



FACULTAD DE PSICOLOGÍA
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

**ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS ENTRE LOS ESTUDIANTES DE PRIMARIA
DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS PÚBLICAS Y PRIVADAS – HUÁNUCO 2017**

TESISTAS:

JARA JARA, José Miguel

MORALES VARA, Diordan Anilder

RAYO TUCTO, Kelin

Para optar el título profesional de licenciados en psicología

HUÁNUCO – PERÚ

2017

DEDICATORIA

A Dios, por ser el que nos guía en nuestro quehacer profesional y con su bendición ha hecho que logremos este fin.

A nuestros padres, hermanos y familiares por brindarnos su apoyo económico, moral y afectivo.

A nuestros docentes de la Facultad de Psicología, asesor Psic. Enrique Chávez Matos por brindarnos su conocimiento, sabiduría y motivación para seguir adelante.

AGRADECIMIENTO

Agradecemos a Dios por las bendiciones que nos brinda cada día en cada aspecto de nuestras vidas.

Agradecemos a la Facultad de Psicología y a la Universidad Nacional Hermilio Valdizán de Huánuco, por permitirnos formar parte de esta gran familia valdizana.

Agradecemos a las instituciones públicas y privadas que fueron parte de nuestra investigación: I.E. Gran Unidad Escolar “Leoncio Prado”, Institución Educativa 32004 “San Pedro”, Institución Educativa 32232 “Juana Moreno”, Institución Educativa 32011 “Hermilio Valdizán”, Institución Educativa 32002 “Virgen del Carmen”, Institución Educativa Privada “Isaac Newton”, Institución Educativa Integral Privada “Leonardo de Pisa Fibonacci”, Institución Educativa Privada “Santo Domingo Savio”, Institución Educativa Privada “San Pablo” e Institución Educativa Privada “Niño divino Jesús”.

A nuestro asesor por dedicarnos el tiempo requerido para culminar nuestro proyecto de investigación.

A los jurados, por dedicar el tiempo necesario para desarrollar el proyecto de investigación para su culminación satisfactoria.

A la decana de nuestra facultad, por motivarnos siempre a seguir adelante.

A nuestros padres por confiar siempre en nosotros.

A los estudiantes que formaron parte del grupo de estudio por haber colaborado y participado con entusiasmo.

RESUMEN

La investigación es de tipo descriptivo comparativo, tuvo como objetivo determinar las diferencias en adicción a los videojuegos obtenidos en la aplicación del instrumento de Adicción a los videojuegos HAMM-1st de 656 estudiantes del sexto grado de las instituciones educativas públicas y privadas de la ciudad de Huánuco. Utilizando el estadístico t de student dio como resultado -2.439, determinando que sí existen diferencias significativas entre las puntuaciones generales obtenidas de las instituciones educativas públicas y privadas. Asimismo, observamos que en las dimensiones Modificación del estado de Ánimo ($t = -1.023$) y Síntomas de Abstinencia ($t = -1.289$) no se encontraron diferencias significativas, por otro lado, en las dimensiones de Focalización ($t = -2.780$), Tolerancia ($t = -2.113$), Conflicto ($t = -2.791$) y Recaída = ($t = -2.252$), se encontraron diferencias estadísticamente significativas. En conclusión, los estudiantes de las instituciones educativas privadas presentan mayor tendencia a la adicción a los videojuegos que los estudiantes de las instituciones educativas públicas.

Palabras Clave: adicción, videojuegos, niveles, estudiantes de primaria.

ABSTRACT

This research is descriptive comparative, aimed to determine the differences in addiction to video games obtained in the application of the instrument of Addiction to video games HAMM-1st of 656 students of sixth grade of public and private elementary schools of the city of Huánuco Using the Independent Sample t-test, it resulted in -2,439, determining that there are significant differences between the general scores obtained from public and private elementary schools. Likewise, we observed that in the Modification of Mood ($t = -1,023$) and Abstinence Symptoms ($t = -1,289$) dimensions, no significant differences were found, on the other hand, in the Focusing ($t = -2,780$), Tolerance ($t = -2.113$), Conflict ($t = -2.791$) and Relapse = ($t = -2.252$) dimensions, statistically significant differences were found. In conclusion, students of

private elementary schools are more likely to be addicted to video games than students from public educational institutions.

Keywords: addiction, video games, levels, elementary students.

INTRODUCCIÓN

Para el desarrollo adecuado del adolescente, es sumamente importante tomar en cuenta el uso apropiado de las nuevas tecnologías en la educación; entre ellas el uso adecuado de los videojuegos, ya sea de forma recreacional o como medio de aprendizaje, dentro y fuera de las aulas. De ese modo, conocer el tipo de uso que los estudiantes de primaria de instituciones públicas y privadas de la ciudad de Huánuco dan a los videojuegos fue de mucho interés para nosotros.

La investigación evaluó los niveles de adicción a los videojuegos en los estudiantes del sexto grado de primaria de las instituciones educativas públicas y privadas de la ciudad de Huánuco. Se determinó los niveles de adicción que presentan los estudiantes, así como las diferencias entre los estudiantes de instituciones educativas públicas y privadas.

En la investigación, en el primer capítulo se fundamenta el problema de investigación enfocado en la información del acontecer mundial y nacional. Asimismo, la formulación del problema, los objetivos, antecedentes, justificación e importancia, viabilidad y limitaciones que se presentaron en el desarrollo de la investigación.

En el segundo capítulo se presenta el marco teórico conceptual, que incluye los estudios previos y las teorías para conocer acerca de la adicción a los videojuegos. Asimismo, las definiciones conceptuales, sistema de variables, dimensiones e indicadores, definiciones operacionales.

A su vez, en el tercer capítulo, el marco metodológico, se refiere a la metodología utilizada, el ámbito, la población y muestra del estudio. Se especifica el tipo de investigación, el método, el diseño, las técnicas e instrumentos.

De la misma manera, en el cuarto capítulo se especifica los resultados obtenidos de la investigación, como la presentación, análisis, interpretación y discusión de resultados.

Por último, están las conclusiones y recomendaciones como producto de la investigación.

ÍNDICE

DEDICATORIA	2
AGRADECIMIENTO.....	3
RESUMEN.....	4
INTRODUCCIÓN	6
Capítulo I.....	10
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	10
1.1. Fundamentación del problema	10
1.2. Formulación del problema	12
1.2.1. Problema General.....	12
1.2.2. Problemas Específicos	12
1.3. Objetivos: Generales y específicos	13
1.3.1. General	13
1.3.2. Específicos	13
1.4. Justificación e importancia.....	14
1.5. Limitaciones	15
Capítulo II	16
MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL	16
2.1. Antecedentes	16
2.1.1. A nivel internacional	16
2.1.2. A nivel nacional	18

	8
2.1.3. A nivel local	19
2.2. Fundamentación teórica	19
2.2.1. Adicción	19
2.2.2. Adicción a los videojuegos	20
2.2.3. Videojuegos.....	30
2.2.4. Adolescencia	37
2.3. Definiciones conceptuales.....	44
2.4. Sistema de variables – Dimensiones e indicadores	44
2.5. Definición operacional de las variables	45
2.6. Hipótesis.....	46
Capítulo III.....	51
MARCO METODOLÓGICO	51
3.1. Nivel, tipo y método de la investigación.....	51
3.2. Diseño de investigación	51
3.3. Ámbito de la investigación.....	52
3.4. Población y muestra	53
3.4.1. Población.....	53
3.4.2. Muestra.....	54
3.4.3. Criterios de inclusión y exclusión	55
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	55

	9
3.6. Procedimientos de la recolección de la información.....	58
3.7. Técnica de procesamiento de datos.....	58
Capítulo IV.....	59
RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	59
4.1. Presentación de resultados.....	59
4.1.1. Resultado General.....	59
4.1.2. Resultados por dimensiones.....	60
4.2. Análisis e interpretación de los resultados.....	62
4.3. Verificación de hipótesis.....	64
4.4. Discusión de los resultados.....	82
Capítulo V.....	86
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	86
5.1. Conclusiones.....	86
5.2. Sugerencias y recomendaciones.....	87
BIBLIOGRAFÍA.....	89
ANEXOS.....	91
Matriz de consistencia.....	92
Ficha Técnica De La Prueba.....	94

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Fundamentación del problema

Los videojuegos son unas de las formas más atractivas de ocupación del tiempo libre y en la actualidad se trata de una de las actividades preferidas de los niños y adolescentes, tanto por el interés que les suscita como por el tiempo que dedican a jugar. Es así, que el uso excesivo de estos puede dar paso al abuso y llegar a provocar en el futuro, serios problemas personales y familiares. Asimismo, el consumo excesivo está favorecido por las características que tienen muchos videojuegos tales como: sensación de dominio y autodeterminación, estética agradable y fantástica, feedback de actuación, compromiso con otras personas (multijugador), y absorción de la realidad. Estas propiedades motivacionales, así como también las consecuencias derivadas del consumo excesivo pueden llegar a provocar una imperiosa necesidad de jugar por parte de algunas personas. (Chóliz y Marco, 2011)

Gentile (como se citó en Bresnahan y Worley, 2016) realizó un estudio en Estados Unidos en 1999, siendo profesor de la Universidad de Iowa, investigó acerca de la adicción a los videojuegos, quería demostrar que la adicción a los videojuegos no era una cosa real, pero posteriormente refirió que se había equivocado, dado que encontró un 8.5 % de niños que presentaban adicción a los videojuegos; concluyendo además que esta misma cifra también está presente a nivel mundial. Podríamos decir que es probable que la adicción a los videojuegos llegue a ser un problema que pueda presentarse en los niños y adolescentes, en vista de que actualmente muchos de ellos tienen una computadora o un sistema de videojuegos en casa, y además de contar con teléfonos celulares que contienen juegos y que acceder a ellos es prácticamente posible en cualquier lugar y en cualquier momento.

Es cierto que los videojuegos ocupan el tiempo de los chicos y chicas en temporada escolar y aún más en las vacaciones. De tal manera, que las autoridades del Instituto Nacional de Salud Mental “Honorio Delgado – Hideyo Noguchi” a través de una nota de prensa realizada en enero del 2014, exhortaron a los padres y madres de familia a supervisar los juegos que están en las computadoras, videoconsolas, celulares, y otros aparatos electrónicos que pueden ser usados por los adolescentes; y además fijarles un límite de tiempo de uso como una forma de prevenir la adicción a los videojuegos. (Instituto Nacional de Salud Mental “Honorio Delgado – Hideyo Noguchi”, 2014).

Milton Rojas (como se citó en Redacción Perú21, 2014), refiere que no existen cifras oficiales acerca de la adicción a los videojuegos, pero cada año acuden a CEDRO más menores y jóvenes que presentan dependencia a esta clase de entretenimiento, asimismo en el 2013, el 10% de casos atendidos se relacionaba con ludopatía y videojuegos. Esto es una problemática que probablemente irá en crecimiento exponencial, puesto que, observamos que los padres, por sus ocupaciones, dejan a sus hijos solos en casa, y los adolescentes ocupan su tiempo principalmente en los videojuegos, además, el dinero que les dan lo gastan en cabinas de internet.

Como refiere Redacción EC (2015), en la ciudad de Lima, un adolescente de 14 años escapó de su casa robando quince mil soles a su madre para irse a jugar a una cabina de internet un juego llamado “dota 2”. El adolescente reapareció después de ocho días, durante este tiempo estuvo jugando gastando cinco mil soles. Es así que podemos darnos cuenta que la adicción a los videojuegos, así como otras adicciones tienen como consecuencias conductas inadecuadas que pueden llevar a delinquir a una persona.

Asimismo, el desarrollo de los videojuegos ha ido creciendo según los años, es decir, en la década de los 70 eran máquinas grandes que funcionaban con fichas, luego se crearon videoconsolas, que consistía en un aparato electrónico conectado a una pantalla de

televisor, posteriormente los videojuegos llegaron a formar parte de las computadoras (software de juegos) y actualmente se han incluido en equipos móviles como teléfonos inteligentes y tabletas.

En el contexto se puede observar que las cabinas de internet están predisuestas para juegos en red, esto es conocido como LAN CENTER, que son cabinas de internet exclusivamente equipadas para el área de los videojuegos, y es notoria la concurrencia de escolares, inclusive algunos acuden uniformados y en grupos, para enfrentarse en un juego en línea. Asimismo, existen lugares donde existen juegos en videoconsolas, los cuales también son concurridos por niños, adolescentes y jóvenes, siendo PES (Pro Evolution Soccer) el videojuego más pedido. Del mismo modo siendo de más fácil acceso encontramos los juegos diseñados para los teléfonos celulares que inclusive pueden ser descargados o comprados por internet, y que los padres utilizan como medio para que los pequeños no los molesten y puedan hacer sus labores cotidianas.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema General

- ¿Cuáles son las diferencias de adicción a los videojuegos (evaluado con la Escala HAMM-1st de videojuegos) entre los estudiantes del nivel primaria de las instituciones educativas públicas y privadas de la ciudad de Huánuco – 2017?

1.2.2. Problemas Específicos

- ¿Cuáles son los niveles de adicción a los videojuegos (evaluado con la Escala HAMM-1st de videojuegos) que presentan los estudiantes del nivel primaria de las instituciones educativas públicas y privadas de la ciudad de Huánuco – 2017?
- ¿Cuáles son las diferencias de adicción a los videojuegos según las dimensiones de la Escala HAMM-1st de videojuegos entre los estudiantes del nivel primaria de las instituciones educativas públicas y privadas de la ciudad de Huánuco – 2017?

1.3. Objetivos: Generales y específicos

1.3.1. General

- Determinar las diferencias de la adicción a los videojuegos entre los estudiantes del nivel primaria de las instituciones educativas públicas y privadas de la ciudad de Huánuco – 2017.

1.3.2. Específicos

- a. Identificar los niveles de la adicción a los videojuegos que se presenta en los estudiantes del nivel primaria de las instituciones educativas públicas y privadas de la ciudad de Huánuco – 2017.
- b. Establecer las diferencias de la adicción a los videojuegos de la dimensión Focalización (evaluado con la Escala HAMM-1st de videojuegos) entre los estudiantes del nivel primaria de las instituciones educativas públicas y privadas de la ciudad de Huánuco – 2017.
- c. Establecer las diferencias de la adicción a los videojuegos de la dimensión Modificación Del Estado De Ánimo (evaluado con la Escala HAMM-1st de videojuegos) entre los estudiantes del nivel primaria de las instituciones educativas públicas y privadas de la ciudad de Huánuco – 2017.
- d. Establecer las diferencias de la adicción a los videojuegos de la dimensión Tolerancia (evaluado con la Escala HAMM-1st de videojuegos) entre los estudiantes del nivel primaria de las instituciones educativas públicas y privadas de la ciudad de Huánuco – 2017.
- e. Establecer las diferencias de la adicción a los videojuegos de la dimensión Síntomas De Abstinencia (evaluado con la Escala HAMM-1st de videojuegos) entre los estudiantes del nivel primaria de las instituciones educativas públicas y privadas de la ciudad de Huánuco – 2017.

- f. Establecer las diferencias de la adicción a los videojuegos de la dimensión Conflicto (evaluado con la Escala HAMM-1st de videojuegos) entre los estudiantes del nivel primaria de las instituciones educativas públicas y privadas de la ciudad de Huánuco – 2017.
- g. Establecer las diferencias de la adicción a los videojuegos de la dimensión Recaída (evaluado con la Escala HAMM-1st de videojuegos) entre los estudiantes del nivel primaria de las instituciones educativas públicas y privadas de la ciudad de Huánuco – 2017.

1.4. Justificación e importancia

a. A nivel teórico

Esta investigación permite conocer las dimensiones de la adicción que están predominando en los estudiantes de las instituciones educativas públicas y privadas, el cual, es referencia teórica para estudios futuros, así como para la elaboración de proyectos y programas.

b. A nivel práctico

Teniendo en cuenta los resultados encontrados en esta investigación puede ser utilizada como base teórica para la realización de programas preventivos y de intervención, teniendo en cuenta las características de los estudiantes de las instituciones educativas públicas y privadas.

c. A nivel metodológico

Los resultados encontrados serán útiles para realizar posteriores investigaciones prosiguiendo con el estudio de adicción a los videojuegos, tales como, estudio de relaciones y factores que estén asociados a la adicción a los videojuegos.

1.5. Limitaciones

En el aspecto económico; la investigación no cuenta con el financiamiento por ninguna entidad pública o privada, por lo cual, el gasto de la Investigación fue a cargo de los Investigadores.

Esta investigación no podrá ser generalizado en el distrito de Huánuco, solo será válido para la población evaluada.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1. Antecedentes

2.1.1. A nivel internacional

- Lancheros, Amaya, y Baquero (2014), realizaron un estudio sistemático sobre los videojuegos, en la ciudad de Cúcuta, Colombia, indagaron diferentes artículos de investigación, y después de analizarlos solo contaron con cinco artículos para la discusión y resultados. Los resultados que encontraron muestran lo siguiente: 8 de 10 niños hacen uso de los videojuegos, juegan más los varones que las mujeres, los fines de semana juegan un 42.7% del tiempo, y entre semana un 22.3%. Asimismo, 4 de 10 adolescentes juegan en su casa, 7 de cada 10 abusa de los videojuegos y 2 de cada 10 presentan dependencia a los videojuegos. Refieren que el 53.6% son de sexo masculino, 36.4% de sexo femenino. Con respecto al tiempo de uso del internet: 64.1% menos de 5 horas semanales, 20.6% entre 6 y 10 horas semanales, 15.3% más de 10 horas semanales.
- Luque (2008), realizó un estudio para determinar el uso patológico a las tecnologías (Internet, videojuegos, televisión y teléfono móvil), evaluaron a 181 participantes. Refieren que el 17.1% realiza un uso abusivo de Internet, y 4%, uso patológico del mismo; el 18.8% realiza un uso abusivo de los videojuegos y el 6.6%, uso patológico del mismo; el 34.8% realiza uso abusivo de la telefonía móvil, y el 21%, uso patológico de la telefonía móvil.
- Espejo Garcés, et al. (2015) realizaron un estudio acerca de adicción a los videojuegos en estudiantes universitarios de la carrera de educación primaria siendo un total de 490 participantes, 39,4% del género masculino y un 60,6% del femenino. Se

determinó que el 79.6% no presentaban problemas, un 17.8 % con problemas potenciales, y un 2.7% que si presentaban problemas severos.

- Alves (2014), en una investigación realizada en Extremadura, España, analizó el impacto de los videojuegos en el funcionamiento psicológico de los jugadores de videojuegos. Analizó las características psicológicas (personalidad, vinculación, soporte social, sentido de pertenencia, dificultad de regulación emocional, bienestar subjetivo y psicopatología) de los jugadores contra los no jugadores y los jugadores en relación al sexo, y comprobar si existe asociación entre las variables psicológicas y sociodemográficas. De los 404 estudiantes (todos de enseñanza superior), 35,4% juegan y 64,6% no acostumbran jugar videojuegos. Encontraron que existen diferencias entre jugadores y no jugadores en relación al neuroticismo, vinculación ansiosa, satisfacción con lo soporte social, satisfacción con los amigos, satisfacción con lo soporte social íntimo, satisfacción con las actividades sociales y psicopatología, y entre los jugadores y jugadoras en el neuroticismo, amigabilidad, satisfacción con lo soporte familiar y dificultad de regulación de los impulsos. Asimismo, encontraron correlaciones entre las variables hábitos de juego, edad, sexo, estado civil, descendencia, curso de grado y la condición de trabajador-estudiante (jugadores y no jugadores) y sexo, la edad, el agregado familiar, la condición de trabajador-estudiante, la edad con que comenzó a jugar videojuegos y las horas semanales de juego (jugadores en relación al sexo). También encontraron que existen diferencias entre los sexos de los jugadores con las plataformas de juego, el tipo de videojuego y a los sentimientos verificados antes, durante y después del juego.

2.1.2. A nivel nacional

- Matalinares, et al. (2013), realizaron un estudio acerca de la adicción al internet y agresividad en estudiantes de secundaria, tenía como objetivo establecer la relación existente entre la agresividad y la adicción al Internet, la muestra estuvo constituida por 2225 estudiantes del tercer al quinto año de secundaria de 13 ciudades representativas de la costa, sierra y selva del Perú, con edades entre 13 y 19 años. Los instrumentos utilizados fueron el cuestionario de agresión, Buss y Perry y el test de adicción al Internet, Young, se tomaron ambas versiones adaptadas a la realidad nacional. Los resultados demuestran que existe una relación positiva entre agresividad y adicción a la Internet, así como entre todos los componentes de ambas variables, a nivel comparativo se apreció que los varones tienden a ser más agresivos física y verbalmente, y las mujeres presentan más ira y hostilidad, los factores de riesgo para desarrollar una adicción a la Internet serían el género masculino, vivir en la costa del Perú, por el fácil acceso y sin supervisión, tener entre 15 y 16 años y presentar una alta agresividad, estos factores pueden ayudar a adquirir, desarrollar y mantener una adicción al Internet.
- Salazar (2015), realizó una investigación para analizar el efecto que tienen los videojuegos con contenido violento y prosocial en la intención de realizar conductas de ayuda (o prosociales) dependiendo del contexto en el que se juegue. La muestra estuvo compuesta por 79 estudiantes de una universidad privada de Lima Metropolitana, los cuales fueron asignados aleatoriamente a una de las siguientes condiciones experimentales: juego individual con contenido prosocial (prosocial individual) (n = 23); juego multijugador en un contexto prosocial (cooperativo) (n = 18); juego individual con contenido violento (violento individual) (n = 21) y juego multijugador en contexto violento (competitivo) (n = 17). Se cuantificó la intención

de ayuda en función a la cantidad de dinero que los participantes mencionaron dar en dos tipos de situaciones (una altruista y otra cooperativa) y en relación al tiempo que estarían dispuestos a ayudar al investigador en otro estudio a futuro. Los resultados muestran que los sujetos en las condiciones prosociales dieron más dinero en las situaciones de ayuda que los que jugaron en las condiciones violentas.

2.1.3. A nivel local

No se encontraron investigaciones acerca de adicción a los videojuegos en nuestra localidad.

2.2. Fundamentación teórica

2.2.1. Adicción

Según la Organización Mundial de la Salud (como se citó en Landívar, 2014) es una enfermedad física y psicoemocional que crea una dependencia o necesidad hacia una sustancia, actividad o relación. Asimismo, se caracteriza por un conjunto de signos y síntomas, en los que se involucran factores biológicos, genéticos, psicológicos y sociales. Es una enfermedad progresiva y fatal, caracterizada por episodios continuos de descontrol, distorsiones del pensamiento y negación ante la enfermedad.

Según la Organización Mundial de la Salud (como se citó en Landívar, 2014), para poder hablar de dependencia física y psicológica las personas presentan tres o más de los siguientes criterios en un período de 12 meses:

- a. Fuerte deseo o necesidad de consumir la sustancia (adicción).
- b. Dificultades para controlar dicho consumo.
- c. Síndrome de abstinencia al interrumpir o reducir el consumo.
- d. Tolerancia.
- e. Abandono progresivo de intereses ajenos al consumo de la sustancia. (Inversión de tiempo en actividades relacionadas con la obtención de la sustancia).

- f. Persistencia en el uso de la sustancia a pesar de percibir de forma clara sus efectos perjudiciales.

A. Niveles de adicción

Landívar (2014) refiere que se presentan 4 niveles, los cuales son:

1. Experimentación: es el caso donde la persona, guiada por la curiosidad, se anima a probar una droga, pudiendo posteriormente continuar el consumo o interrumpirlo.
2. Uso: el compromiso con la droga es bajo. Se consume los fines de semana y en oportunidades casuales. No existe deterioro laboral, social o familiar. No presenta episodios de intoxicación. El consumidor sólo busca un cambio de sensaciones. Sin embargo, toda droga genera dependencia física o psíquica progresivamente y es fácil caer en el abuso.
3. Abuso: el uso se hace regular durante casi todas las semanas y hay episodios de intoxicación. Ejemplo: Con respecto al alcohol una intoxicación es cuando ya se presenta una resaca, lagunas mentales. La droga va dirigiendo progresivamente la vida, se presenta deterioro académico, laboral, social y familiar. El estado de ánimo es cambiante (una vida normal y una vida adictiva, desconocida la mayor parte de veces por la familia).
4. Adicción: la relación amical y familiar se rompe, aparecen dificultades académicas y laborales. La búsqueda de la droga se realiza de forma compulsiva. Es difícil la abstinencia. Hay compromiso orgánico. Hay conductas de riesgo como: promiscuidad sexual, uso de drogas intravenosas o combinación de varias drogas, el estado de ánimo depende de la etapa consumidor/abstinencia.

2.2.2. Adicción a los videojuegos

Según señala Arias, et al. (como se citó en Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas [UPC], 2017), la adicción en general a las nuevas tecnologías está caracterizada por un

uso excesivo de los celulares, internet, videojuegos, la computadora e incluso las redes sociales.

La Organización Mundial de la Salud (como se citó en Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas [UPC], 2017) plantea que una de cada cuatro personas sufre de trastornos de adicción a las tecnologías. Asimismo, es evidente que, como cualquier tipo de adicción, existen impactos en distintas áreas de la vida. Las personas que sufren de adicción a los videojuegos van presentando efectos negativos a nivel psicológico, fisiológico y social. Los videojuegos pueden ser inicialmente una especie de “premio” ya que al usarlos proporcionan diversión, satisfacción, reconocimiento, etc. No obstante, con el pasar del tiempo esto puede cambiar, cuando estos sujetos comienzan a aislarse de su ámbito familiar, su rendimiento laboral o académico decae, reducen sus horas de sueño, y dejan de consumir sus alimentos en horarios adecuados, además de ello, usualmente puede presentar signos de euforia, y cuando se alejan de los videojuegos, se pueden sentir vacíos, deprimidos e irritables.

A. Síntomas de adicción a los videojuegos

Según la guía informativa realizada por la UPC (2017) señala los siguientes síntomas:

- **Prominencia:** La importancia que toma el juego en la vida de la persona.
- **Cambio del estado de ánimo:** Las experiencias subjetivas que surgen como consecuencia del uso de los videojuegos.
- **Tolerancia:** Se requiere usar más tiempo el videojuego para obtener los mismos efectos que se conseguían inicialmente en el estado de ánimo.
- **Síndrome de abstinencia:** Es el malestar generado cuando se deja de utilizar los videojuegos.
- **Conflictos:** Todas las repercusiones negativas que tiene la conducta con sus familiares y demás aspectos de su Entorno.

- **Recaídas:** Es volver de forma repetida a los anteriores patrones de implicación en los videojuegos.

B. Nociones acerca de la adicción a los videojuegos según el DSM-V

Aunque no se han realizado muchas investigaciones al respecto, en el DSM V se le identifica como “Trastorno por Juegos de Internet (Internet Gaming Disorder)”. Asimismo, refieren que requieren mayores estudios para este tipo de trastorno. Los criterios propuestos para su diagnóstico son los siguientes:

1. Preocupación por los juegos por Internet, que pasan a ser la actividad dominante.
2. Síntomas de abstinencia cuando se le impide jugar (irritabilidad, ansiedad o tristeza).
3. Tolerancia: se necesitan cantidades mayores de tiempo para practicarlos.
4. Intentos fracasados para controlar la participación en los juegos de Internet.
5. Pérdida de interés en otros hobbies o aficiones y en otras formas de entretenimiento.
6. Uso continuo de los juegos de Internet a pesar de conocer los problemas psicosociales que generan.
7. Ha engañado a familiares, terapeutas y otros respecto a la cantidad de juego por Internet que practica.
8. Uso de los juegos desarrollados, aunque su prevalencia creciente es universal por Internet para escapar o aliviar un humor negativo (por ejemplo, sentimientos de desesperanza, culpa o ansiedad)
9. Ha descuidado o perdido relaciones significativas, su empleo u oportunidades educativas o laborales debido a su participación en juegos por Internet.

Asimismo, este trastorno es distinto al Juego de apuestas por Internet, que se incluye dentro del Trastorno por Juegos de Apuestas.

Entre otras características, se menciona que los juegos por Internet ocurren típicamente en red, con otros participantes o competidores y un promedio 8 a 10 horas diarias, presentando

una prevalencia elevada en niños y adolescentes, sobre todo de países orientales, aunque su presencia a nivel mundial es creciente. Se aclara igualmente que el uso excesivo de Facebook o de pornografía online no son consideradas análogos a este trastorno, y que se necesitan futuros estudios para su inclusión como adicciones conductuales.

C. Factores psicosociales que influyen para la adicción a los videojuegos

El primero radica en qué tan placentero o reforzante se encuentre a la actividad que se esté realizando; en este caso, el videojuego.

El segundo tiene que ver con estudios en los que se plantean que hay ciertos rasgos de personalidad que pueden estar mucho más relacionados a la conducta adictiva.

El tercer aspecto tiene que ver con la disponibilidad, el acceso y aspectos socioculturales para que se pueda estar en contacto con el objeto de la adicción y de esta manera dar lugar a que se desarrolle.

D. Efectos psicosociales asociados al uso de videojuegos

a. Adicción

Una de las críticas más habituales a los videojuegos es la que hace referencia a su supuesto potencial adictivo, partiendo de la observación de jóvenes que les dedican una parte importante de su tiempo y que centran sus relaciones sociales en torno a ellos; las investigaciones al respecto se han basado de forma casi generalizada, en medidas de autoinforme, y las conclusiones de varios estudios disponibles informan la existencia de un grupo de personas entre el 1,5% y el 19% cuyo uso de videojuegos es considerado "adictivo". (Tejeiro, Pelegrina del Río y Gómez, 2009)

Asimismo, es cierto que algunos autores no han validado el instrumento que utilizaron, otros han optado por adaptar los criterios internacionales para el diagnóstico de la dependencia de sustancias, aunque por lo general tal adaptación ha consistido en reemplazar la palabra "sustancia" por "videojuego". Hace algunos años, algunos

investigadores presentaron el cuestionario denominado Problem Video Game Playing (PVP), breve instrumento desarrollado a partir de los criterios con que el Manual Diagnóstico y Estadístico de la Asociación Americana de Psiquiatría evalúa la dependencia de sustancias y el juego patológico; donde subrayaron que sería fácil desarrollar cuestionarios para diagnosticar adicciones a casi cualquier actividad absorbente, incluyendo la lectura o la afición al fútbol, por citar algunas. Por otra parte, se ha demostrado y es una experiencia común que cuando los usuarios reciben un nuevo videojuego, pasan mucho tiempo al principio jugando con él, y poco a poco ese tiempo va disminuyendo, lo que ha sido considerado como una prueba de la ausencia de la tolerancia característica de muchas dependencias. (Tejeiro, et al. 2009).

Muchas personas pueden, en un momento dado, adquirir una fijación patológica por un determinado objeto o una determinada actividad, hasta el punto de que, aparentemente, podamos decir que son adictos a ella. Pero incluso en esos casos no cabe culpabilizar a la actividad en sí, ni decir que es adictiva o que supone un peligro, sino que, más propiamente, deberemos preguntarnos qué es lo que ha llevado a esas personas a tal fijación. Y, por otra parte, hay actividades tan entretenidas y absorbentes que no es extraño que uno le dedique más tiempo y recursos de los que había planeado inicialmente, sin que de ello se desprenda que sean actividades “adictivas”. (Tejeiro, et al. 2009).

b. Agresividad

Las principales críticas en contra de los videojuegos se sostiene en su elevado potencial como inductores de conductas violentas y agresivas entre los usuarios como refieren Anderson, Gentile y Buckley en el 2006(como se citó en Tejeiro, et al. 2009); con frecuencia, tales críticas no tienen en cuenta que los argumentos y los personajes de la mayoría de los juegos son ajenos a acciones o mensajes manifiestamente

agresivos, en otros casos, el contenido agresivo es moderado, no superior al nivel de agresividad implícito en la mayoría de los juegos infantiles e incluso inferior al nivel de violencia que ofrecen otros medios como la televisión o el cine, incluso algunos videojuegos incluyen temas prosociales, y un buen número de ellos son diseñados para ser usados de manera cooperativa o pueden adaptarse para un uso cooperativo.

Los planteamientos teóricos y metodológicos de quienes estudian la relación entre los videojuegos y la agresividad han seguido típicamente las líneas de la investigación sobre los efectos de los medios de comunicación en general, y de la televisión en particular, la mayoría de los planteamientos toman como base los estudios sobre el modelado, continuados posteriormente en la teoría del aprendizaje social y la teoría cognitiva social de Bandura. Desde este enfoque se argumenta, entre otras cosas, que la exposición frecuente a juegos electrónicos puede ejercer una sutil influencia negativa a largo plazo, disminuyendo la empatía, desinhibiendo las respuestas agresivas y fortaleciendo la percepción general de que el mundo es un lugar peligroso. Los videojuegos y la televisión comparten de hecho numerosas características. Ambos medios tienen valor de entretenimiento y contenidos similares (acción, ritmo y cambio visual). Sin embargo, la influencia de la televisión es relativamente pasiva, mientras que en los videojuegos se añade una dimensión activa que puede intensificar el impacto del modelo, y es en ese potencial de control activo donde radica la razón fundamental por la cual los niños prefieren usar los videojuegos a ver la televisión. Schutte, Malouff, Post-Gorden y Rodasta (como se citó en Tejeiro, et al. 2009) sugerían asimismo que los videojuegos implican un tipo de modelado participante en el que la persona que controla a un personaje durante el juego, de alguna manera se convierte en ese personaje. Además, el jugador es recompensado por la conducta agresiva de su personaje: cuanto más éxito tenga en destruir a los enemigos, más puntos recibirá y mayor será la duración

de la partida. La conducta antisocial que suele ser necesaria para ganar en los videojuegos no suele generar consecuencias realistas, y el impacto verdadero de las acciones violentas es ocultado.

Los estudios que utilizan la observación conductual para evaluar la agresión tienden a mostrar incrementos en agresión tras el uso o la observación de videojuegos violentos. Sin embargo, las investigaciones introducen numerosas interpretaciones, incluyendo diferencias entre sexos, nivel de agresión similar a la observación de dibujos animados violentos, incremento de la conducta prosocial tras utilizar juegos prosociales, inconsistencias en las medidas de agresión no conductuales (por ejemplo, mediciones de la disposición para ayudar o para herir a otro), y diferencias entre las mediciones de los distintos aspectos de la agresión (sentimientos, conductas, pensamientos), etc. Por otra parte, aunque la mayoría de los trabajos sostienen que el posible efecto de los videojuegos es de muy corta duración, no falta quien defiende un efecto a largo plazo. Tampoco está claro que dichos efectos sean necesariamente negativos, ya que es posible que la experiencia de niveles de hostilidad elevados suponga un beneficio para el sujeto al proporcionarle una oportunidad para practicar estrategias de afrontamiento. (Tejeiro, et al. 2009).

c. Aislamiento social

Se argumenta que la actividad en los videojuegos es eminentemente solitaria, que el individuo se aleja de sus amistades y reduce las interacciones, haciéndose menos sociable y poniendo en riesgo sus habilidades sociales. En una reciente revisión de este aspecto realizada por Tejeiro en el 2002, se comprobó que la mayoría de los datos disponibles provienen de encuestas generales acerca de las características de la conducta de juego, siendo escasos los estudios diseñados específicamente para evaluar las relaciones sociales de los jugadores. De forma sucinta, los resultados en este ámbito

se pueden resumir de la siguiente manera: los usuarios de videojuegos los utilizan, en su mayoría, acompañados por sus amistades y/o familiares (tendencia mayor entre las niñas que entre los niños); los jugadores expresan de manera muy mayoritaria su preferencia por el juego acompañado; no existe relación estadística entre uso de videojuegos y número de amigos del mismo sexo, número de amigos de sexo opuesto, número de integrantes del círculo social, clima social, frecuencia de las actividades habituales, frecuencia de las interacciones sociales, número de parejas, retraimiento social, timidez, hipersensibilidad, soledad, popularidad, estatus social, sociabilidad, amigabilidad, visitas a casa de los amigos, recepción de visitas de amigos en el propio domicilio, popularidad percibida en la escuela, y ajuste social; la práctica de videojuegos se asocia a una mayor frecuencia de encuentro con amigos fuera de la escuela, mayor interacción familiar, mayor número de visitas al domicilio de familiares y amigos, mayor número de amigos y mayor disposición a hablar. (Tejeiro, et al. 2009).

Por otra parte, todo lo relacionado con los videojuegos constituye un mundo de intereses compartidos, que proporciona una base excelente para la interacción social de los jóvenes. Al intercambio material suele sumarse el intercambio de conocimientos, claves, consejos, passwords, etc. El hecho de que el uso de videojuegos sea una actividad lúdica compartida por padres e hijos ha llevado incluso a Bermejo y Cabero (como se citó en Tejeiro, et al. 2009) a sostener que los videojuegos pueden convertirse en un instrumento mediador y facilitador de las relaciones intergeneracionales.

d. Rendimiento escolar

Otra de las principales críticas que se han realizado a los videojuegos consiste en sus presuntos efectos negativos sobre el rendimiento escolar del jugador, debidos al absentismo y a un posible desplazamiento del tiempo de estudio y de la realización de tareas escolares en el propio domicilio según Hastings y colaboradores (como se citó

en Tejeiro, et al. 2009) en un estudio realizado en el 2009. Sin embargo, y a pesar de que se trata de un temor notablemente difundido, los estudios que han abordado el tema arrojan resultados diversos. En una revisión reciente encontramos una cierta relación entre el uso de videojuegos y unos peores índices escolares, tanto en forma de rendimiento como de absentismo y de realización de tareas. Esta relación no se encuentra en todos los jugadores ni en todas las muestras, y parece estar mediada por variables como el sexo o el tipo de sistema de juego (doméstico o en salas recreativas). Sin embargo, no existe ningún dato que permita hablar de causalidad y, en ese caso, de direccionalidad de la misma. Es decir, a la luz de los resultados resulta tan válido deducir que los videojuegos causan peores calificaciones debido a sus efectos sobre la asistencia a clase y la realización de tareas, como argumentar que los alumnos con peores calificaciones y con peor seguimiento de las tareas educativas por el motivo que sea tienden a jugar más a los videojuegos que aquellos con mejor rendimiento escolar. (Tejeiro, et al. 2009).

e. Conductas delictivas y antisociales

La práctica de videojuegos es una actividad relativamente costosa, y el hecho de que los jugadores sean con frecuencia niños y adolescentes, que no disponen de suficientes recursos económicos propios, supone una circunstancia que puede resultar propiciatoria para la aparición de conductas delictivas o antisociales con el objetivo de financiar las partidas o la adquisición de juegos.

Los estudios sobre este tema coinciden en demostrar que existe una relación entre la práctica de videojuegos y diversas conductas problemáticas en este sentido, aunque dichos resultados se basan fundamentalmente en investigaciones centradas en usuarios de máquinas operadas con monedas. Las investigaciones se han realizado fundamentalmente a través de encuestas a los propios jugadores y el cálculo posterior

de correlaciones entre la adhesión a los videojuegos, por un lado, y cada una de las conductas problema, por el otro. (Tejeiro, et al. 2009).

Según Fischer y colaboradores (como se citó en Tejeiro, et al. 2009), la conducta problema que ha sido asociada de forma más consistente con la práctica de videojuegos ha sido el robo con el objeto de financiar dicha práctica. En este sentido, se han informado porcentajes de robos para usar los videojuegos de entre 1.6% y 1.9% para la población general y entre 4% y 19% para los jugadores habituales, con mayores porcentajes entre los varones. Otra de las conductas problema asociadas de forma consistente con la práctica de videojuegos ha sido el gasto en los mismos de dinero destinado a otros usos, fundamentalmente al almuerzo y al transporte escolar. Otras conductas problema que han sido asociadas a la práctica de videojuegos, aunque en menor medida, han sido el pedir prestado dinero para jugar, discusiones o peleas debidas a los videojuegos, venta de posesiones para obtener dinero para jugar, mentiras y engaños para ocultar el grado de implicación en el juego, falsificaciones de cheques y conducción temeraria.

f. Trastornos médicos

Numerosos estudios han abordado diversos trastornos médicos relacionados con los videojuegos. Entre los trastornos informados se encuentran las alucinaciones auditivas provocadas por el uso de videojuegos en el contexto de la enfermedad psicótica, enuresis producida por el exceso de uso de videojuegos, ecopresis producida por el mismo motivo, y efectos adversos como cefaleas, fatiga física y fatiga visual. Algunos de los trastornos pueden ser inmediatos y aparecer únicamente entre aquellos jugadores que emplean un mayor tiempo por episodio de juego. Así, se ha informado de que los usuarios de videojuegos muestran más dificultades para dormir que los no usuarios, así como de que, inmediatamente después de usar un videojuego, un número relativamente

pequeño de niños da muestras de problemas físicos, frotándose los ojos, informando fatiga en manos y dedos, hiperemia en los ojos, y falta de energía. (Tejeiro, et al. 2009).

Uno de los trastornos relacionados con los videojuegos que más alarma social y más estudios científicos ha generado es la epilepsia. La evidencia es tan abundante que se han generado expresiones como "epilepsia de los videojuegos" o "epilepsia del Guerrero Oscuro" para referirse a este trastorno según Dorman (como se citó en Tejeiro, et al. 2009) en un estudio realizado en 1997. Un número importante de los sujetos que experimentan ataques de epilepsia relacionados con los videojuegos ha padecido ataques previos por otros motivos, y la mayoría de los niños que sufren epilepsia relacionada con los videojuegos muestra fotosensibilidad ante imágenes parpadeantes.

Otros problemas asociados a largo plazo con los videojuegos derivan de la realización de movimientos repetitivos de la mano, como dolor de muñeca, enfermedad de De Quervain's y neuropatía periférica. Los videojuegos y la televisión pueden también contribuir a un estilo de vida sedentario, y de hecho diversos estudios los asocian a elevados niveles de obesidad como refieren Ballard, Gray, Reilly y Noggle (como se citó en Tejeiro, et al. 2009). Los usuarios de videojuegos de ordenador pueden además verse afectados por los síntomas que la literatura asocia con este soporte, y que se pueden resumir en fatiga visual, fatiga física y fatiga mental o psicológica.

2.2.3. Videojuegos

Johann Huizinga (como se citó en Lacasa, 2011) define a los juegos tanto reales como virtuales como una actividad libre y consciente, que ocurre fuera de la vida "ordinaria" porque se considera que no es seria, aunque a veces absorbe al jugador intensa y completamente. Es ajena a intereses materiales y de ella no se obtiene provecho económico. Esa actividad se realiza de acuerdo con reglas fijas y de una forma ordenada, dentro unos determinados límites espacio temporales. Promueve la formación de grupos sociales que

tienden a rodearse a sí mismos de secreto y a acentuar sus diferencias respecto del resto utilizando los medios más variados.

Un videojuego es una aplicación interactiva orientada al entretenimiento que, a través de ciertos mandos o controles, permite simular experiencias en la pantalla de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico.

Los videojuegos se diferencian de otras formas de entretenimiento, como pueden ser las películas, en que deben ser interactivos; en otras palabras, los usuarios deben involucrarse activamente con el contenido. Para ello, es necesario utilizar un mando (también conocido como gamepad o joystick), mediante el cual se envían órdenes al dispositivo principal (un ordenador o una consola especializada) y estas se ven reflejadas en una pantalla con el movimiento y las acciones de los personajes. (Pérez y Gardey, 2013).

A. Tipos de videojuegos

De forma generalizada, los videojuegos recrean entornos y situaciones virtuales en los que el videojugador puede controlar a uno o varios personajes (o cualquier otro elemento de dicho entorno), para conseguir uno o varios objetivos por medio de reglas determinadas. No obstante, el mundo de los juegos virtuales es tan extenso que podríamos clasificarlas teniendo en cuenta la diferenciación entre videojuegos para niños y para adultos, la temática del juego, y por último el tipo de videoconsola.

Por ejemplo, en lo que respecta al entorno familiar, muchos padres desconocen los tipos de juegos que existen y que sus hijos consumen. Algunos padres con hijos menores disponen de normas para el uso de videojuegos de sus hijos. Entre las medidas más utilizadas por los padres está la de controlar el tiempo de estar delante del ordenador, pero además es fundamental conocer y disponer de información sobre los tipos de videojuegos existentes para el público infantil.

Podemos encontrar mucha variedad y diferentes tipos de videojuegos de rol, en la que el usuario desempeña un determinado papel o personalidad. Cuando una persona hace el papel de X significa que está interpretando el papel de un personaje jugador. Esta es una pequeña lista de tipos de videojuegos, en la que podemos hacer esta clasificación (Gonzales, 2016):

- **Acción:** de lucha y peleas. Basados en ejercicios de repetición (por ejemplo, pulsar un botón para que el personaje ejecute una acción).
- **Arcade:** plataformas, laberintos, aventuras. El usuario debe superar pantallas para seguir jugando. Imponen un ritmo rápido y requieren tiempos de reacción mínimos. Por ejemplo, el juego de The Last of Us PS4 de Sony en la que el usuario desempeña el papel de un superviviente. Tiene que hacer frente a feroces infectados y despiadados bandidos humanos.
- **Deportivo:** fútbol, tenis, baloncesto y conducción. Recrean diversos deportes. Requieren habilidad, rapidez y precisión. Como el NBA 2K14 PS3 de Sony de baloncesto.
- **Estrategia:** aventuras, rol, juegos de guerra, etc. consisten en trazar una estrategia para superar al contrincante. Exigen concentración, saber administrar recursos, pensar y definir estrategias.
- **Simulación:** de conducción de aviones, simuladores de una situación o instrumentales, la cuales permiten experimentar e investigar el funcionamiento de máquinas, fenómenos, situaciones y asumir el mando.
- **Juegos de mesa:** habilidad, preguntas y respuestas. La tecnología informática que sustituye al material tradicional del juego y hasta al adversario.
- **Juegos musicales:** juegos que inducen a la interacción del jugador con la música y cuyo objetivo es seguir los patrones de una canción. Como puede ser el caso del

juego de la voz para PS3 en el que las letras de la canción aparecen en pantalla junto a unas barras que nos indican cómo estamos cantando, si nos estamos acercando al tono de la canción y la puntuación que estamos consiguiendo.

B. Tipos de consolas de videojuegos

Podemos clasificarlas en dos tipos:

- a. Consolas de bolsillo, es ideal para quien desea iniciarse lentamente en el mundo de los videojuegos ¿Para qué tipo de jugador? los juegos de estrategia y ludo-educativos gustan bastante a los niños. Ya que cabe perfectamente en un bolsillo, es ideal para divertirse en cualquier lugar.
- b. Consolas de salón, como la conocida “Xbox”, que ha desarrollado capacidades multimedia similares a las de un ordenador profesional, la PlayStation todo un éxito en ventas para Sony no sólo del dispositivo sino de sus innumerables accesorios: volante, pistola, guitarras, tarjetas de memoria, etc., como es el caso de la consola Sony PlayStation 4 Slim 1TB y por último, la Nintendo Wii, popularmente “la Wii”; es innovadora pues ha revolucionado la forma de jugar ofreciendo la interacción del jugador a través de un mando que le obliga a desplazarse por el espacio.

C. Historia de los videojuegos

NIM, desarrollado en 1951 para la computadora NIMROD, se puede considerar como uno de los primeros videojuegos. Al igual que Tennis for Two y Spacewar nacieron en el contexto universitario y su aceptación por el público despertó un gran interés por estudiar sus consecuencias sociales. En 1969 Arpanet empieza a funcionar como red y esto permite que una versión de Spacewar funcione en red con el sistema PLATO. Es el aumento del consumo de videojuegos, lo que llevo al interés de los

educadores en aprovechar sus características, especialmente las relacionadas con la motivación, con el fin de ser integradas en el diseño instruccional.

En 1972, Odyssey llega al mercado del videojuego doméstico, mientras que Space Invaders se muestra como la piedra angular del videojuego. Durante los años siguientes, se implantan numerosos avances técnicos como el primer procesador de sonido y los chips de memoria. Aparecen juegos como Space Invaders o Asteroids. Desde 1972 hasta 1980, los fabricantes tratan de promover la idea del juego como una actividad familiar, esto significaba convencer a los padres que los juegos de consola podrían unir a las familias. Nintendo lanza al mercado, en 1978, su primera consola, y Atari 400 nace como un ordenador que compite contra Apple. La asociación que los usuarios hacen de Atari con el juego, no le aporta seriedad al nuevo negocio. Mientras tanto, aparecen las máquinas Arcade que triunfan con juegos como Pac-Man. Con la aparición de este juego, a principios de 1980, los investigadores plantearon la posibilidad de trasladar el potencial de los videojuegos a las aulas de clase, con el fin de mejorar la participación de los estudiantes y su compromiso. Aparecen así los primeros intentos por crear pautas destinadas a la creación de videojuegos educativos y quedan descritas por Malone en 1981, que a través de una serie de observaciones describe el desafío, la fantasía y la curiosidad como elementos principales del videojuego. Otros estudios indican, que favorecen el desarrollo de habilidades de atención, creatividad, concentración espacial y resolución de problemas. (Eguía, Contreras, y Solano, 2012).

El negocio alcanzó en poco tiempo grandes cotas en el mercado, un ejemplo de ello es Nintendo que conquistó los hogares con Mario o Final Fantasy. Una mirada más cercana a la evolución del mercado muestra que los videojuegos ayudaron a marcar el comienzo de un nuevo tipo de consumidor. Los consumidores comienzan a adoptar el concepto de sistemas digitales como herramientas de entretenimiento cómodo y eficaz,

podría decirse que contribuían a que una generación aceptara fácilmente a los ordenadores personales, y a la Web. Impulsaron, además, el desarrollo de microprocesadores, la inteligencia artificial, las redes de banda ancha y las tecnologías de visualización como refiere Burnham en el 2001. (Eguía, et al. 2012).

Los desarrollos en tecnologías de simulación fueron incorporados inmediatamente para fomentar el aprendizaje, y los ejercicios y juegos de habilidad se utilizaron para educación en el ejército, escuelas e industrias. El aprendizaje basado en problemas utilizó además videojuegos para apoyar la exploración de micromundos o como herramienta de construcción debido al paradigma emergente de la instrucción. Los simuladores, creados desde una visión conductivista con elementos cognitivistas, representaban un entorno perfecto para poner en práctica modelos para el entrenamiento de soldados, manteniendo la creencia sobre los refuerzos y el análisis de tareas, y utilizando la teoría del procesamiento de la información para explicar el funcionamiento interno. (Eguía, et al. 2012).

A principios de los 90, las consolas dan un giro técnico gracias a los "16 bits". En este momento las compañías ya comienzan a trabajar en videojuegos tridimensionales para PC, las consolas dan un salto en la capacidad gráfica y las consolas portátiles comienzan su auge. Productos bajo el nombre de Edutainment llegaron a las aulas, ejemplo de ello SimEarth o Railroad Tycoon. En 1995 y hasta la llegada de Windows, los juegos luchan por la incompatibilidad de las máquinas. En PC se volvieron populares los First Person shooters y los Real Time Strategy, las conexiones entre ordenadores e internet empezaron a facilitar el juego multijugador. Fue Quake quién posibilitó jugar con otras personas en línea, y los principales impulsores de este fenómeno no fueron los juegos en sí, si no la adición de otros jugadores. (Eguía, et al. 2012).

En el MediaLab del MIT (Massachusetts Institute Tecnology), los educadores comienzan el diseño de entornos en línea para fomentar el aprendizaje construccionista y nace así Moose, una comunidad de aprendizaje y mundo virtual para niños. Sin embargo y a pesar de ejemplos como este, hay pocas escuelas que se acercan al uso de estas prácticas. En esta etapa se inicia una guerra de precios y los lanzamientos mundiales ponen a prueba la capacidad de los fabricantes. La evolución de Nintendo a DS, muestra nuevos conceptos en la jugabilidad, mientras que Xbox presenta un controlador sin cables que incluye un micrófono para aprovechar la voz en el chat, comienza así la era que da al usuario nuevas experiencias en el juego. Wii en 2006 presenta sus controles inalámbricos que permitirán una interacción con el cuerpo, por su parte Playstation3 muestra el formato BlueRay con precios altos y con diversos problemas para los desarrolladores. (Eguía, et al. 2012).

Hace su aparición Kinect, a finales de 2010, como un sistema para jugar sin mandos, que nace de la tecnología creada por la compañía PrimeSense. El dispositivo cuenta con una cámara, sensor de profundidad, un micrófono y un procesador personalizado que ejecuta un software y proporciona captura de movimientos en 3D, reconocimiento facial y de voz. Diversos desarrolladores aprovechan sus capacidades para desarrollar proyectos enfocados en el área de la salud y la educación. Tras el éxito conseguido, Sony comienza a desarrollar un dispositivo similar. El sistema denominado PlayStation Move, fue presentado más tarde como competencia de Kinect. La plataforma PlayStation 3 para entonces, ya permite juegos en tres dimensiones, utilizando unas gafas que facilitan explorar nuevas sensaciones y los rumores apuntan a que Sony comenzará la fabricación de la Playstation 4. La evolución y futuro de los videojuegos está marcada por factores externos como las redes sociales y no por la propia industria. La tendencia son los juegos en línea y compartidos, mientras que los smartphones por

su parte están revolucionando el mercado, siendo Apple y Google los que se lo disputan. Veremos si en un futuro cercano estas últimas tendencias lograrán un acercamiento al mundo educativo. (Eguía, et al. 2012).

2.2.4. Adolescencia

La adolescencia cambia la apariencia de los jóvenes; debido a los sucesos hormonales de la pubertad, sus cuerpos adquieren una apariencia adulta. También cambia su pensamiento; son más capaces de pensar en términos abstractos e hipotéticos. Y sus sentimientos cambian acerca de casi todo. Todas las áreas del desarrollo convergen a medida que los adolescentes enfrentan su principal tarea: establecer una identidad, en la que se incluye la sexual, que llegará hasta su adultez.

A. Adolescencia: una transición del desarrollo

Larson y Wilson (como se citó en Papalia, Wendkos y Duskin, 2009). Los rituales que marcan la llegada a la adolescencia en los niños son comunes en muchas sociedades. Por ejemplo, las tribus Apache celebran la primera menstruación de una niña con un ritual de cuatro días que incluye cantos que duran desde el amanecer hasta el atardecer. Sin embargo, en muchas sociedades modernas, el paso de la niñez a la adultez no se señala por un suceso único, sino por un largo periodo conocido como adolescencia: una transición del desarrollo que implica cambios físicos, cognitivos, emocionales y sociales, y que asume diversas formas en diferentes entornos sociales, culturales y económicos.

Un cambio físico importante es el inicio de la pubertad: el proceso que conduce a la madurez sexual o a la fertilidad (la capacidad para reproducirse). Por tradición se pensaba que la adolescencia y la pubertad comenzaban al mismo tiempo, cerca de los 13 años, pero, como analizaremos después, ahora los médicos de algunas sociedades occidentales encuentran cambios asociados con la pubertad antes de los 10 años. Definimos la adolescencia como el periodo entre los 11 y 19 o 20 años de edad.

B. Adolescencia como construcción social

Larson y Wilson (como se citó en Papalia, et. al., 2009). La adolescencia es un constructo social. En las sociedades preindustriales, los niños entraban al mundo adulto cuando maduraban en sentido físico o cuando comenzaban a trabajar como aprendices en una vocación. No fue sino hasta el siglo XX que la adolescencia se definió en el mundo occidental como una etapa vital independiente. En la actualidad, la adolescencia es universal. En la mayoría del mundo, el ingreso a la adolescencia requiere más tiempo y es menos evidente que en el pasado. La pubertad comienza antes de lo que solía ocurrir; no obstante, el ingreso a una vocación ocurre después y con frecuencia requiere periodos más largos de instrucción educativa y de capacitación vocacional para prepararse para las responsabilidades adultas. También es cada vez más frecuente que el matrimonio, junto con sus responsabilidades acompañantes, ocurra después. Los adolescentes pasan gran parte de su tiempo en su propio mundo, el cual es primordialmente independiente del de los adultos.

C. Adolescencia: un momento de riesgos y oportunidades

Offer, Kaiz, Ostrov y Albert (como se citó en Papalia, et. al., 2009). La adolescencia temprana (aproximadamente 11 a 14 años) ofrece oportunidades para el crecimiento, no sólo en las dimensiones físicas sino también en competencia cognitiva y social, autonomía, autoestima, e intimidad. Este periodo también conlleva riesgos. Algunos jóvenes tienen problemas para manejar todos estos cambios a la vez y es posible que necesiten ayuda para superar los riesgos que encuentran a lo largo del camino. La adolescencia es un tiempo de incremento en la divergencia entre la mayoría de los jóvenes, que se dirigen hacia una adultez satisfactoria y productiva, y una considerable minoría que se enfrentará con problemas importantes.

National Center for Health Statistics, NCHS (como se citó en Papalia, et. al., 2009). Los adolescentes de Estados Unidos enfrentan peligros para su bienestar físico y mental,

incluyendo altas tasas de mortalidad por accidentes, homicidio y suicidio, tales conductas de riesgo quizá sean un reflejo de la inmadurez del cerebro adolescente. Sin embargo, los jóvenes que tienen conexiones de apoyo con sus padres, escuela y comunidad tienden a desarrollarse de manera positiva y sana.

D. El cerebro adolescente

ACT for Youth (como se citó en Papalia, et. al., 2009), no hace mucho tiempo, la mayoría de los científicos creían que el cerebro alcanza su madurez plena para la pubertad. Ahora, los estudios con imágenes cerebrales revelan que el cerebro adolescente todavía es un trabajo en progreso. Los cambios espectaculares en estructuras cerebrales implicadas en las emociones, juicio, organización del comportamiento y autocontrol ocurren entre la pubertad y la adultez joven. Es posible que estos hallazgos ayuden a explicar la tendencia de los adolescentes a los exabruptos emocionales y los comportamientos de riesgo y planteen dudas acerca del grado en que los adolescentes deberían considerarse legalmente responsables de sus actos.

Los adolescentes procesan información sobre las emociones de manera diferente a la de los adultos. En una serie de estudios, los investigadores escanearon la actividad cerebral de adolescentes mientras éstos identificaban emociones en imágenes de rostros que se proyectaban en una pantalla de computadora. Los adolescentes tempranos (edades 11 a 13 años) utilizaron la amígdala, una pequeña estructura en forma de almendra que se encuentra localizada a nivel profundo en el lóbulo temporal y que tiene una fuerte participación en las reacciones emocionales e instintivas. Los adolescentes mayores, como los adultos, tenían mayor probabilidad de utilizar los lóbulos frontales, que manejan la planificación, razonamiento, juicio, regulación emocional y control de impulsos y que, en consecuencia, permiten juicios más precisos y razonados. Esto sugiere una posible razón por la que algunos adolescentes jóvenes toman decisiones poco prudentes, como el abuso de sustancias o los

riesgos en conducta sexual: es posible que el desarrollo cerebral inmaduro permita que los sentimientos superen a la razón y que impida que algunos adolescentes escuchen advertencias que parecen lógicas y persuasivas para los adultos Baird et al., 1999; Yurgelon-Todd (como se citó en Papalia, et. al., 2009). El subdesarrollo de los sistemas corticales frontales asociados con la motivación, impulsividad y adicción puede ayudar a explicar la búsqueda de emociones y novedad de los adolescentes y también puede explicar por qué para algunos adolescentes resulta difícil enfocarse en metas a largo plazo.

Kuhn (como se citó en Papalia, et. al., 2009), la estimulación cognitiva en la adolescencia crea una diferencia esencial en el desarrollo del cerebro. El proceso es bidireccional: las actividades y experiencias de una persona joven determinan qué conexiones neuronales se conservarán y fortalecerán y esto, a su vez, da apoyo a un crecimiento cognitivo adicional en esas áreas. “Los adolescentes que ‘ejercitan’ su cerebro aprendiendo a ordenar sus pensamientos, a comprender conceptos abstractos y a controlar sus impulsos, están creando las bases neurales que les servirán durante el resto de sus vidas.

E. Desarrollo cognitivo en la adolescencia

Aspectos de la maduración cognitiva

Los adolescentes no sólo se ven diferentes de los niños menores; también piensan y hablan en forma diferente. Su velocidad de procesamiento de información continúa en aumento, aunque no de manera tan espectacular como en la tercera infancia. Aunque es posible que su pensamiento siga siendo inmaduro en algunos sentidos, muchos adolescentes tienen la capacidad de razonamiento abstracto y de sofisticados juicios morales; asimismo, pueden planear de manera más realista para el futuro.

Etapa piagetiana de las operaciones formales

Ginsburg y Opper (como se citó en Papalia, et. al., 2009). Los adolescentes entran en lo que Piaget consideraba como el más alto nivel del desarrollo cognitivo (las operaciones

formales) cuando desarrollan la capacidad de pensamiento abstracto. Este desarrollo, que en general ocurre aproximadamente a los 11 años de edad, proporciona una manera nueva y más flexible de manipular la información. Al no estar limitados al aquí y ahora, los jóvenes pueden comprender el tiempo histórico y el espacio extraterreno. Pueden utilizar símbolos para representar objetos (por ejemplo, donde la letra X representa un número desconocido) y, en consecuencia, pueden aprender álgebra y cálculo. Pueden apreciar mejor las metáforas y alegorías y, por consiguiente, pueden encontrar significados más profundos en la literatura. Pueden pensar en términos de lo que podría ser, no sólo de lo que es. Pueden imaginar posibilidades y someter a prueba las hipótesis.

Razonamiento hipotético-deductivo

Para apreciar la diferencia que representan las operaciones formales, sigamos el progreso de un niño típico en la forma de lidiar con un problema piagetiano clásico, el problema del péndulo. Al niño, a quien llamaremos Adam, se le muestra un péndulo, que es un objeto que cuelga de una cuerda. Después se le muestra cómo puede cambiar cualquiera de cuatro factores: la longitud de la cuerda, el peso del objeto, la altura desde la cual se suelta el objeto y la cantidad de fuerza que utiliza para impulsar el objeto. Se le pide que descubra cuál factor o combinación de factores determina la velocidad con la que oscila el péndulo. Cuando Adam ve por primera vez el péndulo, no tiene aún siete años y está en la etapa pre operacional. Afronta el problema al tanteo. Primero coloca un peso ligero en una cuerda larga y lo impulsa; después trata de oscilar un peso elevado con una cuerda corta; luego retira el peso por completo. Debido a que su método es aleatorio, no puede llegar a una conclusión lógica. Después se vuelve a presentar el péndulo a Adam cuando tiene 10 años, en el momento en que ha alcanzado las operaciones concretas. En esta ocasión, descubre que variar la longitud de la cuerda y el peso del objeto afecta la velocidad de la oscilación.

Sin embargo, debido a que cambia ambos factores al mismo tiempo, no puede decir cuál de ellos es esencial o si ambos lo son.

A los 15 años, cuando a Adam se le presenta el péndulo por tercera vez, afronta el problema de manera sistemática. Enuncia todas las hipótesis posibles, variando un factor a la vez primero la longitud de la cuerda, a continuación, el peso del objeto, luego la altura desde la cual se suelta el objeto y, finalmente, la cantidad de fuerza que se utiliza para impulsarlo) y manteniendo constantes en cada ocasión los otros tres factores. De este modo, descubre que sólo un factor, la longitud de la cuerda, determina la velocidad del péndulo. La solución de Adam muestra que ha llegado a la etapa de las operaciones formales. Ahora tiene la capacidad de razonamiento hipotético-deductivo: puede desarrollar una hipótesis y diseñar un experimento para someterla a prueba. Considera todas las hipótesis que puede imaginar y las examina de una en una para eliminar aquellas que son falsas y llegara la verdadera. El razonamiento hipotético-deductivo le da una herramienta para resolver problemas, desde arreglar el automóvil de la familia hasta construir una teoría política, ¿Qué produce el cambio al razonamiento formal? Piaget lo atribuía principalmente a una combinación de maduración del cerebro y a la expansión de las oportunidades ambientales. Ambos factores son esenciales. Aunque el desarrollo neurológico de los jóvenes haya avanzado suficiente como para permitir el razonamiento formal, sólo pueden alcanzarlo con la estimulación ambiental apropiada. Como ocurre con el desarrollo de las operaciones concretas, la instrucción escolar y la cultura representan un papel, como reconoció en última instancia.

F. Desarrollo psicosocial en la adolescencia

Elkind (como se citó en Papalia, et. al., 2009). La búsqueda de la identidad según Erikson, una concepción coherente del yo formada por metas, valores y creencias con los que la persona se compromete de manera firme se enfoca durante los años adolescentes. El

desarrollo cognitivo de los adolescentes ahora les permite construir una “teoría del yo”. El esfuerzo por darle sentido al yo es parte de un proceso sano que se construye sobre las bases de los logros conseguidos en etapas anteriores (la confianza, la autonomía, la iniciativa y la industria) y que coloca los cimientos para enfrentarse a los retos de la vida adulta. Sin embargo, es raro que la crisis de identidad se resuelva por completo durante la adolescencia; las cuestiones relacionadas con la identidad surgen una y otra vez a lo largo de la adultez.

Erikson: identidad versus confusión de identidad

La tarea principal de la adolescencia, dijo Erikson (como se citó en Papalia, et. al., 2009), es enfrentarse a la crisis de identidad versus confusión de identidad (o de identidad versus confusión de rol) a fin de convertirse en un adulto único con un sentido coherente del yo y un papel valorado dentro de la sociedad. Su concepto de crisis de identidad se fundamentaba, en parte, en su propia experiencia vital. Durante su infancia en Alemania como el hijo natural de una mujer judía de Dinamarca separada de su primer marido, Erikson nunca conoció a su padre biológico.

Aunque a los nueve años fue adoptado por el segundo esposo de su madre, un pediatra alemán judío, sentía confusión acerca de quién era. Dio tumbos durante un tiempo antes de encontrar su vocación. Cuando emigró a Estados Unidos, necesitó redefinir su identidad como inmigrante. Todas estas cuestiones encontraron un eco en las crisis de identidad que observó en adolescentes perturbados, soldados en combate y miembros de grupos minoritarios.

La identidad se forma a medida que los jóvenes resuelven tres cuestiones principales: la elección de una ocupación, la adopción de los valores con los que vivirán y el desarrollo de una identidad sexual satisfactoria. Durante la tercera infancia, los niños adquieren las habilidades necesarias para lograr el éxito dentro de su cultura. Como adolescentes, necesitan encontrar formas constructivas de utilizar estas habilidades. Cuando a los jóvenes

se les dificulta decidir su identidad ocupacional (o cuando sus oportunidades se encuentran limitadas, como era el caso para Jackie Robinson y sus amigos), es posible que incurran en conductas con consecuencias negativas graves, tales como actividades delictivas o embarazos tempranos.

2.3. Definiciones conceptuales

Adicción a los videojuegos: la adicción a videojuegos es una conducta obsesiva compulsiva en la cual existe un deterioro del esquema cognitivo, que influye sobre el repertorio conductual del individuo y convierte al estímulo reforzador (videojuego), en una necesidad básica para el mismo, todo ello acompañado de un desequilibrio emocional, fisiológico y social. (Mendoza, 2013).

El autor del instrumento cataloga a la adicción a los videojuegos en tres categorías diagnósticas que son: Uso (indicador bajo de adicción a los videojuegos), Abuso (indicador de riesgo e indicios de malestar) y Dependencia (indicadores de malestar físico y psicológico). (Mendoza, 2013).

2.4. Sistema de variables – Dimensiones e indicadores

Variables, dimensiones e indicadores de la Escala HAMM-1st de Videojuegos.

Tabla 1

Sistema de Variables dimensiones e indicadores

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICAD.
Adicción a los	<p style="text-align: center;">FOCALIZACIÓN</p> <p>Ocurre cuando jugar a videojuegos se convierte en la actividad más importante en la vida de la persona y domina sus pensamientos (preocupaciones y distorsiones cognitivas), sentimientos (craving) y conductas (deterioro del comportamiento social). Por ejemplo, aunque la persona no esté jugando estará pensando en su próxima partida.</p>	<p>ítems: 1, 7, 13, 19, 25, 31.</p>

Videojuegos –	MODIFICACIÓN DEL ESTADO DE ÁNIMO	ítems: 2,
HAMM – 1st	Hace referencia a las experiencias subjetivas que las personas explican como consecuencia del atractivo de los videojuegos y que puede ser visto como una estrategia de afrontamiento. Por ejemplo, experimentan una excitación fuerte, como un “colocón” o un “subidón” o, paradójicamente, un sentimiento tranquilizador desestresante, como de “escape” o “entumecimiento”.	8, 14, 20, 26, 32.
	TOLERANCIA	
	Es el proceso a través del cual deviene necesario aumentar el periodo de juego para obtener los mismos efectos de modificación del estado de ánimo que sucedían al principio. Esto significa, básicamente, que alguien que esté enganchado a los videojuegos aumentará gradualmente la cantidad de tiempo pasado online, implicándose aún más en este comportamiento.	ítems: 3, 9, 15, 21, 27, 33.
	SÍNTOMAS DE ABSTINENCIA	
	Estos síntomas son los sentimientos y/o efectos físicos desagradables que ocurren cuando la actividad particular se interrumpe o se reduce repentinamente. Estos efectos de abstinencia puede ser psicológica (por ejemplo, cambios de humor e irritabilidad extrema) o fisiológico (por ejemplo, náuseas, sudoración, dolores de cabeza, insomnio y otras reacciones relacionadas con el estrés).	ítems: 4, 10, 16, 22, 28, 34.
	CONFLICTO	
	Hace referencia a los conflictos ocasionados por haber dedicado demasiado tiempo a los videojuegos. Éstos se dan con aquellas personas que rodean al jugador (conflictos interpersonales), con otras actividades (conflictos laborales, académicos, sociales, con aficiones y otros intereses) o con uno mismo (conflicto intrapsíquico).	ítems: 5, 11, 17, 23, 29, 35.
	RECAÍDA	
	Es la tendencia a restablecer patrones de juego de las primeras fases o a repetir, incluso, los patrones más fuertes y extremos típicos del uso excesivo de videojuegos. Así se restauran rápidamente, después de periodos de abstinencia y control.	ítems: 6, 12, 18, 24, 30, 36.

Fuente: Elaboración Propia

2.5. Definición operacional de las variables

Adicción a los Videojuegos:

Resultados obtenidos a través de la Escala de Adicción a los Videojuegos – HAMM – 1st, en los niveles Uso, Abuso y Dependencia.

De las Dimensiones:

Focalización: Resultados obtenidos a través de la Escala de Adicción a los Videojuegos – HAMM – 1st, en los niveles Uso, Abuso y Dependencia, de los ítems: 1, 7, 13, 19, 25, 31.

Modificación del estado de ánimo: Resultados obtenidos a través de la Escala de Adicción a los Videojuegos – HAMM – 1st, en los niveles Uso, Abuso y Dependencia, de los ítems: 2, 8, 14, 20, 26, 32.

Tolerancia: Resultados obtenidos a través de la Escala de Adicción a los Videojuegos – HAMM – 1st, en los niveles Uso, Abuso y Dependencia, de los ítems: 3, 9, 15, 21, 27, 33.

Síntomas de Abstinencia: Resultados obtenidos a través de la Escala de Adicción a los Videojuegos – HAMM – 1st, en los niveles Uso, Abuso y Dependencia, de los ítems: 4, 10, 16, 22, 28, 34.

Conflicto: Resultados obtenidos a través de la Escala de Adicción a los Videojuegos – HAMM – 1st, en los niveles Uso, Abuso y Dependencia, de los ítems: 5, 11, 17, 23, 29, 35.

Recaída: Resultados obtenidos a través de la Escala de Adicción a los Videojuegos – HAMM – 1st, en los niveles Uso, Abuso y Dependencia, de los ítems: 6, 12, 18, 24, 30, 36.

2.6. Hipótesis

2.6.1. Hipótesis sustantiva

Hipótesis general

H_A: Existen diferencias significativas en los puntajes generales de la adicción a los videojuegos (evaluado con la Escala de Adicción a los Videojuegos – HAMM – 1st) entre los estudiantes del sexto grado de las instituciones educativas públicas y privadas del distrito de Huánuco – 2017.

H₀: No existen diferencias significativas en los puntajes generales de la adicción a los videojuegos (evaluado con la Escala de Adicción a los Videojuegos – HAMM – 1st)

entre los estudiantes del sexto grado de las instituciones educativas públicas y privadas del distrito de Huánuco – 2017.

Hipótesis específicas

H₁: Existen diferencias significativas en los puntajes obtenidos de la dimensión Focalización (evaluado con la Escala de Adicción a los Videojuegos – HAMM – 1st) entre los estudiantes del sexto grado de las instituciones educativas públicas y privadas del distrito de Huánuco – 2017.

H₂: Existen diferencias significativas en los puntajes obtenidos de la dimensión Modificación Del Estado De Ánimo (evaluado con la Escala de Adicción a los Videojuegos – HAMM – 1st) entre los estudiantes del sexto grado de las instituciones educativas públicas y privadas del distrito de Huánuco – 2017.

H₃: Existen diferencias significativas en los puntajes obtenidos de la dimensión Tolerancia (evaluado con la Escala de Adicción a los Videojuegos – HAMM – 1st) entre los estudiantes del sexto grado de las instituciones educativas públicas y privadas del distrito de Huánuco – 2017.

H₄: Existen diferencias significativas en los puntajes obtenidos de la dimensión Síntomas De Abstinencia (evaluado con la Escala de Adicción a los Videojuegos – HAMM – 1st) entre los estudiantes del sexto grado de las instituciones educativas públicas y privadas del distrito de Huánuco – 2017.

H₅: Existen diferencias significativas en los puntajes obtenidos de la dimensión Conflicto (evaluado con la Escala de Adicción a los Videojuegos – HAMM – 1st) entre los estudiantes del sexto grado de las instituciones educativas públicas y privadas del distrito de Huánuco – 2017.

H₆: Existen diferencias significativas en los puntajes obtenidos de la dimensión Recaída (evaluado con la Escala de Adicción a los Videojuegos – HAMM – 1st) entre

los estudiantes del sexto grado de las instituciones educativas públicas y privadas del distrito de Huánuco – 2017.

2.6.2. Hipótesis estadística

$$H_0: \bar{X}_1 = \bar{X}_2$$

$$H_1: \bar{X}_1 \neq \bar{X}_2$$

\bar{X}_1 : El promedio muestral de los puntajes generales de adicción a los videojuegos de los estudiantes de las instituciones educativas públicas de la ciudad de Huánuco - 2017

\bar{X}_2 : El promedio muestral de los puntajes generales de adicción a los videojuegos de los estudiantes de las instituciones educativas privadas de la ciudad de Huánuco - 2017

Hipótesis específicas

a. Focalización

$$H_0: \bar{X}_1 = \bar{X}_2$$

$$H_1: \bar{X}_1 \neq \bar{X}_2$$

\bar{X}_1 : El promedio muestral de puntajes obtenidos de adicción a los videojuegos en la dimensión de Focalización de los estudiantes de las instituciones educativas públicas de la ciudad de Huánuco – 2017.

\bar{X}_2 : El promedio muestral de puntajes obtenidos de adicción a los videojuegos en la dimensión de Focalización de los estudiantes de las instituciones educativas privadas de la ciudad de Huánuco – 2017.

b. Modificación del estado de ánimo

$$H_0: \bar{X}_1 = \bar{X}_2$$

$$H_1: \bar{X}_1 \neq \bar{X}_2$$

\bar{X}_1 : El promedio muestral de puntajes obtenidos de adicción a los videojuegos en la dimensión de Modificación del estado de ánimo de los estudiantes de las instituciones educativas públicas de la ciudad de Huánuco – 2017.

\bar{X}_2 : El promedio muestral de puntajes obtenidos de adicción a los videojuegos en la dimensión de Modificación del estado de ánimo de los estudiantes de las instituciones educativas privadas de la ciudad de Huánuco – 2017.

c. Tolerancia

$$H_0: \bar{X}_1 = \bar{X}_2$$

$$H_1: \bar{X}_1 \neq \bar{X}_2$$

\bar{X}_1 : El promedio muestral de puntajes obtenidos de adicción a los videojuegos en la dimensión de Tolerancia de los estudiantes de las instituciones educativas públicas de la ciudad de Huánuco – 2017.

\bar{X}_2 : El promedio muestral de puntajes obtenidos de adicción a los videojuegos en la dimensión de Tolerancia de los estudiantes de las instituciones educativas privadas de la ciudad de Huánuco – 2017.

d. Síntomas de abstinencia

$$H_0: \bar{X}_1 = \bar{X}_2$$

$$H_1: \bar{X}_1 \neq \bar{X}_2$$

\bar{X}_1 : El promedio muestral de puntajes obtenidos de adicción a los videojuegos en la dimensión de Síntomas de abstinencia de los estudiantes de las instituciones educativas públicas de la ciudad de Huánuco – 2017.

\bar{X}_2 : El promedio muestral de puntajes obtenidos de adicción a los videojuegos en la dimensión de Síntomas de abstinencia de los estudiantes de las instituciones educativas privadas de la ciudad de Huánuco – 2017.

e. Conflicto

$$H_0: \bar{X}_1 = \bar{X}_2$$

$$H_1: \bar{X}_1 \neq \bar{X}_2$$

\bar{X}_1 : El promedio muestral de puntajes obtenidos de adicción a los videojuegos en la dimensión de Conflicto de los estudiantes de las instituciones educativas públicas de la ciudad de Huánuco – 2017.

\bar{X}_2 : El promedio muestral de puntajes obtenidos de adicción a los videojuegos en la dimensión de Conflicto de los estudiantes de las instituciones educativas privadas de la ciudad de Huánuco – 2017.

f. Recaída

$$H_0: \bar{X}_1 = \bar{X}_2$$

$$H_1: \bar{X}_1 \neq \bar{X}_2$$

\bar{X}_1 : El promedio muestral de puntajes obtenidos de adicción a los videojuegos en la dimensión de Recaída de los estudiantes de las instituciones educativas públicas de la ciudad de Huánuco – 2017.

\bar{X}_2 : El promedio muestral de puntajes obtenidos de adicción a los videojuegos en la dimensión de Recaída de los estudiantes de las instituciones educativas privadas de la ciudad de Huánuco – 2017.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. Nivel, tipo y método de la investigación

Según refiere Sánchez y Reyes (2015), la presente investigación es de tipo Sustantiva, está orientada al conocimiento de la realidad tal como se presenta en una situación espacio-temporal dada. Asimismo, se encuentra en el nivel Descriptivo, ya que se recoge información sobre el estado actual del objeto de estudio, en esta investigación, pretendemos describir los niveles de adicción a los videojuegos (evaluado con la escala de adicción a los videojuegos – HAMM – 1st) de los estudiantes del nivel primaria de las instituciones educativas públicas y privadas de la ciudad de Huánuco - 2017.

3.2. Diseño de investigación

Según Sánchez y Reyes (2015), el diseño de investigación será descriptivo comparativo, porque comparará los niveles de adicción a los videojuegos (evaluado con la escala de adicción a los videojuegos – HAMM – 1st) entre los estudiantes del nivel primaria de las instituciones educativas públicas y privadas de la ciudad de Huánuco -2017 cuyo esquema es el siguiente:

$$M_1 \quad O_1$$

$$M_2 \quad O_2$$

Las comparaciones

$$O_1 = O_2$$

$$O_1 \neq O_2$$

Dónde:

M₁: Alumnos de las instituciones educativas públicas de la ciudad de Huánuco.

M₂: Alumnos de las instituciones educativas privadas de la ciudad de Huánuco.

O₁: Evaluación de los niveles de adicción a los videojuegos (escala de adicción a los videojuegos – HAMM – 1st).

O₂: Evaluación de los niveles de adicción a los videojuegos (escala de adicción a los videojuegos – HAMM – 1st).

3.3. Ámbito de la investigación

El Departamento de Huánuco fue creado el 24 de enero de 1,869 y su superficie es de 36,848.85 Km². Está situado en la parte central del país, entre la Cordillera Occidental y el Río Ucayali.

Sus coordenadas geográficas son las siguientes: Por su ubicación, cuenta con nevados, cordilleras, cálidos valles y selvas amazónicas, que atraen turistas y andinistas como el Yarupajá de 6,617 m.s.n.m., Sihia con 6,356 m., el Nenashanca de 5,637, Rondoy con 5,870 etc. En las faldas de los nevados existen muchas lagunas que nacen de los deshielos. También podemos decir que el Yarupajá está considerado como el segundo pico más alto del Perú. La altitud oscila entre los 80 y 6000 m.s.n.m., con los pueblos de Tournavista y Yuyapichis, ubicados a 250 m.s.n.m. los de menor altitud, en tanto que el pueblo de Yarumayo (Capital del distrito de Yarumayo, provincia de Huánuco), ubicado a 4100 m.s.n.m. es el de mayor altitud. Sus límites son por el Norte con La Libertad, San Martín, Loreto y Ucayali; por el Este con el Ucayali; por el Sur con Pasco y por el Oeste con Lima y Ancash. La Ciudad de Huánuco se encuentra a una Distancia de Lima de 410 Km. Que se encuentra aproximadamente a unas 8 horas de viaje (bus). El Acceso a Huánuco es el siguiente: Se accede a Huánuco a través de la Carretera Central hasta La Oroya y sigue por Cerro de Pasco-San Rafael-Huánuco. Ciudades importantes: Ambo, Tingo María, La Unión, Panao.

Huánuco, es un distrito asentado en la cuenca superior del río Huallaga y en la parte central de la Región Huánuco, a su vez se ubica en la región central andina del país.

El distrito de Huánuco se encuentra ubicada en la provincia Geográfica de Sierra (70%) concentrando el 90% de la población y la provincia fisiográfica Selva Alta la que concentra sólo el 10% de la población. Su ubicación geográfica es 09°55'40" de Latitud Sur y 76°14'00" de Longitud Oeste a 1,894 m.s.n.m.

Es un Distrito de la Provincia de Huánuco, Departamento de Huánuco, tiene como límites: por el Norte el distrito de Santa María del Valle, por el Sur el distrito de Pillcomarca, por el Este el distrito de Amarilis y por el Oeste el distrito de Kichki, todos ellos pertenecientes a la provincia de Huánuco. Al Distrito de Huánuco, por el Sur se llega por la Carretera Central, por el Oeste por la Carretera que pasando por el distrito de Kichki conduce a las Provincias del Sur de Huánuco, por el Este los 04 puentes que le unen al Distrito de Amarilis, y por el Norte la carretera que une la Zona Rural del Distrito de Santa María del Valle.

El universo del estudio comprende el distrito de Huánuco, el cual para efectos del recojo de información se sectorizó de la siguiente manera:

Zona Urbana: Comprende lo que se puede llamar la ciudad Histórica hasta teniendo como límites los Pueblos Jóvenes que rodea la ciudad de Huánuco y las carreteras a la Zona Rural.

3.4. Población y muestra

3.4.1. Población

La población está constituida de la siguiente manera:

Tabla 2

Población: Alumnos del sexto grado de las Instituciones educativas públicas y privadas

	INSTITUCIONES EDUCATIVAS	CANTIDAD	TOTAL
	G. U. E. "Leoncio Prado"	180	
	32004 "San Pedro"	96	
PÚBLICAS	32232 "Juana Moreno"	95	537
	32011 "Hermilio Valdizán"	106	
	32002 "Virgen del Carmen"	58	

	“Isaac Newton”	19	
	“Leonardo de Pisa Fibonacci”	7	
PRIVADAS	“Santo Domingo Savio”	43	119
	“San Pablo”	29	
	“Niño Divino Jesús”	21	

Fuente: Elaboración propia

3.4.2. Muestra

Se realizará un muestreo probabilístico en Racimos, según refiere Sánchez y Reyes (2015) en este tipo de muestreo, se escogen a los sujetos de estudio según grupos que se dan naturalmente para así conformar a los miembros que van a constituir la muestra.

Conociendo el tamaño de nuestra población, seleccionamos la muestra teniendo en cuenta aproximadamente el 50% del tamaño de la población, lo cual da como resultado lo siguiente:

Tabla 2

Muestra: Alumnos del sexto grado de la Instituciones educativas públicas y privadas

	INSTITUCIONES EDUCATIVAS	CANTIDAD	TOTAL
	G. U. E. “Leoncio Prado”	90	
	32004 “San Pedro”	47	
PÚBLICAS	32232 “Juana Moreno”	47	266
	32011 “Hermilio Valdizán”	53	
	32002 “Virgen del Carmen”	29	
	“Isaac Newton”	9	
	“Leonardo de Pisa Fibonacci”	4	
PRIVADAS	“Santo Domingo Savio”	22	60
	“San Pablo”	15	
	“Niño Divino Jesús”	10	

Fuente: Elaboración propia

3.4.3. Criterios de inclusión y exclusión

a. Criterios de Inclusión

Edad: Entre los 10 a 13 años de edad.

Sexo: Masculino y femenino

Grado de Estudio: Sexto grado de primaria

b. Criterios de Exclusión

Edad: Menores de 10 y mayores de 13 años de edad.

Grado de estudio: Grados superiores e inferiores al sexto grado de primaria.

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

La Escala HAMM-1st de Videojuegos fue realizada en la ciudad de Lima, tiene como autor a Hugo Aquiles Mendoza Mezarina, su administración es Individual y/o grupal, su tiempo de aplicación son de 25 minutos, el número de ítems de la prueba son 36, se publicó en el 2013, y se puede aplicar a estudiantes adolescentes entre 11 a 17 años, asimismo presenta 6 dimensiones las cuales son: Focalización, modificación del estado de ánimo, tolerancia, síntomas de abstinencia, conflicto y recaída. Focalización: ítems 1, 7, 13, 19, 25, 31. Modificación del Estado de Amino: ítems 2, 8, 14, 20, 26, 32. Tolerancia: ítems 3, 9, 15, 21, 27, 33. Síntomas de Abstinencia: ítems 4, 10, 16, 22, 28, 34. Conflicto: ítems 5, 11, 17, 23, 29, 35. Recaída: ítems 6, 12, 18, 24, 30, 36.

La Escala de Adicción a Videojuegos – HAMM-1st posee validez de contenido, con un índice de acuerdo mediante el coeficiente V de Aiken de ($p > 0.80$) y prueba Binomial ($p < 0.05$). Además, también posee un índice de homogeneidad superior al 0.50 (ítem 35 = 0.33), por lo tanto, todo los ítems o reactivos de la Escala son válidos.

La Escala de Adicción a Videojuegos – HAMM-1st posee validez de constructo, mediante análisis factorial exploratorio, donde extrajo 6 factores finales que explicaron un 57.79% de

la varianza total acumulada, conteniendo ítems con saturaciones sobresalientes (desde 0.379 hasta 0.786).

La Escala de Adicción a Videojuegos – HAMM-1st es confiable, mediante el método de consistencia interna se obtuvo un coeficiente alfa de Cronbach de 0.96, indicador de una alta confiabilidad. También se utilizó el método de Dos Mitades (Guttman = 0.938), cuyo resultado fue también aceptable.

Se determinó la existencia de diferencias significativas a nivel puntaje de la Escala de Adicción a Videojuegos – HAMM-1st para las variables de sexo ($p < 0.05$) y tipo de institución educativa ($p < 0.05$), mediante el método U Mann-Whitney. En cambio, no se halló diferencias significativas para las variables edad y grado de instrucción.

Se elaboraron las normas percentilares para la Escala de Adicción a Videojuegos – HAMM-1st. Se realizó un baremo general y por las variables demográficas sexo y tipo de institución educativa. Esto permitió establecer tres categorías diagnósticas: uso, abuso y dependencia.

Para las categorías de la escala con respecto a los puntajes generales: Para las instituciones educativas públicas: para el nivel uso con puntajes menores a 40, para el nivel abuso con puntajes de 41 a 80 y para el nivel dependencia con puntajes mayores a 81. Para las instituciones educativas privadas: para el nivel uso con puntajes menores a 43, para el nivel abuso con puntajes de 44 a 68 y para el nivel dependencia con puntajes mayores a 69.

Para las categorías de la escala con respecto a los puntajes de la dimensión Focalización: Para las instituciones educativas públicas: para el nivel uso con puntajes menores a 7, para el nivel abuso con puntajes de 8 a 12 y para el nivel dependencia con puntajes mayores a 13. Para las instituciones educativas privadas: para el nivel uso con puntajes menores a 7, para el nivel abuso con puntajes de 8 a 13 y para el nivel dependencia con puntajes mayores a 14.

Para las categorías de la escala con respecto a los puntajes de la dimensión Modificación del Estado de Ánimo: Para las instituciones educativas públicas: para el nivel uso con puntajes menores a 10, para el nivel abuso con puntajes de 11 a 17 y para el nivel dependencia con puntajes mayores a 18. Para las instituciones educativas privadas: para el nivel uso con puntajes menores a 11, para el nivel abuso con puntajes de 12 a 17 y para el nivel dependencia con puntajes mayores a 18.

Para las categorías de la escala con respecto a los puntajes de la dimensión Tolerancia: Para las instituciones educativas públicas: para el nivel uso con puntajes menores a 7, para el nivel abuso con puntajes de 8 a 14 y para el nivel dependencia con puntajes mayores a 17. Para las instituciones educativas privadas: para el nivel uso con puntajes menores a 8, para el nivel abuso con puntajes de 9 a 13 y para el nivel dependencia con puntajes mayores a 14.

Para las categorías de la escala con respecto a los puntajes de la dimensión Síntomas de Abstinencia: Para las instituciones educativas públicas: para el nivel uso con puntajes menores a 4, para el nivel abuso con puntajes de 5 a 11 y para el nivel dependencia con puntajes mayores a 12. Para las instituciones educativas privadas: para el nivel uso con puntajes menores a 8, para el nivel abuso con puntajes de 9 a 13 y para el nivel dependencia con puntajes mayores a 14.

Para las categorías de la escala con respecto a los puntajes de la dimensión Conflicto: Para las instituciones educativas públicas: para el nivel uso con puntajes menores a 5, para el nivel abuso con puntajes de 6 a 10 y para el nivel dependencia con puntajes mayores a 11. Para las instituciones educativas privadas: para el nivel uso con puntajes menores a 5, para el nivel abuso con puntajes de 6 a 9 y para el nivel dependencia con puntajes mayores a 10.

Para las categorías de la escala con respecto a los puntajes de la dimensión Recaída: Para las instituciones educativas públicas: para el nivel uso con puntajes menores a 6, para el nivel abuso con puntajes de 7 a 13 y para el nivel dependencia con puntajes mayores a 14. Para las

instituciones educativas privadas: para el nivel uso con puntajes menores a 6, para el nivel abuso con puntajes de 7 a 12 y para el nivel dependencia con puntajes mayores a 13.

3.6. Procedimientos de la recolección de la información

Tabla 4

Métodos, técnicas e instrumentos de recolección de información.

RECOLECCIÓN DE DATOS		
MÉTODOS	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
De análisis de contenido.	Fichaje	Fichas bibliográficas. Fichas mixtas.
De evaluación.	Psicometría	Escala HAMM-1st de adicción a los videojuegos.

Fuente: Elaboración Propia.

3.7. Técnica de procesamiento de datos

Tabla 5

Métodos, técnicas e instrumentos de procesamiento de datos.

DE PROCESAMIENTO DE DATOS		
MÉTODOS	TÉCNICAS	ESTADÍSTICOS
Análisis Estadísticos	Análisis estadístico descriptivo Análisis estadístico inferencial	Medidas de tendencia central: Media. Medidas de dispersión: Desviación estándar. Prueba “t de student” para: Muestras independientes procesado con el software estadístico SPSS versión 24.

Fuente: Elaboración Propia.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Presentación de resultados

4.1.1. Resultado General

Tabla 6

Adicción a los videojuegos por niveles de las instituciones educativas públicas y privadas, Huánuco 2017.

NIVELES	INSTITUCIONES EDUCATIVAS			
	PÚBLICAS		PRIVADAS	
	f	%	f	%
USO	353	65.74	74	62.18
ABUSO	170	31.66	34	28.57
DEPENDENCIA	14	2.61	11	9.24
TOTAL	537	100	119	100

Fuente: Resultados obtenidos de la aplicación del Escala HAMM-1st. Elaboración Propia.

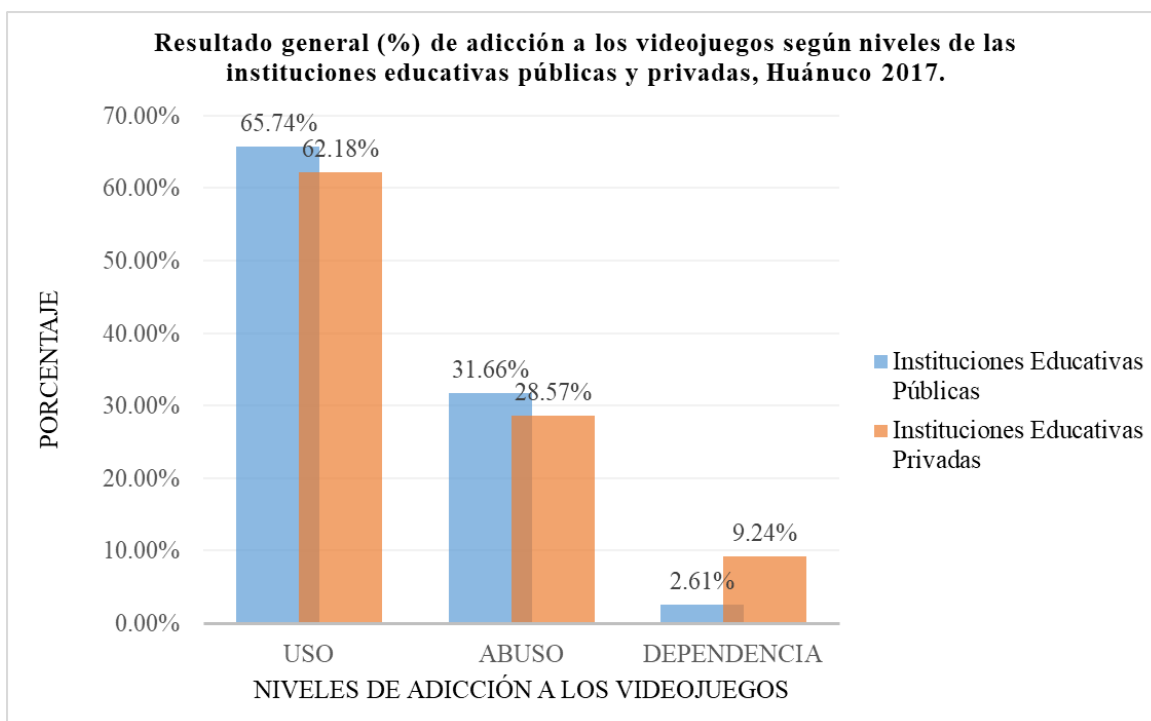


Figura 1. Resultado general (%) de adicción a los videojuegos según niveles de las instituciones educativas públicas y privadas, Huánuco 2017. Elaboración propia (2017).

4.1.2. Resultados por dimensiones

Tabla 7

Niveles de adicción a los videojuegos según dimensiones de la escala de HAMM – 1st de los estudiantes de las instituciones educativas públicas y privadas, Huánuco 2017.

DIMENS NIVELES	FOCALIZACIÓN				MOD. EST. ÁNIMO				TOLERANCIA				SINT. DE ABST.				CONFLICTO				RECAÍDA			
	Públicas		Privadas		Públicas		Privadas		Públicas		Privadas		Públicas		Privadas		Públicas		Privadas		Públicas		Privadas	
	f	%	F	%	f	%	f	%	f	%	F	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
USO	40	75	81	68	31	58	73	61	38	72	76	64	34	64	58	49	46	86	96	81	39	74	58	49
ABUSO	10	19	29	24	17	33	37	31	11	21	30	25	14	27	42	35	66	12	15	13	12	24	47	40
DEPENDENCIA	36	6%	9	8%	48	9%	9	8%	37	7%	13	11%	50	9%	19	16%	10	2%	8	6%	13	2%	14	11%
TOTAL	53	100	11	100	53	100	11	100	53	100	11	100	53	100	11	100	53	100	11	100	53	100	11	100
	7	%	9	%	7	%	9	%	7	%	9	%	7	%	9	%	7	%	9	%	7	%	9	%

Fuente: Resultados obtenidos de la aplicación del Escala HAMM-1st. Elaboración Propia.

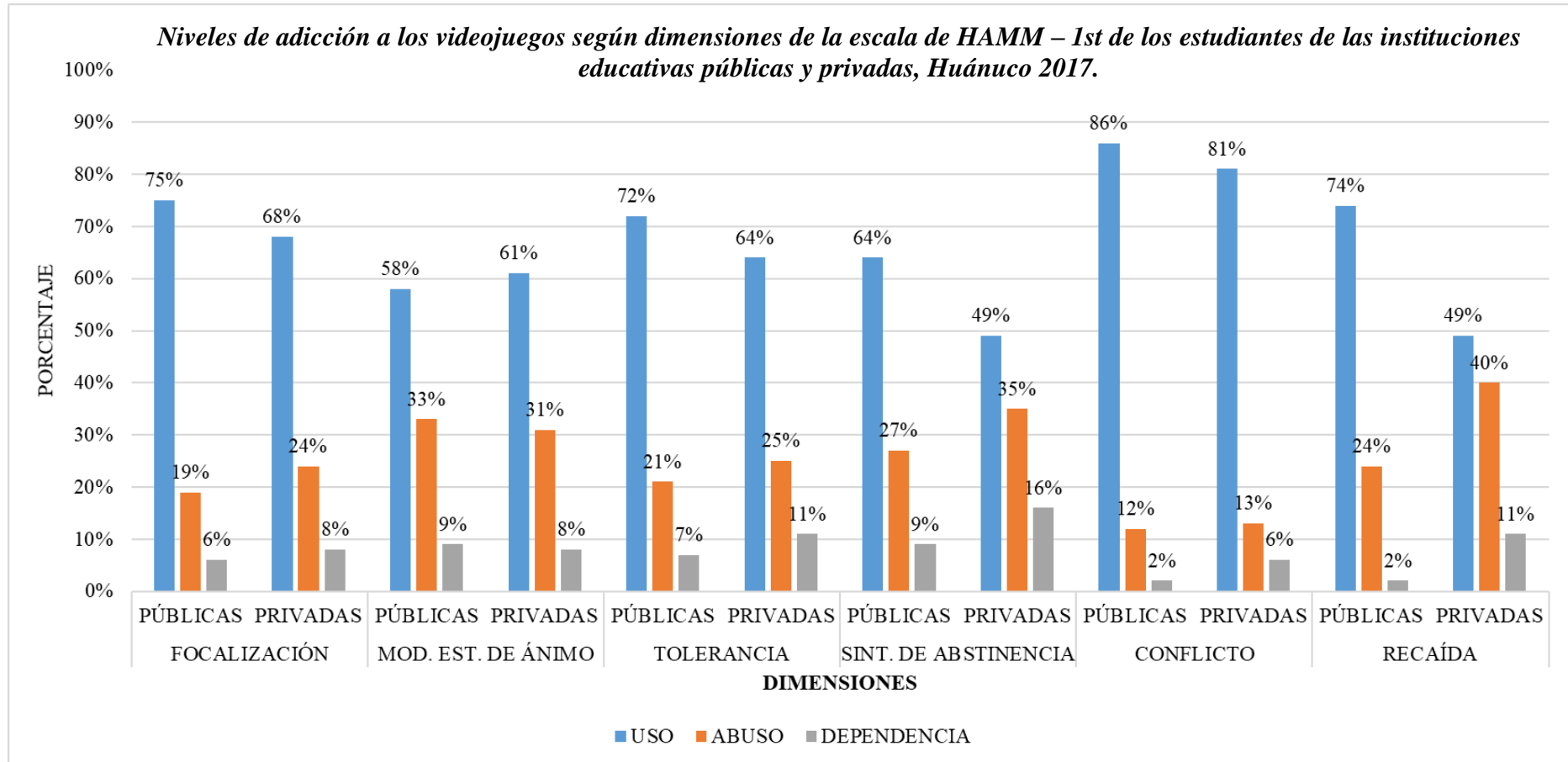


Figura 2. Resultados (%) por niveles según dimensiones de las instituciones educativas públicas y privadas, Huánuco 2017. Elaboración propia (2017).

4.2. Análisis e interpretación de los resultados

En la figura 1 y tabla 6 podemos observar los resultados generales obtenidos en la evaluación de adicción a los videojuegos realizados a 656 alumnos, en los niveles de Uso, Abuso y Dependencia. En el nivel Uso, se evidencia una mayoría de alumnos, en las instituciones educativas públicas se encuentran en un 65.74% y las instituciones educativas privadas en un 62.18% teniendo una diferencia de 3.56%. En el nivel Abuso, en las instituciones educativas públicas se encuentran en un 31.66% y las instituciones educativas privadas en un 28.57% teniendo una diferencia de 3.09%. Por último, en el nivel Dependencia se evidencia una minoría de alumnos, en las instituciones educativas públicas se encuentran en un 2.61% y las instituciones educativas privadas en un 9.24% teniendo una diferencia de 6.63% respectivamente. Asimismo, tanto en las instituciones educativas públicas como privadas, la mayor concentración de estudiantes se encuentra en el nivel “Uso” y la menor concentración de estudiantes se encuentra en el nivel “Dependencia”.

En la figura 2 y tabla 7 podemos observar los resultados obtenidos de las dimensiones del test de HAMM-1st en la evaluación de adicción a los videojuegos realizados a 656 alumnos, en los niveles de Uso, Abuso y Dependencia. En la dimensión de Focalización, en el nivel Uso, se evidencia una mayoría de alumnos, en las instituciones educativas públicas se encuentra un 75% y las instituciones educativas privadas en un 68% teniendo una diferencia de 7%. En el nivel Abuso, en las instituciones educativas públicas se encuentran en un 19% y las instituciones educativas privadas en un 24% teniendo una diferencia de 5%. Por último, en el nivel Dependencia se evidencia una minoría de alumnos, en las instituciones educativas públicas se encuentran en un 6% y las instituciones educativas privadas en un 7% teniendo una diferencia de 1% respectivamente.

En la dimensión Modificación del Estado de Ánimo, podemos observar: en el nivel Uso, se evidencia una mayoría de alumnos, en las instituciones educativas públicas se encuentran en

un 58% y las instituciones educativas privadas en un 61% teniendo una diferencia de 3%. En el nivel Abuso, en las instituciones educativas públicas se encuentran en un 33% y las instituciones educativas privadas en un 31% teniendo una diferencia de 2%. Por último, en el nivel Dependencia se evidencia una minoría de alumnos, en las instituciones educativas públicas se encuentran en un 9% y las instituciones educativas privadas en un 8% teniendo una diferencia de 1% respectivamente.

En la dimensión Tolerancia, podemos observar: en el nivel Uso, se evidencia una mayoría de alumnos, en las instituciones educativas públicas se encuentran en un 72% y las instituciones educativas privadas en un 64% teniendo una diferencia de 8%. En el nivel Abuso, en las instituciones educativas públicas se encuentran en un 21% y las instituciones educativas privadas en un 25% teniendo una diferencia de 4%. Por último, en el nivel Dependencia se evidencia una minoría de alumnos, en las instituciones educativas públicas se encuentran en un 7% y las instituciones educativas privadas en un 11% teniendo una diferencia de 4% respectivamente.

En la dimensión Síntomas de Abstinencia, podemos observar: en el nivel Uso, se evidencia una mayoría de alumnos, en las instituciones educativas públicas se encuentran en un 64% y las instituciones educativas privadas en un 49% teniendo una diferencia de 15%. En el nivel Abuso, en las instituciones educativas públicas se encuentran en un 27% y las instituciones educativas privadas en un 35% teniendo una diferencia de 8%. Por último, en el nivel Dependencia se evidencia una minoría de alumnos, en las instituciones educativas públicas se encuentran en un 9% y las instituciones educativas privadas en un 16% teniendo una diferencia de 7% respectivamente.

En la dimensión Conflicto, podemos observar: en el nivel Uso, se evidencia una mayoría de alumnos, en las instituciones educativas públicas se encuentran en un 86% y las instituciones educativas privadas en un 81% teniendo una diferencia de 5%. En el nivel Abuso, en las

instituciones educativas públicas se encuentran en un 12% y las instituciones educativas privadas en un 13% teniendo una diferencia de 1%. Por último, en el nivel Dependencia se evidencia una minoría de alumnos, en las instituciones educativas públicas se encuentran en un 2% y las instituciones educativas privadas en un 6% teniendo una diferencia de 4% respectivamente.

En la dimensión Recaída, podemos observar: en el nivel Uso, se evidencia una mayoría de alumnos, en las instituciones educativas públicas se encuentran en un 74% y las instituciones educativas privadas en un 49% teniendo una diferencia de 25%. En el nivel Abuso, en las instituciones educativas públicas se encuentran en un 24% y las instituciones educativas privadas en un 40% teniendo una diferencia de 16%. Por último, en el nivel Dependencia se evidencia una minoría de alumnos, en las instituciones educativas públicas se encuentran en un 2% y las instituciones educativas privadas en un 11% teniendo una diferencia de 9% respectivamente.

Observamos que, entre todas las dimensiones, sobresale con mayor porcentaje la dimensión “Conflicto” tanto en las instituciones educativas públicas como las instituciones educativas privadas. Por otro lado, encontramos con porcentajes menores a la dimensión “Modificación del estado de ánimo” en las instituciones educativas públicas y las dimensiones de “Recaída” y “Síntomas de abstinencia” en las instituciones educativas privadas.

4.3. Verificación de hipótesis

Estableciendo la prueba estadística de procesamiento:

Para comparar dos grupos independientes (dos muestras independientes) se utiliza el estadístico t de student para muestras independientes, debido a que la variable es cuantitativa, a continuación, se determinará el estadístico con el programa SPSS, versión 24.

Hipótesis estadística

$$H_0: \bar{X}_1 = \bar{X}_2$$

$$H_1: \bar{X}_1 \neq \bar{X}_2$$

\bar{X}_1 : El promedio muestral de puntajes generales de adicción a los videojuegos de los estudiantes de las instituciones educativas públicas de la ciudad de Huánuco - 2017

\bar{X}_2 : El promedio muestral de puntajes generales de adicción a los videojuegos de los estudiantes de las instituciones educativas privadas de la ciudad de Huánuco - 2017

Tabla 8

Prueba de normalidad para los datos.

		Pruebas de normalidad					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	EST	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Puntaje Niveles	PÚBLICA	,088	537	,200	,952	537	,085
	PRIVADA	,069	119	,200*	,981	119	,094

*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

Fuente: Software SPSS versión 24.

En la tabla 8 para determinar la distribución normal de los datos realizamos la prueba Kolmogorov-Smirnov, puesto que el tamaño de la muestra es mayor a 30 individuos, los resultados nos dan un nivel de significancia del P-valor de la prueba que es mayor a alfa ($\alpha=0.05$) de .200. Por lo tanto, los datos se distribuyen normalmente.

Tabla 9

Procesamiento de datos a través del estadístico t de student para muestras independientes.

		Prueba de muestras independientes								
		Prueba de Levene de igualdad de varianzas		prueba t para la igualdad de medias					95% de intervalo de confianza de la diferencia	
		F	Sig.	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Diferencia de error estándar	Inferior	Superior
Puntaje Niveles	Se asumen varianzas iguales	2,207	,138	-2,439	323	,015	-7,682	3,149	-13,878	-1,486
	No se asumen varianzas iguales			-2,567	100,290	,012	-7,682	2,993	-13,620	-1,745

Fuente: Software SPSS versión 24.

En la tabla 9 se observan los resultados obtenidos de la comparación de los grupos independientes (instituciones educativas públicas y privadas) mediante el análisis de datos con el software estadístico SPSS de los resultados generales. La t de student da como resultado -2.439 y 0.05 de margen de error. Asimismo, la significancia estadística bilateral (P valor) es de 0.015 siendo menor al 5% (0.05 = margen de error). La media muestral de las instituciones educativas públicas es 31.49 y de las instituciones educativas privadas es 39.17.

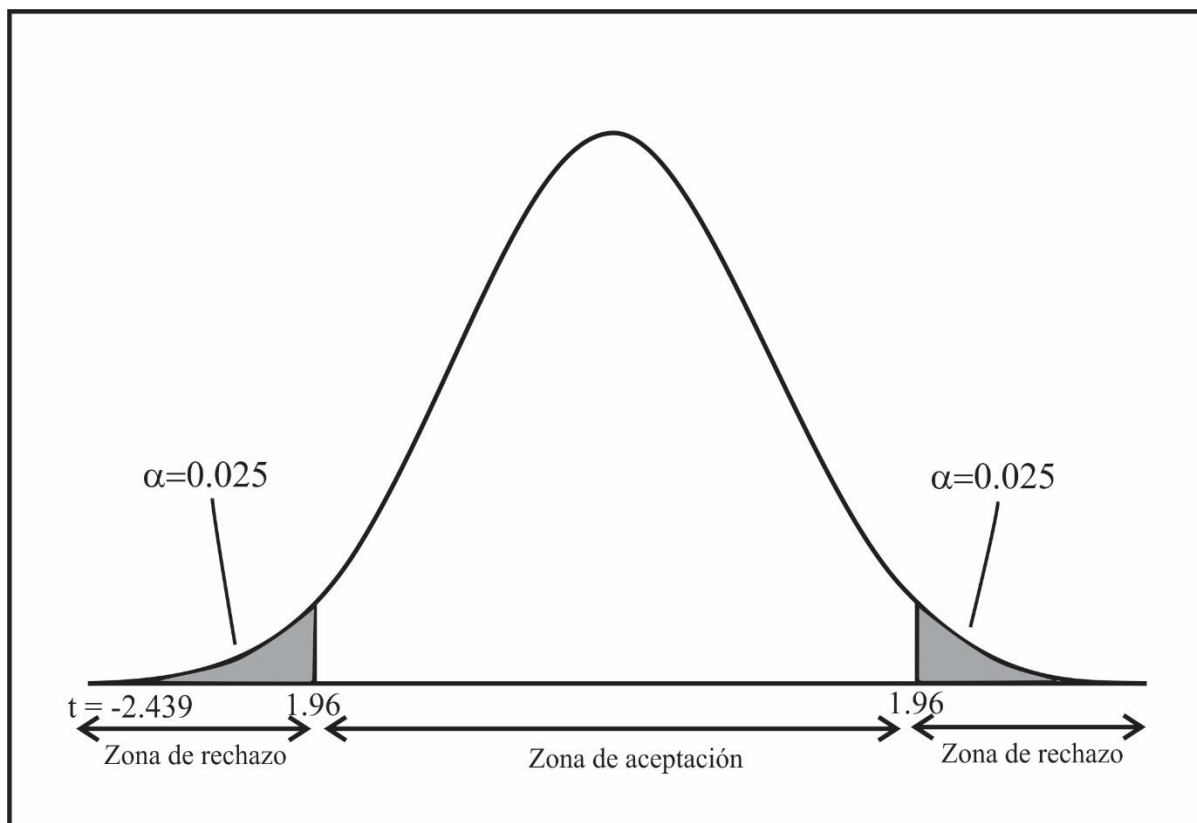


Figura 3. Distribución de resultados a través de la prueba t de student para muestras independientes (instituciones educativas públicas y privadas) - Huánuco 2017. Elaboración propia (2017).

Observamos que la t de student hallada (-2.439), se ubica en la zona de rechazo de la hipótesis nula, por lo que aceptamos la hipótesis alterna, es decir: “Existen diferencias significativas en los puntajes generales de la adicción a los videojuegos (evaluado con la Escala de Adicción a los Videojuegos – HAMM – 1st) entre los estudiantes del sexto grado de las instituciones educativas públicas y privadas del distrito de Huánuco – 2017”.

Con respecto a los resultados generales, existen diferencias significativas entre los estudiantes de las instituciones educativas públicas y privadas. Los resultados explican que los estudiantes del sexto grado de las instituciones educativas privadas, tienen mayor puntaje de adicción a los videojuegos con respecto a las instituciones educativas públicas.

Hipótesis específicas

a. Focalización

$$H_0: \bar{X}_1 = \bar{X}_2$$

$$H_1: \bar{X}_1 \neq \bar{X}_2$$

\bar{X}_1 : El promedio muestral de puntajes obtenidos de adicción a los videojuegos en la dimensión de Focalización de los estudiantes de las instituciones educativas públicas de la ciudad de Huánuco – 2017.

\bar{X}_2 : El promedio muestral de puntajes obtenidos de adicción a los videojuegos en la dimensión de Focalización de los estudiantes de las instituciones educativas privadas de la ciudad de Huánuco – 2017.

Tabla 10

Resultado de la dimensión de Focalización del procesamiento de datos a través del estadístico t de student para muestras independientes.

		Prueba de muestras independientes								
		Prueba de Levene de igualdad de varianzas		prueba t para la igualdad de medias						
		F	Sig.	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Diferencia de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
									Inferior	Superior
Puntaje Niveles	Se asumen varianzas iguales	,052	,820	-2,780	332	,006	-1,660	,597	-2,835	-,485
	No se asumen varianzas iguales			-2,702	84,303	,008	-1,660	,614	-2,881	-,438

Fuente: Software SPSS versión 24.

En la tabla 10 se observan los resultados obtenidos de la comparación de los grupos independientes (instituciones educativas públicas y privadas) mediante el análisis de datos con el software estadístico SPSS de la dimensión Focalización. La t de student da como resultado

-2.780 y 0.05 de margen de error. Asimismo, la significancia estadística bilateral (P valor) es de 0.006 siendo menor al 5% ($0.05 =$ margen de error). La media muestral de las instituciones educativas públicas es 5.04 y de las instituciones educativas privadas es 6.70.

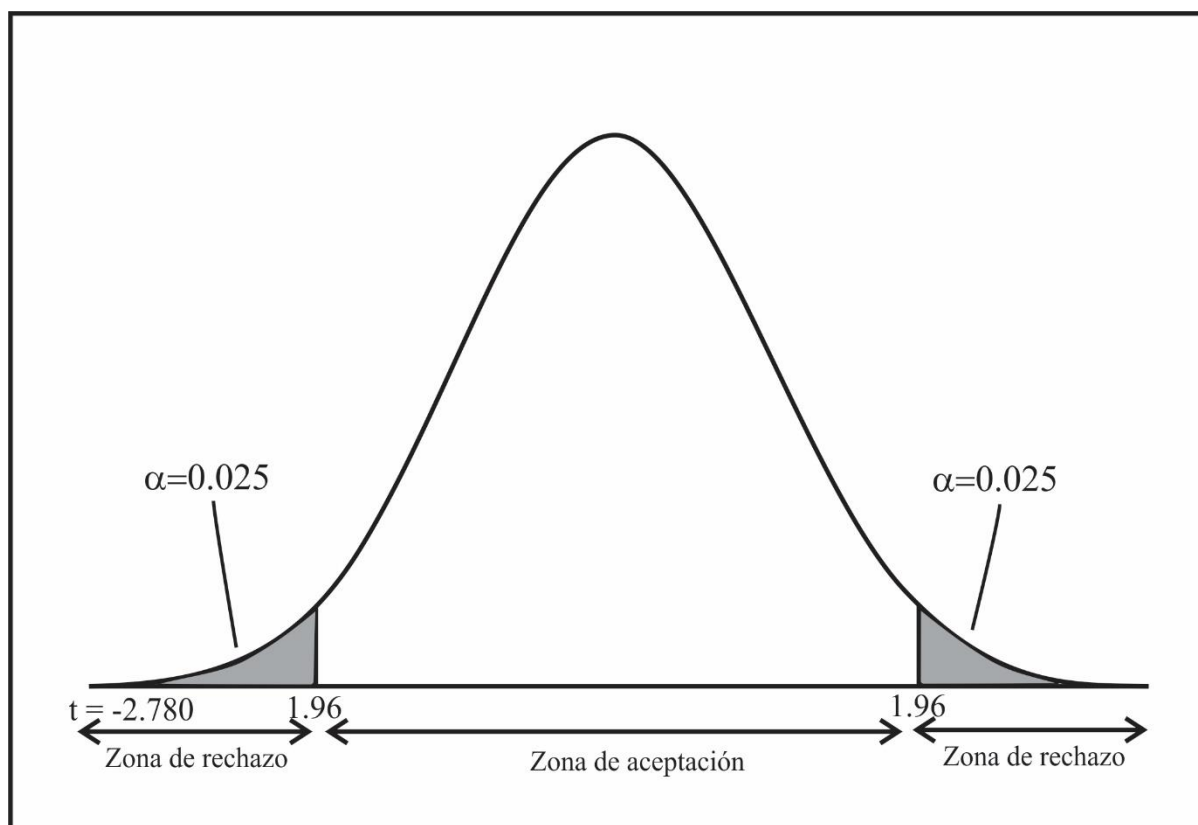


Figura 4. Distribución de resultados a través de la prueba t de student para muestras independientes (instituciones educativas públicas y privadas) - Huánuco 2017. Elaboración propia (2017).

Observamos que la t de student hallada (-2.780), se ubica en la zona de rechazo de la hipótesis nula, por lo que aceptamos la hipótesis alterna, es decir: “Existen diferencias significativas en los puntajes obtenidos de la dimensión Focalización (evaluado con la Escala de Adicción a los Videojuegos – HAMM – 1st) entre los estudiantes del sexto grado de las instituciones educativas públicas y privadas del distrito de Huánuco – 2017”.

Con respecto a la dimensión Focalización, sí existen diferencias significativas entre los estudiantes del sexto grado de las instituciones educativas públicas y privadas. Observamos que las instituciones educativas privadas tienen mayor puntaje de adicción a de los videojuegos

en la dimensión de Focalización con respecto a las instituciones educativas públicas. Asimismo, los resultados explican que, en las instituciones educativas privadas, los alumnos convierten a los videojuegos en la actividad más importante en su vida cotidiana.

b. Modificación del estado de ánimo

$$H_0: \bar{X}_1 = \bar{X}_2$$

$$H_1: \bar{X}_1 \neq \bar{X}_2$$

\bar{X}_1 : El promedio muestral de puntajes obtenidos de adicción a los videojuegos en la dimensión de Modificación del estado de ánimo de los estudiantes de las instituciones educativas públicas de la ciudad de Huánuco – 2017.

\bar{X}_2 : El promedio muestral de puntajes obtenidos de adicción a los videojuegos en la dimensión de Modificación del estado de ánimo de los estudiantes de las instituciones educativas privadas de la ciudad de Huánuco – 2017.

Tabla 11

Resultado de la dimensión de Modificación del estado de ánimo del procesamiento de datos a través del estadístico t de student para muestras independientes.

		Prueba de muestras independientes								
		Prueba de Levene de igualdad de varianzas		prueba t para la igualdad de medias					95% de intervalo de confianza de la diferencia	
		F	Sig.	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Diferencia de error estándar	Inferior	Superior
Puntaje Niveles	Se asumen varianzas iguales	,132	,717	-1,023	307	,307	-,917	,896	-2,681	,846
	No se asumen varianzas iguales			-1,008	68,323	,317	-,917	,910	-2,732	,898

Fuente: Software SPSS versión 24.

En la tabla 11 se observan los resultados obtenidos de la comparación de los grupos independientes (instituciones educativas públicas y privadas) mediante el análisis de datos con

el software estadístico SPSS, de la dimensión Modificación del estado de ánimo. La *t* de student da como resultado -1.023 con 307 grados de libertad y 0.05 de margen de error. Asimismo, la significancia estadística bilateral (P valor) es de 0.307 siendo menor al 5% (0.05 = margen de error). La media muestral de las instituciones educativas públicas es 9.36 y de las instituciones educativas privadas es 10.28.

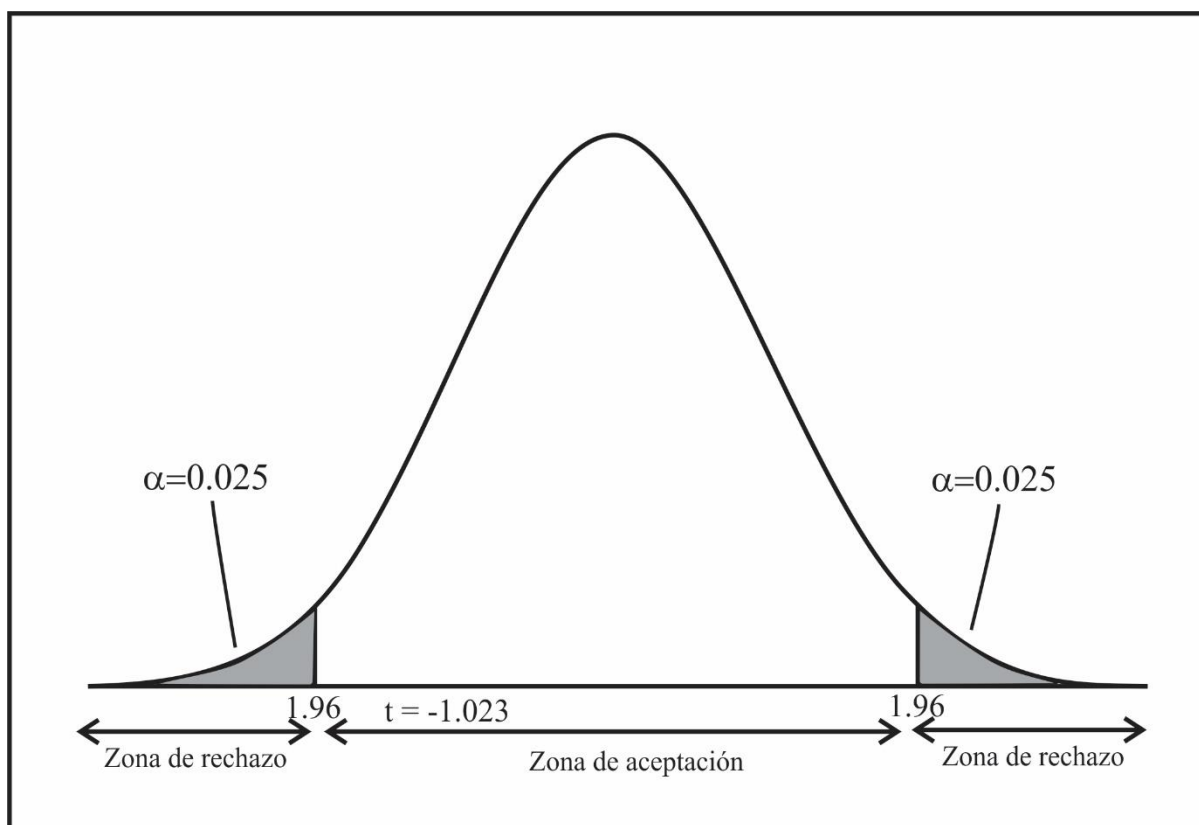


Figura 5. Distribución de resultados a través de la prueba *t* de student para muestras independientes (instituciones educativas públicas y privadas) - Huánuco 2017. Elaboración propia (2017).

Observamos que la *t* de student hallada (-1.023), se ubica en la zona de aceptación de la hipótesis nula, por lo que rechazamos la hipótesis alterna, es decir: “No existen diferencias significativas en los puntajes obtenidos de la dimensión Modificación Del Estado De Ánimo (evaluado con la Escala de Adicción a los Videojuegos – HAMM – 1st) entre los estudiantes del sexto grado de las instituciones educativas públicas y privadas del distrito de Huánuco – 2017”.

Con respecto a la dimensión Modificación del estado de ánimo, no existen diferencias significativas entre los estudiantes del sexto grado de las instituciones educativas públicas y privadas. Observamos que, los estudiantes del sexto grado de las instituciones educativas públicas y las instituciones educativas privadas presentan puntajes similares de adicción a los videojuegos en la dimensión Modificación del Estado de Ánimo. Los resultados explican que en ambas instituciones educativas, los alumnos juegan debido a que los videojuegos les producen un estado de ánimo que los ayuda a sentirse mejor.

c. Tolerancia

$$H_0: \bar{X}_1 = \bar{X}_2$$

$$H_1: \bar{X}_1 \neq \bar{X}_2$$

\bar{X}_1 : El promedio muestral de puntajes obtenidos de adicción a los videojuegos en la dimensión de Tolerancia de los estudiantes de las instituciones educativas públicas de la ciudad de Huánuco – 2017.

\bar{X}_2 : El promedio muestral de puntajes obtenidos de adicción a los videojuegos en la dimensión de Tolerancia de los estudiantes de las instituciones educativas privadas de la ciudad de Huánuco – 2017.

Tabla 12

Resultado de la dimensión de Tolerancia del procesamiento de datos a través del estadístico t de student para muestras independientes.

		Prueba de muestras independientes								
		Prueba de Levene de igualdad de varianzas		prueba t para la igualdad de medias					95% de intervalo de confianza de la diferencia	
		F	Sig.	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Diferencia de error estándar	Inferior	Superior
Puntaje Niveles	Se asumen varianzas iguales	,075	,784	-2,113	354	,035	-1,573	,744	-3,037	-,109
	No se asumen varianzas iguales			-2,072	73,878	,042	-1,573	,759	-3,085	-,060

Fuente: Software SPSS versión 24.

En la tabla 12 se observan los resultados obtenidos de la comparación de los grupos independientes (instituciones educativas públicas y privadas) mediante el análisis de datos con el software estadístico SPSS de la dimensión Tolerancia. La t de student da como resultado -2.113 y 0.05 de margen de error. Asimismo, la significancia estadística bilateral (P valor) es de 0.035 siendo menor al 5% (0.05 = margen de error). La media muestral de las instituciones educativas públicas es 5.52 y de las instituciones educativas privadas es 7.09.

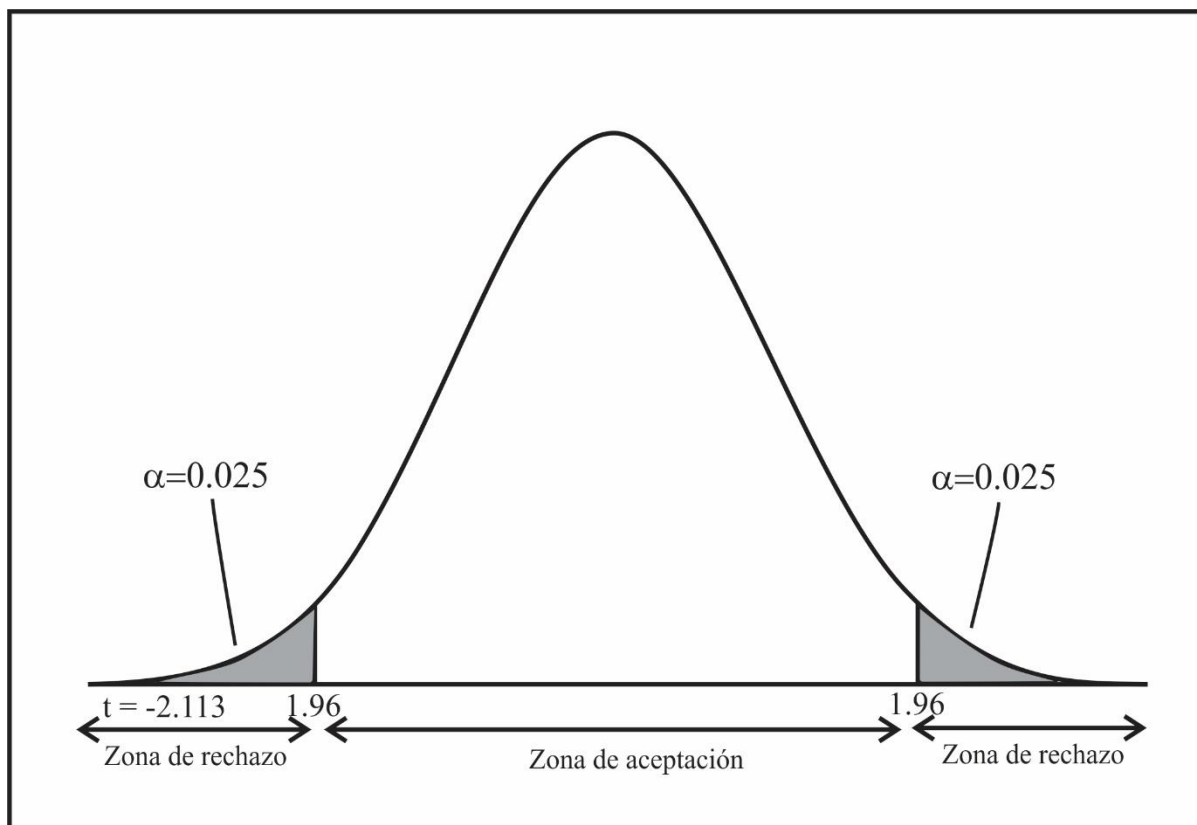


Figura 6. Distribución de resultados a través de la prueba t de student para muestras independientes (instituciones educativas públicas y privadas) - Huánuco 2017. Elaboración propia (2017).

Observamos que la t de student hallada (-2.113), se ubica en la zona de rechazo de la hipótesis nula, por lo que aceptamos la hipótesis alterna, es decir: “Existen diferencias significativas en los puntajes obtenidos de la dimensión Tolerancia (evaluado con la Escala de Adicción a los Videojuegos – HAMM – 1st) entre los estudiantes del sexto grado de las instituciones educativas públicas y privadas del distrito de Huánuco – 2017”.

Con respecto a la dimensión Tolerancia, sí existen diferencias significativas entre las instituciones educativas públicas y privadas. Observamos que los estudiantes del sexto grado de las instituciones educativas privadas presentan mayor puntaje de adicción a los videojuegos en la dimensión Tolerancia que los estudiantes del sexto grado de las instituciones educativas públicas. Los resultados explican que, en las instituciones educativas privadas, los alumnos incrementan el tiempo de uso de videojuegos para obtener los mismos efectos de modificación del estado de ánimo que sucedían al principio.

d. Síntomas de abstinencia

$$H_0: \bar{X}_1 = \bar{X}_2$$

$$H_1: \bar{X}_1 \neq \bar{X}_2$$

\bar{X}_1 : El promedio muestral de puntajes obtenidos de adicción a los videojuegos en la dimensión de Síntomas de abstinencia de los estudiantes de las instituciones educativas públicas de la ciudad de Huánuco – 2017.

\bar{X}_2 : El promedio muestral de puntajes obtenidos de adicción a los videojuegos en la dimensión de Síntomas de abstinencia de los estudiantes de las instituciones educativas privadas de la ciudad de Huánuco – 2017.

Tabla 13

Resultado de la dimensión de Síntomas de Abstinencia del procesamiento de datos a través del estadístico t de student para muestras independientes.

		Prueba de muestras independientes								
		Prueba de Levene de igualdad de varianzas		prueba t para la igualdad de medias						
		F	Sig.	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Diferencia de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
									Inferior	Superior
Puntaje Niveles	Se asumen varianzas iguales	,743	,389	-1,289	314	,198	-,854	,662	-2,157	,449
	No se asumen varianzas iguales			-1,231	80,629	,222	-,854	,693	-2,234	,526

Fuente: Software SPSS versión 24.

En la tabla 13 se observan los resultados obtenidos de la comparación de los grupos independientes (instituciones educativas públicas y privadas) mediante el análisis de datos con el software estadístico SPSS, de la dimensión Síntomas de abstinencia. La t de student da como resultado -1.289 y 0.05 de margen de error. Asimismo, la significancia estadística bilateral (P

valor) es de 0.198 siendo mayor al 5% ($0.05 =$ margen de error). La media muestral de las instituciones educativas públicas es 3.89 y de las instituciones educativas privadas es 4.74.

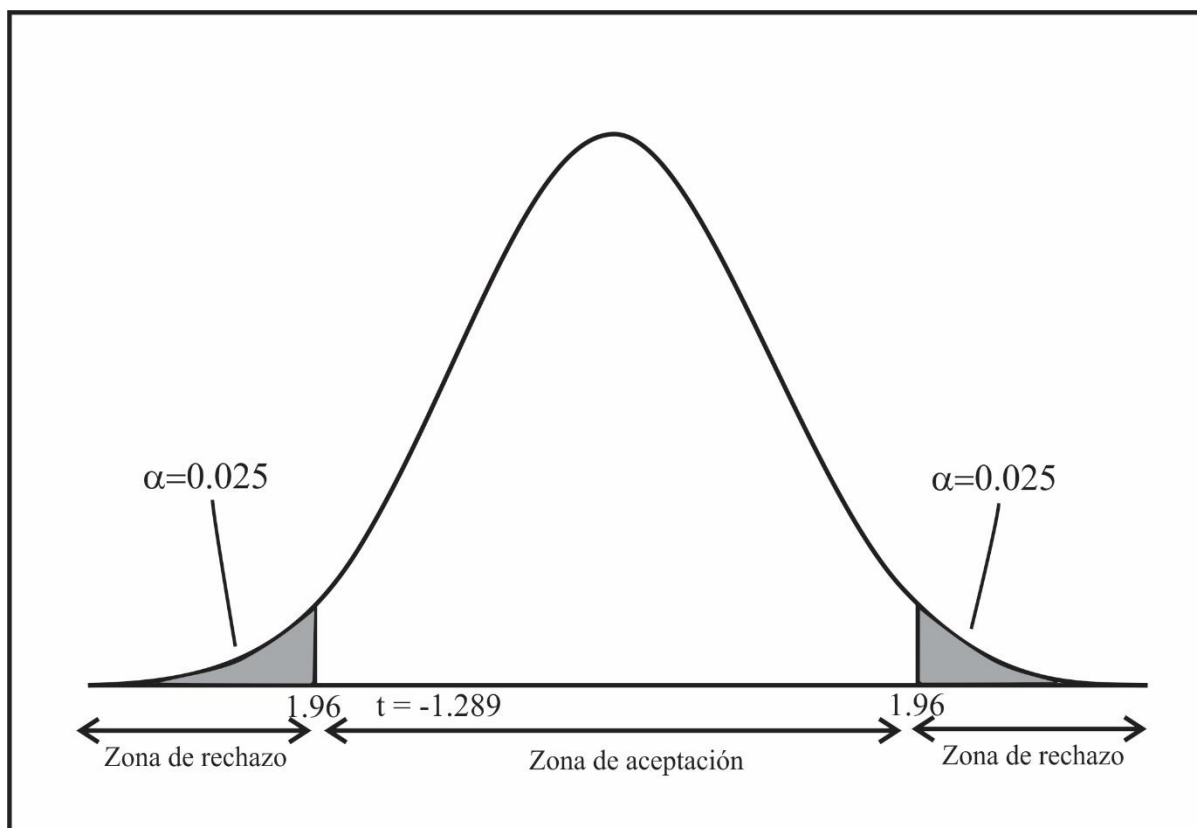


Figura 7. Distribución de resultados a través de la prueba t de student para muestras independientes (instituciones educativas públicas y privadas) - Huánuco 2017. Elaboración propia (2017).

Observamos que la t de student hallada (-1.289), se ubica en la zona de rechazo de la hipótesis alterna, por lo que aceptamos la hipótesis nula, es decir: “No existen diferencias significativas en los puntajes obtenidos de la dimensión Síntomas De Abstinencia (evaluado con la Escala de Adicción a los Videojuegos – HAMM – 1st) entre los estudiantes del sexto grado de las instituciones educativas públicas y privadas del distrito de Huánuco – 2017”.

Con respecto a la dimensión Síntomas de abstinencia, no existen diferencias significativas entre las instituciones educativas públicas y privadas. Observamos que los estudiantes del sexto grado de las instituciones educativas privadas y las instituciones educativas públicas presentan puntajes similares de adicción a los videojuegos en la dimensión Síntomas de Abstinencia. Los resultados explican que los alumnos de las instituciones educativas privadas y públicas, pueden

llegar a presentar sentimientos desagradables cuando se les interrumpe o se les reduce repentinamente el uso de los videojuegos o cuando no pueden jugar.

e. Conflicto

$$H_0: \bar{X}_1 = \bar{X}_2$$

$$H_1: \bar{X}_1 \neq \bar{X}_2$$

\bar{X}_1 : El promedio muestral de puntajes obtenidos de adicción a los videojuegos en la dimensión de Conflicto de los estudiantes de las instituciones educativas públicas de la ciudad de Huánuco – 2017.

\bar{X}_2 : El promedio muestral de puntajes obtenidos de adicción a los videojuegos en la dimensión de Conflicto de los estudiantes de las instituciones educativas privadas de la ciudad de Huánuco – 2017.

Tabla 14

Resultado de la dimensión de Conflicto del procesamiento de datos a través del estadístico t de student para muestras independientes.

		Prueba de muestras independientes								
		Prueba de Levene de igualdad de varianzas		prueba t para la igualdad de medias					95% de intervalo de confianza de la diferencia	
		F	Sig.	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Diferencia de error estándar	Inferior	Superior
Puntaje Niveles	Se asumen varianzas iguales	,500	,480	-2,971	323	,003	-1,421	,478	-2,362	-,480
	No se asumen varianzas iguales			-2,619	82,78	,010	-1,421	,543	-2,500	-,342

Fuente: Software SPSS versión 24.

En la tabla 14 se observan los resultados obtenidos de la comparación de los grupos independientes (instituciones educativas públicas y privadas) mediante el análisis de datos con

el software estadístico SPSS, de la dimensión Conflicto. La *t* de student da como resultado -2.971 y 0.05 de margen de error. Asimismo, la significancia estadística bilateral (P valor) es de 0.003 siendo menor al 5% (0.05 = margen de error). La media muestral de las instituciones educativas públicas es 2.61 y de las instituciones educativas privadas es 4.03.

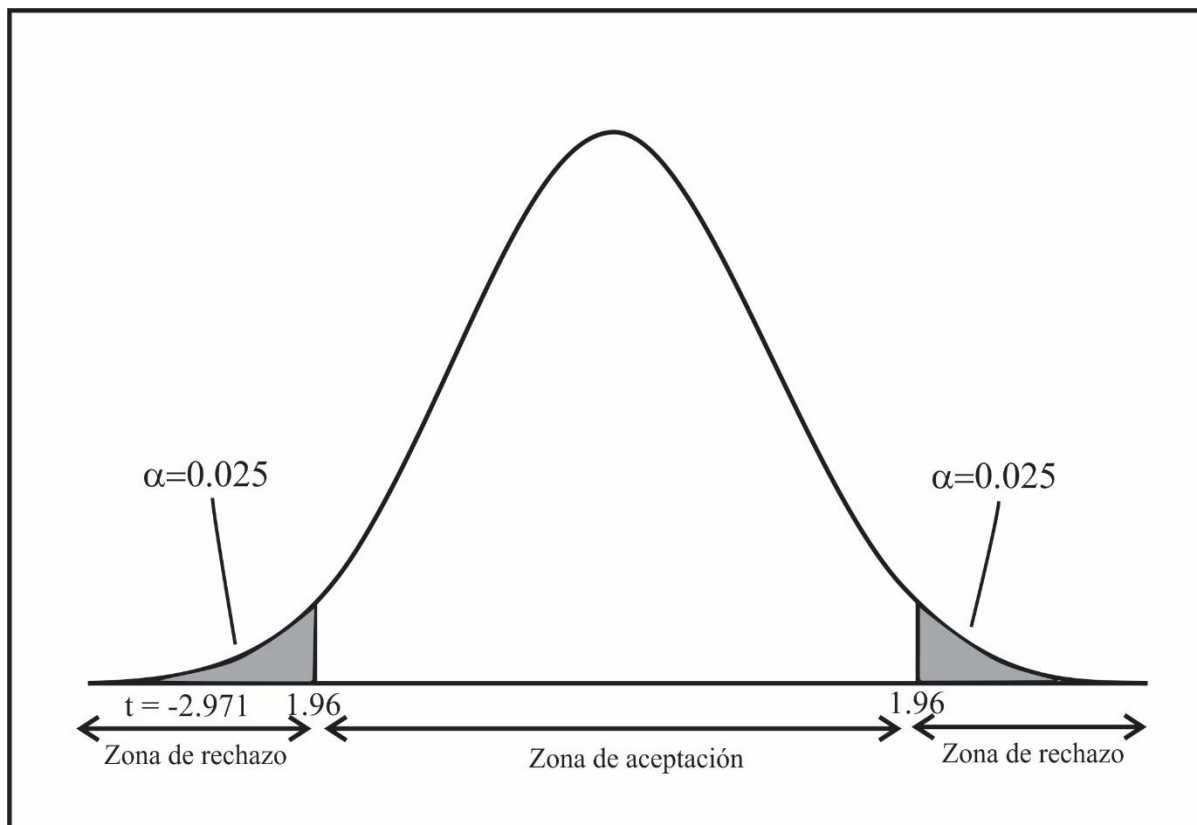


Figura 8. Distribución de resultados a través de la prueba *t* de student para muestras independientes (instituciones educativas públicas y privadas) - Huánuco 2017. Elaboración propia (2017).

Observamos que la *t* de student hallada (-2.971), se ubica en la zona de rechazo de la hipótesis nula, por lo que aceptamos la hipótesis alterna, es decir: “Existen diferencias significativas en los puntajes obtenidos de la dimensión Conflicto (evaluado con la Escala de Adicción a los Videojuegos – HAMM – 1st) entre los estudiantes del sexto grado de las instituciones educativas públicas y privadas del distrito de Huánuco – 2017”.

Con respecto a la dimensión Conflicto, sí existen diferencias significativas entre las instituciones educativas públicas y privadas. Observamos que los estudiantes del sexto grado de las instituciones educativas privadas presentan mayor puntaje de adicción a los videojuegos

en la dimensión Conflicto con respecto a los estudiantes del sexto grado de las instituciones educativas públicas. Los resultados explican que, en las instituciones educativas privadas, los alumnos pueden dejar de realizar actividades y deberes en la escuela o en casa por jugar videojuegos.

f. Recaída

$$H_0: \bar{X}_1 = \bar{X}_2$$

$$H_1: \bar{X}_1 \neq \bar{X}_2$$

\bar{X}_1 : El promedio muestral de puntajes obtenidos de adicción a los videojuegos en la dimensión de Recaída de los estudiantes de las instituciones educativas públicas de la ciudad de Huánuco – 2017.

\bar{X}_2 : El promedio muestral de puntajes obtenidos de adicción a los videojuegos en la dimensión de Recaída de los estudiantes de las instituciones educativas privadas de la ciudad de Huánuco – 2017.

Tabla 15

Resultado de la dimensión de Recaída del procesamiento de datos a través del estadístico t de student para muestras independientes.

		Prueba de muestras independientes								
		Prueba de Levene de igualdad de varianzas		prueba t para la igualdad de medias						
		F	Sig.	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Diferencia de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
									Inferior	Superior
Puntaje Niveles	Se asumen varianzas iguales	,890	,346	-2,252	332	,025	-1,539	,684	-2,884	-,195
	No se asumen varianzas iguales			-2,356	80,29	,021	-1,539	,653	-2,840	-,239

Fuente: Software SPSS versión 24.

En la tabla 15 se observan los resultados obtenidos de la comparación de los grupos independientes (instituciones educativas públicas y privadas) mediante el análisis de datos con el software estadístico SPSS, de la dimensión Recaída. La t de student da como resultado -2.252 y 0.05 de margen de error. Asimismo, la significancia estadística bilateral (P valor) es de 0.025 siendo menor al 5% (0.05 = margen de error). La media muestral de las instituciones educativas públicas es 6.08 y de las instituciones educativas privadas es 7.62.

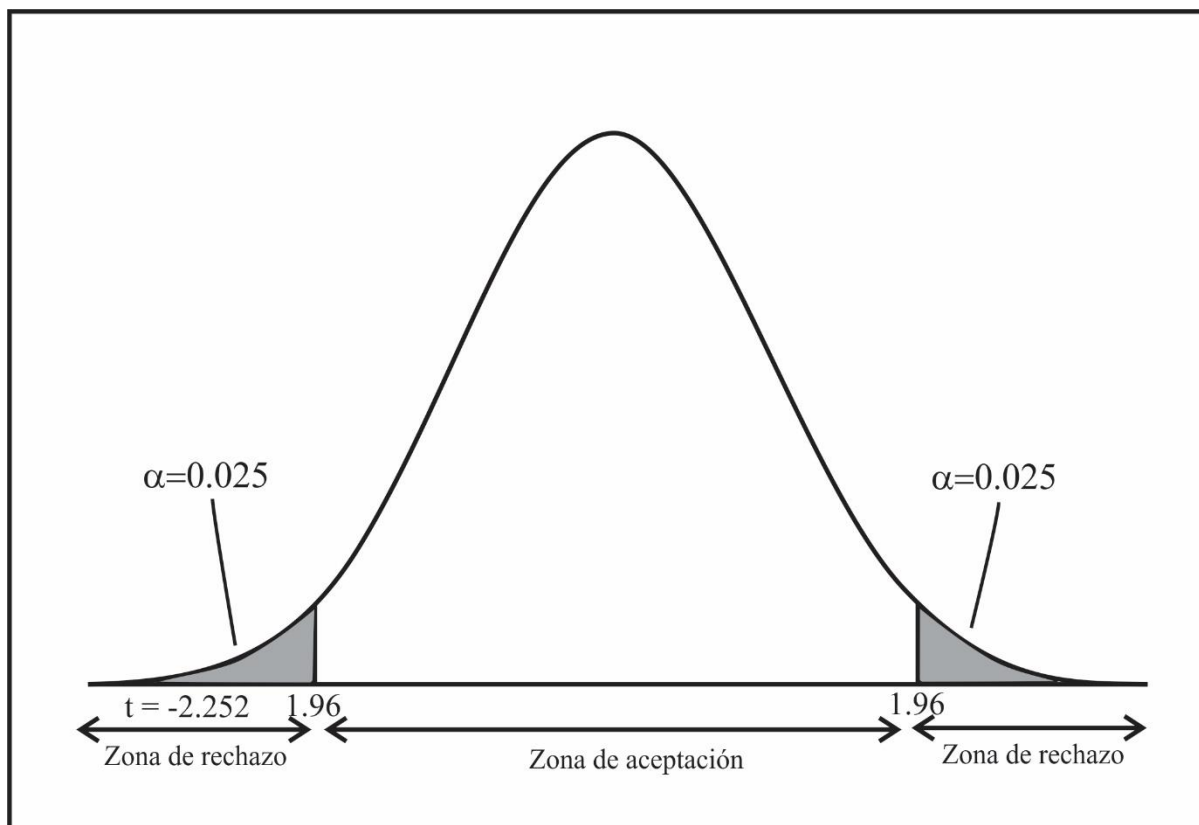


Figura 9. Distribución de resultados a través de la prueba t de student para muestras independientes (instituciones educativas públicas y privadas) - Huánuco 2017. Elaboración propia (2017).

Observamos que la t de student hallada (-2.252), se ubica en la zona de rechazo de la hipótesis nula, por lo que aceptamos la hipótesis alterna, es decir: “Existen diferencias significativas en los puntajes obtenidos de la dimensión Recaída (evaluado con la Escala de Adicción a los Videojuegos – HAMM – 1st) entre los estudiantes de sexto grado de las instituciones educativas públicas y privadas del distrito de Huánuco – 2017”.

Con respecto a la dimensión Recaída, sí existen diferencias significativas entre los estudiantes del sexto grado de las instituciones educativas públicas y privadas. Observamos que los estudiantes del sexto grado de las instituciones educativas privadas presentan mayor puntaje de adicción a los videojuegos en la dimensión Recaída que los estudiantes del sexto grado de las instituciones educativas públicas. Los resultados explican que, en las instituciones

educativas privadas, los alumnos persisten en los videojuegos, es decir, pueden llevar tiempo sin jugar, pero luego, empiezan a jugar igual que lo hacía anteriormente.

4.4. Discusión de los resultados

En nuestro contexto local, no encontramos investigaciones realizadas acerca de adicción a los videojuegos, esto debido a que quizás no consideraron importante realizar estudios acerca de este tema, probablemente por no contar con un instrumento estandarizado.

En los resultados encontrados en la evaluación, se concentra la mayor cantidad de alumnos en el nivel “Uso” pero, existe un pequeño porcentaje de alumnos tanto en instituciones educativas públicas como privadas (2.61% y 9.24%) que se encuentran en el nivel de “Dependencia”; esto quiere decir que una minoría presenta probabilidades que en un futuro pueda desencadenar una adicción a los videojuegos, lo que corroboramos con el estudio que realizó Gentile (como se citó en Bresnahan y Worley, 2016) quien refirió que sí existe Adicción a los videojuegos, pero en porcentajes bajos (8% a 10%).

Observamos que en las instituciones educativas públicas los niveles de Uso y Abuso presentan mayor porcentaje con respecto a las instituciones educativas privadas, asimismo, las instituciones educativas privadas en el nivel de Dependencia presentan mayor porcentaje que las instituciones educativas públicas. Los resultados explican que tanto en las instituciones educativas públicas y privadas existe mayor concentración de alumnos en el nivel “Uso” superando el 50%. Asimismo, con porcentajes menores al 50% existen alumnos que se encuentran en el nivel “abuso” y del mismo modo en un mínimo porcentaje, menor a 10%, existen alumnos que se encuentran en el nivel “Dependencia”. Los resultados encontrados son similares a los estudios realizados por Lancheros, Amaya y Baquero (2014), Luque (2008) y Espejo Garcés, et al. (2015), estos autores corroboran los resultados encontrados en nuestra investigación, la mayoría hace uso de los videojuegos, luego están los que hacen uso excesivo de los videojuegos y una minoría con posible dependencia a los videojuegos.

Así como refiere la UPC en la guía informativa de adicción a los videojuegos, nos hace referencia a factores psicosociales que intervienen en la adicción a los videojuegos, el primero hace referencia a cuán placentero es el uso de los videojuegos lo cual podría estar relacionado a la dimensión modificación del estado de ánimo en donde nos explica que los estudiantes usan los videojuegos para sentirse mejor. El segundo factor son los rasgos de personalidad que tiene el estudiante, el cual podría estar relacionado con la dimensión Síntomas de Abstinencia. Ciertas conductas, pensamientos y emociones son desagradables para la persona que es interrumpida en el uso de los videojuegos. El tercer factor es la disponibilidad y el acceso que existe hacia los videojuegos lo cual podría estar relacionado con el control inadecuado de los padres acerca de mal uso del tiempo libre de los niños.

Con respecto a la dimensión Focalización, los resultados describen que, en las instituciones educativas privadas, los estudiantes convierten a los videojuegos en la actividad más importante en su vida cotidiana con respecto a las instituciones educativas públicas. Las características atractivas del videojuego, la accesibilidad en las distintas plataformas, una mejor condición económica, la falta de control de los padres y la falta de actividades recreativas alternativas podrían ser los factores que intervienen para convertir a los videojuegos en la actividad más importante.

Con respecto a la dimensión Modificación del estado de ánimo, los resultados describen que en las instituciones educativas públicas y privadas, los estudiantes juegan debido a que los videojuegos les producen un estado de ánimo que los ayuda a sentirse mejor. Se podría afirmar que tanto los estudiantes de las instituciones educativas públicas como privadas no pueden manejar de forma adecuada sus estados emocionales relacionados al estrés en su entorno familiar y/o social.

Con respecto a la dimensión Tolerancia, los resultados describen que en las instituciones educativas privadas, los estudiantes incrementan el tiempo de uso de videojuegos para obtener los mismos efectos de modificación del estado de ánimo que sucedían al principio con respecto a las instituciones educativas públicas. Esto se asemeja a la dimensión focalización en donde, la facilidad de acceder a los videojuegos en las distintas plataformas, una mejor condición económica, la falta de control de los padres y falta de actividades recreativas alternativas son algunos de los factores que podrían intervenir a que los resultados se presenten de esta forma.

Con respecto a la dimensión Síntomas de abstinencia, los resultados describen que, en las instituciones educativas públicas y privadas, los alumnos pueden llegar a presentar sentimientos desagradables cuando se interrumpe o se reduce repentinamente el uso de los videojuegos o cuando no pueden jugar. Se podría afirmar que muchos estudiantes hacen uso de los videojuegos debido a que es su única forma de recrearse, por su facilidad de acceso, de tal manera que cuando esta actividad de recreación es interrumpida, los niños experimentarán sentimientos desagradables.

Con respecto a la dimensión Conflicto, los resultados describen que, en las instituciones educativas privadas, los estudiantes pueden dejar de realizar actividades y deberes en la escuela o en casa por jugar videojuegos con respecto a las instituciones educativas públicas. Está relacionado con lo encontrado en la dimensión de focalización, el interés de culminar el juego, de pasar un nivel a otro y de las características propias del juego, provocan que los estudiantes descuiden sus estudios.

Con respecto a la dimensión Recaída, los resultados describen que, en las instituciones educativas privadas, los estudiantes pueden llevar tiempo sin jugar, pero luego, empiezan a jugar igual que lo hacía anteriormente con respecto a las instituciones educativas públicas. El estudiante persiste en jugar videojuegos a pesar de que puedan existir actividades alternativas,

debido a que las características de los videojuegos son llamativas, y que actualmente usar los videojuegos “es normal” entre los adolescentes.

Los resultados de esta investigación se limitan a la población evaluada, sin posibilidades de generalizarse a nivel provincial, regional o nacional.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

De acuerdo a la investigación realizada se puede concluir lo siguiente:

- En cuanto a los resultados podemos determinar que sí existen diferencias significativas de la adicción a los videojuegos entre los estudiantes del sexto grado de las instituciones públicas y privadas. Los estudiantes de las instituciones privadas presentan mayor puntaje de adicción a los videojuegos con respecto a los estudiantes de las instituciones educativas públicas.
- En cuanto a la dimensión Focalización se concluye que, sí existen diferencias significativas de la adicción a los videojuegos en la dimensión Focalización entre los estudiantes del sexto grado de las instituciones públicas y privadas. Los estudiantes de las instituciones educativas privadas, convierten a los videojuegos en la actividad más importante en su vida cotidiana con respecto a los estudiantes de las instituciones educativas públicas.
- En cuanto a la dimensión Modificación del estado de ánimo se concluye que, no existen diferencias significativas de la adicción a los videojuegos en la dimensión Modificación del Estado de Ánimo entre los estudiantes del sexto grado de las instituciones públicas y privadas. Los estudiantes de las instituciones educativas públicas y privadas, juegan debido a que los videojuegos les producen un estado de ánimo que los ayuda a sentirse mejor.
- En cuanto a la dimensión Tolerancia se concluye que, sí existen diferencias significativas de la adicción a los videojuegos en la dimensión Tolerancia entre los estudiantes del sexto grado de las instituciones públicas y privadas. En su mayoría, los estudiantes de las instituciones educativas privadas, incrementan el tiempo de

uso de los videojuegos para obtener los mismos efectos de modificación del estado de ánimo que sucedían al principio que las instituciones educativas públicas.

- En cuanto a la dimensión Síntomas de abstinencia se concluye que, no existen diferencias significativas de la adicción a los videojuegos en la dimensión Síntomas de Abstinencia entre los estudiantes del sexto grado de las instituciones públicas y privadas. Los estudiantes de las instituciones educativas públicas y privadas, pueden llegar a presentar sentimientos desagradables cuando se interrumpe o se reduce repentinamente el uso de los videojuegos o cuando no puede jugar.
- En cuanto a la dimensión Conflicto se concluye que, sí existen diferencias significativas de la adicción a los videojuegos en la dimensión Conflicto entre los estudiantes del sexto grado de las instituciones públicas y privadas. Los estudiantes de las instituciones educativas, pueden dejar de realizar actividades y deberes en la escuela o en casa por jugar videojuegos.
- En cuanto a la dimensión Recaída se concluye que, sí existen diferencias significativas de la adicción a los videojuegos en a dimensión Recaída entre los estudiantes del sexto grado de las instituciones públicas y privadas. Los estudiantes de las instituciones educativas, pueden llevar tiempo sin jugar, pero luego, empiezan a jugar igual que lo hacía anteriormente.

5.2. Sugerencias y recomendaciones

- A las instituciones educativas públicas y privadas, a desarrollar talleres con los padres para que fomenten en sus hijos, un mejor uso del tiempo libre con actividades alternativas.
- A las instituciones educativas públicas y privadas, a desarrollar talleres acerca de prácticas saludables en familia, fomentando el buen diálogo y afectividad entre sus miembros.

- A las instituciones educativas públicas y privadas, a desarrollar talleres con los padres acerca del control de las actividades de estudio y ocio que realizan sus hijos.
- A las autoridades de la Universidad, promover a través de investigaciones, responsabilidad social o prácticas pre profesionales de las distintas facultades, a desarrollar programas preventivos y de intervención.
- Se recomienda a los estudiantes de la facultad de psicología a realizar trabajos preventivos en contra del abuso y dependencia a los videojuegos, así como realizar estudios acerca de factores que condicionan al uso excesivo y dependencia.

BIBLIOGRAFÍA

- Alves, B. (2014). *Evaluación psicológica de los jugadores de videojuegos*. (tesis doctoral). Universidad de Extremadura, España.
- Bresnahan, S., Worley, W. (2016). *When video games become an addiction*. CNN. Recuperado de <https://edition.cnn.com/2016/01/06/health/video-games-addiction-gentile-feat/index.html>
- Chóliz, M., y Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de psicología*. 27(2), 418-426.
- Eguía, J., Contreras, R. y Solano, L. (2012, setiembre). Videojuegos: conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación. *3ciencias*. Recuperado de <https://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2013/04/videojuegos.pdf>
- Espejo, T., Chacón, R., Castro, M., Martínez, A., Zurita, F. y Pinel, C. (2015). Análisis descriptivo del uso problemático y hábitos de consumo de los videojuegos con relación al género en estudiantes universitarios. *Revista latinoamericana de tecnología educativa*, 14(3), 85-93. doi: 10.17398/1695-288x.14.3.85
- González, D. (2016). *¿Qué tipos de videojuegos existen? Clasificación y diferencias*. España: Euronics. Recuperado de <https://www.euronics.es/blog/que-tipos-de-videojuegos-existen-clasificacion-y-diferencias/>
- Instituto Nacional de Salud Mental “Honorio Delgado – Hideyo Noguchi” (2014). *Expertos en salud mental exhortan a los padres mayor vigilancia a sus hijos en el acceso a los videojuegos porque pueden generar adicción*. Lima, Perú: Ministerio de Salud - Instituto Nacional de Salud Mental “Honorio Delgado – Hideyo Noguchi”. Recuperado de: <http://www.insm.gob.pe/oficinas/comunicaciones/notasdeprensa/2014/001.html>
- Lacasa, P. (2011). *Los Videojuegos – Aprender en mundos reales y virtuales*. Recuperado de https://books.google.com.pe/books?id=NJxyAgAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Lancheros, M., Amaya, M. y Baquero, L. (2014). Videojuegos y adicción en niños-adolescentes: una revisión sistemática. *Revista TOG*, 11(20), 1-22.
- Landívar, R. (2014). *Adicciones*. Honduras: Universidad Saludable, Universidad Rafael Landívar. Recuperado de http://www.url.edu.gt/portalurl/archivos/99/archivos/adicciones_completo.pdf

- Luque, L. (2008). *Uso abusivo y patológico de las tecnologías-Estudio descriptivo en jóvenes argentinos*. Córdoba, Argentina: Psiquiatría.com. Recuperado de <https://www.psiquiatría.com/revistas/index.php/psicologiacom/article/download/719/694>
- Matalinares, M., Arenas, C., Díaz, G., Dioses, A., Yarlequé, L., Raymundo, O., ... Yaringaño, J. (2013). Adicción a la internet y agresividad en estudiantes de secundaria del Perú. *Revista IIPSI, 16(1)*, 75-93.
- Mendoza, H. A. (2013). *Diseño de la Escala de Adicción a Videojuegos – HAMM-1st en Adolescentes Escolares de Instituciones Educativas del Distrito de Los Olivos*. (tesis de posgrado). Universidad César Vallejo, Lima, Perú.
- Papalia, D., Wendkos, S., y Duskin, R. (2009), *Psicología del desarrollo de la infancia a la adolescencia*, D.F. México: McGraw-Hill/Interamericana Editores, S.A. DE C.V.
- Pérez, J. y Gardey, A. (2013). *Definición de Videojuego*. España: Definición.DE. Recuperado de <https://definicion.de/videojuego/>
- Redacción EC (2015). Menor que robó S/. 15 mil para jugar Dota 2 apareció tras 8 días. *El Comercio*. Recuperado de <http://elcomercio.pe/lima/menor-robo-s-15-mil-jugar-dota-2-aparecio-8-dias-369262>
- Redacción Perú 21 (2014). Menores de 12 años adictos a los videojuegos. *Perú 21*. Recuperado de <https://peru21.pe/opinion/menores-12-anos-adictos-videojuegos-139644?href=tepuedeinteresar>
- Salazar, V. (2014). *Influencia de los videojuegos violentos y prosociales en la conducta de ayuda* (tesis de pregrado). Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima, Perú.
- Sánchez, H. y Reyes, C. (2015). *Metodología y diseños en la investigación científica*. Lima: Bussines Support Aneth SRL.
- Tejeiro, R., Pelegrina del Río, M., y Gómez, L. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Comunicación, 17(1)*, 235-250.
- Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (2017). Adicción a los videojuegos. *Guía informativa UPC*. Recuperado de http://www.upc.edu.pe/sites/default/files/upc/home/sub_secciones/en/psychopedagogic_counseling/pagina_primaria_descargas/upc_guia_informativa_adiccion_videojuegos.pdf

ANEXOS

Matriz de consistencia

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	JUSTIFICACIÓN	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	OBJETIVOS
<p>Problema General</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuáles son las diferencias de adicción a los videojuegos (evaluado con la Escala HAMM-1st de videojuegos) entre los estudiantes del nivel primaria de las instituciones educativas públicas y privadas de la ciudad de Huánuco – 2017? <p>Problemas Específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuáles son los niveles de adicción a los videojuegos (evaluado con la Escala HAMM-1st de videojuegos) que presentan los estudiantes del nivel primaria de las instituciones educativas públicas y privadas de la ciudad de Huánuco – 2017? • ¿Cuáles son las diferencias de adicción a los videojuegos según las dimensiones de la Escala HAMM-1st de videojuegos entre los estudiantes del nivel primaria de las instituciones educativas públicas y privadas de la ciudad de Huánuco – 2017? 	<p>A. A nivel teórico</p> <p>Esta investigación permite conocer las dimensiones de la adicción que están predominando en los estudiantes de las instituciones educativas públicas y privadas, el cual, es referencia teórica para estudios futuros, así como para la elaboración de proyectos y programas.</p> <p>B. A nivel práctico</p> <p>Esta investigación puede ser utilizada como base para la realización de programas preventivos y de intervención teniendo en cuenta las características de los estudiantes de instituciones educativa públicas y privadas encontradas.</p> <p>C. A nivel metodológico</p> <p>Los resultados encontrados serán útiles para realizar posteriores investigaciones prosiguiendo con el estudio de adicción a los videojuegos, analizando el estudio de relaciones y factores asociados a la adicción a los videojuegos.</p>	Variable dependiente:	Focalización	Ítems: 1, 7, 13, 19, 25, 31.	<p>General</p> <ul style="list-style-type: none"> • Determinar las diferencias de adicción a los videojuegos entre los estudiantes del nivel primaria de las instituciones educativas públicas y privadas de la ciudad de Huánuco – 2017. <p>1.3.2. Específicos</p> <ol style="list-style-type: none"> Identificar los niveles de adicción a los videojuegos que se presenta en los estudiantes del nivel primaria de las instituciones educativas públicas y privadas de la ciudad de Huánuco – 2017. Establecer las diferencias de la adicción a los videojuegos de la dimensión Focalización (evaluado con la Escala HAMM-1st de videojuegos) entre los estudiantes del nivel primaria de las instituciones públicas y privadas de la ciudad de Huánuco – 2017. Establecer las diferencias de la adicción a los videojuegos de la dimensión Modificación Del Estado De Ánimo (evaluado con la Escala HAMM-1st de videojuegos) entre los estudiantes del nivel primaria de las instituciones públicas y privadas de la ciudad de Huánuco – 2017. Establecer las diferencias de la adicción a los videojuegos de la dimensión Tolerancia (evaluado con la Escala HAMM-1st de videojuegos) entre los estudiantes del nivel primaria de las instituciones públicas y privadas de la ciudad de Huánuco – 2017. Establecer las diferencias de la adicción a los videojuegos de la dimensión Síntomas De Abstinencia (evaluado con la Escala HAMM-1st de videojuegos) entre los estudiantes del nivel primaria de las instituciones públicas y privadas de la ciudad de Huánuco – 2017. Establecer las diferencias de la adicción a los videojuegos de la dimensión Conflicto (evaluado con la Escala HAMM-1st de videojuegos) entre los estudiantes del nivel primaria de las instituciones públicas y privadas de la ciudad de Huánuco – 2017. Establecer las diferencias de la adicción a los videojuegos de la dimensión Recaída (evaluado con la Escala HAMM-1st de videojuegos) entre los estudiantes del nivel primaria de las instituciones públicas y privadas de la ciudad de Huánuco – 2017.
			Modificación del estado de ánimo	Ítems: 2, 8, 14, 20, 26, 32.	
		Adicción a los videojuegos	Tolerancia	Ítems: 3, 9, 15, 21, 27, 33.	
			Síntomas de abstinencia	Ítems: 4, 10, 16, 22, 28, 34.	
			Conflicto	Ítems: 5, 11, 17, 23, 29, 35.	
			Recaída	Ítems: 6, 12, 18, 24, 30, 36.	

DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN OBJETIVO	HIPÓTESIS		MÉTODO	TÉCNICA	INSTRUMENTO
<p>NIVEL: Estudio Descriptivo</p> <p>TIPO: Investigación sustantiva - descriptiva</p> <p>MÉTODO: Descriptivo-Observación Indirecta</p> <p>DISEÑO: Descriptivo comparativo, el cual se esquematiza el siguiente diagrama:</p> <p>M1 O1 M2 O2</p> <p>Las comparaciones</p> <p>O1 = O2 O1 ≠ O2</p> <p>Dónde: M1: alumnos de las instituciones educativas públicas M2: alumnos de las instituciones educativas privadas O1: Evaluación de adicción a los videojuegos (prueba HAAM). O2: Evaluación de adicción a los videojuegos (prueba HAAM).</p>	<p>Población Instituciones Públicas: Gran Unidad Escolar “Leoncio Prado” Institución Educativa 32004 “San Pedro” Institución Educativa 32232 “Juana Moreno” Institución Educativa 32011 “Hermilio Valdizán” Institución Educativa 32002 “Virgen del Carmen” Instituciones Privadas: Institución Educativa Privada “Isaac Newton” Institución Educativa Integral Privada “Leonardo de Pisa Fibonacci” Institución Educativa Privada “Santo Domingo Savio” Institución Educativa Privada “San Pablo” Institución Educativa Privada “Niño Divino Jesús” Criterios de Inclusión Edad: Entre los 10 a 13 años de edad. Sexo: Masculino y femenino Grado de Estudio: Sexto grado de primaria Criterios de Exclusión Edad: Menores de 10 y mayores de 13 años de edad. Grado de estudio: Grados superiores e inferiores al sexto grado de primaria. Muestreo Se realizará un muestreo probabilístico en Racimos, según refiere Sánchez y Reyes (2015) en este tipo de muestreo, se escogen a los sujetos de estudio según grupos que se dan naturalmente para así conformar a los miembros que van a constituir la muestra.</p>	<p>H1: Existen diferencias significativas en los puntajes obtenidos de la dimensión Focalización entre los estudiantes de las instituciones educativas públicas y privadas del distrito de Huánuco – 2017. H2: Existen diferencias significativas en los puntajes obtenidos de la dimensión Modificación Del Estado De Ánimo entre los estudiantes de las instituciones educativas públicas y privadas del distrito de Huánuco – 2017. H3: Existen diferencias significativas en los puntajes obtenidos de la dimensión Tolerancia entre los estudiantes de las instituciones educativas públicas y privadas del distrito de Huánuco – 2017. H4: Existen diferencias significativas en los puntajes obtenidos de la dimensión Síntomas De Abstinencia entre los estudiantes de las instituciones educativas públicas y privadas del distrito de Huánuco – 2017. H5: Existen diferencias significativas en los puntajes obtenidos de la dimensión Conflicto entre los estudiantes de las instituciones educativas públicas y privadas del distrito de Huánuco – 2017. H6: Existen diferencias significativas en los puntajes obtenidos de la dimensión Recaída entre los estudiantes de las instituciones educativas públicas y privadas del distrito de Huánuco – 2017.</p>	DE RECOLECCIÓN DE DATOS	Observación indirecta de medición.	Fichaje	Fichas bibliográficas. Fichas mixtas.
					Psicometría	Test de adicción a los videojuegos HAMM – 1st
			DE PROCESAMIENTO DE DATOS	Análisis Estadísticos	Análisis estadístico descriptivo	<p>Medidas de tención central: Media. Medidas de dispersión: Desviación estándar, varianza, etc.</p>
					Análisis estadístico inferencial	Prueba “t de student” para: Muestras independientes.

Ficha Técnica De La Prueba

Título Original:	Escala HAMM-1st de Videojuegos.
Autor:	Hugo Aquiles Mendoza Mezarina.
Administración:	Individual y/o grupal.
Tiempo de Aplicación:	25 min.
Número de ítems:	36.
Fecha de Publicación:	2013.
Aplicación:	Estudiantes adolescentes entre 11 a 17 años.
Significación:	Seis dimensiones: Focalización, modificación del estado de ánimo, tolerancia, síntomas de abstinencia, conflicto y recaída.
Aspectos Psicométricos:	Será determinado a través de la validez de contenido, validez de constructo y confiabilidad por consistencia interna.

Distribución de Reactivos en la Prueba

Los reactivos finales de la Escala de Adicción a Videojuegos – HAMM- 1st, se componen de 36 preguntas distribuidas en 6 dimensiones: Focalización, modificación del estado de ánimo, tolerancia, síntomas de abstinencia, conflicto y recaída. A continuación, se describe la distribución

específica de cada ítem o reactivo:

- Focalización: ítems 1, 7, 13, 19, 25, 31.
- Modificación del Estado de Amino: ítems 2, 8, 14, 20, 26, 32.
- Tolerancia: ítems 3, 9, 15, 21, 27, 33.
- Síntomas de Abstinencia: ítems 4, 10, 16, 22, 28, 34.
- Conflicto: ítems 5, 11, 17, 23, 29, 35.
- Recaída: ítems 6, 12, 18, 24, 30, 36.

Normas para la Administración, Calificación y Puntuación

En todo test estandarizado existen normas específicas para su administración, mismas que se deben respetar y acatar correctamente para no perjudicar la confiabilidad de la prueba. A continuación, presentamos las normas necesarias para la aplicación de la prueba:

Instrucciones para su Administración

a) Antes: El evaluador debe asegurarse que el ambiente donde se llevara a cabo la prueba debe ser el adecuado, no debe una habitación no muy angosta, de temperatura promedio, bien iluminado y libre ruidos. En la habitación debe haber mínimamente de una mesa y una silla en donde el evaluado pueda desarrollar cómodamente la prueba. Por otro lado, el evaluador deberá generar un clima de armonía y confianza con el(los) evaluado(s) (Rapport), para ello se recomienda evitar mencionar de forma textual la variable que pretende medir la prueba: Adicción. Ante las preguntas ¿Que mide la prueba? ¿Para qué es?, se recomienda decir lo siguiente: “Con este cuestionario se pretende conocer acerca de sus intereses y actitudes en torno a los videojuegos”.

b) Durante: A pesar de que las instrucciones de la prueba, se encuentran en la hoja de aplicación, se recomienda leerlas a manera de introducción. Ello propiciara un clima de mayor confianza y armonía para con el proceso de evaluación y al mismo tiempo despejara algunas dudas de los sujetos evaluados. También se recomienda al evaluador que debe estar pendiente ante cualquier duda o consulta que surja del evaluado. Ante la pregunta ¿Qué mide la prueba? Se debe contestar “La prueba mide intereses y actitudes con respecto a los videojuegos”. Por ningún motivo debe indicarse que se trata de una prueba que mide adicción a los videojuegos, ya que esto podría generar resistencia en los sujetos y con ello alterar el resultado de la prueba.

c) Después: El evaluador debe realizar la calificación e interpretación de los resultados de la prueba por medio de los baremos percentilares.

Instrucciones para el Evaluado

La Escala de Adicción a Videojuegos – HAMM-1st muestra instrucciones para el evaluado de manera clara, utilizando un lenguaje muy sencillo. Estas instrucciones se encuentran en la hoja de aplicación y son las siguientes:

- Leer detenidamente cada una de las preguntas.
- Elegir la alternativa que mejor te describa la frecuencia con que lo realizas.
- Elegir solo una respuesta marcando con un aspa (x).
- Responder con la mayor sinceridad.
- Asegurarse de contestar a todas las preguntas.

Instrucciones para su Calificación y Puntuación

Las preguntas de la prueba son politómicas; es decir son de respuesta múltiple tipo Likert. El evaluado puede marcar entre cinco diferentes opciones y las puntuaciones de estas respuestas son las mismas para todos los ítems de la escala y son los siguientes:

Nunca (0) - Raras Veces (1) - A Veces (2) - Con Frecuencia (3) – Siempre (4)

Por lo tanto, la puntuación total de la escala varía desde 0 hasta 144 pts.