UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE PSICOLOGÍA
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA
CARRERA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

“AUTOCONCEPTO Y ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE SEXTO GRADO DE PRIMARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA, AMARILIS - HUÁNUCO 2021”

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADA EN PSICOLOGÍA

TESISTAS: PAMELA DIANA CARLOS AMBROSIO.
HESTER JUDITH INOCENTE COZ.
DIANA PRETEL AUGUSTO.

ASESOR: Mg. JESÚS AURELIO CALLE ILIZARBE.

HUÁNUCO – PERÚ

2021

DEDICATORIA

A Dios, quien como guía estuvo presente en el caminar de mi vida, bendiciéndome y dándome fuerzas para continuar con mis metas trazadas sin desfallecer.

A mi madre, que con su apoyo incondicional, amor y confianza permitió que culmine mi carrera profesional.

A todos aquellos familiares que me brindaron sabios consejos y palabras de aliento, logrando hacer de mí una mejor persona.

***Carlos Ambrosio, Pamela Diana*.**

A Dios, quien es el hacedor de todas las cosas.

A mi madre, que con su amor y ayuda incondicional tuve la oportunidad de cursar los estudios superiores.

A mis hermanos, por sus consejos y constantes palabras de motivación y a todas aquellas personas que hicieron posible mi formación profesional

Inocente Coz, Hester Judith.

A Dios, porque a pesar de los obstáculos siempre me dio fuerzas para seguir adelante.

A mi madre, pues sin su ayuda y apoyo incondicional no hubiese podido cumplir mi sueño de ser profesional.

***Pretel Augusto, Diana*.**

AGRADECIMIENTOS

A la Facultad de Psicología de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán; por el esmero en la enseñanza y formación académica, facilitándonos la consolidación de conocimientos para su aplicación en el ámbito profesional.

Al Mg. Jesús Calle Ilizarbe, asesor del presente estudio, por las supervisiones, orientaciones, correcciones y consejos brindados durante el desarrollo y presentación de esta tesis de investigación.

A nuestros docentes, por impartirnos sus sabios conocimientos para poder desarrollarnos en esta hermosa carrera profesional.

A los demás miembros del servicio de Psicología; por su apoyo a lo largo de este proceso de titulación profesional

RESUMEN

Este estudio tuvo como objetivo determinar la relación entre el autoconcepto y la adicción a los videojuegos en estudiantes de sexto grado de primaria de una Institución Educativa Pública de Huánuco. La investigación fue de tipo cuantitativa, analítica, transversal, con diseño correlacional en una población muestral de 155 estudiantes de sexto grado de primaria, se aplicó como técnica la encuesta y como instrumentos la Escala de Autoconcepto y el Test de Dependencia a los Videojuegos. El análisis estadístico de datos se efectuó con el programa estadístico SPSS 23.0 y la prueba de hipótesis se realizó con el coeficiente de correlación de Spearman con un $p<0.05$. Los resultados evidenciaron que, en cuanto al autoconcepto, 60,6% de estudiantes tuvieron autoconcepto promedio, 28,4% autoconcepto bajo y 11,0% autoconcepto alto; respecto a la adicción a los videojuegos, 42,6% presentaron adicción moderada, 37,4% tuvieron adicción severa y 20,0% mostraron adicción leve. Se encontró alta correlación negativa y significativa entre el autoconcepto y la adicción a los videojuegos en estudiantes de educación primaria [Rho = –0,777; p = 0,000]. También se encontró correlación significativa entre el autoconcepto académico (p = 0,000) autoconcepto social (p = 0,000) autoconcepto emocional (p = 0,000), autoconcepto familiar (p = 0,000), autoconcepto físico (p = 0,000) y la adicción a los videojuegos en la muestra de estudio. Se concluye afirmando que existe relación significativa entre el autoconcepto y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria.

Palabras clave: Autoconcepto, Adicción a los videojuegos, Estudiantes.

ABSTRACT

The objective of this study was to determine the relationship between self-concept and addiction to video games in sixth grade primary students of a public educational institution in Huánuco. The research was quantitative, analytical, cross-sectional, with correlational design in a sample population of 155 students in the sixth grade of primary, the survey was applied as a technique and the instruments Self-concept Scale and the Video Game Dependency Test. The statistical data analysis was performed with the SPSS 23.0 statistical program and hypothesis testing was performed with the Spearman correlation coefficient with a $p<0.05$. The results showed that in terms of self-concept, 60.6% of students had average self-concept, 28.4% low self-concept and 11.0% high self-concept; regarding addiction to video games, 42.6% had moderate addiction, 37.4% had severe addiction and 20,0% showed mild addiction. Inferentially high negative and significant correlation was found between self-concept and video game addiction in primary school students [Rho = - 0.777; p = 0.000]. Significant correlation was also found between academic self-concept (p = 0.000) social self-concept (p = 0.000) emotional self-concept (p = 0.000), family self-concept (p = 0.000), physical self-concept (p = 0.000) and video game addiction in the study sample. It is concluded that there is a significant relationship between self-concept and addiction to video games in sixth grade primary students.

Keywords: Self-concept, Video game addiction, Students.

ÍNDICE

DEDICATORIA ii

AGRADECIMIENTOS..... iii

RESUMEN..... iv

ABSTRACT v

ÍNDICE vi

ÍNDICE DE TABLAS..... ix

ÍNDICE DE FIGURAS..... xii

ÍNDICE DE ANEXOS.....xiv

INTRODUCCIÓN..... xv

CAPÍTULO I 17

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN 17

1.1 Fundamentación del problema de investigación.....17

1.2 Formulación del problema general y específicos. 23

1.2.1 Problema general:.....23

1.2.2 Problemas específicos:.....23

1.3 Formulación de objetivos generales y específicos: 24

1.3.1 Objetivo general:.....24

1.3.2 Objetivos específicos:.....24

1.4 Justificación.....25

1.5 Limitaciones. 27

1.6 Formulación de hipótesis generales y específicas. 28

1.6.1 Hipótesis general:.....28

1.6.2 Hipótesis específicas: 28

1.7 Variables. 30

1.7.1 Variable 1. 30

1.7.2 Variable 2 30

1.8 Operacionalización de variables.....31

CAPÍTULO II 33

MARCO TEÓRICO.....33

2.1. Antecedentes. 33

2.2. Bases teóricas.....40
2.2.1. Teoría del uso de las gratificaciones.....40
2.2.2. Teoría de las relaciones interpersonales de William Schutz.....42
2.2.3. Definición de autoconcepto.....43
2.2.4. Dimensiones del autoconcepto.....44
2.2.5. Definición de adicción.....46
2.2.6. Tipos de adicción.....47
2.2.7. Definición de videojuegos.....47
2.2.8. Tipos de videojuegos.....48
2.2.9. Adicción a los videojuegos.....49
2.2.10. Dimensiones de la adicción a los videojuegos.....49
2.2.11. Consecuencias de la adicción a los videojuegos.....51
2.3. Bases conceptuales.....52
CAPÍTULO III.....54
METODOLOGÍA.....**54**
3.1. Ámbito.....54
3.2 Población.....55
3.3 Muestra.....57
3.4 Nivel y tipo de investigación.....58
3.4.1 Nivel de investigación.....58
3.4.2 Tipo de investigación.....58
3.5 Diseño de investigación.....59
3.6 Métodos, técnicas e instrumentos.....60
3.6.1. Métodos.....60
3.6.2. Técnicas.....60
3.6.3. Instrumentos.....61
3.7 Validación y confiabilidad de los instrumentos.....65
3.8 Procedimientos.....67
3.9 Tabulación y análisis de datos.....69
3.10 Consideraciones éticas.....70
CAPÍTULO IV.....72
RESULTADOS.....**72**
4.1. Presentación de resultados, análisis e interpretación.....72
3.11 Verificación de hipótesis.....103

CAPÍTULO V 113

DISCUSIÓN DE RESULTADOS 113

CONCLUSIONES 119

RECOMENDACIONES 120

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS 122

ANEXOS 128

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población de estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E. “Julio Armando Ruiz Vásquez”, Huánuco 2021 55

Tabla 2. Edad de los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco 2021. 72

Tabla 3. Género de los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco 2021 73

Tabla 4. Procedencia de los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco 2021 74

Tabla 5. Frecuencia de uso de videojuegos en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco 2021 75

Tabla 6. Tipo de videojuegos utilizados por los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco 2021 76

Tabla 7. Personas con quienes juegan videojuegos los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco 2021 77

Tabla 8. Horas de uso de videojuegos en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco 2021. 79

Tabla 9. Nivel de autoconcepto en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco 2021 81

Tabla 10. Autoconcepto académico en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco 2021 83

Tabla 11. Autoconcepto social en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco 2021 85

Tabla 12. Autoconcepto emocional en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco 2021 87

Tabla 13. Autoconcepto familiar en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco 2021 89

Tabla 14. Autoconcepto físico en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco 2021 91

Tabla 15. Adicción a los videojuegos en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco 2021 93

Tabla 16. Adicción a videojuegos en la dimensión abstinencia en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco 2021.....95

Tabla 17. Adicción a videojuegos en la dimensión abuso y tolerancia en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco 2021.....97

Tabla 18. Adicción a videojuegos en la dimensión problemas asociados a los videojuegos en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco 2021.....99

Tabla 19. Adicción a videojuegos en la dimensión dificultad en el control en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco 2021.....101

Tabla 20. Prueba de normalidad Kolmogorov Smirnov de las variables autoconcepto y adicción a los videojuegos en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco 2021.....103

Tabla 21. Relación entre el autoconcepto y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez”, Amarilis - Huánuco 2021 104

Tabla 22. Relación entre el autoconcepto académico y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez”, Amarilis - Huánuco 2021 106

Tabla 23. Relación entre el autoconcepto social y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez”, Amarilis - Huánuco 2021 108

Tabla 24. Relación entre el autoconcepto emocional y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez”, Amarilis - Huánuco 2021 109

Tabla 25. Relación entre el autoconcepto familiar y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez”, Amarilis - Huánuco 2021 110

Tabla 26. Relación entre el autoconcepto físico y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez”, Amarilis - Huánuco 2021 111

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Edad de los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco 2021. 72
Figura 2. Género de los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco 2021 73
Figura 3. Procedencia de los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco 2021 74
Figura 4. Frecuencia de uso de videojuegos en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco 2021.....75
Figura 5. Tipo de videojuegos utilizados por los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco 2021.....76
Figura 6. Personas con quienes juegan videojuegos los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco 2021 77
Figura 7. Horas de uso de videojuegos en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco 2021. 79
Figura 8. Nivel de autoconcepto en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco 2021 81
Figura 9. Autoconcepto académico en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco 2021 83
Figura 10. Autoconcepto social en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco 2021 85

Figura 11. Autoconcepto emocional en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco 2021 87
Figura 12. Autoconcepto familiar en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco 2021 89
Figura 13. Autoconcepto físico en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco 2021 91
Figura 14. Adicción a los videojuegos en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco 2021 93
Figura 15. Adicción a videojuegos en la dimensión abstinencia en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco 2021.....95
Figura 16. Adicción a videojuegos en la dimensión abuso y tolerancia en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco 2021.....97
Figura 17. Adicción a videojuegos en la dimensión problemas asociados a los videojuegos en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco 2021.....99
Figura 18. Adicción a videojuegos en la dimensión dificultad en el control en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco 2021.....101

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia 129
Anexo 2. Consentimiento informado 132
Anexo 3. Cuestionario de características generales 134
Anexo 4. Ficha técnica escala de autoconcepto.....136
Anexo 5. Escala de autoconcepto.....140
Anexo 6. Ficha técnica test de dependencia a los videojuegos 142
Anexo 7. Test de dependencia a los videojuegos 145
Anexo 8. Constancias de validación 148

INTRODUCCIÓN

En los últimos años las nuevas herramientas tecnológicas han pasado a formar parte activa en la vida de la población escolar, tanto en las instituciones educativas como fuera de ellas, sin embargo, el uso desmedido e indiscriminado de las mismas ha ido provocando que desarrollen una condición de dependencia o adicción a estas herramientas tecnológicas.

Uno de este tipo de adicciones tecnológicas es la adicción a los videojuegos cuyos casos han ido aumentando paulatinamente en los escolares por su fácil acceso a esta herramienta tecnológica, situación que se ha incrementado aún más durante el confinamiento por la pandemia del Covid 19, donde los escolares han pasado mayor tiempo frente a una computadora o utilizan las consolas de videojuegos con mayor frecuencia que antes.

En esta perspectiva existen factores psicológicos que predisponen para que los escolares tengan una mayor adicción de los videojuegos, los cuales están relacionados esencialmente con una baja autoestima y deficiente autoconcepto que favorecen para que los estudiantes se refugien en los videojuegos para olvidar los problemas que presentan y opten por jugar más que el resto causando consecuencias negativas en su rendimiento académico y en su salud física o emocional.

Por ello, este estudio de investigación se realiza buscando determinar la relación que existe entre el autoconcepto y la adicción de videojuegos en los escolares de sexto grado de primaria en una Institución Educativa Pública de Huánuco durante el 2021, cuya importancia radica en que permite brindar información actualizada a las autoridades y docentes de la Institución

Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez sobre la situación de este problemática en los escolares de nivel primario que puede servir como fuente de referencia para la implementación de estrategias y programas psicológicos encaminadas a promover el fortalecimiento del autoconcepto en los escolares como medio relevante para el manejo terapéutico y prevención de casos de adicción a los videojuegos en la población escolar de nuestra región.

En esta perspectiva se presenta este informe de tesis clasificado en cinco capítulos básicos: capítulo I, problema de investigación; capítulo II, marco teórico; capítulo III, metodología del estudio; capítulo IV, resultados y capítulo V discusión de resultados; al final se presentan las conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos.

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Fundamentación del problema de investigación.

En los últimos años se ha podido observar que los escolares están adquiriendo comportamientos nocivos para su desarrollo personal y esto está preocupando a las autoridades educativas por sus implicaciones y efectos en su desempeño escolar, pues se manifiestan en la presencia de conductas transgresoras que provocan que desarrollen problemas de tipo conductuales como la adicción a los videojuegos. (Lume & Ordoñez; 2016)

Según la Organización Mundial de la Salud (OMS) la adicción a los videojuegos representa un trastorno mental que se encontrará incluida en la Clasificación Internacional de Enfermedades, señalando que constituye la adopción de un patrón de comportamiento tan grave donde la práctica de los videojuegos prevalece frente a otros intereses vitales de quienes lo padecen, siendo considerado un problema de salud pública en muchos países a nivel mundial. (Corrales; 2019).

En este sentido Castro et al. (2017) señalan que los escolares de nivel primario son los que dedican mayor parte de su tiempo a jugar videojuegos en comparación con otros grupos poblacionales, situación que incrementa la probabilidad de tener adicción a los videojuegos.

Al respecto un estudio realizado en España por Marco (2013) encontró que el 90,8% de estudiantes pertenecientes a una escuela pública y una privada hacían uso constante de los videojuegos,

evidenciando así un elevado índice de riesgo de adicción a los videojuegos en el ámbito escolar.

Al respecto, reportes de la Asociación Española de Videojuegos (AEVI) citados por Artezano (2020) evidencian que el 80% de los niños de 6 a 10 años, y el 78% de niños entre 11 a 14 son usuarios de videojuegos, existiendo una tendencia creciente en el riesgo de tener adicción por jugar videojuegos más de 6 horas diarias a la semana.

En América Latina, esta realidad se torna igual de apremiante, pues según un estudio realizado en México por López et al (2015) el 90,0% de escolares refirieron jugar videojuegos, de los cuales 64,0% realizaban esta actividad más de 3 horas diarias.

El Perú no se encuentra libre de esta realidad problemática, pues según un estudio realizado por Morán mencionado por Farfán y Muñoz (2018) el país se ubicó en el cuarto lugar más alto en concurrencia de escolares a las a cabinas de Internet, considerándose esta conducta como un factor desencadenante de las adicciones a los videojuegos en la etapa escolar.

Idme (2021) manifiesta que esta problemática se agudiza más si se considera que la llegada de la pandemia del Coronavirus (Covid 19) ha provocado que los escolares pasen más tiempo en su hogar refugiándose en la tecnología virtual para distraerse provocando que el uso de videojuegos en línea se incremente en más del 60,0% de casos.

En esta perspectiva, especialistas del Hospital Víctor Larco Herrera (HVLH, 2021), del Ministerio de Salud (MINSA) advirtieron que,

desde el inicio de la pandemia, hubo un incremento de los casos de adicción a los videojuegos en niños y adolescentes peruanos.

Asimismo, reportes del MINSA citados por Remigio (2017) establecen que durante el 2017 reportaron que las atenciones a menores con cuadros clínicos de adicción a los videojuegos en los hospitales públicos se incrementaron en un 35,0%; estimando que cerca del 50,0% de escolares a nivel nacional tienen conductas adictivas hacía los videojuegos pues se pasaban jugando de 4 a 8 horas diarias.

Una investigación realizada en Arequipa por Corrales (2019) identificó que cada mes se reportan hasta 6 casos de personas con rasgos adictivos hacía los videojuegos y otras adicciones tecnológicas, evidenciando con preocupación que cerca del 15,0% de casos se suscitaron en niños de 9 a 10 años de edad.

En Huánuco un estudio desarrollado por Jara, Morales & Rayo (2017) evidenció que 62,2% de escolares de primaria tuvieron problemas de uso de videojuegos, reportando que 64,0% de escolares de instituciones educativas públicas y 49,0% de instituciones educativas privadas presentaron problemas de abstinencia cuando no jugaban videojuegos.

En este contexto, Garibay y Guillén (2020) mencionan que el autoconcepto es uno de los aspectos más importante en el desarrollo de la personalidad de los escolares que se va construyendo desde edades tempranas a través de la interacción con el entorno familiar, escolar y

social pero cuando ello no se realiza de manera adecuada provoca que se presenten los problemas de bajo autoconcepto.

Al respecto Tacsa et al (2020) mencionan que los escolares que presentan bajos niveles de autoconcepto son los que tienen menores recursos para enfrentar las situaciones difíciles siendo más vulnerables a desarrollar adicciones, tener conductas antisociales y otros problemas que afectan su bienestar biopsicosocial.

En esta línea Solano (2019) menciona que reportes publicados por la Organización Mundial de la Salud en el 2018 que cerca del 20,0% de escolares a nivel mundial presentan problemas de salud mental y conductas antisociales debido a bajos niveles de autoconcepto y autoestima que afecta su rendimiento académico y desarrollo personal.

En América Latina, Fierro y Carbajal (2019) manifiestan que la Organización Panamericana de la Salud entre el 9% y 22,0% de consultas psicológicas en escolares de la región se deben a problemas emocionales y de comportamiento asociados a bajos niveles de autoconcepto que afectaba la convivencia escolar.

En el Perú, Hancco (2019) señala que esta situación es preocupante pues diversos estudios demuestran que entre el 30% y 40,0% de escolares peruanos muestran niveles bajos de autoconcepto, que causa que tengan problemas de rendimiento académico y conductas insanas en el ámbito familiar, educativo y social.

Lume y Ordoñez (2016) refieren el autoconcepto es uno de los factores que influyen en el desarrollo de las adiciones a los videojuegos en los escolares, enfatizando que los alumnos que tienen bajos niveles

de autoconcepto son los que utilizan los videojuegos como una búsqueda de evasión de los problemas de su vida diaria.

Esta relación es corroborada en algunas investigaciones relacionadas a esta problemática, en este sentido un estudio realizado por Sánchez, et al (2019) demostró que los escolares con niveles bajos de autoconcepto son los que tienen problemas más severos de adicción a los videojuegos.

Al respecto, Morales y Neira (2016) refieren que los escolares pueden presentar comportamientos inestables y bajo niveles de autoconcepto porque son muy influenciables por su grupo de pares, además de no disponer de los mecanismos necesarios para lidiar con las situaciones estresantes generadas por ámbito académico.

Por su parte Dudovitz et al (2013) refieren que el autoconcepto puede ser considerado como predictor de comportamientos relacionados con la adicción de videojuegos, advirtiéndose una relación moderada entre ambas variables.

Chacón et al (2018) señalan que los jóvenes que hacen un uso elevado de videojuegos presentan pobres habilidades sociales y malas relaciones interpersonales, interferencias en actividades cotidianas o problemas cognitivos que requieren necesariamente de una intervención psicológica específica.

Las consecuencias que puede ocasionar el uso descontrolado de los videojuegos son catastróficas, pues como refieren Gozme y Uraccahua (2019) los niños que abusan del uso de los videojuegos

pueden desarrollar síntomas de ansiedad, agresividad e inclusive tener desenlaces fatales como el suicidio.

En esta línea, Mateo (2019) refiere que las consecuencias de la adicción a los videojuegos en los escolares provocan esencialmente que estos tengan un pobre rendimiento académico conduciendo también al desarrollo de síntomas de depresión, abstinencia, soledad, aislamiento y deterioro de sus relaciones interpersonales.

En la Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez” también se ha podido evidenciar esta problemática pues se ha identificado que el uso excesivo de los videojuegos es un problema latente en los alumnos, quienes, antes de la emergencia sanitaria, tenían la costumbre de acudir de manera frecuente a las cabinas de Internet o a los centros de juego al finalizar las clases diarias. Actualmente, debido a la nueva modalidad de estudio, los estudiantes interactúan más con la tecnología digital pasando así horas delante del computador, tablet o teléfonos inteligentes; algunos de ellos evidencian poco control de su conducta de juego, pues hasta llegan a evadir las horas escolares para reemplazarlas por horas continuas de videojuegos, que ocasiona que presenten bajas calificaciones y en casos más complejos optan por la deserción escolar.

A esto se suma el hecho de que estos estudiantes en su mayoría, optan por relacionarse con un grupo de pares o amigos cuyas actividades de interés son las mismas; además, provienen de hogares con padres ausentes y que, actualmente las clases ya no son presenciales dejando como saldo una insuficiente exigencia académica por parte de la institución, que les provee de mayor tiempo libre y una

escasa supervisión parental que les permite que puedan dedicarse a jugar videojuegos en el momento y lugar que les sea placentero, llevándolo a niveles riesgosos para su estado de salud físico, psicológico y social.

Por ello se consideró importante realizar este estudio buscando identificar la relación entre el autoconcepto y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de una Institución Educativa Pública de Huánuco durante el año 2021.

1.2 Formulación del problema general y específicos.

1.2.1 Problema general:

¿Cuál es la relación entre el autoconcepto y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez”, Amarilis - Huánuco 2021?

1.2.2 Problemas específicos:

1. ¿Cuál es la relación entre el autoconcepto académico y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez”, Amarilis - Huánuco 2021?
2. ¿Cuál es la relación que existe entre el autoconcepto social y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez”, Amarilis - Huánuco 2021?
3. ¿Cuál es la relación entre el autoconcepto emocional y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de

la Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez”, Amarilis - Huánuco 2021?

4. ¿Cuál es la relación entre el autoconcepto familiar y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez”, Amarilis - Huánuco 2021?
5. ¿Cuál es la relación entre el autoconcepto físico y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez”, Amarilis - Huánuco 2021?

1.3 Formulación de objetivos generales y específicos:

1.3.1 Objetivo general:

Determinar la relación entre el autoconcepto y la adicción a los videojuegos en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez”, Amarilis - Huánuco 2021.

1.3.2 Objetivos específicos:

1. Establecer la relación que existe entre el autoconcepto académico y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez”, Amarilis - Huánuco 2021.
2. Identificar la relación que existe entre el autoconcepto social y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez”, Amarilis - Huánuco 2021.

3. Analizar la relación que existe entre el autoconcepto emocional y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez”, Amarilis - Huánuco 2021.
4. Establecer la relación que existe entre el autoconcepto familiar y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez”, Amarilis - Huánuco 2021.
5. Identificar la relación que existe entre el autoconcepto físico y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez”, Amarilis - Huánuco 2021.

1.4 Justificación

a) Justificación teórica.

Este estudio de investigación se justifica desde el punto de vista teórico porque la adicción a los videojuegos es una problemática que se encuentra arraigada en los niños en edad escolar, que ha provocado que algunos escolares presenten cuadros clínicos de dependencia y ludopatía que repercute negativa en su desarrollo físico y emocional; problemática que se agudiza aún más en aquellos escolares que tienen bajos niveles de autoconcepto que los vuelve susceptibles a desarrollar diversos tipos de conductas adictivas, que fueron analizado en esta investigación donde se confrontaron los postulados de los enfoques teóricos relacionados a esta problemática con la realidad

observada en el ámbito de estudio, permitiendo complementar la información teórica de las variables de estudio, al mismo tiempo que se constituye en antecedente de referencia para la realización de investigaciones afines a esta problemática.

b) Justificación práctica.

Esta investigación se justifica en el contexto práctico porque los resultados presentados en este informe de tesis permiten tener una mejor perspectiva de la problemática de la adicción a los videojuegos en los escolares cuya incidencia se está incrementado dramáticamente en los últimos años requiriendo un afrontamiento oportuno en el ámbito escolar; por ello los resultados de este estudio pueden ser utilizados como punto de partida para establecer e implementar medidas y programas estratégicos preventivos para la salud mental, encaminados a prevenir y tratar de manera oportuna la incidencia de adicciones a los videojuegos en estudiantes de las instituciones educativas de la ciudad de Huánuco; promoviendo el desarrollo del autoconcepto como aspecto esencial e importante para el fortalecimiento de la personalidad de los escolares y prevenir la incidencia de adicciones tecnologías y ludopatías en el contexto educativo, familiar y social.

c) Justificación metodológica.

El estudio se justifica en el contexto metodológico porque se considerará como muestra de análisis a un todos los alumnos de sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez”, contando con criterios de rigor

metodológico en la selección de la muestra en estudio; resaltándose a su vez que se utilizaron instrumentos de investigación estandarizados a nivel nacional e internacional y que fueron validados cuantitativa y cualitativamente, constituyéndose instrumentos metodológicos que pueden ser utilizados en el desarrollo de investigaciones relacionadas al autoconcepto y la adicción a los videojuegos en escolares de instituciones educativas.

1.5 Limitaciones.

Las limitaciones de la investigación se relacionaron desde el aspecto teórico con la inexistencia de antecedentes locales sobre la relación entre el autoconcepto y la adicción a videojuegos en los alumnos de las instituciones educativas de nivel primario, que dificultó la realización de una adecuada caracterización del problema en el contexto regional por lo que se optó por aumentar los antecedentes a nivel nacional e internacional para tener una mejor perspectiva de esta problemática en la población escolar.

Otra limitación suscitada en esta investigación derivó del acceso a la muestra de estudio, pues debido a la emergencia sanitaria y el alto riesgo de contagio en la provincia de Huánuco, no fue posible aplicar los instrumentos de estudio de manera presencial, por ello, se optó por realizar este proceso de manera virtual mediante los aplicativos de Google Meet; a esto se suma que el acceso a la muestra estuvo supeditado a la disponibilidad de tiempo y horario de estudios de los estudiantes del sexto grado de primaria de la Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez”; también se tuvieron

dificultades en la entregas de los documentos de asentimiento y consentimientos informados a estudiantes y padres de familia que tuvo que realizarse por vía virtual a través de la red social de Whatsapp.

Por último, otra de las limitaciones es que el resultado obtenido no se podrá generalizar a toda la población escolar huanuqueña, solo a la muestra que formó parte de este estudio.

1.6 Formulación de hipótesis generales y específicas.

1.6.1 Hipótesis general:

Hi: Existe relación significativa entre el autoconcepto y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez”, Amarilis - Huánuco 2021.

Ho: No existe relación significativa entre el autoconcepto y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez”, Amarilis - Huánuco 2021.

1.6.2 Hipótesis específicas:

H1: Existe relación significativa entre el autoconcepto académico y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez”, Amarilis - Huánuco 2021.

Ho: No existe relación significativa entre el autoconcepto académico y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez”, Amarilis - Huánuco 2021.

H2: Existe relación significativa entre el autoconcepto social y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez”, Amarilis - Huánuco 2021.

Ho: No existe relación significativa entre el autoconcepto social y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez”, Amarilis - Huánuco 2021.

H3: Existe relación significativa entre el autoconcepto emocional y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez”, Amarilis - Huánuco 2021.

Ho: No existe relación significativa entre el autoconcepto emocional y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez”, Amarilis - Huánuco 2021.

H4: Existe relación significativa entre el autoconcepto familiar y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez”, Amarilis - Huánuco 2021.

Ho: No existe relación significativa entre el autoconcepto familiar y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez”, Amarilis - Huánuco 2021.

H5: Existe relación significativa entre el autoconcepto físico y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez”, Amarilis - Huánuco 2021.

Ho: No existe relación significativa entre el autoconcepto físico y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez”, Amarilis - Huánuco 2021.

1.7 Variables.

1.7.1 Variable 1.

Autoconcepto.

Definición

García & Musitu (2014) señalan que el autoconcepto representa la idea o el pensamiento que cada persona tiene de sí misma y se forma mediante las prácticas, experiencias vividas y las relaciones que se establecen con el ambiente que lo rodea.

1.7.2 Variable 2

Adicción a los videojuegos.

Definición

Es el uso excesivo o compulsivo de los videojuegos al grado de interferir con la vida personal y las actividades de la vida cotidiana. (Chóliz y Marco, 2010)

1.8 Operacionalización de variables.

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA DE MEDICIÓN	INSTRUMENTO
V1 Autoconcepto	Académico	Respuestas a las preguntas del componente autoconcepto acadêmico de la Escala de Autoconcepto	1,2,3,4,5,6,	Ordinal	Escala de Autoconcepto (García y Musitu, 2014).
	Social	Respuestas a las preguntas del componente autoconcepto social de la Escala de Autoconcepto	7,8,9,10, 11,12		
	Emocional	Respuestas a las preguntas del componente autoconcepto emocional de la Escala de Autoconcepto	13,14,15, 16,17,18		
	Familiar	Respuestas a las preguntas del componente autoconcepto familiar de la Escala de Autoconcepto	19,20,21, 22,23,24,		
	Físico	Respuestas a las preguntas del componente autoconcepto físico de la Escala de Autoconcepto	25,26,27, 28,29,30		

V2 Adicción a los videojuegos	Abstinencia	Respuestas a las preguntas del componente abstinencia del test de Dependencia a los Videojuegos	3,4,6,7,10,11, 13, 14, 21, 25	Ordinal	Test de Dependencia a los Videojuegos (Chóliz, Chóliz y Marco, 2011).
	Abuso y tolerancia	Respuestas a las preguntas del componente abuso y tolerancia del test de Dependencia a los Videojuegos	1,5,8,9,12		
	Problemas asociados a los videojuegos	Respuestas a las preguntas del componente problemas associados a los videojuegos del test de Dependencia a los Videojuegos	16,17,19,23		
	Dificultad en el control	Respuestas a las preguntas del componente dificultad en el control del test de Dependencia a los Videojuegos	2,15,18, 20, 22,24		

Elaboración: Propia.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes.

A nivel internacional.

En España, Sánchez et al (2019) realizaron el estudio denominado: “Niveles de autoconcepto y su relación con el uso de videojuegos en escolares de tercer ciclo de primaria”; cuyo objetivo fue determinar la relación que se establece entre los niveles de autoconcepto y el uso de videojuegos en escolares. El estudio fue de tipo analítico, prospectivo, transversal; la muestra estuvo conformada por 170 estudiantes de 10 a 12 años, utilizando una escala de autoconcepto y la prueba de dependencia de videojuegos en la recolección de datos. Los resultados fueron que 64,9% de escolares no tuvieron problemas relacionados con el uso de videojuegos, 33,8% tuvieron problemas potenciales y 1,3% presentaron problemas severos, apreciándose que los niños jugaron más que las niñas; el 55,0% de niños tuvieron niveles bajos de autoconcepto; llegando a la conclusión de que existe relación significativa entre estas variables, dado que los estudiantes que presentaron niveles bajos de autoconcepto fueron los que mayor proporción tuvieron problemas potenciales en el uso de los videojuegos.

En España, Alonso y Romero (2017) realizaron la investigación titulada: “El uso problemático de nuevas tecnologías en una muestra clínica de niños y adolescentes. Personalidad y problemas de conducta asociados”; con el objetivo de analizar la relación entre uso

problemático de los videojuegos e internet y los rasgos de personalidad y problemas de conducta; el estudio fue de tipo analítico, prospectivo de corte transversal, la muestra fue de 88 niños y adolescentes, utilizando Test de Adicción a Videojuegos en la recolección de datos. Los resultados fueron que el 31,8% de los participantes tuvieron un uso problemático de internet y el 18,2% presenta uso problemático de los videojuegos. Se encontró que los niños y adolescentes tuvieron uso problemático de nuevas tecnologías, presentan menores niveles de apertura, responsabilidad, amabilidad, y mayor inestabilidad emocional, mayor impulsividad global, mayores problemas de conducta externalizante y problemas de atención; llegando a la conclusión que el uso de los videojuegos se relaciona con la personalidad de los niños y adolescente en estudio.

En España Marco (2013) realizó la investigación titulada: “Prevención de la adicción a videojuegos: eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en el programa” con el objetivo de determinar la eficacia de las técnicas de control en la prevención de la adicción a videojuegos; el estudio fue de tipo descriptivo, prospectivo, transversal; en una población de 1160 estudiantes de una escuela pública y una escuela privada, entre las edades de 9 a 16 años (de cuatro grado de primaria a cuarto grado de secundaria); utilizando una encuesta en la recolección de datos. Los resultados que encontró fueron que, 90,8%de la población utilizó videojuegos 2,5 días por semana; el 27,8% casi nunca utilizaba video juegos; 23,2% los usaba uno o dos días por semana; el 19,6% los usaba tres o cuatro días a la semana.; el 9,1%

juega entre cinco y seis días por semana y el 11% juega todos los días de la semana. Asimismo obtuvo que durante la semana (a excepción del fin de semana) el 50,8% de los adolescentes y niños dedican 30 minutos diarios a jugar, el 28,7% dedica 90 minutos, el 6,4%dedica 150 minutos, y el 4% juega 210 minutos; en los fines de semana el uso varía a 30minutos para el 31,2% de la población, 90 minutos para el 29,7%, 150 minutos para el 15,3%de los individuos, y 201 minutos para el 13,7%, siendo el sexo masculino quienes juegan durante más tiempo y con mayor frecuencia durante toda la semana.

A nivel nacional.

En Lima, Peralta y Torres (2020) en su investigación denominado “Adicción a los videojuegos en relación con la conducta antisocial y delictiva en adolescentes de un colegio estatal de Lima”, cuyo objetivo fue determinar si existe relación entre la adicción a los videojuegos y la conducta antisocial delictiva en estudiantes de secundaria de un colegio estatal. La población estuvo conformada por 196 estudiantes de ambos sexos, con edades entre 11 y 14 años. El estudio fue correlacional con diseño de corte transversal. En el análisis estadístico se utilizó Stata 14. En el análisis descriptivo se utilizaron frecuencias y porcentajes. A nivel inferencial, para hallar la relación entre variables principales emplearon Chi-cuadrado. Para evaluar la adicción a los videojuegos utilizaron el Test de dependencia de videojuegos (TDV) y para conductas antisociales delictivas utilizaron el Cuestionario de Conductas Antisociales-Delictivas (A-D). Los resultados evidenciaron una relación entre la adicción a los videojuegos

con el sexo (p=0.031), el tipo de juego (p=0.029), el tiempo que le dedican a jugar (p=0.001) y con quien juega (p=0.048). Por otro lado, encontraron relación entre la conducta delictiva con la edad (p=0.013) y con el tiempo que le dedica a jugar (p=0.039). También hallaron una relación entre conducta antisocial con los cursos desaprobados (p=0.047) y repetición del año escolar (p=0.039). Por último, la conducta delictiva y el tiempo que dedica mostraron una relación significativa (p=0.039). Llegaron a la conclusión de que la adicción a videojuegos no se relaciona con las conductas antisociales-delictivas, debido a que los estudiantes no presentan un uso patológico para ser considerado adicción, aunque se evidencia un pequeño porcentaje de participantes que muestran una conducta antisocial media. Asimismo, muchos que repitieron el año escolar presentaban conductas antisociales.

En Lima, Alave y Pampa (2018) desarrollaron el estudio denominado: “Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este”; cuyo objetivo fue determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales en los estudiantes. El estudio fue de enfoque cuantitativo, de tipo analítico, prospectivo, transversal; la muestra estuvo conformada por 375 estudiantes utilizando el Test de dependencia a videojuegos y la Escala de Habilidades Sociales en la recolección de datos. Los resultados fueron que, respecto a la dependencia a los videojuegos, 45,5% tuvo dependencia baja; 29,9% dependencia moderada y 24,6% dependencia severa; y en relación a

las habilidades sociales, 40,5% tuvo un nivel promedio, 39,7% nivel alto y 19,8% nivel bajo de habilidades sociales; evidenciando que los escolares que tuvieron menor desarrollo de habilidades sociales fueron los que mayor tendencia adictiva tuvieron hacía los videojuegos; llegando a la conclusión de que hubo relación significativa entre la dependencia de videojuegos y el desarrollo de habilidades sociales de los estudiantes.

En Chiclayo, Farfán y Muñoz (2018) presentaron la tesis titulada: “Dependencia a videojuegos en estudiantes del VII ciclo de educación básica regular de una Institución Educativa Privada y una Institución Educativa Nacional” cuyo objetivo fue determinar si los niveles de dependencia a videojuegos son mayores en una Institución Educativa Privada que en una Institución Educativa Nacional. El estudio fue de tipo descriptivo comparativo, prospectivo de corte transversal; la muestra estuvo conformada por 401 estudiantes aplicando el Test de dependencia en la recolección de datos. Los resultados fueron que, en la Institución Educativa Pública, 43,0% tuvieron ausencia de dependencia a videojuegos y 33,0% presentaron niveles moderados y 24,0% nivel severo; en cuanto a la institución educativa privada 48,0% no tuvieron dependencia de videojuegos, 44,0% tuvo nivel moderado 8,0% nivel severo; llegando a la conclusión de que no hubo diferencias significativas en relación a la dependencia de videojuegos en los estudiantes de las dos instituciones educativas.

En Puno; Sánchez (2017) realizó el estudio titulado: “Influencia de los juegos de red en la personalidad de los estudiantes del 2do

grado del colegio de la Gran Unidad Escolar San Carlos”; con el objetivo de determinar la influencia de los juegos de red en la personalidad de los estudiantes; el estudio fue de tipo descriptivo, prospectivo, transversal; la muestra estuvo conformada por 108 utilizando un cuestionario en la recolección de datos. Los resultados fueron que el 41% de los estudiantes manifestaron, que siempre jugaban y tienen conductas adictivas, así mismo el 38% de los estudiantes manifestaron que las horas de juego en red son de 3 a 4 horas diariamente y que casi siempre incumplen con sus deberes y el 24% de los estudiantes manifiestan, que casi siempre juegan en red y a veces influye en su personalidad modificando su conducta; llegando a la conclusión de que el uso de juegos en red influye en la personalidad de los estudiantes en el ámbito de estudio.

En Lima, Cuba (2015) en su investigación denominada el “Nivel de conocimiento y prácticas sobre los juegos online de los adolescentes del 1° año de educación secundaria Institución Educativa Fe y Alegría”; con el objetivo de determinar el nivel de conocimientos y la práctica sobre los juegos online en los adolescentes. El estudio fue de tipo cuantitativo, diseño descriptivo de corte transversal; la muestra estuvo conformada por 125 adolescentes utilizando un cuestionario y una guía de observación en la recolección de datos. Los resultados obtenidos fueron que los adolescentes de 1er año de educación secundaria tuvieron en su mayoría 12 años con un 82% y pertenecieron al género femenino 54% y masculino 46%. Teniendo un nivel de conocimiento medio sobre los juegos online de 71%, lo practican 93% de los

adolescentes y el 51% de ellos lo hacían de manera inadecuada; llegando a la conclusión final de que existe un porcentaje significativo de los adolescentes que conoce sobre las consecuencias de los juegos en línea y tuvieron prácticas inadecuadas de uso de videojuegos en su institución educativa que repercute negativamente en su estado de salud.

A nivel local.

En Huánuco, Jara et al (2017) desarrollaron la investigación: “Adicción a los videojuegos entre los estudiantes de primaria de Instituciones Educativas Públicas y Privadas”; buscando determinar las diferencias en los niveles de adicción a los videojuegos en los escolares de colegios públicos y privados de la ciudad de Huánuco, realizando un estudio descriptivo comparativo en 656 estudiantes de sexto grado de primaria evaluados con el cuestionario de adicción a los videojuegos HAMM – 1 St; sus resultados evidenciaron que en los escolares de las instituciones educativas públicas, 65,7% se situaron en el nivel de uso de videojuegos, 31,7% en el nivel de abuso y 2,6% en el rango de dependencia de los videojuegos; en las instituciones educativas privadas, 62,2% se situaron en el nivel de uso, 28,6% en el nivel de abuso y 9,2% en el nivel de dependencia de los videojuegos; concluyendo que los escolares de las instituciones educativas privadas presentaron mayores niveles de adicción a los videojuegos que los escolares de instituciones educativas públicas de Huánuco.

En Amarilis, Fonseca y Giles (2011) realizaron el estudio de investigación titulado: “Influencia de los videojuegos en el desarrollo del

área socioemocional del niño de 8 a 11 años – Institución Educativa Marcos Durán Martel", con el objetivo de determinar la influencia de la práctica de los videojuegos en el desarrollo del área socioemocional de los niños de 8 a 11 años de la Institución Educativa "Marcos Duran Martel". El estudio fue de tipo cuantitativo, descriptivo analítico; la muestra estuvo constituida por 48 niños que practicaban videojuegos. Los resultados encontrados fueron que el 79.2% de los niños que practican videojuegos son varones y 20.8% son mujeres; el 75% de los niños juega videojuegos por un tiempo igual o menor a una hora; el 64.6% de los niños juegan videojuegos una vez por semana; no existe relación entre la frecuencia del uso de los videojuegos con la edad de los niños; no existe relación entre la práctica de los videojuegos con las edades de los niños; el 43.8%, hace uso de juegos tipo simulador y árcade, mientras que el 41.7% solo juega videojuegos tipo simulador; 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% tiene una adecuada autopercepción; concluyendo que existe relación entre el desarrollo del área socio emocional con la práctica de videojuegos en los escolares participantes de la investigación.

2.2. Bases teóricas.

2.2.1. Teoría del uso de las gratificaciones.

Esta teoría fue propuesta por Blumler & Katz en el año de 1974 y según sostienen González e Igartua (2018) parte del supuesto de que las personas deben ser consideradas como seres activos que buscan

autónomamente satisfacer sus necesidades psicológicas y sociales por medio de la elección de determinados contenidos en función a sus intereses, expectativas y valores personales.

En esta perspectiva, los valores y expectativas son consideradas como tendencias individuales estables que están asociadas a las creencias de las personas sobre sí mismas que implican realizar una evaluación previa de la situación a la que se enfrentan (por ejemplo, los videojuegos) y su capacidad de adaptarse a ella realizando la evaluación afectiva según las expectativas y necesidades que pueden verse satisfechas en esta situación

En relación a la adicción a los videojuegos, González e Igartua (2018) refieren que esto incluye la capacidad que tienen los niños y adolescentes de utilizar los videojuegos y adaptarse a ellos según sus necesidades y expectativas personales, provocando que elijan un determinado videojuego por encima de otros; es decir, en la medida que un adolescente tenga una determinada percepción de su personalidad (por ejemplo, introvertido) será más propenso a jugar un determinado tipo de videojuego (por ejemplo, arcade o de aventura) con los que buscará cubrir ciertas necesidades específicas (por ejemplo, de interacción social) provocándole gozo y gratificación; que si no son supervisadas adecuadamente pueden desencadenar el desarrollo de conductas adictivas en la utilización de videojuegos.

Esta teoría se relaciona con el presente estudio pues permite identificar los motivos por los cuales los estudiantes tienden a jugar los

videojuegos y cómo su utilización frecuente influye en el desarrollo de una tendencia adictiva en este grupo poblacional.

2.2.2. Teoría de las relaciones interpersonales de William Schutz.

Según Castañeda (2018) esta teoría también es denominada Teoría Tridimensional de la Conducta Interpersonal que fundamenta que el proceso de relaciones interpersonales se basan en la conducta e interrelación que se mantiene con los demás y no en la misma persona; basándose en el principio de que las personas necesitan de otros sujetos o individuos para poder satisfacer, de una u otra manera, alguna de sus necesidades, las cuales se dividen en tres aspectos esenciales: necesidad inclusión, necesidad de control y necesidad de afecto que cada persona tiende a experimentar o requerir durante su vida cotidiana.

Bajo este principio, este modelo teórico estandariza que la necesidad inclusión está íntimamente relacionada con el grado de vinculación que cada individuo tiene con los integrantes de su grupo social, donde el individuo tiene la necesidad prioritaria de ser considerado indispensable para poder conseguir un propósito determinados y alcanzar el reconocimiento de su entorno familiar, amical o social (Ríos; 2018).

Por ello Schütz sostiene que este modelo teórico establece que lo ideal para los seres humanos es conseguir un estado de equilibrio entre las tres necesidades previamente mencionadas, debido a que algunas veces el exceso o deficiencia de estas puede ser dañino o perjudicial para la salud de las personas propiciando que se creen

adicción de dependencia o adicción a una determinada actividad; siendo importante que tengan unas adecuadas relaciones interpersonales para que puedan relacionarse mutuamente con otras personas con quienes comparten grupo social para poder conseguir los mismos intereses y consolidar su desarrollo personal. (Ríos; 2018 p. 27).

Esta teoría se relaciona con el presente estudio pues permite identificar de qué modo la dependencia a los videojuegos en los escolares afecta sus relaciones interpersonales con los integrantes de su grupo familiar, educativo y social.

2.2.3. Definición de autoconcepto.

García & Musitu (2014) señalan que el autoconcepto representa la idea o el pensamiento que cada persona tiene de sí misma y se forma mediante las prácticas, experiencias vividas y las relaciones que se establecen con el ambiente que lo rodea.

Villanova citado por Enríquez (1998) menciona que el autoconcepto es la imagen que un sujeto posee de sí mismo, de sus atributos, sus limitaciones y su capacidad de poder interactuar con las demás personas; que permite ordenar las manifestaciones conductuales y que influye en la percepción que tiene de su mundo circundante.

Por su parte Burns (1990) refiere que el autoconcepto es el juicio personal que un individuo tiene de sí mismo y que expresa mediante

sus actitudes y su desempeño en su vida cotidiana repercutiendo en su calidad de vida.

López (2015) menciona que el auto concepto es un conjunto de opiniones y actitudes que el sujeto realiza y que va influenciar notoriamente en su comportamiento.

2.2.4. Dimensiones del autoconcepto.

Autoconcepto académico.

Según García y Musitu (2014) señala que constituye la percepción que tienen las personas sobre su rol de acuerdo a su desempeño como estudiante, enfatizando que esta dimensión gira en torno a dos ejes el primero hace referencia a los sentimientos del desempeño personal a través del monitoreo de sus superiores; y el segundo, a las diversas cualidades específicas que presenta unas personas y que son analizadas en el contexto o medio ambiente circundante.

Autoconcepto social.

Representa la percepción que tiene el escolar sobre su desempeño en sus interacciones sociales, que incluye la facilidad o dificultad que tiene para sostenerla o incrementarla; es decir, que dentro de esta área se consideran esencialmente todas las cualidades relacionadas en la práctica de socialización y desarrollo interpersonal. (García & Musitu; 2014).

El autoconcepto social representa a la percepción que cada persona tiene de sus habilidades sociales, la habilidad que maneja para las interacciones con los demás y la auto examinación de su

comportamiento en los distintos contextos sociales. (Lume & Ordoñez; 2016).

Autoconcepto familiar.

Es la percepción que tiene una persona respecto su grado de participación, implicación e integración en su entorno familiar, relación con los padres en cuanto a la confianza y afecto entre los integrantes de la familia, que incluye la apreciación de la familia enfocada a los sentimientos, aceptación, críticas y apoyo en el ámbito familiar. (García & Musitu; 2014).

Autoconcepto emocional.

Constituye la percepción que tiene una persona sobre su capacidad y estado emocional, que incluye las respuestas conductuales que realiza frente a la presencia diversas situaciones con grados de compromiso e implicancia en su vida diaria. (García & Musitu; 2014).

Autoconcepto físico.

Según García & Musitu (2014) esta dimensión hace referencia a la percepción que tiene una persona sobre su aspecto y condición física, que se establece en dos aspectos principales que incluyen las prácticas deportivas o sociales, y todas aquellas circunstancias relacionadas con la atracción, gusto por sí mismo y elegancia en su vida cotidiana.

2.2.5. Definición de adicción.

Jara et al (2017) señalan que la OMS define la adicción como una patología física y psicoemocional que crea una condición de dependencia hacía una determinada actividad o sustancia, caracterizándose por ser un conjunto de manifestaciones clínicas donde confluyen factores psicológicos, genéticos, biológicos y sociales que predisponen o favorecen el desarrollo de esta condición patológica.

Huayta (2020) refuerza ello al mencionar que es una patología de carácter progresivo, caracterizada por presencia de episodios frecuentes de descontrol, distorsiones del pensamiento y proceso de negación frente al proceso patológico que si no es tratado oportunamente puede ser mortal.

En este sentido Echeburúa y De Corral (2010) refieren que para poder hablar de adicción física o psicológica las personas dependen presentar tres o más de estos criterios en un periodo de doce meses: deseo incontrolado de consumir una determinada sustancia o realizar una actividad específica, incapacidad de poder controlar el consumo, síndrome de abstinencia cuando se interrumpe o reduce el consumo, tolerancia, abandono progresivo de otras actividades por realizar dicha actividad o consumir una determinada sustancia y persistencia del uso de la misma pesar de conocer los efectos perjudiciales en su salud.

2.2.6. Tipos de adicción.

Nizama (2015) refiere que la adicción es una patología única que presenta las siguientes tipologías: adicción química, caracterizada por el consumo de sustancias legales (nicotina, alcohol, cafeína, etc.) e ilegales (cocaína, marihuana, éxtasis, etc.), industriales (inhalables, pegamentos, solventes, etc.) y folclóricas (ayahuasca, san pedro floripondio, etc.)

También se encuentra la adicción conectiva, que está relacionado con el uso de los videojuegos, redes sociales y navegación en internet; la adicción lúdica, que se asocia a los juegos de azar y casas de apuestas, tragamonedas, casinos, bingo, etc.; y finalmente se encuentra la adicción social, relacionadas a la música estridente, trabajo, dinero y otras actividades de alto riesgo. (Nizama, 2015, p.2)

2.2.7. Definición de videojuegos.

Moncada y Chacón (2012) señalan que un videojuego es un programa informativo donde el usuario mantiene una interacción a través de imágenes que aparecen en un dispositivo que posee una pantalla; este juego se caracteriza porque posee reglas y un sistema de recompensa de manera que existe un estímulo implícito para intentar ganar.

Chirinos (2019) establece que un videojuego es un tipo de software de entretenimiento, que es utilizado en una plataforma electrónica y que se desarrolla en un contexto físico o de red por uno o varios usuarios.

2.2.8. Tipos de videojuegos.

Campos y Juan de Dios (2016) refieren que los videojuegos se pueden clasificar en juegos individuales, donde las personas se enfrentan a personajes controlados por una máquina o se presentan pruebas para ser resueltas de manera individual; y los videojuegos multijugador, donde permiten jugar a dos o más personas de manera paralela a través de la conexión entre usuarios por medio del internet o dispositivo móvil.

Rivera y Torres (2018) sostienen que los videojuegos también se pueden clasificar en juegos de acción, donde se propone actividades para provocar una respuesta precisa, rápida y determinada en los trabajadores mediante acciones simples como disparar o golpear; y también se tiene los juegos de árcade (plataformas, laberintos, etc.) donde las personas deben superar pantallas para seguir jugando, imponiendo un ritmo y requieren tiempos mínimos de reacción; y juegos de estrategia, donde se establece la necesidad de planificar estrategias para seguir avanzando en el juego.

Jara et al (2017) manifiestan que dentro de esta clasificación también se incluyen los videojuegos deportivos, donde se recrean deportes como el futbol, basquetbol, tenis y conducción, que requieren de precisión, habilidad y rapidez como el Play Statión 4, NBA; etc.; los juegos de estrategia, que consiste en armar una estrategia para vencer al contrincante, exigiendo concentración, saber administrar los recursos definir estrategias como los juegos de Dota, etc.

2.2.9. Adicción a los videojuegos.

Según Echeburúa y De Corral (2010) la adicción a los videojuegos constituye una afición patológica que origina dependencia en el individuo ocasionando la restricción de sus actividades e intereses en el contexto físico, psicológico y social.

Chóliz y Marco (2010) definen a adición a los videojuegos como el uso excesivo o compulsivo de los videojuegos al grado de interferir con la vida personal y las actividades diarias de la persona afectada con esta condición patológica.

Soper y Miller (1983) señalaron que la adicción a los videojuegos representa una adicción conductual que se caracteriza por la presencia de una implicación conductual compulsiva, la falta de interés hacía otras actividades, y la presencia de manifestaciones físicas y mentales cuando intentan detener la conducta adictiva.

2.2.10. Dimensiones de la adicción a los videojuegos.

Abstinencia

Según el DSM-IV citado por Del Barrio (2009) refiere que la abstinencia representa el malestar emocional o la sintomatología que se presenta cuando una persona se ve imposibilitado de jugar videojuegos, haciendo uso de estos para calmar, reducir o eliminar los problemas psicológicos negativos, principalmente los síntomas que son de tipo emocionales.

Griffiths (2005) refiere que la abstinencia abarca un conjunto de sintomatologías físicas o estados emocionales desagradables que se

presentan cuando se deja de jugar al videojuego o se reduce de pronto el tiempo dedicado a él.

Chóliz y Marco (2010) consideran a la abstinencia como el proceso de incomodidad a nivel emocional y psicológico que se presenta en el sujeto cuando el juego se ve interrumpido o se lleva cierto tiempo sin jugar.

Abuso y tolerancia

Según Griffiths (2005) la tolerancia es el proceso por medio del cual se requiere jugar cada vez más tiempo para conseguir los efectos de cambio y estado de ánimo que se lograban anteriormente y por ende aumenta gradualmente la cantidad de tiempo que pasan dedicados a esta conducta.

El DSM-IV citado por Del Barrio (2009) define a la tolerancia como la necesidad de tener contacto progresivo (en aumento) con el elemento al que se depende para lograr sensaciones que lo satisfagan y por consecuente el umbral de satisfacción con respecto al juego se ve afectado (es disminución), por lo que cada vez se necesita mayor cantidad de uso o tiempo de juego para lograr las sensaciones anteriormente experimentadas.

Chóliz y Marco (2010) indican que se refiere al uso progresivo de las horas de uso de los videojuegos, con la finalidad de experimentar la satisfacción que obtenía anteriormente con mayor rapidez en menos tiempo de uso.

Problemas asociados a los videojuegos

Griffiths (2005) se refiere a los conflictos entre la persona implicada en los videojuegos y las que le rodean (conflictos interpersonales), conflictos con otras actividades (trabajo, tareas escolares, vida social, aficiones e interés) o con aspectos del propio individuo (sensaciones subjetivas de pérdida de control) que tienen que ver con pasar demasiado tiempo implicados en el uso de los videojuegos.

Dificultad en el control.

Chóliz y Marco (2010) lo explican como la incapacidad que tiene el sujeto para manejar su conducta compulsiva, la cual puede presentarse y llevarse a cabo en situaciones y lugares inadecuados, ya que el sujeto no evalúa la prudencia de su comportamiento al encontrarse absorto por el videojuego.

2.2.11. Consecuencias de la adicción a los videojuegos.

Según el Centro Estatal de Vigilancia Epidemiológica y Control de Enfermedades citado por Artezano (2020), las consecuencias de la adicción de videojuegos en el contexto escolar se manifiestan en que el rendimiento académico disminuye, pues las horas que antes dedicaban al estudio, mayormente son dedicadas a las prácticas de los videojuegos; que afecta también su calidad de sueño y alimentación que a su vez repercute negativamente en su capacidad de concentración y atención en su vida cotidiana.

Corrales (2019) manifiesta que otra de las consecuencias de la adicción de los videojuegos se relaciona con el incremento de las

discusiones familiares, debido a la falta de una comunicación asertiva, que a su vez causa distanciamiento e incomprensión. Por otra parte, los problemas económicos, rendimiento laboral y los problemas de salud física y mental, se ven claramente afectados por la adicción; estableciendo además que el sedentarismo que se produce con el desarrollo de estas actividades condiciona a que se presenten problemas de sobrepeso, obesidad y otras alteraciones nutricionales.

2.3. Bases conceptuales

a) **Autoconcepto:** Es la percepción que tiene el alumno de sí mismo, que se forma mediante la experiencia y medio circundante en que se desarrolla su vida cotidiana.

b) **Autoconcepto académico:** Representa la percepción que tiene el alumno acerca de su propia capacidad para llevar a cabo determinadas actividades y tareas escolares.

c) **Autoconcepto social:** Se refiere a la apreciación que tienen los estudiantes de su medio ambiente y la percepción de sus relaciones personales en su vida diaria.

d) **Autoconcepto familiar:** Se refiere a la forma como los estudiantes participan e interactúan con los integrantes de su grupo familiar.

e) **Autoconcepto emocional:** Representa la capacidad que tiene los estudiantes de tener control sobre sus pensamientos y emociones.

f) **Autoconcepto físico.** Se refiere a la manera como los estudiantes valoran su estado físico en las diferentes fases del desarrollo evolutivo del ser humano.

g) **Adicción:** Hábito que somete la voluntad de una persona. Se trata de la dependencia a una sustancia, a una relación o a una conducta

h) **Adicción a videojuegos:** Es el uso excesivo o compulsivo de videojuegos hasta el punto de interferir con la vida personal y las actividades diarias del sujeto que los utiliza.

i) **Abstinencia:** Es un estado emocional desagradable que tiene consecuencias físicas que se presentan cuando la realización de una actividad particular es suspendida o reducida de manera repentina**.**

j) **Abuso y tolerancia:** Representa el estado psicológico por el cual una persona requiere jugar progresivamente cada vez más tiempo y de forma excesiva para conseguir los efectos de cambio del estado de ánimo que se lograban previamente

k) **Problemas asociados a los videojuegos:** Constituyen todas las secuelas y consecuencias negativas del uso excesivo de los videojuegos.

l) **Dificultades en el control:** Es la dificultad para dejar de jugar, a pesar de que no sea necesario ni adecuado en esa situación.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Ámbito.

Según Hernández et al (2014) el ámbito de estudio constituye “el espacio físico o escenario donde se desarrolla la investigación”; por ello este estudio se realizó en la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, cuya sede institucional se encuentra ubicada geográficamente en el Jr. Julio César Tello N° 320, en la jurisdicción del distrito de Amarilis, provincia y región de Huánuco

La Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez”, es una institución pública que cuenta con los tres niveles educativos: inicial, primaria y secundaria; teniendo una infraestructura moderna compuesta de 29 ambientes físicos y 50 secciones de las cuales 6 aulas son del nivel inicial, 29 del nivel primaria y 15 aulas de secundaria.

Asimismo, esta institución educativa cuenta con los servicios básicos de agua, desagüe y luz; disponiendo de estos ambientes: sala para la dirección y subdirección, una sala para profesores, un ambiente para el departamento psicológico, dos ambientes de recursos tecnológicos, un laboratorio de física, biología y química, un ambiente de educación física semi equipada, una biblioteca y videoteca, un auditorio, un ambiente de manualidades.

Por último, también cuenta con 3 módulos de servicios higiénicos para estudiantes, 2 para docentes, y 2 para el personal administrativo; posee también 2 lozas deportivas y áreas verdes que están distribuidas por parcelas.

3.2 Población.

Según Hernández, et al (2014) la población representa “la totalidad del fenómeno a estudiar donde las unidades de estudio poseen una característica común, que se estudia y da origen a los resultados de investigación”.

En este estudio la población de análisis estuvo conformada por 169 estudiantes matriculados en el sexto grado de primaria de la Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez”; según reportes obtenidos de los registros de matrícula de esta institución.

Tabla 1.

Población de estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E. “Julio Armando Ruiz Vásquez”, Huánuco 2021

GRADO Y SECCIÓN	N° DE ESTUDIANTES	PORCENTAJE (%)
Sexto A	34	20,2
Sexto B	35	20,7
Sexto C	37	21,9
Sexto D	31	18,3
Sexto E	32	18,9
TOTAL	169	100,0

Fuente: Nóminas de matrícula de sexto grado de primaria.
Elaboración: Tesistas

Criterio de inclusión y exclusión

Criterio de Inclusión:

- Estudiantes con edades comprendidas entre 11 y 13 años de edad.
- Estudiantes de ambos sexos.
- Que participen voluntariamente respondiendo los cuestionarios virtuales.
- Que gocen de buena salud durante la aplicación de las prueba.
- Que se encuentren registrados en la nómina de la matrícula del sexto grado del nivel primario.
- Que cuenten con servicio de internet.
- Que jueguen videjuegos.

Criterio de exclusión

- Estudiantes con edades menores de 10 años.
- Que no participen voluntariamente respondiendo los cuestionarios virtuales.
- Que no gocen de buena salud durante la aplicación de las pruebas.
- Que no se encentran registrados en la nómina de la matrícula del sexto grado del nivel primario.
- Que no cuenten con servicio de internet.
- Que no jueguen videojuegos.

3.3 Muestra

Según Hernández et al (2014), la muestra representada es “un subconjunto de la población que es elegida de manera representativa para ser extrapolada a la población de estudio” señalando además que si por el número que la integran la población resulta accesible totalmente no será necesario tomar una muestra de análisis debido a que la población es pequeña y accesible.

Ello es reforzado por Arías (2012) menciona que si el número de unidades que la conforman la población resulta accesible en su totalidad, no es necesario tomar una muestra de análisis y se considerará como muestra al total de la población en estudio.

Respecto al tipo de muestreo, Hernández, et al (2014), refiere que el muestreo que se aplica en este tipo de muestras es el muestreo no probabilístico de tipo censal, dado que se obtiene información de todas las unidades de la población respecto a las temáticas de estudio, señalando que el tamaño de la muestra puede ser reducida con la aplicación de los criterios de inclusión y exclusión para garantizar una mayor representatividad de los hallazgos.

En este sentido, en este estudio se aplicó el muestreo no probabilístico de tipo censal, por medio del cual se realizó el estudio en los 155 estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez”.

3.4 Nivel y tipo de investigación.

3.4.1 Nivel de investigación.

Hernández et al (2014) mencionan que el nivel de investigación abarca el alcance de la investigación que se realiza en una determinada circunscripción geográfica o ámbito espacial, estableciendo que los estudios descriptivos son los que buscan describir los datos relacionados a la evaluación de las características inherentes a las variables de análisis; y las investigaciones correlacionales, son aquellas que buscan identificar el grado de asociación o relación que se produce entre dos o más variables.

Por ello esta investigación correspondió al nivel descriptivo correlacional debido a que estuvo encaminada a describir analíticamente las características propias de las variables de análisis para posteriormente establecer la relación que se manifiesta entre el autoconcepto y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez.

3.4.2 Tipo de investigación.

Sánchez y Reyes (2014) sostienen que el tipo de investigación constituye el momento donde se detallan la naturaleza de la investigación y la finalidad por la que se está realizando que permite otorgarle una característica original a la investigación

Por tanto, esta investigación fue de tipo básica, pues se aplicaron conocimientos preexistentes relacionados a las variables a la vez que se utilizaron dos instrumentos de recolección de datos para

representar y explicar adecuadamente la relación entre el autoconcepto y la adicción a los videojuegos en el ámbito de estudio.

Asimismo, según el tipo de intervención, el estudio fue de tipo observacional, pues según refiere Fonseca (2013) no hubo manipulación intencional de ninguna de las variables, y los resultados mostraron de manera natural la relación entre el autoconcepto y la adicción a los videojuegos en la muestra en estudio

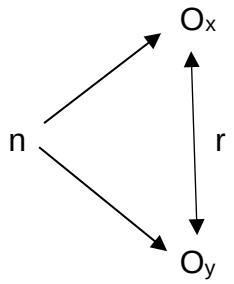
Respecto al número de mediciones, fue transversal, porque como señala Fonseca (2013) se midieron las variables de estudio una sola vez en un periodo espacial determinado

Y según el número de variables, el estudio fue analítico, porque como manifiesta Fonseca (2013) se analizaron las variables con un análisis estadístico bivariado que permitió comprobar las hipótesis del estudio y establecer la relación entre las variables de análisis.

3.5 Diseño de investigación

Hernández, et al (2014) mencionan que el diseño es “la estructura del trabajo investigación que se aplica básicamente para cumplir los objetivos de estudio”, refiriendo que los diseños correlacionales se aplican para establecer relaciones entre dos variables.

Por ello en este estudio se aplicó el diseño correlacional como se muestra en este diagrama:



Donde:

n : Muestra de estudiantes de sexto grado de primaria.

O_x : Descripción del autoconcepto

O_y : Descripción de la adicción a los videojuegos

r : Relación bidireccional entre las variables.

3.6 Métodos, técnicas e instrumentos.

3.6.1. Métodos.

En este trabajo de investigación se aplicó el método descriptivo que de acuerdo a lo que refieren Hernández, et al (2014) representa aquel método que permite “describir, analizar e interpretar un conjunto de sucesos propios de las variables de estudio, analizando las características inherentes a cada una de ella en su ámbito natural relacionados a las variables de estudio, analizando los fenómenos en su contexto natural, sin manipularlos intencionalmente, proceso que permitió identificar como se manifiestan cada una de ellas en una determinada circunscripción temporal y espacial.

3.6.2. Técnicas.

De acuerdo con lo que afirman Hernández, et al (2014) las técnicas constituyen “los procedimientos a través de los cuales se recogen información válida y confiable que puede ser utilizada como información científica en el desarrollo de la investigación”.

Por ende, en este estudio se aplicó las técnicas de la encuesta y la psicometría que permitieron obtener información adecuada respecto al autoconcepto y la adicción a los videojuegos en los

estudiantes de sexto grado primaria de la Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez”, participantes de este trabajo de investigación.

3.6.3. Instrumentos.

Hernández et al (2014) manifiestan que los instrumentos son “aquellas herramientas metodológicas que utiliza el investigador para recoger información de las unidades de estudio y poder solucionar el problema de estudio”; bajo esta premisa en esta investigación se aplicaron los siguientes instrumentos de medición:

a) Escala de Autoconcepto (Anexo 02).

Ficha Técnica:

Autores	:	García y Musitu (2014).
Técnica	:	Psicometría
Aplicación	:	Individual y colectiva.
Niveles de aplicación	:	Niños de 10 años en adelante y adultos.
Duración	:	15 minutos aproximadamente.

Descripción del instrumento:

La Escala de autoconcepto fue elaborado en España por García y Musitu en el año 1997; siendo creado como repuesta de otras versiones anteriores como el Cuestionario de autoconcepto Forma A (AFA); y en el Perú esta escala fue adaptada en el año 1997 por la psicóloga Karen Pantoja en su trabajo de investigación para obtener su titulación; siendo también utilizado en diversas investigaciones para evaluar el autoconcepto en los niños en edad

escolar, evidenciando índices y criterios aceptables para su utilización.

Por ende, este instrumento de investigación es una prueba que permite determinar el nivel de autocuidado de los estudiantes participantes de la investigación; estuvo constituida por 30 reactivos divididos en 5 dimensiones: autoconcepto académico (6 reactivos), autoconcepto social (6 reactivos), autoconcepto emocional (6 reactivos), autoconcepto familiar (6 reactivos) y autoconcepto físico (6 reactivos).

Este instrumento cuenta con respuestas politómicas cuyas alternativas de respuesta fueron: “nunca”, “casi nunca”, “a veces”, “casi siempre” y “siempre”; y su baremación se realizó asignando las siguientes puntuaciones: nunca = 0 puntos; casi nunca = 1 puntos; a veces = 2 punto; casi siempre = 3 puntos y siempre = 4 puntos; y la valoración de la variable se realizó clasificando el autoconcepto en nivel bajo, promedio o alto según la puntuación final obtenida en la evaluación del instrumento de investigación.

Por ello, su baremación se realizó de la siguiente manera: autoconcepto bajo = 0 – 40 puntos; autoconcepto promedio = 41 - 80 puntos y autoconcepto alto = 81 – 120 puntos.

Respecto a la evaluación por dimensiones, en las dimensiones autoconcepto académico, social, emocional, familiar y físico, la medición se ejecutó del siguiente modo: autoconcepto bajo = 0 -8 puntos; autoconcepto promedio = 9 - 16 puntos y autoconcepto alto = 17 - 24 puntos.

b) Test de dependencia a los videojuegos (Anexo 03):

Ficha Técnica:

Autores	:	Mariano Chóliz Montañez.
		Clara Marco Puche
		Carmen Chóliz Montañez
Técnica	:	Encuesta.
Aplicación	:	Individual y colectiva.
Niveles de aplicación	:	Niños de 10 años a más.
Duración	:	5 a 10 minutos.

Descripción del instrumento:

El Test de Dependencia a los Videojuegos (TVD), fue construido y validado por Chóliz et al (2014), en una población de escolares españoles, utilizaron los criterios del Manual Diagnostico y Estadístico de los trastornos mentales DSM-IV-TR estandarizado por la Asociación Americana de Psiquiatría para adicciones a sustancias y herramientas tecnológicas. En el Perú este test fue adaptado por Edwin Salas y Cesar Merino en el 2017, siendo aplicado en 467 escolares de educación básica regular, provenientes de 5 instituciones educativas de diversos distritos de Lima, mostrando criterios aceptables para su medición.

Por ende, este test permite medir el nivel de adicción a los videojuegos en los estudiantes en estudio; se encuentra constituida por 25 reactivos divididos en 4 dimensiones: abstinencia (10 reactivos), abuso y tolerancia (5 reactivos), problemas asociados a los videojuegos (4 reactivos) y dificultad en el control (6 reactivos).

Este instrumento cuenta con respuestas politómicas cuyas alternativas de respuesta se clasifican en dos partes claramente definidas; desde el ítem 1 hasta el ítem 15 las opciones de respuesta son las siguientes: “totalmente en desacuerdo”, “en desacuerdo”, “indeciso(a)”; “de acuerdo” y “totalmente de acuerdo”; cuya baremación se realizó de la siguiente manera: totalmente en desacuerdo = 0 puntos; en desacuerdo = 1 punto; indeciso(a) = 2 puntos, de acuerdo = 3 puntos y totalmente de acuerdo = 4 puntos.

Y desde el ítem 16 hasta el 25 las opciones de respuesta del instrumento fueron: “nunca”, “raras veces”, “a veces”, “casi siempre” y “siempre”; y su baremación se realizó asignando los siguientes puntajes: nunca = 0 puntos; raras veces = 1 punto, a veces = 2 puntos; casi siempre = 3 puntos y siempre = 4 puntos; y la valoración de la variable se realizó categorizando la adicción a los videojuegos en leve, moderada y severa según los resultados de la evaluación correspondiente.

En consecuencia, la medición de la variable adicción a los videojuegos se realizó de la siguiente manera: adicción leve = 0 -33 puntos, adicción moderada = 34 - 67 puntos y adicción severa = 68 - 100 puntos.

Respecto a la evaluación por dimensiones, en la dimensión abstinencia, la medición de la variable se ejecutó del siguiente modo: adicción leve = 0 - 13 puntos, adicción moderada = 14 – 27 puntos y adicción severa = 28 - 40 puntos.

En la dimensión abuso y tolerancia, la medición se estableció de la siguiente forma: adicción leve = 0 – 6 puntos, adicción moderada = 7 – 13 puntos y adicción severa = 14 - 20 puntos.

En la dimensión problemas asociados a los videojuegos, la medición se realizó del siguiente modo: adicción leve = 0 - 5 puntos, adicción moderada = 6 - 11 puntos y adicción severa = 12 - 16 puntos.

Y, por último, en la dimensión dificultad en el control, la medición se ejecutó de la siguiente manera: adicción leve = 0 - 8 puntos; adicción moderada = 9 - 16 puntos y adicción severa = 17 – 24.

3.7 Validación y confiabilidad de los instrumentos.

3.7.1. Validez.

De acuerdo a lo que manifiestan Hernández et al (2014) la validez representa el "grado en que el instrumento mide la variable que pretende medir"; bajo esta premisa se establece que durante el periodo de ejecución del estudio el instrumento ha pasado ha pasado por un proceso de validación cualitativa realizándose la consulta pertinente a cinco Licenciados(as) en Psicología quienes evaluaron los instrumentos según criterios estandarizados para la validación por juicio de expertos; y de acuerdo a ello opinaron sobre la pertinencia de considerar la aplicación o no de determinado ítems de evaluación, brindando también algunas observaciones para una mejor comprensión de las mismas, que fueron consideradas y utilizadas en la valoración del instrumento final de investigación.

La validez de los instrumentos mediante el juicio de expertos se utilizó el coeficiente de Aiken que según Fonseca (2013) es el "indicador que mide el grado en que los ítems formulados reflejan el contenido de cada una de las dimensiones consideradas en la medición del constructo en términos de pertinencia, coherencia metodológica, claridad, objetividad, actualidad, organización, suficiencia, intencionalidad y consistencia, estableciendo que para los que los instrumentos de investigación sean valorados como válidos el promedio de puntuaciones de los expertos consultados debe alcanzar un coeficiente de Aiken debe ser mayor de 0,8 en todos los ítems evaluados.

En este sentido el instrumento: "Escala de autoconcepto" alcanzó un coeficiente de Aiken de 0,91 y el "Test de dependencia a los videojuegos" obtuve un valor de Aiken de 0,89; resultados que demuestran que ambos instrumentos cumplían con estándares de contenido para una adecuada valoración cualitativa de las variables de análisis.

3.7.2. Confiabilidad.

Respecto a la confiabilidad Hernández, et al (2014) manifiestan que es "el grado en que los instrumentos de recolección de datos proporcionan medidas consistentes y coherentes acordes a la realidad de estudio".

En este sentido en la ejecución de esta investigación ambos instrumentos cumplieron con el proceso requerido para la determinación de la confiabilidad estadística mediante la ejecución de

un estudio piloto, con cuyos resultados fue factible determinar la confiabilidad de ambos instrumentos a través de medidas de consistencia interna del Alfa de Cronbach, cuyo procesamiento en el software estadístico SPSS 23.0 arrojaron que el instrumento “Escala de Autoconcepto” tuvo un valor de confiabilidad de 0,873 y el “Test de dependencia a Videojuegos” un valor de 0,859; valores que demuestran que ambos instrumentos alcanzaron un alto valor de confiabilidad validando cuantitativamente su aplicación en el estudio.

3.8 Procedimientos.

En esta fase se consideró el desarrollo de las siguientes actividades:

- **Autorización:** Se emitió un oficio dirigido a la directora de la Institución Educativa Pública “Julio Armando Ruiz Vásquez”, solicitando la autorización respectiva para aplicar virtualmente los instrumentos de medición en los estudiantes de sexto grado de primaria de esta institución educativa.
- Se recogió la autorización emitida por la directora de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez otorgando el consentimiento institucional respectivo para el desarrollo de este trabajo de investigación.

a) Aplicación de los instrumentos de investigación:

Para la recolección de datos propiamente dicha se consideró la aplicación de los siguientes procedimientos:

- Con el apoyo de la coordinadora del sexto grado y de la interna en psicología se realizó una reunión virtual a través del

aplicativo Google Meet con los padres de familia de dicho grado, donde se les explicó sobre el propósito y objetivos de la investigación absolviendo sus dudas e inquietudes respecto al proceso de recolección de datos, además se les proporcionó un número de teléfono celular para cualquier tipo de consulta concierne a la investigación.

- Se solicitó a los docentes tutores de cada sección del sexto grado, por vía telefónica, las nóminas y/o registros de los estudiantes participantes en la investigación.
- Cada tesista estuvo a cargo de un determinado número de secciones del sexto año, y en coordinación con los docentes tutores se crearon grupos de WhatsApp donde se agregaron los número telefónicos de las tesistas y padres de familia, por este medio se informaba sobre todos los procesos relacionados al estudio y también se entregó los documentos virtuales del consentimiento y asentimiento informado.
- Luego se coordinó con los tutores de cada sección la fecha y hora de aplicación de los instrumentos virtuales de investigación.
- Mediante el grupo de WhatsApp de cada sección se envió un video instructivo donde se explicó detalladamente cómo se realizaría todo el proceso, desde cómo ingresar a la sala de reunión de Google Meet, el llenado de los instrumentos hasta el correcto envío de estos.

- La aplicación de los cuestionarios virtuales se realizó mediante la plataforma de Google Meet. Dentro de la sala, cada tesista explicó a los estudiantes los aspectos relacionados al llenado de instrumentos y la duración de los mismos; culminado con la explicación e instrucciones se proporcionó a los participantes el link virtual de los instrumentos de estudio.
- Durante el proceso de aplicación de los instrumentos, cada tesista estuvo al tanto de las dudas e inquietudes de los participantes con respecto a los ítems. Así mismo a medida que los estudiantes culminaban con el envío de los instrumentos cada tesista iba verificando la recepción de los tales.
- Para concluir se agradeció a cada estudiante participante del estudio por la colaboración brindada y posteriormente se hizo lo mismo con los docentes del sexto grado de primaria y la directora de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, culminado el proceso de recolección de datos se continuó con la siguiente etapa de este trabajo de investigación.

3.9 Tabulación y análisis de datos.

Los resultados identificados en el proceso de recolección de datos fueron codificados numéricamente y representadas fidedignamente en una base de datos elaborada en el Programa SPSS 23.0 donde se realizó el procesamiento estadístico de los hallazgos de la investigación, los cuales fueron posteriormente tabulados en cuadros de frecuencias y

porcentajes, para ser presentadas en tablas siguiendo las directivas establecidas en la séptima edición de las Normas Apa.

En cuanto al análisis descriptivo del estudio, se menciona que este análisis se realizó aplicando medidas descriptivas de frecuencias y porcentajes por ser las variables de estudio de tipo categóricas ordinales, cuya interpretación se hizo considerando los aspectos establecidos en el marco teórico – conceptual relacionado al autoconcepto y adicción a los videojuegos en los escolares de instituciones educativas.

Y respecto al análisis inferencial, se menciona que la prueba de hipótesis se realizó mediante la estadística bivariadas utilizando la prueba no paramétrica de correlación de Spearman, determinada previa prueba de normalidad con el estadístico de Kolmogorov Smirnov, considerando el valor $p \leq 0,05$ como criterio de decisión para aceptar la relación entre el autoconcepto y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria y formular las conclusiones finales de esta investigación.

3.10 Consideraciones éticas

Los aspectos éticos que se consideraron en la ejecución de este estudio fue que se garantizó absolutamente el fiel cumplimiento de los principios morales y éticos que rigen la investigación científica en el ámbito de la salud pública y mental, por medio del cual antes de la aplicación de los instrumentos de medición se solicitó la firma del consentimiento informado de los padres de familia y asentimiento informado de cada uno de los estudiantes de sexto grado de primaria, certificando su participación voluntaria en la ejecución del estudio sin

ningún tipo de coacción y garantizándose el respeto a la confidencialidad y privacidad de la información brindada, que fue manejada con fines meramente investigativos y proporcionando a todos los estudiantes de sexto grado de nivel primaria un trato justo, equitativo e igualitario.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. Presentación de resultados, análisis e interpretación.

Tabla 2

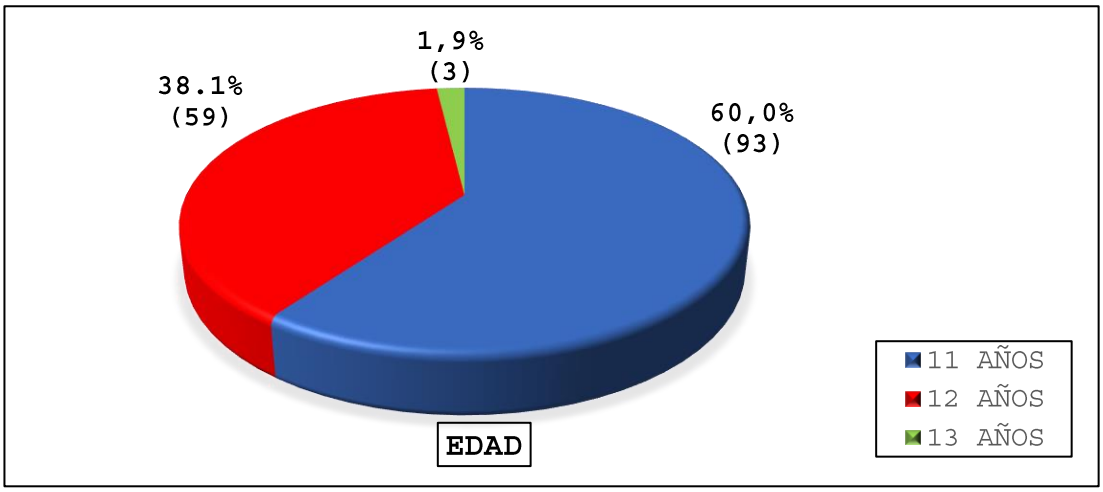
Edad de los Estudiantes de Sexto Grado de Primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco 2021.

Edad	Fi	%
11 años	93	60,0
12 años	59	38,1
13 años	3	1,9
TOTAL	155	100.0

Nota. Esta tabla muestra que los estudiantes tienen mayoritariamente 11 años.
Fuente. Elaboración propia.

Figura 1

Edad de los Estudiantes de Sexto Grado de Primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco 2021.



Fuente. Elaboración Propia.

Interpretación.

En la figura 1 se evidencia que una proporción predominante de 60,0% (93) estudiantes encuestados tienen 11 años y una pequeña cantidad de ellos 1,9% (3) tienen 13 años.

Tabla 2

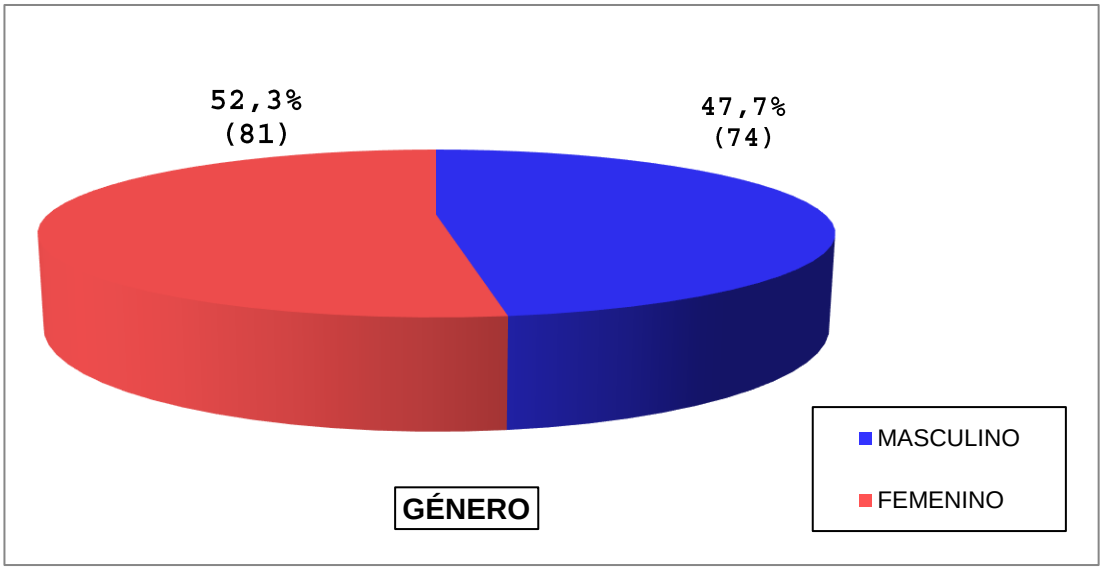
Género de los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco 2021.

Género	Fi	%
Masculino	74	47,7
Femenino	81	52,3
TOTAL	155	100.0

Nota. Esta tabla muestra que la mayoría de estudiantes fueron mujeres.
Fuente. Elaboración Propia.

Figura 2

Género de los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco 2021.



Fuente. Elaboración Propia.

Interpretación.

Los resultados mostrados en la figura 2 evidencian que predominaron los estudiantes del género femenino con 52,3% (81) y el porcentaje restante de 47,7% (74) fueron varones.

Tabla 3.

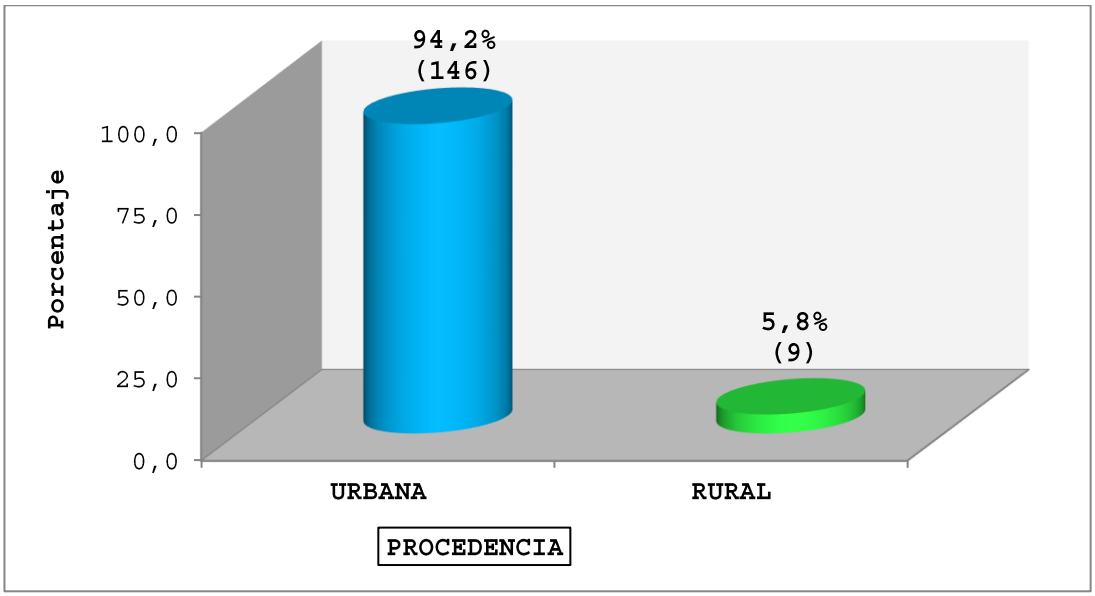
Procedencia de los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco 2021.

Procedencia	Fi	%
Urbana	146	94,2
Rural	9	5,8
TOTAL	155	100.0

Nota. La tabla evidencia que existe predominio de estudiantes de la zona urbana.
Fuente. Elaboración Propia

Figura 3

Procedencia de los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco 2021.



Fuente. Elaboración Propia.

Interpretación.

En la figura 3 se aprecia que una alta distribución porcentual de 94,2% (146) de encuestados residen en zonas urbanas de Huánuco y un pequeño porcentaje de 5,8% (9) residen en zonas rurales de la ciudad de estudio.

Tabla 4

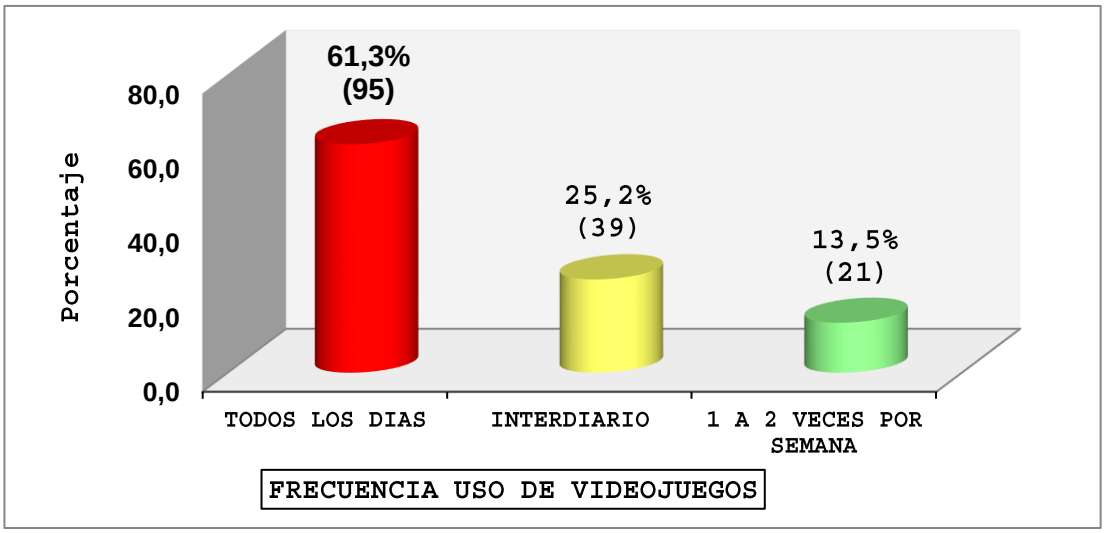
Frecuencia de uso de videojuegos en estudiantes de sexto grado de primaria, Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco 2021.

Frecuencia Uso de videojuegos	Fi	%
Todos los días	95	61,3
Interdiario	39	25,2
1 a 2 veces por semana	21	13,5
TOTAL	155	100.0

Nota. Esta tabla muestra que existe un uso frecuente de los videojuegos en los escolares.
Fuente. Elaboración Propia.

Figura 4

Frecuencia de uso de videojuegos en estudiantes de sexto grado de primaria, Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco 2021.



Fuente. Elaboración Propia.

Interpretación.

En la figura 4 se evidencia que 61,3% de escolares juegan videojuegos todos los días, seguido de 25,3% (39) que juegan de manera interdiaria, y en menor porcentaje, 13,5% (21) juegan videojuegos 1 a 2 veces por semana.

Tabla 5

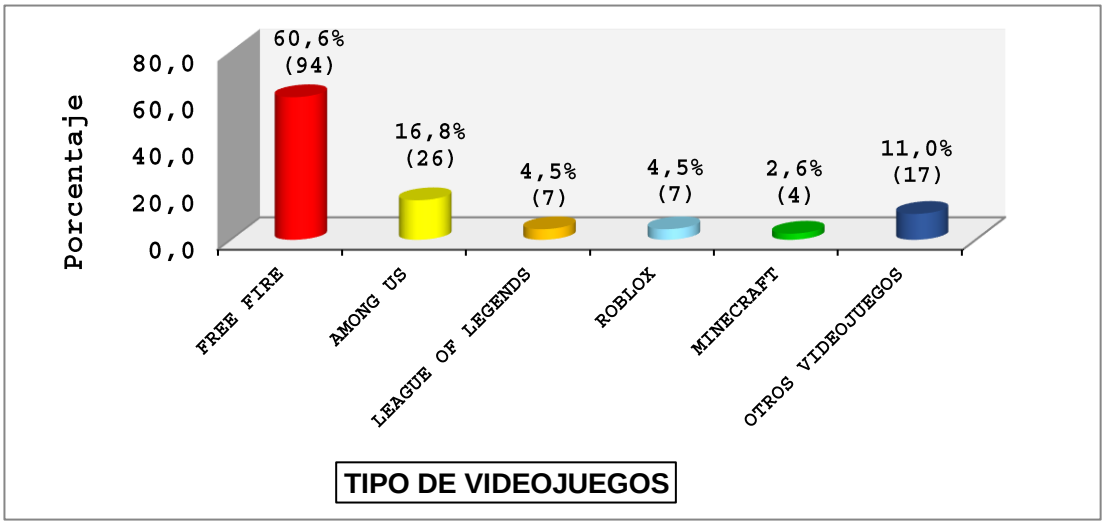
Tipo de videojuegos utilizados por los estudiantes de sexto grado de primaria, Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco 2021.

Tipo de videojuegos	Fi	%
Free Fire	94	60,6
Among Us	26	16,8
League of Legends	7	4,5
Roblox	7	4,5
Minecraft	4	2,6
Otros videojuegos	17	11,0
TOTAL	155	100.0

Nota. Esta tabla evidencia que los escolares tienen mayor predisposición a jugar Free Fire.
Fuente. Elaboración Propia.

Figura 5

Tipo de videojuegos utilizados por los estudiantes de sexto grado de primaria, Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco 2021



Fuente. Elaboración Propia.

Interpretación.

En la figura 5 se puede observar que los videojuegos más utilizados por los escolares son Free Fire con 60,6% (94) y Among Us con 16,8% (26).

Tabla 6.

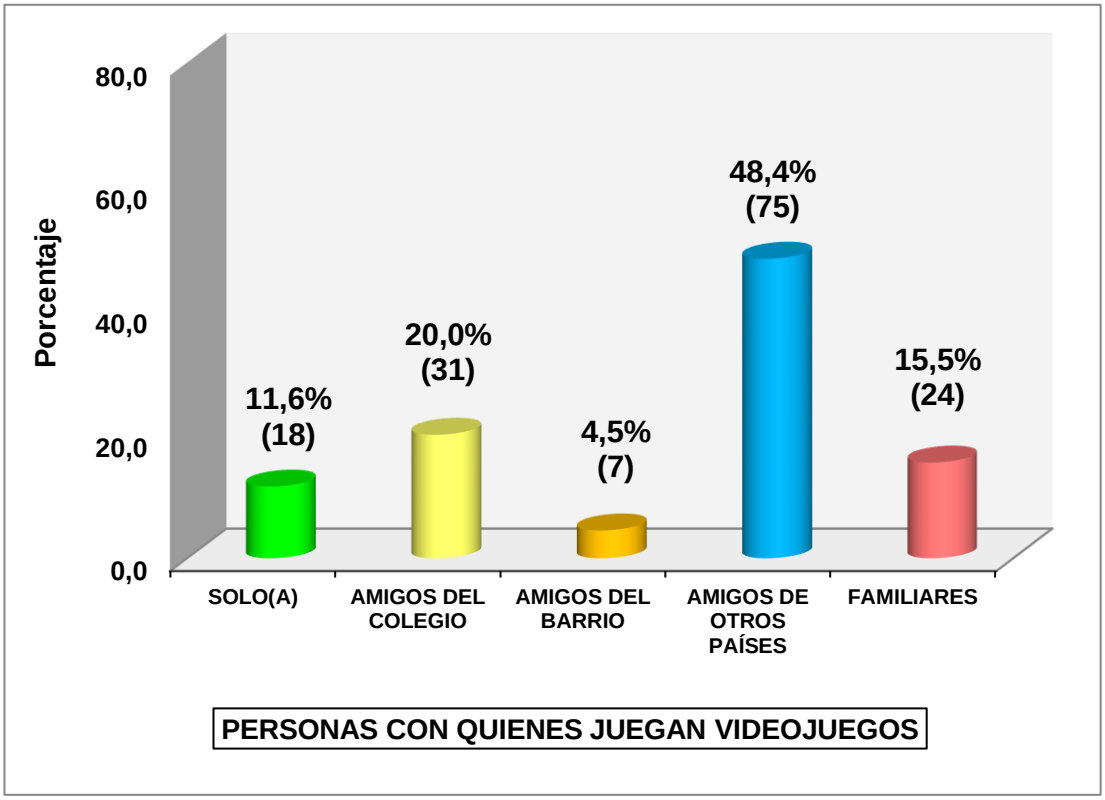
Personas con quienes juegan videojuegos los estudiantes de sexto grado de primaria, Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco 2021.

Personas con quienes juegan Videojuegos	Fi	%
Solo(a)	18	11,6
Con amigos del colegio	31	20,0
Con amigos del barrio	7	4,5
Con amigos de otros países	75	48,4
Con familiares	24	15,5
TOTAL	155	100.0

Nota. Esta tabla muestra que los escolares tienden a utilizar medios virtuales para jugar los videojuegos con personas de otros países.
Fuente. Elaboración Propia.

Figura 6

Personas con quienes juegan videojuegos los estudiantes de sexto grado de primaria, Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco 2021.



Fuente. Elaboración Propia.

Interpretación.

En la figura 6 se puede observar que la mayoría de estudiantes representada en 48,4% (75) de encuestados juegan videojuegos con amigos(as) de otros países mediante la red virtual (internet) con el acceso a videojuegos en línea, 20,0% (31) manifestaron juegan con sus amigos del colegio con quienes comparten la afición hacía los videojuegos, 15,5% (24) manifestaron que juegan con sus familiares y en menor proporción se ubican los que juegan solos(as) con 11,6% y los que juegan con sus amigos del barrio en un 4,5% (7).

Tabla 7.

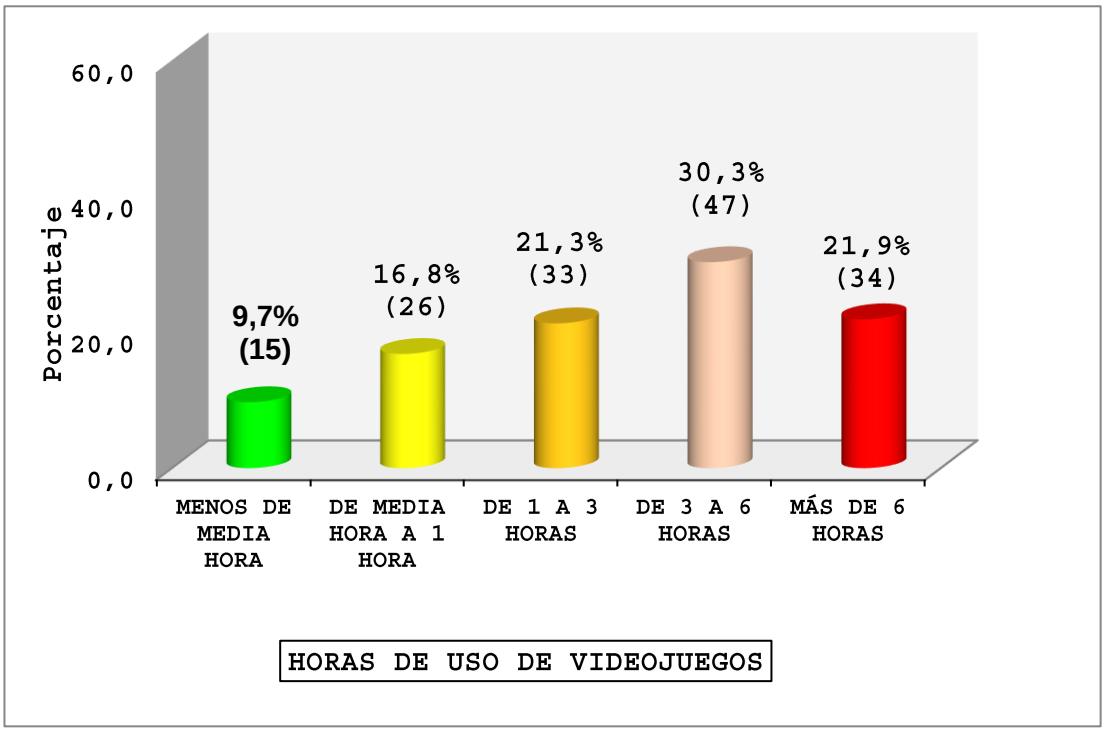
Horas de uso de videojuegos en estudiantes de sexto grado de primaria, Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco 2021.

Horas de uso de Videojuegos	Fi	%
Menos de media hora	15	9,7
De media hora a una hora	26	16,8
De una a tres horas	33	21,3
De tres a seis horas	47	30,3
Más de 6 horas	34	21,9
TOTAL	155	100.0

Nota. Esta tabla muestra que los escolares mayoritariamente tienden a jugar más de 3 horas diarias los videojuegos.
Fuente. Elaboración Propia.

Figura 7

Horas de uso de videojuegos en estudiantes de sexto grado de primaria, Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco 2021



Fuente. Elaboración Propia.

Interpretación.

En la figura 7 se analiza la distribución según horas de uso de videojuegos en los estudiantes participantes de la investigación, donde se aprecia que 30,3% (47) de encuestados refirieron que juegan videojuegos de 3 a 6 horas diarias, siendo esta proporción predominante; también se encontró que 21,9% (34) manifestaron que juegan videojuegos más de 6 horas diarias, 21,3% (33) juegan de 1 a 3 horas al día; 16,8% (26) juega de media hora a una hora diaria; y en menor proporción 9,7% (15) manifestaron que acostumbran jugar videojuegos menos de una hora diaria.

Tabla 8.

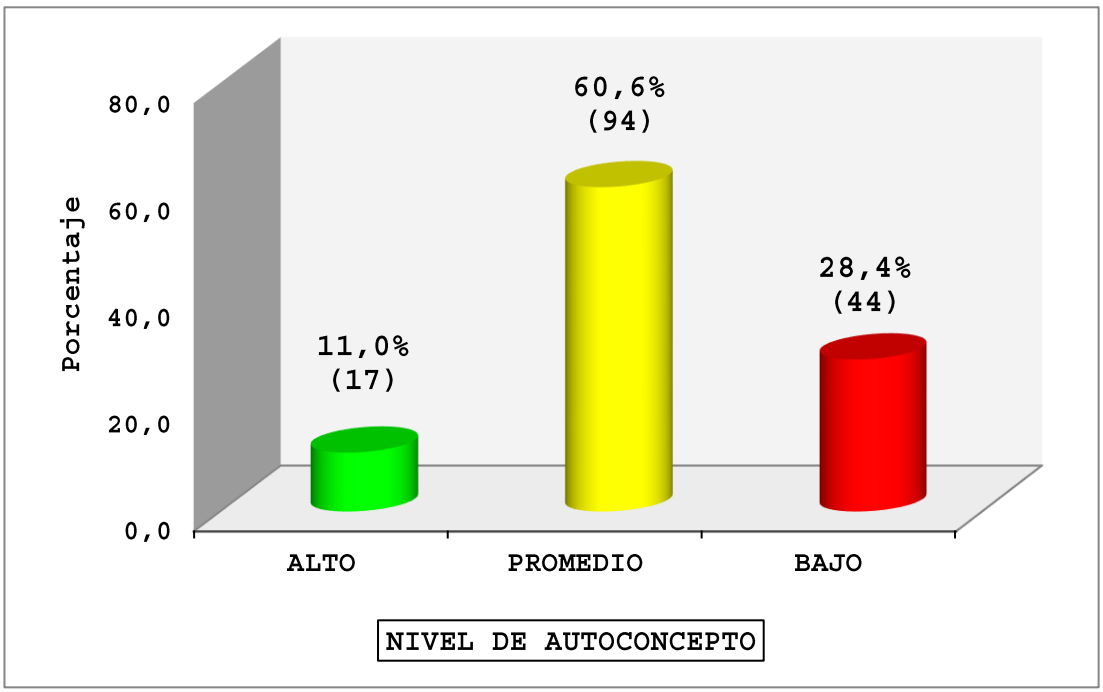
Nivel de autoconcepto en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco 2021.

Nivel de Autoconcepto	Fi	%
Alto	17	11,0
Promedio	94	60,6
Bajo	44	28,4
TOTAL	155	100.0

Nota. La tabla evidencia que los escolares muestran niveles promedio de autoconcepto que repercute en su desarrollo personal.
Fuente. Elaboración Propia.

Figura 8

Nivel de autoconcepto en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco 2021



Fuente. Elaboración Propia.

Interpretación.

En la figura 8 se muestra la distribución porcentual del autoconcepto en los estudiantes participantes del estudio donde se identifica que un porcentaje

mayoritario de 60,6% (94) alcanzaron un nivel de autoconcepto promedio; seguido de 28,4% (44) que mostraron autoconcepto bajo y minoritariamente se ubicó un 11,0% (17) de estudiantes que alcanzaron un autoconcepto alto en los diversos contextos de su vida cotidiana.

Tabla 9

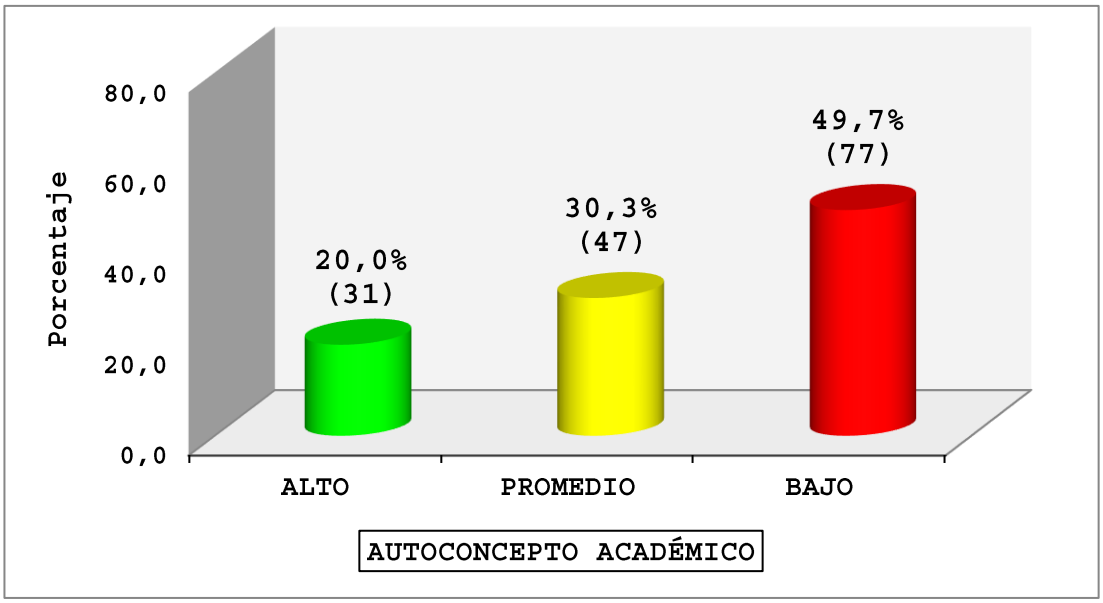
Autoconcepto académico en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco 2021.

Autoconcepto Académico	Fi	%
Alto	31	20,0
Promedio	47	30,3
Bajo	77	49,7
TOTAL	155	100.0

Nota. Esta tabla muestra que los escolares en estudio presentaron problemas de bajo autoconcepto en el contexto académico.
Fuente. Elaboración Propia.

Figura 9

Autoconcepto académico en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco 2021.



Fuente. Elaboración Propia.

.

Interpretación.

En la figura 9 se evidencia que el autoconcepto académico se constituye en un problema preocupante en los estudiantes de esta institución

educativa pues 49,7% (77) de estudiantes encuestados(as) presentaron un bajo autoconcepto académico, seguido de 30,3% (47) de ellos que mostraron un autoconcepto promedio y, en menor distribución porcentual, 20,0% (31) de ellos alcanzaron un autoconcepto académico alto.

Tabla 10

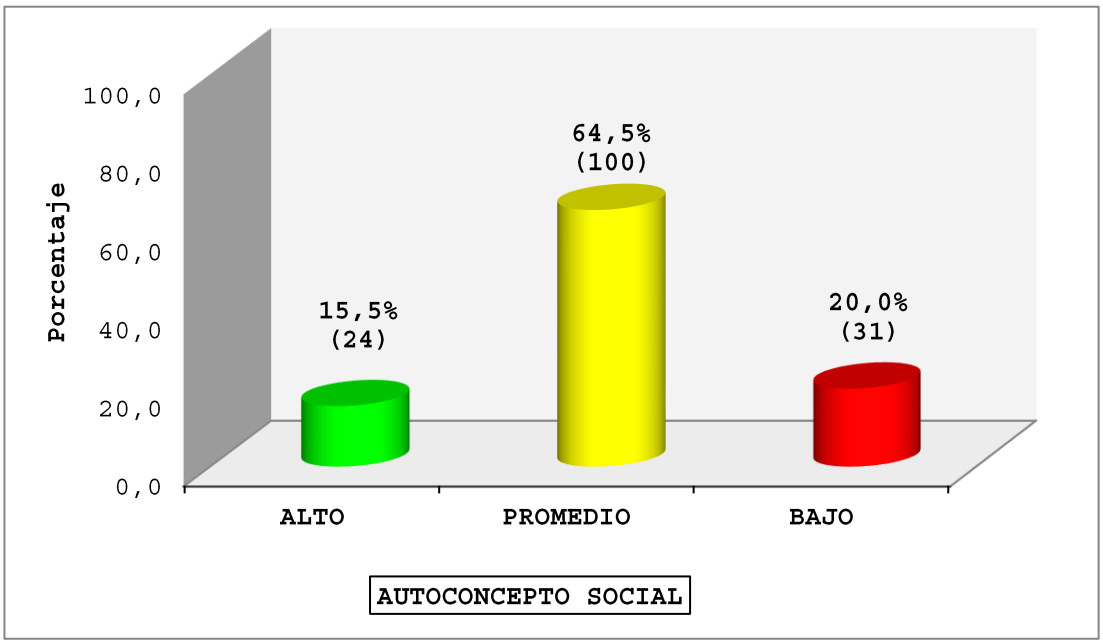
Autoconcepto social en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco 2021.

Autoconcepto Social	Fi	%
Alto	24	15,5
Promedio	100	64,5
Bajo	31	20,0
TOTAL	155	100.0

Nota. Esta tabla evidencia que el autoconcepto social no ha sido alterado en los escolares pues la mayoría presentó un autoconcepto promedio en esta dimensión.
Fuente. Elaboración Propia.

Figura 10

Autoconcepto social en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco 2021



Fuente. Elaboración Propia.

Interpretación.

En la figura 10 se muestra la distribución del autoconcepto social en los estudiantes de sexto grado de primaria participantes de este estudio,

apreciándose que la mayoría representada en 64,5% (100) de estudiantes encuestados(as) presentaron un autoconcepto promedio en el ámbito social, observando además que 20,0% (31) de ellos tuvieron un autoconcepto bajo y en menor proporción, 15,5% alcanzaron un alto nivel de autoconcepto en esta dimensión de análisis.

Tabla 11.

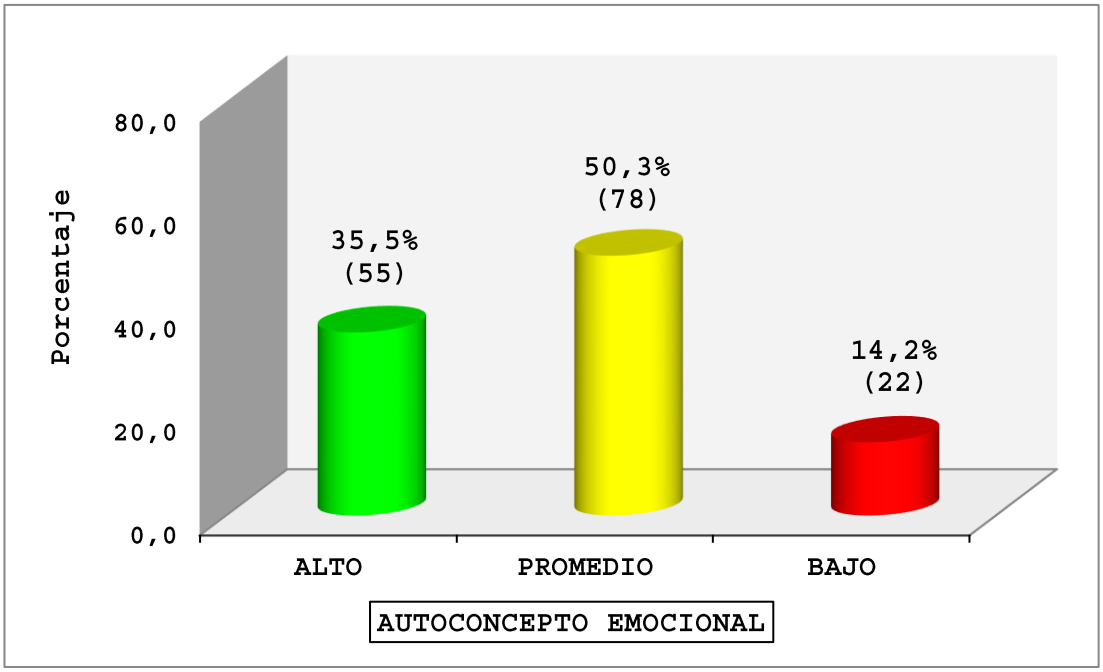
Autoconcepto emocional en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco 2021.

Autoconcepto Emocional	Fi	%
Alto	55	35,5
Promedio	78	50,3
Bajo	22	14,2
TOTAL	155	100.0

Nota. Esta tabla muestra que la mitad de los estudiantes alcanzaron un autoconcepto promedio en el ámbito emocional.
Fuente. Elaboración Propia.

Figura 11

Autoconcepto emocional en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco 2021



Fuente. Elaboración Propia.

Interpretación.

En la figura 11 se muestra la distribución porcentual del autoconcepto emocional en los escolares en estudio, identificándose que 50,3% (78)

alcanzaron un autoconcepto promedio en esta dimensión, 35,5% (55) presentaron un autoconcepto alto en esta área de análisis; y en porcentaje minoritario, 14,2% (22) mostraron un bajo nivel de autoconcepto en el ámbito emocional.

Tabla 12.

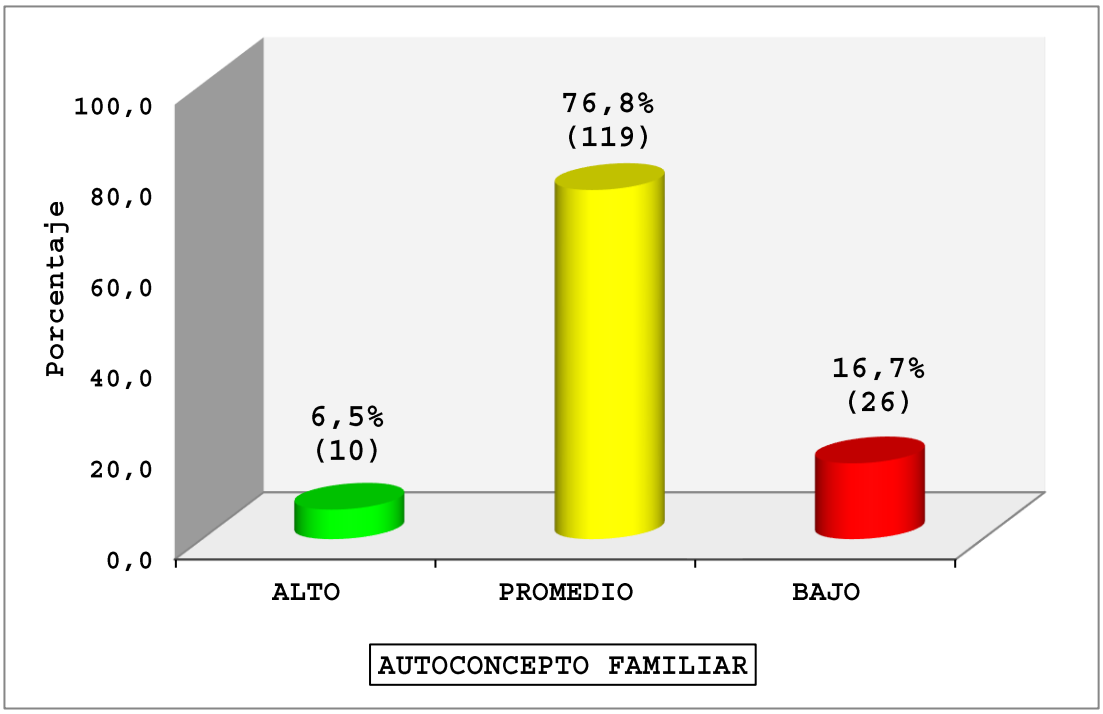
Autoconcepto familiar en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco 2021.

Autoconcepto Familiar	Fi	%
Alto	10	6,5
Promedio	119	76,8
Bajo	26	16,7
TOTAL	155	100.0

Nota. La tabla evidencia que un porcentaje mayoritario de escolares mostraron un autoconcepto promedio en su relación con los integrantes de su grupo escolar.
Fuente. Elaboración Propia.

Figura 12

Autoconcepto familiar en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco 2021.



Fuente. Elaboración Propia.

Interpretación.

En la figura 12 se analiza la distribución porcentual del autoconcepto familiar en los estudiantes en estudio donde se aprecia que un alto porcentaje

76,8% (119) de estudiantes encuestados(as) presentaron un autoconcepto promedio en el ámbito familiar, seguido de 16,7% (26) que tuvieron un bajo nivel de autoconcepto en su hogar y un porcentaje minoritario de 6,5% (10) presentaron un alto nivel de autoconcepto alto durante su desempeño en el contexto familiar.

Tabla 13.

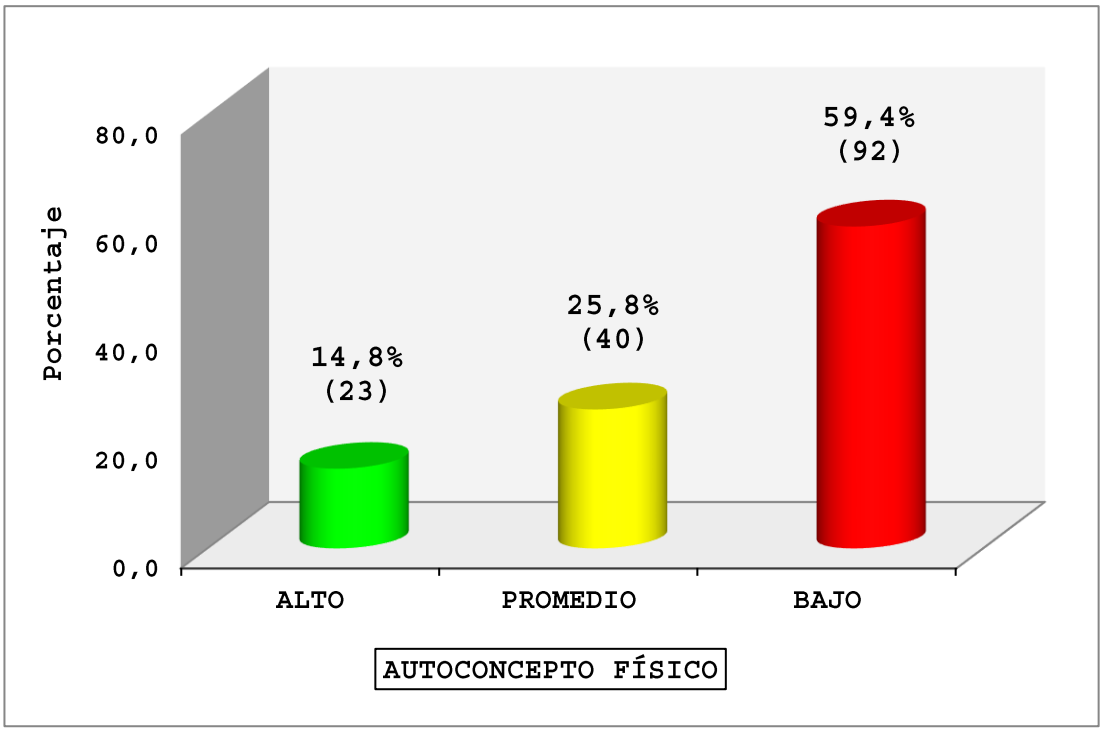
Autoconcepto físico en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco 2021.

Autoconcepto Físico	Fi	%
Alto	23	14,8
Promedio	40	25,8
Bajo	92	59,4
TOTAL	155	100.0

Nota. En la tabla se observa que los estudiantes tienen de manera predominante una baja valoración de su autoconcepto en el ámbito físico.
Fuente. Elaboración Propia.

Figura 13

Autoconcepto físico en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco 2021



Fuente. Elaboración Propia.

Interpretación.

En la figura 13 se aprecia como dato preocupante que más de la mitad de estudiantes encuestados presentaron un bajo nivel de autoconcepto físico

con 59,4% (92), observándose además que 25,8% (40) mostraron un autoconcepto promedio en esta dimensión y en una proporción inferior, 14,8% (23) de estudiantes encuestados tuvieron un alto nivel de autoconcepto en la valoración de su estado físico.

Tabla 14.

Adicción a los videojuegos en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco 2021.

Adicción a los videojuegos	Fi	%
Leve	31	20,0
Moderada	66	42,6
Severa	58	37,4
TOTAL	155	100.0

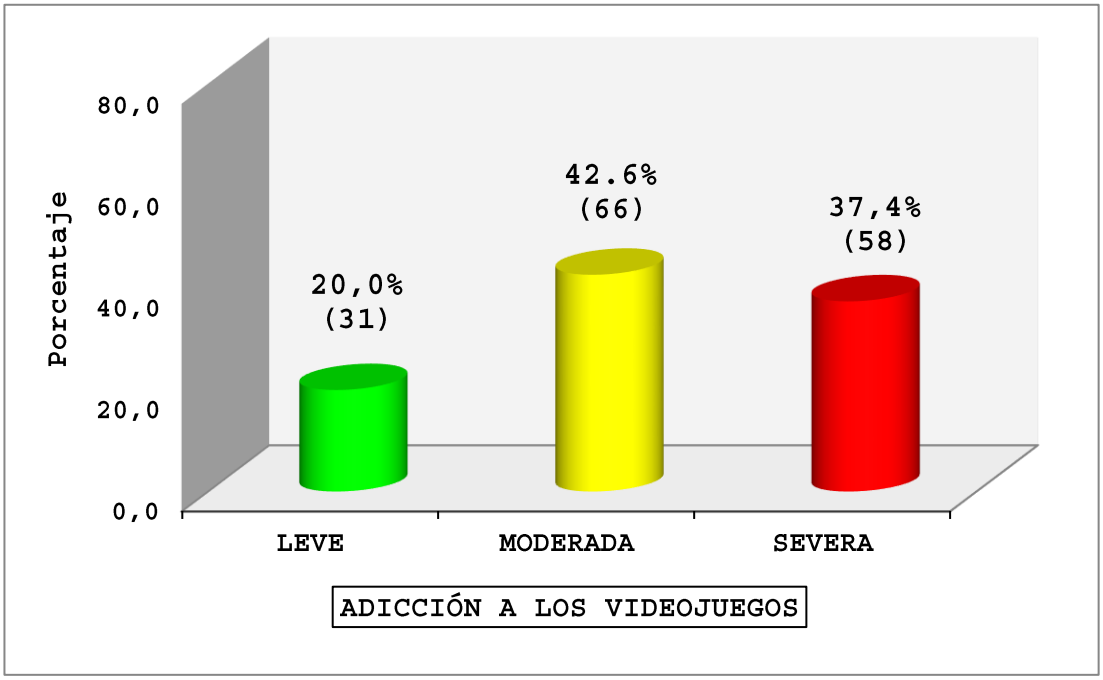
Nota. En esta tabla se aprecia que la mayoría de estudiantes tienen niveles problemáticos de adicción a los videojuegos.

Fuente. Elaboración Propia.

.

Figura 14

Adicción a los videojuegos en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco 2021



Fuente. Elaboración Propia.

Interpretación.

En la figura 14 se abaliza la distribución porcentual de los escolares participantes del estudio según nivel de adicción a los videojuegos, donde se

observa como datos resaltantes que un porcentaje predominante de 42,6% (66) de estudiantes encuestados mostraron una adicción moderada al uso de videojuegos, seguido una proporción significativa de 37,4% (58) que tuvieron adicción severa a los videojuegos que afectaba su bienestar personal y rendimiento académico; y en menor distribución porcentual, 20,0% (31) de escolares tuvieron una adicción leve a los videojuegos, mostrándose capaces de controlar el tiempo que dedican a realizar esta actividad lúdica.

Tabla 15.

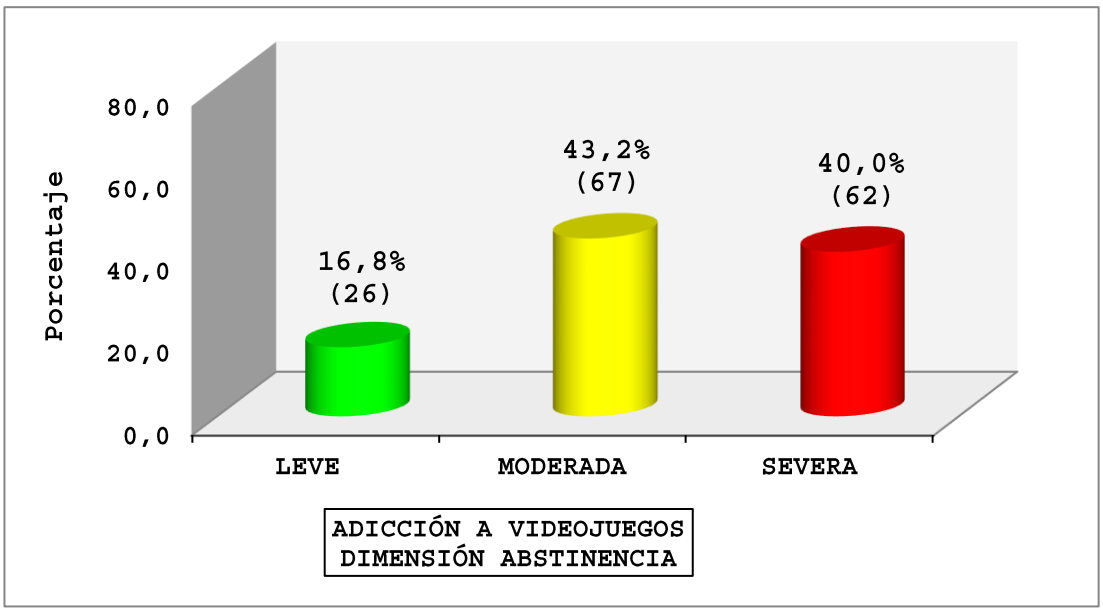
Adicción a videojuegos en la dimensión abstinencia en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco 2021.

Adicción a videojuegos Dimensión Abstinencia	Fi	%
Leve	26	16,8
Moderada	67	43,2
Severa	62	40,0
TOTAL	155	100.0

Nota. En esta tabla se muestra que los estudiantes tienden a presentar síntomas moderados de abstinencia cuando no juegan los videojuegos.
Fuente. Elaboración Propia.

Figura 15

Adicción a videojuegos en la dimensión abstinencia en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco 2021



Fuente. Elaboración Propia.

Interpretación.

En la figura 15 se analiza la distribución porcentual de los estudiantes según nivel de adicción a los videojuegos en la dimensión abstinencia

apreciándose que un porcentaje mayoritario de 43,2% (67) de escolares evaluados mostraron niveles moderados de abstinencia cuando no utilizaban los videojuegos, seguido de una proporción preocupante de 40,0% (52) que alcanzaron niveles severos de abstinencia presentando síntomas de ansiedad e irritabilidad cuando no podían acceder a los videojuegos; y en menor proporción,16,8% (26) tuvieron un nivel leve de abstinencia, siendo capaces de manejar sus emociones cuando dejaban de jugar los videojuegos.

Tabla 16.

Adicción a videojuegos en la dimensión abuso y tolerancia en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco 2021.

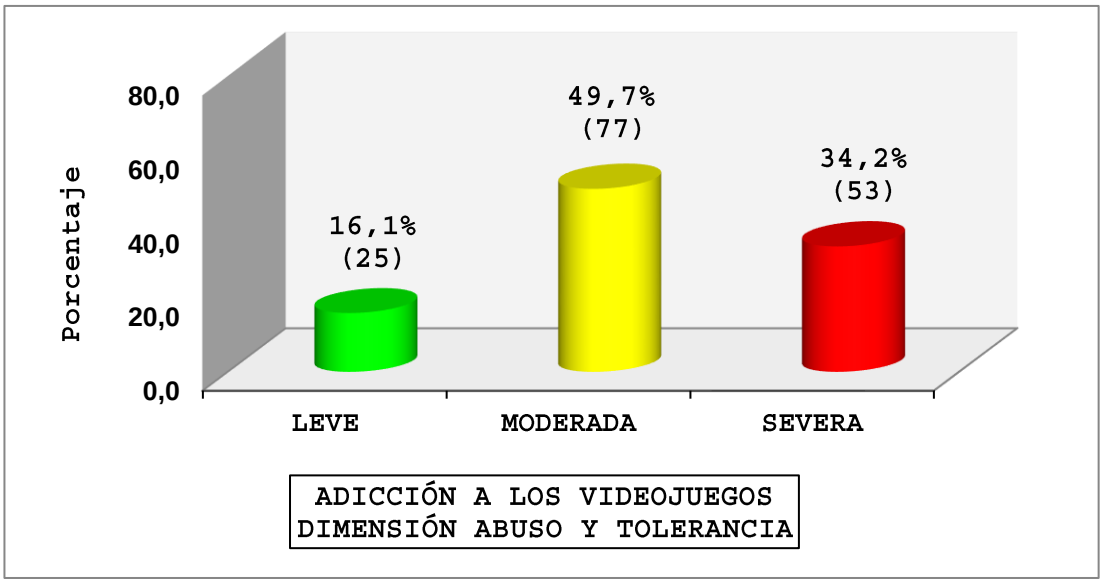
Adicción a videojuegos Dimensión Abuso y Tolerancia	Fi	%
Leve	25	16,1
Moderada	77	49,7
Severa	53	34,2
TOTAL	155	100.0

Nota. En esta tabla se evidencia que hubo predominio de estudiantes con niveles moderados y severos de adicción en la dimensión abuso y tolerancia.
Fuente. Elaboración Propia.

.

Figura 16

Adicción a videojuegos en la dimensión abuso y tolerancia en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco 2021.



Fuente. Elaboración Propia.

Interpretación.

En la figura 16 se aprecia la distribución porcentual de los escolares en estudio según nivel de adicción en la dimensión abuso y tolerancia de los

videojuegos, identificándose como dato importante que casi la mitad de escolares encuestados mostraron un nivel moderado de adicción con 49,7% (77), seguido de 34,2% (53) que presentaron niveles severos de adicción en esta dimensión pues tenían la necesidad de jugar más horas para conseguir la satisfacción que esta actividad le brindaba inicialmente; y en menor distribución porcentual, se evidenció que 16,1% (25) de escolares encuestados tuvieron un nivel leve de adición en la dimensión abuso y tolerancia de los videojuegos.

Tabla 17.

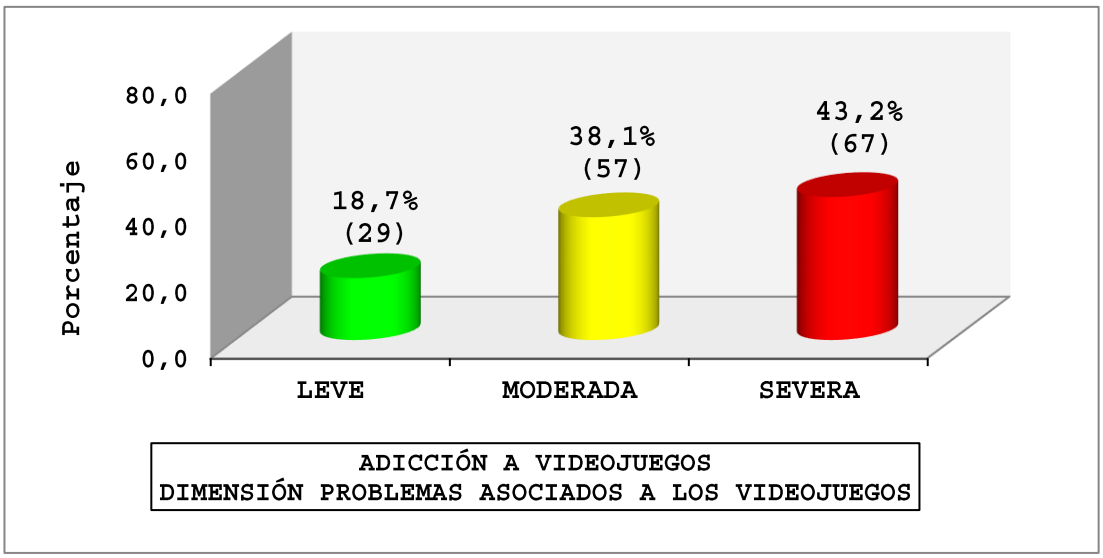
Adicción a videojuegos en la dimensión problemas asociados a los videojuegos en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco 2021.

Adicción a videojuegos Dimensión problemas asociados a los videojuegos	Fi	%
Leve	29	18,7
Moderada	59	38,1
Severa	67	43,2
TOTAL	155	100.0

Nota. En esta tabla se muestra que alto porcentajes de estudiantes presentaron problemas familiares y académicos por el uso de los videojuegos.
Fuente. Elaboración Propia.
.

Figura 17

Adicción a videojuegos en la dimensión problemas asociados a los videojuegos en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco 2021



Fuente. Elaboración Propia.

Interpretación.

En la figura 17 se presenta la distribución analítica de los escolares participantes del estudio según nivel de adicción en la dimensión problemas

asociados al uso de videojuegos, donde se evidencia que un alto porcentaje de 43,2% (67) mostraron niveles severos de adicción a los videojuegos en esta dimensión debido a que presentaron problemas asociados al uso excesivo de los videojuegos; también se identificó que una proporción importante de 38,1% (57) tuvieron una adicción moderada a los videojuegos en esta dimensión con tendencia a incrementarse paulatinamente si no se toman las medidas correspondientes y finalmente un porcentaje minoritario de 18,7% (29) de escolares presentaron adicción leve no teniendo mayores problemas o inconvenientes derivados del uso de videojuegos.

Tabla 18.

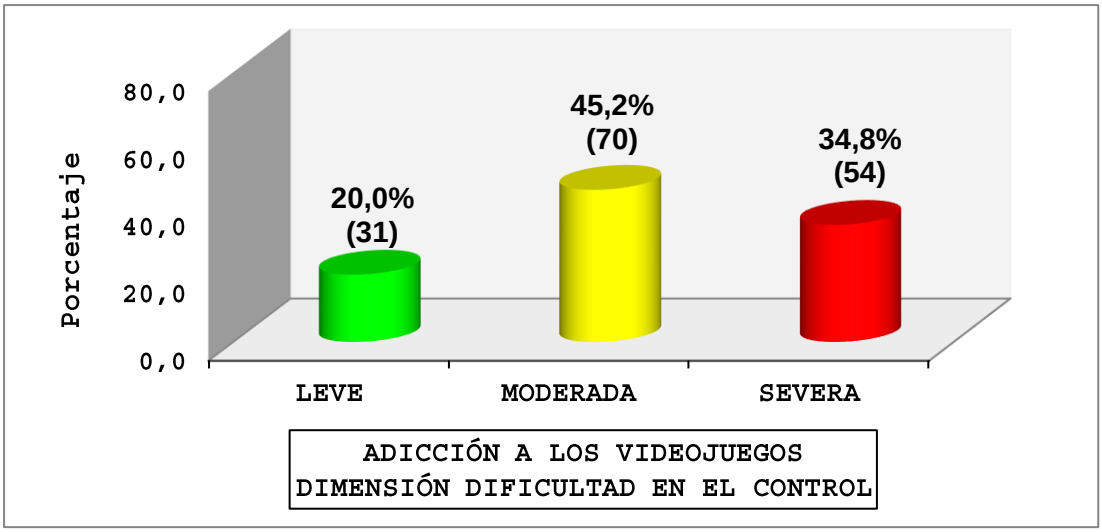
Adicción a videojuegos en la dimensión dificultad en el control en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco 2021.

Adicción a videojuegos Dimensión dificultad en el control	Fi	%
Leve	31	20,0
Moderada	70	45,2
Severa	54	34,8
TOTAL	155	100.0

Nota. En la tabla se evidencia que los escolares tienden a presentar un nivel moderado de adicción en esta dimensión teniendo dificultades para controlar el uso de videojuegos
Fuente. Elaboración Propia.

Figura 18

Adicción a videojuegos en la dimensión dificultad en el control en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco 2021



Fuente. Elaboración Propia.

Interpretación.

En la figura 18 se muestra la distribución porcentual de los escolares en estudio según nivel de adicción de los escolares en la dimensión dificultad

en el control del uso de videojuegos, apreciándose que 45,2% (70) tuvieron adicción moderada a los videojuegos en esta dimensión, pues la mayoría de ocasiones no son capaces de manejar adecuadamente sus conductas y emociones cuando utilizan los videojuegos; del mismo se observa que 34,8% (54) mostraron adicción severa a los videojuegos porque muchas veces no pueden controlar sus deseos compulsivos de jugar videojuegos; y finalmente 20,0% (31) de encuestados presentaron un nivel de adicción leve en esta dimensión porque no tienen mayores dificultades para controlar o regular el uso de videojuegos en su vida diaria..

3.11 Verificación de hipótesis.

Tabla 19.

Prueba de normalidad Kolmogorov Smirnov de las variables autoconcepto y adicción a los videojuegos en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis – Huánuco 2021.

Variables	Normalidad	
	K-S	p - valor
Autoconcepto	0,135	0.000
Adicción a los videojuegos	0,149	0.000

Nota. La tabla 20 evidencia que ambas variables no cumplen con los criterios de normalidad, siendo necesaria la utilización de pruebas estadísticas no paramétricas.
Fuente. Elaboración Propia

Análisis.

En cuanto a la valoración de los parámetros de normalidad de las variables de estudio con la prueba de Kolmogorov Smirnov se encontró que en la valoración de la variable autoconcepto se encontró un valor de K-S = 0,135 con un p valor = 0,000; y para la variable adicción a los videojuegos e obtuvo un K-S = 0.149 con un p valor = 0.000; apreciándose que ambos valores de significancia estadística fueron inferiores al margen de error probabilístico del 5% (p = 0,05), estos valores demuestran que las variables de análisis no siguen una distribución normal.

Interpretación.

Bajo los supuestos de normalidad, los resultados de la prueba de Kolmogorov Smirnov demostraron que las variables de estudio no siguen una distribución normal, y considerando que ambas variables son categóricas ordinales se consideró conveniente utilizar la prueba no paramétrica de la correlación de Spearman en el contraste de las hipótesis de estudio.

4.2.1. Hipótesis general.

Hi: Existe relación significativa entre el autoconcepto y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez”, Amarilis - Huánuco 2021.

Ho: No existe relación significativa entre el autoconcepto y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez”, Amarilis - Huánuco 2021.

Tabla 20.

Relación entre el autoconcepto y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez”, Amarilis - Huánuco 2021.

Autoconcepto	Adicción a videojuegos						Total		Rho de Spearman	P valor
	Leve		Moderada		Severa					
	Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%		
Bajo	0	0,0	9	5,8	35	22,6	44	28,4		
Promedio	20	12,9	51	32,9	23	14,8	94	60,6	**- 0,777**	**0,000**
Alto	11	7,1	6	3,9	0	0,0	17	11,0		
TOTAL	**31**	**20,0**	**66**	**42,6**	**58**	**37,4**	**155**	**100.0**		

Nota Aplicación de escala de autoconcepto y test de dependencia a los videojuegos.
Fuente. Elaboración Propia

Análisis.

En la tabla 21 se analiza la relación que se manifiesta entre el autoconcepto y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria, identificándose que 60,6% (94) de estudiantes encuestados tuvieron un autoconcepto promedio, de los cuales 32,9% (51) presentaron adicción moderada a los videojuegos; asimismo se encontró que 28,4% (44) de encuestados presentaron un autoconcepto bajo, observándose que 22,6% (35) tuvieron adicción severa a los videojuegos; y en menor porcentaje, 11,0%

(17) de estudiante de sexto grado de primaria mostraron un nivel alto de autoconcepto, de los cuales, 7,1% (11) presentaron adicción leve a los videojuegos.

Interpretación.

Al analizar inferencialmente la relación entre estas variable se identificó que los resultados de la prueba estadística de hipótesis mostraron una Rho de Spearman de – 0,777 con un p valor = 0,000 que es menor al margen de error probabilístico del 5,0% (p=0,05); demostrándose que con una probabilidad de error estadístico del 0% se rechaza la hipótesis nula y se admite la relación entre las variables, aceptándose la hipótesis que establece que “Existe relación significativa entre el autoconcepto y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez”.

Asimismo, el valor de correlación de Spearman = – 0,777 evidencia que existe una correlación negativa alta entre estas variables, apreciándose que a medida que disminuye los niveles de autoconcepto en los escolares se incrementa su adicción a los videojuegos; y en contraste, cuando aumentan los niveles de autoconcepto en los estudiantes disminuye su nivel de adicción a los videojuegos en el ámbito de estudio.

4.2.2. Hipótesis específicas.

Hipótesis específica 1.

H1: Existe relación significativa entre el autoconcepto académico y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez”, Amarilis - Huánuco 2021.

Ho: No existe relación significativa entre el autoconcepto académico y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez”, Amarilis - Huánuco 2021.

Tabla 21.

Relación entre el autoconcepto académico y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez”, Amarilis - Huánuco 2021.

Variable/Dimensión	Adicción a los videojuegos	
	Rho de Spearman	Significancia (p – valor)
Autoconcepto académico	– 0,782	0,000

Nota. Prueba de correlación de Spearman.
Fuente: Elaboración Propia

Análisis e interpretación.

En la tabla 22 se analiza inferencialmente la relación que se manifiesta entre el autoconcepto académico y la adicción a los videojuegos en estudiantes de sexto grado de primaria; evidenciándose que los resultados estadísticos del contraste de hipótesis mostraron un valor de Rho de Spearman = – 0,782 con un p valor = 0,000 menor al nivel de significancia del 5% (p = 0,05); en consecuencia se admite la relación entre estas variable, y se concluye aceptando la hipótesis que señala que: “Existe relación

significativa entre el autoconcepto académico y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E. Julio Armando Ruiz Vásquez”; asimismo el valor de correlación de Spearman = – 0,782 evidencia que existe una correlación negativa alta entre estas variables.

Hipótesis específica 2.

H2: Existe relación significativa entre el autoconcepto social y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E "Julio Armando Ruiz Vásquez", Amarilis - Huánuco 2021.

Ho: No existe relación significativa entre el autoconcepto social y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E: "Julio Armando Ruiz Vásquez", Amarilis - Huánuco 2021.

Tabla 22.

Relación entre el autoconcepto social y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa "Julio Armando Ruiz Vásquez", Amarilis - Huánuco 2021.

Variable/Dimensión	Adicción a los videojuegos	
	Rho de Spearman	Significancia (p – valor)
Autoconcepto social	– 0,517	0,000

Nota. Prueba de correlación de Spearman.
Fuente: Elaboración Propia

Análisis e interpretación.

En la tabla 23 se evalúa estadísticamente la relación entre el autoconcepto social y la adicción a los videojuegos en la muestra en estudio; identificándose que los datos del contraste de hipótesis arrojaron una Rho de Spearman = – 0,517 y una p = 0,000 que es menor al 5,0% (p = 0,05); por ello se acepta la relación entre las variables concluyendo que "Existe relación significativa entre el autoconcepto social y la adicción a los videojuegos en estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E. Julio Armando Ruiz Vásquez"; asimismo los datos del coeficiente de Spearman =-0,517

evidenciaron que existe una correlación negativa moderada entre estas variables.

Hipótesis específica 3.

H3: Existe relación significativa entre el autoconcepto emocional y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E "Julio Armando Ruiz Vásquez", Amarilis - Huánuco 2021.

Ho: No existe relación significativa entre el autoconcepto emocional y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E: "Julio Armando Ruiz Vásquez", Amarilis - Huánuco 2021.

Tabla 23.

Relación entre el autoconcepto emocional y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa "Julio Armando Ruiz Vásquez", Amarilis - Huánuco 2021.

Variable/Dimensión	Adicción a los videojuegos	
	Rho de Spearman	**Significancia (p – valor)**
Autoconcepto emocional	– 0,445	0,000

Nota. Prueba de correlación de Spearman.
Fuente: Elaboración Propia

Análisis e interpretación.

En la tabla 24 se analiza la relación entre el autoconcepto emocional y la adicción a los videojuegos en los estudiantes en estudio, apreciándose que los datos del contraste de hipótesis mostraron una Rho de Spearman = – 0,445 y un p valor = 0,000 que es menor del 5% (p =0,05) ; por tanto se admite la relación entre estas variables; y se concluye aceptando que: "Existe relación significativa entre el autoconcepto emocional y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E "Julio Armando Ruiz

Vásquez"; y en esta línea el valor del coeficiente de Spearman = – 0,445 evidencia que existe una correlación negativa moderada entre estas variables.

Hipótesis específica 4.

H4: Existe relación significativa entre el autoconcepto familiar y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E "Julio Armando Ruiz Vásquez", Amarilis - Huánuco 2021.

Ho: No existe relación significativa entre el autoconcepto familiar y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E: "Julio Armando Ruiz Vásquez", Amarilis - Huánuco 2021.

Tabla 24.

Relación entre el autoconcepto familiar y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa "Julio Armando Ruiz Vásquez", Amarilis - Huánuco 2021.

Variable/Dimensión	Adicción a los videojuegos	
	Rho de Spearman	Significancia (p – valor)
Autoconcepto familiar	– 0,571	0,000

Nota. Prueba de correlación de Spearman.
Fuente: Elaboración Propia

Análisis e interpretación.

En la tabla 25 se analiza la relación entre el autoconcepto familiar y la adicción a los videojuegos en los estudiantes en estudio, apreciándose que la prueba de hipótesis mostraron un valor de Rho de Spearman = – 0,571 con un p valor = 0,000 que es menor del 5% (p = 0,05); por tanto se admite la relación entre las variables; y se concluye aceptando que: "Existe relación significativa entre el autoconcepto familiar y la adicción a los videojuegos en estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E Julio Armando Ruiz Vásquez";

y el valor del coeficiente de Spearman = – 0,571 evidenció que existe una correlación negativa moderada entre estas variables.

Hipótesis específica 5.

H5: Existe relación significativa entre el autoconcepto físico y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E "Julio Armando Ruiz Vásquez", Amarilis - Huánuco 2021.

Ho: No existe relación significativa entre el autoconcepto físico y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E: "Julio Armando Ruiz Vásquez", Amarilis - Huánuco 2021.

Tabla 25.

Relación entre el autoconcepto físico y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa "Julio Armando Ruiz Vásquez", Amarilis - Huánuco 2021.

Variable/Dimensión	Adicción a los videojuegos	
	Rho de Spearman	**Significancia (p – valor)**
Autoconcepto físico	– 0,684	0,000

Nota. Prueba de correlación de Spearman.
Fuente: Elaboración Propia

Análisis e interpretación.

En la tabla 26 se evalúa estadísticamente la relación entre el autoconcepto físico y la adicción a los videojuegos en estudiantes de sexto grado de primaria, apreciándose que los reportes de la prueba de hipótesis mostraron un Rho de Spearman = – 0,684 con un p valor = 0,000 que es inferior al nivel de significancia del 5% (p = 0,05); por tanto se concluye aceptando que: "Existe relación significativa entre el autoconcepto emocional y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria

de la I.E Julio Armando Ruiz Vásquez”; y el valor del coeficiente de Spearman = – 0,684 demuestra que existe una correlación negativa moderada entre estas variables.

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Este estudio surgió de la premisa mencionada por Corrales (2019) quien refirió que la adicción a los videojuegos sería reconocida por la OMS como un trastorno mental cuya incidencia se ha ido incrementando paulatinamente en la población escolar y que posiblemente se encontraría relacionada a problemas emocionales como el bajo nivel del autoconcepto.

Por consiguiente, en este estudio se propuso como objetivo general determinar la relación existente entre el autoconcepto y la adicción a los videojuegos en los escolares del sexto grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez durante el año 2021 permitiendo demostrar a través del procesamiento estadístico de resultados y la comprobación de hipótesis con el estadístico no paramétrico de correlación de Spearman que existe relación significativa entre estas variables en los estudiantes participantes del estudio (p = 0,000) que permitió rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis planteada en esta investigación tanto a nivel general como en el aspecto específico.

Siguiendo esta tendencia los resultados de la prueba de correlación de Spearman (Rho = – 0,777) permitieron establecer que existe una alta correlación negativa entre el autoconcepto y la adicción a los videojuegos en los estudiantes participantes del estudio; evidenciándose que la mayoría de estudiantes que tuvieron un bajo nivel de autoconcepto mostraron una adicción alta o severa a los videojuegos (22,6%); asimismo un porcentaje mayoritario de estudiantes que tuvieron un autoconcepto promedio presentaron una adicción moderada a los videojuegos (32,9%) y finalmente

una proporción predominante de estudiantes que tuvieron autoconcepto alto solo tuvieron adicción leve a los videojuegos; demostrándose que a medida que se incrementan los niveles de autoconcepto en los escolares tienen a disminuir la dependencia a los videojuegos; y análogamente, cuando disminuyen los niveles de autoconcepto en los escolares estos tienden a mostrar un mayor nivel de adicción a los videojuegos con consecuencias negativas en su aspecto personal, familiar y social.

Estos resultados son concordantes con lo establecido por Artezano (2020) el cual , en su investigación, evidenció que los problemas de adicción a los videojuegos es un problema frecuente en los escolares de nivel primario demostrando que 45,0% de los participantes de su estudio mostraron una dependencia media a los videojuegos siendo esto más común en escolares con problemas de baja autoestima y autoconcepto; que es similar a lo reportado en este estudio, pues 42,6% mostraron niveles moderadas de dependencia y 20,8% mostraron un bajo nivel de autoconcepto en el ámbito físico y académico, apreciándose que en general los escolares ven a los videojuegos como un medio de diversión y escape a la realidad dedicando varias horas a esta actividad lúdica.

En esta misma línea, Sánchez et al (2019) también concluyeron estableciendo que existe relación estadísticamente significativa entre el autoconcepto y la adicción a los videojuegos en los niños en edad escolar reportando que 33,8% de escolares de nivel primario presentaron problemas potenciales por el uso de videojuegos, evidenciando que casi 25,0% de ellos tuvieron bajas puntuaciones de autoconcepto; concluyendo que los escolares que presentan problemas de autoconcepto físico y académico son los más

propensos desarrollar conductas adictivas en el uso de videojuegos; que concuerda con los resultados de este estudio donde se corrobora que más del 50,0% de escolares mostraron bajo autoconcepto en la dimensión académica y física, siendo a la vez consumidores asiduos de los videojuegos, realizando esta actividad más de 3 horas diarias.

Análogamente, Estos resultados son concordantes con lo establecido por Fuentes y Pérez (2015) en su estudio donde evidenciaron que cerca del 80,0% de escolares de nivel primario presentaron adicción moderada a los videojuegos, de los cuales 29,0% jugaban más de horas diarias, señalando que la utilización indiscriminada de los videojuegos tiende a causar efectos negativos en el comportamiento de las personas causando disminución de los niveles de autoconcepto, que también se ha demostrado en este estudio, donde se identificó que 42,6% de escolares mostraron un nivel moderado de adicción a los videojuegos y a la vez 37,4% presentaron niveles severos de esta conducta adictiva, de los cuales, 28,4% tuvieron bajos niveles de autoconcepto que afectaba su rendimiento académico y la relación que mantienen con su entorno social.

Por su parte, Alonso y Romero (2017) concordaron en establecer que los videojuegos se constituyen en una herramienta tecnológica que mayor tendencia adictiva puede causar en los escolares reportando que casi el 35,0% de participantes de su estudio tuvieron un uso problemático de los videojuegos con niveles altos en las dimensiones de dependencia y dificultad en el control con una incidencia mayor en niños con dificultades para regular sus emociones, siendo semejante a nuestros resultados donde se evidenció que 37,4% de escolares mostraron adicción severa a los videojuegos cuyo

uso problemático fue más frecuente en los que tuvieron menos niveles de autoconcepto; pudiendo esto deberse a que estos escolares tienden a ampararse en la utilización de los videojuegos para regular sus emociones en el ámbito académico, físico y social.

Siguiendo esta tendencia Alave y Pampa (2018) también reportaron una alta incidencia de conductas adictivas en el uso de videojuegos en los escolares reportando que 54,5% de escolares presentaron dependencia moderada y severa a la utilización de esta herramienta tecnológica mostrando mayor predisposición a quedarse jugando en su computadora por vía virtual antes que interactuar con las personas de su entorno provocando que no desarrollen su autoconcepto; que se manifiesta en los resultados de nuestro estudio donde más del 60,0% de escolares mostraron niveles moderados y severas de dependencia a los videojuegos virtuales con una frecuencia mayor en aquellos que no tuvieron un adecuado nivel de autoconcepto.

Sánchez (2017) concordó en establecer que la adicción a los videojuegos es un problema de magnitud creciente en los escolares pues en su tesis de investigación evidenció que 41,0% de escolares mostraron conductas adictivas en el uso de los videojuegos virtuales pues 38,0% de ellos jugaban más de 3 horas al día, provocando que tengan problemas de personalidad y bajo autoconcepto; siendo congruente con nuestros resultados pues en esta tesis también se halló que cerca de 60,0% de estudiantes jugaban videojuegos todos los días, de los cuales 30,3% jugaban de 3 a 6 horas diarias a través de la red virtual, que provoca que no desarrollen su autoconcepto porque su búsqueda de identidad personal se basa en la

gratificación que alcanzan cuando acceden a los videojuegos sin reparar en las consecuencias que causas en su salud física, emocional y social.

Del mismo modo los resultados obtenidos en esta investigación son respaldados por Lume y Ordoñez (2016), en el que menciona que el autoconcepto es un factor que influye en el desarrollo de las adicciones a los videojuegos, enfatizando aquellos que tienen un nivel bajo en autoconcepto utilizan los videojuegos como medio de evasión a los problemas.

Al respecto Tacsa et al (2020) mencionan que los escolares que presentan bajos niveles de autoconcepto son los que tienen menores recursos para enfrentar las situaciones difíciles siendo más vulnerables a desarrollar adicciones, tener conductas antisociales y otros problemas que afectan su bienestar biopsicosocial.

Por su parte, Castro et al (2017) encontraron resultados que difieren a los obtenidos en esta investigación pues en su tesis establecieron que el autoconcepto no influye en la adicción a los videojuegos o viceversa, estableciendo que existen otros factores conductuales o psicológicos que tienen mayor influencia en el desarrollo de la adicción a los videojuegos como la baja autoestima y la falta de control familiar.

En consecuencia los resultados presentados en esta investigación contrastados con otras investigaciones no hacen más que corroborar que estamos frente a una problemática preocupante pues la tendencia adictiva a los videojuegos se está incrementando de manera alarmante en el ámbito escolar pues como se evidencia en los resultados de nuestro estudio donde cerca del 80,0% de escolares evaluados mostraron niveles moderados y severos de dependencia o adicción a los videojuegos, situación que se ha

agravado aún más durante el periodo de confinamiento por la pandemia del Covid 19 donde muchos de ellos se refugiaron en la práctica de los videojuegos como medio de distracción y entretenimiento en el hogar, comprobándose también que este problema tiende a ser más frecuente en escolares que presentan bajos niveles de autoconcepto, situación que conlleva a establecer que este aspecto es poco considerado dentro de las actividades de prevención de adicción a los videojuegos en los escolares a pesar de tener influencia significativa en el desarrollo de este problema de gran relevancia en la población escolar.

CONCLUSIONES

En base al análisis estadístico de los resultados encontrados en este trabajo de investigación se llegaron a las siguientes conclusiones:

1. Existe correlación negativa alta y significativa entre el autoconcepto y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez”, Amarilis - Huánuco 2021. [Rho = – 0,777; p = 0,000].
2. Existe correlación negativa alta y significativa entre el autoconcepto académico y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa en estudio. [Rho = – 0,782; p = 0,000].
3. Existe correlación negativa moderada y significativa entre el autoconcepto social y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa en estudio. [Rho = – 0,517; p = 0,000].
4. Existe correlación negativa moderada y significativa entre el autoconcepto emocional y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa en estudio. [Rho = – 0,445; p = 0,000].
5. Existe correlación negativa moderada y significativa entre el autoconcepto familiar y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa en estudio. [Rho = – 0,571; p = 0,000].
6. Existe correlación negativa moderada y significativa entre el autoconcepto físico y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa en estudio. [Rho = – 0,684; p = 0,000].

RECOMENDACIONES

A los tesistas y docentes investigadores de la UNHEVAL

- Continuar realizando estudios relacionados al autoconcepto y la adicción de videojuegos en las instituciones educativas públicas y privadas de Huánuco para conocer mejor sobre esta problemática y se puedan establecer las medidas de intervención pertinentes.
- Realizar investigaciones cuasi experimentales donde se evalué la efectividad de los talleres de fortalecimiento del autoconcepto en el tratamiento y prevención de la adicción de videojuegos en los escolares.

A la Dirección Regional de Educación Huánuco.

- Implementar consultorios psicológicos y programas de salud mental en las instituciones educativas de Huánuco donde se brinden consejerías psicológicas y se desarrollen talleres que promuevan el fortalecimiento del autoconcepto como medio de tratamiento y prevención de la adicción a los videojuegos en la población escolar.

A la Facultad de Psicología de la UNHEVAL.

- Promover que los estudiantes de Psicología desarrollen talleres y programas psicológicos en las instituciones educativas encaminados a prevenir la adicción a los videojuegos en la población escolar.
- Realizar actividades de proyección social en las instituciones educativas donde se capaciten a los docentes sobre la importancia del desarrollo del autoconcepto y prevención de adicción a los videojuegos en los escolares.

A la directora de la I.E. Julio Armando Ruiz Vásquez.

- Firmar un convenio estratégico con la Facultad de Psicología de la UNHEVAL para que sus estudiantes brinden talleres de fomento de

autoconcepto y prevención de la adicción a los videojuegos en esta institución educativa.

A los docentes de la I.E. Julio Armando Ruiz Vásquez.

- Se sugiere realizar talleres con los padres de familia para que fomenten en sus hijos el uso responsable de los videojuegos y utilicen su tiempo libre en otras actividades recreativas.
- Desarrollar talleres educativos con los escolares de nivel primario sobre temas relacionados al desarrollo del autoconcepto como eje importante en el tratamiento y prevención de la adicción de los videojuegos.

A los padres de familia de la I.E. Julio Armando Ruiz Vásquez.

- Limitar el horario de acceso de sus niños a los videojuegos a un tiempo de 30 a 60 minutos diarios supervisando su uso responsable para prevenir que presenten problemas de adicción a los videojuegos.
- Promover la participación de sus niños(as) en otras actividades recreativas (paseos, deportes, etc.) como medio para disminuir el número de horas que estos utilizan los videojuegos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alave, S. y Pampa S. (2018). *Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este*. (Tesis para optar el título de Licenciada en Psicología). Universidad Peruana Unión, Lima, Perú

Alonso, C., & Romero, E. (2017). El uso problemático de nuevas tecnologías en una muestra clínica de niños y adolescentes. Personalidad y problemas de conducta asociados. *Actas Españolas de Psiquiatría, 45(2), 62 - 70*. https://www.actaspsiquiatria.es /repositorio/19/106/ESP/19-106-ESP-62-70-502038.pdf.

Arías, F. (2012). El Proyecto de Investigación. Venezuela: EPISTEME

Artezano, F. (2020). *Adicción a videojuegos en adolescentes en un Colegio Nacional de Huancayo-2018.* (Tesis para optar el título de Médico Cirujano). Universidad Peruana Los Andes, Huancayo, Perú.

Asociación Americana de Psicología (2008) DSM-IV. Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales. Barcelona: Masoon

Burns, R. (1990). El autoconcepto. Teoría, Medición Desarrollo y Comportamiento.

Bilbao, E. Campos, F., & Juan de Dios, E. (2016). *Los videojuegos y su relación con la inteligencia emocional de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria del Colegio Nacional De Aplicación – Unheval – 2015*. (Tesis para optar el título de Licenciados en Psicología). Universidad Peruana Nacional Hermilio Valdizán, Huánuco. Perú.

Castañeda, C. (2018). *Estrategia de intervención terapéutica para el mejoramiento de las relaciones interpersonales en el personal de salud del Hospital Referencial Ferreñafe*. (Tesis para optar el grado académico de Maestro en Psicología). Universidad Señor de Sipán, Pimentel, Perú.

Castro, M., Linares, M. Sanromán, S. Pérez, A. (2017). Análisis de los comportamientos sedentarios, práctica de actividad física y uso de videojuegos en adolescentes. *Sportis, 3(2),* 241 – 255. DOI:10.17979/sportis.2017.3.2.1746

Cazares, G. (2015). *Estilos parentales y el autoconcepto en los estudiantes del quinto grado de educación primaria.* (Tesis para optar el título de Licenciados en Psicología). Universidad de Barranquilla, Barranquilla. Colombia.

Chirinos, W. (2019). *La insatisfacción en los videojuegos debido a la insatisfacción con la realidad* (Tesis para optar el título de Licenciada en Psicología). Lima: Universidad San Ignacio de Loyola; 2019.

Chacón, R., Zurita, F., Castro, M., Espejo, T., Martínez, A., Ruiz, G. (2018). Relación entre autoconcepto, consumo de sustancias y uso problemático de videojuegos en universitarios: un modelo de ecuaciones estructurales*. Revista Adicciones, 30(3):* 179 – 188. https://adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/872

Chóliz, M. & Marco, C. (2010). Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia. *Anales de psicología*,27(2). https://www.um.es/analesps/

Chóliz, M., Marco, C., & Chóliz, M. (2014). ADITEC. Madrid: TEA Ediciones.

Corrales, Y. (2019). *Niveles de adicción a los videojuegos en estudiantes del primer semestre de la Facultad de Derecho de la Universidad Andina del Cusco, en la provincia de Canchis – periodo 2019* (Tesis para optar el título de Licenciada en Psicología). Universidad Inca Garcilaso de la Vega, Lima Perú.

Cuba, J. (2015). *Nivel de conocimiento y practicas sobre los juegos online de los adolescentes del 1° año de educación secundaria Institución Educativa FE y Alegría N°3 (Tesis para optar et título de Licenciada en Psicología).* Universidad Ricardo Palma, Lima Perú.

Del Barrio, V. (2009). Raíces y evolución del DSM. *Revista de Historia de la Psicología, 30(2),* 81 – 90. https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3043153.pdf

Dudovitz, R., Li, N. & Chung, P. (2013). Autoconcepto conductual como predictor de conductas de consumo de alcohol en adolescentes. Academic Pediatrics, 13(1), 316 – 321. https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/23707688/

Echeburúa, E., De Corral, P. (2010). Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto. *Revista Adicciones, 22(2):* 91 – 96. https://www.adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/196/0

Enríquez, J. (1998). *Relación entre el autoconcepto, la ansiedad ante los exámenes y el rendimiento académico en estudiantes de secundaria de Lima*. (Tesis para optar el Título Profesional de Licenciado en Psicología). Universidad Inca Garcilaso de la Vega, Lima, Perú

Estévez, A., Herrero, D., Sarabia, I. y Jáuregui, P. (2014). El papel mediador de la regulación emocional entre el juego patológico, uso abusivo de Internet y videojuegos y la sintomatología disfuncional en jóvenes y adolescentes. *Adicciones, 26(4),* 282 – 290.

Farfán, L. & Muñoz, E. (2018). *Dependencia a videojuegos en estudiantes* del *VII ciclo de educación básica regular de una Institución Educativa Privada y una Institución Educativa Nacional, Chiclayo 2016*. (Tesis para optar el título de Licenciada en Psicología) Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo; Chiclayo Perú

Fierro, C.& Carbajal, P. (2019) Convivencia Escolar: Una revisión del concepto. *Psicoperspectivas. Individuo y Sociedad, 18(1):* 1 – 6. https://www.psicoperspectivas.cl/index.php/psicoperspectivas/article/view/1486/982

Fonseca, A. (2013). Investigación Científica en Salud con enfoque cuantitativo. Lima: San Marcos.

Fonseca, G. & Giles, B. (2011). *Influencia de los videojuegos en el desarrollo del área socioemocional del niño de 8 a 11 años – Institución Educativa Marcos Durán Martel.* (Tesis para optar el título de Licenciada en Enfermería) Universidad Nacional Hermilio Valdizán; Huánuco Perú

Fuentes, L. & Pérez, L. (2015) Los videojuegos y sus efectos en escolares de Sincelejo, Sucre (Colombia). *Revista Opción, 31(6):* 318 – 328. https://www.redalyc.org/pdf/310/31045571020.pdf

García, J., & Musitu, G. (2014). AF5: Autoconcepto forma 5. Madrid, España: TEA.

Garibay, W. & Guillén, E. (2020). *Autoconcepto y problemas de convivencia escolar en estudiantes de cuarto y quinto de secundaria de una Institución Educativa, Rímac, 2020.* (Tesis para optar el título profesional de Psicóloga). Universidad Peruana Los Andes; Lima – Perú.

Griffiths, M. (2005). Un modelo de componentes de la adicción en un marco biopsicosocial. *Revista de uso de sustancias, 10(4),* 191 – 197. https://www.doi.org/10.1080/14659890500114359

González, A., & Igartua, J. (2018) ¿Por qué los adolescentes juegan videojuegos? Propuesta de una escala de motivos para jugar videojuegos a partir de la teoría de usos y gratificaciones. *Cuadernos.info, (42), 135-146*. https://doi.org/10.7764/cdi.42.1314

Gozme, Y. & Uraccahua, P. (2019). *Influencia de los videojuegos en el rendimiento académico de la Institución Educativa Particular Eduardo Francisco Forga de los estudiantes de tercero, cuarto y quinto de educación secundaria del distrito de Hunter, Arequipa*. (Tesis para optar el grado de Licenciados en Educación en la Especialidad de: Lengua, Literatura, Filosofía y Psicología) Universidad Nacional de San Agustín; Arequipa, Perú.

Hancco, E. (2019). *Conductas resilientes y autoconcepto Personal en estudiantes del quinto grado de Educación Primaria de la I.E. "Carlos*

Dante Nava Silva" de la ciudad de Juliaca 2018. (Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciado en Educación, Especialidad Primaria) Universidad Peruana Unión*; Lima, Perú.*

Hernández, R., Fernández, C., Baptista, P. (2014). Metodología de la investigación. 6ta Edición. España: McGraw Hill.

Huayta, I. (2020). *Habilidades sociales y adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna – 2019 (Tesis para optar el título de Licenciado en Psicología). Universidad Privada de Tacna, Tacna, Perú.*

Idme, M. (2021). *Relación entre la adicción de videojuegos y la actividad física en estudiantes de un colegio nacional en época de pandemia por Covid 19, Arequipa 2021.* (Tesis para optar el título profesional de Médico Cirujana) Universidad Nacional de San Agustín; Arequipa, Perú.

Jara, J., Morales, D., & Rayo, K. (2017). *Adicción a los videojuegos entre los estudiantes de primaria de Instituciones Educativas Públicas y Privadas – Huánuco 2017.* (Tesis para optar el título de Licenciados en Psicología). Universidad Peruana Nacional Hermilio Valdizán, Huánuco. Perú.

López, O. (2015). *Autoconcepto y fracaso escolar en adolescentes*. (Tesis para optar el título de Licenciado en Psicología). Universidad Rafael Landívar, Quetzaltenango. Guatemala.

López, W., Cohuo, G. & Tailor, J. (2015). Uso, abuso y consecuencias de los videojuegos en niños de 6 a 12 años en una escuela de educación básica. *Salud en Tabasco, 21(1)*: 12 – 16. http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=48742127003

Lume, R., & Ordoñez L. (2016), *Autoconcepto y Conducta Disciplinaria en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Santa Rosa de Tarapoto, 2016* (Tesis para optar el título de Licenciada en Psicología). Universidad Peruana Unión, Lima Perú.

Marco, C. (2013). *Prevención de la adicción a videojuegos: Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en el programa PREVTEC 3.1*. (Tesis doctoral, Universidad de Valencia) https://es.scribd.com/doc/186560601/Tesis-Doctoral-Prevencion-Adiccion-Videojuegos-Marco

Mateo, L. (2019). *Uso de videojuegos en estudiantes de 1er grado de secundaria de la I. E 3051 El Milagro, Independencia 2019. (Tesis para optar el título de Licenciada en Psicología).* Universidad César Vallejo, Lima Perú.

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

Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación, 21, 43- 49. https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732287009.pdf

Morales, J. & Neira, L. (2016) Clima social escolar y el autoconcepto en escolares en una institución educativa nacional de Lima Norte. *Consensus, 21(1)*, 71 – 83. https://revistas.unife.edu.pe/index.php/consensus/article/view/984

Nizama, M. (2015). Innovación conceptual en adicciones. (Primera parte). *Rev Neuropsiquiatr; 78 (1):* 22 – 29.

Peralta, L. & Torres, M. (2020), Adicción a videojuegos en relación con la conducta antisocial y delictiva en adolescentes de un colegio estatal de Lima. *Rev. Casus*, *5(3):* 118 – 130. https://doi.org/10.35626/casus.3.2020.263.

Remigio, J. (2017). *Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas públicas del distrito de Los Olivos, 2017.* (Tesis para optar el título de Licenciada en Psicología). Universidad César Vallejo, Lima Perú.

Ríos, K. (2018). *Efecto de un taller de inteligencia emocional en las relaciones interpersonales de un centro de salud de atención primaria, San Martin de Porres, 2018* (Tesis para optar el grado de Maestra en Gestión de los Servicios de Salud). Universidad César Vallejo, Lima Perú.

Rivera, E. & Torres, V. (2018). Videojuegos y habilidades del pensamiento. *Revista Iberoamericana para la investigación y el desarrollo económico, 8(16),* 1 – 22.

Salas, M. (2017). *Nivel de autoconcepto en estudiantes del primer año de secundaria de una institución educativa estatal de Lima. San Martin de Porres* (Tesis para optar el título de Licenciada en Psicología). Universidad Inca Garcilaso de la Vega, Lima Perú.

Sánchez, H. & Reyes, C. (2014). Metodología y Diseños en la Investigación Científica. Lima: Editorial Visión Universitaria.

Sánchez, L. (2017). *Influencia de los juegos de red en la personalidad de los estudiantes del 2do grado del Colegio de la Gran Unidad Escolar San Carlos, Puno*. (Tesis para optar el título de Licenciada en Trabajo Social). Universidad Nacional del Altiplano, Puno, Perú

Sánchez, M. Zurita, F. Ramírez, L. Puertas, P. González G, & Ubago, J. (2019), Niveles de autoconcepto y su relación con el uso de los videojuegos en escolares de tercer ciclo de Primaria. *Journal of Sport and Health Research. 11(1)*:43 – 54.

Solano,Y.(2019). *Nivel de autoestima en estudiantes adolescentes pertenecientes al distrito de Las Pampas – Huancavelica*. (Tesis para

optar el grado de Bachiller en Psicología). Universidad San Ignacio de Loyola, Lima Perú.

Soper, W. & Miller, M. (1983). Junk time junkies: An emerging addiction Among students. *School Counsellor, 30*, 40 – 43.

Tacca, D., Cuarez, R. & Quispe, R. (2020) Habilidades Sociales, Autoconcepto y Autoestima en Adolescentes Peruanos de Educación Secundaria. *International Journal of Sociology of Education, 9*(3), 293 – 324 http://doi.org/10.17583/rise.2020.5186

.

ANEXOS

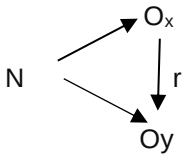
ANEXO 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA

<table>
<tr><th>PROBLEMA</th><th>OBJETIVOS</th><th>HIPÓTESIS</th><th>VARIABLES</th></tr>
<tr><td>Problema general:
¿Cuál es la relación que existe entre el autoconcepto y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez”, Amarilis - Huánuco 2021?</td><td>Objetivo general:
Determinar la relación que existe entre el autoconcepto y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez”, Amarilis - Huánuco 2021.</td><td>Hipótesis general:
Hi: Existe relación significativa entre el autoconcepto y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez”, Amarilis - Huánuco 2021.
Ho: No existe relación significativa entre el autoconcepto y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez”, Amarilis - Huánuco 2021.</td><td rowspan="2">
<table>
<tr><th>VARIABLE 1</th><th>DIMENSIONES</th><th>INDICADORES</th></tr>
<tr><td rowspan="4">Autoconcepto</td><td>Autoconcepto académico</td><td>Respuestas a las preguntas del componente autoncepto acadêmico de la Escala de Autoconcepto</td></tr>
<tr><td>Autoconcepto social</td><td>Respuestas a las preguntas del componente autoncepto social de la Escala de Autoconcepto</td></tr>
<tr><td>Autoconcepto familiar</td><td>Respuestas a las preguntas del componente autoncepto familiar de la Escala de Autoconcepto</td></tr>
<tr><td>Autoconcepto emocional</td><td>Respuestas a las preguntas del componente autoncepto emocional</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>Problemas específicos:
¿Cuál es la relación que existe entre el autoconcepto académico y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez”, Amarilis - Huánuco 2021?</td><td>Objetivos Específicos:
Establecer la relación que existe entre el autoconcepto académico y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez”, Amarilis - Huánuco 2021.</td><td>Hipótesis Específicas:
H1: Existe relación significativa entre el autoconcepto académico y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez”, Amarilis - Huánuco 2021.
Ho: No existe relación significativa entre el autoconcepto académico y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez”, Amarilis - Huánuco 2021.</td></tr>
</table>

¿Cuál es la relación que existe entre el autoconcepto social y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez”, Amarilis - Huánuco 2021?	Identificar la relación que existe entre el autoconcepto social y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez”, Amarilis - Huánuco 2021.	**H2:** Existe relación significativa entre el autoconcepto social y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez”, Amarilis - Huánuco 2021. **Ho:** No existe relación significativa entre el autoconcepto social y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez”, Amarilis - Huánuco 2021.			de la Escala de Autoconcepto
				Autoconcepto físico	Respuestas a las preguntas del componente autoconcepto físico de la Escala de Autoconcepto
			VARIABLE 2	**DIMENSIONES**	**INDICADORES**
¿Cuál es la relación que existe entre el autoconcepto emocional y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez”, Amarilis - Huánuco 2021?	Analizar la relación que existe entre el autoconcepto emocional y la adicción a los videojuegos en los de sexto grado de primaria de la Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez”, Amarilis - Huánuco 2021.	**H3:** Existe relación significativa entre el autoconcepto emocional y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez”, Amarilis - Huánuco 2021. **Ho:** No existe relación significativa entre el autoconcepto emocional y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez”, Amarilis - Huánuco 2021.		**Adicción a los videojuegos**	Abstinencia	Respuestas a las preguntas del componente abstinencia del test de Dependencia a los Videojuegos
				Abuso y Tolerancia	Respuestas a las preguntas del componente buso y tolerancia del test de Dependencia a los Videojuegos
¿Cuál es la relación que existe entre el autoconcepto familiar y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez”, Amarilis - Huánuco 2021?	Establecer la relación que existe entre el autoconcepto familiar y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez”, Amarilis - Huánuco 2021.	**H4:** Existe relación significativa entre el autoconcepto familiar y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez”, Amarilis - Huánuco 2021. **Ho:** No existe relación significativa entre el autoconcepto familiar y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa “Julio			Problemas asociados a los videojuegos	Respuestas a las preguntas del componente problemas associados a los videojuegos del test de Dependencia a los Videojuegos.

¿Cuál es la relación que existe entre el autoconcepto familiar y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa "Julio Armando Ruiz Vásquez", Amarilis - Huánuco 2021?	Identificar la relación que existe entre el autoconcepto familiar y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa "Julio Armando Ruiz Vásquez", Amarilis - Huánuco 2021.	Armando Ruiz Vásquez", Amarilis - Huánuco 2021. **H5:** Existe relación significativa entre el autoconcepto físico y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa "Julio Armando Ruiz Vásquez", Amarilis - Huánuco 2021. **Ho:** No existe relación significativa entre el autoconcepto físico y la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa "Julio Armando Ruiz Vásquez", Amarilis - Huánuco 2021.		Dificultad en el control	Respuestas a las preguntas del componente dificultad en el control del test de Dependencia a los Videojuegos

DISEÑO	POBLACION Y MUESTRA	TECNICAS E INSTRUMENTOS
TIPO DE ESTUDIO: Correlacional **Según la intervención:** Observacional. **De acuerdo a la planificación del estudio:** Prospectivo. **Por el número de mediciones de la variable:** Transversal, **Según el número de variables de estudio:** Analítico. **Diseño de estudio:** Diseño correlacional.  **N** : Muestra de estudiantes de sexto grado de primaria **O_x** : Autoconcepto **O_y** : Adicción a los videojuegos **r** : Relación entre variables.	**POBLACION** La población estuvo conformada por 169 adolescentes matriculados en sexto grado de primaria de la Institución "Julio Armando Ruiz Vásquez"; según datos obtenidos de los registros de matrícula de esta institución. **MUESTRA** En esta investigación se aplicó el muestreo no probabilístico de tipo censal, por medio del cual se realizó el estudio en el total de la población que asciende a 155 adolescentes del sexto grado de primaria de la Institución Educativa "Julio Armando Ruiz Vásquez" de la ciudad de Huánuco – 2021	**TÉCNICAS** Encuesta y Psicometría. **PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS:** Cuestionario de características generales (Anexo 01). Escala de Autoconcepto (Anexo 02) Test de dependencia a los videojuegos (Anexo 03). **PARA EL ANÁLISIS DE DATOS:** **Análisis descriptivo:** Se aplicaron medidas cualitativas de frecuencias y porcentajes en la descripción de las variables de estudio **Análisis inferencial.** La prueba de hipótesis se realizó con el coeficiente de correlación de Spearman con un $p< 0.05$.

ANEXO 2

CONSENTIMIENTO INFORMADO

TÍTULO DEL PROYECTO: DE TESIS	"Autoconcepto y Adicción a los Videojuegos en estudiantes de sexto grado de primaria de una Institución Educativa Pública, Amarilis – Huánuco 2021".
RESPONSABLES DE LA INVESTIGACIÓN:	Hester Judith Inocente Coz, Pamela Diana Carlos Ambrosio y Diana Pretel Augusto; egresadas de la Facultad de Psicología de la "Universidad Nacional Hermilio Valdizán" -Huánuco.

Este documento de consentimiento informado tiene dos partes:

- Información (proporcionar información sobre el estudio).
- Formulario de consentimiento (para firmar si está de acuerdo que todos alumnos del sexto grado, de su Institución Educativa a cargo "Julio Armando Ruiz Vásquez, participe en este estudio de investigación).

PARTE I: INFORMACIÓN

a) Introducción: El presente formulario de consentimiento informado le permitirá evaluar juzgar y decidir si desea que todos los alumnos inscritos en el sexto grado del nivel primario, de su Institución Educativa a cargo, "Julio Armando Ruiz Vásquez, participe en esta investigación.

b) Objetivo: Este estudio tiene como objetivo determinar la relación que existe entre el autoconcepto y la adicción a los videojuegos en los alumnos del sexto grado de primaria de la Institución Educativa "Julio Armando Ruiz Vásquez".

c) Nivel y Diseño de estudio: El estudio al que se le invita es de tipo descriptivo correlacional, en la cual se busca analizar e interpretar y evaluar el grado de relación entre las dos variables sin manipularlas de manera intencional.

d) **Instrumentos de estudio a aplicar:** Se aplicará un cuestionario de Características Generales, una “Escala de Autoconcepto” y el “Test de Dependencia a los Videojuegos”.

e) **Procedimientos:** Debido a la emergencia sanitaria, los instrumentos de investigación se aplicarán de manera virtual mediante el aplicativo de Google Meet para poder monitorear y se les dejará un enlace para que tengan acceso a los cuestionarios. Se dejará también en cada grupo de Whatsapp de cada sección del sexto grado el enlace del cuestionario, un video instructivo en el cual se explicará detalladamente cómo acceder a los cuestionarios y del mismo modo se explicará de qué trata cada ítem de los cuestionarios de principio a fin para aquellos alumnos que no pudieron conectarse por Google Meet y también se proporcionarán los números celulares de las responsables del estudio de investigación para disipar cualquier duda de los participantes.

f) **Duración:** La aplicación de instrumentos tendrá una duración aproximada de 20 minutos por cada estudiante participante de la recolección de datos.

g) **Participación:** Participarán los alumnos del sexto grado de primaria de la Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez”. La participación es LIBRE Y VOLUNTARIA, los estudiantes pueden elegir participar o no, ellos no serán afectados de ninguna forma por esta decisión.; también pueden dejar de participar en cualquier momento sin que esto implique alguna sanción o reproche.

h) **Incentivos:** los participantes no recibirán retribución económica ni académica por su participación.

i) **Riesgos:** En esta investigación no se identifican riesgos físicos ni ninguna consecuencia desfavorable para los participantes.

j) **Beneficios:** Los resultados finales de esta investigación serán participados a la Institución Educativa para que mediante la realidad evidenciada se planteen medidas de afrontamiento de esta problemática en el contexto familiar y educativo.

k) **Confidencialidad de información:** La información obtenida en esta investigación será archivada de manera confidencial en los registros documentarios y repositorio de la Universidad Nacional “Hermilio

Valdizán". La identidad de los participantes no serán considerados durante el procesamiento de datos ni en ningún otro momento. Garantizando así el anonimato de los estudiantes.

PARTE II: FORMULARIO DE CONSENTIMIENTO

Antes de firmar este consentimiento declaro que:

- Mis preguntas han sido respondidas a mi entera satisfacción y considero que entiendo toda la información proporcionada a cerca del estudio.
- Acepto que la información proporcionada será recopilada, utilizada y divulgada conforme a lo descrito en este formulario de consentimiento informado.
- He decidido voluntariamente que los estudiantes del 6to grado de primario de la Institución Educativa "Julio Armando Ruiz Vásquez", del cual soy Directora, participen en el estudio de investigación "Autoconcepto y Adicción a los Videojuegos en estudiantes de sexto grado de primaria de una Institución Educativa Pública, Amarilis - Huánuco 2021".

Fecha	31 de agosto del 2021
Nombre y Apellido del Director(a) de la Institución Educativa participante en el estudio de investigación.	Betty Panduro De Villafuerte
Firma y sello del Director(a) de la Institución Educativa participante en el estudio de investigación.	I.E. Julio Armando Ruiz V. - DIRECCIÓN MINISTERIO DE EDUCACIÓN Dirección Regional de Educación - Huánuco UGEL - HUÁNUCO Dra. Betty Panduro De Villafuerte DIRECTORA

Los aspectos antes señalados han sido comprometidos por los responsables de la investigación Hester Judith Inocente Coz, Pamela Diana Carlos Ambrosio y Diana Pretel Augusto; egresadas de la Facultad de Psicología de la "Universidad Nacional Hermilio Valdizán" – Huánuco, quienes confirman que han entregado verbalmente la información necesaria a cerca del estudio, que han contestado toda duda adicional y que no ejercieron

presión alguna para que los estudiantes del 6to grado de primaria de la Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez” forme parte del estudio de investigación.

Responsables de la investigación	Firma
- Hester Judith Inocente Coz.	
- Pamela Diana Carlos Ambrosio.	
- Diana Pretel Augusto.	

ANEXO 3

CUESTIONARIO DE CARACTERÍSTICAS GENERALES

TITULO DE LA INVESTIGACION. "Autoconcepto y adicción a los videojuegos en estudiantes de sexto grado de primaria de una institución educativa pública de Amarilis – Huánuco 2021"

INSTRUCCIONES. Estimado(a) alumno(a): el presente cuestionario forma parte de un estudio orientado a obtener información sobre las características generales de los alumnos del quinto y sexto grado de esta institución educativa, por lo tanto, sírvase responder de manera apropiada las preguntas que se le plantean marcando con un aspa (x) dentro de los paréntesis las respuestas que usted considere pertinente.

I. CARACTERÍSTICAS SOCIODEMOGRÁFICAS

1. ¿Cuántos años tienes?
_____ Años

2. ¿Cuál es tu sexo?
Masculino ( )
Femenino ( )

3. ¿De qué zona procedes?
Urbana ( )
Rural ( )

II. CARACTERÍSTICAS DEL USO DE VIDEOJUEGOS

4. ¿Acostumbras jugar videojuegos?
Si ( )
No ( )

5. ¿Qué videojuego juegas con mayor frecuencia?
Dota 2 ( )
Legue of Legends ( )
Héroes of Newerth ( )
Starcraft/Warcraft ( )
Counter Strike ( )
Otros videojuegos ( ) **Especifique: ……**

6. ¿Con qué frecuencia juegas videojuegos?
Todos los días ( )
Interdiario ( )
Una a dos veces por semana ( )
Nunca ( )

7. ¿Con quién juegas frecuentemente los videojuegos?
Solo(a) ( )

Con amigos del colegio ( )
Con amigos del barrio ( )
Con sus familiares ( )
Otros ( ) **Especifique: ……**

8. ¿Cuántas horas dedicas a los videojuegos?

Menos de media hora ( )
De media hora a una hora ( )
De 1 a 3 horas ( )
De 3 a 6 horas ( )
Más de 6 horas ( )

Gracias por tu colaboración...

ANEXO 4

FICHA TÉCNICA ESCALA DE AUTOCONCEPTO

A. NOMBRE DEL INSTRUMENTO

Escala de autoconcepto

B. AUTORES

Fernando García y Gonzalo Musitú.

C. VALIDEZ Y CONFIABILIDAD

Este instrumento fue elaborado por García y Musitu en el año 1997 como una herramienta psicométrica dirigida a identificar el nivel de autoconcepto en los niños escolares, que fue evaluado por jueces expertos en el análisis de la problemática en estudio quienes avalaron su aplicación en la muestra de análisis, y cuyo valor de confiabilidad de confiabilidad estadística fue obtenida con el coeficiente de consistencia interna del Alfa de Cronbach cuyo valor de confiabilidad fue de 0,873; resultado que corrobora que este instrumento cumple con criterios de validez y confiabilidad para medir el nivel de autoconcepto en los niños en edad escolar.

D. OBJETIVOS:

Identificar el nivel de autoconcepto en los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez.

E. APLICACIÓN:

Individual o colectiva.

F. DURACIÓN:

15 minutos.

G. SUJETOS DE APLICACIÓN:

Estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez.

H. TÉCNICA:

Psicometría.

I. NÚMERO DE ÍTEMS:

30 ítems.

J. DIMENSIONES DE LA ESCALA DE AUTOCONCEPTO:

1. Autoncepto académico (Del ítem 1 al 6),

2. Autoconcepto social (Del ítem 6 al 12),
3. Autoconcepto emocional (Del ítem 13 al 18),
4. Autoconcepto familiar (Del ítem 19 al 24),
5. Autoconcepto físico (Del ítem 25 al 30),

K. PUNTUACIÓN DE LA ESCALA DE AUTOCONCEPTO:

Ítems: Del 1 al 30.

Nunca	=	0 punto.
Casi nunca	=	1 puntos
A veces	=	2 puntos.
Casi siempre	=	3 puntos.
Siempre	=	4 puntos.

L. EVALUACIÓN DE LA ESCALA DE AUTONCEPTO:

a) Autoconcepto general:

Autoconcepto Bajo	=	0 – 40 puntos.
Autoconcepto Promedio	=	41 – 81 puntos.
Autoconcepto Alto	=	82 - 120 puntos.

b) Autoncepto académico, social, emocional, familiar y físico:

Autoconcepto Bajo	=	0 - 8 puntos.
Autoconcepto Promedio	=	9 - 16 puntos.
Autoconcepto Alto	=	17 - 24 puntos.

ANEXO 5

ESCALA DE AUTOCONCEPTO

TITULO DE INVESTIGACIÓN: “ Autoconcepto y adicción a los videojuegos en estudiantes de sexto grado de primaria de una institución educativa pública de Amarilis – Huánuco 2021”

INSTRUCCIONES: Lee detenidamente cada una de los enunciados y responde con la mayor sinceridad posible; ya que no hay respuestas correctas ni incorrectas. Ten en cuenta que la prueba es personal y confidencial.

Marca con un aspa (x) la respuesta que consideres conveniente dentro del casillero de una de las 5 alternativas que se encuentra en la parte derecha de la hoja.

N	Nunca
CN	Casi Nunca
AV	A veces
CS	Casi Siempre
S	Siempre

I. DATOS GENERALES.

a) Edad:

b) Género: Masculino ( ) Femenino ( )

c) Grado y sección:

II. DATOS DEL AUTOCONCEPTO

N°	ENUNCIADOS	N	CN	AV	CS	S
I.	**DIMENSIÓN ACADÉMICA**					
1.	Hago bien los trabajos que dejan los profesores en clases.					
2.	Los profesores me consideran buen estudiante					
3.	Participo mucho durante las clases					
4.	Los profesores me estiman					
5.	Soy un buen estudiante					
6.	Mis profesores me consideran un(a) alumno(a) inteligente y trabajador					
II.	**DIMENSIÓN SOCIAL**					
7.	Consigo amigos(as) fácilmente					

8.	Soy amigable					
9.	Es difícil para mí hacer amigos					
10.	Soy un chico(a) alegre					
11.	Me cuesta conversar con desconocidos(as).					
12.	Tengo muchos amigos(as)					
III.	**DIMENSIÓN EMOCIONAL**					
13.	Tengo miedo de algunas cosas					
14.	Me ponen nervioso(a) muchas cosas					
15.	Me asusto con facilidad					
16.	Cuando las personas mayores me dicen algo me ponen nervioso(a)					
17.	Cuando los profesores me preguntan algo me pongo nervioso(a).					
18.	Me siento nervioso					
IV.	**DIMENSIÓN FAMILIAR**					
19.	Soy muy criticado(a) en casa					
20.	Me siento feliz en casa					
21.	Mi familia está decepcionada de mí					
22.	Mi familia me ayudaría en cualquier tipo de problema					
23.	Mis padres me dan confianza					
24.	Me siento querido(a) por mis padres					
V.	**DIMENSIÓN FÍSICA**					
25.	Me cuido físicamente					
26.	Me buscan para realizar actividades deportivas					
27.	Me considero elegante					
28.	Me gusta como soy físicamente					
29.	Soy buena/o haciendo deportes					
30.	Me considero una persona atractiva					

ANEXO 6

FICHA TÉCNICA TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS

A. NOMBRE DEL INSTRUMENTO

Test de dependencia a los videojuegos.

B. AUTORES

Mariano Chóliz, Carmen Chóliz, y Clara Marco.

C. VALIDEZ Y CONFIABILIDAD

Este instrumento fue elaborado por Chóliz, Chóliz y Marco en el año 2011, siendo adaptada en el Perú por Edwin Salas César Merino en el 2017, representando una herramienta psicométrica que permite identificar el grado de dependencia o adicción de los escolares al uso de los videojuegos, siendo este instrumento evaluado por diversos jueces expertos quienes validaron su aplicación en los niños en edad escolar. En cuanto a su confiabilidad estadística, se determinó con el coeficiente del Alfa de Cronbach obteniéndose un valor de confiabilidad de 0,859 que demuestra que este instrumento tiene un alto rango de confiabilidad estadística, por ende se establece que el instrumento cumple con estándares de validez y confiabilidad para medir el nivel de adicción a los videojuegos en la población escolar.

D. OBJETIVOS:

Identificar la adicción a los videojuegos en los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez

E. APLICACIÓN:

Individual o colectiva.

F. DURACIÓN:

15 minutos.

G. SUJETOS DE APLICACIÓN:

H. Estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez.

I. TÉCNICA:

Psicometría.

J. NÚMERO DE ÍTEMS:

25 ítems.

K. DIMENSIONES DEL TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS:

1. Abstinencia (Ítems 3, 4, 6, 7, 10,11, 13, 14, 21 y 25).
2. Abuso y tolerancia (Ítems 1,5,8,9,12)
3. Problemas asociados a los videojuegos (Ítems 16,17,19 y 23)
4. Dificultad en el control (Ítems 2,15,18, 20, 22 y 24)

L. PUNTUACIÓN DEL TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS:

Ítems: Del 1 al 15.

Totalmente en desacuerdo	=	0 punto.
En desacuerdo	=	1 puntos
Indeciso(a)	=	2 puntos.
De acuerdo	=	3 puntos.
Totalmente de acuerdo	=	4 puntos.

Ítems: Del 16 al 25.

Nunca	=	0 punto.
Raras veces	=	1 puntos
A veces	=	2 puntos.
Casi siempre	=	3 puntos.
Siempre	=	4 puntos.

M. EVALUACIÓN DE LA ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS:

a) Adicción a los videojuegos general:

Adicción leve	=	0 – 33 puntos.
Adicción moderada	=	34 - 67 puntos.
Adicción severa	=	68 - 100 puntos.

b) Dimensión abstinencia:

Adicción leve	=	0 - 13 puntos.
Adicción moderada	=	14 - 27 puntos.
Adicción severa	=	28 - 40 puntos.

c) Dimensión abuso y tolerancia:

Adicción leve	=	0 – 6 puntos.

Adicción moderada = 7 - 13 puntos.

Adicción severa = 14 - 20 puntos.

d) Dimensión problemas asociados a los videojuegos:

Adicción leve = 0 – 5 puntos.

Adicción moderada = 6 – 11 puntos.

Adicción severa = 12 - 16 puntos.

e) Dimensión dificultad en el control:

Adicción leve = 0 – 8 puntos.

Adicción moderada = 9 – 16 puntos.

Adicción severa = 17 - 24 puntos

ANEXO 7

TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS

TITULO DE INVESTIGACIÓN: “ Autoconcepto y adicción a los videojuegos en estudiantes de sexto grado de primaria de una institución educativa pública de Amarilis – Huánuco 2021”

INSTRUCCIONES: Lee detenidamente cada una de los enunciados y responde con la mayor sinceridad posible; ya que no hay respuestas correctas ni incorrectas. Ten en cuenta que la prueba es personal y confidencial.

Marca con un aspa (x) dentro del casillero de una de las 5 alternativas, que se encuentra en la parte derecha de la hoja, la respuesta que consideres conveniente según cada uno de los enunciados.

I. Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con los siguientes enunciados respecto al uso que haces de los videojuegos (tanto de videoconsola o de internet) considerando la siguiente valoración en el marcado de los casilleros:

TDA	Totalmente de acuerdo
DA	De acuerdo
I	Indeciso(a)
ED	En desacuerdo
TED	Totalmente en desacuerdo

N°	ENUNCIADOS	TED	ED	I	DA	TDA
1.	Paso más tiempo ahora en los videojuegos que cuando comencé					
2.	Si no tengo dinero para ir a jugar a los videojuegos le pido prestada una a familiares o amigos					
3.	Me afecta mucho cuando no puedo jugar los videojuegos que me gustan					
4.	Cada vez que pienso en los videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos					
5.	Dedico tiempo extra a los videojuegos aun cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, etc.)					
6.	Si estoy un tiempo sin jugar me siento vacío y no sé qué hacer.					
7.	Me siento irritado(a) o enfadado(a) cuando no puedo jugar en los videojuegos					
8.	Siento que el tiempo que necesito para					

	jugar los videojuegos no es suficiente					
9.	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque paso mucho tiempo jugando en los videojuegos					
10.	Estoy obsesionado(a) por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc. en los videojuegos					
11.	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar					
12.	Creo que paso demasiado tiempo jugando en los videojuegos					
13.	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio					
14.	Cuando me siento mal me refugio en los videojuegos					
15.	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar algún videojuego					

II. Indica con qué frecuencia te ocurren los hechos que aparecen a continuación, tomando como criterio la siguiente escala:

S	Siempre
CS	Casi siempre
AV	A veces
CN	Raras veces
N	Nunca

N°	ENUNCIADOS	N	RV	AV	CS	S
16.	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.					
17.	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo jugando en los videojuegos					
18.	Cuando estoy aburrido me pongo a jugar un videojuego					

19.	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos					
20.	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo a jugar un videojuego, aunque sólo sea un momento					
21.	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo					
22.	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos					
23.	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo)					
24.	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o algún nivel, etc.)					
25.	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme					

ANEXO 8

CONSTANCIAS DE VALIDACIÓN

"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN – HUÁNUCO

FACULTAD DE PSICOLOGÍA

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Quien suscribe, Lic. García Fano Silvia Karina, con documento de identidad N° 22675342, de profesión PSICÓLOGA con grado de LICENCIADA, ejerciendo actualmente como PSICÓLOGA en el CENTRO DE SALUD "LAS MORAS".

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de validación los instrumentos (encuestas) ESCALA DE AUTOCONCEPTO Y TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS, a los efectos de su aplicación en la tesis titulada "AUTOCONCEPTO Y ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE SEXTO GRADO DE PRIMARIA DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA PÚBLICA, AMARILIS – HUÁNUCO 2021".

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo expresar que el instrumento de investigación es apto para su ejecución, considerando los siguientes aspectos:

"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN – HUÁNUCO

FACULTAD DE PSICOLOGÍA

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Escala de Autoconcepto.
AUTOR (A) DEL INSTRUMENTO: Fernando García y Gonzalo Musitú.

- **ASPECTOS DE VALIDACIÓN:**

INDICADORES		CRITERIOS	DEFICIENTE				REGULAR				BUENA				MUY BUENA				EXCELENTE				TOTAL
			5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
1	CLARIDAD	Esta formulado en lenguaje apropiado. Cada ítem tiene una sola pregunta																		X			90
2	OBJETIVIDAD	Esta expresados en conductas observables																		X			90
3	ACTUALIDAD	Adecuado a avance de las organizaciones contemporáneas																		X			90
4	ORGANIZACION	Existe un organización lógica																		X			90
5	SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad, tanto en preguntas como respuestas.																		X			90
6	INTENCIONALI-DAD	Adecuado para identificar el nivel de la variable de estudio																			X		95
7	CONSISTENCIA	Basada en aspectos teóricos – científicos de la variable de estudio																			X		95
8	COHERENCIA	Entre los ítems, indicadores, variables y objetivos.																			X		95
9	METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito dela investigación.																			X		95
10	PERTINENCIA	Adecuada para aplicar a la población o muestra de estudio seleccionada.																			X		95
			TOTAL PUNTAJES																				925
			PROMEDIO DE VALORACION																				93

Nombre del evaluador (ra): García Fano Silvia Karina.

Firma y sello:
DNI: 2267534

Silvia K. García Fano
PSICÓLOGA
C.P.s.P. 9631

Fecha: 30/04/2021

"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN – HUÁNUCO

FACULTAD DE PSICOLOGÍA

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Test de Dependencia a los Videojuegos.
AUTOR (A) DEL INSTRUMENTO: Mariano Chóliz Montañez, Carmen Chóliz Montañez y Clara Marco Puche.

- **ASPECTOS DE VALIDACIÓN:**

INDICADORES		CRITERIOS	DEFICIENTE				REGULAR				BUENA				MUY BUENA				EXCELENTE				TOTAL
			5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
1	CLARIDAD	Esta formulado en lenguaje apropiado. Cada ítem tiene una sola pregunta																		X			90
2	OBJETIVIDAD	Esta expresados en conductas observables																		X			90
3	ACTUALIDAD	Adecuado a avance de las organizaciones contemporáneas																	X				85
4	ORGANIZACION	Existe un organización lógica																		X			90
5	SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad, tanto en preguntas como respuestas.																		X			90
6	INTENCIONALI-DAD	Adecuado para identificar el nivel de la variable de estudio																		X			90
7	CONSISTENCIA	Basada en aspectos teóricos – científicos de la variable de estudio																		X			90
8	COHERENCIA	Entre los ítems, indicadores, variables y objetivos.																			X		95
9	METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito dela investigación.																			X		95
10	PERTINENCIA	Adecuada para aplicar a la población o muestra de estudio seleccionada.																			X		95
			TOTAL PUNTAJES																				910
			PROMEDIO DE VALORACION																				91

Nombre del evaluador (ra): García Fano Silvia Karina.

Firma y sello:
DNI: 2267534

Silvia K. García Fano
PSICÓLOGA
C.P.s.P. 9621

Fecha: 30/07/2021

"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN – HUÁNUCO

FACULTAD DE PSICOLOGÍA

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Quien suscribe, Dra. ACOSTA ACOSTA SILVIA YOVANA con documento de identidad N° 22504565, de profesión PSICÓLOGA con grado de DOCTORA, ejerciendo actualmente como JEFA DEL SERVICIO DE PSICOLOGIA en el CENTRO DE SALUD "LAS MORAS".

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de validación los instrumentos (encuestas) ESCALA DE AUTOCONCEPTO Y TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS, a los efectos de su aplicación en la tesis titulada "AUTOCONCEPTO Y ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE SEXTO GRADO DE PRIMARIA DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA PÚBLICA, AMARILIS – HUÁNUCO 2021".

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo expresar que el instrumento de investigación es apto para su ejecución, considerando los siguientes aspectos:

"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN – HUÁNUCO

FACULTAD DE PSICOLOGÍA

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Escala de Autoconcepto.
AUTOR (A) DEL INSTRUMENTO: Fernando García y Gonzalo Musitú.

- **ASPECTOS DE VALIDACIÓN:**

INDICADORES		CRITERIOS	DEFICIENTE				REGULAR				BUENA				MUY BUENA				EXCELENTE				TOTAL
			5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
1	CLARIDAD	Esta formulado en lenguaje apropiado. Cada ítem tiene una sola pregunta																	X				85
2	OBJETIVIDAD	Esta expresados en conductas observables																	X				85
3	ACTUALIDAD	Adecuado a avance de las organizaciones contemporáneas																	X				85
4	ORGANIZACION	Existe un organización lógica																	X				85
5	SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad, tanto en preguntas como respuestas.																	X				85
6	INTENCIONALI-DAD	Adecuado para identificar el nivel de la variable de estudio																	X				85
7	CONSISTENCIA	Basada en aspectos teóricos – científicos de la variable de estudio																	X				85
8	COHERENCIA	Entre los ítems, indicadores, variables y objetivos.																					85
9	METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito dela investigación.																	X				85
10	PERTINENCIA	Adecuada para aplicar a la población o muestra de estudio seleccionada.																	X				85
			TOTAL PUNTAJES																				850
			PROMEDIO DE VALORACION																				85

Nombre del evaluador (ra): Acosta Acosta Silvia Yovana.

Firma y sello:
DNI: 22504565

Silvia Yovana Acosta Acosta
PSICOLOGA
CPsP. 21933

Fecha: 03/08/2021

"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN – HUÁNUCO

FACULTAD DE PSICOLOGÍA

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Test de Dependencia a los Videojuegos.
AUTOR (A) DEL INSTRUMENTO: Mariano Chóliz Montañez, Carmen Chóliz Montañez y Clara Marco Puche.

- **ASPECTOS DE VALIDACIÓN:**

INDICADORES		CRITERIOS	DEFICIENTE				REGULAR				BUENA				MUY BUENA				EXCELENTE				TOTAL
			5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
1	CLARIDAD	Esta formulado en lenguaje apropiado. Cada ítem tiene una sola pregunta																	X				85
2	OBJETIVIDAD	Esta expresados en conductas observables																X					80
3	ACTUALIDAD	Adecuado a avance de las organizaciones contemporáneas																X					80
4	ORGANIZACION	Existe un organización lógica																X					80
5	SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad, tanto en preguntas como respuestas.																	X				85
6	INTENCIONALI-DAD	Adecuado para identificar el nivel de la variable de estudio																X					80
7	CONSISTENCIA	Basada en aspectos teóricos – científicos de la variable de estudio																X					80
8	COHERENCIA	Entre los ítems, indicadores, variables y objetivos.																X					80
9	METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito dela investigación.																X					80
10	PERTINENCIA	Adecuada para aplicar a la población o muestra de estudio seleccionada.																X					80
			TOTAL PUNTAJES																				810
			PROMEDIO DE VALORACION																				81

Nombre del evaluador (ra): Acosta Acosta Silvia Yovana.

Firma y sello:
DNI: 22504565

Silvia Yovana Acosta Acosta
PSICOLOGA
CPsP. 21933

Fecha: 03/08/2021

"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN – HUÁNUCO

FACULTAD DE PSICOLOGÍA

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Quien suscribe, Lic. BARAHONA SILVA EVELIN NELLY con documento de identidad N° 46026408, de profesión PSICÓLOGA con grado de LICENCIADA, ejerciendo actualmente como PSICÓLOGA en la "REGIÓN POLICIAL HUÁNUCO".

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de validación los instrumentos (encuestas) ESCALA DE AUTOCONCEPTO Y TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS, a los efectos de su aplicación en la tesis titulada "AUTOCONCEPTO Y ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE SEXTO GRADO DE PRIMARIA DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA PÚBLICA, AMARILIS – HUÁNUCO 2021".

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo expresar que el instrumento de investigación es apto para su ejecución, considerando los siguientes aspectos:

"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN – HUÁNUCO

FACULTAD DE PSICOLOGÍA

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Escala de Autoconcepto.
AUTOR (A) DEL INSTRUMENTO: Fernando García y Gonzalo Musitú.

- **ASPECTOS DE VALIDACIÓN:**

INDICADORES		CRITERIOS	DEFICIENTE				REGULAR				BUENA				MUY BUENA				EXCELENTE				TOTAL
			5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
1	CLARIDAD	Esta formulado en lenguaje apropiado. Cada ítem tiene una sola pregunta																	X				85
2	OBJETIVIDAD	Esta expresados en conductas observables																	X				85
3	ACTUALIDAD	Adecuado a avance de las organizaciones contemporáneas																X					80
4	ORGANIZACION	Existe un organización lógica																	X				85
5	SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad, tanto en preguntas como respuestas.																	X				85
6	INTENCIONALI-DAD	Adecuado para identificar el nivel de la variable de estudio																X					80
7	CONSISTENCIA	Basada en aspectos teóricos – científicos de la variable de estudio																	X				85
8	COHERENCIA	Entre los ítems, indicadores, variables y objetivos.																X					80
9	METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito dela investigación.																	X				85
10	PERTINENCIA	Adecuada para aplicar a la población o muestra de estudio seleccionada.																X					80
			TOTAL PUNTAJES																				820
			PROMEDIO DE VALORACIÓN																				82

Nombre del evaluador (ra): Barahona Silva Evelin Nelly.

Firma y sello:
DNI: 46026408

Evelin Nelly Barahona Silva
PSICÓLOGA
C.Ps.P. Nº 34023

Fecha: 04/08/2021

"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN – HUÁNUCO

FACULTAD DE PSICOLOGÍA

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Test de Dependencia a los Videojuegos.
AUTOR (A) DEL INSTRUMENTO: Mariano Chóliz Montañez, Carmen Chóliz Montañez y Clara Marco Puche.

- **ASPECTOS DE VALIDACIÓN:**

INDICADORES		CRITERIOS	DEFICIENTE				REGULAR				BUENA				MUY BUENA				EXCELENTE				TOTAL
			5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
1	CLARIDAD	Esta formulado en lenguaje apropiado. Cada ítem tiene una sola pregunta																X					80
2	OBJETIVIDAD	Esta expresados en conductas observables																	X				90
3	ACTUALIDAD	Adecuado a avance de las organizaciones contemporáneas																X					90
4	ORGANIZACION	Existe un organización lógica																X					90
5	SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad, tanto en preguntas como respuestas.																X					80
6	INTENCIONALI-DAD	Adecuado para identificar el nivel de la variable de estudio																	X				90
7	CONSISTENCIA	Basada en aspectos teóricos – científicos de la variable de estudio																X					80
8	COHERENCIA	Entre los ítems, indicadores, variables y objetivos.																	X				85
9	METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito dela investigación.																	X				85
10	PERTINENCIA	Adecuada para aplicar a la población o muestra de estudio seleccionada.																	X				85
			TOTAL PUNTAJES																				855
			PROMEDIO DE VALORACION																				86

Nombre del evaluador (ra): Barahona Silva Evelin Nelly.

Firma y sello:
DNI: 46026408

Evelin Nelly Barahona Silva
PSICÓLOGA
C.Ps.P. N° 34023

Fecha: 04/08/2021

"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN – HUÁNUCO

FACULTAD DE PSICOLOGÍA

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Quien suscribe, Lic. PIMENTEL SAIRE EDITH MONICA con documento de identidad N° 10222131, de profesión PSICÓLOGA con grado de LICENCIADA, ejerciendo actualmente como PSICÓLOGA en el "CENTRO DE SALUD FREDY VALLEJO ORE".

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de validación los instrumentos (encuestas) ESCALA DE AUTOCONCEPTO Y TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS, a los efectos de su aplicación en la tesis titulada "AUTOCONCEPTO Y ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE SEXTO GRADO DE PRIMARIA DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA PÚBLICA, AMARILIS – HUÁNUCO 2021".

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo expresar que el instrumento de investigación es apto para su ejecución, considerando los siguientes aspectos:

"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN – HUÁNUCO

FACULTAD DE PSICOLOGÍA

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Escala de Autoconcepto.
AUTOR (A) DEL INSTRUMENTO: Fernando García y Gonzalo Musitú.

- **ASPECTOS DE VALIDACIÓN:**

INDICADORES		CRITERIOS	DEFICIENTE				REGULAR				BUENA				MUY BUENA				EXCELENTE				TOTAL
			5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
1	CLARIDAD	Esta formulado en lenguaje apropiado. Cada ítem tiene una sola pregunta																X					80
2	OBJETIVIDAD	Esta expresados en conductas observables																X					80
3	ACTUALIDAD	Adecuado a avance de las organizaciones contemporáneas																	X				85
4	ORGANIZACION	Existe un organización lógica																	X				85
5	SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad, tanto en preguntas como respuestas.																	X				85
6	INTENCIONALI-DAD	Adecuado para identificar el nivel de la variable de estudio																		X			90
7	CONSISTENCIA	Basada en aspectos teóricos – científicos de la variable de estudio																		X			90
8	COHERENCIA	Entre los ítems, indicadores, variables y objetivos.																		X			90
9	METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito dela investigación.																	X				85
10	PERTINENCIA	Adecuada para aplicar a la población o muestra de estudio seleccionada.																	X				85
			TOTAL PUNTAJES																				855
			PROMEDIO DE VALORACION																				86

Nombre del evaluador (ra): PIMENTEL SAIRE EDITH MONICA **Firma y sello:** **DNI: 10222131** **Fecha: 02/08/2021**

"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN – HUÁNUCO

FACULTAD DE PSICOLOGÍA

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Test de Dependencia a los Videojuegos.
AUTOR (A) DEL INSTRUMENTO: Mariano Chóliz Montañez, Carmen Chóliz Montañez y Clara Marco Puche.

- **ASPECTOS DE VALIDACIÓN:**

INDICADORES		CRITERIOS	DEFICIENTE				REGULAR				BUENA				MUY BUENA				EXCELENTE				TOTAL
			5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
1	CLARIDAD	Esta formulado en lenguaje apropiado. Cada ítem tiene una sola pregunta																	X				85
2	OBJETIVIDAD	Esta expresados en conductas observables																	X				85
3	ACTUALIDAD	Adecuado a avance de las organizaciones contemporáneas																		X			90
4	ORGANIZACION	Existe un organización lógica																		X			90
5	SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad, tanto en preguntas como respuestas.																		X			90
6	INTENCIONALI-DAD	Adecuado para identificar el nivel de la variable de estudio																			X		95
7	CONSISTENCIA	Basada en aspectos teóricos – científicos de la variable de estudio																		X			90
8	COHERENCIA	Entre los ítems, indicadores, variables y objetivos.																	X				85
9	METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito dela investigación.																	X				85
10	PERTINENCIA	Adecuada para aplicar a la población o muestra de estudio seleccionada.																	X				85
			TOTAL PUNTAJES																				880
			PROMEDIO DE VALORACION																				88

Nombre del evaluador (ra): PIMENTEL SAIRE EDITH MONICA

Firma y sello:
DNI: 10222131

Fecha: 02/08/2021

"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN – HUÁNUCO

FACULTAD DE PSICOLOGÍA

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Quien suscribe, Lic. VEGA VEGA WILLIAM RONALD con documento de identidad N° 70080884 de profesión PSICÓLOGO con grado de LICENCIADO, ejerciendo actualmente como PSICÓLOGO en el "CENTRO DE SALUD TAPUC"..

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de validación los instrumentos (encuestas) ESCALA DE AUTOCONCEPTO Y TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS, a los efectos de su aplicación en la tesis titulada "AUTOCONCEPTO Y ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE SEXTO GRADO DE PRIMARIA DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA PÚBLICA, AMARILIS – HUÁNUCO 2021".

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo expresar que el instrumento de investigación es apto para su ejecución, considerando los siguientes aspectos:

"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN – HUÁNUCO

FACULTAD DE PSICOLOGÍA

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Escala de Autoconcepto.
AUTOR (A) DEL INSTRUMENTO: Fernando García y Gonzalo Musitú.

- **ASPECTOS DE VALIDACIÓN:**

INDICADORES		CRITERIOS	DEFICIENTE				REGULAR				BUENA				MUY BUENA				EXCELENTE				TOTAL
			5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
1	CLARIDAD	Esta formulado en lenguaje apropiado. Cada ítem tiene una sola pregunta																		X			90
2	OBJETIVIDAD	Esta expresados en conductas observables																		X			90
3	ACTUALIDAD	Adecuado a avance de las organizaciones contemporáneas																			X		95
4	ORGANIZACION	Existe un organización lógica																			X		95
5	SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad, tanto en preguntas como respuestas.																	X				85
6	INTENCIONALI-DAD	Adecuado para identificar el nivel de la variable de estudio																	X				85
7	CONSISTENCIA	Basada en aspectos teóricos – científicos de la variable de estudio																		X			90
8	COHERENCIA	Entre los ítems, indicadores, variables y objetivos.																	X				85
9	METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito dela investigación.																		X			90
10	PERTINENCIA	Adecuada para aplicar a la población o muestra de estudio seleccionada.																		X			90
			TOTAL PUNTAJES																				895
			PROMEDIO DE VALORACION																				90

Nombre del evaluador (ra): VEGA VEGA WILLLIAM RONALD

Firma y sello:
DNI: 70080884

Lic. William Ronald Vega Vega
PSICÓLOGO
C Ps.P. 32282

Fecha: 03/08/2021

"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN – HUÁNUCO

FACULTAD DE PSICOLOGÍA

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Test de Dependencia a los Videojuegos.

AUTOR (A) DEL INSTRUMENTO: Mariano Chóliz Montañez, Carmen Chóliz Montañez y Clara Marco Puche.

- **ASPECTOS DE VALIDACIÓN:**

INDICADORES		CRITERIOS	DEFICIENTE				REGULAR				BUENA				MUY BUENA				EXCELENTE				TOTAL
			5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
1	CLARIDAD	Esta formulado en lenguaje apropiado. Cada ítem tiene una sola pregunta																			X		95
2	OBJETIVIDAD	Esta expresados en conductas observables																			X		95
3	ACTUALIDAD	Adecuado a avance de las organizaciones contemporáneas																		X			90
4	ORGANIZACION	Existe un organización lógica																		X			90
5	SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad, tanto en preguntas como respuestas.																		X			90
6	INTENCIONALI-DAD	Adecuado para identificar el nivel de la variable de estudio																		X			90
7	CONSISTENCIA	Basada en aspectos teóricos – científicos de la variable de estudio																			X		95
8	COHERENCIA	Entre los ítems, indicadores, variables y objetivos.																			X		95
9	METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito dela investigación.																			X		95
10	PERTINENCIA	Adecuada para aplicar a la población o muestra de estudio seleccionada.																			X		95
			TOTAL PUNTAJES																				930
			PROMEDIO DE VALORACION																				93

Nombre del evaluador (ra): VEGA VEGA WILLLIAM RONALD

Firma y sello:
DNI: 70080884

Lic. William Ronald Vega Vega
PSICÓLOGO

Fecha: 03/ 08 /2021

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN -HUANUCO
FACULTAD DE PSICOLOGÍA
DECANATO

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS PARA OPTAR EL TITULO DE LICENCIADA EN PSICOLOGÍA

A los 15 días del mes de noviembre del 2021, siendo las 04:00 pm se reunieron en forma virtual, los Miembros integrantes del Jurado Examinador de la Tesis, titulada: **"AUTOCONCEPTO Y ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE SEXTO GRADO DE PRIMARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PUBLICA, AMARILIS – HUANUCO 2021"**, de las Bachilleres en Psicología **PAMELA DIANA CARLOS AMBROSIO, HESTER JUDITH INOCENTE COZ y DIANA PRETEL AUGUSTO,** con Asesor de Tesis, Mg. Jesús Calle Ilizarbe, procedieron a dar inicio al acto de sustentación de tesis para el otorgamiento del título de Licenciada en Psicología, siendo los Miembros del Jurado los siguientes:

. **Dr. MIGUEL CARRASCO MUÑOZ**	**PRESIDENTE**
. **Mg. LEO CISNEROS MARTINEZ**	**SECRETARIO**
. **Mg. YESSICA RIVERA MANSILLA**	**VOCAL**

Finalizada la sustentación de la tesis, se procedió a deliberar y verificar la calificación, habiendo obtenido las notas y el resultado siguiente:

GRADUANDOS	1° Miembro	2° Miembro	3° Miembro	Prom. Final
CARLOS AMBROSIO, PAMELA DIANA	17	17	17	17
INOCENTE COZ, HESTER JUDITH	17	17	17	17
PRETEL AUGUSTO, DIANA	17	17	17	17

OBSERVACIONES:

.....

Se da por concluido, el Acto de Sustentación de la Tesis a horas 06:30, en fe de lo cual firmamos.

.....
PRESIDENTE

.....
SECRETARIO

.....
VOCAL

UNIVERSIDAD NACIONAL "HERMILIO VALDIZAN" HUÁNUCO
FACULTAD DE PSICOLOGÍA
CARRERA PROFESIONAL DE PSICOLOGIA
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN

CONSTANCIA DE SIMILITID

Yo, en mi calidad de Director de la Unidad de Investigación de la Facultad de Psicología, en mérito al informe de **conformidad y control antiplagio** emitido por el asesor (a) Mg. JESÚS AURELIO CALLE ILIZARBE, del (los) estudiante(s) PAMELA DIANA CARLOS AMBROSIO, HESTER JUDITH INOCENTE COZ y DIANA PRETEL AUGUSTO, de la investigación titulada: "AUTOCONCEPTO Y ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE SEXTO GRADO DE PRIMARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA, AMARILIS-HUÁNUCO 2021"

Constata que la misma presenta un **índice de similitud de un 4 %** que lo ha verificado en el reporte del análisis del Software Turnitin. Por lo que se concluye que las coincidencias detectadas no exceden el máximo de porcentaje permitido por el programa antiplagio establecido en el Reglamento Específico de Grados y Títulos vigente de la Facultad de Psicología.

Se expide la presente, a solicitud del interesado para los fines que estime conveniente.

Huánuco, 29 de octubre de 2021

Dr. MIGUEL CARRASCO MUÑOZ
Director Unidad de Investigación

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN -HUANUCO

AUTORIZACIÓN PARA QUE LA BIBLIOTECA CENTRAL DE LA UNHEVAL PUBLIQUE LAS TESIS ELECTRÓNICAS DE PREGRADO

1. IDENTIFICACIÓN PERSONAL (ESPECIFICAR LOS DATOS DE LOS AUTORES DE LA TESIS)

Apellidos y Nombres Carlos Ambrosio Pamela Diana.

DNI 72106018 CORREO ELECTRÓNICO dianaambrosio664@gmail.com.

TELEFONO CASA CELULAR 973265976 OFICINA

Apellidos y Nombres Inocente Coz Hester Judith.

DNI 48375750 CORREO ELECTRÓNICO judihjic22@gmail. com.

TELEFONO CASA CELULAR 925881845 OFICINA

Apellidos y Nombres Pretel Augusto Diana

DNI 42233128 CORREO ELECTRÓNICO dianapretela@gmail.com.

TELEFONO CASA CELULAR 999633588 OFICINA

2. IDENTIFICACIÓN DE LA TESIS

PREGRADO
FACULTAD DE PSICOLOGÍA
E.P. PSICOLOGÍA

Titulo Profesional Obtenido:

LICENCIADA EN PSICOLOGÍA

Titulo de la Tesis:

"AUTOCONCEPTO Y ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE SEXTO GRADO DE PRIMARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA, AMARILIS - HUÁNUCO 2021"

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN -HUANUCO

Tipo de acceso que autoriza(n) el (los) autor(es):

MARCA CON UNA X	CATEGORÍA DE ACCESO	DESCRIPCIÓN DEL ACCESO
X	PUBLICO	Es público y accesible al documento a texto completo por cualquier tipo de usuario que consulta el repositorio.
	RESTRINGUIDO	Solo permite el acceso al registro del metadato con información básica, mas no al texto completo.

Al elegir la opción "Público", a través de la presente autorizo o autorizamos de manera gratuita al Repósitorio Institucional -UNHEVAL, a publicar la versión electrónica de esta tesis en el Portal Web repositorio.unheval.edu.pe, por un plazo indefinido, consintiendo que con dicha autorización cualquier tercero podrá acceder a dichas páginas de manera gratuita, pudiendo revisarla, imprimirla o grabarla, siempre y cuando se respete la autoria y sea citada correctamente.

En caso que haya(n) marcado la opción "Restringido", por favor detallar las razones por las que se eligió este tipo de acceso:

Asimismo, pedimos indicar el periódo de tiempo en que la tesis tendrá el tipo de acceso restringido:

( ) 1 año
( ) 2 años
( ) 3 años
( ) 4 años

Luego del periódo señalado por usted(es), automáticamente la tesis pasará a ser de acceso público.

FECHA DE FIRMA 17/11/2021

FIRMA DEL AUTOR Y/O AUTORES: