nintendogs.
- c) Deportivo: Son aquellos que tienen que ver con deporte como videojuegos de vóley, esquí, etc. Por ejemplo: Pro Evolution Soccer2014.

- d) Combate: Se presentan dos personajes que luchan entre ellos, ya sea cuerpo a cuerpo o artes marciales. El jugador controla uno de los personajes tratando de vencer a su oponente. Por ejemplo: Tekken, Dead or Alive o Street Fighter.
- e) Plataformas: El jugador dirige a un personaje y debe superar niveles de plataformas teniendo un tiempo límite, donde se deben superar obstáculos ya sea por saltos o pruebas de habilidades. Por ejemplo: Super Mario Bros.
- f) Disparo-lucha: Son videojuegos en el que se utilizan armas de fuego, armas blancas y/o cuerpo a cuerpo y donde debe superar a una enorme cantidad de contrincantes, y superar distintos niveles. Interviene la habilidad y reflejos del jugador y lograr avanzar. Este juego también puede ser multijugador donde se fomenta el trabajo en equipo. Ejemplos: Halo, Gears of War o Geometry Wars.
- g) Aventura: Interviene la reflexión y la resolución de problemas más que la acción. Se recogen objetos y se obtiene información, ya sea por el diálogo o la observación, y con ello solucionar los desafíos que proporciona la historia. Ejemplos: The Secret of Monkey Island o Phoenix Wright.
- h) Rol: Proviene de los juegos de rol de lápiz, papel y dados. Relatan una historia y el jugador participa de esta historia. Tiene mucho parecido a las aventuras, pero con un tema de acción más importante, e interviene la interpretación de los personajes. También desarrolla capacidades y habilidades del personaje(s) como de los objetos. Ejemplos: Pokemon o World of Warcraft.

- i) Estrategia: Tiene que ver con lo militar civil o deportiva pues aquí lo que prima es la gestión. En los militares se aplican conocimientos estratégicos y tácticas de guerra. Por ejemplo: Starcraft o Game Dev Story. También se presentan los videojuegos por turnos donde cada jugador le dan un tiempo para que decida su estrategia con tranquilidad. Por ejemplo: Civilization o Fifa Manager 14.
- j) Juegos de mesa: Simulan los juegos clásicos de forma digital. Por ejemplo: Fritz o PlayChapas.
- k) Rompecabezas y preguntas: Predominan los conocimientos que ya habían conseguido anteriormente o la resolución de problemas de tipo intelectual, como puzzles o juegos de preguntas, Por ejemplo: VideoPuzzle.

Para concluir, cabe destacar que en muchos casos se origina en los padres la preocupación por escoger los videojuegos adecuados para su familia debido a que muchos de estos presentaban en su contenido violencia física o verbal, sexo, drogas, lenguaje, humor, sangre, etc.

En Europa se creó un código de autorregulación para los videos cuyo nombre fue de Pan European Game Information o PGEI.

A continuación, se presenta una serie de logotipos por edades de los videojuegos:

Logotipo	Significado
	Juego para mayores de 3 años
	Juego para mayores de 7 años
	Juego para mayores de 12 años
	Juego para mayores de 16 años
	Juego para mayores de 18 años

Figura 1. Clasificación por edades en el PEGI

Logotipo	Significado
	En el juego aparece vocabulario soez y/o palabrotas.
	El juego contiene representaciones de, o material que puede favorecer, la discriminación.
	El juego hace referencia o muestra el uso de drogas.
	El juego puede asustar o dar miedo a los niños
	En el juego se fomenta el juego o se enseña a jugar.
	El juego contiene representaciones de desnudez o/y comportamientos sexuales o referencias sexuales
	El juego contiene representaciones violentas.

Figura 2. Códigos utilizados en PEGI

2.2.1.4 Efectos del videojuego sobre el usuario.

Los videojuegos están siendo estudiados a nivel neurológico con respecto al impacto que presentan en aquellas personas que los usan. Algunos

tienen un mayor o menor grado con respecto al efecto que pueda ejercer, como brindar oportunidades o presentar riesgos.

2.2.1.4.1 Efectos positivos de su uso.

En general hay muchos factores positivos en los videojuegos. El buen uso de ellos depende de nosotros, como personas, como padres, como profesionales, etc. Entre los aspectos positivos de los videojuegos se pueden observar las siguientes:

Los efectos positivos se pueden observar en la actividad neuronal, ya que puede mantener activa la mente y así evitar que las habilidades cognitivas se dañen como es el caso de las personas de tercera edad pues logran mantener el interés no sólo por lo atractivo sino porque consiguen mantener la atención.

Según Castañeda (2017), se ha observado que ayuda a mejorar la memoria, velocidad del procesamiento y optimización de realizar multitareas. Disminuyen las posibles depresiones, aumenta la autoestima, y fomenta la autosuperación. Mejora de habilidades perceptivas como mejora de la coordinación oculomotora, así como la capacidad y habilidades de trabajar en equipo.

2.2.1.4.2 Efectos negativos de su uso.

La creencia con referencia a que los videojuegos presentan un efecto negativo en diversos aspectos de la personalidad en los jugadores y sobre todo en los niños se ha hecho muy extensiva. Observando continuamente en revistas, periódicos y otros medios de comunicación afirmaciones nefastas sobre los resultados al utilizar los videojuegos tienen sobre la inteligencia, la personalidad o en el aspecto social de los jugadores.

Cuando la utilización de los videojuegos no es el debido puede traer diversos problemas, como agresividad o adicción, principalmente en los videojuegos online. Sin embargo, hay estudios que aún no definen bien si es adicción o compulsión.

a) Los videojuegos y la adicción

Quizá uno de los temas más debatibles es la relación de la adicción con los videojuegos, esto es una situación sorprendente ya que por lo general está muy cercano a niños y jóvenes en su mayoría.

Estudios plantean esta relación de videojuegos y violencia como: a) Hay relación con la persona, pensamiento o acciones violentas, pues la persona al observar videojuegos violentos genera más violencia en el mundo real. b) No hay relación con la persona, pensamiento o acciones violentas, pues aquellas personas que son violentas disfrutan de videojuegos violentos. C) El uso de los videojuegos evita conductas violentas, donde son pocas las investigaciones. Aquí las personas con tendencias agresivas al usar videojuegos violentos disminuyen sus tendencias agresivas. A continuación, se nombran algunos de estos aspectos.

b) Los videojuegos y la agresividad

Uno de los primeros sucesos en cuanto a la idea de que los videojuegos son violentos, según Tejeiro (2009, p.239):

numerosos juegos sí que exhiben niveles de violencia y agresividad que inducen a preocupación. En algunos casos, además, el contenido violento de los juegos no se limita a agresiones físicas más o menos espectaculares, sino que entra en el terreno ideológico.

García (2009, p. 145), menciona algunos estudios que evidencian la relación entre el uso de videojuegos y agresión. Así, por ejemplo:

- Irwin (1993), estudio los efectos de los videojuegos agresivos en la conducta de los niños de 7 y 8 años, concluyendo que afectan a diferentes sujetos de manera muy diferente, mostrando un incremento de la agresión especialmente aquellos sujetos que ya presentaban fuertemente signos de agresividad antes de utilizar el videojuego.
- Anderson y Dill (2000), señalaron un número de actitudes agresivas después de jugar con videojuegos violentos, matizando que dicho aumento era relativo y no superior al que pueden producir otros medios como la televisión.

c) Los videojuegos y el aislamiento

En este caso, el jugador se aísla, se aleja de sus amigos, se vuelve menos sociable pues pasan horas frente a la pantalla sin hablar, ni mirar, ni prestar atención. Moncada (2012, p. 45), refiere que Bacigalupa menciona que

en los niños de edad preescolar (i.e; jardín de infantes o kindergarten) se ha observado que cuando utilizan videojuegos no les permite desarrollar importantes destrezas sociales debido a que la naturaleza de los videojuegos no les estimula a tener interacciones significativas con otros niños y porque los juegos los distraen, por lo el efecto es perjudicial.

d) Los videojuegos y el rendimiento escolar

Otro aspecto negativo, es sobre el rendimiento escolar del jugador, pues dedica poco tiempo a los estudios, ya que para él el jugar es indispensable y prioritario. No realiza tareas, no quiere ir a clases y muchas veces falta a ella y manifiestan dificultades en su atención. Investigadores refieren que bajan sus promedios en notas, rechazo por la lectura, no les interesa investigar, su ortografía es deficiente, su lenguaje tanto oral como escrito no es el adecuado y es por todo ello que su aprendizaje presenta deficiencias.

e) Los videojuegos y otras actividades de ocio

Refieren que los niños desplazan estas actividades por estar sentados frente a una pantalla jugando, dejando de salir al cine, hacer deportes, escuchar música, reunirse con sus amigos. Tejeiro (2009, p. 242), refiere que:

Carmen Lazo y José A. Gabelas, afirmaban recientemente que “si bien la televisión sigue siendo el medio con el que más tiempo comparten los menores su tiempo de ocio, las tendencias de los últimos años indican una migración del entretenimiento a las nuevas pantallas (Internet, telefonía móvil, videojuegos)”.

f) Videojuego y conductas delictivas o antisociales

Usar los videojuegos es costoso, debido a que, no todos lo tienen en casa sino que muchos de ellos tienen que ir a una cabina a jugar. Son los niños y adolescentes quienes suelen frecuentar estos lugares y no cuentan con el dinero suficiente, esta situación puede hacer aparecer conductas delictivas para poder invertir en sus videojuegos. La conducta delictiva más asociada con la práctica de videojuego ha sido el robo de objetos, sobre todo en los varones, otro de ellos es el gastar dinero que es destinado para otros usos como almuerzo o movilidad escolar y por último el prestar dinero o vender sus cosas, pero en menos porcentaje.

g) Videojuego y consumo de sustancias

Los padres al no ejercer un control adecuado de sus hijos, estos suelen irse a las cabinas o salones recreativos. En este ambiente, aprovechan en fumar cigarrillos, beber alcohol y utilizar otro tipo de drogas, estudios hechos en el Reino Unido. Sin embargo, hay pocas investigaciones sobre este tema lo cual no se considera una realidad de relación entre la práctica de videojuegos y consumo de sustancia. Buiza (2017, p.132), refiere en su artículo:

en otra investigación realizada entre jóvenes de 12 a 25 años, el uso problemático de juegos en el ordenador se asoció al consumo de cannabis, mientras que en dos estudios europeos el consumo de tabaco, alcohol y cannabis duplicó el riesgo de uso excesivo de videojuegos en adolescentes.

h) Videojuegos y trastornos médicos

Muchas investigaciones han informado sobre alucinaciones auditivas provocadas por los videojuegos en el contexto de la enfermedad psicótica, enuresis, encopresis, dolores intensos de cabezas acompañados de pesadez, fatiga física y visual. Pueden ser inmediatos en algunos casos y manifestarse en aquellos que pasan muchas horas en los videojuegos, también presentan dificultades para dormir, problemas físicos como frotarse los ojos, fatiga de manos y dedos, ojos rojos. Sin embargo, un problema que si ha causado mucha atención y ha sido tema de investigaciones es la epilepsia. Moncada (2012, p. 47), refiere que “un posible efecto negativo de la exposición prolongada a los videojuegos es la llamada epilepsia fotosensible, la cual ha sido estudiada desde el año 1950 en personas que sufrieron episodios mientras miraban televisión”. Otros problemas asociados, realizan movimientos repetitivos de manos, dolores de muñeca, hinchazón de los tendones del pulgar provocada por un movimiento repetitivo (enfermedad de Quearvain) y neuropatía periférica. También se asocia a la obesidad debido a que gran parte del tiempo están sentados.

2.2.1.5 Dimensiones de los videojuegos.

2.2.1.5.1 Dificultad de control.

Chóliz (2011), refiere que se manifiesta como la poca capacidad de las personas para poder controlar su conducta compulsiva, presentándose en

momentos y lugares que no son adecuados puesto que estas personas dirigen toda su atención a estos videojuegos sin percatarse de su comportamiento.

Tanto niños como adolescentes al inicio usan los juegos de vez en cuando y luego pasan a usarlo con más frecuencia siendo casi todos los días, volviéndose el uso de estos videojuegos descontrolado, justificando que se debe a la ausencia de los padres por el ritmo de vida que tienen y el tiempo de interacción mínima que se da dentro del hogar que no les da espacio para compartir actividades ya sean deportivas, paseos, juegos familiares o simplemente conversar y es entonces que los padres buscando la manera de compensar esa ausencia es que les brindan videojuegos y muchas veces sin saber si es el juego conveniente para ellos. Este uso descontrolado de los videojuegos genera desorden tanto en los niños como en los adolescentes ya que les genera obsesividad al juego, pues son ellos los que ponen los límites es decir hasta dónde puede llegar y al ser de uso diario trae consigo problemas en su vida pues deja fuera sus responsabilidades, su vida social.

2.2.1.5.2 Abstinencia.

Los síntomas de abstinencia pueden ser diferentes, puede haber un tiempo para desintoxicarse siendo alrededor de 3 a 4 días donde los síntomas se vuelven más graves y pueden durar varias semanas hasta meses. Así, se ven los siguientes síntomas como comunes: sensación de vacío, tristeza, y / o soledad, depresión, falta de motivación; interés casi nulo en gran parte de las actividades de la vida, como trabajar, jugar, relacionarse; dificultad con la atención, concentración y el trabajar con tareas complejas; irritabilidad o inquietud; desesperados intentos de racionalizar un retorno a los juegos: ansiedad; sentimientos y cambios de humor incontrolables o variable: dificultad

con las interacciones sociales y las obligaciones que se enfrentan; dificultades en el sueño ya sea dormir más o presentar insomnio; atracción fuerte por otro tipo de entretenimiento electrónico; pensamientos obsesivos acerca de amigos en el juego; fantasías y sueños sobre el juego, o sobre estar en el juego; sentirse inquieto, incumplido, burlándose de los sueños; llanto; dolores de cabeza; impaciencia y estallidos de ira.

2.2.1.5.3 Abuso y tolerancia.

Para Remigio (2017, p. 16), considera que la tolerancia es el desarrollo indispensable a aumentar el tiempo de juego para así conseguir los mismos efectos del estado de ánimo. Eso quiere decir que, básicamente cuando una persona está comprometida con los videojuegos se elevará gradualmente el periodo de juego pasado, implicando aún más este comportamiento.

La persona necesita cada vez más de incrementar sus juegos, comienza un juego pensando en un tiempo establecido, pero luego ya no le es suficiente y termina jugando más de lo que en un inicio había pensado. Esta tolerancia es muy semejante a las adicciones de consumo de sustancias, pues en el juego necesitan cada vez más de jugar y nivelar esa sensación que en un inicio tuvo y es entonces cuando ya se convierte en un problema pues termina siendo adictivo sobre todo en los videojuegos online pues es de nunca acabar, puede durar todo el día, todos los días de la semana. Este abuso al jugar trae consecuencias sociales negativas ya que se da un aislamiento social pues dejan de interactuar con sus pares y sus padres.

2.2.1.5.4 Problemas asociados a los videojuegos.

Según diversos autores, si el jugador convierte el juego en una adicción podría terminar siendo un ludópata, pues su vida gira sólo alrededor del juego,

porque su prioridad es sólo el juego dejando de lado otras actividades como la vida personal, familiar, social, educativa, ocupacional, los deportes, etc. Cuando el jugador realiza el juego esto genera en él un agotamiento y cansancio sobre todo en el sistema nervioso acarreado como consecuencia que se origine la depresión o ansiedad. En el rendimiento académico, es notable que baje de puesto ya que disminuye la capacidad de atención y falta de interés por todo lo que tenga que ver con las actividades escolares. Otro problema es que se vuelven sedentarios, todo el tiempo están sentados frente a estos videojuegos y comiendo comidas chatarras lo que genera el sobrepeso y obesidad. Otro problema relacionado, es que cuando se usa continuamente y de forma prolongada los videojuegos comienzan a tener molestias en los ojos pues se irritan ya que no se realiza el parpadeo lubricando la córnea. Aparecen dolores de cabeza y pueden ser frecuentes sobre todo si tiene un problema en la agudeza visual. También se observa apariciones de dolores musculares generalmente en la mano y muñeca dándose una tendinitis o inflamación en los tendones.

También tiene que ver los contenidos de los juegos que perjudican la salud, el uso repetitivo de estos juegos hacen que la creatividad se limite tanto en el niño como en el adolescente insertando conductas que pueden llegar a ser patológicas.

2.2.2 La Familia.

Con respecto a la familia, según Llanova (2012), refiere que los estudios con respecto a la familia en todo el mundo, en estos últimos cincuenta años ha experimentado un profundo cambio. Esta transformación ha sido tan rápida y violenta que ha afectado a las características de los que integran el grupo

familiar, a las funciones que desempeñaba, a su organización interna y a su configuración.

2.2.2.1 Concepto de familia.

Con el correr de los años la transformación que ha experimentado el grupo familiar y tomando en cuenta diversos enfoques científicos, han ido surgiendo conceptos de diversos niveles de aplicación, por ejemplo: como un sistema sociocultural abierto y con variaciones, otros como un sistema y dentro de ella existen subsistemas. Así tenemos las definiciones de algunos autores:

Benítez (2017), refiere que dentro de las ciencias sociales un concepto aceptado sobre la familia es que es una institución que se encuentra en todas las sociedades humanas, y que durante en el tiempo y el espacio, ha tomado diversas formas.

Cázares (2015, cita a Fischman 1995), quién refiere “ a la familia como institución, es fuente de relaciones duraderas y el primer sustento social del individuo, con pautas de relación que se mantienen a lo largo de la vida, lo que la convierte en la instancia con mayores recursos para producir cambios”.

Llanova (2012, p. 38), refiere que The VANIER Institute of the Family define el grupo familia como:

Cualquier combinación de dos o más personas que se une durante un tiempo por lazos de consentimiento mutuo, nacimiento y/o adopción y/o acogida y que, juntas asumen en diverso grado la responsabilidad para realizar diversas combinaciones de algunos de los siguientes elementos:

- Mantenimiento físico y cuidado de los miembros del grupo.
- Incorporación de nuevos miembros mediante la procreación o la adopción.
- Socialización de los niños.
- Control social de los miembros.
- Producción, consumo y distribución de bienes y servicios.
- Satisfacción de las necesidades afectivas”.

En la que se destaca en la familia en los siguientes aspectos: su estructura, su función, calidad de protección y la relación existente entre sus miembros de la familia dentro de una sociedad.

La familia es la base de la sociedad; por tanto, ocupa un lugar importante en la vida de los hombres, mujeres y niños en el mundo. En ese sentido, la familia constituye el principal contexto del desarrollo humano, lugar donde comienzan primordialmente los procesos de socialización y desarrollo de los hijos.

Del mismo modo Meza (2016, p.18), quien cita a Espinal, refiere que:

para la psicología familiar, disciplina que toma el nuevo enfoque sistémico de la ciencia, y en específico el modelo ecológico para el estudio de las relaciones familiares, la familia “es el microsistema más importante porque configura la vida de una persona durante muchos años”

La familia introduce en la sociedad a las personas. Por tal razón, es importante que los padres consideren que la familia forma futuros ciudadanos, quienes guiarán el destino del país, tomando en cuenta que la educación es un proceso artesanal, adaptado a cada persona, puesto que se educa uno a uno; por lo que solo puede hacerse en el seno de la familia.

2.2.2.2 Importancia de la familia.

Lo más importante dentro de la familia es hacer humana a la sociedad, enseñando a cada integrante de la familia a ser cumplidas, responsables y actuar como persona en la sociedad. La familia es la célula de sociedades más grandes pues forma a las personas con respecto a las relaciones sociales, es decir familias más resistentes, sanas y sostenibles hacen sociedades resistentes, sanas y sostenibles, caso contrario si se muestra dentro de la

familia debilitamiento en su organización y en sus dinámicas eso perjudicará a la sociedad desfavorablemente. Suárez (2018, p. 179), refiere que:

es importante rescatar el papel de la familia en la formación integral de seres humanos, en la construcción de identidades fortalecidas en valores y principios éticos y sociales. Aquí se reconoce la importancia de una adecuada formación para que los niños crezcan con plena seguridad de sí mismos, con una identidad, con autoestima, con ambiciones que se materializan en metas claramente definidas; personas con estas características son las deseadas en una sociedad.

Reconocer que la familia es fuente de seguridad es importante pues permite la aceptación incondicional de sus miembros ya que brinda todos los cuidados que necesita la persona ya sea en el aspecto afectivo como en lo material y son los que dan las bases y las herramientas necesarias para construir y enfrentarse a su vida.

2.2.2.3 Funciones de la familia.

Hoy en día el mundo enfrenta constante desafíos. Las familias se han reducido, sus conformaciones van variando y sus dinámicas cada vez más son más complejas. La población adulta es mayor, y los jóvenes cada vez son menos. Los actuales matrimonios o convivientes no quieren tener hijos o esperan tener la solvencia económica para recién pensar en tener hijos y hasta entonces los años corren y cuando menos lo esperan tienen más de 30 años y por lo tanto van teniendo más dificultades para embarazarse, ya sea por que el trabajo los absorbe o porque comienzan a tener dificultades en su fertilidad, reduciendo así las tasas de natalidad. Los hogares monoparentales, dirigido por mujeres ha aumentado, siendo estas uno de los tipos de familias más vulnerables.

Las funciones de la familia son actividades que se dan día a día, relaciones sociales que se realizan tanto dentro como fuera de la familia y los

efectos que se producen por ambos. Sánchez (2011), refiere de 6 tipos de funciones: Función biológica, la cual tiene que ver con la reproducción sexual; Función educativa-socializadora, socializan a los hijos con respecto a sentimientos, valores, hábitos, conductas, normas, etc; Función económica, porque satisfacen necesidades como viviendas, alimentación, vestimenta, salud; Función protectora y de apoyo, pues brinda bienestar emocional, con afecto, confianza; Función afectiva, a través de lazos afectivos, adquisición de confianza y estimulación y refuerzo para relacionarse socialmente; Función axiológica, donde crea espacios para aprender conductas, comportamientos y afectos que permiten valorar la ayuda y apoyo mutuo entre sus integrantes y lo que los rodea socialmente.

2.2.2.4 Rol de los padres de familia.

La familia es vital en cuanto a que protege, brinda estabilidad, forma valores, es quién permite que los integrantes avancen y detengan diferentes actos, genera orgullo, sentido de pertenencia y es fuente de satisfactores que forman de la vida diaria.

a) El rol de la madre

Ser madre es invaluable, se crea un vínculo profundo y exclusivo desde la concepción. Es la principal en proporcionar afecto y comprensión, así como educadora de los hijos. Es quién mayormente se preocupa de la alimentación, educación, salud, aseo y comportamiento social de los hijos.

Hoy en día, el rol de la madre en la sociedad es de importancia ya que su participación como mujer-madre se va dando en diferentes ámbitos como políticos, culturales sociales, entre otros.

Las madres que se desempeñan laboralmente, siguen cumpliendo su rol fundamental. Lo más importante es que se debe pensar en la calidad y no cantidad que se pase con los hijos, ese tiempo puede ser muy afectivo, seguro y educativo.

b) El rol del padre

El padre (idealmente), es quién suministra a la familia, es quién dirige, da a conocer las normas, y por ello se le conoce como el “jefe de familia, jefe de hogar. Los cambios tanto sociales como económicos han hecho que el padre participe en realización de actividades en el hogar consideradas antes de la madre, sin embargo, no se considera como labor propia de su entorno sino como una ayuda, un apoyo a la madre. Tanto en lo físico como en lo emocional del niño o niña es un apoyo indispensable.

El padre transmite protección y fortaleza, inculcándole resistencia necesaria para afrontar los futuros problemas a los que el hijo se enfrentará en la sociedad. También vela por la educación y crianza de los hijos.

2.2.2.4.1 Tipos de familia.

- a) Familia Nuclear: Se incluye a los padres e hijos y suelen convivir en el hogar familiar sin más parientes.
- b) Familia monoparental: Compuesta por un solo progenitor y se puede deber a una separación o divorcio del matrimonio, la viudez o ser madre soltera. En este caso la mayoría de las familias monoparentales están compuestas por el progenitor femenino con uno o varios hijos y es quién lleva las sobrecargas de tensiones y tareas. El otro progenitor puede o no contactarse con ella.

- c) Familia reconstituida: Aquella donde el adulto forma una nueva familia y al menos uno de ellos, aporta un hijo de una relación anterior.
- d) Familia parientes próximos. A una familia de padres e hijos se le incorpora uno. Puede darse por un tiempo, por ejemplo su abuelo o tía.
- e) Familia amplia: A una familia completa se le agrega un nuevo miembro.
- f) Familia con pareja de un mismo sexo: Con o sin hijos biológicos o adaptados.
- g) Familia extensa: Incluye a otros parientes aparte de los padres e hijos.

2.2.2.4.2 Tipología de la familia desde el punto de vista de su composición.

Según Murdock (1975), en Llanova y Méndez (2012), se pueden plasmar en los siguientes tipos:

1. Nuclear. Grupo de formado por una pareja casada y sus hijos. Desde el punto de vista biográfico, en la familia nuclear ha nacido y se ha criado dos variedades:
 - a) La familia de orientación, que es aquella en la que una persona ha nacido y se ha criado.
 - b) La familia de procreación, que es la formada por una persona al contraer matrimonio, por su cónyuge y por sus descendientes.
2. Poligamia. Grupo formado por ampliación del núcleo matrimonial (padre-madre), compuesto alternativamente por:

- a) Un hombre casado con varias esposas, y su descendencia: la familia polígama poligínica.
 - b) Una mujer casada con varios esposos, y su descendencia: la familia polígama poliándrica.
3. Extensa. Grupo formado en proporciones crecientes por:
- a) Dos familias de procreación de generaciones consecutivas emparentadas directamente (sin tener en cuenta las uniones polígamas): la familia extensa mínima o troncal. Una forma tradicional de la familia troncal, es la formada por los padres, los hijos solteros y los herederos con su cónyuge y sus vástagos.
 - b) La familia de procreación de un individuo de la generación mayor y, por lo menos, las de dos individuos de la generación siguiente: la familia extensa mayor.
 - c) Las familias de procreación de, por lo menos, dos hermanos o primos carnales de cada una de, por lo menos, dos generaciones consecutivas: la familia extensa mayor.
 - d) En las sociedades tribales predominan las familias extensas de amplio parentesco, pues a los parientes lineales directos se suman parientes colaterales, que son considerados miembros de la familia: familia extensa máxima.

Llanova y Méndez (2012), sostienen que en cuanto a los tipos de familia nuclear, se amplían con la inclusión de los siguientes:

1. Monoparental. Grupo formado por uno de los progenitores con su descendencia, solo por la soltería o por divorcio, abandono, emigración o fallecimiento del otro cónyuge. En la mayoría de los

casos suele tratarse de madres con su prole, lo que se conoce como familia matrifocal.

2. Reorganizada (constituida). Grupo formado por familias que proceden – al menos uno- de otro matrimonio o pareja de hecho, con su descendencia que la acompaña.
3. Adoptiva. Grupo formado por uno o dos padres y sus hijos adoptivos.
4. In vitro (que utilizan reproducción asistida). Grupo formado por uno o dos padres y sus hijos concebidos mediante fecundación in vitro u otros procedimientos de reproducción asistida.
5. Del mismo sexo (homoparental). Grupo formado por progenitores homosexuales y sus hijos y/o hijas.
6. Social. Grupo formado por dos personas que consolidan una relación de pareja, ya sea mediante alianza matrimonial o convivencia de hecho.

2.2.2.4.3 Familias monoparentales y parentales.

Las familias parentales son aquellas que están formadas por el marido, la esposa y uno o más hijos” y no se toma en cuenta que vivan otros familiares bajo el mismo techo. Considerada como la más funcional y considerada como no patológica tomando en cuenta los otros modelos familiares. Presenta como ventajas.

Ponce (2018, p. 22), considera como ventajas lo siguiente: • Facilita las relaciones interpersonales de los hijos. • Recursos económicos para solventar necesidades dentro del hogar; • Proceso de parentalidad más efectivo; • Responsabilidades compartidas y mayor tiempo de dedicación a los hijos; • Desarrollo óptimo de la afectividad. En todo caso un hogar formado por todos

sus integrantes, su bienestar psicológico siempre estará asociado al tipo de relación y el estilo de comunicación que dentro del sistema existan, así como también la convivencia y armonía que generen entre sí.

Las familias monoparentales son aquellas que están en separación legal y formada por el padre o madre y los hijos convienen o con el padre o con la madre y reúnen los requisitos que presenta las familias parentales. En países occidentales, antes se consideraba como familia monoparental la viudedad, hoy en día se considera los divorcios como factor principal y en menor escala las madres solteras. Este tipo de familia ha llamado la atención de los estudiosos sociales ya que antiguamente se les consideraba como patológicas pues era conocida como familias rotas, familias incompletas, etc., sin embargo en la actualidad son consideradas como problemáticas, la idea de familia monoparental aparece como crítica a la familia nuclear.

Tercero, (2014, p. 253), refiere que las familias monoparentales se clasifican en:

- a) Vinculadas a la natalidad: Madres solteras
- b) Vinculadas a la relación matrimonial:
 - Abandono de familia
 - Anulación del matrimonio
 - Separación de hecho del matrimonio
 - Separación legal del matrimonio
 - Divorcio
 - Viudedad
- c) Vinculadas al ordenamiento jurídico:
 - Adopción por solteros
- d) Vinculados a situaciones sociales:
 - Hospitalización
 - Emigración
 - Trabajo pareja en localidades distanciadas
 - Encarcelación.

Uno de los problemas que más preocupa a este tipo de familia son los ingresos económicos como el empleo ya que se encuentran solo. El no tener

un empleo hace que los problemas económicos sean más fuertes pudiendo llevarlos a la pobreza o dejando de participar en la sociedad como en lo cultural, social y económico. El ser pobre diferente con respecto al hombre pues le afecta las condiciones trabajo como baja remuneración, trabajos temporales, la falta de medios así como y las características que estas mujeres presentan como baja preparación en el desempeño laboral, falta de experiencia laboral haciendo que todo ello sólo permita que opten por trabajos de condiciones laborales bajo como empleada del hogar, limpieza, etc. y pobre regularización en el trabajo, es decir no existe contrato de trabajo, seguro social, baja remuneración y todo ello repercute en la mujer en su estado físico, psicológico e integración social afectando no sólo a ella sino también a la familia.

Tercero (2014), refiere sobre los principales problemas psicosociales que las mujeres solas están a cargo de la familia las cuales fueron identificadas por la fundación de familias monoparentales:

- Sobrecarga: Son quienes únicamente llevan todas las responsabilidades como las domesticas, la educación y el ingreso económico.
- Soledad: donde al dedicarse a todas estas responsabilidades hace que no le dedique tiempo a su vida personal y social, presentando en ocasiones sentimientos de aislamiento, soledad, etc.
- Dependencia: Se da cuando las madres son jóvenes haciendo que la familia de origen se encargue de ella y su familia.
- Baja autoestima: Ya que hay demasiados cambios como el dejar los estudios para dedicarse a sus hijos, el dejar la vida social, la búsqueda de empleo sin tener experiencia o estudios.

- Estigmatización: discriminación social y laboral por ser madre soltera
- Desempleo: presenta dificultades para conseguir empleo puesto que es mujer y tiene a su cargo a la familia.
- Riesgo de exclusión social: y todos estos factores hacen que termine presentando riesgo de exclusión.

2.2.2.5 Perfil de la familia actual.

La familia ha sido y sigue siendo considerada una institución dominante en nuestra sociedad. Sin embargo, el esquema, los roles y los patrones de la familia han ido evolucionando a lo largo de los años, experimentando cambios muy significativos.

Son muchos los aspectos que han influenciado en estos cambios. Los fenómenos socio-económicos como cambios de residencias, de un lugar a otro conocido como migración o integrar a las mujeres en roles productivos han permitido que ellas sean cabezas de familia.

2.2 Definición de términos

Videojuegos: Es un sistema que se basa en reglas y sus resultados son variables y cuantificables, y el jugador realiza esfuerzo por predominar en el resultado y emocionalmente se siente unido al juego. Esta actividad es opcional y los resultados de la misma pueden ser negociables.

Familias Parentales: Son aquellas que están formadas por el marido, la esposa y uno o más hijos” y no se toma en cuenta que vivan otros familiares bajo el mismo techo.

Familias Monoparentales: Aquellas compuesta por un solo progenitor. Se pueden deber ya sea por la separación o divorcio del matrimonio, por la viudedad de un de los cónyuges o ser madre soltera.

Dimensión Abstinencia: Se refiere cuando la persona deja de realizar alguna actividad en particular ya sea suspendiéndola o reduciéndola repentinamente, llevando esto a un estado emocional desagradable, incluso con consecuencias físicas

Dimensión Abuso y tolerancia: Se refiere a que cada vez la persona que juega (jugador) necesita cada vez de más tiempo en el juego dándose este de forma excesiva para conseguir los cambios en el estado de ánimo que se lograban anteriormente.

Dimensión problemas asociados por los videojuegos: El uso excesivo de estar jugando trae como efectos tanto en la persona como en su ámbito familiar, social y en sus rutinas diarias. Se refiere a las secuelas negativas del uso excesivo de los videojuegos.

Dimensión dificultad en el control: La persona presenta incapacidad para controlar su conducta impulsiva y no mide su comportamiento durante los videojuegos. Le cuesta dejar el juego, a pesar de que no sea necesario ni adecuado en ese momento o situación.

CAPÍTULO III: MÉTODO

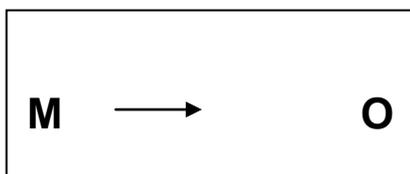
En el presente capítulo se aborda los aspectos metodológicos, se describe el nivel, tipo y diseño de la investigación, se explica los participantes, asimismo se plantean las hipótesis de la investigación, los instrumentos para la recolección de datos y por último, se menciona las técnicas de procesamiento y análisis de datos.

3.1 Nivel, Tipo y diseño de investigación

El nivel de la investigación enmarca dentro de los estudios descriptivos, puesto que busca especificar propiedades y características valiosas de cualquier fenómeno que se examine. Describe tendencias de un grupo o población (Hernández, Fernández y Baptista, 2014).

La investigación que se empleó en el presente trabajo es no experimental, pues no se han manipulado deliberadamente las variables y se observan los fenómenos en su ambiente natural para después analizarlos (Hernández y otros 2014).

El diseño de investigación ó estrategia que se desarrollará para obtener la información que se requiere para la investigación se describe a continuación:



Donde:

M: Muestra

O: Observación de los resultados de la influencia de los videojuegos.

3.2 Participantes

3.2.1 Población.

La población para este estudio estuvo conformada por estudiantes de una institución educativa particular en el distrito de Santiago de Surco de ambos sexos, con un rango de edad 10 a 12 años de 6° grado de primaria.

3.2.2 Muestra.

La muestra fue no probabilística de tipo intencionado, con un total de 102 estudiantes de una institución educativa particular en el distrito de Santiago de Surco de ambos sexos, con un rango de edad 10 a 12 años de 6° grado de primaria.

Cabe considerar que el grupo de muestra se encuentra en un nivel socio económico medio y alto por lo que todos los participantes cuentan con aparatos tecnológicos como Ipad, Tablet, Iphone, etc. Lo que permitirá confirmar con los recursos y hará posible reconocer la influencia de los videojuegos en las familias.

3.3 Variables de Investigación

Tabla 1.

Videojuegos

Definición	Dimensiones	Ítems
Conceptual:		
Es un sistema basado en reglas con resultado variable y cuantificable, donde el jugador ejerce esfuerzo por influir en el resultado y se siente emocionalmente ligado al mismo. Esta actividad es opcional y los resultados de la misma pueden ser negociables.	Abstinencia	3,4,6,7,10,11, 13,14,21 y 25
	Abuso y tolerancia	1,5,8,9 y 12
	Problemas ocasionados por los juegos	16,17,19 y 23

Operacional:

Es una variable estudiada por el test Dificultad en el control 2,15,18,20,22
adicción a los videojuegos (AdicTec-V) de y 24
Mariano Cholíz y Clara Marco que evalúa
el juego compulsivo, la abstinencia, la
tolerancia e interferencia con otras
actividades y problemas asociados y
escape

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica para la recolección de datos será psicométrica aplicando un cuestionario el cual mide la influencia de los videojuegos.

A continuación, se presenta el instrumento de recolección de datos:

Test de adicción a los videojuegos (AdicTec-V)

Ficha Técnica

Nombre de la prueba Test de adicción a los videojuegos
(Adic Tec-V)

Mariano Choliz y Clara Marco

Duración Sin tiempo límite

Categoría Cuestionario

Administración Grupal

Objetivos de la prueba Evalúa las principales dimensiones de la adicción a videojuegos, basándose en los criterios para los trastornos por dependencia y dificultad en control de impulsos.

Descripción de la prueba El TDV es un instrumento diagnóstico de la dependencia de los videojuegos, basado en los

principales criterios diagnósticos del trastorno por dependencia de sustancias del Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales en su cuarta versión revisada (DSM-IV-TR) de la American Psychiatric Association (APA).

Número de Items

Veinticinco ítems con los cuales se analizan los siguientes ítems:

-Juego compulsivo

-Abstinencia

-Tolerancia e interferencia con otras actividades

-Problemas asociados y escape

Puntuación

Consta de 25 ítems y presenta una consistencia interna elevada (alfa de Cronbach = 0,94). Los primeros 14 ítems se responden mediante una escala tipo Likert que oscila entre 0 y 4, referida a la frecuencia (0 “nunca”; 1 “rara vez”; 2 “a veces”; 3 “con frecuencia” y 4 “casi siempre”), y en los 11 ítems restantes se pregunta por el grado de acuerdo o desacuerdo, a través de una escala tipo Likert que oscila entre 0 y 4 (0 “totalmente en desacuerdo”; 1 “un poco en desacuerdo”; 2 “neutral”; 3 “un poco de acuerdo” y 4

“totalmente de acuerdo”), sobre un conjunto de afirmaciones relacionadas con los videojuegos.

Versión aplicada:

En el Perú existen adaptaciones y replicas y todas han obtenido similitudes tanto en su validez como confiabilidad e igualmente los 25 ítems originales se mantienen idénticos. Por lo cual, se optó por elegir la versión original y se obtuvo la autorización de los autores del material.

Para saber al tipo de familia que pertenecían estos estudiantes se elaboró y aplicó una encuesta.

Se aplicó un estudio piloto a 102 estudiantes pertenecientes a una Institución educativa particular del distrito de Santiago de Surco de ambos sexos entre los 10 a 12 años de edad de 6° grado de primaria.

3.5 Técnicas de procesamiento y análisis de resultados

Para el desarrollo de este trabajo se presentó una carta de presentación de la Universidad Femenina del Sagrado Corazón para presentar a la dirección de la Institución Educativa del distrito de Santiago de Surco, se realizó las coordinaciones necesarias con las autoridades correspondientes y se coordinó sobre los horarios de los estudiantes donde se llevó a cabo la aplicación de la prueba. Se procedió con el consentimiento de los estudiantes, así como el asentimiento informado a los padres. Luego, se procedió al ingreso de las aulas y se dio las explicaciones para el desarrollo del test a los niños muestreados, posteriormente se aplicó el instrumento de acuerdo a las normas del manual. A continuación, se calificó los cuestionarios para su consiguiente análisis e

interpretación de los resultados, los datos se procesaron para el análisis estadístico y elaboración de cuadros, tablas con los resultados, su análisis y discusión de los mismos. Finalmente, se desarrolló el informe final del trabajo.

Para el procesamiento de dato, se utilizó:

- a) Estadística descriptiva: Tablas de frecuencias y porcentajes, gráficos porcentuales.



CAPÍTULO VI: RESULTADOS

Tabla 2.

Frecuencias y porcentajes según la edad

Edad	<i>f</i>	%
10	1	1.0
11	64	62.7
12	37	36.3

Nota: N=102

En la tabla 2, se puede observar las frecuencias y porcentajes según la edad, se aprecia que la frecuencia más alta es para 11 años con 64 participantes (62.7%) y por el contrario la más baja es para 10 años con 1 participante (1.0%).

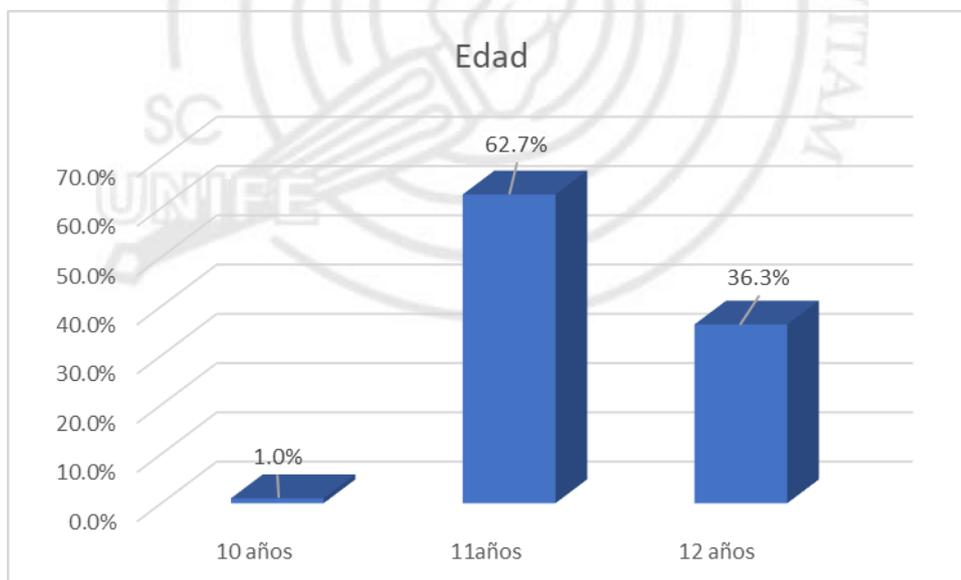


Figura 3. Porcentajes según la edad

En la figura 3, se puede visualizar los porcentajes según la edad, se aprecia que quién tuvo un mayor porcentaje es para 11 años con un 62.7%.

Tabla 3

Frecuencias y porcentajes según el sexo

Nivel	<i>f</i>	%
Masculino	50	49.0%
Femenino	52	51.0%

Nota: N=102

En la tabla 3, se puede observar las frecuencias y porcentajes según el sexo, se aprecia que la frecuencia más alta es para el sexo femenino con 52 participantes (51.0%) y por el contrario la más baja es para el sexo masculino con 50 participantes (49.0%).

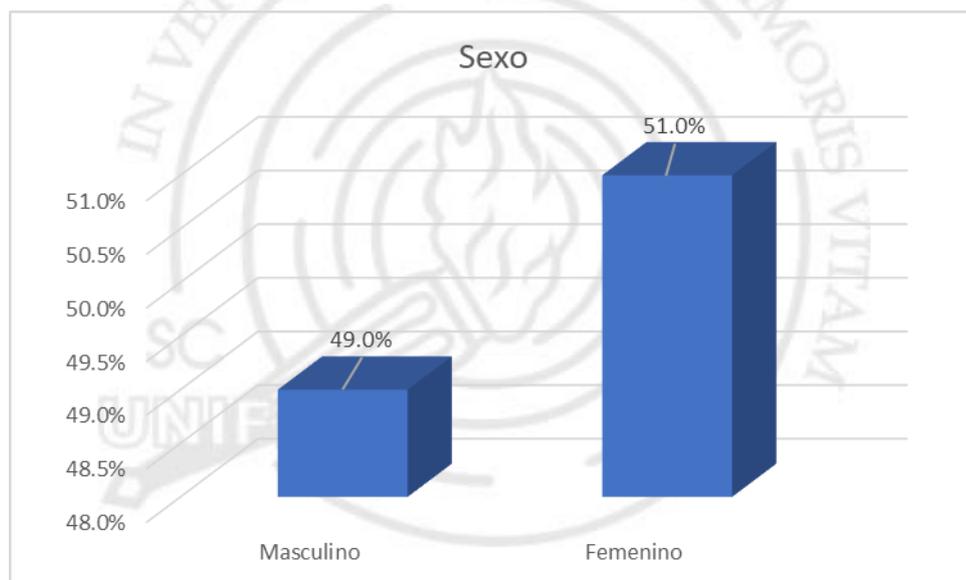


Figura 4. Porcentajes según el sexo

En la figura 4, se puede visualizar los porcentajes según el sexo, se aprecia que quién tuvo un mayor porcentaje es el sexo femenino con 51.0%.

Tabla 4.

Frecuencias y porcentajes según el tipo de familia

Nivel	<i>f</i>	%
Parental	90	88.2%
Monoparental	12	11.8%

N=102

En la tabla 4, se puede observar las frecuencias y porcentajes según el tipo de familia, se aprecia que la frecuencia más alta es para el tipo parental con 90 participantes (88.2%) y por el contrario la más baja es para el tipo monoparental con 12 participantes (11.8%).

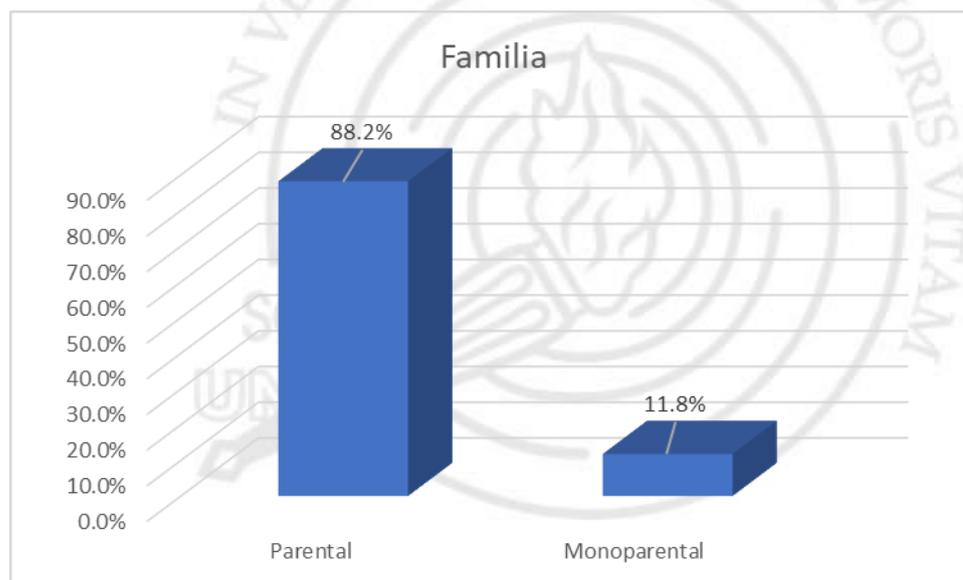


Figura 5. Porcentajes según el tipo de familia

En la figura 5, se puede visualizar los porcentajes según el tipo de familia, se aprecia que quién tuvo un mayor porcentaje es el tipo parental con un 88.2%.

Tabla 5

Frecuencias y porcentajes según con quién vive

Nivel	f	%
Sólo con ambos padres	24	23.5%
Padres y hermanos	65	63.7%
Sólo hermanos	0	0.0%
Familiares	0	0.0%
Sólo con mamá	13	12,7%
Sólo con papá	0	0.0%

N=102

En la tabla 5, se puede observar las frecuencias y porcentajes con quién vive, se aprecia que la frecuencia más alta es para sólo padres y hermanos 65 participantes (63.7%) y por el contrario la más baja es sólo con hermanos con 0 participantes (0.0%), familiares con 0 participantes (0.0%) y sólo con papá con 0 participantes (0.0%).

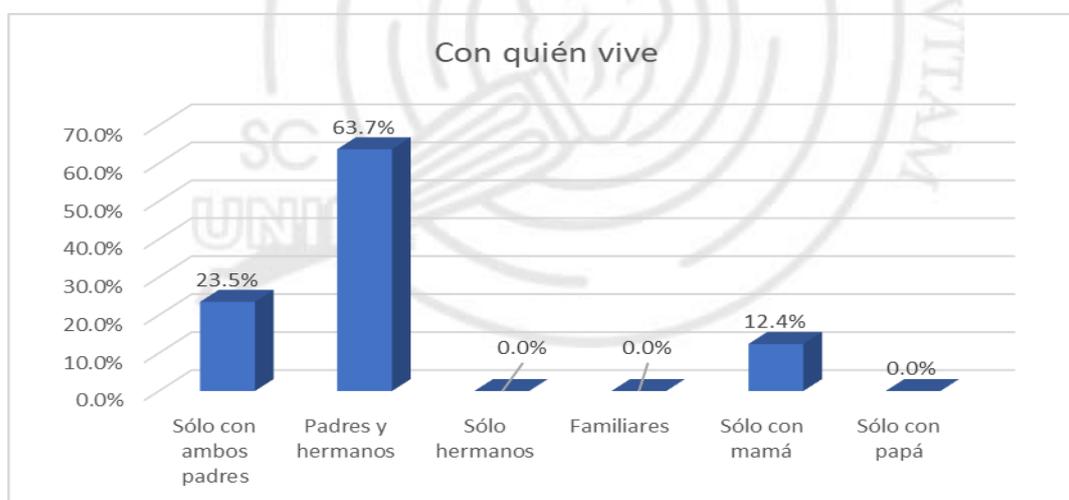


Figura 6. *Porcentajes según con quién vive*

En la figura 6, se puede visualizar los porcentajes según con quién vive, se aprecia que quién tuvo un mayor porcentaje es padres y hermanos con 63.7%.

Tabla 6

Frecuencias y porcentajes según quién comprende mejor

Nivel	<i>f</i>	%
	26	25.5%
	52	51.0%
	24	23.5%

N=102

En la tabla 6, se puede observar las frecuencias y porcentajes según quién comprende mejor, se aprecia que la frecuencia más alta es para tu mamá con 52 participantes (51.0%) y por el contrario la más baja es otros con 24 participantes (23.5%).

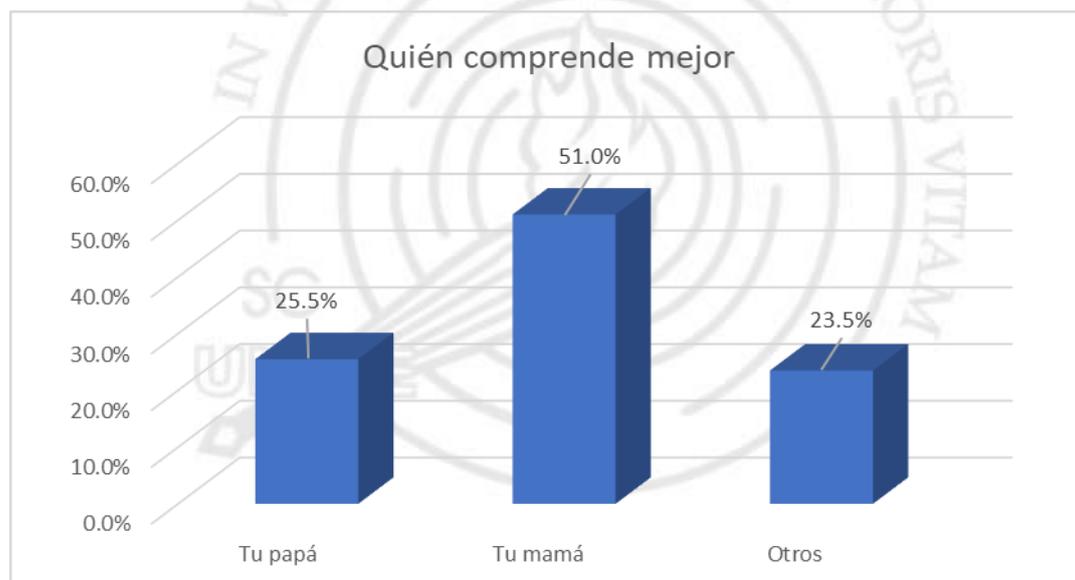


Figura 7. Porcentajes según quién comprende mejor

En la figura 7, se puede visualizar los porcentajes según quién comprende mejor, se aprecia que quién tuvo un mayor porcentaje es tu mamá con un 51.0%.

Tabla 7

Frecuencias y porcentajes según cuando tienes un problema lo conversas con

Nivel	f	%
Papá	41	40.2%
Mamá	17	16.7%
Hermano	13	12.7%
Amigo	24	23.5%
Otros	7	6.9%

N=102

En la tabla 7, se puede observar las frecuencias y porcentajes según si tienes un problema lo conversas con, se aprecia que la frecuencia más alta es para papá con 41 participantes (40.2%) y por el contrario la más baja es para otros con 7 participantes (6.9%).

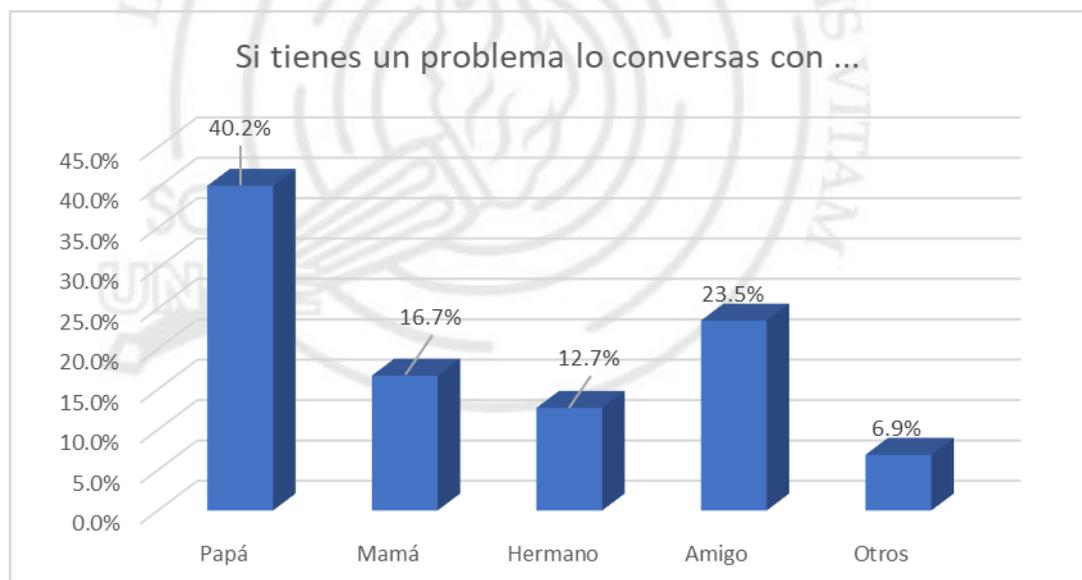


Figura 8. Porcentajes según si tienes un problema lo conversas con...

En la figura 8, se puede visualizar los porcentajes según si tienes un problema lo conversas con, se aprecia que quién tuvo un mayor porcentaje es papá con 40.2%.

Tabla 8.

Frecuencias y porcentajes según cuando tu papá está en casa

Nivel	<i>f</i>	%
Suele conversar con la familia	52	51.0%
Discuto con él	5	4.9%
Colabora en el hogar	15	14.7%
Suele estar de mal humor	3	2.9%
Es autoritario, mandón	1	1.0%
No me escucha cuando le hablo	3	2.9%
No me comprende	8	7.8%
Siento que no le importo	15	14.7%

N=102

En la tabla 8, se puede observar las frecuencias y porcentajes según cuando tu papá está en casa, se aprecia que la frecuencia más alta es para suele conversar con la familia con 52 participantes (51.0%) y por el contrario la más baja es autoritario, mandón con 1 participante (1.0%).

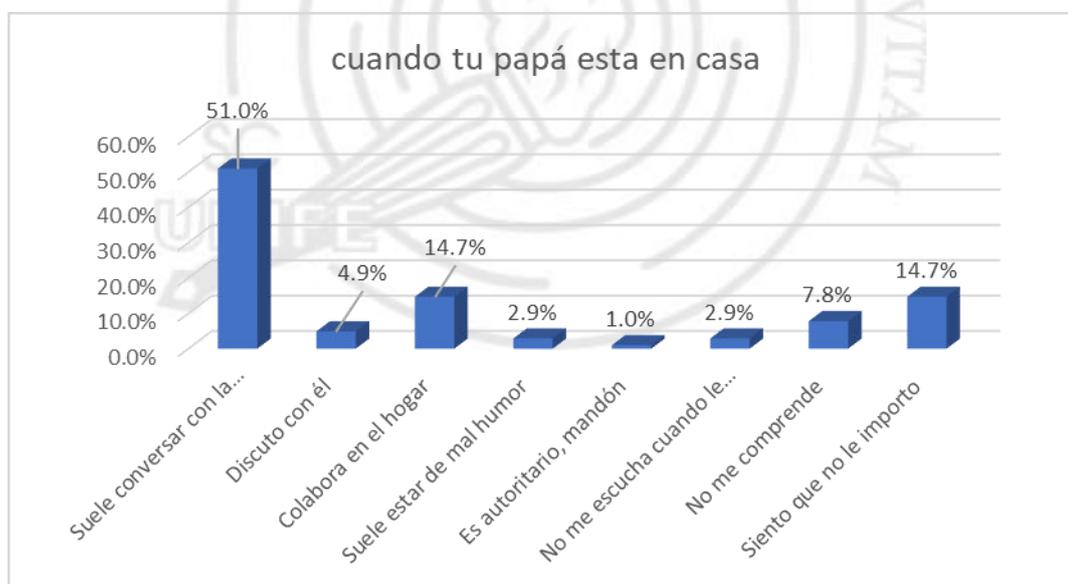


Figura 9. Porcentajes según cuando tu papá está en casa

En la figura 9, se puede visualizar los porcentajes según cuando tu papá está en casa, se aprecia que quién tuvo un mayor porcentaje es suele conversar con la familia con un 51.0%.

Tabla 9

Frecuencias y porcentajes según cuando tu mamá está en casa

Nivel	<i>f</i>	%
Suele conversar con la familia	66	64.7%
Discuto con ella	10	9.8%
Suele estar de mal humor	0	0.0%
Es autoritaria, mandona	1	1.0%
No me comprende	1	1.0%
Siento que no le importo	4	3.9%
No me escucha cuando le hablo	20	19.6%

N=102

En la tabla 9, se puede observar las frecuencias y porcentajes según cuando tu mamá está en casa, se aprecia que la frecuencia más alta es para suele conversar con la familia con 66 participantes (64.7%) y por el contrario la más baja es para suele estar de mal humor con 0 participantes (0.0%).

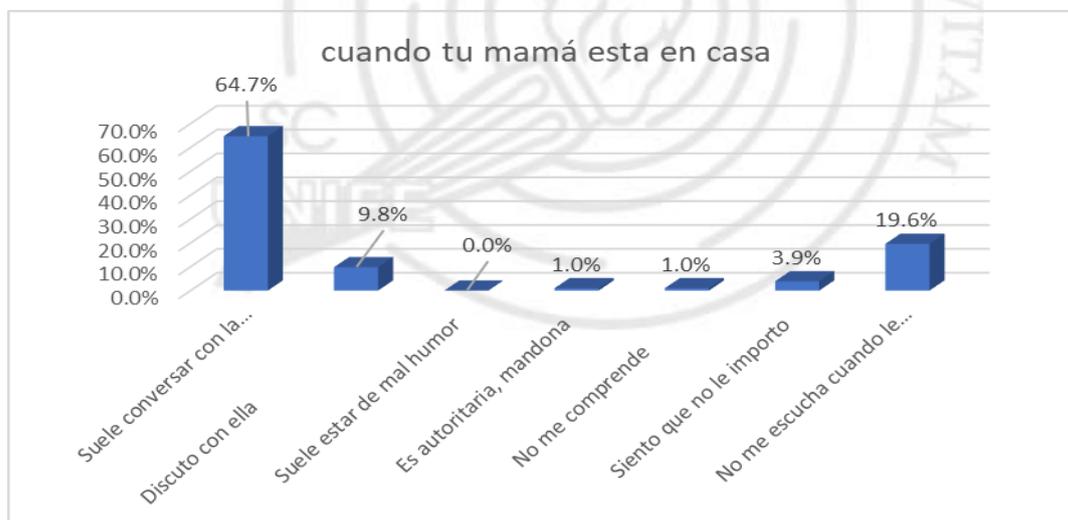


Figura 10. Porcentajes según cuando tu mamá está en casa

En la figura 10, se puede visualizar los porcentajes según cuando tu mamá está en casa, se aprecia que quién tuvo un mayor porcentaje es suele conversar con la familia con un 64.7%.

Tabla 10

Frecuencias y porcentajes según en tu tiempo libre

Nivel	f	%
Ves televisión mucho tiempo	26	25.5%
Duerme más de lo necesario	4	3.9%
Pasa mucho tiempo en la internet	45	44.1%
Sales con los amigos a pasear	9	8,8%
Practicar algún deporte	18	17.6%

N=102

En la tabla 10, se puede observar las frecuencias y porcentajes según en tu tiempo libre, se aprecia que la frecuencia más alta es para pasa mucho tiempo en la internet con 45 participantes (44.1%) y por el contrario la más baja es para duerme más de lo necesario con 4 participantes (3.9%).



Figura 11. Porcentajes según en tu tiempo libre

En la figura 11, se puede visualizar los porcentajes según en tu tiempo libre, se aprecia que quién tuvo un mayor porcentaje en pasa mucho tiempo en internet con un 44,1%.

Tabla 11

Frecuencias y porcentajes según el nivel total

Nivel	<i>f</i>	%
Bajo	50	49.0%
Medio	37	36.3%
Alto	15	14.7%

Nota: N=102

En la tabla 11, se puede observar las frecuencias y porcentajes según el nivel total, se aprecia que la frecuencia más alta es para el nivel bajo con 50 participantes (49.0%) y por el contrario la más baja es para el nivel alto, con 15 participantes (14.7%).

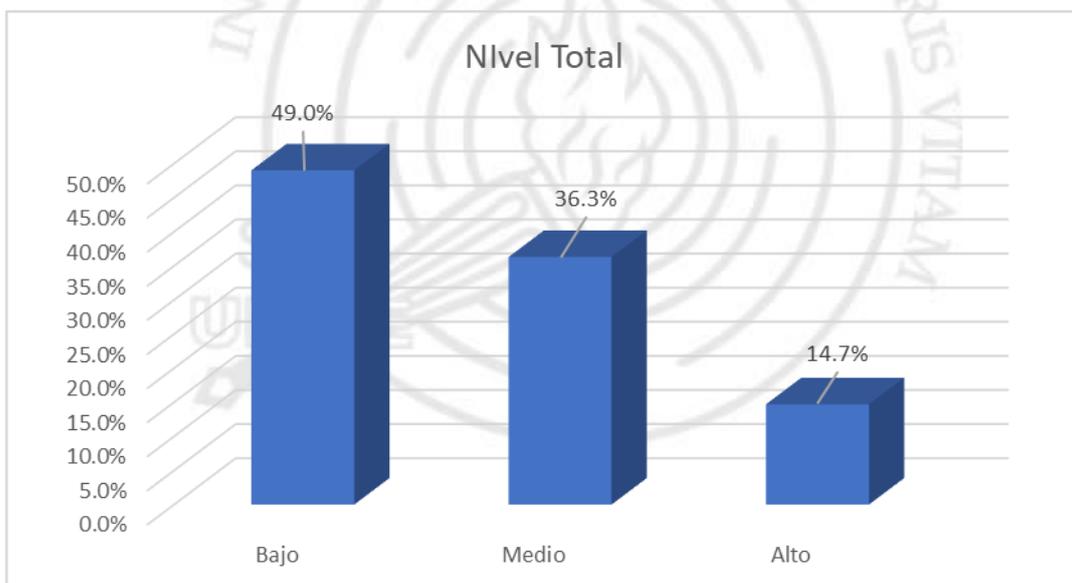


Figura 12. Porcentajes según el nivel total.

En la figura 12, se puede visualizar los porcentajes según el nivel total, se aprecia que quién tuvo un mayor porcentaje es el nivel bajo con un 49.0%.

Tabla 12

Frecuencias y porcentajes según el nivel de abstinencia

Nivel	<i>f</i>	%
Bajo	59	57.8%
Medio	30	29.4%
Alto	13	12.7%

Nota: N=102

En la tabla 12, se puede observar las frecuencias y porcentajes según el nivel de abstinencia, se aprecia que la frecuencia más alta es para el nivel bajo con 59 participantes (57.8%) y por el contrario la más baja es para el nivel alto, con 13 participantes (12.7%).

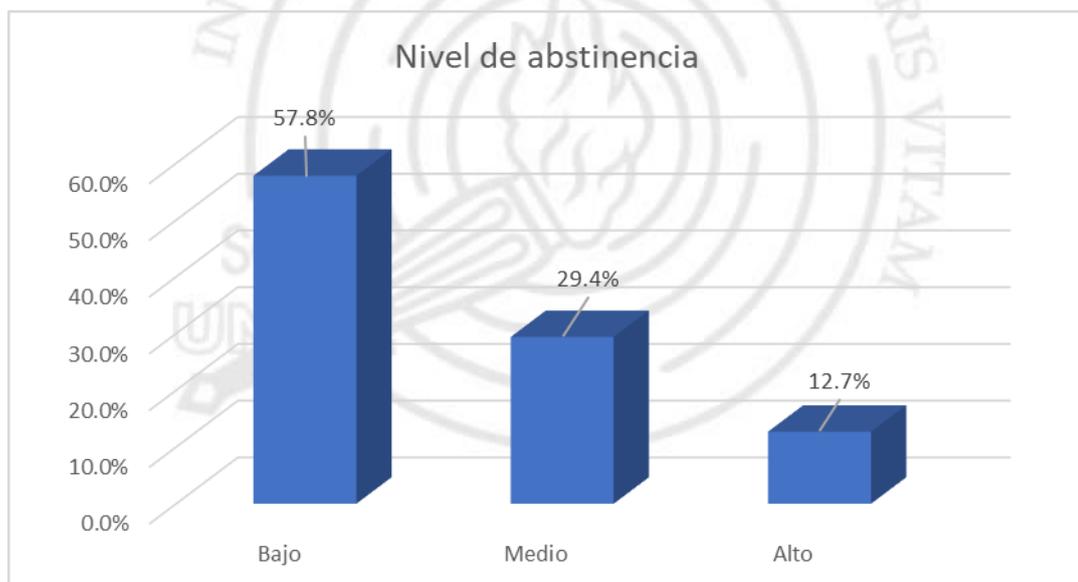


Figura 13. Porcentajes según el nivel de abstinencia.

En la figura 13, se puede visualizar los porcentajes según el nivel abstinencia, se aprecia que quien tuvo un mayor porcentaje es el nivel bajo con un 57.8%.

Tabla 13

Frecuencias y porcentajes según el nivel de abuso y tolerancia

Nivel	<i>f</i>	%
Bajo	56	54.9%
Medio	31	30.4%
Alto	15	14.7%

Nota: N=102

En la tabla 13, se puede observar las frecuencias y porcentajes según el nivel de abuso y tolerancia, se aprecia que la frecuencia más alta es para el nivel bajo con 56 participantes (54.9%) y por el contrario la más baja es para el nivel alto, con 15 participantes (14.7%).

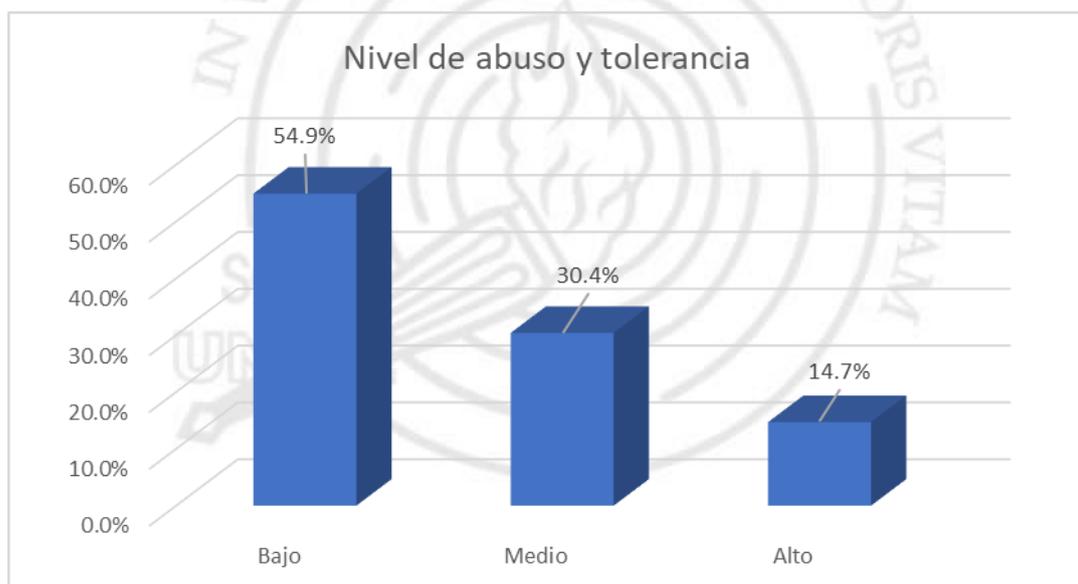


Figura 14. Porcentajes según el nivel de abuso y tolerancia

En la figura 14, se puede visualizar los porcentajes según el nivel abuso y tolerancia, se aprecia que quién tuvo un mayor porcentaje es el nivel bajo con un 54.9%.

Tabla 14

Frecuencias y porcentajes según el nivel de problemas asociados

Nivel	<i>f</i>	%
Bajo	41	40.2%
Medio	31	30.4%
Alto	30	29.4%

Nota: N=102

En la tabla 14, se puede observar las frecuencias y porcentajes según el nivel de abstinencia, se aprecia que la frecuencia más alta es para el nivel bajo con 41 participantes (40.2%) y por el contrario la más baja es para el nivel alto, con 30 participantes (29.4%).

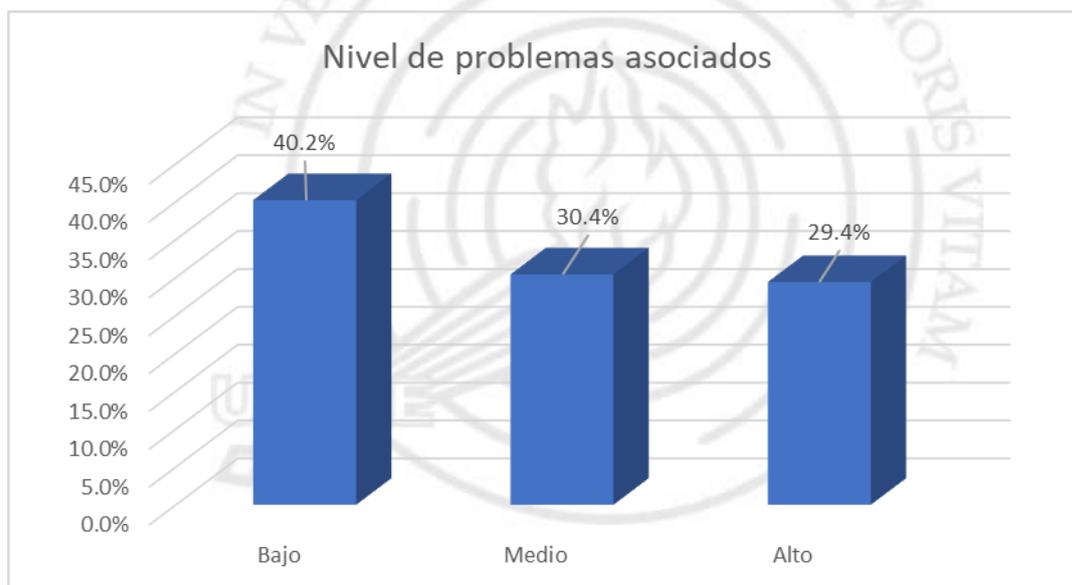


Figura 15. Porcentajes según el nivel de problemas asociados

En la figura 15, se puede visualizar los porcentajes según el nivel de problemas asociados, se aprecia que quién tuvo un mayor porcentaje es el nivel bajo con un 40.2%.

Tabla 15

Frecuencias y porcentajes según el nivel de dificultad de control

Nivel	<i>f</i>	%
Bajo	57	55.9%
Medio	28	27.5%
Alto	17	16.7%

N=102

En la tabla 15, se puede observar las frecuencias y porcentajes según el nivel de dificultad de control, se aprecia que la frecuencia más alta es para el nivel bajo con 57 participantes (55.9%) y por el contrario la más baja es para el nivel alto con 17 participantes (16.7%).

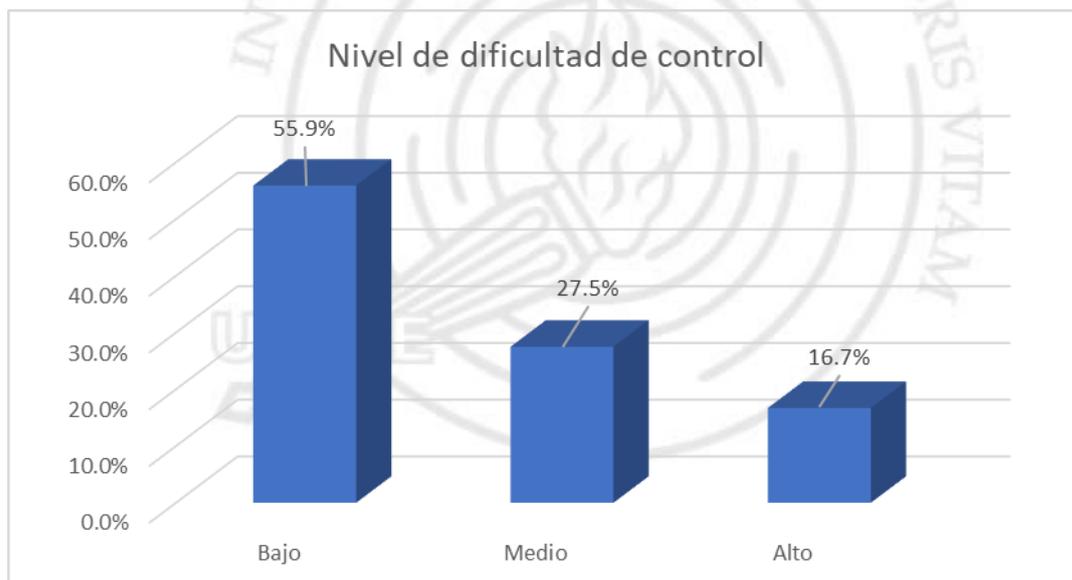


Figura 16. Porcentajes según el nivel de dificultad de control

En la figura 16, se puede visualizar los porcentajes según el nivel de dificultad de control, se aprecia que quién tuvo un mayor porcentaje es el nivel bajo con un 55.9%.

Tabla 16

Frecuencias y porcentajes según el total y el tipo de familia

	Parental		Monoparental		Total	
	f	%	f	%	f	%
Bajo	47	52.2	3	25.0	50	49.0
Medio	30	33.3	7	58.3	37	36.3
Alto	13	14.4	2	16.7	15	14.7
Total	90	100.0	12	100.0	102	100.0

N=102

En la tabla 16, se puede observar las frecuencias y porcentajes según el total y el tipo de familia, se aprecia que la frecuencia más alta es para el nivel bajo en parental con 47 participantes (52.2%) y por el contrario la más baja es para el nivel alto en monoparental, con 2 participantes (16.7%).

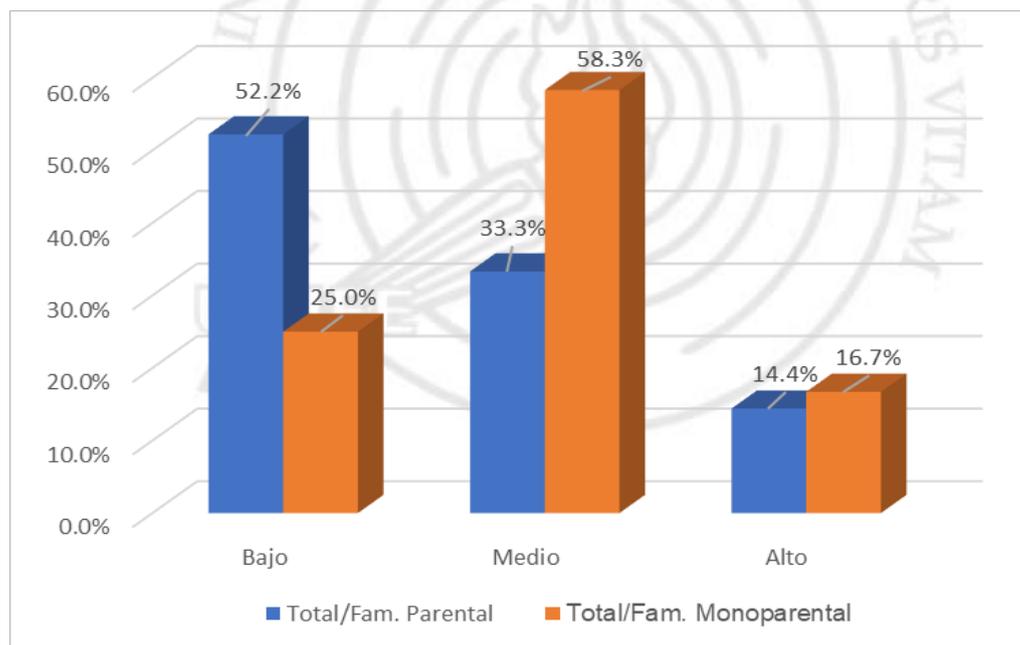


Figura 17. Porcentajes según el total y el tipo de familia

En la figura 17, se puede visualizar los porcentajes según el total y el tipo de familia, se aprecia que quién tuvo un mayor porcentaje es el nivel medio en monoparental con un 58.3%.

Tabla 17

Frecuencias y porcentajes según la abstinencia y el tipo de familia

	Parental		Monoparental		Total	
	f	%	f	%	f	%
Bajo	55	61.1	4	33.3	59	57.8
Medio	23	25.6	7	58.3	30	29.4
Alto	12	13.3	1	8.3	13	12.7
Total	90	100.0	12	100.0	102	100.0

N=102

En la tabla 17, se puede observar las frecuencias y porcentajes según la abstinencia y el tipo de familia, se aprecia que la frecuencia más alta es para el nivel bajo en parental con 55 participantes (61.1%) y por el contrario la más baja es para el nivel alto en monoparental, con 1 participante (8.3%).

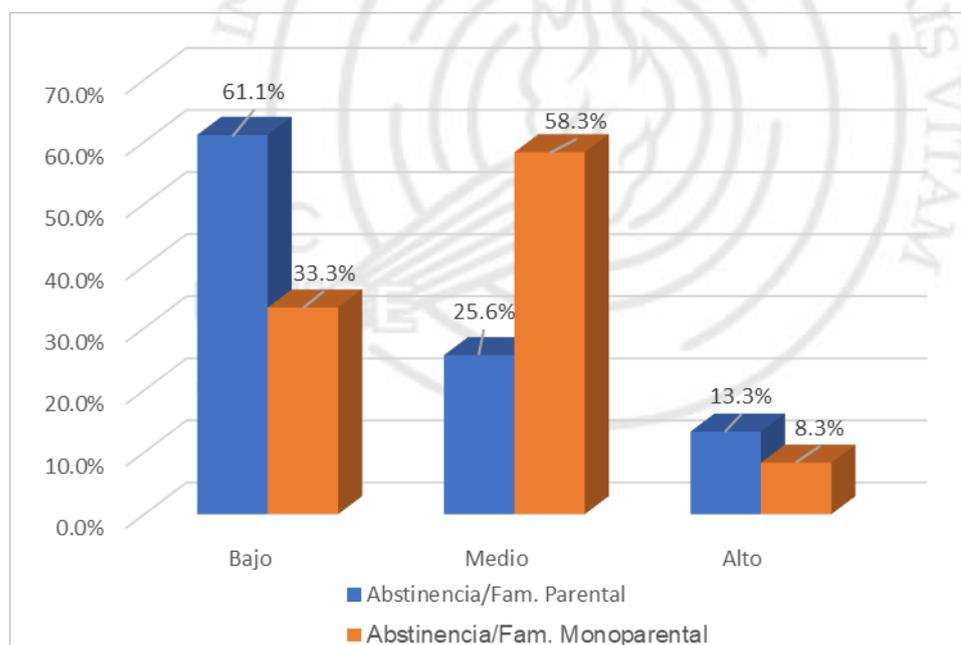


Figura 18. Porcentajes según la abstinencia y el tipo de familia

En la figura 18, se puede visualizar los porcentajes según la abstinencia y el tipo de familia, se aprecia que quién tuvo un mayor porcentaje es el nivel bajo en parental con un 61.1%.

Tabla 18

Frecuencias y porcentajes según el abuso y tolerancia y el tipo de familia

	Parental		Monoparental		Total	
	f	%	f	%	f	%
Bajo	53	58.9	3	25.0	56	54.9
Medio	24	26.7	7	58.3	31	30.4
Alto	13	14.4	2	16.7	15	14.7
Total	90	100.0	12	100.0	102	100.0

N=102

En la tabla 18, se puede observar las frecuencias y porcentajes según el abuso y tolerancia y el tipo de familia, se aprecia que la frecuencia más alta es para el nivel bajo en parental con 53 participantes (58.9%) y por el contrario la más baja es para el nivel alto en monoparental, con 2 participantes (16.7%).

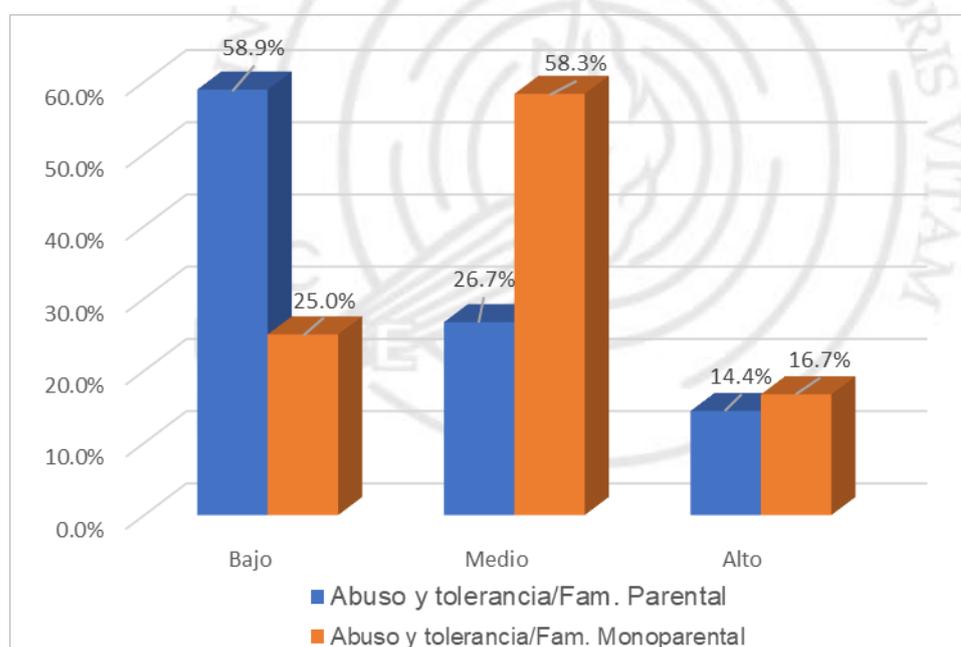


Figura 19. Porcentajes según el abuso y tolerancia y el tipo de familia

En la figura 19, se puede visualizar los porcentajes según el abuso y tolerancia y el tipo de familia, se aprecia que quién tuvo un mayor porcentaje es el nivel bajo en parental con un 58.9%.

Tabla 19

Frecuencias y porcentajes según problemas asociados y el tipo de familia

	Parental		Monoparental		Total	
	f	%	f	%	f	%
Bajo	38	42.2	3	25.0	41	40.2
Medio	27	30.0	4	33.3	31	30.4
Alto	25	27.8	5	41.7	30	29.4
Total	90	100.0	12	100.0	102	100.0

N=102

En la tabla 19, se puede observar las frecuencias y porcentajes según problemas asociados y el tipo de familia, se aprecia que la frecuencia más alta es para el nivel bajo en parental con 38 participantes (42.2%) y por el contrario la más baja es para el nivel bajo en monoparental, con 3 participantes (25.0%).

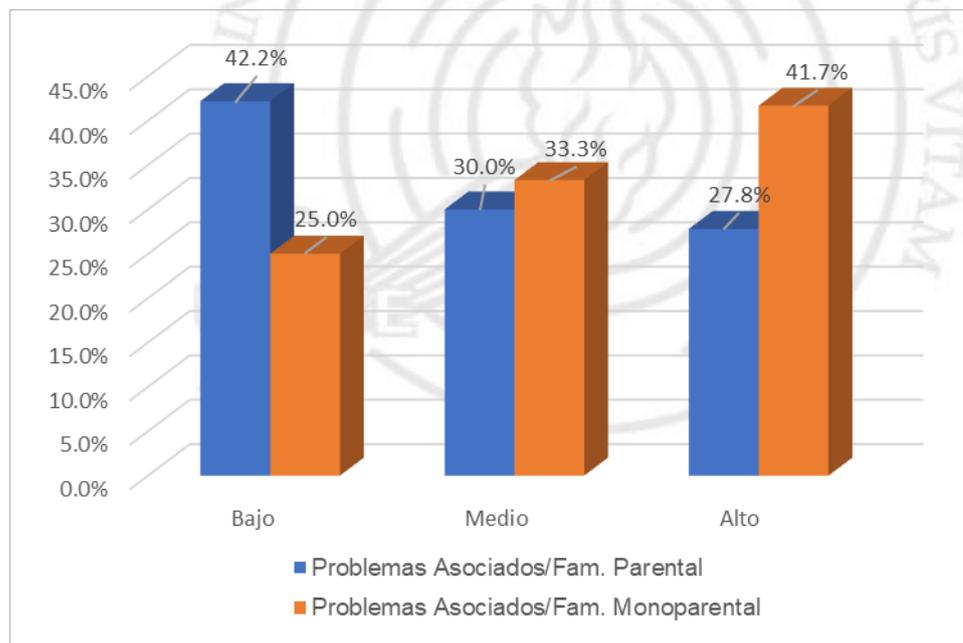


Figura 20. Porcentajes según problemas asociados y el tipo de familia

En la figura 20, se puede visualizar los porcentajes según problemas asociados y el tipo de familia, se aprecia que quién tuvo un mayor porcentaje es el nivel bajo en parental con un 42.2%.

Tabla 20

Frecuencias y porcentajes según la dificultad de control y el tipo de familia

	Parental		Monoparental		Total	
	f	%	f	%	f	%
Bajo	53	58.9	4	33.3	57	55.9
Medio	23	25.6	5	41.7	28	27.5
Alto	14	15.6	3	25.0	17	16.7
Total	90	100.0	12	100.0	102	100.0

N=102

En la tabla 20, se puede observar las frecuencias y porcentajes según la dificultad y el tipo de familia, se aprecia que la frecuencia más alta es para el nivel bajo en parental con 53 participantes (58.9%) y por el contrario la más baja es para el nivel alto en monoparental, con 3 participantes (25.0%).

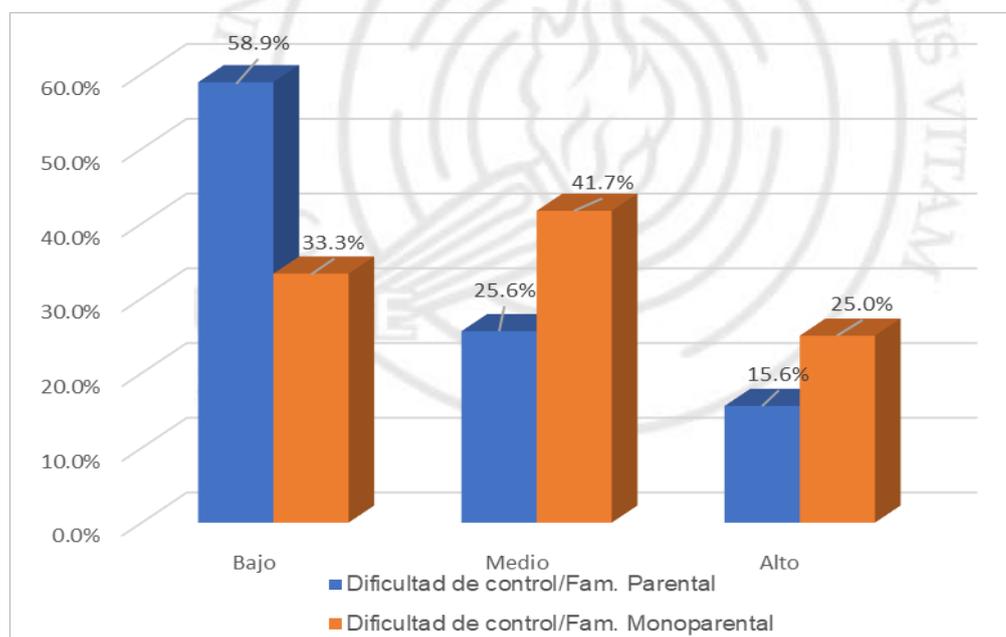


Figura 21. Porcentajes según la dificultad de control y el tipo de familia

En la figura 21, se puede visualizar los porcentajes según la dificultad de control y el tipo de familia, se aprecia que quién tuvo un mayor porcentaje es el nivel bajo en parental con un 58.9%.

CAPÍTULO V: DISCUSIÓN DE RESULTADOS

En cuanto a la dependencia de los videojuegos, se observa que en las familias monoparentales el 58.3% se encuentra en un nivel medio. Es decir; que la desintegración en la familia, que puede ser por la ausencia en el hogar del padre o de la madre, conlleva a los niños y/o adolescentes a jugar permanentemente videojuegos, puesto que el padre o madre encargada del hogar tiene que salir a trabajar dejando muchas veces sin supervisión a estos niños y/o adolescentes. Oshin (2018), quien cita a Cab, refiere que en familias disfuncionales presentan dificultades en la comunicación, así como ausencia tanto emocional como física de los padres genera que estas personas se vuelvan ciberadictos.

Con respecto al nivel de abstinencia se observa que más del 50% se encuentra en un nivel bajo, esto quiere decir que cuando no se les permite utilizar o se les interrumpe los videojuegos generan irritabilidad e intranquilidad. Según Buiza (2017, p. 133), “varios estudios transversales han asociado irritabilidad/agresión, baja autoestima y ansiedad social con el uso de juegos de ordenador, aunque no en todos se han observado claramente los resultados.

En cuanto al nivel de abuso y tolerancia, se observa que más del 50% se encuentra en un nivel bajo, es decir que cuando se usan estos videojuegos en demasía, esto repercute en su estilo de vida pues dejan de hacer una vida social por estar frente a los videojuegos y puede conllevar a otros tipos de problemas psicológicos y físicos. Vara (2018, p. 30) refiere “el uso excesivo de los videojuegos causa que los usuarios pierdan hábitos saludables, como el

bañarse, usar ropa limpia, comer a sus horas y hasta en algunos casos logra perturbar las relaciones familiares “

En cuanto al nivel de problemas asociados, se observa que menos del 50% se encuentran en un nivel bajo que los videojuegos tiene relación o está asociados con los aspectos psicológicos, sociales, escolares que en utilizado de manera adecuada puede ser beneficioso, pero si es utilizado de manera inadecuada puede ser perjudicial para el usuario. Es así que González (2017), afirma que el videojuego es problemático cuando ya crea dependencia psicológica como evitar problemas, cambios en el estado de ánimo, descontrol y focalización. Podrían influir negativamente en ansiedad y con lo que respecta a la depresión, así también mostraban experiencias negativas en cuanto a lo afectivo. Otros asociaban a los efectos sociales como bajas relaciones afectivas con sus padres y amigos de su edad y fortalecimiento de la sociedad racial o sexual.

En cuanto al nivel de dificultad de control, se observa que más del 50% se encuentran en un nivel bajo, ya que en un inicio esto era tomado como algo recreativo y poco a poco hoy en día se da como una actividad de mucha importancia, abusando de ello y repercutiendo negativamente con el tiempo en diversos aspectos de su vida, siendo cada vez más difícil de poder controlar este tipo de adicción. González (2017, p. 181) refiere que algunos de los efectos sociales negativos del uso abusivo de videojuegos incluye relaciones afectivas débiles con los padres y con personas de su misma edad, y el fortalecimiento de estereotipos sociales raciales o sexuales.

Con respecto al nivel de abstinencia se observa que más del 50% en las familias parentales se encuentra en un nivel bajo, donde se manifiesta diversos

factores como el estar ansioso o nervioso o deprimirse al no poder jugar. Así, Soto (2014), refiere que aparecen síntomas de irritabilidad, tristeza o ansiedad sin embargo no hay presencia de síntomas físicos es decir se observa síntomas de abstinencia cuando se impide el juego en Internet.

Con respecto al abuso y tolerancia, se observa que más del 50% en las familias parentales presentan un nivel bajo, es decir cuando se usa de manera prudencial puede ser beneficioso ya que permite una mejora en la atención, pero cuando se usa de manera excesiva, pasa entonces a ser adictivo y surgen las dificultades, siendo muchas las horas frente a los videojuegos sobretodo en línea, generando también poca capacidad de tolerancia ya que se vuelven irritables si los sacan de sus videojuegos. Cuando existe competencia, obtener riqueza, acumular premios, recompensa, logros llegar a la meta y por último llegar a mejorar habilidades que les faltan, donde los niveles de estrés son demasiados altos, cosa muy diferente a un practicante de deporte físico cuando presentan estrés va desapareciendo a través de los mismos ejercicios físicos, en cambio en los videojugadores no se elimina sino aumenta cada vez más y por ende la predisposición a la frustración. Es así que Alave, (2018, p.32), quién cita a Echeburúa et al. 2009, indicaron que el trastorno por dependencia es caracterizado por la dependencia, tolerancia y el síndrome de abstinencia, con respecto a la primera hace referencia a la imposibilidad de abandonar el consumo o uso de sustancia o actividad.

En cuanto a problemas asociados, se observa que menos del 50% en las familias parentales, presentan un nivel bajo, es decir que la familia juega un papel importante pues dependerá de ellos que la persona adicta al juego logre superarlo o no. Es así que Blanco (2016, p. 84), refiere que

tanto si la familia actúa como iniciadora, como mantenedora o ambas cosas a la vez, la verdad es que en algunos casos (sobre todo en el de los jugadores más jóvenes y en el de la mujer) está se hace presente de una forma casi demoledora”.

En cuanto a dificultad de control, se observa que más del 50% en las familias parentales presentan un nivel bajo, es decir existe poco control en lo que se refiere por parte del jugador en lo que se refiere al tiempo, ya que sus padres le dan un tiempo de límite y no lo cumple. En otros casos también los padres no controlan al hijo, ya sea por diversos problemas que puedan surgir en casa como exceso de trabajo, falta de comunicación, discusiones y peleas entre cónyuges. Es así que Corrales (2019, p. 30), refiere que

una persona con riesgo de volverse adicta a los videojuegos, no es capaz de controlar el tiempo que pasa frente a una Pc, una consola. Puede entrar inicialmente con la intención de pasar 15 o 20 minutos y alargar ese tiempo una y otra vez hasta que pasan horas.

Según Barrios, K (2018, p. 2), refiere que

en la actualidad se muestran cifras elevadas en cuanto a la situación conflictiva entre los miembros de la familia, así como el aumento de la frecuencia de las adicciones a la tecnología y videojuegos en la mayoría de casos esto es generado por la falta de comunicación y la escasa expresividad entre ellos, la familia puede volverse nociva cuando no cumple con su rol, cuando las diferentes relaciones entre los individuos que la componen son inadecuadas, cuando no se brinda afecto o éste se brinda mal; la falta de cultura y/o la pobreza no permiten que el adolescente se adapte, surgiendo problemas psicológicos como: el alcoholismo, la inadaptación social y diferentes adicciones.

CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

1. Se encontró que la dependencia a los videojuegos en estudiantes de 6to. grado, son de familias monoparentales el (58.3%), en un nivel medio y en familias parentales el 52.2% se encuentra en un nivel bajo.
2. El nivel de abstinencia en la dependencia de los videojuegos, en estudiantes de 6to. grado, es de 57.8%, el cual se encuentra en un nivel bajo y el 12.7% se encuentra en un nivel alto.
3. El nivel de abuso y tolerancia en la dependencia de los videojuegos, en estudiantes de 6to. grado, es de 54.9%, se encuentra en un nivel bajo y el 14.7% se encuentra en un nivel alto.
4. El nivel de problemas asociados en la dependencia de los videojuegos, en estudiantes de 6to. grado, es de 40.2%, se encuentra en un nivel bajo y el 29.4% se encuentra en un nivel alto.
5. El nivel de dificultad de control en la dependencia de los videojuegos, en estudiantes de 6to. grado, es de 55.9%, se encuentra en un nivel bajo y el 16.7% se encuentra en un nivel alto.
6. La abstinencia hacia los juegos en la dependencia de los videojuegos, en estudiantes de 6to. grado, en familias monoparentales es de 58.3% y se encuentra en un nivel medio y en familia parentales, el 61.1% se encuentra en un nivel bajo.
7. El abuso y tolerancia hacia los juegos en la dependencia de los videojuegos, en estudiantes de 6to. grado, en familias monoparentales es

de 58.3% se encuentra en un nivel medio y en familia parentales, el 58.9% se encuentra en un nivel bajo.

8. Los problemas asociados a los videojuegos en la dependencia de los videojuegos, en estudiantes de 6to. grado, en familias monoparentales son el 41.7% y se encuentran en un nivel alto y en familia parentales, el 42.2% se encuentra en un nivel bajo.
9. La dificultad de control en la dependencia de los videojuegos, en estudiantes de 6to. grado, en familias monoparentales es de 41.7% se encuentra en un nivel medio y en familia parentales, el 58.9% se encuentra en un nivel bajo.

6.2. Recomendaciones

1. Las instituciones educativas deben fomentar momentos de recreación entre padres e hijos a costos accesibles a la vez que permita interactuar entre los miembros del hogar también permita interactuar con otras personas, incentivando valores, creatividad, socialización, etc.
2. Las instituciones educativas correspondientes deben detectar aquellos niños, adolescentes e intervenir con la familia y con los adolescentes buscando sensibilizar a los padres en seguir apoyando tanto en lo académico, afectivo y social.
3. Supervisión de cabinas de internet para que no exista deserción infantil y normatizar a tiempos límites por niño o se debería aplicar sanciones al negocio de cabina de internet.
4. Buscar que se aplique una normativa legal para que los niños de primaria no asistan a cabinas de internet

5. Charlas a la comunidad, escuela sobre la adicción de juegos en red, videojuegos en casa, es decir proporcionar a los padres de familia, maestros y sociedad en general información útil sobre el impacto, importancia e influencia que ejercen los videojuegos y efecto que provocan.



REFERENCIAS

- Acuña, J. (12 de Enero del 2020). Más de 3,000 casos por adicción a videojuegos. *Perú21*. Recuperado de <https://peru21.pe/lima/policiales/mas-de-3-mil-casos-por-adiccion-a-videojuegos-noticia/?ref=p21r>
- Alave, S. (2018). *Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este*. (Tesis para optar título de psicóloga. Universidad Peruana Unión). Recuperado de https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/UPEU/996/Sara_Tesis_bachiller_2018.pdf?sequence=5&isAllowed=y
- Ameneiros, A. (2015). Los videojuegos en la adolescencia: prácticas y polémicas asociadas. *Revista de estudios e investigación en psicología y educación*. Extr (13). Recuperado de http://revistas.udc.es/index.php/reipe/article/view/reipe.2015.0.13.451/pdf_379
- Barrios, K. (2018). *Clima social familiar y su relación con la adicción a videojuegos en adolescentes de tercero de secundaria del distrito de José Luis Bustamante y Rivero*. (Tesis de título profesional, Universidad Nacional de San Agustín. Recuperado de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/7405/PSbacok.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Beauregard, L., Bouffard, R., y Duclos, G. (2013). *Autoestima para quererse más y relacionarse mejor*. México D.F., México: Alfaomega.
- Benítez, M. (2017). La familia: Desde lo tradicional a lo discutible. *Novedades en población*. 26. Recuperado de: <http://scielo.sld.cu/pdf/rnp/v13n26/rnp050217.pdf>
- Blanco, D. (9 de marzo del 2020). Los efectos de la adicción a los videojuegos en los adolescentes: el lado B del Fortnite y los juegos en red. *Infobae*. Recuperado de <https://www.infobae.com/tendencias/2019/07/29/los-efectos-de-la-adiccion-a-los-videojuegos-en-los-adolescentes-el-lado-b-del-fortnite-y-los-juegos-en-red/>
- Blanco, M. (2016). Contexto familiar y adicción al juego. Factores que determinan su relación. *Salud y Drogas*. 16(2). Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/839/83946520002.pdf>
- Buiza, C. (2017). Los videojuegos: una afición con implicaciones neuropsiquiátricas. *Psicología educativa*. 23. 129-136. Recuperado de <https://reader.elsevier.com/reader/sd/pii/S1135755X17300179?token=D6>

11D9E3B1A06BEA13E3BD7D4A3E0801D80172E2156009390DDFC
5106B485C9DB30A9E4C49A8F6F91F7CFD2F2A452C

- Camacho, L. (2012). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años*. (Tesis de Licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú). Recuperado de http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/123456789/4441/CAMACHO_MEDINA_LAURA_JUEGO_SOCIALES.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Carrillo, J. (2015). La dimensión social de los videojuegos 'online': de las comunidades de jugadores a los 'e-sports'. *Índex. Comunicació*. 5(1). Recuperado de <http://journals.sfu.ca/indexcomunicacion/index.php/indexcomunicacion/article/view/173/163>
- Castañeda, G. (2017). *Ventajas y desventajas del uso del videojuego como herramienta didáctica en las Ciencias Sociales*. (Tesis de titulación, Universidad de Rioja). Recuperado de https://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE002382.pdf
- Cazáres, A. (2015) *Funcionamiento familiar, fortalezas y bienestar en adolescentes*. (Tesis para licenciatura. Universidad Nacional Autónoma de México) Recuperado de <http://132.248.9.195/ptd2015/mayo/0730134/0730134.pdf>
- Cóndor, F. (2019). *Dependencia a los videojuegos y agresividad en escolares de 3ro a 5to de secundaria de dos colegios nacionales del distrito de Comas 2019*. (Título de licenciatura. Universidad César Vallejo). Recuperado de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/37373/Condor_VFE.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cotrina, S. (2015). *Habilidades sociales en niños de cuatro años durante sus actividades de juego*. (Tesis de Licenciatura. Pontificia Universidad Católica) Recuperado de http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/6378/COTRINA_CERDAN_SONYI_HABILIDADES_JUEGO.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Chamorro, A; Carbonell, M; Manresa, J; Muñoz, R; Ortega, R; López, R..Torán, P (2014) El cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos (cerv): Un instrumento para detectar el usoproblemático de videojuegos en adolescentes españoles. *Adicciones*. 26 (4). Recuperado de <http://www.adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/31/31>
- Chóliz, M (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de Psicología*. 27(2) Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/167/16720051019.pdf>

- Corrales, Y. (2019). *Niveles de adicción a los videojuegos en estudiantes del primer semestre de la Facultad de Derecho de la Universidad Andina del Cusco, en la provincia de Canchis - periodo 2019* (Tesis de licenciatura, Universidad Inca Garcilaso de la Vega). Recuperado de http://repositorio.uigv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.11818/4473/TRAB_SUFICIENCIA_CORRALES_YESICA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Farfán, L (2018). *Dependencia a videojuegos en estudiantes del VII ciclo de educación básica regular de una institución educativa privada y una institución educativa nacional, Chiclayo 2016* (Tesis de licenciatura, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo) Recuperado de http://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/1146/1/TL_FarfánChamb ergoLuciana_Mu%c3%b1ozGamarraEliana.pdf
- Fernández, M. (2013) *Habilidades sociales en el contexto educativo*. (Tesis de Maestría, Pontificia Universidad Católica del Perú). Recuperado de <https://es.slideshare.net/yelitzasanchezortiz/tesis-habilidades-sociales-en-el-contexto-educativo>.
- García, B. (2009). *Videojuegos: medio de ocio, cultura popular y recurso didáctico para la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas escolares* (Tesis de Doctorado, Universidad Autónoma de Madrid), Recuperado de https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/3722/25737_garcia_gigante_benjamin.pdf
- González, M. (2017). El uso problemático de los videojuegos está relacionado con problemas emocionales en adolescentes. *Adicciones*. 29(3). Recuperado de <http://www.adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/745/818>
- Hernández, R. (2014). *Metodología de la Investigación*. 6ta Edición. México: McGraw-Hill
- Huanca, F. (2011). Influencia de los juegos de internet en el comportamiento de los adolescentes de la ciudad de Puno-2010. *Comuni@cción: revista de investigación en comunicación y desarrollo* <https://www.comunicacionunap.com/index.php/rev/article/view/20/20>.
- Jara, J. (2017). *Adicción a los videojuegos entre los estudiantes de primaria de instituciones educativas públicas y privadas. Huánuco 2017*. (Tesis de licenciatura. Universidad Nacional Hermilio Valdizán). Recuperado de <http://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/UNHEVAL/3107/TPS%2000222%20J24.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Jaramillo, M. (2017). *Habilidades Sociales y rendimiento académico en estudiantes de colegios de Piura*. (Tesis de maestría inédita. Universidad Femenina del Sagrado Corazón). Lima, Perú. Recuperado de http://repositorio.unife.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.11955/338/Jaramillo%20Palacios%2c%20%20Mitsi%20Angelina_2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Jiménez, S. (2015). *Adicción a las nuevas tecnologías: ¿la epidemia del S. XXI?* Barcelona: Siglantana
- Lacasa, P. (2011). *Los videojuegos aprender en mundos reales y virtuales*. Madrid: Morata.
- Lancheros, M. (2014). Videojuegos y adicción en niños-adolescentes: Una revisión sistemática. *TOG (A Coruña)* 11(20). Recuperado de <http://www.revistatog.com/num20/pdfs/revision2.pdf>
- Letona, M. (2012). *Agresividad en adolescentes ciberadictos (estudio realizado con adolescentes que asisten a videojuegos de la zona 3 del municipio de Mazatenango, Suchitepéquez)*. (Tesis de licenciatura. Universidad Rafael Landívar). Quetzaltenango – México. Recuperado de <http://biblio3.url.edu.gt/Tesis/2012/05/22/Letona-Maria.pdf>
- Levis, D. (1997). *Los videojuegos, un fenómeno de masas*. Barcelona, España: Paidós.
- LLanova, L. (2012). *Manual del psicólogo de familia. Un nuevo perfil profesional*. Madrid: Pirámide
- López, A. (25 de Enero del 2014) El primer videojuego de la historia. *Descubrir la historia*. Recuperado de <https://descubriralahistoria.es/2014/01/el-primer-videojuego-de-la-historia/>
- Mamani, D. (2017). *Influencia de las relaciones familiares en la adicción a los videojuegos en adolescentes de la I.E.S. Gran Unidad Escolar San Carlos –Puno, 2016*. (Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano). Recuperado de http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/unap/6609/mamani_yucra_dina_ruth.pdf?sequence=1&isallowed=y
- Marco, C. (2013). *Prevención de la adicción a videojuegos: Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en el programa PREVTEC 3.1* (Tesis doctoral. Universitat de Valencia). Recuperado de https://pdfs.semanticscholar.org/0a2c/1258359084082fd1de96316ff28ecbaf06d8.pdf?_ga=2.209222354.1393370492.1583538272-1096086698.1583538272
- Martínez, V., Ramos, J., y Moliner, C. (2015). *Psicología de las organizaciones*. Madrid, España: Síntesis.
- Matalinares, M.; Díaz, G.; Raymundo, O.; Baca, D; Fernández E; Uceda, J.. Díaz, A (2013). Influencia de los estilos parentales en la adicción al internet en alumnos de secundaria del Perú. *IIPSI*. 16(2). Recuperado de <https://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/psico/article/view/6554/5821>

- Meyers, M (27 de Mayo del 2019). La OMS considera al trastorno del juego como una enfermedad oficial. *CNET en español*. Recuperado de <https://www.cnet.com/es/noticias/oms-adiccion-videojuegos/>
- Meza, J (2016). Familia, escuela y desarrollo humano. Rutas de investigación educativa. Universidad de La Salle. Recuperado de <http://biblioteca.clacso.edu.ar/clacso/gt/20161116033448/FamiliaEscuelaYDesarrolloHumano.pdf>
- MIMDES (2008). Plan Nacional de Apoyo a la Familia 2004-2011: Versión completa. Dirección General de la Familia y la Comunidad. Recuperado de http://bvs.minsa.gob.pe/local/MINSA/1289_GOB524.pdf
- Moncada, J. y Chacón, Y. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*. 21 pp. 43-49. Recuperado de: http://www.retos.org/numero_21/Retos%2021%2043-49.pdf
- Montero, P. (2016). *La crianza de los hijos en familias monoparentales femeninas de la ciudad de Maracaibo. (Tesis de Licenciatura. Universidad de Zulia)*. Recuperado de <https://www.aacademica.org/programa.cambio.socialcesaluz/17.pdf>
- Oshin, V. (2018). *La dinámica familiar y su relación con la predisposición a la ludopatía en los estudiantes de la institución educativa secundaria Gaona Cisneros – Sicuani, 2017.* (Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano) Recuperado de http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/7324/Pizarro_Veronica_Oshin.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Pereira, F. (2016). Hacia una conceptualización de los videojuegos como discursos multimodales electrónicos. *Anagramas*, 15(30). Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/angr/v15n30/1692-2522-angr-15-30-00051.pdf>
- Pérez, K., y Prado, A. (2015). *Uso de videojuegos y conductas agresivas en escolares del Colegio Santa María, sector Jerusalén, distrito La Esperanza, Trujillo, 2014.* (Tesis de Licenciatura. Universidad Privada Antenor Orrego). Recuperado de <http://repositorio.upao.edu.pe/handle/upaorep/1673>
- Ponce, J. (2018). *Bienestar psicológico en familias monoparentales y biparentales* (Tesis para la licenciatura. Universidad estatal de Milagro) Recuperado desde <http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/3973/1/BIENESTAR%20PSICOL%C3%93GICO%20EN%20FAMILIAS%20MONOPARENTALES%20Y%20BIPARENTALES.pdf>

- Quintanilla, P. (2010). Uso de internet y la personalidad en las adolescentes de Cuarto de Secundaria de cuatro Instituciones Educativas de Lima Metropolitana". Tesis de Grado, UNIFE, Lima – Perú.
- Ramírez, C. (29 de enero de 2017). Adicción a los videojuegos: ¿Cuándo hay que preocuparse? *HUFFPOST*. Recuperado de: https://www.huffingtonpost.es/2017/01/29/adiccion-videojuegos-_n_13878304.html
- Ramos, I. (2016). *Participación de los padres de familia y su influencia en la gestión institucional de las instituciones educativas del nivel inicial UGEL-Canchis-Cusco 2015* (Tesis de Magister. Universidad andina Néstor Cáceres Velásquez). Recuperado de http://repositorio.uancv.edu.pe/bitstream/handle/UANCV/776/TESIS%20T036_24702756_M.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Remigio, J. (2017). *Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas públicas del distrito de Los Olivos, 2017* (Tesis de licenciatura. Universidad César Vallejo) Recuperado de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/11347/Remigio_VJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Reyes, K. (2014). Los videojuegos: ventajas y perjuicios para los niños. *Revista mexicana de pediatría*. 81(2). Recuperado de <https://www.medigraphic.com/pdfs/pediat/sp-2014/sp142g.pdf>
- Reyes, L. (2019). *Dependencia a los videojuegos e impulsividad en escolares del 3ro al 5to de secundaria de dos instituciones públicas del distrito de Comas, 2019*. (Tesis de Licenciatura. Universidad César Vallejo). Recuperado de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/36736/Reyes_YLV.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Reyes, M., y Garrido, M. (2012). *Relaciones interpersonales en la educación*. Madrid, España: Pirámide
- Ribes, M. (2011). *Habilidades sociales y dinamización de grupos*. Bogotá, Colombia: Ediciones de la U.
- Rodríguez, H. y Sandoval, M. (2011). Consumo de videojuegos y juegos para computador: influencias sobre la atención, memoria, rendimiento académico y problemas de conducta. *Revista Suma Psicológica*. 18(2).99-110.
- Rodríguez, J., y Salcedo, K. (2014). *Habilidades Sociales y adicción al internet en escolares adolescentes de Lima-Pucallpa*. (Tesis de Licenciatura inédita. Universidad Femenina del Sagrado Corazón). Recuperado de http://repositorio.unife.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.11955/363/Rodr%c3%adguez%20Escobedo_Salcedo%20Burga_2014.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Rosales, J., Alonso, S., Caparros, B., y Molina, I. (2013). *Habilidades sociales*. Madrid, España: McGraw Hill
- Sánchez, J. (2011). *Un recurso de integración social para niños/as, adolescentes y familias en situación de riesgo: los centros de día de atención a menores*. (Tesis doctoral, Universidad de Granada). Recuperado de <https://www.ugr.es/~erivera/PaginaDocencia/Posgrado/Documentos/SanchezJuanManuel.pdf>
- Serna, R. (2016). *Videojuegos y Educación Literaria. Narrativas transmedia en las constelaciones literarias* (Tesis de máster. Universidad de Alicante). Recuperado de https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/56285/1/Videojuegos_y_Educacion_Literaria_Narrativas_Transmed_Serna_Rodrigo_Rocio.pdf
- Soto, R. (2014). *Descripción del estado actual de la adicción a los videojuegos a partir de una revisión bibliográfica integrativa*. (Tesis de Licenciatura. Universidad de Chile) Recuperado desde <http://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/135632/Memoria%20Rodrigo%20Soto.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Suárez, P. (2018). El papel de la familia en el desarrollo social del niño: una mirada desde la afectividad, la comunicación familiar y estilos de educación parental. *Psicoespacios*. 20 (12) Recuperado de <file:///C:/Nueva%20carpeta/herbert/matematica/videojuego/Dialnet-EIPapelDeLaFamiliaEnElDesarrolloSocialDelNino-6573534.pdf>
- Tejeiro, R. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Comunicación*. 7(1). Recuperado de http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a16_Efectos_psicosociales_de_los_videojuegos.pdf
- Tercero, S. (2014). Las familias monoparentales. Una aproximación a sus principales problemas y necesidades. *Humanismo y Trabajo Social*. Vol. 13-14. Recuperado de <https://pdfs.semanticscholar.org/2383/d4d8d5d6dd7788fc8a8fbc24e721dc2e397.pdf>
- Vallejos, M. & Capa, W. (2010). Video juegos: Adicción y factores predictores. *Avances en Psicología*. 18(1), 101-110.
- Vara, R. (2018). *Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo, 2017* (Tesis de Licenciatura. Universidad Autónoma del Perú). Recuperado de <http://repositorio.autonoma.edu.pe/bitstream/AUTONOMA/558/1/RAQUEL%20PAOLA%20VARA%20SALAS.pdf>

APÉNDICE

- A : DECLARACIÓN DE PERMISO DEL AUTOR
- B : CONSENTIMIENTO INFORMADO
- C : ASENTIMIENTO INFORMADO



APÉNDICE A

DECLARACIÓN DE PERMISO DEL AUTOR

El Test de adicción a los videojuegos que se utilizó como instrumento de evaluación para este trabajo de investigación, cuenta con el permiso respectivo de su creador Mariano Chóliz M. En fecha 22 de abril de 2018, se le solicitó la autorización a través de un correo electrónico para que se me permita aplicar dicha prueba, petición que me fue concedida por el autor, el día 26 de abril de ese mismo año, vía mail.



APÉNDICE B

CONSENTIMIENTO INFORMADO

La institución educativa donde se llevó a cabo la investigación, cuenta con un Departamento de Psicología, área encargada de coordinar con los padres de familia y/o tutores de los estudiantes, para que, por voluntad propia, den su consentimiento para la aplicación de diversas pruebas psicológicas.

Una vez puesto en conocimiento los términos y condiciones, se procedió con la firma respectiva para la autorización. Por tanto, las partes se obligan a mantener la información recogida en las evaluaciones en total reserva y absoluta confidencialidad, puesto que los datos y/o resultados obtenidos, serán considerados exclusivamente para fines de investigación.

Así mismo, el padre o tutor tendrá derecho a solicitar los resultados de dichas pruebas cuando lo estime conveniente.

APÉNDICE C

ASENTIMIENTO INFORMADO

Para la aplicación del instrumento de investigación, los estudiantes fueron informados al detalle del propósito del proyecto. En cuanto a su participación, es preciso señalar que ésta se llevó a cabo en forma libre y voluntaria. Los colaboradores tuvieron la posibilidad de retirarse de la investigación en el momento en que lo consideraban pertinente.

Se indicó además que la información proporcionada durante el desarrollo de dicha prueba, fue estrictamente confidencial.

