

Universidad Femenina del Sagrado Corazón

Escuela de Posgrado

Programa Académico de Maestría en Educación

VIDEOJUEGOS, FALTA DE ATENCIÓN Y FUNCIONAMIENTO
EMOCIONAL EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESTATAL

Tesis presentada por:

MARÍA VICTORIA CORCINO FRANCISCO



Para obtener el Grado Académico de

MAESTRA EN EDUCACIÓN

con mención en Problemas de Aprendizaje

Asesor

Consuelo Tula Cossio Morales

[Cód. ORCID 0000-0002-4326-5776](https://orcid.org/0000-0002-4326-5776)

Lima – Perú

2021

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

MARÍA VICTORIA CORCINO FRANCISCO

Consuelo Tula Cossio Morales

Nombre(s) y Apellidos, Asesor

Lucrecia Chumpitaz Campos

Nombre(s) y Apellidos, Miembro

Mariella V. Mendoza Carrasco

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

El presente trabajo de investigación se desarrolló para determinar la relación entre los videojuegos, la falta de atención y el funcionamiento emocional, siendo de tipo cuantitativo y de diseño no experimental de corte transversal descriptivo correlacional. La recolección de datos se realizó a través de un cuestionario de elaboración propia validado por juicio de expertos titulado "Cuestionario sobre los Videojuegos, la falta de atención y funcionamiento emocional". Se trabajó con una muestra de 169 estudiantes de nivel secundaria de una institución educativa nacional. Los resultados indican que el uso frecuente de los videojuegos no es determinante para que los estudiantes incrementen su falta de atención; sin embargo, repercute moderadamente en el funcionamiento emocional de los estudiantes.

Palabras clave: videojuegos, falta de atención, funcionamiento emocional, adolescentes, educación

ABSTRACT

The present research work was developed to determine the relation between video games, inattention and emotional functioning, being of a quantitative type, correlational level and non-experimental design of a correlational descriptive cross section; where the data was collected through a self-prepared questionnaire validated by expert judgment called "Video games, inattention and emotional functioning questionnaire" in which it was taken to register the use and frequency of video games, inattention and emotional functioning that the students had. This thesis worked with a sample of 169 high school students from a national school. The results indicate that the frequent use of video games is not decisive for the students to increase their inattention, also that the frequent use of video games has a moderate impact on the emotional functioning of the students.

Keywords: video games, inattention, emotional functioning, teens, education

RECONOCIMIENTO / DEDICATORIA

El presente trabajo va dedicado a Dios, quien es mi guía espiritual y al que siempre le tengo fe; a mis padres Juvencio y Aquilea, quienes me apoyaron en todo momento a lo largo de mi vida, tanto en los buenos como malos momentos y que son mi modelo de fortaleza; a mi difunto esposo José Carlos, que siempre me brindó fuerzas para continuar cuando sentía rendirme; a mis familiares y amigos más cercanos y a quienes ya no están en vida. A la psicóloga Giovana Chanllio y al Dr. Fernando Alvarado, mis profesoras y profesores que me han enseñado a lo largo de toda mi vida y que han sabido aconsejarme cuando tenía dudas. De ellos, he aprendido mucho. Finalmente, a mis asesoras de tesis por su guía y consejos.

Agradezco de todo corazón a cada uno por confiar en mí.



ÍNDICE

	Página
RESUMEN/ABSTRACT	3
RECONOCIMIENTO/DEDICATORIA.....	4
ÍNDICE	5
LISTA DE TABLAS	8
LISTA DE FIGURAS	11
INTRODUCCIÓN.....	12
CAPÍTULO I: EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	14
1.1 Planteamiento del problema.....	14
1.2 Justificación de la Investigación.....	16
1.3 Delimitación y limitaciones de la Investigación.....	17
1.4 Objetivos de la investigación.....	18
1.4.1 Objetivo general	18
1.4.2 Objetivos específicos.....	18
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO.....	20
2.1 Antecedentes de la investigación	20
2.1.1 A nivel internacional	20
2.1.2 A nivel nacional.....	23
2.2 Bases teóricas	26
2.2.1 Variable 1: Videojuegos	26
2.2.2 Enfoque histórico sobre los videojuegos	27
2.2.3 Clasificación de los videojuegos	31

2.2.4 Aportes de los videojuegos en lo social y educativo.....	33
2.2.5 Definición de las dimensiones del estudio.....	34
2.2.5.1 Videojuegos de Simulación.....	34
2.2.5.2 Videojuegos de Estrategia.....	35
2.2.6 Variable 2: Falta de atención.....	36
2.2.7 Variable 3: Funcionamiento emocional.....	37
2.2.8 Relación de falta de atención, funcionamiento emocional y déficit de atención.....	40
2.2.9 Características del déficit de atención.....	41
2.2.10 Causas del déficit de atención.....	42
2.3 Definición de términos.....	42
2.4 Hipótesis.....	44
2.4.1 Hipótesis general.....	44
2.4.2 Hipótesis específicas.....	44
CAPÍTULO III: MÉTODO.....	45
3.1 Nivel, tipo y diseño de la investigación.....	45
3.2 Participantes.....	46
3.2.1 Población.....	46
3.2.2 Muestra.....	46
3.3 Variables de investigación.....	47
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	50
3.5 Técnicas de procesamiento y análisis de datos.....	53
CAPÍTULO IV: RESULTADOS.....	55
CAPÍTULO V: DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	71

CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	76
6.1 Conclusiones	76
6.2 Recomendaciones	77
REFERENCIAS	79
APÉNDICE	83



LISTA DE TABLAS

Tabla	Página
1. Operacionalización de la variable videojuegos	48
2. Operacionalización de la variable falta de atención	49
3. Operacionalización de la variable funcionamiento emocional	50
4. Confiabilidad y validez de los instrumentos	52
Distribución de los estudiantes según su edad	55
6. Distribución de los estudiantes según su género	56
7. Distribución de los estudiantes según con quién juegan videojuegos	57
8. Distribución de los estudiantes según el medio que más usan para jugar	58
9. Distribución de los estudiantes según con quien viven	59
10. Distribución de los estudiantes según el que sus padres estén informados que juegan videojuegos	60
11. Distribución de los estudiantes según el que pidan videojuegos a sus familiares	61
12. Relación entre los Videojuegos y la Falta de Atención en los estudiantes de nivel Secundaria de una Institución Educativa Estatal de Lima	62
13. Relación entre los videojuegos y el funcionamiento emocional en los estudiantes de nivel secundaria de una institución educativa estatal de Lima	63

14. Relación entre los videojuegos de simulación y el funcionamiento emocional en los estudiantes de nivel secundaria de una institución educativa estatal de Lima	64
15. Relación entre los Videojuegos de Estrategia y la Falta de Atención en los estudiantes de nivel Secundaria de una Institución Educativa Estatal de Lima.....	65
16. Comparación de medias para la variable videojuegos según género	66
17. Comparación de medias para la variable videojuegos según edad.....	66
18. Comparación de medias para la variable videojuegos según tipo de familia.....	67
19. Comparación de medias para la variable falta de atención según género	67
20. Comparación de medias para la variable falta de atención según edad	68
21. Comparación de medias para la variable falta de atención según tipo de familia	68
22. Comparación de medias para la variable funcionamiento emocional según género	69
23. Comparación de medias para la variable funcionamiento emocional según edad.....	69
24. Comparación de medias para la variable funcionamiento emocional según tipo de familia.....	70
25. Confiabilidad para el indicador: Simuladores de sistemas	88

26. Confiabilidad para el indicador: Simuladores sociales.....	89
27. Confiabilidad para el indicador: Estrategia social	90
28. Confiabilidad para el indicador: Estrategia por turnos	91
29. Confiabilidad para la dimensión Videojuegos de simulación	91
30. Confiabilidad para la dimensión Videojuegos de Estrategia	92
31. Confiabilidad generalizada para la variable Videojuegos	92
32. Confiabilidad para el indicador: Seguir normas	93
33. Confiabilidad para el indicador: Organización en el trabajo.....	94
34. Confiabilidad para el indicador: Regulación emocional	94
35. Confiabilidad para el indicador: Tolerancia a las frustraciones.....	95
36. Confiabilidad para la variable Falta de atención.....	95
37. Confiabilidad para la variable Funcionamiento emocional.....	96
38. Matriz de correlaciones de los indicadores con las dimensiones del cuestionario videojuegos	97
39. Estructura encontrada en los indicadores del cuestionario Videojuegos.....	98
40. Matriz de correlaciones de los indicadores con las variables falta de atención y funcionamiento emocional	98
41. Estructura encontrada en los indicadores de las variables falta de Atención	99
42. Bondad de ajuste a la curva normal de Kolmogorov–Smirnov para las variables analizadas	100

LISTA DE FIGURAS

Figura	Página
1. Relación entre videojuegos y déficit de atención	30
2. Distribución de los estudiantes según su edad	55
3. Distribución de los estudiantes según su género	56
4. Distribución de los estudiantes según con quien juegan videojuegos	57
5. Distribución de los estudiantes según el medio que más usan para jugar ...	58
6. Distribución de los estudiantes según con quien viven	59
7. Distribución de los estudiantes según el que sus padres estén informados que juegan videojuegos	60
8. Distribución de los estudiantes según el que pidan videojuegos a sus familiares	61

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación para optar al grado de Maestría en Educación lleva como título “videojuegos, falta de atención y funcionamiento emocional en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal”.

La motivación que sustenta la presente investigación se sostiene en un proceso de observación de una práctica profesional docente en la que se constató el uso frecuente de videojuegos como medio de entretenimiento tecnológico por niños y adolescentes y, las diversas reacciones que esta situación generaba en ellos, por ello los objetivos buscan determinar la relación que existe entre los videojuegos y la falta de atención, así como la relación que existe entre los videojuegos y el funcionamiento emocional en los estudiantes de nivel Secundaria.

Tiene como principal propósito establecer la correlación entre las variables videojuegos, falta de atención y funcionamiento emocional, cuyos resultados permiten proponer orientaciones para el tratamiento pedagógico de la problemática desde los docentes, padres de familia y estudiantes.

La presente tesis está conformada por 6 capítulos. El primer capítulo aborda el problema de investigación, la justificación, delimitación y limitación de la investigación, así como los objetivos de este.

El segundo capítulo desarrolla el marco teórico, en donde se incorporan los antecedentes de investigación nacionales e internacionales, también incluye las bases teóricas para las variables trabajadas, la definición de términos, finalizando con las hipótesis de la investigación.

El tercer capítulo aborda el marco metodológico, donde se desarrolla el nivel, tipo y diseño de la investigación, los participantes, las variables de investigación, las técnicas e instrumentos de recolección de datos, y las técnicas de procesamiento y análisis de datos.

El cuarto capítulo presenta los resultados de la investigación, el quinto capítulo la discusión de los resultados, finalizando el sexto capítulo con las conclusiones y recomendaciones.

Concluyendo este trabajo con las referencias y el apéndice.



CAPÍTULO I: EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Planteamiento del problema

Los videojuegos son programas de entretenimiento virtual, los cuales tienen relevancia en este siglo por los variados géneros que ofrece; mientras el déficit de atención es un trastorno de carácter neurobiológico, teniendo como principales características la inatención, impulsividad e hiperactividad frecuente y carente de control, con predominio de la falta de atención y regulación del funcionamiento emocional.

La motivación inicial del presente estudio era relacionar las variables videojuegos y déficit de atención. Sin embargo, y según los estudios presentados, el déficit de atención es una variable neurológica clínica, por ello se tomó en cuenta para la investigación, a través de un cuestionario de elaboración propia, los componentes que la conforman como son la falta de atención y el funcionamiento emocional. Desde la presente investigación se busca conocer la relación que existe entre los videojuegos, la falta de atención y el funcionamiento emocional, partiendo desde la perspectiva de frecuencia con que se usa y si es supervisado. Consideraciones que han sido tomadas en cuenta ya que, a nivel internacional, se menciona que los videojuegos, teniendo un uso adecuado, ayuda a fomentar el manejo de la atención. El beneficio principal que posee este medio en los niños con déficit de atención, es la capacidad de poder aumentar y mantener su atención, así como mejorar los procesos ejecutivos de la mejora de trabajo, manteniendo y manipulando distintos tipos de información para llegar a una respuesta (Redacción Madrid, 2014). En el Perú, la jefa del Servicio de

Rehabilitación Pediátrica de EsSalud, sostiene que el uso desmedido de los videojuegos, sin supervisión, puede ser causa del origen de diferentes afecciones en niños y adolescente, incluyendo en su lista, el déficit de atención, conductas impulsivas y agresivas. (Redacción EC, 2019).

Para conocer más sobre la frecuencia y uso de los videojuegos en la falta de atención y funcionamiento emocional, es que se realiza este estudio en un colegio estatal de Lima, en donde a través de la observación se pudo ver que un grupo de estudiantes son dependientes de un recurso tecnológico, costándoles el poder controlar sus emociones y concentrarse en seguir indicaciones, costándoles ser ordenados en sus tareas. Las posibles causas que acentúan estas características y que se han observado en los entornos educativos, están relacionadas a que los padres suelen responder con inmediatez a los requerimientos y gustos de sus hijos, no hay supervisión o control de la frecuencia y uso que tienen frente a los videojuegos y la carencia de estrategias por parte de los docentes para generar aprendizajes activos. Situaciones que repercuten en la falta de atención y el funcionamiento emocional. Condición última que se vincula a comportamientos intolerantes y de ansiedad.

En función a lo antes presentado y con el propósito que los resultados de este estudio aporten a nuevas líneas de investigación vinculados a la problemática, nos planteamos las siguientes interrogantes: ¿Qué relación existe entre los Videojuegos y la falta de atención en los estudiantes de nivel Secundaria de una Institución Educativa Estatal de Lima? y ¿Qué relación existe entre los

videojuegos y el funcionamiento emocional en los estudiantes de nivel secundaria de una institución educativa estatal de Lima?

1.2 Justificación de la Investigación

La justificación científica del presente trabajo es que permita brindar más aportes a las investigaciones relacionadas con los videojuegos, la falta de atención y el funcionamiento emocional. Los aportes de esta investigación se orientan a contribuir de manera significativa a la actualización de las teorías vinculadas a fenómenos educativos, de tal manera que se constituyan en la base para aplicar procedimientos que faciliten la autorregulación en el uso de los videojuegos por los docentes que estén ajenos a este tema.

El presente trabajo presenta un aporte práctico ya que permitirá beneficiar a los docentes de diversos niveles educativos desde lineamientos pedagógicos que permitan mejorar las prácticas de enseñanza y aprendizaje desde la integración de lo lúdico, así como, la posibilidad de brindar mejor orientación a los estudiantes con respecto al uso de los videojuegos.

El aporte institucional de esta investigación se da posteriormente, al generar propuestas de talleres a padres de familia que permitan orientar la pertinencia de los videojuegos en relación a la edad, frecuencia y el tiempo, con el propósito de ir formando autorregulación. Todo ello, dentro de nuestra realidad específica, en un mediano plazo, estrechando un vínculo entre lo familiar e institucional.

El aporte teórico se sustenta en la sistematización de teorías y enfoques afines a las variables de estudio (Gil y Vida, 2007), (Amador, Mena y Salat, 2014),

(Wolf y Perron, 2005), (Tahiroglu, Celik, Avci, Seydaoglu, Uzel, Altumbas, 2010) el cual puede ser utilizado en futuras investigaciones que permitan comprender aspectos metodológicos y didácticos vinculados a los videojuegos desde el proceso de enseñanza aprendizaje. Así mismo el marco teórico abre una línea de orientación hacia los aportes del conectivismo y la gamificación, aplicados al ámbito educativo.

En el aporte metodológico, la propuesta correlacional nos ayuda a establecer la relación de las variables permitiéndonos recomendar y construir algunas iniciativas de mejora en el ámbito educativo. Así mismo, la construcción del cuestionario denominado “Videojuegos, falta de atención y funcionamiento emocional” es un instrumento que pueda servir para futuras investigaciones.

1.3 Delimitación y limitaciones de la investigación

La investigación se desarrolló en una Institución Educativa Estatal del distrito de Ate, que cuenta con nivel primaria y secundaria. Ubicada cerca a zonas comerciales, entre ellas, negocios vinculados a los videojuegos. Con respecto al uso de recursos tecnológicos, se puede afirmar que el 100% de familias que forman parte del estudio tienen acceso al uso de celular, computadoras y otras plataformas tecnológicas.

La población inicialmente estaba conformada por 300 estudiantes del nivel Secundaria. Se aplicó el cuestionario sobre el uso de videojuegos, falta de atención y funcionamiento emocional a 192 adolescentes que cumplían la condición de video jugador (jugador de videojuegos). El cuestionario se aplicó en

el mes de junio del 2019. El lugar de investigación fue una Institución Educativa Estatal del distrito de Ate, ciudad de Lima.

Inicialmente la investigación estaba orientada al estudio de la variable déficit de atención, en función de los antecedentes que fueron consultados. Sin embargo, la revisión teórica y la consulta de expertos permitieron redimensionar el estudio hacia dos componentes del déficit de atención: falta de atención y funcionamiento emocional, dimensiones que pueden funcionar perfectamente con los procesos de aprendizaje de los niños y adolescente y no requieren diagnóstico previo.

1.4 Objetivos de la investigación

1.4.1 Objetivo general

1.4.1.1 Determinar la relación que existe entre los videojuegos y la falta de atención en los estudiantes de nivel Secundaria de una Institución Educativa Estatal de Lima.

1.4.1.2 Determinar la relación que existe entre los videojuegos y el funcionamiento emocional en los estudiantes de nivel Secundaria de una Institución Educativa Estatal de Lima.

1.4.2 Objetivos específicos

1.4.2.1 Determinar la relación que existe entre los videojuegos de estrategia y la falta de atención en los estudiantes de nivel Secundaria de una Institución Educativa Estatal de Lima.

1.4.2.2 Determinar la relación que existe entre los videojuegos de simulación y el funcionamiento emocional en los estudiantes de nivel Secundaria de una Institución Educativa Estatal de Lima.



CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

A continuación, se señalan las investigaciones nacionales e internacionales, que tratan sobre los videojuegos, la falta de atención en los estudiantes y el funcionamiento emocional en los estudiantes.

2.1.1 A nivel Internacional

Agurto y Ordóñez (2018) realizó un estudio sobre el trastorno por déficit de atención y su influencia en las relaciones interpersonales de los estudiantes de quinto año de educación general básica en Ecuador, en el que trató como objetivo el analizar la influencia del déficit de atención e las relaciones interpersonales de los estudiantes. Trabajó con 42 docentes, 6 directivos y 75 estudiantes de quinto año de educación general. Se trabajó con la encuesta para recopilar respuestas Tricotómicas y la entrevista para recopilar aspectos importantes. Los resultados obtenidos mencionan que la propuesta ejecutada favoreció en primer lugar a los estudiantes, además de los docentes y autoridades que participaron. El estudio realizado por Agurto y Ordóñez propuso capacitar a los docentes y directivos con el objetivo de que tengan un mayor conocimiento del TDAH y se sensibilicen en ello, permitiendo que hagan extensivo las recomendaciones a los padres de familia. Esta investigación brinda de aporte a este trabajo, el hecho de conocer más sobre la repercusión del déficit de atención en su atención oportuna, y la propuesta de poder capacitar a los padres de familia y docentes sobre lo que es y cómo actuar frente a ello, brindando estrategias como los refuerzos positivos que

permitan potenciar la autoestima, además de establecer normas y asignar tareas para una mejor organización.

Díaz (2018) realizó una investigación cualitativa con una metodología de intervención-acción sobre los videojuegos como medio de aprendizaje y análisis de entornos gamificados, dirigida a docentes y estudiantes de España. La investigación desarrolló una parte teórica en la que se manifiesta diversas estrategias, y una parte práctica basada en experimentos. Se aplicó un juego de rol basado en un relato de Carroll titulado Las aventuras de Alicia, y otro sistema adaptado de Las aventuras de Ulises. El estudio concluye en la importancia que tiene el buen uso de los videojuegos al implementar estrategias nuevas, haciendo uso de la tecnología y otros recursos que implican a profesores y alumnos. Esta investigación permite que se conozca otros usos que pueden tener los videojuegos como estrategias innovadoras, siendo estos un recurso positivo cuando se da el uso y la orientación adecuada.

Sánchez (2017) realizó un estudio de investigación empírico acerca del perfil multicontextual de los niños con trastorno por déficit de atención e hiperactividad en sus competencias sociales en España, llegando a la conclusión de que las habilidades sociales y emocionales son factores que influyen en el control emocional de los niños con TDAH. Además, concluyó que las familias se sienten con más confianza en la educación de sus hijos al comprender más sobre este trastorno, gracias al apoyo de los profesores. También hace mención que la habilidad socioemocional puede ser afectada por la dificultad de respuesta y memoria inmediata en relación con su entorno. Se rescata de este estudio la

importancia del apoyo educativo a las familias con niños con TDAH. Finalmente, mencionar que, el control emocional de los menores tiene repercusión en el desarrollo social y de sus habilidades de respuesta por memoria.

Zhao (2017) hizo un estudio experimental sobre los videojuegos, educación y desarrollo en España, en el que se aplicó un cuestionario para recoger información de gustos y preferencias de videojuegos en niños de 2º, 4º y 6º de primaria, para luego de ello seleccionar 2 grupos de niños y niñas en el que se experimentó sus reacciones emocionales y sociales a través de un videojuego. Los resultados comprobaron que la mayoría de los estudiantes tenía control emocional frente al videojuegos, siendo cooperativos al tratar de resolver el problema que se generaba en la trama del juego. Uno de los resultados fue que se presentaron pocos casos en que al menor le costaba compartir con otros. También hace hincapié que los varones son más activos frente a los videojuegos, sobre todo si contiene batallas, mientras las niñas son más afines a la parte narrativa, presentando éstas últimas mayor control emocional. Finalmente recomienda el autor, la regulación del uso de los videojuegos tomando en cuenta los criterios de tiempo. Este estudio aporta resultados sobre el control emocional y cooperativo, ya que indica que el tiempo al que le dedican los adolescentes y niños, puede influir en sus actividades e interacciones. Señala, finalmente, que es importante adecuar el uso de este recurso, el cual tiene mayor influencia en los varones.

Fernández (2016) realizó un estudio sobre los videojuegos educativos para el desarrollo de las inteligencias múltiples en aulas de educación primaria en España, siendo una investigación tanto cualitativa como cuantitativa, en la que se

trabajó con profesores y se empleó un pre-test y un post-test utilizando el cuestionario de Prieto y Ballester de la inteligencia múltiple de los sujetos. Además se realizó un curso semipresencial con los profesores para la introducción de experiencias innovadoras, llegando a la conclusión de que es importante incorporar los videojuegos en las aulas como herramientas para el docente, ya que repercute en la motivación y el clima del aula, favorece aprendizajes y facilita el desarrollo de diversas inteligencias. Este estudio sirve de aporte a esta investigación, debido a su conclusión, de que el uso adecuado de los videojuegos, puede ser un aporte social y metodológico, con un gran impacto en la población infantil y adolescente debido a las dinámicas que genera este medio.

2.1.2 A nivel Nacional

Gozme y Uracahua (2019) investigaron la influencia de los videojuegos en el rendimiento académico de los estudiantes de tercero, cuarto y quinto de secundaria de una institución educativa particular del distrito de Hunter, Arequipa, en el que se seleccionó 100 estudiantes. Siendo este un estudio correlacional en el que se aplicó un cuestionario para contrastar el rendimiento académico y el uso de videojuegos. La información se obtuvo de las boletas de notas correspondiente al segundo bimestre. Los resultados indican que el 42% juega de manera diaria, sobre todo videojuegos de lucha o de deportes, pese a ello existen actitudes positivas que no dañan la relación de sus responsabilidades, así como su personalidad. Los autores reconocen la importancia de la orientación para el uso de los videojuegos de manera responsable por parte de los padres y educadores, sobre todo estos últimos, así como su empleo como estrategia lúdica en clase.

Este trabajo, permite rescatar que el uso de los videojuegos puede ser usado de manera positiva en el desarrollo de su personalidad, sin embargo, mencionan la importancia de regular el uso y frecuencia de utilizar estos medios por parte de los agentes educativos del menor. Asimismo, señala que el uso adecuado de los videojuegos por el docente, y de acuerdo con el tipo de juego, puede ser una oportunidad de aprendizaje para los estudiantes.

Huallanca (2017) realizó una investigación correlacional transeccional, acerca del clima familiar y el déficit de atención en estudiantes de segundo grado de secundaria de una institución educativa pública en Ayacucho. El estudio tuvo como principal objetivo de investigación, establecer la relación entre el clima familiar y el déficit de atención. Se aplicó una escala del clima social familiar y una lista de chequeo para el déficit de atención. A través de sus resultados se demuestra que, si hay relación entre las variables estudiadas, concluyendo que el clima familiar afecta aún más el déficit atención. Esta investigación aporta al presente trabajo sobre las características y conductas que se acrecientan en el déficit de atención debido a un clima familiar no favorable, repercutiendo negativamente en el funcionamiento emocional y afectivo del adolescente, remarcando la importancia de involucrar de manera positiva a la familia y los docentes en la atención oportuna.

López (2017) realizó un estudio acerca del déficit de atención e hiperactividad en estudiantes de primaria, tanto de zonas urbanas como rurales en Huancayo. Se empleó en este trabajo el método descriptivo con diseño descriptivo comparativo, aplicándose la ficha diagnóstica DSM-IV y DSM-IV-TR para el recojo

de información. Los resultados establecen que no hay diferencias de déficit de atención entre estudiantes de zona urbana y zona rurales. Este estudio permitió rescatar que la desatención o falta de atención, como parte del déficit de atención, tiene características comunes, como son el que les cueste seguir normas o instrucciones frente al trabajo desorganizado. Esto se refleja en un grupo mayoritario dentro de la zona urbana, además de reforzar la idea de la importancia de que los padres y maestros sean un factor positivo tanto de ayuda como de supervisión para los niños.

Vilcahuamán (2017) investigó sobre el déficit de atención y la autoestima en niños de segundo grado de primaria de la I.E.P. San Juan de Lurigancho, teniendo como propósito determinar la relación entre ambas variables. Este estudio empleó la metodología descriptiva de nivel correlacional y de diseño no experimental. La muestra en la que se realizó esta investigación estuvo conformada por niños del segundo grado de primaria de 7 y 8 años. Se utilizó dos cuestionarios compuestos por respuestas de escala Likert para cada variable. Llegando a la conclusión que el déficit de atención y la autoestima no se relacionan. Este trabajo aporta a esta tesis el hecho de que el déficit de atención es necesario identificarlo y comprenderlo para una intervención óptima por parte de los docentes y otros especialistas. Su detección pronta permite que se mejore la autoestima en el aspecto emocional, la cual se define como una característica que es afectada por el déficit de atención.

Campos y Juan de Dios (2016) se enfocaron en un estudio correlacional sobre los videojuegos y su relación con la inteligencia emocional de los

estudiantes del tercer grado de educación secundaria en Huánuco. La muestra de estudio fue conformada por 26 estudiantes. El método usado fue el no probabilístico y los instrumentos con los que se recogieron datos fueron la encuesta, para la variable videojuegos, y el Inventario del Cociente Emocional de Bar-On, para la variable Inteligencia Emocional. La investigación determinó que los videojuegos tienen influencia negativa en la inteligencia emocional de estudiantes del tercer año de educación secundaria. Esta investigación sirve de aporte a este trabajo, debido a sus resultados sobre el uso de los videojuegos y la influencia que repercute en la inteligencia emocional de los adolescentes, enfocándose en la importancia limitar el tiempo y el uso de los videojuegos, y sobre todo el de seleccionar videojuegos acordes a su edad y nivel de desarrollo.

2.2 Bases teóricas

2.2.1 Variable 1: Videojuegos

Los videojuegos han empezado a tener una mayor relevancia dentro del ámbito cultural del siglo XXI, por ello es bueno conocer el concepto actualizado. Gil y Vida (2007) afirman que “son programas informáticos diseñados para el entretenimiento y la diversión que se pueden utilizar a través de varios soportes como las videoconsolas, los ordenadores o los teléfonos móviles” (p. 11).

Una definición importante corresponde a Gil y Vall-Ilovera (2019) quienes afirman que los “videojuegos constituyen una puerta de acceso a las nuevas tecnologías y ofrece un aprendizaje informal que puede redundar en un mayor y mejor manejo de las nuevas tecnologías” (p. 14).

Esta concepción permite afirmar que los videojuegos han nacido como un medio de entretenimiento que puede ser útil para el desarrollo de aprendizajes diversos además de tener mayor influencia para el entendimiento del uso de las nuevas tecnologías.

2.2.2 Enfoque Histórico de los videojuegos

El término “videojuegos” aparece por primera vez en el año de 1973 en las revistas “Reader’s Guide to Periodicals”. Antecede a esta denominación términos como “Electronic Games” y “Computer Graphics” presentes en artículos de entretenimiento. En los últimos años, el término videojuegos asume otras variaciones como “video games”, “computer games”, “electronic games” o “VCS” (Video Computer System).

Shigeru Miyamoto, ha mediado de los años 80, revolucionó la industria de los videojuegos con la creación de su personaje símbolo del videojuego “Super Mario Bros.”, que se convirtió en un éxito de ventas de su época, marcando una era dorada para la industria. Este hecho hizo que se produjera una segunda consola por parte de Nintendo llamada “Nintendo Entertainment System” (NES), el cual en Japón tenía como nombre “Family Computer” (Famicom).

Actualmente, Shigeru Miyamoto es considerado como el padre de los videojuegos modernos y principal referencia del ocio interactivo, distinción que fue obtenida en mayo del 2012 al recibir el premio Príncipe de Asturias de Comunicación y Humanidades. Esta distinción que obtuvo fue por el gran aporte que ha realizado para el entretenimiento familiar, además de ser uno de los

principales revolucionarios en la creación de videojuegos didácticos, formativos y constructivos libres de violencia y que permiten ejercitar la mente, siendo valiosos desde un punto educativo.

Los videojuegos en 1998 tuvieron una clasificación por estereotipos de género, teniendo en ese entonces títulos de videojuegos para un público femenino y otro para un público masculino, sobre esto Wolf y Perron (2005) afirman:

Teóricos de la cultura, psicólogos del desarrollo, técnicos académicos, representantes de la industria de los juegos de ordenador y jugadoras estudiaron el estado del mercado y la diferencia entre géneros, y reflexionaron sobre si lo necesario era diseñar videojuegos para chicas o tener un enfoque más amplio para crear juegos tanto para chicos como para chicas. (p.11)

El estereotipo de género se amplió, a partir de un cambio notorio. Iniciando el nuevo milenio, Nintendo comercializó el juego Pokémon Crystal, añadiendo la opción de escoger desde un comienzo como personaje principal, ser un niño o una niña. Este tipo de juego aún perdura hasta nuestra época. Esta distinción permitió a las niñas mayor visibilidad en la participación de estos juegos desde la posibilidad de elegir personajes de su mismo género.

Prueba de ello, a nivel internacional Portaltic (2019) señala que existe un 43% de jugadores femeninos. Sin embargo, en Perú, Growth from Knowledge (GfK) y la Asociación Peruana de Deportes Electrónicos y Videojuegos (APDEV) (2019) indican que aún hay un rango del 76% conformado por usuarios masculinos que juegan videojuegos, siendo un margen muy marcado aún en estos tiempos.

Con el avance de la tecnología, los videojuegos empezaron a dar el salto a los móviles, y con ello, una nueva forma de vincular a los videojuegos al mundo adolescente. Estos juegos se vuelven más accesibles incrementando con ello la posibilidad del juego libre, no controlado, y la adicción. Ejemplo de dicha situación fue “Candy Crush Saga”, lanzada en el año 2012.

Desde el año 2006 empezó a surgir un interés por presentar los videojuegos como un medio cultural moderno. Hasta antes de esa fecha los videojuegos no fueron vistos como temas de investigación. Según Wolf y Perron (2005):

Unos cuarenta años atrás esta antología básica no se habría llegado a realizar, no sólo por falta de público, sino también a causa de la escasez de estudiosos dispuestos a considerar seriamente el videojuego como un objeto cultural digno de atención. (p. 2)

Los videojuegos han ido transformándose en los últimos 60 años respondiendo al vertiginoso avance de las nuevas tecnologías. En la actualidad, los videojuegos, no solo constituyen un interés lúdico sino también investigativo. Sus fines han sido materia de estudio vinculados en la educación, psicología, comunicaciones, cine, informática, entre otros. Según Wolf y Perron (2005) “El hecho es que el estudio de los videojuegos se ha convertido en un punto de convergencia del pensamiento teórico contemporáneo” (p. 2).

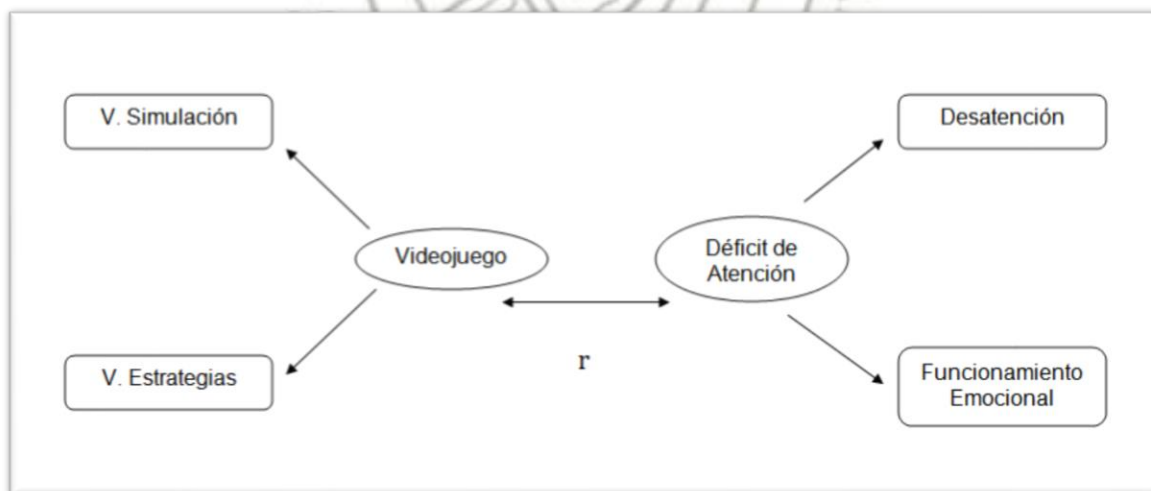
Los primeros estudios relacionan los videojuegos con el déficit de atención. Tahiroglu, Celik, Avci, Seydaoglu, Uzel y Altunbas (2010), señalan que los juegos de computadora, entendidos como videojuegos, pueden tener un efecto positivo en la atención a corto plazo en las personas, cuando se hace uso de este medio

con poca frecuencia, y aún es más notorio cuando es utilizado por primera vez. Sin embargo, este efecto se ve anulado, cuando se compara los resultados, entre las personas que no tienen problemas de TDAH, por otro lado, en dicha investigación, se menciona que existe un efecto contrario, cuando la exposición a los videojuegos es de mayor frecuencia y a largo plazo, esta puede deteriorar la atención, sobre todo en la población más joven y que sufren del Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad.

En base a lo planteado por Tahiroglu, Celik, Avci, Seydaoglu, Uzel y Altunbas (2010), además de datos recopilados de otros autores, la autora de la tesis propone el siguiente modelo conceptual.

Figura 1

Relación entre los Videojuegos y el Déficit de Atención



Nota. Elaboración propia.

El modelo presentado en la figura 1, ha sido elaborado en base a los análisis de los antecedentes de la presente investigación y representan la postura inicial de la investigadora la misma que será verificada a partir de los resultados. El argumento base que sostiene el modelo es la exposición excesiva a los

videojuegos sin una regulación adulta. Dicha situación lleva a los usuarios a ser dependientes de un aparato tecnológico, genera poca tolerancia a la frustración y/o control de las emociones. Estas situaciones podrían agudizar la falta de atención.

2.2.3 Clasificación de los videojuegos

Los videojuegos, como cualquier tipo de arte, fueron clasificados de acuerdo al estilo que poseían en su narrativa, ritmo, y la búsqueda de emociones que producía en los jugadores. Dentro de los tipos de videojuegos existen diversos subgéneros. La presente investigación considera una clasificación de 6 grupos.

a. Los videojuegos de acción son aquellos juegos en los que el jugador se enfrenta con otros oponentes a través de niveles para alcanzar una meta. De esta manera, reta las habilidades psicomotrices del jugador además de la rapidez, percepción visual y la precisión al momento de dar uso del control de los mandos, respondiendo a mensajes o estímulos visuales que emergen a través de la pantalla.

b. Los videojuegos de aventura narran una historia, similar a un libro o una película, en que el jugador se pone en el papel del protagonista, permitiéndole resolver diferentes pruebas para lograr alcanzar el final de la historia.

c. Los videojuegos deportivos, son aquellos juegos que trasladan la experiencia deportiva real a un medio virtual, teniendo que cumplir las mismas normas.

d. Los videojuegos sociales permiten que el jugador se relacione con otros, sea de manera cooperativa o competitiva. Se requiere de la participación de un grupo de personas quienes se enfrentan hasta llegar a niveles competitivos que les permite participar en torneos y alcanzar retribuciones económicas. Estos videojuegos requieren la adquisición de audífonos, cámaras de video, micrófonos, entre otros.

Los videojuegos de simulación y los videojuegos de estrategia pertenecen a esta clasificación, sin embargo, ambos serán tratados con más profundidad en el presente trabajo debido a que guardan mayor relación con las variables falta de atención y control emocional. Se verá con mayor precisión en las definiciones de las dimensiones.

El uso regulado de los videojuegos es posible a partir de criterios de edad, tipo de contenido, características interactivas del producto, capacidad de los usuarios, y bienes y servicios digitales (Entertainment Software Rating Board, 1994). Así mismo, el contenido de los videojuegos y sus posibles aplicaciones pueden ayudar a regular a los consumidores de estos productos dentro del continente americano.

A pesar de que las compañías de videojuegos americanas cumplen en difundir estos criterios, existe una compra indiscriminada de videojuegos sin una buena orientación. Por esta razón, los niños terminan jugando videojuegos no propios de su edad y sin una regulación de la frecuencia de uso de los mismos.

Lo mencionado en párrafos anteriores es confirmado por Tapia (2020), presidente de la Asociación Peruana de Deportes Electrónicos y Videojuegos, al

decir que los videojuegos ya cuentan con normas internacionales para su clasificación por edades y según su contenido, así mismo McAfee (2018), en una entrevista, presenta un informe en el que indica que un 44% de padres permiten que sus hijos jueguen videojuegos que no son aptos de su edad, coincidiendo en el tema la orientación en los adultos. Ambos coinciden en la importancia de regular el uso de este medio de entretenimiento y dar conocimiento de estas normas.

2.2.4 Aportes de los videojuegos en lo social y educativo

El aporte de los videojuegos rompe con la ideas negativas y estereotipadas y abre puertas para la comprensión del desarrollo de las habilidades digitales, sociales y educativas. Se destacan en cuatro pilares importantes. Estos son, según Gil y Vida (2007), el desarrollo de las habilidades sociales dentro de la cooperación e interiorización de reglas; el desarrollo de las habilidades personales y emocionales, que permiten promover la autoconfianza y satisfacción al superar determinados retos; el desarrollo de habilidades psicomotoras, centradas en la coordinación visomotriz, la rapidez de respuesta y la precisión; el desarrollo de habilidades cognitivas que permitan estimular la percepción auditiva y visual, además de la resolución de problemas que emerjan.

En el año 2015, en el Perú, los docentes de diversas áreas y niveles pedagógicos empezaron a considerar una nueva estrategia educativa llamada gamificación que tiene como principal beneficio la motivación de los estudiantes para alcanzar objetivos concretos, teniendo como base los videojuegos.

La aplicación de la gamificación en las aulas puede tener unos efectos adicionales muy beneficiosos para los estudiantes. De hecho, estos sistemas lo que están promoviendo es que los alumnos puedan aprender por ellos mismo, de manera individual o colectivamente. Se le da autonomía, necesitan espíritu crítico, capacidad de resolución de problemas, etc. (Teixes, 2015, p. 109)

El uso de esta estrategia en el entorno educativo, permite al estudiante fortalecer el desarrollo de las habilidades cognitivas, sociales, psicomotoras y emocionales.

2.2.5 Definición de las dimensiones del estudio

2.2.5.1 Videojuegos de Simulación:

Los videojuegos de simulación, son aquellos que se reproducen de manera realista diferentes actividades, sobre todo las que son consideradas cotidianas o que sirven como simulador de usos de diferentes vehículos. Gil y Vida (2007) hacen mención sobre como este tipo de videojuego puede permitir desarrollar formas de aprendizaje activo, constituyéndose en un recurso de entrenamiento profesional.

Este tipo de videojuegos permite desarrollar la creatividad, el razonamiento lógico, así como la imaginación, permitiendo expresar ideas propias o crear acuerdos. Es usado mayormente por los “casual gamers” que son jugadores esporádicos cuyo interés es acercarse a los videojuegos de manera no comprometida.

Los indicadores que explican la dimensión de estudio videojuegos de simulación han sido determinados en función a las dos categorías que guardan

relación descriptiva (principio de orden emocional) con la variable funcionamiento emocional.

- Simuladores de sistemas: son aquellos simuladores que permiten reproducir el desarrollo de crecimiento de un determinado lugar, así como el manejo virtual de diferentes establecimientos como negocios, e incluso vehículos.
- Simuladores sociales: su función principal es imitar un entorno social dentro del mundo virtual, permitiendo gestionar y crear diferentes tipos de historias, tomando como base las relaciones personales. Un ejemplo son The Sims, creado por Will Wright.

2.2.5.2 Videojuegos de Estrategia

Los juegos de estrategia tienen como fin lograr cumplir los objetivos planteados, tomando de manera previa acciones inteligentes, en donde se fomenta la concentración y el razonamiento.

Según Gil y Vida (2007) “se caracterizan por la necesidad de planificar y ordenar de forma inteligente acciones y recursos para conseguir el objetivo final” (p. 24).

Los indicadores que explican la dimensión de estudio videojuegos de estrategia han sido determinados en función a las dos categorías que guardan una relación descriptiva (principio de orden cognitivo) con la variable falta de atención.

- Estrategia social: se caracteriza por ser videojuegos que se deben planificar y ordenar diferentes acciones (económicas, bélicas, etc.) Civilization es un ejemplo del modelo mencionado.
- Estrategia por turnos: estos juegos se caracterizan por tener interfaces a través de turnos, sea entre un jugador a otro, o de un jugador a la computadora. El videojuego Pokémon es uno de los juegos más populares de este tipo.

2.2.6 Variable 2: Falta de atención

De acuerdo a Amador, Mena y Salat (2014):

La desatención se manifiesta como la dificultad para prestar atención a los detalles, cometer errores por descuido en las tareas escolares o en el trabajo, no escuchar lo que se le dice, no acabar las tareas y distraerse fácilmente por estímulos externos o internos (p. 74).

Por ello, la desatención o también llamada falta de atención, tiene mayores manifestaciones dentro del aula, y se relaciona con el desarrollo de tareas o actividades escolares debido a la falta de organización en las mismas, así como el seguimiento de las normas establecidas.

Parte de las características que se observan en la falta de atención es que quienes padecen de ello, en su mayoría es la población infantil masculina. Otros criterios que son mencionados por Fernández y Fernández (2016) son:

Algunos de estos síntomas que causaban alteraciones estaban presentes antes de los 7 años, algunas alteraciones provocadas por los síntomas se presentan en dos o más ambientes (escuela, casa, trabajo, etc.). Deben existir pruebas de que hay un problema clínicamente significativo del funcionamiento social y académico o laboral. Los síntomas no están presentes exclusivamente en el transcurso de un trastorno generalizado del

desarrollo, esquizofrenia o cualquier otro trastorno psicótico, y no se explican mejor por otro trastorno (p.25).

Por ello se considera como indicadores del presente trabajo:

- Seguir normas: prestar atención a lo que observa, o mantenerla para determinadas actividades puede ser complicado para algunas personas. A veces suele presentarse dificultades para seguir y obedecer las instrucciones, tanto las grupales como personales.
- Organización en el trabajo: implica un esfuerzo mental sostenido por parte del individuo para organizar sus propias actividades, lo que hace complicado el que pueda terminar tareas de manera autónoma.

En resumen, la falta de atención lleva a que la persona no llegue a acatar normas o poder organizarse en sus actividades, este tipo de característica no solo recae en las personas con TDAH, sino también en quienes no poseen este trastorno, y que se ve reflejado en terminados momentos o acciones.

2.2.7 Variable 3: Funcionamiento emocional

El funcionamiento emocional se define según Amador, Mena y Salat (2014) que ponen en evidencia la fluctuación emocional, de tal manera que el sujeto pueda pasar, en periodos breves de tiempo de la semieuforia a un estado de desánimo, así mismo se observa dificultades del autocontrol frente a la frustración. Sus características son:

- Déficit de regulación emocional: es la dificultad de reconocer y manejar las diferentes emociones, sean positivas como negativas.
- Dificultad para tolerar las frustraciones: el hecho de no alcanzar una meta concreta u obtener la victoria, puede desencadenar que la persona tenga una reacción negativa ante la frustración.
- Dificultad para reconocer expresiones y emociones de otros.

Interpretando la información anterior, un menor con déficit de atención le será complicado tener autocontrol en sus emociones, permitiéndole no poder superar alguna dificultad presentada o la derrota. Esto le permite evidenciar una baja tolerancia a la frustración y en algunos casos presentar una baja autoestima, ya que el entorno en el que se encuentra tiende a repetir las limitaciones que tiene, siendo sus esfuerzos poco compensados.

Los indicadores que se están tomando en cuenta para el presente trabajo son:

- Regulación emocional: que el individuo tenga un autocontrol de sus emociones positivas y negativas, teniendo además un auto reconocimiento de la ira, la alegría y la tristeza.
- Tolerancia a las frustraciones: algunas veces puede ir acompañada de la regulación emocional, y es una conducta basada en la tolerancia ante situaciones imprevistas o no obtener lo deseado.

Cabe señalar que las variables mencionadas sobre la falta de atención y el funcionamiento emocional en la presente investigación forman parte también de las características que se pueden observar en el desarrollo cognitivo del adolescente. Estas están vinculadas al desarrollo de la moralidad, la centralidad en propia satisfacción y el carácter selectivo de sus decisiones.

Según Martínez (2016), doctora especialista en pediatría y médico consultor de Advance Medical, señala que en la transición de la niñez a la adolescencia existen cambios en el desarrollo cognitivo y socioafectivo. Presentando características en su personalidad como: el mantener conflictos de dependencia-independencia, dificultad para expresar sus emociones o presentan con frecuencia altibajos emocionales, entre otros, las cuales pueden ser un problema considerable si la familia y la escuela no ha apoyado en el desarrollo positivo de su personalidad desde la infancia.

El desarrollo cognitivo entre los 11 y 13 años está vinculado a la moralidad del adolescente basada en conceptos poco consistentes. Además, suele estar en confusión frente a nuevas experiencias. Presenta una imaginación desbordante que colinda con la ensoñación, lo que hace que sus pensamientos se centren en lo que desea y no tiene. A los 14 y 15 años, llega a adoptar normas del grupo ya que las considera de mayor importancia que la de los adultos. La moralidad va siendo más flexible ya que prima lo que le interesa y justifica los actos y deseos que realiza para satisfacerse. La resolución de problemas está más desarrollada, sin embargo, a nivel emocional, no siempre, resuelve sus propios conflictos. Mientras que, entre los 16 a 17 años, las decisiones son más firmes, es más

selectivo y construye sus propias normas morales. Es capaz de asumir responsabilidades y su capacidad memorística está ligada a lo que le interesa y motiva.

El estado emocional y el desarrollo cognitivo que se evidencian en la transición entre la niñez, la pubertad y adolescencia generan mayor o menor apego hacia los videojuegos. La exploración, la interacción social basada en la competencia, el logro como satisfacción personal, la búsqueda de recompensa entre otros, son condiciones atractivas que dialogan con el proceso de desarrollo propias de esta edad.

2.2.8 Relación de falta de atención, funcionamiento emocional y déficit de atención

En el contexto del presente trabajo, la falta de atención y el funcionamiento emocional son variables vinculadas al trastorno de déficit de atención e hiperactividad (TDAH). Sobre ello comentaron Amador, Meno y Salat (2014) “es una alteración de origen neurobiológico que se caracteriza por la presencia de síntomas y conductas de falta de atención, hiperactividad e impulsividad, con una frecuencia e intensidad inhabitual para la edad, sexo y nivel de desarrollo del niño” (p. 74).

Según Fernández y Fernández (2016), la Organización Mundial de la Salud (OMS), en el año 1992 publicó la décima versión de la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-10) donde reconoció al TDAH como un trastorno clínico, el

cual es incluido como un trastorno del comportamiento dentro de la infancia y adolescencia.

Las imágenes radiológicas de los años 1980 y 1994 comenzaron a indicar la causa primaria del TDAH, teniendo como origen del problema dentro del lóbulo frontal, en la zona donde las neuronas se encargan de regular el comportamiento social, siendo la falta de comunicación de la noradrenalina y la dopamina entre las neuronas, la causa de que la persona tenga TDAH, siendo un trastorno más enfocado a la ejecución que al conocimiento.

Otras de las manifestaciones del TDAH es la incapacidad de organizar el futuro lejano. Por otro lado, Fernández y Fernández (2016) afirman que el TDHA genera un fallo ejecutivo en el presente, al mencionar lo siguiente:

Este trastorno te impide organizarte en el tiempo. Así que vives el momento y no eres capaz de organizar un comportamiento jerárquicamente secuenciado en el tiempo. Esto significa que el comportamiento directivo futuro es un comportamiento intencional lo que significa que el TDA es en realidad TDI: Trastorno por déficit de intención, lo que hace que gente que lo padece lleve a cabo la mayor parte de las cosas que pretendían hacer (p. 28).

2.2.9 Características del déficit de atención

Amador, Mena y Salat (2014), señalan que el déficit de atención se caracteriza por poner en evidencia rasgos de hiperactividad. Esta se define como la incapacidad de permanecer quieto en situaciones necesarias. La impulsividad se caracteriza por las interrupciones frecuentes al momento de socializar y la impaciencia frente a la espera para actuar o responder. Finalmente, la inatención, conocida como falta de atención o desatención.

2.2.10 Causas del déficit de atención

El déficit de atención se caracteriza por ser un trastorno común en la infancia, siendo sus posibles manifestaciones debido a combinaciones de factores ambientales y genéticos, siendo este último el de mayor prevalencia. Según Amador, Mena y Salat (2014), la herencia familiar contribuye un 80% del origen del trastorno, mientras que por el lado ambiental, solo oscila un porcentaje de 9% al 20%.

2.3 Definición de términos

a. Casual Gamer:

Son las personas que comparten los videojuegos con otras actividades de ocio, a las que dedican un tiempo y esfuerzo similar. No precisan terminar un juego, tan solo experimentar el contenido y evitar retos en el mismo.

c. Consola:

Son aquellas máquinas que nos permiten ejecutar y disfrutar los videojuegos. Poseen un control para interactuar con el videojuego.

d. Falta de atención:

Se define como una dificultad para prestar atención a los detalles, en el que cometen errores por descuido a lo que están realizando, además que tienen problemas para persistir en aquellos trabajos que requieren mantener la atención.

e. Funcionamiento emocional:

Se define como una dificultad en la que se presenta mucha fluctuación emocional, en el que en periodos cortos de tiempo puede pasar de estados de semieuforia a estados de desánimo o colera.

f. ESRB:

Conocida como Entertainment Software Rating Board, la cual se define como una guía que proporciona información precisa acerca del contenido de los videojuegos y las aplicaciones para que los consumidores, en especial los padres, puedan tomar decisiones informadas en beneficio para su familia.

g. Videojuegos de plataformas:

Se definen como un subtipo de videojuegos muy popular que se caracteriza por caminar, saltar o trepar de izquierda o derecha sobre una especie de montañas en el que debe enfrentar enemigos para alcanzar resultados.

h. Videojuegos de simulación:

Son aquellos juegos que reproducen y permiten recrear de forma muy realista, alguna actividad como la vida misma o el manejo de una nave.

i. Videojuegos de estrategias:

Son aquellos que se caracterizan por la necesidad de planificar y ordenar de forma inteligente sean las acciones o los recursos que se presentan el juego para alcanzar una meta concreta.

2.4 Hipótesis

2.4.1 Hipótesis General

HG1. Existe relación significativa entre los videojuegos y la falta de atención en los estudiantes de nivel Secundaria de una Institución Educativa Estatal de Lima.

HG2. Existe relación significativa entre los videojuegos y el funcionamiento emocional en los estudiantes de nivel Secundaria de una Institución Educativa Estatal de Lima.

2.4.2 Hipótesis Específicas

H1. Existe relación significativa entre los videojuegos de estrategia y la falta de atención en los estudiantes de nivel Secundaria de una Institución Educativa Estatal de Lima.

H2. Existe relación significativa entre los videojuegos de simulación y el funcionamiento emocional en los estudiantes de nivel Secundaria de una Institución Educativa Estatal de Lima.

CAPÍTULO III: MÉTODO

3.1 Nivel, tipo y diseño de la investigación

El nivel de investigación del presente trabajo de investigación es de estudios de alcance correlacional que tienen como finalidad determinar relaciones entre alguna variable en un determinado lugar y momento.

Según Hernández, Fernández y Baptista (2010), “este tipo de estudios tiene como finalidad conocer la relación o grado de asociación que exista entre dos o más conceptos, categorías o variables en un contexto en particular” (p. 81).

La tesis es de tipo cuantitativo, que se usa para poder recolectar datos con el uso de instrumentos que luego pasarán a un análisis estadístico para probar la hipótesis.

Según Hernández, Fernández y Baptista (2010), lo definen como un enfoque que “usa la recolección de datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías” (p. 4).

Para la selección del diseño de investigación se ha utilizado de referencia el concepto de Hernández, Fernández y Baptista (2010) que señala que el diseño adecuado para esta investigación es de tipo no experimental – de corte transversal descriptivo correlacional.

“Estos diseños describen relaciones entre dos o más categorías, conceptos o variables en un momento determinado. A veces, únicamente en términos correlacionales, otras en función de la relación causa-efecto (causales)” (p. 154).

3.2. Participantes

3.2.1. Población

La población objeto de estudio está conformada por un total de 192 estudiantes de nivel secundaria que usan videojuegos, que según Hernández, Fernández y Baptista (2010) es un “conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones” (p. 174).

3.2.2. Muestra

El presente trabajo de investigación se aplicó una muestra probabilística.

Según Hernández, Fernández y Baptista (2010), definen a la muestra probabilística como un tipo de muestra en que “todos los elementos de la población tienen la misma posibilidad de ser escogidos” (p. 176).

El tamaño de la muestra se determinó aplicando muestreo aleatorio simple (M.A.S). Bajo la siguiente fórmula:

$$n = \frac{Z_{1-\alpha/2}^2 \cdot P \cdot Q \cdot N}{E^2 \cdot (N - 1) + Z_{1-\alpha/2}^2 \cdot P \cdot Q}$$

Donde:

Nivel de confianza 95%, entonces Z es igual a 1,9599

P probabilidad de éxito igual 0,64 (porcentaje de la población que usa videojuegos del tamaño de la población total que es igual a 300 estudiantes de un colegio nacional, donde 192 usan videojuegos y 108 no usan videojuegos según información previa a la aplicación del instrumento).

Q probabilidad de fracaso igual a 0,36.

E margen de error igual a 2,5% (el margen de error puede variar entre 1% y 5%).

N igual a 192, total de estudiantes que usan videojuegos.

Reemplazando los valores en la ecuación:

$$n = \frac{169,934}{1,004} = 169,26$$

Por lo que se aplicó la encuesta a 169 estudiantes de un colegio estatal.

3.3 Variables de investigación

V1 Los videojuegos

Definición conceptual:

“Son programas informáticos diseñados para el entretenimiento y la diversión que se pueden utilizar a través de varios soportes como las videoconsolas, los ordenadores o los teléfonos móviles.” Gil y Vida (2007).

Definición operacional:

Son programas virtuales de entretenimiento que son usados a través de diferentes medios tecnológicos, en el cual destacan los videojuegos de simulación y de estrategia.

Tabla 1
Operacionalización de la variable Videojuegos

Dimensiones	Indicadores	Ítems
Videojuegos de Simulación	- Simuladores de sistemas - Simuladores sociales	1,2,3,4,5 6,7,8,9
Videojuegos de Estrategia	- Estrategia social - Estrategia por turnos	10,11,12,13 14,15,16

Fuente: Elaboración propia.

La variable de videojuegos se clasificó de acuerdo con el marco teórico; organizándolo según sus tipos más relevantes en 2 dimensiones, 4 indicadores con un conjunto de 16 ítems que permitan construir el instrumento de recolección de datos.

V2 Falta de Atención

Definición conceptual:

Dificultad para prestar atención a los detalles, cometen errores en las tareas escolares y no prestan atención. (Amador, Mena y Salat, 2014).

Definición operacional:

Es la dificultad para prestar atención, no pudiendo concentrarse para seguir normas y ser ordenado.

Tabla 2
Operacionalización de la variable Falta de Atención

Variables	Indicadores	Ítems
Falta de atención	- Seguir normas	17,18,19
	- Organización en el trabajo	20,21,22

Fuente: Elaboración propia.

La variable de falta de atención se clasificó de acuerdo con el marco teórico hallado; organizándolo según sus características más relevantes en 2 indicadores, con un conjunto de 6 ítems que permitan construir el instrumento de recolección de datos.

V3 Funcionamiento Emocional

Definición conceptual:

Según Amador, Mena y Salat, (2014), el funcionamiento emocional consiste en la regulación de emociones positivas como negativas (reconocimiento y manejo de la ira, y la regulación de la alegría excesiva).

Definición operacional:

Se caracteriza por regular las emociones tanto positivas como negativas, así como la poca o nula tolerancia a las frustraciones que se presente.

Tabla 3
Operacionalización de la variable Funcionamiento Emocional

Variables	Indicadores	Ítems
Funcionamiento emocional	- Regulación emocional	23,24,25
	- Tolerancia a las frustraciones	26,27,28

Fuente: Elaboración propia.

La variable de funcionamiento emocional se clasificó de acuerdo con el marco teórico hallado; organizándolo según sus características más relevantes en 2 indicadores, con un conjunto de 6 ítems que permitan construir el instrumento de recolección de datos.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

En la presente tesis se utilizó la técnica de la encuesta, que según Casas, Repullo y Donado (2003), menciona que “es ampliamente utilizada como procedimiento de investigación, ya que permite obtener y elaborar datos de modo rápido y eficaz” (p. 143). Por ello, se la describe como una técnica que proporciona información rápida para poder identificar las actitudes o opiniones de las personas que la llevan a cabo.

Y el instrumento que se aplicó fue un cuestionario, que Hernández, Fernández y Baptista (2010) definen como “un conjunto de preguntas respecto de una o más variables a medir” (p. 217). Esto nos permite describirla como una herramienta elaborada con diversas preguntas de interés del investigador en la que se pueda recopilar información de las personas a las que se les aplica.

3.4.1 Ficha técnica del instrumento

A continuación, se presenta la ficha técnica del instrumento aplicado para el recojo de información sobre el uso y frecuencia de uso de los videojuegos

- a. Nombre : Cuestionario sobre los videojuegos, la falta de atención y el funcionamiento emocional.
- b. Autora : María Victoria Corcino Francisco
- c. Modo de aplicación : Grupal
- d. Tiempo de aplicación : Aproximadamente 15 minutos por aula.
- e. Sujetos de aplicación : Estudiantes de primero a quinto de nivel secundaria, de entre 11 a 19 años.
- f. Proceso de validación : Juicio de expertos
- g. Ítems : 28
- h. Objetivo : El cuestionario tiene como principal propósito recoger información de forma individual sobre el uso y frecuencia de los videojuegos, la falta de atención y el funcionamiento emocional de los estudiantes de nivel secundaria de educación básica regular.
- i. Indicadores medidos:
- Simuladores de sistemas (5 ítems)
 - Simuladores sociales (4 ítems)
 - Estrategia social (4 ítems)

- Estrategia por turnos (3 ítems)
- Seguir normas (3 ítems)
- Organización en el trabajo (3 ítems)
- Regulación emocional (3 ítems)
- Tolerancia a las frustraciones (3 ítems)

j. Método de medición : Escala de Likert, usándose Nunca (1), Rara vez (2), A veces (3), Casi siempre (4) y Siempre (5)

k. Cuestionario : Ver APÉNDICE B.

El instrumento pasó los criterios de validez y confiabilidad estadística. A continuación, presentamos los resultados de dichos procedimientos

Tabla 4
Confiabilidad y Validez de los instrumentos

Cuestionario	Confiabilidad	Validez
Videojuegos Ver APÉNDICE D, F	Alfa de Cronbach = 0,72	Porcentaje de varianza explicada = 78,44%
Déficit de Atención		
* Parte A: Falta de Atención Ver APÉNDICE E, F	Alfa de Cronbach = 0,46	Porcentaje de varianza explicada = 36,74%
* Parte B: Funcionamiento emocional Ver APÉNDICE E, F	Alfa de Cronbach = 0,42	Porcentaje de varianza explicada = 31,76%

Fuente: Elaboración propia.

En la tabla 4, se puede apreciar la confiabilidad y validez hallada para cada variable de estudio, teniendo los videojuegos una confiabilidad de 0,72 y un porcentaje de varianza explicada del 78,44%, mientras la variable déficit de atención, se subdivide en dos partes, la parte A: Falta de Atención tiene una confiabilidad de 0,46 y un porcentaje de varianza explicada del 36,74%, mientras la parte B: Funcionamiento emocional tiene una confiabilidad de 0,42 y un porcentaje de varianza explicada 31,76%. Demostrándose que las variables presentadas para la elaboración del instrumento tienen validez y confiabilidad positiva para su aplicación.

3.5 Técnicas de procesamiento y análisis de datos

En la presente tesis se utilizó las siguientes técnicas estadísticas de análisis de datos realizadas por medio del Software Estadístico SPSS Versión 26, las cuales se empezó realizando la confiabilidad del constructo del instrumento a través del Alfa de Cronbach y la correlación del Ítem-Total corregido, luego de ello, se hizo la validez del instrumento a través de un Análisis Factorial Exploratorio (AFE), debido a que la autora de la presente tesis elaboró un instrumento propio para el proceso de recopilación de datos. La descripción de la muestra se hizo por medio de un análisis descriptivo de las variables de interés, realizándose la prueba de normalidad de los datos cuyos resultados arrojaron que las variables con sus respectivas dimensiones se aproximaron a una distribución normal, por lo que, las hipótesis fueron contrastadas aplicando pruebas paramétricas. También se hizo un análisis de correlación a través del Coeficiente de Correlación de Pearson para contrastar las hipótesis de investigación y un Análisis Comparativo en función al

género, la edad y el tipo de familia para analizar si existen diferencias significativas en las variables de investigación.



CAPÍTULO IV: RESULTADOS

En el presente capítulo, se presentará los resultados descriptivos, los resultados de la contrastación de hipótesis y resultados complementarios de la investigación.

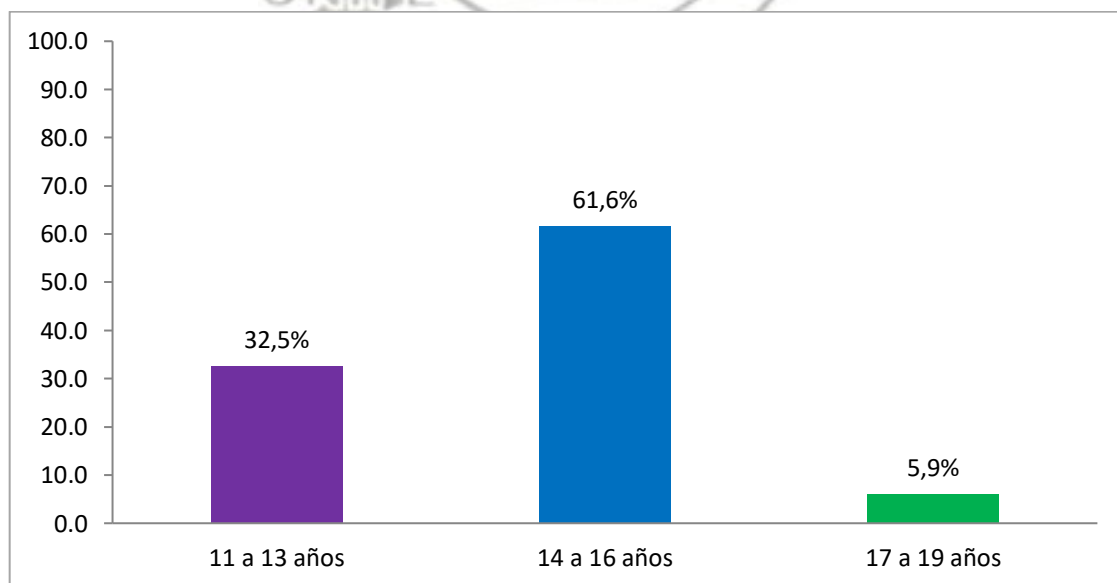
a. Resultados descriptivos de la investigación

Tabla 5
Distribución de los estudiantes según su edad

Edad	Total	Porcentaje
11 a 13	55	32,5%
14 a 16	104	61,6%
17 a 19	10	5,9%
Total	169	100,0%

Fuente: Elaboración propia.

Figura 2
Distribución de los estudiantes según su edad.



Nota. Elaboración propia.

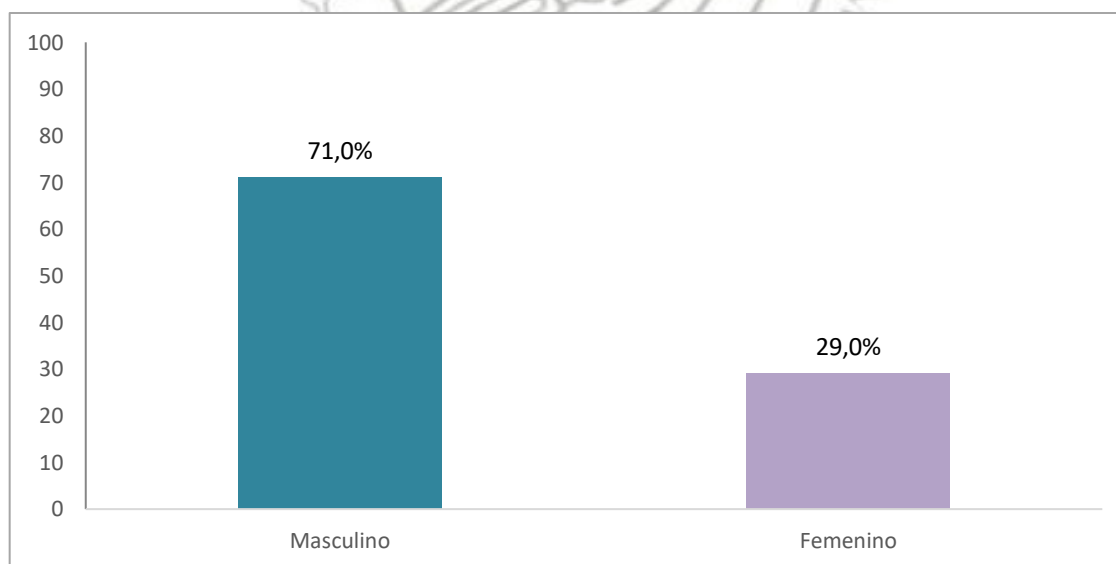
En la tabla 5 figura 2 en cuanto a edad; 61,6% de la población tiene entre 14 y 16 años, el 32,5% tiene entre 11 años a 13 años, y el 5,9% tienen 17 a 19 años. Es decir, la mayoría de los estudiantes que usa los videojuegos tiene una edad cronológica de 14 a 16 años.

Tabla 6
Distribución de los estudiantes según su género

Edad	Total	Porcentaje
Masculino	120	71,0%
Femenino	49	29,0%
Total	169	100,0%

Fuente: Elaboración propia.

Figura 3
Distribución de los estudiantes según su género.



Nota. Elaboración propia.

En la tabla 6 figura 3 en cuanto a género; el 71,0% de la población está conformada por varones y el 29,0% por mujeres. Es decir, hay una mayor

predisposición del género masculino hacia el uso de los videojuegos en la muestra estudiada.

Tabla 7

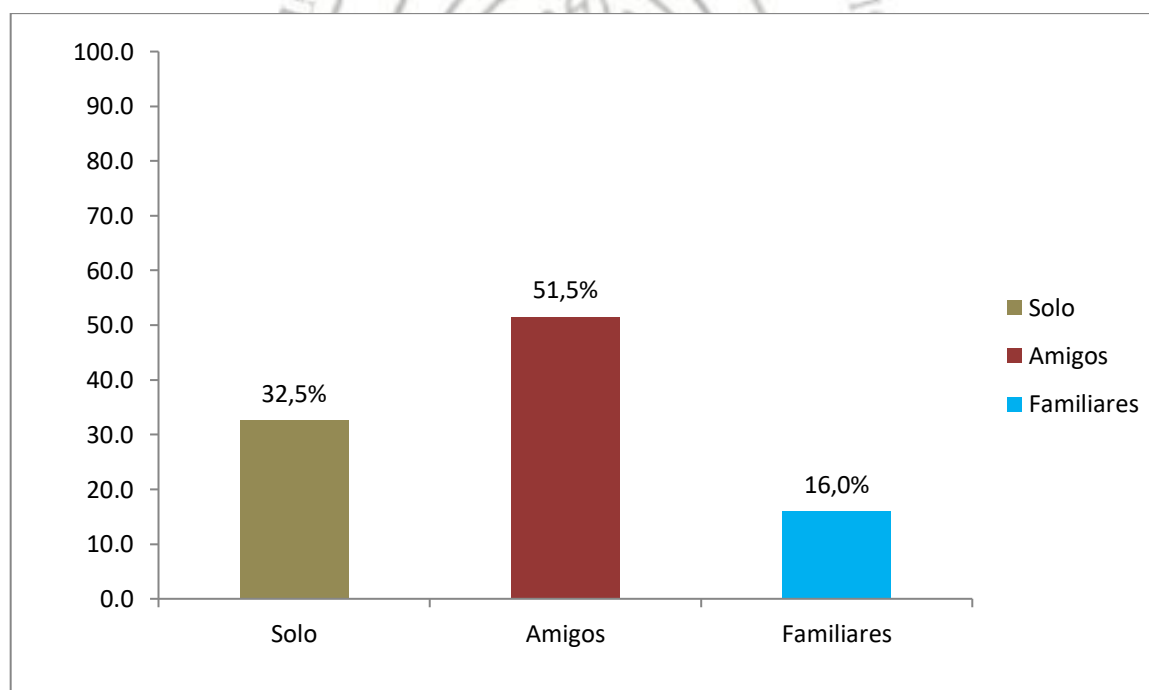
Distribución de los estudiantes según con quien juegan videojuegos

Edad	Total	Porcentaje
Solo	55	32,5%
Amigos	87	51,5%
Familiares	27	16,0%
Total	169	100,0%

Fuente: Elaboración propia.

Figura 4

Distribución de los estudiantes según con quien juegan videojuegos.



Nota. Elaboración propia.

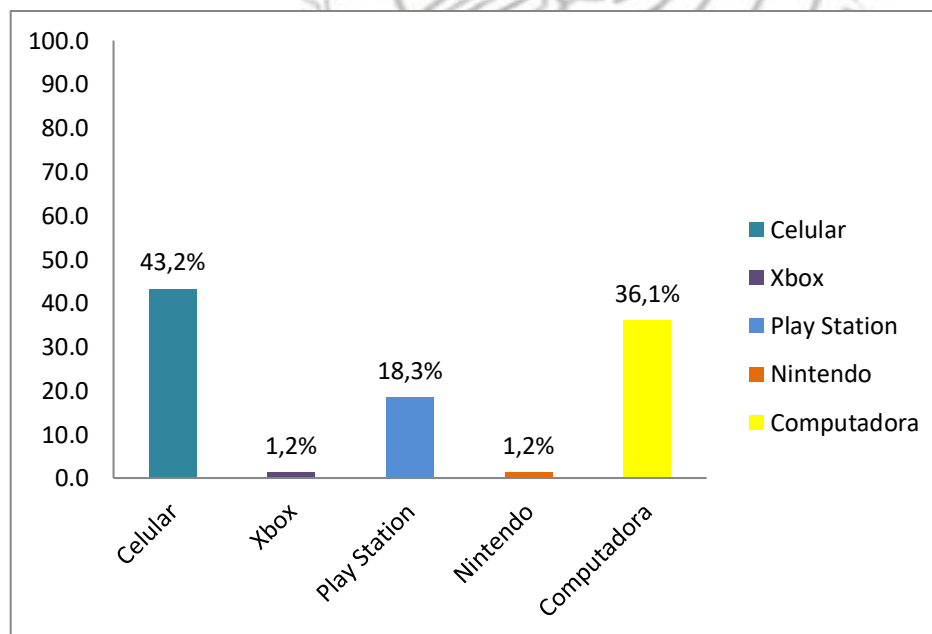
En la tabla 7 figura 4 en cuanto a con quien juegan videojuegos; el 51,5% de la población juega con amigos, el 32,5% juega solo, el 16,0% solo juega con familiares. Es decir, la mayoría de los estudiantes juega con sus pares cercanos.

Tabla 8
Distribución de los estudiantes según el medio que más usan para jugar

Edad	Total	Porcentaje
Celular	73	43,2%
Xbox	2	1,2%
Play Station	31	18,3%
Nintendo	2	1,2%
Computadora	61	36,1%
Total	169	100,0%

Fuente: Elaboración propia.

Figura 5
Distribución de los estudiantes según el medio que más usan para jugar.



Nota. Elaboración propia.

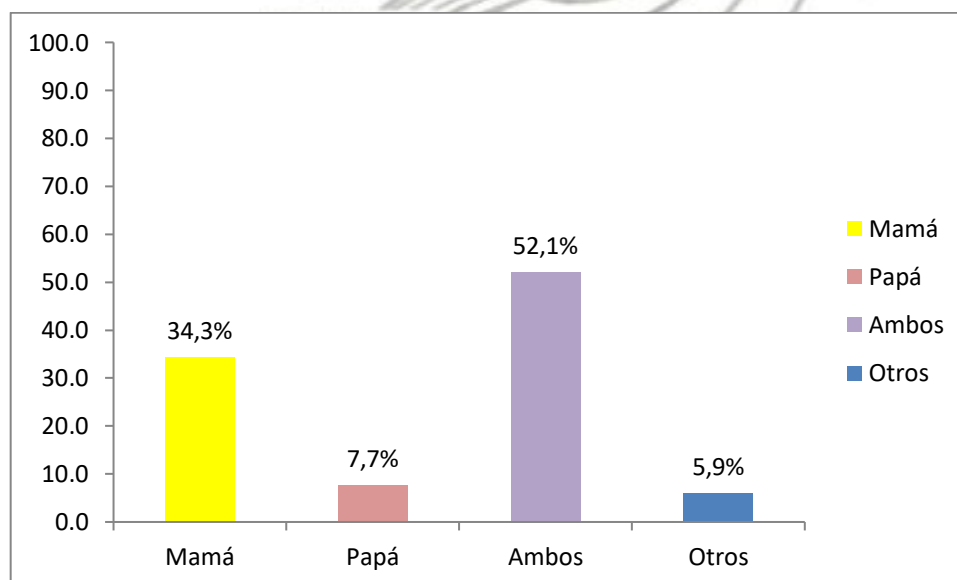
En la tabla 8 figura 5 en cuanto al medio que más usan para jugar; el 43,2% de la población usa el celular, el 36,1% juega con la computadora, el 18,3% juega con el Play Station; mientras un 1,2% usa la Xbox y la Nintendo respectivamente. Es decir, la mayoría de estudiantes usa el celular como el medio para jugar.

Tabla 9
Distribución de los estudiantes según con quien viven

Edad	Total	Porcentaje
Mamá	58	34,3%
Papá	13	7,7%
Ambos	88	52,1%
Otros	10	5,9%
Total	169	100,0%

Fuente: Elaboración propia.

Figura 6
Distribución de los estudiantes según con quien viven.



Nota. Elaboración propia.

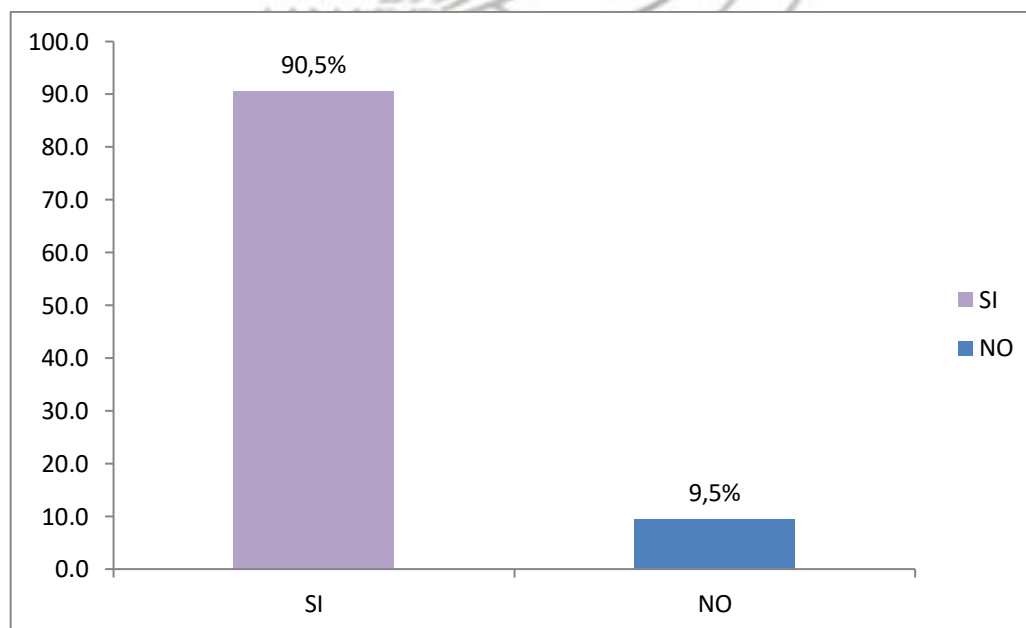
En la tabla 9 figura 6 en cuanto con quien vive cada estudiante; el 52,1% de la población vive con ambos padres, el 34,3% vive con mamá, el 7,7% vive con papá, mientras un 5,9% vive con otros familiares. Es decir que la mayoría de los estudiantes pertenece a familias nucleares.

Tabla 10
Distribución de los estudiantes según el que sus padres estén informados que juegan videojuegos

Edad	Total	Porcentaje
SI	153	90,5%
NO	16	9,5%
Total	169	100,0%

Fuente: Elaboración propia.

Figura 7
Distribución de los estudiantes según el que sus padres estén informados que juegan videojuegos.



Nota. Elaboración propia.

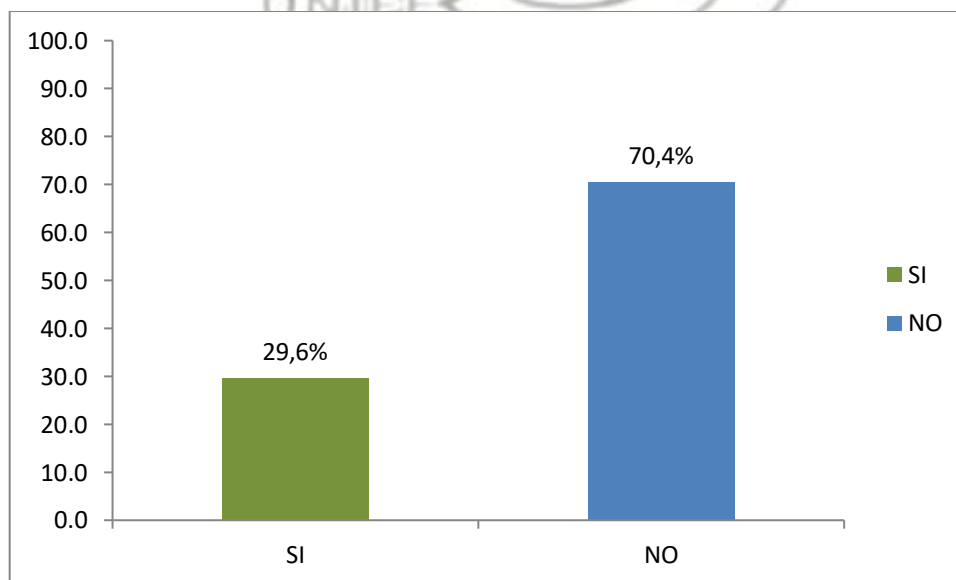
En la tabla 10 figura 7 en cuanto a la información que tienen los padres de los menores sobre los videojuegos; el 90,5% de la población sí sabe que sus hijos juegan videojuegos y el 9,5% no está informado. Es decir, la mayoría de los estudiantes sí avisa a sus padres o estos conocen que sus hijos juegan videojuegos.

Tabla 11
Distribución de los estudiantes según el que pidan videojuegos a sus familiares

Edad	Total	Porcentaje
SI	50	71,0%
NO	119	29,0%
Total	169	100,0%

Fuente: Elaboración propia.

Figura 8
Distribución de los estudiantes según el que pidan videojuegos a sus familiares.



Nota. Elaboración propia.

En la tabla 11 figura 8 en cuanto a que los estudiantes pidan videojuegos a sus familiares; el 70,4% de la población no pide nuevos videojuegos a sus padres y el 29,0% sí pide nuevos videojuegos a sus padres. Es decir, la mayoría de los estudiantes tiene estrategias para acceder a los videojuegos.

b. Resultados de la contrastación de hipótesis

4.2.1 Hipótesis general

En la primera hipótesis general se planteó lo siguiente:

HG1: Existe relación significativa entre los videojuegos y la falta de atención en los estudiantes de nivel secundaria de una Institución Educativa Estatal de Lima.

Tabla 12

Relación entre los Videojuegos y la Falta de Atención en los estudiantes de nivel Secundaria de una Institución Educativa Estatal de Lima

Videojuegos	Falta de atención r_p
Correlación	0,103
P_valor	0,091

* La correlación es significativa al nivel 0,05 (unilateral)

La primera hipótesis general establecía que existe relación entre los videojuegos y la falta de atención, los resultados presentados en la tabla 12 muestran una correlación positiva muy débil no significativa ($r_p = 0,103$, $P_valor > 0,05$) entre ambas variables según Hernández, Fernández, y Baptista (2015, p.305). Es decir, el uso frecuente de los videojuegos no es determinante para que los estudiantes incrementen su falta de atención.

En la segunda hipótesis general se planteó lo siguiente:

HG2: Existe relación significativa entre los videojuegos y el funcionamiento emocional en los estudiantes de nivel secundaria de una Institución Educativa Estatal de Lima.

Tabla 13

Relación entre los Videojuegos y el Funcionamiento emocional del déficit de atención en los estudiantes de nivel Secundaria de una Institución Educativa Estatal de Lima

Videojuegos	Funcionamiento emocional r_p
Correlación	0,330*
P_valor	0,000

* La correlación es significativa al nivel 0,05 (unilateral)

Por el lado, con respecto a los videojuegos y el funcionamiento emocional como segunda hipótesis general, los resultados presentados en la tabla 13 muestran una correlación positiva débil significativa ($r_p = 0,330$, $P_valor < 0,05$) entre ambas variables según Hernández, Fernández, y Baptista (2015, p.305). Es decir, el uso frecuente de los videojuegos repercute moderadamente en el funcionamiento emocional de los estudiantes de nivel secundaria.

4.2.2 Hipótesis Específica

En la primera hipótesis específica se planteó lo siguiente:

H1: Existe relación significativa entre los videojuegos de simulación y el funcionamiento emocional en los estudiantes de nivel secundaria de una Institución Educativa Estatal de Lima.

Tabla 14

Relación entre los Videojuegos de Simulación y el Funcionamiento Emocional en los estudiantes de nivel Secundaria de una Institución Educativa Estatal de Lima

Videojuegos de Simulación	Funcionamiento Emocional r_p
Correlación	0,274*
P_valor	0,000

* La correlación es significativa al nivel 0,05 (unilateral)

La primera hipótesis específica establecía que existe relación entre los videojuegos de simulación y el funcionamiento emocional, los resultados presentados en la tabla 14 muestran una correlación significativa positiva débil ($r_p = 0,274$, $P_valor < 0,05$) entre ambas variables según Hernández, Fernández, y Baptista (2015, p.305). Es decir, el uso frecuente de los videojuegos de simulación tiene repercusión débil en el funcionamiento emocional de los estudiantes.

En la segunda hipótesis específica se planteó lo siguiente:

H2: Existe relación significativa entre los videojuegos de estrategia y la falta de atención en los estudiantes de nivel secundaria de una Institución Educativa Estatal de Lima.

Tabla 15

Relación entre los Videojuegos de Estrategia y la Falta de Atención en los estudiantes de nivel Secundaria de una Institución Educativa Estatal de Lima

Videojuegos de Estrategia	Falta de atención r_p
Correlación	0,130*
P_valor	0,046

* La correlación es significativa al nivel 0,05 (unilateral)

Con respecto a los videojuegos de estrategia y la falta de atención, los resultados presentados en la tabla 15 muestran una correlación significativa positiva muy débil ($r_p = 0,130$, $P_valor < 0,05$) entre ambas variables según Hernández, Fernández, y Baptista (2015, p.305). Es decir, el uso reiterado de los videojuegos de estrategia incide débilmente en la falta de atención de los estudiantes.

4.3 Resultados complementarios

Variable Videojuegos

Tabla 16

Comparación de medias para la variable videojuegos según género

Género	Promedio	Desviación Estándar	n	Estadístico t de prueba	P_valor
Masculino	2,356	0,632	120	2,478	0,014*
Femenino	2,090	0,631	49		

* Diferencias significativas con P_valor menor a 0,025. Entonces se acepta la hipótesis alternativa

La prueba resultó significativa (P_valor es menor que 0,025). Los estudiantes de nivel secundaria de género masculino presentan puntajes más elevados en relación a la frecuencia de uso de los videojuegos en comparación a las estudiantes del género femenino.

Tabla 17

Comparación de medias para la variable videojuegos según edad

Edad	Promedio	Desviación Estándar	n	Estadístico F de prueba	P_valor
11 a 13 años	51,395	10,546	55	2,253	0,108
14 a 16 años	48,836	9,460	104		
17 a 19 años	54,427	11,208	10		

* Diferencias significativas con P_valor menor a 0,05. Entonces se acepta la hipótesis alternativa

La prueba resultó no significativa (P_valor es mayor que 0,05). Es decir, la edad no produce diferencias en cuanto a uso de los videojuegos.

Tabla 18

Comparación de medias para la variable videojuegos según tipo de familia

Tipo de familia	Promedio	Desviación Estándar	n	Estadístico F de prueba	P_valor
Biparental	50,133	9,530	88	1,634	0,198
Monoparental	49,107	10,468	71		
Extensa	55,160	10,010	10		

* Diferencias significativas con P_valor menor a 0,05. Entonces se acepta la hipótesis alternativa

La prueba resultó no significativa (P_valor es mayor que 0,05). Es decir, el tipo de familia no produce diferencias en cuanto a uso de los videojuegos.

Variable Falta de Atención

Tabla 19

Comparación de medias para la variable falta de atención según género

Género	Promedio	Desviación Estándar	n	Estadístico t de prueba	P_valor
Masculino	3,757	0,686	120	0,239	0,811
Femenino	3,729	0,704	49		

* Diferencias significativas con P_valor menor a 0,025. Entonces se acepta la hipótesis alternativa

La prueba resultó no significativa (P_valor es mayor que 0,025). Por lo que no existen diferencias significativas en la falta de atención según género.

Tabla 20

Comparación de medias para la variable falta de atención según edad

Edad	Promedio	Desviación Estándar	n	Estadístico F de prueba	P_valor
11 a 13 años	53,478	9,248	55	6,559	0,002*
14 a 16 años	48,775	9,774	104		
17 a 19 años	43,603	11,103	10		

* Diferencias significativas con P_valor menor a 0,05. Entonces se acepta la hipótesis alternativa

La prueba resultó significativa (P_valor es menor que 0,05). Los estudiantes con edad de 11 a 13 años tienen el puntaje más alto (53,478) en falta de atención en comparación a los estudiantes de 14 a 16 años (48,775) y los estudiantes de 17 a 19 años (43,603).

Tabla 21

Comparación de medias para la variable falta de atención según tipo de familia

Tipo de familia	Promedio	Desviación Estándar	n	Estadístico F de prueba	P_valor
Biparental	49,842	10,065	88	0,965	0,383
Monoparental	49,598	9,849	71		
Extensa	54,235	10,552	10		

* Diferencias significativas con P_valor menor a 0,05. Entonces se acepta la hipótesis alternativa

La prueba resultó no significativa (P_valor es mayor que 0,05). Es decir, el tipo de familia no produce diferencias en cuanto a la falta de atención.

Variable Funcionamiento Emocional

Tabla 22

Comparación de medias para la variable funcionamiento emocional según género

Género	Promedio	Desviación Estándar	n	Estadístico t de prueba	P_valor
Masculino	2,185	0,716	120	-0,705	0,482
Femenino	2,270	0,699	49		

* Diferencias significativas con P_valor menor a 0,025. Entonces se acepta la hipótesis alternativa

La prueba resultó no significativa (P_valor es mayor que 0,025). Por lo que no existen diferencias significativas en el funcionamiento emocional según género.

Tabla 23

Comparación de medias para la variable funcionamiento emocional según edad

Edad	Promedio	Desviación Estándar	n	Estadístico F de prueba	P_valor
11 a 13 años	51,202	11,554	55	1,051	0,352
14 a 16 años	49,141	9,088	104		
17 a 19 años	52,321	9,848	10		

* Diferencias significativas con P_valor menor a 0,05. Entonces se acepta la hipótesis alternativa

La prueba resultó no significativa (P_valor es mayor que 0,05). Por lo que, la edad no produce diferencias en cuanto al funcionamiento emocional.

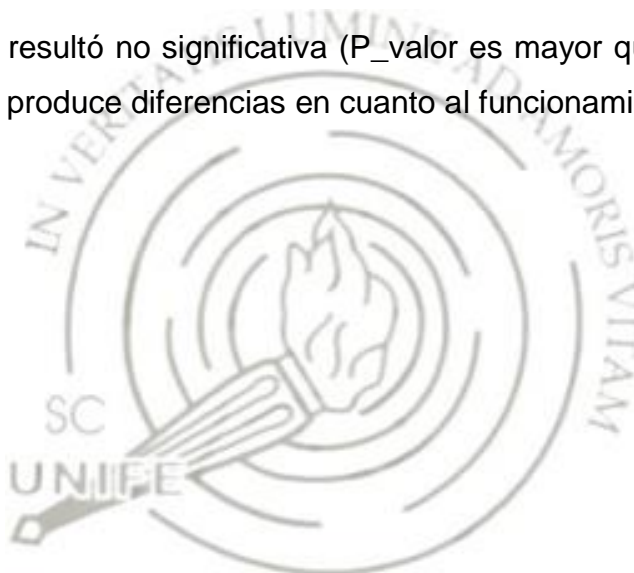
Tabla 24

Comparación de medias para la variable funcionamiento emocional según tipo de familia

Tipo de familia	Promedio	Desviación Estándar	n	Estadístico F de prueba	P_valor
Biparental	50,682	10,434	88	1,038	0,356
Monoparental	49,719	9,562	71		
Extensa	45,987	8,940	10		

* Diferencias significativas con P_valor menor a 0,05. Entonces se acepta la hipótesis alternativa

La prueba resultó no significativa (P_valor es mayor que 0,05). Es decir, el tipo de familia no produce diferencias en cuanto al funcionamiento emocional.



CAPÍTULO V: DISCUSIÓN DE RESULTADOS

El presente capítulo describe los resultados hallados y los contrasta con las teorías utilizadas en el marco teórico de esta investigación.

La investigación establece la relación entre las variables de videojuegos, falta de atención y funcionamiento emocional, en una muestra de estudiantes de nivel secundaria de un colegio estatal de Lima. El estudio de tipo correlacional, da respuesta a las preguntas de investigación y corrobora las hipótesis planteadas.

Los resultados, con respecto a la primera hipótesis general, pone en evidencia que el uso frecuente de los videojuegos no es determinante en el incremento de la falta de atención en estudiantes de nivel secundaria. Es decir, se presenta una correlación positiva muy débil no significativa. Este resultado coincide con lo mencionado por Tahiroglu, Celik, Avci, Seydaoglu, Uzel y Altunbas (2010) cuya investigación señala que los videojuegos pueden tener, incluso, un efecto positivo en la atención a corto plazo en las personas que los usan con poca frecuencia. La presente investigación se sustenta en el uso frecuente de los videojuegos, por lo que amplía este resultado. Por otro lado, los mismos autores establecen una relación directamente proporcional entre la frecuencia de uso de los videojuegos y el deterioro de la atención, con incidencia en niños y adolescentes que sufre de Déficit de Atención, coincidiendo en este punto con opiniones de diferentes psicólogos internacionales como nacionales. Otro de los aspectos que mencionan Tahiroglu, Celik, Avci, Seydaoglu, Uzel y Altunbas (2010) es que el uso adecuado y la poca frecuencia permite un desarrollo en la atención,

lo cual coincidiría con lo mencionado por Gil y Vida (2007) en cuando al desarrollo de habilidades cognitivas y psicomotoras a partir del uso de este recurso de entretenimiento. La contrastación de estos resultados nos lleva a inferir que pueden intervenir otros factores externos de regulación que se dan en el contexto familiar y escolar como la regulación de ellos padres y la intervención del docente.

La segunda hipótesis general tiene como resultado que el uso frecuente de los videojuegos repercute moderadamente en el funcionamiento emocional de los estudiantes, coincidiendo parcialmente con Campos y Juan de Dios (2016) en cuanto a la conclusión de que los videojuegos influyen negativamente en la inteligencia emocional. Por otro lado, Gozme y Uracchahua (2019) aportan una mirada diferente al señalar como resultado que el uso positivo de este tipo de entretenimiento, no influye en la personalidad del adolescente debido a que se le ve más como un medio didáctico que debe ser aprovechado de manera responsable. Gil y Vida (2007) mencionan la importancia de los videojuegos. Afirman que, haciendo un uso adecuado, permiten desarrollar habilidades personales y sociales, además proporciona satisfacción al superar retos y generan oportunidades para la construcción de sentimientos y emociones, lo cual nos abre a la posibilidad de aprovechar positivamente los videojuegos en el desarrollo de habilidades emocionales para manejar la frustración y desarrollar la regulación emocional. La familia y la escuela pueden aprovechar esta oportunidad, acompañando al niño o adolescente en el buen uso de este recurso de entretenimiento. Esta idea es respaldada por los autores ya mencionados.

Con respecto a la primera hipótesis específica, se determinó que el uso frecuente de los videojuegos de simulación tiene repercusión débil en el funcionamiento emocional de los estudiantes. Gil y Vida (2007), sostienen que este tipo de videojuego permite que la persona cree sus propias ideas y reproduzca el entorno social en el que puede expresar sus emociones, fomenta el desarrollo de habilidades emocionales y sociales, también favorece la creatividad y el razonamiento lógico. Esta afirmación dialoga positivamente con los resultados del presente estudio.

La segunda hipótesis específica señala que el uso reiterado de los videojuegos de estrategia incide débilmente en la falta de atención de los estudiantes, coincidiendo con lo mencionado por Tahiroglu y otros (2010), respecto a la mayor frecuencia en el uso de este medio y el deterioro de la atención. Por el contrario, Gil y Vida (2007) menciona que este tipo de videojuego tiene como principal propósito fomentar la concentración, la reflexión y el razonamiento para alcanzar un fin. Lo que nos lleva a inferir que el uso de los videojuegos de estrategia acompañado de regulación externa y autorregulación puede ser favorable para la atención.

En cuanto a los resultados complementarios hallados, es bueno señalar que la tabla 16 menciona que los estudiantes de nivel secundaria de género masculino presentan puntajes más elevados en relación a la frecuencia de uso de los videojuegos en comparación a estudiantes del género femenino. Esta idea se sustenta en lo comentado por Wolf y Perrón (2005), en que aún existen los estereotipos de géneros en los videojuegos, siendo clasificados en ocasiones

como “juegos para niños y juegos para niñas”. Sin embargo, esta idea ha ido evolucionando a una más amplia con el transcurso de los años. Actualmente, el acceso es para ambos, pero la respuesta de uso no es equivalente. En estudios estadísticos internacionales recientes se puede ver reflejado que un 46% de mujeres hace uso de los videojuegos frecuentemente, siendo casi parejo con el género masculino, en Perú, la situación es diferente. El dato estadístico presentado por Growth from Knowledge y la Asociación Peruana de Deportes Electrónicos y Videojuegos (2019), coincide con el resultado complementario del presente trabajo, siendo un 76% de varones los que hacen uso frecuente de este medio de entretenimiento.

La tabla 20 que presenta resultados complementarios señala que los estudiantes con edad de 11 a 13 años tienen puntajes más altos en relación con la falta de atención en comparación a los estudiantes de las otras edades (14 a 16 años y de 17 a 19 años). Este resultado contrasta con las características propias del desarrollo cognitivo de los adolescentes de esa edad. Son los adolescentes de esta edad los que tienen mayor dificultad para seguir normas y organizarse. Estas características forman parte de la falta de atención según Amador, Mena y Salat (2014), reforzado por López (2017). El desarrollo cognitivo de un adolescente está en relación directa con el rango de edad, por ello Martínez (2016) afirma que la atención al inicio de la adolescencia está centrada en lo que el sujeto desea para sí mismo. Coinciden los autores en la importancia del apoyo oportuno de la familia y la escuela a temprana edad para evitar problemas en la atención de los adolescentes en este rango de edad, ya que se ha visto que estos factores

externos pueden ser cruciales para el desarrollo del adolescente, tanto en sus aspectos socioafectivos como cognitivos.

En cuanto a otros resultados complementarios se puede mencionar que no existe diferencias significativas en la falta de atención según el género, siendo contradictorio a lo mencionado por Fernández y Fernández (2016), quienes señalan que el grupo más afectado es el masculino.

Uno de los resultados descriptivos, permite identificar una mayor predisposición del género masculino hacia el uso de los videojuegos. Esta apreciación queda reafirmada por los resultados estadísticos hechos en el Perú por Growth from Knowledge y la Asociación Peruana de Deportes Electrónicos y Videojuegos (2019), además de los resultados hallados por Zhao (2017) en que la mayoría de los estudiantes que usan frecuentemente los videojuegos son varones.

Otro de los resultados descriptivos del presente estudio, es que la mayoría de los padres conocen que sus hijos juegan videojuegos. Lo que coincide con el informe estadístico de McAfree (2018) el cual menciona que un 44% de padres conoce y permite que sus hijos pasen tiempo en los videojuegos, incluso, los no aptos para su edad.

CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

La presente investigación presenta las siguientes conclusiones, de acuerdo con los resultados hallados:

1. El uso de los videojuegos no es determinante para que los estudiantes de nivel secundaria incrementen su falta de atención, teniendo como resultado una correlación positiva muy débil no significativa ($r_s = 0,103$, $P_valor > 0,05$) Los datos demuestran que los videojuegos, de forma global, no muestra un nivel de afectación en la falta de atención de los adolescentes. En contrastación con la teoría, puede tener un efecto positivo en la atención cuando se hace uso de este de manera regular y sobre todo en una población no vulnerable.
2. El uso de los videojuegos repercute moderadamente en el funcionamiento emocional de los estudiantes de nivel secundaria, mostrando una correlación positiva débil significativa ($r_s = 0,330$, $P_valor < 0,05$) Los datos, en discusión con la teoría demuestran, que los videojuegos en general evidencian una afectación directa en las emociones de los adolescentes cuando son usados con frecuencia.
3. El uso de los videojuegos de simulación tiene repercusión débil en el funcionamiento emocional de los estudiantes, mostrando una correlación significativa positiva débil ($r_s = 0,274$, $P_valor < 0,05$) Los datos demuestran que los videojuegos de tipo de simulación tienen un grado de

afectación débil con respecto al estado emocional de los adolescentes, pese a que este tipo de videojuegos permiten recrear de forma realista actividades, vehículos o sistemas que podrían influenciar en mayor grado en sus emociones.

4. El uso de los videojuegos de estrategia incide débilmente en la falta de atención de los estudiantes, mostrando una correlación significativa positiva muy débil ($r_s = 0,130$, $P_valor < 0,05$) Los datos demuestran que este tipo de videojuegos tiene un grado de afectación muy débil sobre la falta de atención, coincidiendo en la característica de que este tipo de videojuegos requiere de planificación y toma de decisiones condiciones más cognitivas que afectivas.

6.2 Recomendaciones

En base al estudio realizado se alcanzan las siguientes recomendaciones:

1. Orientar a los padres de familia en el uso y elección pertinente de los videojuegos de acuerdo con la edad de sus hijos. Las escuelas pueden generar espacios para que los docentes y psicólogos aborden esta temática a través de talleres o escuela de padres. Un sustento importante para dicha orientación puede estar en el Sistema de Clasificación ESRB (Entertainment Software Rating Board), el cual permite regular el uso de los videojuegos de acuerdo con la edad correspondiente.
2. Brindar a los docentes accesos al uso de estrategias educativas como la gamificación, la cual aplica la dinámica de los videojuegos al proceso de

enseñanza-aprendizaje para favorecer el desarrollo de habilidades en los estudiantes y fomentar un adecuado uso de estos recursos.

3. Supervisar principalmente a aquellos estudiantes menores de 14 años, debido a la incidencia que puede haber en el uso de los videojuegos como en la falta de atención. El grupo constituye una población vulnerable por las características cognitivas propias de su edad siendo los padres, docentes o tutores en general que estarían llamados a ejercer este rol de supervisor.
4. Establecer un horario de actividades como recomendación, el cual permita regular y diversificar el tiempo que los adolescentes dedican a los videojuegos, de tal manera que puedan realizar otras acciones recreativas, académicas, interactivas que permita desarrollar vínculos afectivos con familia, los amigos.
5. Reducir el tiempo que los adolescentes le dedican a los videojuegos para fomentar mayor contacto con la familia y los amigos, ya que esto fortalece el desarrollo socioafectivo, así mismo aprovechar de manera pedagógica los videojuegos, fundamentalmente aquellos que están relacionados con estrategias de simulación.

REFERENCIAS

- Agurto, C. y Ordóñez, Y. (2018). *Trastorno por déficit de atención y su influencia en las relaciones interpersonales de los estudiantes de quinto año de educación general básica de una unidad educativa* (Tesis de licenciatura). Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil. Guayaquil, Ecuador.
- Amador, J., Mena, B. y Salat, L. (2014). Los alumnos con déficits y trastornos de la atención. En L. Andreu, T. Badia y R. Mayordomo (Ed.), *Déficits de atención y trastornos de conducta* (pp. 73-139). Barcelona: Editorial UOC.
- Anónimo. (2012). *El creador de "Super Mario Bros." Premiado con el Príncipe de Asturias*. Perú: El Comercio. Recuperado de <http://archivo.elcomercio.pe/amp/luces/musica/creador-super-mario-bros-premiado-principe-asturias-noticia-1418450>
- Anónimo. (2014). *Videojuegos contra déficit de atención*. Madrid: ABC Tecnología. Recuperado de <http://www.abc.es/tecnologia/20140901/rc-videojuegos-contra-deficit-atencion-201409011206.html>
- Bedoya, D. (2020). *¿Qué municipios buscan prohibir "videojuegos violentos" en cabinas de Internet?*. Lima, Perú: El Comercio. Recuperado de <https://elcomercio.pe/lima/sucesos/videojuegos-violentos-que-son-y-por-que-algunos-municipios-buscan-prohibirlos-en-cabinas-de-internet-de-lima-gamers-e-sports-playstation-nintendo-noticia/>
- Begoña, B. (2015). *Detección e intervención del TDAH en la educación* (Tesis de maestría). Universidad Internacional de La Rioja. Barcelona, España.
- Campos, F. y Juan de Dios, E. (2016). *Los videojuegos y su relación con la inteligencia emocional de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria del Colegio Nacional de Aplicación UNHEVAL* (Tesis de pregrado). Universidad Nacional Hermilio Valdizán. Huánuco, Perú.
- Casas, J., Repullo, J. y Donado, J. (2003). *La encuesta como técnica de investigación. Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos*. España: Atem Primaria.
- Díaz, N. (2018). *Los videojuegos como medio de aprendizaje, análisis de entornos gamificados* (Tesis de doctorado). Universidad Nacional de Educación a Distancia. Madrid, España.
- Durán, R. (2014). *Influencia de los videojuegos en el rendimiento académico de los niños del sexto grado "A" de la I. E. Mariscal Cáceres* (Tesis de

pregrado). Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga. Ayacucho, Perú.

Fernández, L. (2016). *Videojuegos educativos para el desarrollo de las Inteligencias Múltiples en aulas de Educación Primaria* (Tesis de doctorado). Universidad de Oviedo. Oviedo, España.

Fernández, M. y Fernández, M. (2016). *¿Cómo controlar el Déficit de Atención de mi hijo?* Madrid, España. Saludable.

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, Madrid, España.

Gil, A. y Vall-Ilovera, M. (2009). *Género, TIC y videojuegos*. Barcelona: Editorial UOC.

Gil, A. y Vida, T. (2007). *Los videojuegos*. Barcelona: Editorial UOC.

González, C. (2014). *Videojuegos para la transformación social, aportaciones conceptuales y metodológicas* (Tesis de doctorado). Universidad de Deusto, Barcelona, España.

Hernández, M. (2012). *Trastorno por déficit de atención con hiperactividad en niños de nivel primario* (Tesis de licenciatura). Universidad Rafael Landívar, Quetzaltenango, Guatemala.

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2010). *Metodología de la Investigación*. Chile: Mc Graw Hill.

Huallanca, J. (2017). *Clima familiar y déficit de atención en estudiantes de secundaria. Ayacucho, 2016* (Tesis de maestría). Universidad César Vallejo, Lima, Perú.

López, A. (2017). *Déficit de atención e hiperactividad en estudiantes de primaria de Huancayo* (Tesis de maestría). Universidad Nacional del Centro del Perú, Huancayo, Perú.

Mérida, E. (2014). *Trastorno por déficit de atención con hiperactividad en niños con epilepsia* (Tesis de grado). Universidad Rafael Landívar, Quetzaltenango, Guatemala.

Martínez, E. (2016). *Desarrollo cognitivo pubertad y adolescencia*. España: MAPFRE. Recuperado de <https://www.salud.mapfre.es/salud-familiar/ninos/crecimiento-y-desarrollo-nino/desarrollo-cognitivo-pubertad-y-adolescencia/>

Moncada, J. y Chacón, Y. (2012). *El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes*. Costa Rica:

Retos. Recuperado de http://retos.org/numero_21/Retos%2021%2043-49.pdf

Montes, A. (2018). *La gamificación como metodología didáctica: Una experiencia real en el aula*. Estados Unidos: Publicado de forma independiente.

Oroval, R. (2015). *Influencia del uso de los video juegos en la conducta antisocial y agresiva de los adolescentes* (Tesis de grado). Universidad Jaime I, España.

Portaltic. (2018). *El 44% de los padres deja que sus hijos jueguen a videojuegos para los que son muy jóvenes según la edad recomendada*. Madrid, España: Europapress. Recuperado de <https://www.europapress.es/portaltic/ciberseguridad/noticia-44-padres-deja-hijos-jueguen-videojuegos-son-muy-jovenes-edad-recomendada-20180617113001.html>

Portaltic. (2019). *El 43% de los jugadores de videojuegos son mujeres en 2019 y son un 19% más que hace dos años*. Madrid, España: Europapress. Recuperado de <https://www.europapress.es/portaltic/videojuegos/noticia-43-jugadores-videojuegos-son-mujeres-2019-son-19-mas-hace-dos-anos-20190531144706.html>

Redacción EC. (2019). *EsSalud advierte que uso excesivo de celulares y videojuegos causa tendinitis en niños*. Lima, Perú: El Comercio. Recuperado de <https://elcomercio.pe/lima/sucesos/essalud-excesivo-celulares-tablet-videojuegos-causa-tendinitis-ninos-noticia-nndc-631593-noticia/>

Redacción Gestión. (2019). *El 76% de hombres peruanos juegan videojuegos al menos una vez por semana*. Lima, Perú: Gestión. Recuperado de <https://gestion.pe/tendencias/76-hombres-peruanos-juegan-videojuegos-vez-semana-267834-noticia/>

Redacción Madrid. (2014). *Los neurojuegos favorecen el entrenamiento cognitivo de los niños con TDAH*. Madrid, España: comunidad TDAH. Recuperado de <https://www.comunidad-tdah.com/noticia/los-neurojuegos-favorecen-el-entrenamiento-cognitivo-de-los-ninos-con-tdah>

Rodríguez, R. (2016). *Videojuegos de la explosión digital que está cambiando el mundo*. España: Héroes de papel.

Sánchez, D. (2017). *Perfil multicontextual de los niños con trastorno por déficit de atención e hiperactividad en sus competencias sociales* (Tesis de doctorado). Universidad Jaime I, Castellón, España.

- Tahiroglu, A., Celik, G., Avci, A., Seydaoglu, G., Uzel, M. y Altumbas, H. (2010). *Short-Term Effects of Playing Computer Games on Attention*. Turquía: SAGE Publications.
- Teixes, F. (2015). *Gamificación Motivar jugando*. Barcelona: Editorial UOC.
- Vance, P. (1994). *Entertainment Software Rating Board*. Estados Unidos: IARC. Recuperado de http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide_sp.aspx
- Vilcahuamán, E. (2016). *Relación entre déficit de atención y autoestima en niños de segundo de primaria de I.E.P. San Juan de Lurigancho – Lima, 2016* (Tesis de maestría). Universidad César Vallejo, Lima, Perú.
- Wolf, M. y Perron, B. (2005). *Introducción a la teoría del videojuego*. Barcelona, España: FORMATS.
- Zhao, Z. (2017). *Videojuegos, educación y desarrollo* (Tesis de doctorado). Universidad Autónoma de Madrid, España.



APÉNDICES

A: Matriz de consistencia

B: Declaración jurada de documentos de tesis

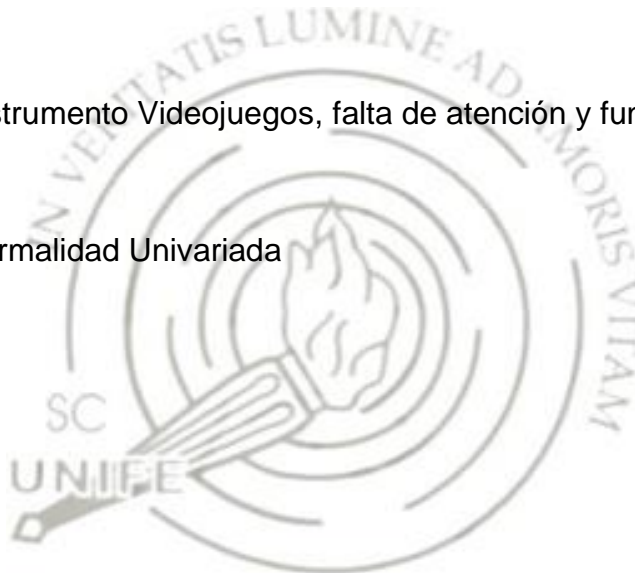
C: Declaración jurada de consentimiento informado

D: Confiabilidad para el Instrumento Videojuegos

E: Confiabilidad para el Instrumento Falta de atención y el funcionamiento emocional

F: Validez del Instrumento Videojuegos, falta de atención y funcionamiento emocional

G: Prueba de Normalidad Univariada



APÉNDICE A

Matriz de consistencia

Título de la tesis: Videojuegos, Falta de atención y Funcionamiento emocional en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal

Tesista : María Victoria Corcino Francisco

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES (Def. conceptual)	DEFINICIÓN OPERACIONAL	NIVEL, TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	TÉCNICA E INSTRUMENTOS
<p>¿Qué relación existe entre los Videojuegos y la falta de atención en los estudiantes de nivel Secundaria de una Institución Educativa Estatal de Lima?</p> <p>¿Qué relación existe entre los videojuegos y el funcionamiento emocional en los estudiantes de nivel secundaria de una institución educativa estatal de Lima?</p>	<p>Objetivo General:</p> <p>1. Determinar la relación que existe entre los videojuegos y la falta de atención en los estudiantes de nivel Secundaria de una Institución Educativa Estatal de Lima.</p> <p>2. Determinar la relación que existe entre los videojuegos y el funcionamiento emocional en los estudiantes de nivel Secundaria de una Institución Educativa Estatal de Lima.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>1.1 Determinar la relación que existe entre los videojuegos de simulación y el funcionamiento emocional en los estudiantes de nivel Secundaria de una Institución Educativa Estatal de Lima.</p> <p>1.2 Determinar la relación que existe entre los videojuegos de estrategia y la falta de atención en los estudiantes de nivel Secundaria de una Institución Educativa Estatal de Lima.</p>	<p>Hipótesis General:</p> <p>1. Existe relación significativa entre los videojuegos y la falta de atención en los estudiantes de nivel Secundaria de una Institución Educativa Estatal de Lima.</p> <p>2. Existe relación significativa entre los videojuegos y el funcionamiento emocional en los estudiantes de nivel Secundaria de una Institución Educativa Estatal de Lima.</p> <p>Hipótesis específicas:</p> <p>1.1 Existe relación significativa entre los videojuegos de estrategia y la falta de atención en los estudiantes de nivel Secundaria de una Institución Educativa Estatal de Lima.</p> <p>1.2 Existe relación significativa entre los videojuegos de simulación y el funcionamiento emocional en los estudiantes de nivel Secundaria de una Institución Educativa Estatal de Lima.</p>	<p>Videojuegos:</p> <p>Son programas informáticos diseñados para el entretenimiento y la diversión que se pueden utilizar a través de varios soportes como las videoconsolas, los ordenadores o los teléfonos móviles. (Gil y Vida, 2007).</p> <p>Falta de atención: Dificultad para prestar atención a los detalles, cometen errores en las tareas escolares y no prestan atención. (Amador, Mena y Salat, 2014).</p> <p>Funcionamiento Emocional: Según Amador, Mena y Salat, (2014), el funcionamiento emocional consiste en la regulación de emociones positivas como negativas (reconocimiento y manejo de la ira, y la regulación de la alegría excesiva).</p>	<p>Videojuegos: Son programas virtuales de entretenimiento que son usados a través de diferentes medios tecnológicos, en el cual destacan los videojuegos de simulación y de estrategia.</p> <p>Falta de atención: Es la dificultad para prestar atención, no pudiendo concentrarse para seguir normas y ser ordenado.</p> <p>Funcionamiento Emocional: Se caracteriza por regular las emociones tanto positivas como negativas, así como la poca o nula tolerancia a las frustraciones que se presente.</p>	<p>Nivel de Investigación:</p> <p>Correlacional</p> <p>Tipo de Investigación:</p> <p>Cuantitativo</p> <p>Diseño de Investigación:</p> <p>No Experimental – De corte Transversal Descriptivo Correlacional</p>	<p>Técnica de recolección de datos:</p> <p>Encuesta</p> <p>Instrumento de recolección de datos:</p> <p>Cuestionario de elaboración propia.</p>

APÉNDICE B

DECLARACION JURADA DE DOCUMENTOS DE TESIS

Yo, **María Victoria Corcino Francisco** Identificado(a) con DNI N° 70904914

En calidad de autora de la tesis titulada “Videojuegos, falta de atención y funcionamiento emocional en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal”, para optar el grado de Maestría en Educación con la mención en problemas de aprendizaje.

Declaro y doy fe; que durante el desarrollo de la investigación de tesis, se ha cumplido con los permisos y procesos requeridos.

Yo, **Consuelo Tula Cossío (Asesora)**, identificado (a) con DNI N°09321838 Con Código ORCID N° 0000-0002-4326-5776. En calidad de Asesora de la tesis titulada “Videojuegos, falta de atención y funcionamiento emocional en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal”.

Declaro y doy fe que; durante el desarrollo de la investigación de tesis se ha cumplido con los permisos y procesos requeridos:

- a. Instrumentos utilizados: Cuestionario sobre los videojuegos, la falta de atención y el funcionamiento emocional. Autora Lic. María Victoria Corcino Francisco.
- b. Haber cumplido con el proceso de validación de instrumento (os) con mínimo cinco (5) especialistas para el juicio de expertos (No colar nombres ni apellidos).
 - Experto N° 1: Magister en problemas de aprendizaje y docente de educación inicial
 - Experto N° 2: Magister en educación y docente de educación inicial

- Experto N° 3: Doctora en educación, especialista en estadística
- Experto N° 4: Magister en ingeniería informática y docente universitaria
- Experto N° 5: Magister en educación, especialista en investigación

c. Se cumplió con el permiso escrito oficial de la autoridad de la institución donde se aplicó los instrumentos.

d. Se cumplió con los permisos escritos o digitales oficiales del consentimiento informado de las personas a las cuales se aplicó el/ los instrumentos.

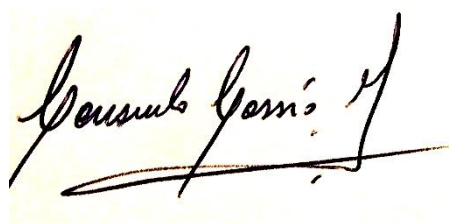
Todo ello establecido por las normas internas para la obtención de los grados académicos de maestría y doctorado de la Escuela de Posgrado - UNIFÉ y por la Guía Básica para el informe final de tesis - Vicerrectorado de investigación UNIFÉ.

En fe de lo expuesto firmamos la presente Tesista y Asesora.

Lima, 14 de junio de 2021



María Victoria Corcino Francisco



Consuelo Tula Cossío Morales

APÉNDICE C

DECLARACION JURADA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, **María Victoria Corcino Francisco** Identificado(a) con DNI N° 70904914

En calidad de autora de la tesis titulada “Videojuegos, falta de atención y funcionamiento emocional en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal”, para optar el grado de Maestría en Educación con la mención en problemas de aprendizaje.

Declaro y doy fe; que durante el desarrollo de la investigación de tesis, se ha solicitado de manera formal el permiso para la aplicación del cuestionario sobre “Videojuegos, la falta de atención y el funcionamiento emocional” al director de la Institución Educativa Estatal donde se aplicó la muestra, así mismo, y luego de ser concedido el permiso, se les informó previamente a los estudiantes sobre en qué consistía el instrumento.

En fe de lo expuesto firma la presente Tesista.

Lima, 14 de junio de 2021



María Victoria Corcino Francisco

Nombres y apellidos – Firma Tesista

APÉNDICE D

Confiabilidad para el Instrumento Videojuegos

Tabla 25

Confiabilidad para el indicador: Simuladores de sistemas

Preguntas	Promedio	Desviación Estándar	Correlación Ítem – Total
P1: ¿Cuántas veces a la semana juegas videojuegos de simulación de sistemas? Por ejemplo: Sim City, Delicious Emily, etc.	2,41	1,09	0,51*
P2: ¿Pasas mucho tiempo al día jugando videojuegos de simulación de sistemas? Por ejemplo: Sim City, Delicious Emily, etc.	2,04	0,98	0,64*
P3: ¿Juegas videojuegos donde diriges una comunidad? Por ejemplo: Sim City, etc.	2,00	1,14	0,59*
P4: ¿Juegas videojuegos donde diriges un restaurante o negocio? Por ejemplo: Delicious Emily, etc.	1,61	0,84	0,34*
P5: ¿Juegas videojuegos donde diriges un hospital? Por ejemplo: Heart´s Hospital, Dr. Cares, etc.	1,44	0,79	0,36*
Alfa de Cronbach = 0,72			

*Significancia para $p < 0,05$
n = 169

En la tabla 25, se aprecia que las correlaciones ítem-total varían entre 0,34 y 0,64, con un coeficiente de confiabilidad Alfa de Cronbach de 0,72. En consecuencia, los ítems 1, 2, 3, 4 y 5 confirman la confiabilidad para el indicador: Simuladores de sistemas.

Tabla 26
Confiabilidad para el indicador: Simuladores sociales

Preguntas	Promedio	Desviación Estándar	Correlación Ítem – Total
P6: ¿Cuántas veces a la semana juegas videojuegos de simulación social? Por ejemplo: The Sims, Youtubers Life, Stardew Valley, etc.	2,16	1,16	0,56*
P7: ¿Pasas mucho tiempo al día jugando juegos de simulación social? Por ejemplo: The Sims, Youtubers Life, Stardew Valley, etc.	1,97	1,03	0,61*
P8: ¿Juegas videojuegos de simulación de vida? Por ejemplo: The Sims, Youtubers Life, etc.	2,12	1,14	0,50*
P9: ¿Juegas videojuegos de simulación policíacos? Por ejemplo: Grand Thief Auto (GTA), L.A. Noire, etc.	2,64	1,24	0,26*
Alfa de Cronbach = 0,69			

*Significancia para $p < 0,05$
 n = 169

En la tabla 26, se aprecia que las correlaciones ítem-total varían entre 0,26 y 0,61, con un coeficiente de confiabilidad Alfa de Cronbach de 0,69. En consecuencia, los ítems 6, 7, 8 y 9 confirman la confiabilidad para el indicador: Simuladores sociales.

Tabla 27
Confiabilidad para el indicador: Estrategia social

Preguntas	Promedio	Desviación Estándar	Correlación Ítem – Total
P10: ¿Cuántas veces a la semana juegas videojuegos de estrategia social? Ejemplo: Minecraft, Civiltation, etc.	2,72	1,22	0,49*
P11: ¿Pasas mucho tiempo al día jugando videojuegos de estrategia social?	2,55	1,26	0,56*
P12: ¿Juegas videojuegos de violencia? Por ejemplo, los de tipo guerra, sin censura.	3,02	1,34	0,43*
P13: ¿Sueles jugar en equipo?	3,52	1,29	0,39*
Alfa de Cronbach = 0,68			

*Significancia para $p < 0,05$
 n = 169

En la tabla 27, se aprecia que las correlaciones ítem-total varían entre 0,39 y 0,56, con un coeficiente de confiabilidad Alfa de Cronbach de 0,68. En consecuencia, los ítems 10, 11, 12 y 13 confirman la confiabilidad para el para el indicador: Estrategia social.

Tabla 28
Confiabilidad para el indicador: Estrategia por turnos

Preguntas	Promedio	Desviación Estándar	Correlación Ítem – Total
P14: ¿Cuántas veces a la semana juegas videojuegos de estrategias por turnos? Por ejemplo: Fire Emblem, Project x Zone, etc.	2,14	1,13	0,61*
P15: ¿Pasas mucho tiempo al día jugando videojuegos de estrategias por turnos? Por ejemplo: Fire Emblem, Valiant Heart, Project x Zone, etc.	1,91	1,04	0,63*
P16: ¿Juegas videojuegos de tipo históricos? Por ejemplo, Valiant Heart, Birth of America, etc.	2,08	1,26	0,36*
Alfa de Cronbach = 0,70			

*Significancia para $p < 0,05$
 $n = 169$

En la tabla 28, se aprecia que las correlaciones ítem-total varían entre 0,36 y 0,63, con un coeficiente de confiabilidad Alfa de Cronbach de 0,70. En consecuencia, los ítems 14, 15 y 16 confirman la confiabilidad para el indicador: Estrategia por turnos.

Tabla 29
Confiabilidad para la dimensión Videojuegos de simulación

Preguntas	Promedio	Desviación Estándar	Correlación Ítem – Total
Simuladores de sistemas	1,90	0,67	0,57*
Simuladores sociales	2,22	0,82	0,57*
Alfa de Cronbach = 0,72			

*Significancia para $p < 0,05$
 $n = 169$

El análisis muestra correlaciones significativas en los factores de 0,57; el alfa de Cronbach fue de 0,72 con lo que se concluye que los indicadores son confiables.

Tabla 30
Confiabilidad para la dimensión Videojuegos de Estrategia

Preguntas	Promedio	Desviación Estándar	Correlación Ítem – Total
Estrategia Social	2,95	0,91	0,49*
Estrategia por Turnos	2,04	0,91	0,49*
Alfa de Cronbach = 0,66			

*Significancia para $p < 0,05$
 n = 169

El análisis muestra correlaciones significativas en los factores de 0,49; el alfa de Cronbach fue de 0,66 con lo que se concluye que los indicadores son confiables.

Tabla 31
Confiabilidad generalizada para la variable Videojuegos

Preguntas	Promedio	Desviación Estándar	Correlación Ítem – Total
Videojuegos de simulación	2,06	0,66	0,57*
Videojuegos de estrategia	2,50	0,79	0,57*
Alfa de Cronbach = 0,72			

*Significancia para $p < 0,05$
 n = 169

El análisis generalizado muestra correlaciones significativas en los factores de 0,57; el alfa de Cronbach fue de 0,72 con lo que se concluye que los factores son confiables.

APÉNDICE E

Confiabilidad para el Instrumento Falta de atención y Funcionamiento Emocional

Tabla 32
Confiabilidad para el indicador: Seguir normas

Preguntas	Promedio	Desviación Estándar	Correlación Ítem – Total
P17: Cuando tienes un nuevo videojuego. ¿Lees previamente las indicaciones o advertencias?	2,75	1,43	0,42*
P18: ¿Tiendes a obedecer al pie de la letra las indicaciones que te dan tus padres o familiares mayores?	3,49	1,25	0,43*
P19: En clase, ¿sigues al pie de la letra las indicaciones del profesor para poder realizar un trabajo?	4,20	0,85	0,39*
Alfa de Cronbach = 0,59			

*Significancia para $p < 0,05$
n = 169

En la tabla 32, se aprecia que las correlaciones ítem-total varían entre 0,39 y 0,43, con un coeficiente de confiabilidad Alfa de Cronbach de 0,59. En consecuencia, los ítems 17, 18 y 19 confirman la confiabilidad para el indicador: Seguir normas.

Tabla 33

Confiabilidad para el indicador: Organización en el trabajo

Preguntas	Promedio	Desviación Estándar	Correlación Ítem – Total
P20: ¿Logras organizarte para cumplir las tareas encomendadas en tu hogar o en la escuela?	4,02	0,97	0,22*
P21: ¿Llegas a concluir lo que empiezas?	4,03	0,78	0,21*
P22: ¿Te fastidia realizar actividades nuevas?	2,09	1,07	-0,03
Alfa de Cronbach = 0,23			

*Significancia para $p < 0,05$
n = 169

En la tabla 33, se aprecia que las correlaciones ítem-total varían entre -0,03 y 0,22, con un coeficiente de confiabilidad Alfa de Cronbach de 0,23. En consecuencia, los ítems 20, 21, y 22 confirman la confiabilidad para el indicador: Organización en el trabajo.

Tabla 34

Confiabilidad para el indicador: Regulación emocional

Preguntas	Promedio	Desviación Estándar	Correlación Ítem – Total
P23: Al perder. ¿Puedes controlar la ira?	3,91	1,18	-0,19
P24: ¿Al ganar celebras con euforia?	3,02	1,34	0,06*
P25: ¿Lloras cuando no logras un objetivo?	1,61	1,05	-0,00
Alfa de Cronbach = -0,05			

*Significancia para $p < 0,05$
n = 169

En la tabla 34, se aprecia que las correlaciones ítem-total varían entre -0,19 y 0,06, con un coeficiente de confiabilidad Alfa de Cronbach de -0,05. En consecuencia, los ítems 23, 24 y 25 confirman la confiabilidad inversa para el para el indicador: Regulación emocional.

Tabla 35
Confiabilidad para el indicador: Tolerancia a las frustraciones

Preguntas	Promedio	Desviación Estándar	Correlación Ítem – Total
P26: ¿Toleras la frustración cuando no cumples tus propósitos?	3,15	1,28	-0,04
P27: ¿Te desquitas con tus amigos cuando no se te cumplen las metas programadas?	1,70	1,09	0,13*
P28: ¿Sientes que las cosas o actividades que te propones o deseas, deben de ser fáciles de obtener?	2,51	1,19	0,09*
Alfa de Cronbach = 0,11			

*Significancia para $p < 0,05$
 n = 169

En la tabla 35, se aprecia que las correlaciones ítem-total varían entre -0,04 y 0,13, con un coeficiente de confiabilidad Alfa de Cronbach de 0,11. En consecuencia, los ítems 26, 27 y 28 confirman la confiabilidad para el indicador: Tolerancia a las frustraciones.

Tabla 36
Confiabilidad para la variable Falta de atención

Indicadores	Promedio	Desviación Estándar	Correlación Ítem – Total
Seguir normas	3,48	0,89	0,32*
Organización en el trabajo	3,38	0,59	0,32*
Alfa de Cronbach = 0,46			

*Significancia para $p < 0,05$
 n = 169

El análisis muestra correlaciones significativas en los indicadores de 0,32; el alfa de Cronbach fue de 0,46 con lo que se concluye que los indicadores son confiables.

Tabla 37
Confiabilidad para la variable Funcionamiento emocional

Indicadores	Promedio	Desviación Estándar	Correlación Ítem – Total
Regulación emocional	2,85	0,68	0,26*
Tolerancia a las frustraciones	2,46	0,71	0,26*
Alfa de Cronbach = 0,42			

*Significancia para $p < 0,05$
 n = 169

El análisis muestra correlaciones significativas en los indicadores de 0,26; el alfa de Cronbach fue de 0,42 con lo que se concluye que los indicadores son confiables.



APÉNDICE F

Validez del Instrumento Videojuegos, Falta de Atención y funcionamiento emocional

La validez es definida como el grado en que una prueba mida lo que tiene que medir, se demostró la validez de constructo del cuestionario; a través del análisis factorial exploratorio (AFE), con la finalidad de establecer cuál sería la estructura factorial que existía en la prueba con los datos de la muestra. El análisis factorial exploratorio fue realizado sobre la base del procedimiento de los componentes principales, utilizándose el método de rotación oblicua Promax, debido a que se esperaba encontrar que los factores que se constituyen en el instrumento correlacionen entre sí.

Tabla 38

Matriz de correlaciones de los indicadores con las dimensiones de la variable Videojuegos

Indicadores	Dimensión 1	Dimensión 2
Simuladores de Sistemas		0,943
Simuladores sociales		0,689
Estrategia social	0,886	
Estrategia por turnos	0,763	
% de Varianza	41,62%	36,82%

* $p < 0,05$
n = 169

Los resultados de la tabla 38, muestran la existencia de 2 factores relevantes, lo que permite explicar el 78,44% de la varianza total.

Tabla 39

Estructura encontrada en los indicadores de la variable Videojuegos.

Variables	Dimensiones	Indicadores	Preguntas
Videojuegos	Videojuegos de simulación	Simuladores de sistemas	1, 2, 3, 4, 5
		Simuladores sociales	6, 7, 8, 9
	Videojuegos de estrategia	Estrategia social	10, 11, 12, 13
		Estrategia por turnos	14, 15, 16

En conclusión, la estructura factorial encontrada en el modelo propuesto ha demostrado la presencia de cuatro indicadores independientes entre sí, que cumplen con la definición conceptual propuesta según la teoría de Gil y Vida (2007) y que además presenta validez y confiabilidad.

El análisis de los datos de la presente investigación se realizó en base a las puntuaciones de la escala total.

Tabla 40

Matriz de correlaciones de los indicadores con las variables Falta de atención y funcionamiento emocional

Indicadores	Dimensión 1	Dimensión 2
Seguir normas	0,854	
Organización en el trabajo	0,838	
Regulación emocional		0,821
Tolerancia a las frustraciones		0,770
% de Varianza	36,74%	31,76%

* $p < 0,05$
n = 169

Los resultados de la tabla 40, muestran la existencia de 2 factores relevantes, lo que permite explicar el 68,50% de la varianza total.

Tabla 41

Estructura encontrada en los indicadores de las variables Falta de atención y funcionamiento emocional.

VARIABLES	INDICADORES	PREGUNTAS
Falta de atención	Seguir normas	17, 18, 19
	Organización en el trabajo	20, 21, 22
Funcionamiento emocional	Regulación emocional	23, 24, 25
	Tolerancia a las frustraciones	26, 27, 28

En conclusión, la estructura factorial encontrada en el modelo propuesto ha demostrado la presencia de cuatro indicadores independientes entre sí, que cumplen con la definición conceptual propuesta según la teoría de Amador, Mena y Salat (2014) y que además presenta validez y confiabilidad.

El análisis de los datos de la presente investigación se realizó en base a las puntuaciones de la escala total.

APÉNDICE G

Prueba de Normalidad Univariada

Tabla 42

Bondad de ajuste a la curva normal de Kolmogorov–Smirnov para las variables analizadas

Variables	Asimetría	Contraste de asimetría	Curtosis	Contraste de curtosis	K -S	P_Valor
Videojuegos	0,245	1,310	-0,569	-1,533	0,066	0,070*
Videojuegos de simulación	0,398	2,132	-0,410	-1,104	0,064	0,085*
Videojuegos de estrategia	0,203	1,085	-0,470	-1,265	0,066	0,072*
Déficit de Atención	0,563	3,016	1,460	3,931	0,075	0,022
Falta de atención	-0,335	-1,793	-0,266	-0,716	0,080	0,011
Funcionamiento emocional	0,597	3,196	0,240	0,646	0,102	0,000

Si $p > 0,05$, entonces no se rechaza la hipótesis nula, por lo tanto, los datos se ajustan a una distribución normal.

Tamaño de la muestra: 169

Un supuesto importante para realizar una adecuada estimación en la contrastación de las hipótesis, es comprobar la normalidad de los datos, en la tabla 42 los hallazgos indicaron que para la variable videojuegos con sus respectivas dimensiones se obtuvieron estadísticos Z de Kolmogorov- Smirnov (K-S) con valores pequeños ($P_valor > 0,05$), por lo que se concluye que las distribuciones de los puntajes se aproximaron adecuadamente a la distribución normal. Con respecto a la variable déficit de atención y sus dimensiones, el contraste de asimetría y curtosis se encuentran entre el +/- 1,96 para algunos

casos a excepción de Déficit de atención y Funcionamiento emocional. Por lo expuesto en la contrastación de las hipótesis se aplicaron pruebas paramétricas.

