

**UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN**  
**FACULTAD DE MEDICINA**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE MEDICINA HUMANA**



---

**ASOCIACIÓN DE LA COMUNICACIÓN FAMILIAR, EL NIVEL  
SOCIOECONÓMICO Y LA AGRESIVIDAD DEL ESTUDIANTE A LA ADICCIÓN  
A VIDEOJUEGOS EN ESCOLARES DE 3°, 4° Y 5° AÑO DEL NIVEL  
SECUNDARIO DE CUATRO INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE LA  
PROVINCIA DE HUÁNUCO EN EL AÑO 2018**

---

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE MÉDICO CIRUJANO**

**TESISTAS:**

Estefani Vanesa Alarcon Simeon

Wilder David Calero Morales

**ASESOR:**

Méd. Luis Felipe Moro Morey

**HUÁNUCO – PERÚ**

**2020**



**UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN**  
**FACULTAD DE MEDICINA**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE MEDICINA HUMANA**



---

**ASOCIACIÓN DE LA COMUNICACIÓN FAMILIAR, EL NIVEL  
SOCIOECONÓMICO Y LA AGRESIVIDAD DEL ESTUDIANTE A LA ADICCIÓN  
A VIDEOJUEGOS EN ESCOLARES DE 3°, 4° Y 5° AÑO DEL NIVEL  
SECUNDARIO DE CUATRO INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE LA  
PROVINCIA DE HUÁNUCO EN EL AÑO 2018**

---

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE MÉDICO CIRUJANO**

**TESISTAS:**

Estefani Vanesa Alarcon Simeon

Wilder David Calero Morales

**ASESOR:**

Méd. Luis Felipe Moro Morey

**HUÁNUCO – PERÚ**

**2020**

## **DEDICATORIA**

A nuestros Padres y familiares como agradecimiento por el cariño, apoyo y comprensión, en los momentos difíciles de la carrera, por ellos y su ayuda incondicional pudimos salir delante superando cada bache en nuestra vida universitaria y poder llegar hasta donde nos encontramos ahora.

A nuestros maestros, gracias por su tiempo, paciencia, esmero e interés en cuanto a nuestra preparación académica y humana, por su apoyo y empuje para ser mejores y ayudar en el desarrollo de nuestra formación profesional, y también agradecer la dureza y el rigor con que nos formaron para así poder ser médicos que marcan la diferencia

## **AGRADECIMIENTOS**

- Agradecemos a Dios, por la vida, fuerza espiritual y la sabiduría que nos da para realizar este trabajo de investigación con esfuerzo y perseverancia.
- A los docentes de la Unidad de Pre Grado de la Facultad de Medicina de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán, por su contribución en nuestra formación académica; y en especial a nuestro asesor Dr. Luis Felipe Moro Morey, quien nos apoyó en la elaboración de nuestro proyecto de tesis y por estar siempre presto a resolver nuestras dudas.
- Al personal de la Escuela Académico Profesional de Medicina Humana que ha desarrollado una excelente labor, facilitándonos pasó a paso la obtención del título profesional.
- Al Médico Oscar Chuquiyaury Pomacino por su apoyo incondicional y desinteresado para la elaboración del estudio.

## RESUMEN

**Objetivo:** Determinar la asociación entre la comunicación familiar, la agresividad de los estudiantes, el nivel socioeconómico a la adicción a videojuegos en escolares de 3°, 4° y 5° año del nivel secundario de cuatro instituciones educativas de la provincia de Huánuco en el año 2018. **Materiales y métodos:** Se realizó un estudio Cualitativo, Observacional, Analítico, Transversal de una población total 560 escolares, pero tomando como muestra 212 escolares que cursan el 3°, 4° y 5° año de cuatro instituciones educativas de la ciudad de Huánuco. Se evaluó la comunicación familiar, la agresividad de los estudiantes, el nivel socioeconómico y la adicción a videojuegos en escolares mediante un cuestionario. **Resultados:** Este estudio encontró asociación estadísticamente significativa entre la agresividad de los estudiantes y la adicción a videojuegos con un  $p < 0,001$ ; y respecto al nivel socioeconómico un  $p < 0,028$ . No se encontró asociación estadísticamente significativa entre la comunicación familiar abierta ni problemática con la adicción a videojuegos con un  $p = 0,239$  y un  $p = 0,088$  respectivamente. **Conclusión:** Podemos concluir que la agresividad y el nivel socioeconómico son factores relacionados a la adicción a videojuegos. Las intervenciones para mejorar son las actividades recreativas en familia y además un mayor control en el tiempo de juego. Es necesario realizar estudios adicionales con un tamaño de muestra mayor. **Palabras claves:** Adicción, comunicación familiar, escolares, videojuegos, agresividad.

## ABSTRACT

**Objective:** To determine the association between family communication, the aggressiveness of the students, the socioeconomic level and videogame addiction in the 3rd, 4th and 5th year secondary school of the educational institutions of the province of Huánuco in the year 2018. **Materials and methods:** A quantitative, observational, analytical, cross-sectional study of a population of 560 schoolchildren was carried out, but taking as sample 212 Schoolchildren attending the 3rd, 4th and 5th year of the educational education of the city of Huanuco.

The family communication, aggressiveness of the student, socioeconomic status and videogame addiction in schools were evaluated through a questionnaire.

**Results:** It was found a study statistically significant association between the aggressiveness of the students and the addiction to video games with a  $p = 0.001$ ; and regarding the socioeconomic level,  $p = 0.028$ . No statistically significant association was found between family communication and video game addiction open communication  $p = 0.6$ . **Results:** We can conclude that aggressiveness and socioeconomic status are factors related to addiction and video games. The activities to improve the recreational activities in the family and in addition a greater control in the time of the game. It is necessary to perform additional studies with a large sample size. **Keywords:** Addiction, family communication, school children, videogames, aggressiveness.

## CONTENIDO

<b>INTRODUCCIÓN MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>1</b>
<b>CAPÍTULO I. MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>4</b>
<b>1.1. Antecedentes .....</b>	<b>4</b>
A) Nivel Internacional .....	4
B) Nivel Nacional .....	6
C) Nivel Regional.....	9
<b>1.2. Investigación Bibliográfica .....</b>	<b>10</b>
1.2.1. Adicción .....	10
1.2.2. Videojuegos.....	12
1.2.3. Adicción a videojuegos.....	14
1.2.4. Comunicación familiar .....	22
1.2.5. Nivel socioeconómico .....	28
1.2.6. Agresividad .....	31
<b>1.3. Variables intervinientes.....</b>	<b>37</b>
<b>1.4. Operacionalización de variables .....</b>	<b>39</b>
<b>1.5. Hipótesis.....</b>	<b>47</b>
1.5.1. General .....	47
1.5.2. Específica .....	47
1.5.3. Hipótesis Estadístico .....	47
<b>1.6. Objetivos .....</b>	<b>49</b>
1.6.1. General.....	49
1.6.2. Específica .....	49
<b>1.7. Población y muestra.....</b>	<b>50</b>
1.7.1. Población .....	50
1.7.2. Muestra .....	51
<b>1.8. Definición de Términos.....</b>	<b>54</b>
<b>1.9. Aspectos éticos .....</b>	<b>55</b>



<b>CAPÍTULO II. MARCO METODOLÓGICO .....</b>	<b>57</b>
<b>2.1. Tipo de Investigación .....</b>	<b>57</b>
<b>2.2. Técnica de recolección de datos y tratamiento de datos.....</b>	<b>57</b>
2.2.1. Técnica e instrumento .....	57
2.2.2. Procedimiento .....	58
2.2.3. Procesamiento y análisis de datos.....	58
<b>CAPÍTULO III. RESULTADOS .....</b>	<b>60</b>
<b>CAPÍTULO IV. DISCUSION .....</b>	<b>65</b>
<b>CONCLUSIONES .....</b>	<b>68</b>
<b>SUGERENCIAS .....</b>	<b>69</b>
<b>REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA .....</b>	<b>70</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>78</b>

## INTRODUCCIÓN

En nuestra sociedad está en aumento la difusión de videojuegos (VJ), el Centro de Información y Educación para la Prevención del Abuso de Drogas (CEDRO)- Perú, informó que el 80% de sus pacientes correspondían adicción a los VJ y la mayoría son adolescentes de 12 a 19 años. (1) Por ende la investigación en este grupo de edad es imprescindible.

En nuestra capital el 70% de adolescentes son usuarios activos de videojuegos y un 8% acuden a *lan gaming centers* (cabinas solo para el uso de VJ). Por ello la Organización Mundial de la Salud considera a la adicción a VJ como un trastorno mental. (2)

El consumo compulsivo es la conducta base de todas las adicciones (3), incluyendo aquellas no químicas o psicológicas como el juego (4). No debemos considerar a estos como un simple interés sino como un patrón de uso que puede causar un impacto negativo en la vida del usuario (5), para detectar si una conducta llega a ser un comportamiento adictivo se observa la intensidad, frecuencia, cantidad de dinero empleado y grado de interferencia con la vida diaria. La actividad excesiva y la adictiva son muy diferentes, sin embargo, estas se solapan, en la primera añade el juego a su vida, y en la segunda le quita parte de su vida. Por ello se debe considerar a la adicción a los VJ un problema de interés social, para poder proponer programas de intervención mediante el trabajo intersectorial (salud-educación) y así brindar ayuda a los adolescentes y evitar la inclinación a otros tipos de vicios. (6)

Se considera a la adolescencia un factor de riesgo para la adicción a VJ, por ser una etapa vulnerable por los cambios importantes, muchos de los adolescentes con adicción a VJ llegan a este punto en su afán de hacer frente a otras deficiencias y problemas en su vida, optando por este tipo de adicción inicialmente por ser un juego no financiero. Se debe tomar en cuenta; los indicios (robar dinero) que muestran los adolescentes con dependencia a VJ, los síntomas tanto psicológicos (sensación de bienestar y euforia) como físicos (dolor de espalda). (7)

La comunicación familiar, dimensión de la funcionalidad familiar, es un factor que influye en la adicción a VJ, por ser un medio para expresar sentimientos, ya que La familia funcional se adapta a cambios y reglas con límites semipermeables y la familia disfuncional no se adapta y tiene límites abiertos (favorece el ingreso de factores amenazantes).(8) En los escasos estudios se concluyó que la comunicación familiar padres-hijos está íntimamente relacionada con el desarrollo de la adicción a VJ, y que los adolescentes con problemas en la comunicación familiar tienden a los juegos en grupo en busca de interacción y calidez social (9), en nuestra región un 12.1% de adolescentes evidencian adicción a VJ relacionada a una mala comunicación familiar, estos datos obtenidos de un estudio donde relacionan el funcionamiento familiar y la ludopatía, incluyendo a la adicción a videojuegos dentro de los juegos de azar, realizado en la I.E. Julio Armando Ruiz Vásquez, en estudiantes del tercer año del nivel secundario. Por lo tanto, en una familia donde evidenciamos una dinámica familiar mala o muy mala predispone a los adolescentes a adicción a VJ (10).

Los videojuegos son importantes en la vida de los adolescentes, debido a su contenido interactivo, envolvente, llamativo y agresivo. Los adolescentes que pasan más tiempo con el uso de VJ disminuyen la calidad en las relaciones con sus compañeros y sus familiares. Los adolescentes son más agresivos, desinteresados y llegan a aislarse de los demás, cuando juegan a diario. En una investigación en colegios del Perú, los resultados mencionan que los estudiantes que presentan altos niveles de adicción al internet suelen ser más agresivos. (2) La adicción a VJ en línea se correlaciona positivamente con la agresión y el bajo autocontrol.

Actualmente, el bajo nivel de educación e ingresos son importantes indicadores en los problemas de salud, mental y física. En Shanghái un estudio concluyó que el estatus económico frenaba el uso de internet, pero no el desarrollo de adicción a VJ. (9) El hogar es el lugar predilecto de los adolescentes para jugar a VJ. Asimismo, estos se relacionan con un ocio solitario.

Con respecto al tiempo de juego, los padres se quejan de este, pero los mismos, en muchas ocasiones no les proporcionan otras actividades de mayor interés.

En la revisión realizada se encontraron escasos estudios en nuestra región, que abarquen no solo la relación del nivel socioeconómico o la agresividad de los adolescentes, con la adicción a los juegos de internet; sino también el papel que puede cumplir la comunicación familiar en la adicción a VJ. Por lo cual queremos determinar dicha asociación en nuestra realidad.

## CAPÍTULO I

### MARCO TEÓRICO

#### 1.1. ANTECEDENTES

##### a) Nivel internacional

Jian Xu y colaboradores, en su estudio **Interacción Comunicativa de los Padres y Adolescentes y el Riesgo de Adicción a Juegos de Internet en Adolescentes en Shangai**, del año 2014 en China, se evidenció que la mayoría de las interacciones de la madre con el adolescente es más significativamente asociada con la adicción a los juegos de internet (OR = 3.79, 95% CI: 2.22-6.48) que la mayoría de las relaciones de los padres con los adolescentes (OR = 1.76, 95% CI: 1.10-2.80). (4)

Veza J. realizó un trabajo de investigación acerca de la **Influencia que ejercen los videojuegos en el comportamiento de los estudiantes del 6to grado del Colegio Aplicación en Altos de Paramillo, Municipio Cárdenas, Estado Táchira – Venezuela** en el 2016. El tipo de investigación es descriptivo, diseño de campo y con una muestra de 30 estudiantes. El 50% de los jóvenes tiene PlayStation y 30% consola. El 86% juegan entre 1 a 4 horas y el 14% juega de 5 a 8 diarias. Con respecto a los deberes del hogar el 67% de estudiantes colocan en primer lugar los videojuegos y luego otra tarea que tenga que realizar en casa. En la encuesta de los Padres se demostró que los estudiantes mantienen un comportamiento

diferente después de terminar el juego, sumado al hecho de que un 27% lo hace en algún momento también, contra el 6% que no demuestra algún tipo de variabilidad del comportamiento. (7)

Teng Z. y colaboradores, en su estudio **Juego en línea, adicción a Internet y agresión en estudiantes varones chinos: el papel mediador del bajo autocontrol**, del año 2014 en China. La muestra total fue de 211 estudiantes varones chinos. Los resultados mostraron que la adicción en línea se correlacionó positivamente con la agresión y el bajo autocontrol, Específicamente, el bajo autocontrol juega un papel mediador en la relación entre los videojuegos violentos en línea y la agresión, y predice directamente la adicción. Además, la agresión no solo fue pronosticada directamente por la exposición a videojuegos violentos y la adicción a Internet, sino también mediado por un bajo autocontrol. (18)

Wen Wang C. y colaboradores en su estudio piloto **Prevalencia y correlación de la adicción a videojuegos e internet en adolescentes de Hong Kong** en el 2014 China, en un total de 530 estudiantes de dos colegios de secundario; el análisis de correlación bivariada de la adicción al juego con aspectos sociales variables mostró que la adicción al juego estaba relacionada con armonía familiar percibida pero no relacionados con el estado económico familiar. Los resultados también indicaron que los juegos la adicción fue significativamente más probable en aquellos con familia percibida desarmonía (OR = 3,36, IC 95%: 1,53-7,41). (16)

Tipantuña Caiza K, en su investigación **Adicción a Internet y sus consecuencias en adolescentes de la ciudad de Quito en el año 2013** en Ecuador, cuyo objetivo fue determinar la asociación entre la adicción a Internet con el ámbito familiar y social. Es un estudio de tipo transversal aplicado a 151 adolescentes, concluyo que: 50,9% es de sexo femenino, lugar de mayor acceso es en casa 47,68%; 45,7% con adicción a internet; el 43,71% presenta trastornos sociales; 44,37% con trastornos familiares, demostrándose que los trastornos sociales y familiares están relacionados a la Adicción a Internet. (17)

#### **b) Nivel nacional**

Hurtado Esquinarila P. y Cabana Mamani N., en su estudio **Estilo de Paternidad y el uso de Video Juegos en niños de educación primaria**, Arequipa el 2017, en los resultados se observaron que un 60,5% de los estudiantes indican que sus padres nunca se comunican; un 31% a veces, y 8,5% muchas veces. En consecuencia, según la mayoría de los estudiantes, no cuentan con el estilo comunicativo, también hay resultados que indicaron que un 56,3% de los estudiantes están concientes que a veces depende de los videojuegos; 28,2% nunca se sienten dependientes, y 15,5% se sienten muchas veces dependientes de los videojuegos. (11)

Roque Turpo, L., en su tesis **Nivel socioeconómico, funcionalidad familiar y la netadicción en adolescentes del nivel secundario de la I.E. Juan Pablo Viscardo y Guzmán** en Arequipa en el año 2016, concluyó que la comunicación

entre padres y adolescente es buena en un 39,6%, de estos un 6,3% presentaba adicción a internet; la comunicación era regular en un 49,5%, presentando adicción un 4% y la comunicación era mala en un 10,9% de estos últimos un 22,7% presenta adicción. Por lo tanto, en este estudio se evidenció que hay una mayor probabilidad de adicción si la comunicación entre padres e hijos es mala. En cuanto al nivel socioeconómico en el estrato medio el 75,4% presentaba riesgo de adicción mientras que en el estrato bajo un 66,4% tenía riesgo de adicción. (12)

Calle M. y Gutiérrez J., realizaron un estudio sobre **Uso de videojuegos por internet y su relación con el grado de agresividad en adolescentes**, en Trujillo del 2006, Se obtuvo que la mayoría de adolescentes 40,3% hacían uso de modo frecuente a videojuegos por internet. El grado de agresividad en adolescentes fue 48,3%. Demostró de esa manera que existe una relación significativa entre la frecuencia, duración y tipo de videojuego de internet con el grado de agresividad del adolescente. (20)

Otaya L. y Ramírez Y., en su estudio correlacional, **Uso de videojuegos de internet como factor predisponente para la presencia de violencia en adolescentes del primer año de secundaria en la Institución Educativa San Juan – Trujillo 2014** en el año 2016, en el estudio participaron 450 estudiantes entre 11 y 13 años de edad. Los adolescentes permanecían en los videojuegos de internet un tiempo promedio de 1 a 5 horas 34,1% y de 6 a 10 horas 35,2%. Los adolescentes que usan videojuegos de internet tenían un factor de predicción de 25,5 veces más de presentar violencia que los que no usan; lo cual demostró que



sí es un factor que predispone a la presencia de violencia, siendo la población masculina la más expuesta pudiendo desencadenar en un futuro agresores o víctimas de violencia. (19)

Remigio Vásquez Y. en su tesis acerca de la **Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas públicas del distrito de Los Olivos**, en el año 2017 en Lima, el tipo de estudio fue descriptivo-correlacional, donde la muestra era de 350 estudiantes, estudiantes entre varones y mujeres. Los resultados demostraron que la adicción a los videojuegos y las dimensiones de la agresividad física, verbal, ira y hostilidad existe una correlación significativa directa  $r=0,571$  ( $p<0,05$ ) y moderadamente positiva con la agresividad. (20)

Díaz Reaño Kevin en su tesis acerca de la **Asociación entre el funcionamiento familiar y adicción a los juegos en línea en adolescentes de ciencias de la computación y de ingeniería de Sistemas de la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa** en el año 2016. Concluyó que los adolescentes que evidenciaban vivir en medio de una disfunción familiar severa y moderada, mostraban más adicción a video juegos en línea con un 85% y 92% respectivamente; mientras aquellos adolescentes que vivían en una ambiente familia con disfunción leve o una funcionalidad adecuada, mostraban el mayor número de no adictos con un porcentaje de 83.1% y 94.9% respectivamente. (23)

### c) Nivel regional

Giles Fonseca Y., en su tesis **Influencia de los videojuegos en el desarrollo del área socioemocional del niño de 8 a 11 años en la Institución Educativa Marcos Durán Martel** Amarilis-Huánuco en el 2011, la muestra estuvo constituida por 48 niños, concluyó que había una existencia notable de influencia de los videojuegos, 79,2% de los niños que juegan son varones y 20,8% son mujeres, el 50% de los niños prefieren jugar solos y el 41,7% juegan en compañía de un amigo, el 77,1% de los niños tiene una autopercepción inadecuada y solo el 22,9% si la mantiene, concluyendo que existe relación entre el desarrollo del área emocional con la práctica de videojuegos.(21)

Ponce Castañeda L., en su estudio **Funcionamiento Familiar y su Relación con la Ludopatía en adolescentes de tercer grado de educación secundaria de la I.E. Julio Armando Ruiz Vásquez**, en Amarilis-Huánuco en el año 2016, los resultados de la dimensión comunicación familiar que se tomó en cuenta para dicho estudio, se pudo encontrar que el 69,7% provienen de familias funcionales; mientras que el 30,3% restante evidenciaron provenir de familias disfuncionales en la dimensión comunicación familiar. En cuanto a la relación de esta dimensión con la ludopatía se puede observar que el 69,7% proviene de familias funcionales; de los cuales el 34,9% tiene ludopatía moderada, el 24,2% presenta ludopatía baja y el 10,6% tiene ludopatía alta; asimismo se pudo identificar que el 30,3% tiene familias disfuncionales en su hogar, de los cuales, el 13,6% tiene ludopatía

moderada, el 12,1% presenta ludopatía alta y el 4,6% restante tiene ludopatía baja.

(14)

## **1.2. INVESTIGACIÓN BIBLIOGRÁFICA**

### **1.2.1 ADICCIÓN**

- **Definición:**

Según la Sociedad Americana de Medicina de Adicciones (ASAM 2011), la adicción es una enfermedad primaria, crónica, que produce: incapacidad de abstenerse sistemáticamente, deterioro en el control del comportamiento, anhelo o aumento de “necesidad de uso”, problemas en las relaciones personales y respuestas emocionales disfuncionales. También se considera que el consumo compulsivo es la conducta que más se observa y se considera como la base de todas las adicciones. (22) (12)

- **Criterios:**

Se considera adicción a toda conducta que cumpla con los siguientes seis criterios:

(23)

a) Saliencia: Una actividad particular se convierte en la más importante en la vida del individuo y domina sus pensamientos, sentimientos y conducta.

b) Modificación del humor: Experiencias subjetivas que la gente experimenta como consecuencia de implicarse en la actividad.

c) Tolerancia: Proceso por el cual se requiere incrementar la cantidad de una actividad particular para lograr los mismos efectos.

d) Síndrome de abstinencia: Estados emocionales desagradables y/o efectos físicos que ocurren cuando una actividad particular es interrumpida o repentinamente reducida.

e) Conflicto: Se refiere a los conflictos que se desarrollan entre el adicto y aquellos que le rodean (conflicto interpersonal), conflictos con otras actividades (trabajo, vida social, intereses, aficiones), o dentro de los propios individuos que están involucrados con la actividad particular.

f) Recaída: Es la tendencia a volver a los patrones tempranos de la actividad en la forma más extrema de la adicción tras muchos años de abstinencia o control.

- **Adicciones Psicológicas (No Químicas):**

Consumo de drogas ilícitas, esto sería la consecuencia de que la mayoría de definiciones sobre adicción se enfocan en el abuso de sustancias. Pero se está conociendo un grupo creciente de autores que toman en cuenta una serie de conductas potencialmente adictivas, e incluyen en estos comportamientos que no tienen ninguna relación con el consumo de drogas ilícitas. Estas adicciones no químicas incluirían conductas como el juego, el sexo, el trabajo o las compras. (10)

Durante mucho tiempo las personas están sometidas a ser dependientes psicológica o físicamente a muchos comportamientos o sustancias. Esto no debe

tomarse como un simple interés, sino como un patrón de uso que puede tener como consecuencia un impacto negativo en el funcionamiento, y por consiguiente afectando la relación familiar, interpersonal, laboral, también la economía hasta incluso el estado legal. (25)

Sin embargo, las adicciones psicológicas o no químicas no se encuentran incluidas como tales en el DSM – IV - TR, en las que el término adicción se reserva para los trastornos producidos por el abuso de sustancias psicoactivas. En el DSM – IV - TR (APA, 2000) las adicciones psicológicas vendrían incluidas en los trastornos del control de impulsos, tal como aparece el juego patológico.

Tener en cuenta que cualquier conducta normal placentera se encuentra en riesgo de llegar a ser un comportamiento adictivo. Las conductas se podrían usar de manera no normal, y para detectar esto se usa la intensidad de esta conducta, la frecuencia de la conducta, la cantidad de dinero empleado en ella, por último, el grado de interferencia que causa en las relaciones familiares, sociales y laborales de la persona que realiza esta conducta. Los componentes fundamentales de los trastornos adictivos serían la pérdida de control y la dependencia. (10)

### **1.2.2 VIDEOJUEGO**

- **Definición:**

Se puede definir como los juegos que necesitan de software para permitir otorgar experiencias de entretenimiento al usuario a través de medios electrónicos.

Para autores como Frasca G. en el 2001, los videojuegos pueden ser instrumentos de interacción entre varios individuos en un entorno físico o de red. Siendo estos, meras pruebas mentales con reglas definidas y cuya finalidad es la diversión, para autores como Zyda en el 2005.

Sin embargo, para Aarseth (2007) y Crawford (2012) los videojuegos pueden rozar el límite entre el entretenimiento y el arte. Almacenando palabras, sonidos, imágenes, memorias, etc. que se hacen textualizables para el observador estético.

(39)

- **Clasificación**

Debido a los diferentes tipos de videojuegos y a los distintos temas relacionados en cada uno de ellos, se pudo clasificar en base a la siguiente:

Offline o tradicionales: son aquéllos videojuegos en los que se juega con un computador o una videoconsola que puede estar conectada a un televisor, pero sin acceso a internet. Por lo general se juegan de forma individual o en grupos muy reducidos de personas.

Online o en red: son aquéllos videojuegos que tiene conexión a la red de internet que se juegan mediante una computadora o una videoconsola que facilitan su acceso; estos tipos de videojuego se juega de forma individual. Su atractivo principal es compartir el escenario con una o varias personas conectadas al internet. (40)

## **Categorías**

- **Árcade** (plataformas, laberintos): el usuario debe superar niveles para seguir jugando. Imponen un ritmo rápido y requieren tiempos de reacción mínimas.
- **Acción** (de lucha, peleas): basados en ejercicios de repetición (por ejemplo, pulsar un botón para que el personaje ejecute una acción). Precisan poco más que rapidez de reflejos.
- **Deportivos** (de fútbol, boxeo, baloncesto, conducción): recrean diversos deportes. Requieren habilidad, rapidez y preciso, cuantos más jugadores participen, más atractivo se vuelve el juego.
- **Estrategias** (aventuras, rol, juegos de guerra): consiste en trazar una estrategia para superarse al contrincante. Exigen concentración saber administrar recursos, pensar y definir estrategias, trazar planes de acción y prever los comportamientos del rival. (40)

### **1.2.3 ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS**

- **Definición:**

Este concepto para muchos es no probable, esto se da porque los conceptos de adicción y las definiciones del mismo se encuentran en relación con ingesta de drogas ilícitas. Pese a esta falta de conocimiento, actualmente se observan algunos comportamientos que no tienen relación con la ingesta de sustancias psicoactivas.

(23). Tal diversidad ha conducido a nuevas definiciones que abarcan todo lo que constituye el comportamiento adictivo. (26)

El concepto de adicción a videojuegos como adicción empezó tener reconocimiento en el ámbito médico, esto quedó evidenciado en el 2007 donde la Asociación Médica Americana (AMA) recomendó a la Asociación de Psiquiatría Americana (APA) que reconsiderara su posición con respecto a la revisión del DSM en 2012 (28).

Si bien es cierto la actividad excesiva y la adictiva son muy diferentes, estas muchas veces se solapan. La diferencia entre estas dos actividades es que la primera añade el juego a su vida, mientras que el segundo le quita parte de su vida (27), ya que estos utilizan los video juegos para hacer frente a otras deficiencias y problemas en la vida de estos jugadores (problemas de relación familiar, falta de amigos, problemas con la apariencia física, discapacidad, problemas de afrontamiento, etc.). Aunque todos los comportamientos adictivos tienen diferencias idiosincrásicas, las adicciones acostumbran a tener muchas semejanzas. De la misma manera se considera a jugar a los videojuegos como una manera no financiera de juego patológico en línea, ya que en lugar de monedas se consiguen puntos. (27)

Por esta razón muchos estudios se realizan utilizando instrumentos adaptados al juego patológico. De la misma manera con respecto al tratamiento de la adicción a



videojuegos se usan las mismas técnicas terapéuticas empleadas en los juegos patológicos. (30)(26)

- **Indicadores comportamentales de la adicción a los videojuegos**

Hasta la actualidad, se encontró muy pocos estudios que analizan la adicción a los video juegos, y de estos la mayoría están enfocados a los adolescentes o los jóvenes (31) (32).

Existen informes que mencionan indicios que se evidencian en los adolescentes con respecto a la dependencia de videojuego, De hecho, hay informes adicionales con indicios de dependencia a los videojuegos entre los adolescentes como son:

- Robar dinero para jugar a juegos de arcade o para comprar nuevos juegos
- Faltar a la escuela para poder jugar.
- No cumplir con los deberes
- Sacar malas notas en la escuela.
- Sacrificar actividades sociales para jugar.
- Irritabilidad y enojo si no es posible jugar.
- Jugar más de lo propuesto en un principio y/o perder el tiempo.

Siempre hay que considerar que, para algunas personas, especialmente adolescentes, para llegar a definir o etiquetar una actividad como adicción debe de tomar una considerable cantidad de tiempo y frecuencia. La prevalencia de adicción, al igual que los mecanismos que te pueden llevar a este, sigue siendo tema de controversia. (30) (33)

En esta área la investigación tiene que ser imprescindible, ya que la necesidad de hacer evidente la prevalencia e incidencia de los problemas de salud asociados a la adicción a los videojuegos es de importancia intersectorial. (22)

- **Riesgo de adicción de los videojuegos**

Se considerarse a la adolescencia como una etapa vulnerable, ya que en esta se genera cambios importantes (corporales, psicológicos y sociales), y por este motivo es que los adolescentes son los más expuestos a riesgos y posterior a este acontecen situaciones no deseadas que afecten a la salud del individuo como de un grupo (familia). Aparecen también otros conceptos como vulnerabilidad que es la potencialidad de que se produzca un riesgo de daño y los factores de riesgo que son considerados como altas probabilidades de daño o resultados no deseables para el adolescente. (11)

Los principales factores de riesgo son:

- Familias disfuncionales.
- Deserción escolar.
- Accidentes o tragedias.
- Consumo de alcohol y drogas.
- Enfermedades de transmisión sexual asociadas a prácticas riesgosas
- Embarazo no deseado.
- Desigualdad de oportunidades en términos de acceso a los sistemas de salud, educación, trabajo, empleo del tiempo libre y bienestar social.
- Condiciones ambientales insalubres, marginales y poco seguras.

- **Síntomas de adicción a videojuegos**

Los síntomas de la adicción al videojuego son muy específicos, siendo psicológicos como físicos. (34) (26)

Entre los síntomas psicológicos se encuentran:

- Tener una sensación de bienestar o euforia mientras se está con el videojuego
- Incapacidad para detener la actividad
- Aumento del craving y del tiempo que se está con el videojuego
- Descuidar la familia o los amigos
- Sentirse vacío, deprimido o irritable cuando no se está con el videojuego
- Mentir al jefe o a la familia sobre dichas actividades
- Tener problemas con la escuela o con el trabajo

En relación a los síntomas físicos encontramos:

- El síndrome del túnel carpiano,
  - Sequedad de ojos
  - Migrañas
  - Dolor de espalda
  - Irregularidades en las comidas
  - Descuido de la higiene personal
  - Trastornos del sueño o cambios en el patrón de éste
- 
- **Hallazgos de Neuro-imágenes: (35)**

Es importante tener en cuenta los cambios en la morfología cerebral que el uso de videojuegos puede originar, estos cambios son explicados por la sintomatología que presenta la adicción a videojuegos. Conocer la neurobiología de los trastornos psicológicos es muy importantes, porque nos permitirá desarrollar fármacos que pueden ayudar a restaurar la salud mental. Conociendo lo anterior se han realizado muchas investigaciones teniendo como objetivo el mapeo cerebral de adictos a videojuegos intentando explicar las diferencias de los síntomas.

Para esto en una comparación de personas adictas a videojuegos con jugadores saludables, se evidencio que la diferencia entre estos es que los jugadores saludables presentan mayor volumen de neuronas en la circunvolución cingular

izquierda, mientras que los jugadores patológicos este mayor volumen lo presentan en el tálamo izquierdo. Esto último puede explicar porque las experiencias subjetivas no son iguales, siendo el comportamiento el mismo. (36).

En un estudio más reciente se demostró que el cerebro de los jugadores patológicos funciona diferente no solo durante el juego sino también cuando no se realiza ninguna tarea específica. Evaluando la funcionalidad en estado de reposo mediante la resonancia magnética, se observó la mejora en la conexión entre el lóbulo posterior bilateral del cerebelo y la circunvolución temporal media, además de una menor conexión entre el lóbulo parietal inferior (bilateral) y el giro temporal inferior derecho (37). Pero también se evidencio otra diferencia con respecto al flujo sanguíneo entre sujetos dependientes y no dependientes. Donde los dependientes a videojuegos muestran una relajación y un aumento de flujo sanguíneo en las siguientes regiones cerebrales: el lóbulo temporal anterior izquierdo inferior, giro fusiforme, circunvolución del hipocampo izquierdo, amígdala izquierda, lóbulo frontal medial derecho, corteza cingulada, ínsula bilateral, circunvolución temporal media derecha, circunvolución precentral derecho, lado izquierdo del área motora suplementaria, circunvolución cingular izquierda y derecha del lóbulo parietal inferior; así como una reducción en el flujo sanguíneo en las siguientes regiones cerebrales: circunvolución temporal media izquierda, circunvolución occipital media y el giro cingular derecho. (38)

## **MEDICION:**

### **PROBLEMA VIDEO GAME PLAYING QUESTIONNAIRE (O CUESTIONARIO PVP)**

Está diseñado para medir el trastorno comúnmente conocido como la adicción a los videojuegos. Fue creada por el Dr. Ricardo Tejeiro-Salguero, investigador de la Universidad de Liverpool, y la Dra. Rosa María Bersabé-Moran, profesora de Psicología de la Universidad de Málaga, presentada en la revista británica ADDICTION en 2002. Es una escala de medida usando una encuesta que contiene nueve preguntas sí o no. La puntuación se obtiene sumando el número de respuestas Sí; no existe punto de corte: a más puntuación, mayor gravedad de los problemas.

Cuestionario muestra en siguiente índice de medición: Uso controlado (0-6 puntos), Riesgo de adicción (7-13 puntos), Adicción (14-20puntos).

#### ➤ **VENTAJAS:**

- Claro y fácil de responder.
- Es una prueba unidimensional, demostrada por el análisis factorial.
- Medir la gravedad de adicción a videojuegos.
- Es un test que cuenta con validación para ser aplicada aun a otras poblaciones.

- Se basa en criterios de DSM-IV, por ende, se encuentra limitada por estos criterios.

➤ **DESVENTAJAS:**

- Se basa en criterios de DSM-IV, por ende, se encuentra limitada por estos criterios.
- bajas correlaciones de algunos ítems con la escala
- naturaleza dicotómica de los ítems
- No se cuenta con punto de corte con respecto a la puntuación, a mayores respuestas positivas mayor gravedad.

## **1.2.4 COMUNICACIÓN FAMILIAR**

➤ **LA FAMILIA**

### **1. Definición:**

La Organización Mundial de la Salud (OMS) define familia como un grupo de personas que pertenecen a un hogar, donde existe una relación entre ellos, que se encuentra determinado por sangre, adopción y matrimonio, donde cada miembro posee una identidad única y cumplen roles diferentes entre ellos que está determinado según sexo. No se puede delimitar con una precisión en escala

mundial el grado de parentesco para poder delimitar a una familia, ya que todo depende del uso que le otorgamos a los datos. (41)(42)

## **2. Tipos de familia:**

Para definir los diferentes tipos de familia se toma en cuenta factores como tamaño, jefatura, estratos y parentesco; estos nos dan la siguiente clasificación:

- Familia nuclear
- Familia incompleta
- Familia extendida
- Familia reconstituida

## **3. Funciones de la familia**

Dentro de las funciones que la familia cumple se considera a la más importante a la satisfacción de las necesidades de sus miembros. Entre otras funciones se puede destacar:

- Biológica
- Económica
- Educativa
- Psicológica
- Afectiva
- Social



- Ética y moral

#### **4. Funcionalidad familiar**

En el núcleo familiar se observa una dinámica familiar que nos guía a la convivencia y al funcionamiento familiar, la fuerza que mejorará o destruirá la funcionalidad familiar es el patrón de interacción que hace referencia la dinámica familiar. (41) Si esta dinámica es adecuada y flexible permitirá a los miembros la obtención de sentimientos sólido de identidad, seguridad y bienestar. (43)

Debemos tener en cuenta que durante la etapa de la adolescencia ocurren cambios y no solo en el hijo adolescente sino también en los padres, estos cambios influyen de una u otro manera en la estabilidad de la familia. Por esto para poder entender mejor el funcionamiento familiar se deberá ver a esta de una forma más global donde también se tomará en cuenta los procesos interpersonales dentro del hogar. (44)

De acuerdo a la funcionalidad podemos encontrar dos tipos de familia

Familia funcional: el tipo de familia que permite el desarrollo de cada uno de sus miembros, esto es posible a la capacidad que tiene para adaptarse a los cambios y a las reglas. (39) Otra característica que posee es que esa posee límites semipermeables, que permite el un intercambio selectivo entre sus miembros y su entorno. (14)

Familia disfuncional: Este es un tipo de familia que, ante situaciones negativas, aumenta la rigidez de las reglas; resultando en la incapacidad de los miembros para poder cambiar ante estas situaciones, y por consiguiente impide el desarrollo psicosocial, la adaptación y la capacidad de solución que cada miembro debe de poseer. (45) otra característica también es que posee límites muy abiertos y así permite el ingreso de factores amenazantes para la estabilidad familiar. (14)

### **Dimensión de la funcionalidad familiar**

Las dimensiones generales son:

- Adaptabilidad o flexibilidad,
- Cohesión
- Comunicación Familiar
- Roles
- Afectividad
- Armonía
- Permeabilidad

Entre las dimensiones más importantes para el estudio de la dinámica familiar con: la adaptabilidad o flexibilidad, la cohesión, la comunicación familiar. (47)

Pasaremos a describir la comunicación familiar, ya que es de nuestro interés para el estudio.

## **Comunicación Familiar**

La comunicación familiar es un patrón de interacción muy importante, ya que mediante esto los miembros de una familia pueden interactuar, ya sea compartiendo entre ellos mensajes de origen afectivo, informativo o normativo. Estos patrones de comunicación ya sean adecuados o no adecuados juegan un papel muy importante en la funcionalidad o disfuncionalidad de la familia. (43)

En la comunicación familiar todos los miembros tienen derecho a expresar espontáneamente sentimientos positivos como negativos, sus iras, temores, angustias, ternuras, afectos, estas expresiones no puede ser negado a ningún miembro, sino brindarle la posibilidad de expresar su afectividad libre y plenamente.(48) De la misma manera debemos de tener en cuenta un clima afectivo positivo, en el cual cada miembro de la familia expresara como se siente en relación con los demás y con el grupo en su conjunto, potencia la integración familiar y eleva los recursos de la familia para enfrentar los conflictos, crisis y problemas que pueden presentarse a lo largo de la evolución familiar. (43)

En cuanto a los patrones de la comunicación padre-hijo existen dos, la comunicación unidireccional y la bidireccional, siendo esta ultima la que podría esperar considerar como la ideal. La comunicación bidireccional se podría encontrar en las familias donde los padres usan una comunicación para con sus hijos de tipo reflexiva y que ayude al desarrollo favorable de la autonomía, y esto se lograra porque los padres transmiten confianza en sus posibilidades, la

importancia de centrarse en lo positivo y la responsabilidad por medio de autonomía en las decisiones.

La comunicación familiar es considerada como función primordial, ya sea por la cantidad de mensajes de una gran variedad (afectivo, ayuda, autoritarios, comprensión, etc.), y por ser mensajes solo para los miembros de la familia, en ciertas situaciones la familia desarrolla un lenguaje que podría resultar no entendible para un observador externo ajeno a la misma. (48)

### **MEDICIÓN:**

#### **CUESTIONARIO DE COMUNICACIÓN ADOLESCENTES-PADRES (PACS)**

Este cuestionario está basado en la versión de Barnes y Olson (1982), que consta de 20 ítems y cuenta con dos subescalas que evalúa, respectivamente, problemas de comunicación familiar y apertura en la comunicación. Cada ítem se responde mediante la escala tipo Likert con cinco opciones de respuesta. Es una escala adaptada, validada y normalizada por Tomas Y Araujo en el año 1998 para adolescentes escolarizados.

Consta de dos dimensiones:

- a) Apertura de la comunicación: incluye los siguientes ítems: 1, 3, 6, 7, 8, 13, 14, 16 y 17.

b) Problemas de la comunicación: incluye los siguientes ítems: 2, 4, 5, 10, 11, 12, 15, 18, 19 y 20.

➤ VENTAJAS:

- Es un test validado para ser aplicado en adolescentes escolares
- Claro y fácil de responder.
- Por ser adaptado, puede ser 100% confiable.
- Podremos evaluar el nivel de estrés del adolescente y el rechazo de este hacia la autoridad del hogar.

➤ DESVENTAJAS:

- Se podría considerar un problema la forma de respuesta mediante la escala tipo Likert.
- Por considerar dos cuestionarios para evaluar la comunicación con los padres por separado (papá y mamá), podría ocasionar un sesgo de información por ser un poco extenso y aburrido para los escolares adolescentes.

### 1.2.5 NIVEL SOCIOECONÓMICO

**Definición:** es una medida total del hogar que se caracteriza por su inserción tanto económica como social, combinada de la preparación laboral de una persona y de la posición económica y social, individual o familiar en relación a otras personas, basada en sus ingresos, educación, y empleo. El nivel socioeconómico de una

familia analiza los ingresos del hogar, los niveles de educación, y ocupación, como también el ingreso combinado, comparado con el individual, y también son analizados los atributos personales de sus miembros. (51). En la actualidad se establece que el tener bajo nivel de ingresos y un bajo nivel de educación son importantes indicadores de importancia en los problemas de salud, mental y física.

El Centro Nacional de Estadísticas Educativas, la define como una medida de la posición relativa económica y social de una persona u hogar. El nuevo Diccionario de Alfabetización cultural, 3ra edición. Lo refiere como la posición de un individuo u hogar dentro de una estructura social jerárquica. (50)

El índice de Nivel Socio-Económico se basa en los siguientes indicadores:

- Nivel Educacional (indicador de mayor importancia).
- Nivel Ocupacional.
- Patrimonio del Hogar (Ingresos).

EL nivel Educacional juega un rol importante en los ingresos, debido a que el ingreso promedio se incrementa en cada nivel de educación. El ingreso se refiere al salario, pensiones, ganancia o cualquier asistencia gubernamental, haciendo que la medición sea más fácil de calcular ya que se presenta de forma cuantitativa. El nivel ocupacional como indicador es influenciado tanto por el ingreso como por la educación y nos ayuda en la medición de la posición social describiendo las características del trabajo, demanda psicológica, y el control y habilidad en toma de decisiones. (52)

Se puede clasificar en base 3 categorías Alta, Media o bajo en las cuales una familia puede encontrarse. Para ubicar a la familia en esas categorías debe cumplir con los criterios mencionados (educación, ocupación e ingreso).

## **MEDICIÓN:**

### **NIVEL SOCIOECONÓMICO DE GRAFAR - MENDÉZ**

Es un índice socioeconómico mediante el uso de puntajes asociados a un conjunto de variables, tales como Profesión del Jefe del Hogar, Nivel de Instrucción de la Madre, Principal Fuente de Ingreso y Condiciones de Alojamiento y determina 5 estratos a saber: Alto, Medio, Bajo, Obrero y Marginal.

#### **VENTAJAS**

- ✓ Es un esquema internacional para la agrupación de niños y adolescentes.
- ✓ Está basada en el estudio de las características sociales de la familia.
- ✓ Está basada en la profesión del padre, el nivel de instrucción, las fuentes de ingreso familiar, la comodidad del alojamiento y el aspecto de la zona donde la familia habita.

#### **DESVENTAJAS**

- ✓ Carece de preguntas específicas para la evaluación socioeconómica.
- ✓ Se limita a un margen corto de preguntas.

### **1.2.6 AGRESIVIDAD**

La agresividad cuya tendencia es provocar un daño a un ser vivo o a un objeto. Donde el daño puede ser total (muerte o destrucción) o parcial (arrancar furioso una planta, hablar de forma antipática a alguien). Se ha documentado que la conducta agresiva se debe a consecuencia de diversos factores de riesgo como edad, género, rasgos de personalidad, abuso de sustancias, entre otros. (53)

- **Definición:**

La agresividad es un conjunto de patrones de actividad que pueden manifestarse con intensidad variable, que incluye desde los gestos o expresiones verbales hasta incluso la pelea física. A diferencia de la agresión, que constituye un acto o forma de conducta puntual, reactiva y efectiva, frente a situaciones concretas, de manera más o menos adaptada, la agresividad consiste en una “disposición” o tendencia a comportarse agresivamente en las distintas. (55)

Según Winnicott, constituye una fuerza vital, un potencial que trae el niño al nacer y que podrá expresarse si el entorno lo facilita, sosteniéndolo adecuadamente. Cuando esto no sucede el niño reaccionará con sumisión, teniendo dificultad para defenderse, o con una agresividad destructiva y antisocial



Según Freud en su teoría de las pulsiones, la agresión se vincula a la pulsión de muerte, innata, dirigida al exterior y al otro o contra sí mismo como autoagresión.

Según el Diccionario de la Lengua Española es la tendencia a atacar o actuar de modo agresivo. Empuje y decisión para emprender una tarea o enfrentarse a una dificultad. Según el Diccionario de la Real Academia español define como "Tendencia a actuar o a responder violentamente".

- **Tipos de agresividad:**

Se presenta la siguiente clasificación:

- ✓ Según su naturaleza:

Agresión física: Ataque a un organismo mediante armas o elementos corporales, con conductas motoras y acciones físicas, el cual implica daños corporales.

Agresión Verbal: Respuesta oral que resulta nociva para el otro, a través de insultos o comentarios de amenaza o rechazo.

Agresión Social: Acción dirigida a dañar la autoestima de los otros, su estatus social o ambos, a través de expresiones faciales, rumores sobre otros o la manipulación de las relaciones interpersonales.

- ✓ Según su relación interpersonal:

Agresión Directa o abierta: confrontación abierta entre el agresor y la víctima, mediante ataques físicos, rechazo, amenazas verbales.

Agresión Indirecta o Relacional: Conductas que hieren a otras personas indirectamente ya sea mediante la dispersión de rumores, alienación social, rechazo por parte del grupo, e incluso exclusión social.

✓ Según su clasificación clínica:

Agresión Proactiva: conducta aversiva y no provocada, sino controlada, dominada y con la capacidad de coaccionar a otra persona.

Agresión Reactiva: Reacción defensiva ante un estímulo percibido como amenazante o provocador (agresión física o verbal), que suele acompañarse con un tipo de explosión de ira. (55)

- **Psicopatología:**

La agresividad puede ser causada ante situaciones en la que el individuo se siente amenazado, riesgo de sufrir una agresión, un desafío o pérdida de control sobre una situación. Es difícil definir exactamente el límite entre la agresividad normal y la agresividad patológica. En psiquiatría, el carácter de anormalidad sólo puede venir dado por su falta de adecuación a la situación. Esta inadecuación que marca el carácter clínico de una conducta agresiva puede ser debida a tres factores distintos que pueden encontrarse juntos en muchas ocasiones:

1. Conducta agresiva a pesar de la inexistencia de un estímulo suficiente.
2. Intensidad excesiva de la conducta agresiva.
3. Agresividad impulsiva y episódica recurrente.

Un aspecto nuevo que surge en la agresividad considerada patológica es la posibilidad de la agresión dirigida hacia el mismo sujeto o autoagresividad, frente a la heteroagresividad o agresión dirigida hacia otros individuos u objetos. La agresividad dirigida hacia uno mismo es frecuente en los trastornos de la personalidad, particularmente el límite y el histriónico, en forma de cortes en los antebrazos o contusiones leves. En los trastornos depresivos la autoagresividad cursa generalmente con manifestaciones abiertamente suicidas. (53)

Las conductas heteroagresivas no son patognomónicas de ningún trastorno psiquiátrico. Sin embargo, algunas formas de presentación, tanto por su intensidad, como por su contexto y por su periodicidad, son características de cuadros psiquiátricos determinados. De forma general, la heteroagresividad en los cuadros psiquiátricos, con excepción de los pacientes psicoorgánicos, tiene dos posibles orígenes: irritación ante situaciones de frustración o ideación delirante. (54)

La agresividad presente en los trastornos de la personalidad está relacionada con un estado de irritación mantenida, particularmente en los trastornos antisociales. Las agresiones del paciente con trastorno límite de la personalidad son siempre impulsivas mientras que el paciente con trastorno antisocial puede manifestar crueldad hacia sus víctimas y en ocasiones presentar una agresividad carente en apariencia de cualquier estado emocional irritativo. La agresividad de los trastornos de la personalidad se produce con frecuencia sobre un fondo de interpretación suspicaz o claramente paranoide de los acontecimientos del entorno. (56)

## **NEUROANATOMÍA**

El área cerebral que está vinculado con la expresión de conductas agresivas son las estructuras límbicas, los lóbulos frontales y temporales. Cuando sufrimos lesiones a nivel de áreas ventro-mediales del hipotálamo se da lugar a conductas de agresión espontánea. Los mecanismos que están relacionados con la inhibición o control de los impulsos son aquellas áreas pre-frontales, en particular en zonas orbito-frontales y fronto-mediales. (56)(54)

## **NEUROQUÍMICA**

En diversas investigaciones el neurotransmisor implicado en las conductas agresivas ha sido la serotonina, en el que encontraron niveles disminuidos de su metabolito 5-HIAA, en adolescentes con conductas crueles hacia animales. Esta reducción del 5-HIAA parece correlacionarse específicamente con la agresividad tipo impulsiva y no con la agresividad premeditada. Otro neurotransmisor asociado es la noradrenalina que marca la dirección de la agresividad. (56)

## **MEDICIÓN:**

### **CUESTIONARIO DE AGRESIVIDAD AQ DE BUSS Y PERRY DE 1992.**

Es una prueba que evalúa tipos de agresión según la percepción, sentimientos y conductas ciertas situaciones. Está clasificada en 4 dimensiones las cuales son:

ira, hostilidad, agresión física y agresión verbal. Lo cual el sujeto de investigación debe marcar la respuesta según sea la alternativa que mejor se adapte a su situación.

Puntuación: Formado por 29 ítems con 5 alternativas de respuesta por cada uno, donde cada alternativa es: CF (completamente falso para mí), BF (bastante falso para mí), VF (ni verdadero ni falso para mí), BV (bastante verdadero para mí), y CV (Completamente verdadero para mí).

#### VENTAJAS

- ✓ Evalúa los componentes de la agresividad en cuatro factores: agresividad física, agresividad verbal, hostilidad e ira.
- ✓ uno de los instrumentos más utilizados en los últimos años en la
- ✓ investigación de la conducta agresiva.
- ✓ Las preguntas son específicas para cada aspecto.
- ✓ que es un instrumento psicométrico que presenta suficiente evidencia empírica.
- ✓ Son fáciles de entender.

#### DESVENTAJAS

- ✓ Solo abarca dimensiones de agresividad física, verbal, ira y hostilidad.
- ✓ Posee un amplio número de preguntas.

### 1.3 VARIABLES INTERVINIENTES

- **SEXO**

**Definición:** es la totalidad de las características fenotípicas y genotípicas que diferencia entre masculino y femenino

**Medición:** Esta variable se medirá textualmente en el cuestionario que se aplicará al participante.

- **EDAD**

**Definición:** Es el tiempo que ha vivido una persona u otro ser vivo contando desde su nacimiento. Generalmente se expresa como un número entero de años o como un número entero de años y meses.

**Medición:** Esta variable se medirá textualmente en el cuestionario que se aplicará al participante.

- **LUGAR DE PROCEDENCIA**

**Definición:** Se define al origen o lugar de procedencia de una persona.

**Medición:** Esta variable se medirá textualmente en el cuestionario que se aplicará al participante.

- **HORAS DE JUEGO**

**Definición:** El tiempo de juego denota la cantidad de tiempo que conlleva acabar un juego

**Medición:** Esta variable se medirá textualmente en el cuestionario que se aplicará al participante.

- **FUENTE DE DINERO**

**Definición:** Es el origen de un recurso económico que permite la cobertura de un gasto o de una inversión.

**Medición:** Esta variable se medirá textualmente en el cuestionario que se aplicará al participante.

- **LUGAR DE JUEGO**

**Definición:** Espacio donde se lleva a cabo una actividad que le permita divertirse

**Medición:** Esta variable se medirá textualmente en el cuestionario que se aplicará al participante.

<b>VARIABLE DEPENDIENTE</b>	<b>VARIABLE INDEPENDIENTE</b>	<b>VARIABLES INTERVINIENTES</b>
Adicción a videojuegos	1. Comunicación familiar 2. Agresividad del estudiante 3. Nivel socioeconómico	1. Sexo 2. Edad 3. Lugar de procedencia 4. Tiempo de juego 5. Fuente de dinero 6. Lugar de juego

#### 1.4 DEFINICIÓN OPERACIONAL DE VARIABLES

	Variable	Definición conceptual	Dimensión	Definición Operacional	Tipo de variable	Escala de medición	Categorías	Indicador	Índice	Fuente
<b>VARIABLE DEPENDIENTE</b>	<b>ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS</b>	Uso excesivo o compulsivo de videojuegos hasta el punto de interferir con la vida personal y las actividades diarias del sujeto que los utiliza.		El valor que se obtenga del test de adicción a videojuegos.	Cuantitativa discreta	Intervalo	Uso controlado Riesgo de adicción Adicción	Test de adicción a videojuegos	Uso controlado (0-6 puntos) Riesgo de adicción (7-13 puntos) Adicción (14-20 puntos)	Test de Adicción a los Videojuegos



<b>VARIABLES INDEPENDIENTES</b>	<b>COMUNICACIÓN FAMILIAR</b>	Patrones de interacción a través de los cuales los miembros de una familia interactúan, intercambian mensajes con contenidos afectivos, informativos o normativos.	Comunicación abierta	El valor que se obtenga en la escala de Comunicación Padres-adolescentes de Olson y Barnes.	Cuantitativa discreta	Intervalo	Baja Media Alta	ítems 1 + 3 + 6 + 7 + 8 + 9 + 13 + 14 + 16 + 17	Baja (10-22 puntos) Media (23-36 puntos) Alta (37-50 puntos)	Escala de Comunicación Padres-adolescentes de Olson y Barnes
			Comunicación problemática	El valor que se obtenga en la escala de Comunicación Padres-adolescentes de Olson y Barnes	Cuantitativa discreta	Intervalo	Baja Media Alta	ítems 2+4+5 +10+11+12+15+18+19+20	Baja (10-22 puntos) Media (23-36 puntos) Alta (37-50 puntos)	

<b>AGRESIVIDAD</b>	Conjunto de patrones de actividad que pueden manifestarse con intensidad variable, que incluye desde los gestos o expresiones verbales hasta incluso la pelea física.	Nivel de agresividad	Es el valor obtenido en el Cuestionario de Agresividad AQ de Buss y Perry	Cuantitativa Discreta	Ordinal	Muy bajo Bajo Medio Alto Muy alto	Nivel de agresividad	Muy bajo (0 - 51 puntos) Bajo (52 - 57 puntos) Medio (68 - 82 puntos) Alto (83 - 96 puntos) Muy alto (99 - 145 puntos)	Cuestionario de Agresividad AQ de Buss y Perry
--------------------	---	----------------------	---	--------------------------	---------	---	----------------------	--	--

<p><b>NIVEL SOCIO-ECONÓMICO</b></p>	<p>Posición económica y social en relación a otras personas</p>	<p>nivel socio-económico</p>	<p>Posición económica y social de la familia del estudiante en relación a otras familias. Puntaje obtenido de la escala de Mendéz Grafar.</p>	<p>Cuantitativa Discreta</p>	<p>Ordinal</p>	<p>Alto Medio Alto Medio bajo Obrero Marginal</p>	<p>nivel socio-económico</p>	<p>Alto (4-6 puntos) Medio Alto (7-9 puntos) Medio bajo (10-12 puntos) Obrero (13-16 puntos) Marginal (17-20 puntos)</p>	<p>Escala de Mendéz Grafar castellano</p>
-------------------------------------	---	------------------------------	---	----------------------------------	----------------	---	------------------------------	--	---

<b>VARIABLES INTERVINIENTES</b>	<b>LUGAR DE PROCEDENCIA</b>	Origen o lugar de procedencia de una persona.		Origen o lugar de donde proviene el escolar. Dato obtenido de la encuesta	Cualitativa	Nominal	Huánuco Lima Otros	Lugar de procedencia		Encuesta
	<b>EDAD DEL(A) ESCOLAR</b>	Tiempo cronológico transcurridos desde el nacimiento hasta la actualidad	Edad	Años de vida cumplidos desde el nacimiento. Dato obtenido de la encuesta.	Cuantitativa Discreta	Razón	Estudiantes 12-16 años	Edad	años	Encuesta.

<b>SEXO DEL(A) ESCOLAR</b>	Totalidad de las características fenotípicas y genotípicas que diferencia entre masculino y femenino		Totalidad de las características fenotípicas y genotípicas que diferencia entre masculino y femenino. Dato obtenido de la encuesta.	Cualitativa Dicotómica	Nominal	Masculino Femenino	Fenotipo y genotipo característicos de cada sexo		Encuesta
<b>TIEMPO DE JUEGO</b>	El tiempo de juego denota la cantidad de tiempo que conlleva acabar un juego.		El número de horas que hacen uso a los videojuegos. Dato obtenido de la encuesta.	Cuantitativa discreta	Razón	<30min 30min-1h 1h-2h >2h	Tiempo de Juego		Encuesta

<b>LUGAR DE JUEGO</b>	Espacio donde se lleva a cabo una actividad que le permita divertirse.		Espacio donde se lleva a cabo una actividad que le permita divertirse. Dato obtenido de la encuesta.	Cualitativa politómica	Nominal	- Hogar - Cabinas de internet - Lan gaming center	Lugar de juego		Encuesta
-----------------------	--	--	---	---------------------------	---------	---	----------------	--	----------

<p><b>FUENTE DE DINERO</b></p>	<p>Es el origen de un recurso económico que permite la cobertura de un gasto o de una inversión.</p>		<p>Es el origen del dinero que permite la cobertura del gasto en el videojuego. Dato obtenido de la encuesta. Dato obtenido de la encuesta.</p>	<p>Cualitativa politómica</p>	<p>Nominal</p>	<p>Propinas Trabajo y/o ahorro otros</p>	<p>Fuente de Dinero</p>		<p>Encuesta</p>
--------------------------------	--	--	---	-------------------------------	----------------	--	-------------------------	--	-----------------

## **1.5 HIPÓTESIS**

### **1.5.1 HIPÓTESIS GENERAL**

La comunicación familiar, el nivel socioeconómico y la agresividad del estudiante están asociados a la adicción de videojuegos en escolares de 3°, 4° y 5° año del nivel secundario de cuatro instituciones educativas de la provincia de Huánuco en el año 2018.

### **1.5.2 HIPÓTESIS ESPECÍFICAS**

- La comunicación familiar está asociada a la adicción de videojuegos en escolares de 3°, 4° y 5° año del nivel secundario de cuatro instituciones educativas de la provincia de Huánuco en el año 2018.
- El nivel socioeconómico está asociado a la adicción de videojuegos en escolares de 3°, 4° y 5° año del nivel secundario de cuatro instituciones educativas de la provincia de Huánuco en el año 2018.
- La agresividad del estudiante está asociado a la adicción de videojuegos en escolares de 3°, 4° y 5° año del nivel secundario de cuatro instituciones educativas de la provincia de Huánuco en el año 2018.

### **1.5.3 HIPÓTESIS ESTADÍSTICA**

Comunicación Familiar y Adicción a videojuegos: (P = proporción)

- Ho: La P de los escolares que tienen comunicación familiar y que tienen uso controlado a videojuegos es = P de los escolares que tienen comunicación familiar y tienen riesgo de adicción a videojuegos = La P de los escolares que tienen comunicación familiar y tienen a adicción a videojuegos.
- Ha: La P de los escolares que tienen comunicación familiar y que tienen uso controlado a videojuegos es  $\neq$  La P de los escolares que tienen



comunicación familiar y tienen riesgo de dicción a videojuegos  $\neq$  La P de los escolares que tienen comunicación familiar y tienen a dicción a videojuegos.

Nivel socioeconómico y Adicción a videojuegos: (P = Proporción)

- H0: La P de los escolares que tienen un nivel socioeconómico y que tienen uso controlado a videojuegos es = La P de los escolares que tienen nivel socioeconómico y tienen riesgo de dicción a videojuegos = La P de los escolares que tienen nivel socioeconómico y tienen a dicción a videojuegos.
- Hi: La P de los escolares que tienen un nivel socioeconómico y que tienen uso controlado a videojuegos es  $\neq$  La P de los escolares que tienen nivel socioeconómico y tienen riesgo de dicción a videojuegos  $\neq$  La P de los escolares que tienen nivel socioeconómico y tienen a dicción a videojuegos

Agresividad del estudiante y Adicción a videojuegos (P = Proporción)

- H0: La P de los escolares que tienen agresividad y que tienen uso controlado a videojuegos es = La P de los escolares que tienen agresividad y tienen riesgo de dicción a videojuegos = La P de los escolares que tienen agresividad y tienen adicción a videojuegos.
- Hi: La P de los escolares que tienen agresividad y que tienen uso controlado a videojuegos es  $\neq$  La P de los escolares que tienen agresividad y tienen riesgo de dicción a videojuegos  $\neq$  La P de los escolares que tienen agresividad y tienen adicción a videojuegos.

## **1.6 OBJETIVOS**

### **1.6.1 OBJETIVO GENERAL**

Determinar la asociación entre la comunicación familiar, la agresividad de los estudiantes, el nivel socioeconómico a la adicción a videojuegos en escolares de 3°, 4° y 5° año del nivel secundario de cuatro instituciones educativas de la provincia de Huánuco en el año 2018.

### **1.6.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Evaluar la asociación entre la comunicación familiar con la adicción a videojuegos en escolares de 3°, 4° y 5° año del nivel secundario de cuatro instituciones educativas de la provincia de Huánuco en el año 2018.
- Estimar la asociación entre la agresividad del estudiante y la adicción de videojuegos en escolares de 3°, 4° y 5° año del nivel secundario de cuatro instituciones educativas de la provincia de Huánuco en el año 2018.
- Inferir la asociación entre el nivel socioeconómico y la adicción a videojuegos en escolares de 3°, 4° y 5° año del nivel secundario de cuatro instituciones educativas de la provincia de Huánuco en el año 2018.
- Evaluar la asociación entre las características sociodemográficas y la adicción a juegos de internet en escolares de 3°, 4° y 5° año del nivel secundario de cuatro instituciones educativas de la provincia de Huánuco en el año 2018.

## **1.7 POBLACIÓN Y MUESTRA:**

### **1.7.1 POBLACIÓN**

La investigación se desarrolló en 4 instituciones de la ciudad de Huánuco en el periodo de agosto a setiembre del 2018.

#### **a. Población diana**

La población diana fueron los estudiantes de 3° a 5° año del nivel secundario de la provincia de Huánuco en el año 2018, que cumplan los criterios de inclusión, exclusión y eliminación.

#### **b. Población accesible**

La población accesible estaba constituido por 560 escolares de 3° a 5° año del nivel secundario de las cuatro instituciones elegidas de la ciudad de Huánuco en el año 2018.

#### **c. Población elegible**

Lo constituyeron escolares que cumplan con los criterios de inclusión y exclusión.

#### **d. Unidad de análisis**

Un escolar del 3° 4° o 5° año del nivel secundario de las cuatro instituciones elegidas de la provincia de Huánuco en el año 2018.

- **Características de la población:**

- **Criterios de inclusión:**

Los escolares que cursaban el 3°, 4° y 5° al momento del estudio que se encontraban matriculados en sus respectivas instituciones en Huánuco - 2018.

- **Criterios de exclusión**

Escolares del 3° al 5° de secundaria de las cuatros instituciones educativas que no asistieron a clases el día de la encuesta.

Escolares del 3° al 5° de secundaria de las cuatros instituciones educativas que no aceptaron participar en el estudio.

Escolares del 3° al 5° de secundaria de las cuatros instituciones educativas que no se encontraban en el aula al momento de la recolección de datos.

- **Criterios de eliminación**

Escolares del 3° al 5° de secundaria de las cuatros instituciones educativas que decidieron retirarse y no completar el cuestionario.

### **1.7.2 MUESTRA**

La muestra estuvo conformada por 212 escolares del 3° al 5° de secundaria, que cumplieron con los criterios de inclusión, exclusión y eliminación.

#### **a) Cálculo de la muestra**

El tamaño de muestra se calculó con el programa EPIDAT 3.1, y se obtuvo un tamaño de muestra 212 escolares, para considerar el valor de la proporción esperada el estudio se basó en artículos revisados previamente.

◆ **Comunicación familiar:**

La proporción esperada para esta variable independiente en relación con la variable dependiente es 22,7%.

- Tamaño poblacional: 560
- Proporción esperada: 22.700%
- Nivel de confianza: 95.0%
- Efecto de diseño: 1.0

Precisión (%)	Tamaño de muestra
-----	-----
5.000	182

◆ Agresividad del estudiante

La proporción esperada para esta variable independiente en relación con la variable dependiente es 32%

- Tamaño poblacional: 560
- Proporción esperada: 32.000%
- Nivel de confianza: 95.0%
- Efecto de diseño: 1.0

Precisión (%)	Tamaño de muestra
-----	-----
5.000	<b>212</b>

◆ Nivel socioeconómico

La proporción esperada para esta variable independiente en relación con la variable dependiente es 8,8%

- Tamaño poblacional: 560
- Proporción esperada: 8.800%
- Nivel de confianza: 95.0%
- Efecto de diseño: 1.0

Precisión (%)	Tamaño de muestra
-----	-----
5.000	102

El muestreo realizado fue estratificado probabilístico simple, es decir se tomó escolares de aquellos colegios tanto particulares como estatales, para esto se dividió la muestra en cuatro, por el número de instituciones educativas accesibles. La muestra general fue de 212, por lo tanto, el número de escolares por cada estrato fue de 53, con ello se disminuye los posibles sesgos que puedan afectar el análisis del proceso de investigación.

#### I. Colegio JULIO ARMANDO RUIZ VASQUÉZ

- Tamaño poblacional: 163
- Tamaño de muestra: 53

##### Número de los sujetos seleccionados

1	13	15	17	19	21	25
28	30	36	38	39	42	48
49	51	52	53	56	59	60
61	65	67	68	69	71	74
85	86	88	89	93	94	95
99	102	103	106	109	124	126
129	131	132	133	135	137	138
140	150	156	163			

#### II. Colegio JUANA MORENO

- Tamaño poblacional: 147
- Tamaño de muestra: 53

##### Número de los sujetos seleccionados

6	7	13	15	22	23	24
26	27	28	29	30	31	32
36	43	44	50	52	53	55
56	57	58	60	64	71	72
76	79	80	85	86	89	90
92	93	100	101	102	106	107
113	118	119	129	135	137	138
139	141	142	144			

### III. Colegio SAN LUIS GONZAGA

- Tamaño poblacional: 83
- Tamaño de muestra: 53

#### Número de los sujetos seleccionados

1	4	5	8	10	12	15
16	17	18	19	20	21	24
25	26	27	28	29	30	31
32	33	36	37	38	39	40
41	42	44	45	47	48	51
55	56	57	58	60	61	62
63	64	66	67	71	73	74
75	77	82	83			

### IV. Colegio JUAN VELASCO ALVARADO

- Tamaño poblacional: 116
- Tamaño de muestra: 53

#### Número de los sujetos seleccionados

2	3	7	8	9	13	14
16	22	23	25	26	27	28
30	32	33	36	37	41	44
45	47	52	54	63	64	65
66	67	68	73	74	75	76
78	80	81	82	84	86	89
90	91	94	101	105	106	107
110	111	113	114			

## 1.8 DEFINICION DE TERMINOS

- a. Agresividad: Tendencia a atacar o actuar con provocación y violencia.
- b. Videojuego: Juego electrónico que se visualiza en una pantalla.
- c. Socioeconómico: Perteneiente o relativo a los factores sociales y económicos.
- d. Lan gaming center: Es un negocio donde uno puede usar una computadora conectada a través de una red de área local a otras

computadoras, principalmente con el propósito de jugar videojuegos en modo multijugador.

- e. Metabolito 5-hiaa: metabolito 5-hidroxindolacético. Es el metabolito principal de la serotonina en el cuerpo humano.
- f. Arcadez Es el término genérico de las máquinas recreativas de videojuegos disponibles en lugares públicos de diversión.
- g. Hostilidad: Iniciar un conflicto bélico atacando al enemigo.
- h. Ira: Enfado muy violento, deseo de venganza.
- i. Software: Conjunto de programas y rutinas que permiten a la computadora realizar determinadas tareas.
- j. Craving: traducido a ansia, antojo.
- k. Jugador saludable: Jugador profesional que no tiene ninguna fascinación patológica con los videojuegos.

### **1.9 Aspectos éticos**

Esta tesis cumple con las normas de la Declaración de Helsinki - Seúl 2008, la Declaración de Bioética y DD.HH. UNESCO 2005, la Ley que establece los derechos de las personas usuarias de los servicios de salud Ley 29414 (Oct. 2009) y la Ley de protección de los datos personales, Ley 29733 (julio 2011). Además, está aprobado por la facultad de Medicina mediante Resolución N° 0191-2018-UNHEVAL-FM-D y el Comité De Ética de la Dirección de Investigación Universitaria de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán Medrano.

Los investigadores garantizaron cuidar la integridad de las personas participantes del estudio y no exponerlos a cualquier situación que pueda



atentar contra su bienestar. En la investigación se respetó la confidencialidad de los datos y el anonimato de los participantes, usando toda la información recabada, solo con fines de investigación.

Primero se solicitó consentimiento de la autoridad máxima de cada Institución Educativa (Director) mediante la firma del consentimiento informado que se le entregó, posteriormente cada participante dio su aprobación con un consentimiento informado proporcionado por los investigadores, luego de absolver cualquier duda del entrevistado.

Los resultados obtenidos fueron puestos en conocimiento a los directores de las cuatro Instituciones Educativas, para la toma de acciones correspondientes.

## Capítulo II

### MARCO METODOLÓGICO

#### 2.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

El tipo de estudio fue **Cualitativo, Observacional, Analítico, transversal, Retrospectivo.**

**CUALITATIVO:** porque se encontró la presencia, riesgo y ausencia de adicción a videojuegos en escolares.

**OBSERVACIONAL:** No se manipuló ninguna de las variables; la comunicación familiar, el nivel socioeconómico, la agresividad del estudiante y la adicción a videojuegos.

**ANALÍTICO:** El estudio busco explicar la asociación entre la comunicación familiar, el nivel socioeconómico y la agresividad del estudiante con la adicción a videojuegos.

**TRANSVERSAL:** La medición de las variables se realizó en una sola etapa; para la comunicación familiar, el nivel socioeconómico, la agresividad del estudiante y la adicción a videojuegos con el cuestionario empleado para la recolección.

#### 2.2 TÉCNICA DE RECOLECCIÓN DE DATOS

##### 2.2.1 TÉCNICA E INSTRUMENTO

Se empleó la encuesta como técnica de recolección de datos para lo cual se elaboró como instrumento un cuestionario, que nos permitió recolectar la información necesaria para nuestra investigación, el cual fue evaluada

por la opinión de 5 expertos (médicos psiquiatras y psicólogos), obteniéndose el puntaje necesario para su validación.

Posteriormente dicho instrumento se sometió a una prueba piloto realizado a 48 alumnos de la Institución Educativa Andres Fernando Garrido para medir la confiabilidad del instrumento obteniendo un alfa de Cronbach para toda la encuesta de 2.380, resultado que expreso una elevada confiabilidad.

### **2.2.2 PROCEDIMIENTO**

El estudio se realizó en las aulas de los cuatro centros educativos de la provincia de Huánuco, previa aprobación del trabajo de Investigación por los directores y además de presentación del consentimiento informado para cada escolar.

Se realizó una explicación de la investigación y absolviendo las dudas de los escolares previo al llenado del cuestionario.

### **2.2.3 PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS**

Los datos recolectados en los instrumentos se tabularon usando el programa Microsoft Excel 2013® y con los datos se realizó un análisis bivariado usando el programa SSPS 15, programa obtenido por medio de la Universidad Hermilio Valdizán Medrano.

Las variables de estudio fueron procesadas de manera individual y posterior recategorización de algunas variables para facilitar su análisis.

Al finalizar la etapa de recolección, tabulación y procesamiento de datos, se realizó el análisis univariado y bivariado con el software SPSS 15.0 y el programa Epidat 3.1.

En el análisis estadístico descriptivo se tomó en cuenta si la variable es cualitativa (sexo, lugar de procedencia, año de estudio, fuente de dinero y lugar de juego) solo se obtuvo la proporción y la moda, a diferencia de una variable cuantitativa (adicción a VJ, comunicación familiar, nivel socioeconómico, agresividad del estudiante y edad) donde se obtuvo las medidas de tendencia central y de dispersión que posteriormente se re categorizaron a variables cualitativa.

En la estadística inferencial se trabajó con un 95% de confiabilidad y un nivel de significancia estadística de  $p < 0,05$ . Para el análisis estadístico bivariado, el cruce entre variables categóricas se analizó con test de  $\chi^2$ .

## CAPITULO III

### RESULTADOS

Participaron un total de 560 estudiantes del 3, 4 y 5 año del nivel secundario de cuatro instituciones educativas, incluyendo en el análisis los resultados de 212 estudiantes mediante un muestreo probabilístico al azar por estratos. Respecto a las características sociodemográficas y relacionados al uso de videojuegos, encontramos diferencias significativas en la distribución de sexo, procedencia, tiempo de juego, lugar de juego y fuente de dinero; tal y como lo muestra la **tabla 1**. Los datos indicaron que nuestra muestra estuvo conformada en su mayoría por varones cuyo promedio de edad es de 15,05 y son procedentes de Huánuco, de estos la mayoría juega menos de 30 minutos de preferencia desde sus hogares.

**Tabla 1. Características sociodemográficas relacionados al uso de videojuegos de los estudiantes de cuatro instituciones educativas de Huánuco en el año 2018**

<b>Característica / Variable</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Genero</b>		
Femenino	86	40,8
Masculino	125	<b>59,2</b>
<b>Edad (X + DS)</b>	<b>(15.05 + 1,1)</b>	
<b>Procedencia</b>		
Huánuco	190	90,0
Otros	21	10,0
<b>Grado de instrucción</b>		
Tercero	72	34,1
Cuarto	65	30,8
Quinto	74	35,1
<b>Tiempo de Juego</b>		
Menor a 30min	77	36,5
30min - 1 hora	49	23,2
1h- 2h	31	14,7

Mayor 2 h	54	<b>25,6</b>
<b>Lugar de juego</b>		
Hogar	158	<b>74,9</b>
Cabinas de internet	36	17,1
Lan center gaming	17	8,1
<b>Fuente de Dinero</b>		
Me lo dan mis padres	141	<b>66,8</b>
Trabajo y ahorro	40	19,0
otros	30	14,2

---

**FUENTE:** Instrumento de recolección de datos empleado en el estudio

La **tabla 2.** Muestra la frecuencia y porcentaje de cada una de las variables estudiadas podemos observar que la mayoría de adolescentes evidenciaron un uso controlado de los videojuegos (64,5%), aquellos que mostraron una buena comunicación familiar la mayoría calificaron como alta (60,7%) mientras que los que tienen una comunicación familiar problemática se encontraban en el estrato medio (75,8%), el mayor porcentaje de adolescentes se encontraban en un nivel socioeconómico medio alto (37,4%) y eran agresivos a veces (49,3%).

**Tabla 2. Características Clínicas y socioeconómicas de los estudiantes de cuatro Instituciones Educativas de Huánuco en el año 2018**

<b>Característica / Variable</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Adicción a Videojuego</b>		
Uso controlado	136	64,5
Riesgo de adicción	63	<b>29,9</b>
Adicción a Videojuego	12	<b>5,7</b>
<b>Comunicación Familiar abierta</b>		
Baja	11	5,2
Media	72	34,1
Alta	128	<b>60,7</b>

### **Comunicación Familiar Problemática**

Baja	41	<b>19,4</b>
Media	160	75,8
Alta	10	4,7

### **Nivel Socioeconómico**

Alto	17	8,1
Medio Alto	79	<b>37,4</b>
Medio Bajo	75	35,5
Obrero	37	17,5
Marginal	3	1,4

### **Agresividad del Estudiante**

Tranquilo	15	7,1
Poco agresivo	14	6,6
Agresivo a veces	104	<b>49,3</b>
Agresivo	53	25,1
Muy agresivo	25	11,8

---

**FUENTE:** Instrumento de recolección de datos empleado en el estudio

En la **tabla 3**. Se presenta el análisis bivariado, donde se encontró estadísticamente significativo al nivel socioeconómico ( $p=0,028$ ); y el número de adolescentes que mostraron un uso controlado de videojuegos pertenecen al nivel socioeconómico medio bajo. Al analizar comunicación familiar abierta ( $p=0,239$ ) y la problemática ( $p=0,088$ ) no se encontraron asociadas significativamente con la adicción a videojuegos. Además, el estudio evidenció que la agresividad del estudiante ( $p=0,001$ ) esta significativamente relacionado con la adicción a videojuegos.

**Tabla 3. Análisis inferencial bivariado de los estudiantes de cuatro instituciones educativas de Huánuco en el año 2018**

Característica / Variable	Adicción a Videojuegos						p
	Uso Controlado		Riesgo de adicción		Adicción		
	Número	%	Número	%	Número	%	
<b>Comunicación Familiar Abierta</b>							
Baja	6	4,4%	4	6,3%	1	8,3%	0,239
Media	44	32,4%	21	33,3%	7	58,3%	
Alta	86	63,2%	38	60,3%	4	33,3%	
<b>Comunicación Familiar Problemática</b>							
Baja	27	19,9%	13	20,6%	1	8,3%	0,088
Media	106	77,9%	46	73%	8	66,7%	
Alta	3	2,2%	4	6,3%	3	25%	
<b>Nivel Socioeconómico</b>							
Alto	7	5,1%	9	14,3%	1	8,3%	
Medio Alto	48	35,3%	26	41,3%	5	41,7%	



Medio Bajo	50	36,8%	21	33,3%	4	33,3%	0,028
Obrero	28	20,6%	7	11,1%	2	16,7%	
Marginal	3	2,2%	0	0%	0	0%	
Agresividad del Estudiante							
Tranquilo	12	8.8%	3	4,8%	0	0%	0,001
Poco agresivo	12	8.8%	1	1,6%	1	8,3%	
Agresivo a veces	68	50%	34	54%	2	16,7%	
Agresivo	31	22,8%	17	27%	5	41,7%	
Muy agresivo	13	9,6%	8	12,7%	4	33,3%	

---

**FUENTE:** Instrumento de recolección de datos empleado en el estudio

## CAPITULO IV

### DISCUSIÓN

En el estudio la adicción a videojuegos es estadísticamente no significativa a la **comunicación familiar**. En París un estudio realizado evidenció que la adecuada funcionalidad familiar está relacionada con jugadores no problemático, por lo tanto, no influye en la presencia de problemas con los videojuegos. En Hong Kong un estudio realizado se encontró que la funcionalidad familiar no está relacionada con el desarrollo de la adicción a videojuegos. Miguel Vallejo y col en su estudio realizado en Perú mostro el alto nivel de significancia entre la funcionalidad familiar y la adicción a videojuegos. En la revisión de Luke A. y col. mostro que la relación de padres-adolescentes está relacionado directamente proporcional con el mayor uso de juegos de internet. Choo H. Y col. en su estudio consideran a la funcionalidad familiar como un fuerte predictor para los desórdenes de juegos de internet. Jian Xu y col mostraron que la funcionalidad familiar tiene 3.4 veces más de asociación con la adicción a juegos de internet en adolescentes

Estas diferencias se explican por el número de muestra tomada en cuenta en los diferentes estudios, el tipo de cuestionario empleado, la población accesible y si se realizó el análisis inferencial correcto. Concluyendo así que la comunicación familiar no es estadísticamente significativa a nuestra variable adición a videojuegos.

En cuanto a la **Agresividad del estudiante** se encontró asociación estadísticamente significativa con la adicción a videojuegos, por lo cual mientras mayor sea la adicción a videojuegos el estudiante era más agresivo. Suk kyung

y colaboradores en su estudio indicaron que los videojuegos violentos tienen un efecto directo en los comportamientos agresivos. Yarleque y colaboradores encontraron correlación directa entre ambas variables y que nosotros hayamos registrado que los adictos a los videojuegos presentaron significativamente niveles más elevados de agresividad que los no adictos, nos da razones plausibles para suponer que la adicción a los videojuegos tendría un nivel de influencia sobre la agresividad. Remigio Vásquez Y. demostraron que la adicción a los videojuegos y las dimensiones de la agresividad física, verbal, ira y hostilidad existe una correlación significativa directa y moderadamente positiva con la agresividad.

Con respecto al **nivel socioeconómico** resultó estadísticamente significativo con la variable adicción a videojuegos. Roque T. concluyó que el nivel socioeconómico en el estrato medio el 75,4% presentaba riesgo de adicción mientras que en el estrato bajo un 66,4% tenía riesgo de adicción, lo cual demostró que si esta significativamente asociado. López W. Comprobó que el nivel socioeconómico es un factor que pueda influir al abuso de videojuegos. Andalucía J. demostró que los adolescentes y jóvenes de nivel socioeconómico más alto presentan un uso más avanzado de internet y además presentan un alto riesgo de adicción a videojuegos.

Relacionado a nuestras variables intervinientes se evidenció que la adicción a videojuegos es estadísticamente significativa con el tiempo de juego. En Hong Kong se observó que el tiempo promedio de uso de videojuegos a la semana está relacionado con la prevalencia de videojuegos. Miguel Vallejo y col en su estudio realizad en Perú demostró que las horas de juego están relacionadas con el desarrollo de la dependencia a videojuegos. La Universidad de Paris

concluyó que el tiempo de uso de video juegos tiene relación con la adicción a videojuegos y a las consecuencias que este último trae consigo. En un estudio realizado en Paris los accesos y tiempo a los videos juegos no están relacionados con los jugadores problemáticos. Choo H. Y col. En su estudio concluyen que las horas de juego no tienen significancia estadística con la adicción a videojuegos.

## CONCLUSIONES

- 1 Con respecto a la **Comunicación familiar** se encontró que 86 escolares (63,2%) con comunicación familiar abierta alta tenía un uso controlado y 3 escolares (2.2%) con una comunicación familiar problemática alta tenían adicción. Pero la comunicación familiar abierta ( $p=0,239$ ) y la problemática ( $p=0.088$ ) **no presentan una asociación significativa** con la adicción a videojuegos.
- 2 La **Agresividad del estudiante**, se encontró que los estudiantes que tiene un control adecuado a los videojuegos son menos agresivos y mientras los que tienden a estar en riesgo de adicción y en adicción son más agresivos. Concluyendo en una **asociación significativa** ( $p=0.001$ ) entre la adicción a videojuegos y agresividad del estudiante.
- 3 El **Nivel socioeconómico**, se encontró que los estudiantes que están en riesgo de adicción y los adictos presentan un nivel socioeconómico medio alto. Por lo tanto se concluye en una **asociación significativa** ( $p=0,028$ ) entre la adicción a videojuegos y el nivel socioeconómico.

Finalmente con el estudio realizado se pretende lograr que las instituciones tanto de salud como educación se den cuenta que la Adicción a videojuegos es un problema que se muestra en mayor proporción en adolescentes un grupo etario muy vulnerable, y que puede repercutir negativamente en la vida de estos, conociendo esta información y la magnitud del problema estos dos sectores deben trabajar en conjunto, para evitar que la prevalencia de adicción a videojuegos se incremente en la provincia de Huánuco y así mejorar la salud mental de muchos adolescentes que serán futuros hombres.

## **SUGERENCIAS**

Estudiar con mucho más detalle la relación de comunicación familiar y adicción a videojuegos.

Trabajar intersectorialmente para disminuir, erradicar o controlar la agresividad que muestran los estudiantes que usan videojuegos.

Se exhorta a los padres de familia un mayor control monetario (propinas) brindado a los estudiantes, evitando así el mal uso de dinero en videojuegos.

Profundizar el estudio relacionado a la adicción a videojuegos, ya que se evidencia un gran número de escolares con riesgo de adicción a videojuegos.

Se sugiere mayor control con respecto al número de horas de uso de video juegos, esto a cargo de padres de familia y apoderados; ya que se encontró una relación significativa del número de horas de uso y la adicción a videojuegos.

## REFERENCIA BIBLIOGRAFICAS

1. Buiza-Aguado C, García-Calero A, Alonso-Cánovas A, Ortiz-Soto P, Guerrero-Díaz M, González-Molinier M et al. Los videojuegos: una afición con implicaciones neuropsiquiátricas. *Psicología Educativa*. 2017; 23(2):129-136.
2. Daniel L. King, Paul H. Delfabbro, The cognitive psychology of Internet gaming disorder, *Clinical Psychology Review*. 2014; 34: 298–308
3. Carlos Buiza-Aguado, Alfonso García-Calero, Araceli Alonso-Cánovas, Paloma Ortiz-Soto, Miguel Guerrero-Díaz, Manuel González-Molinier e Ignacio Hernández-Medrano, Los videojuegos: una afición con implicaciones neuropsiquiátricas, *Psicología Educativa*. 2017; 23: 129–136
4. Jian Xu, Li-xiao Shen, Chong-huai Yan, Howard Hu, Fang Yang, Lu Wang, Sudha Rani Kotha, Fengxiu Ouyang, Li-na Zhang, Xiang-peng Liao, Jun Zhang, Jin-song Zhang and Xiao-ming Shen, Parent-adolescent interaction and risk of adolescent internet addiction: a population-based study in Shanghai, *BMC Psychiatry*, 2014.
5. Céline Bonnaire, Olivier Phan, Relationships between parental attitudes, family functioning and Internet gaming disorder in adolescents attending school, *Psychiatry Research*, Francia. 2017.
6. Cristiano Nabuco de Abreu, Rafael Gomes Karam, Dora Sampaio Góes, Daniel Tornaim Spritzer, Dependência de Internet e de jogos eletrônicos: uma revisão, *Rev Bras Psiquiatr*. 2008; 30(2):156-67.

7. Veza J. Influencia que ejercen los videojuegos en el comportamiento de los estudiantes del 6to grado del Colegio Aplicación en Altos de Paramillo, Municipio Cardenas. Estado Tachira. [Licenciatura]. 2014.
8. Rojas M y Colaboradores. Informe sobre 496 casos de juego patológico presencial y virtual ¿Los vídeo juegos, como el Dota2 o el Warcraft, son adictivos? Lectura presentada. Lima-PERU; 2018.
9. Yarlequé Chocas LA. Internet y agresividad en estudiantes de secundaria del Perú. Horizonte de la ciencia. Horizonte de la Ciencia 3 (4), julio 2013. FE-UNCP/ISSN 2304 – 4330.
10. Pichihua S. El 70% de los niños son usuarios activos de videojuegos. El peruano [Internet]. 2016 [citado el 20 April 2018]. Disponible en: <http://www.elperuano.com.pe/noticia-el-70-los-ninos-son-usuarios-activos-videojuegos-37461.aspx>
11. Hurtado Pamela, Cabana Norma. Estilos de paternidad y uso de videojuegos en niños y niñas del v ciclo de educación primaria en la institución educativa Manuel Veramendi e Hidalgo, del distrito de mariano melgar, Arequipa 2017. Perú: Universidad Nacional de San Agustín; 2016.
12. Roque Turpo L. Nivel socio económico, funcionalidad familiar y la netadicción en adolescentes del nivel secundario de la I.E. Juan Pablo Viscardo y Guzman. Arequipa-2016. Perú: Universidad Nacional De San Agustín de Arequipa; 2016.
13. Manuel Yulino Aguirre Cutimango. Clima familiar y adición a juegos de video en adolescentes. Arequipa, Perú: Universidad Ctolica de Santa Maria. 2013.



14. Ponce Castañeda, Dánica Lisseth. "Funcionamiento familiar y su relación con la ludopatía en adolescentes de tercer grado de educación secundaria de la institución educativa Julio Armando Ruiz Vásquez – amarilis 2016. Universidad de Huanuco, Huanuco; 2016.
15. Daniel L. King, Paul H. Delfabbro. The cognitive psychology of Internet gaming disorder. *Clinical Psychology Review*. 2014; 34:298–308.
16. Chong-Wen Wang, Cecilia L.W. Chan, Kwok-Kei Mak, Sai-Yin Ho, Paul W. C. Wong, and Rainbow T. H. Ho, Prevalence and Correlates of Video and Internet Gaming Addiction among Hong Kong Adolescents: A Pilot Study, Kathleen Fleege Harrington academic, Hong Kong, 2014.
17. Tipantuña Caiza K. Adicción a internet y sus consecuencias en adolescentes de la ciudad de Quito en el año 2013. [tesis para optar el grado de licenciatura]. Ecuador: Pontificia Universidad Católica; 2013.
18. Estévez Gutiérrez A. El papel mediador de la regulación emocional entre el juego patológico, uso abusivo de Internet y videojuegos, Arequipa 2014. [tesis para optar el grado de licenciatura]. Arequipa; 2014.
19. Otoy Lavado L, Ramírez León Y. Uso De Videojuegos de Internet Como factor predisponente para la presencia de violencia en Adolescentes. Primer Año De Secundaria. Institución Educativa San Juan-Trujillo 2014 [Licenciatura]. Universidad Privada Antenor Orrego, Facultad de Ciencias de la Salud; 2014.
20. Chambi Puma S, Sucari Huanca B. Adicción a internet, dependencia al móvil, impulsividad y habilidades sociales en pre-universitarios de la Institución Educativa Privada Claudio Galeno, Juliaca 2017 [Licenciatura].

UNIVERSIDAD PERUANA UNIÓN FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD Escuela Profesional de Psicología; 2017.

21. Fonseca G, Giles B. Influencia de los videojuegos en el desarrollo del área socioemocional del niño de 8 a 11 años – Institución Educativa Marcos Durán Martel – Amarilis 2015. [Tesis de pregrado] Huánuco: Universidad Nacional Hermilio Valdizán; 2011.
22. POITEVIN, E. “Exploración de los niveles de Adicción al Internet entre Estudiantes de Tres Carreras de Licenciatura en Ingeniería, en una Universidad Privada Ubicada en la Ciudad de Guatemala”. Universidad Rafael Landívar; 2015. Guatemala. Disponible en: <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesisjcem/2015/05/42/PoitevinEmilio.pdf>
23. GRIFFITHS, M. “Internet addiction: Does It Really Exist?”. Psychology Division. The Nottingham Trent University. Nottingham, United Kingdom. 1998; 4. Disponible en: <http://faculty.mwsu.edu/psychology/dave.carlston/Writing%20in%20Psychology/Internet/3/i8.pdf>
24. Echeburúa, E. ¿Adicciones sin drogas? Las nuevas adicciones: juego, sexo, comida, compras, trabajo, internet. Bilbao, España: Desclee de Brower; 1999.
25. Greenfield D. The nature of Internet Addiction: Psychological factors in compulsive internet use. Boston, USA: Massachussets Editions; 1999.
26. Mark D. Griffiths. ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS: UNA BREVE REVISIÓN PSICOLÓGICA. REVISTA DE PSICOTERAPIA. (19): 73.
27. Griffiths, M. D. A “components” model of addiction within a biopsychosocial framework. Journal of Substance Use. 2005; 10: 191-197.

28. Khan, M. Emotional and behavioral effects, including addictive potential, of video games. Report of the Council on Science and Public Health; 2007. Disponible en: <http://www.ama-assn.org/ama/pub/category/17694.html>
29. Griffiths, M. D. The relationship between gambling and videogame playing: A response to Johansson and Gotestam. *Psychological Reports*. 2005; 96: 644-646.
30. Keepers, G. A. Pathological preoccupation with video games. *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*. 1990; 29: 49-50.
31. Fisher, S. E. Identifying video game addiction in children and adolescents. *Addictive Behaviors*. 1994; 19: 545- 553.
32. Shotton, M. *Computer addiction? A study of computer dependency*. London: Taylor and Francis; 1989.
33. Griffiths, M. D. y Hunt, N. Dependence on computer games by adolescents. *Psychological Reports*. 1998; 82: 475-480.
34. Orzack, M.H. *Computer Addiction Services*; 2003. Disponible en: <http://www.computeraddiction.com>
35. Marengo, Leonardo. ¿Gamer o adicto? Revisión narrativa de los aspectos psicológicos de la adicción a los videojuegos. *Revista Neuropsicología Latinoamericana*. Sociedad Latinoamericana de Neuropsicología Québec, Canadá. 2015; 7(3), 2015: 1-12
36. Han, D., Hwang, J. & Renshaw, P. The effect of family therapy on the changes in the severity of online game play and brain activity in adolescents with online game addiction. *Psychiatry Research: Neuroimaging*. 2012; 202(2): 126-131.

37. Ding, W., Sun, J., Sun, Y., Zhou, Y., Li, L., Xu, J. & Du, Y. Altered default network resting-state functional connectivity in adolescents with internet gaming addiction. PLOS ONE. 2013: 8(3).
38. Feng, Q., Chen, X., Su, J., Zhou, Y., Sun, Y., Ding, W., Zhang, Y., Zhuang, Z., Xu, J. & Du, Y. Voxel-level comparison of arterial spin-labeled perfusion magnetic resonance imaging in adolescents with internet gaming addiction. Behavioral and Brain Functions. 2013; 9(33).
39. Eguia Gómez J, Contreras Espinosa R, Solano Albajes L. Videojuegos: Conceptos, Historia y su Potencial Como Herramientas Para La Educación. 3ciencias; 2013.
40. Reyes Hernández, K, Colaboradores. Los videojuegos: ventajas y perjuicios para los niños. Mexicana de Pediatría [citado el 8 de mayo 2018]. 2014; 81(2):74-78.
41. Organización Mundial de la Salud. Salud Familiar y Comunitaria; 2012. [Internet] Disponible en: <http://new.paho.org/nic>.
42. Minuchin, S. Familias y terapia familiar. Barcelona: Geodisa. 2008; 32.
43. ZALDIVAR, D. "Funcionamiento Familiar Saludable". Fundación Salud Vida. Cuba. 2007; 1. Disponible en: [http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/rehabilitaciontemprana/funcionamiento\\_familiar.pdf](http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/rehabilitaciontemprana/funcionamiento_familiar.pdf).
44. GRANIC, I., DISHION, T. J. & HOLLENSTEIN, T. "The family ecology of adolescence: A dynamic systems perspective on normative development". In G. R. Adams, & Berzonsky, M. (Ed.), The Blackwell Handbook of Adolescence. Oxford, UK: Blackwell; 2003.
45. Mendoza A. Guía Metodológica para la Intervención Preventiva con Familias. Perú: Devida. 2004.

46. Mendoza A. Guía Metodológica para la Intervención Preventiva con Familias. Perú: Devida. 2004; 68.
47. Martínez Ana, Iraurgi J, Sanz M. Validez estructural del FACES – 20 Esp. Versión española de 20 ítems de la escala de Evaluación de la Cohesión y Adaptabilidad Familiar. RIDEP. 2011; 29 (1): 147 – 149.
48. Zegers B Larraín A, Polaino A, Trapp A, Diez I. Validez y confiabilidad de la versión española de la escala de Cohesión y Adaptabilidad Familiar (CAF) de Olson, Russell & Sprenkle para el diagnóstico del funcionamiento familiar en la población chilena Rev. Chil. Neuro. Psiquiatr. Chile 2003; 5 (2): 36 – 40.
49. María Jesús Cava. COMUNICACIÓN FAMILIAR Y BIENESTAR PSICOSOCIAL EN ADOLESCENTES. Actas del VIII Congreso Nacional de Psicología Social. 2003; 1(1): 23-27.
50. Alegsa.com. Diccionario Virtual argentino. (Consultado 13 de mayo 2018).  
Disponibile en: <http://www.alegsa.com>
51. Vera Romero O, Vera Romero F. Evaluación del nivel socioeconómico: presentación de una escala adaptada en una población de Lambayeque. Cuerpo Médico HNAAA; 2013.
52. Instituto Nacional de Salud. –Efecto del nivel socioeconómico sobre algunos indicadores de salud y nutrición en la niñez, Perú 2003-2004. Lima: INS; 2007.
53. Devinsky O, Bear D. Varieties of aggressive behavior in temporal lobe epilepsy. American Journal of Psychiatry; 141: 651-656.
54. American Psychiatric Association. Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales. Masson, Barcelona, 1995.

55. Archer, J., Holloway, R. y McLouglin, K. Self-Reporter Physical Aggression among young men. *Aggressive Behavior*. 1995; 21: 325-342.
56. Ayuso GJL. Biología de la conducta agresiva y su tratamiento. *Salud mental*. 1999; 10: 19-25.

## ANEXOS

### MATRIZ DE CONSISTENCIA

Problema	Objetivo	Hipótesis	Variables	Metodología	Instrumentos	fuentes
<p><b>Problema general</b></p> <p>¿La comunicación familiar, el nivel socioeconómico y la agresividad del estudiante están asociados a la adicción a videojuegos en escolares de 3°, 4° y 5° año del nivel secundario de cuatro instituciones educativas en la provincia de Huánuco en el año 2018?</p>	<p><b>Objetivo general</b></p> <p>Determinar la asociación entre la comunicación familiar, la agresividad del estudiante, el nivel socioeconómico a la adicción a videojuegos de internet en escolares de 3°- 5° año del nivel secundario de cuatro Instituciones Educativas de Huánuco en el año 2018.</p> <p><b>Objetivos específicos</b></p>	<p><b>Hipótesis General.</b></p> <p>Ha: La comunicación familiar, el nivel socioeconómico y la agresividad del estudiante están asociados a la adicción de videojuegos en escolares de 3°,4° y 5° año del nivel secundario de cuatro instituciones educativas de la provincia de Huánuco en el año 2018.</p>	<p><b>Variable dependiente:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La adicción a videojuegos</li> </ul> <p><b>Variable independiente</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La comunicación familiar</li> </ul>	<p>El diseño de nuestra investigación es Cuantitativo, Observacional, Analítico, Transversal.</p>	<p>Ficha de recolección de datos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Test de Adicción a los Videojuegos</li> <li>• Escala de Comunicación Padres-adolescentes de Olson y Barnes.</li> <li>• Cuestionario de</li> </ul>

<p><b>Problema secundarios</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Existe relación entre la comunicación familiar con la adicción a videojuegos de internet en escolares de secundaria 3°, 4 y 5 de cuatro instituciones educativas, Huánuco 2018?</li> <li>• ¿Existe relación entre la agresividad del estudiante y la adicción de videojuegos de internet en escolares de secundaria 3°, 4 y 5 de cuatro instituciones</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluar la asociación entre la comunicación familiar con la adicción a videojuegos de internet en escolares de secundaria 3°, 4 y 5° de cuatro instituciones educativas, Huánuco 2018.</li> <li>• Estimar la asociación entre la agresividad del estudiante y la adicción de videojuegos de internet en escolares de secundaria 3°, 4 y 5 de cuatro instituciones educativas, Huánuco 2018.</li> </ul>	<p><b>Hipótesis secundarias</b></p> <p><b>Hi1:</b> La comunicación familiar está asociada a la adicción de videojuegos en escolares de 3°,4° y 5° año del nivel secundario de cuatro instituciones educativas de la provincia de Huánuco en el año 2018.</p> <p><b>Hi2:</b> El nivel socioeconómico está asociado a la adicción de videojuegos en escolares de 3°,4° y 5° año del nivel secundario de cuatro instituciones educativas de la provincia de Huánuco en el año 2018.</p> <p><b>Hi3:</b> La agresividad del estudiante está</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El nivel socioeconómico</li> <li>• La agresividad del estudiante</li> </ul> <p><b>Variables intervinientes</b></p> <p>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lugar de procedencia</li> <li>• Sexo</li> <li>• Edad</li> <li>• Horas de juego</li> </ul>	<p>Ficha de recolección de datos.</p>	<p>Agresividad AQ de Buss y Perry.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Escala de Mendéz Grafar castellano.</li> <li>• Encuesta elaborada por los tesistas.</li> </ul>
---	---	--	---	---------------------------------------	--



<p>educativas, Huánuco 2018?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Existe relación entre el nivel socioeconómico y la adicción a videojuegos de internet en escolares de secundaria 3°, 4 y 5 de cuatro instituciones educativas, Huánuco en el año 2018?</li> </ul>	<p>Inferir la asociación entre el nivel socioeconómico y la adicción a videojuegos de internet en escolares de secundaria 3°, 4 y 5 de cuatro instituciones educativas, Huánuco en el año 2018.</p>	<p>asociada a la adicción de videojuegos en escolares de 3°, 4° y 5° año del nivel secundario de cuatro instituciones educativas de la provincia de Huánuco en el año 2018.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lugar de juego</li> <li>• Fuente de dinero</li> </ul>		<p>Ficha de recolección de datos</p>	
--	---	---	--	--	--------------------------------------	--

## INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN  
Facultad de Medicina  
Escuela Profesional de Medicina Humana



FECHAS: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

CÓDIGO DE FICHA: \_\_\_\_\_

### INVESTIGADORES:

- ALARCON SIMEON, Estefani Vanesa
- CALERO MORALES, Wilder David

El objetivo del presente estudio es recopilar información para determinar la asociación de La comunicación familiar, el nivel socioeconómico y la agresividad del estudiante con el uso de videojuegos para así tener en cuenta hasta qué punto podemos hacer uso de los videojuegos, para evitar los efectos no deseados.

**INTRUCCIONES:** Se resalta la gran importancia de la **veracidad**, asegurándole que son confidenciales y permanecerán en el **anonimato**, asimismo se le agradece su colaboración respondiendo cada ítem y tomarse el tiempo para hacerlo. La ficha se rellena marcando un **aspa (X)** en el espacio que le parece correcto. En lo posible, se le solicita evitar dejar espacios en blanco. No existe respuesta correcta ni incorrecta, solo información verídica. Si tuviera alguna duda, por favor solicite ayuda a los investigadores. al termino sírvase entregar la ficha a los mismos investigadores.

### 1) Datos relacionados con el estudiante:

1. Edad: \_\_\_\_\_

2. Sexo

0	FENENINO
1	MASCULINO

3. Lugar de Procedencia: \_\_\_\_\_

0	TERCERO
1	CUARTO

4. Año de estudio: 

2	QUINTO
---	--------

2) Datos relacionados al nivel socioeconómico

- Marca con un X

DIMENSIONES	PUNTAJE	ITEMS
A. Profesión y/o ocupación del padre	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Profesión universitaria</li> <li>• comerciantes de alta productividad</li> <li>• oficiales de fuerzas armadas.</li> </ul>
	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Profesión técnica superior</li> <li>• medianos comerciantes</li> <li>• productores.</li> </ul>
	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Empleados sin profesión universitaria</li> <li>• pequeños comerciantes</li> </ul>
	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Obreros especializados</li> <li>• parte de los trabajadores del sector informal (con primaria completa)</li> </ul>
	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Obreros no especializados</li> <li>• parte de los trabajadores del sector informal (con primaria incompleta)</li> </ul>
B. Nivel de instrucción de la madre	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Enseñanza universitaria</li> <li>• Técnico superior completa</li> </ul>
	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Enseñanza secundaria completa</li> <li>• técnica media.</li> </ul>
	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Enseñanza secundaria incompleta</li> </ul>
	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Enseñanza primaria completa</li> <li>• primaria incompleta</li> </ul>
	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analfabeta</li> </ul>
C. Principal fuente de ingreso de la familia	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fortuna heredada o adquirida</li> </ul>
	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ganancia o beneficios</li> <li>• honorarios profesionales</li> </ul>
	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sueldo mensual</li> </ul>

	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Salario semanal o por día,</li> <li>• Salario por entrega de la obra o trabajo</li> </ul>
	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apoyo de programas sociales del estado</li> </ul>
D. Condiciones de alojamiento	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vivienda con óptimas condiciones sanitarias en ambientes con lujo</li> </ul>
	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vivienda con óptimas condiciones sanitarias en ambientes con lujo sin exceso y suficiente espacio</li> </ul>
	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vivienda con ambientes espaciosos y reducidos con buenas condiciones sanitarias.</li> </ul>
	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Viviendas con ambientes espaciosos o reducidos y/o con deficiencias en algunas condiciones sanitarias.</li> </ul>
	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pueblo joven o asentamiento humano con condiciones sanitarias inadecuadas.</li> </ul>

3) Datos relacionados al uso de videojuegos:

- Marca con un (X)

	< 30 min	30min- 1hora	1 hora-2horas	≥ 2 horas
Tiempo de juego				

	Hogar	Cabinas de internet	Lan centers gaming (cabinas sólo para juegos)
Lugar donde mayormente juegas			

	Me lo dan mis padres	Trabajo y/o ahorro	otros

Fuente de obtención del dinero			
--------------------------------	--	--	--

- Marca con un X

N°	PREGUNTA	SI	NO
1	¿Has jugado los llamados video juegos por lo menos una vez?		
2	¿Cuándo tienes deseos de jugar, sientes que es superior a tu voluntad y que no puedes controlarlo?		
3	¿Has llegado a un alto nivel de dominio de algún juego?		
4	¿Necesitas del juego para estar tranquilo?		
5	¿En una semana cuantas veces en promedio vas a jugar?	< 3 veces	≥ 4 veces
6	¿Cuándo deseas ir a jugar lo puedes dejar para otro momento?		
7	¿Te ocasiona problemas en la escuela, trabajo o familia salir a jugar?		
8	¿Cuándo tienes tiempo y dinero, prefieres ir a jugar antes que otras actividades?		
9	¿Cuándo juegas sientes que te liberas, te olvidas de todo, te desestresas o tranquilizas?		
10	Si marcaste "SÍ" en las preguntas: 1, 2, 3, 7, 8 y 9 ¿hace cuánto tiempo presentas el deseo intenso?	< 6 meses	≥ 6 meses

4) Datos relacionados a la comunicación familiar:

- Marca con un (X)

1	2	3	4	5
Totalmente desacuerdo	Desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Acuerdo	Totalmente acuerdo

N°	ITEMS	1	2	3	4	5
1	Puedo discutir mis creencias con mis padres sin sentirme cohibido o incómodo.					
2	A veces tengo dificultad para creerles a mis padres todo lo que dicen.					
3	Mis padres siempre me escuchan.					
4	A veces temo decirles a mis padres lo que pienso en ese momento.					
5	Mis padres tienden a decirme cosas que me lastiman.					
6	Mis padres pueden saber cómo me siento, sin preguntármelo.					
7	Me siento bien por la manera como nos comunicamos mis padres y yo.					
8	Si tuviera un problema, podría decírselo a mis padres.					
9	Demuestro afecto a mis padres.					
10	Cuando tenemos un disgusto con mis padres, con frecuencia opto por no hablarles.					
11	Soy muy cuidadoso (a) acerca de lo que le digo a mis padres.					
12	Cuando hablo con mis padres, tengo la tendencia a decir ofensivas.					
13	Cuando hago preguntas, recibo respuestas sinceras de mis padres.					
14	Mis padres tratan de comprender.					

15	Hay temas que evito conversar con mis padres.					
16	Encuentro fácil conversar sobre mis problemas con mis padres.					
17	Es muy fácil para mí expresarles mis sentimientos a mis padres.					
18	Mis padres me incomodan o me hacen ponerme de mal genio.					
19	Mis padres me ofenden cuando están molestos conmigo.					
20	No creo que pueda decirle a mis padres como me siento acerca de algunas cosas.					

5) Datos relacionados al comportamiento del estudiante:

1	2	3	4	5
Completamente falso	Bastante falso	Ni verdadero ni falso	Bastante verdadero	Completamente verdadero

N°	ITEMS	1	2	3	4	5
1	De vez en cuando no puedo controlar mi impulso de golpear a otras personas.					
2	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos discuto abiertamente con ellos.					
3	Me enfado rápidamente, pero se me pasa en seguida.					
4	A veces soy envidioso.					
5	Si me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona.					
6	Suelo no estar de acuerdo con la gente.					
7	Cuando estoy frustrado, suelo mostrar mi irritación.					
8	En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente.					
9	Si alguien me golpea le respondo golpeándolo también.					
10	Cuando la gente me molesta, hablo con ellos después de lo sucedido.					

11	Algunas veces me siento como un barril de pólvora a punto de estallar.					
12	Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades.					
13	Me suelo implicar en las peleas algo más de lo normal.					
14	Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ellos.					
15	Soy una persona tranquila.					
16	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas.					
17	Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago.					
18	Mis amigos dicen que discuto mucho					
19	Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva					
20	Sé que mis "amigos" me critican a mis espaldas.					
21	Hay gente que me provoca a tal punto que llegamos a pelearnos.					
22	Algunas veces pierdo el control sin razón alguna.					
23	Desconfío de desconocidos que se muestran amigables.					
24	Golpeo a una persona sin razón alguna.					
25	Tengo dificultades para controlar mi carácter.					
26	Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas.					
27	He amenazado a gente que conozco.					
28	Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto que querrán.					
29	He llegado a estar tan furioso que he roto cosas.					

*Gracias por su colaboración*



## CONSENTIMIENTO INFORMADO



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN  
Facultad de Medicina  
Escuela Profesional de Medicina Humana



**TÍTULO:** “ASOCIACIÓN DE LA COMUNICACIÓN FAMILIAR, EL NIVEL SOCIOECONÓMICO Y LA AGRESIVIDAD DEL ESTUDIANTE A LA ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS EN ESCOLARES DE 3°, 4° Y 5° AÑO DEL NIVEL SECUNDARIO DE CUATRO INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE LA PROVINCIA DE HUÁNUCO EN EL AÑO 2018”

Al firmar este documento, doy mi consentimiento para participar de un estudio realizado por los alumnos del sexto año de la Escuela Académico de Medicina Humana, de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán de Huánuco. Esto implica que he sido informado sobre los siguientes aspectos:

**Condiciones del participante.** Entiendo que la información que brindaré será utilizada con fines científicos y formará parte de un estudio a realizarse en los alumnos de 3°, 4° y 5° año del nivel secundario de mi respectiva Institución Educativa.

**Objetivo del estudio.** Tengo conocimiento que esta evaluación tiene como objetivo principal determinar la asociación entre la comunicación familiar, el nivel socioeconómico y la agresividad del estudiante a la adicción a videojuegos en escolares de 3°, 4° y 5° año del nivel secundario de cuatro instituciones educativas de la provincia de Huánuco en el año 2018.

**Tipo de datos.** En caso de aceptar participar en el estudio se me realizarán algunas preguntas sobre datos personales y de mis familiares, así como mis percepciones de uso y abuso de videojuegos.

**Naturaleza del compromiso.** La que me comprometo a dar durará de 15-20 minutos.

**Patrocinio.** El presente estudio será desarrollado por los alumnos de la Escuela Profesional de Medicina Humana como trabajo de tesis, con apoyo de un especialista en Psiquiatría y en coordinación con la Facultad de Medicina de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán.

**Selección de los participantes.** Entiendo que fui invitado para participar en este estudio por cumplir con los criterios de inclusión que los alumnos tomaron en cuenta para su muestra.

**Riesgos y beneficios.** He sido informado con claridad que no habrá ningún riesgo ni costo potencial para mí al participar en este estudio. Asimismo, no recibiré ningún beneficio directo como resultado de mi participación.

**Garantía de confidencialidad.** Se me ha dicho que las respuestas a mis preguntas no serán reveladas a nadie y que en ningún informe de este estudio se me identificará jamás en forma alguna.

**Consentimiento voluntario.** He concedido libremente responder a esta encuesta, también se me ha informado que tanto si participo o si no lo hago, o si me rehúso a responder alguna pregunta no habrá sanción alguna a mi persona.

**Derecho a retirarse.** Se me ha notificado que mi participación es del todo voluntaria y que aún después de iniciada puedo rehusarme a responder alguna pregunta o decidir dar por terminada la encuesta en cualquier momento, pero con la posibilidad de reiniciarla cuando me lo soliciten para concluirla.

**Información para contactarse.** Entiendo que los resultados de la investigación me serán proporcionados si los solicito y en caso de que tenga alguna pregunta acerca del estudio me comunique con los investigadores, quienes pueden ser localizados en la E.A.P de Medicina Humana de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán de Huánuco o mediante una llamada telefónica a los números que se detallan a continuación:

INVESTIGADORES	TELÉFONO
Alarcón Simeón, Estefani	975786076
Calero Morales, Wilder	979768505

---

**Firma del entrevistador**



**Huella digital del entrevistador**

---

**Firma del entrevistado**



**Huella digital del entrevistado**

---

**Fecha**

## **NOTA BIOGRÁFICA**

1. ALARCON SIMEON, Vanesa Estefani, nació en Cerro de Pasco-Perú, 25 de septiembre del 1993. Comenzó sus estudios de inicial en la Institución Educativa Inicial Victoria García Bonifati, prosiguiendo la primaria Institución Educativa N°31775 Almirante Miguel Grau, ambos en Yanacancha-Pasco y los estudios secundarios en la Institución Educativa Eclesial La Inmaculada Concepción en Huánuco. Ingresó a la Universidad Nacional Hermilio Valdizán a la EP Medicina Humana. En el año 2019 realizó el internado médico en el Hospital Nacional Hermilio Valdizán Medrano de la ciudad de Huánuco.

2. CALERO MORALES, Wilder David, nació el 17 de setiembre del 1993, Huánuco - Perú. Inició sus estudios de inicial en el colegio San Juan Linares Rojas- Lima, primaria en el colegio Julio Armando Ruiz Vásquez y culminó estudios secundarios en el colegio Seminario San Luis Gonzaga. Ingresó a la Universidad Nacional Hermilio Valdizán a la E.P Medicina Humana. En el año 2019 realizó el internado médico en el Hospital Nacional Sergio E. Bernales de Collique.