



# LOS VIDEOJUEGOS EN LÍNEA

Y SU RELACIÓN CON LAS ADICCIONES  
Y EL COMPORTAMIENTO EN LA NIÑEZ



**Katia Pérez Argollo**

**Marisol Yana-Salluca**

**Manuela Daisy Casa-Coila**



# **LOS VIDEOJUEGOS EN LÍNEA**

## **Y SU RELACIÓN CON LAS ADICCIONES Y EL COMPORTAMIENTO EN LA NIÑEZ**

**Katia Pérez Argollo**

**Marisol Yana-Salluca**

**Manuela Daisy Casa-Coila**

**Katia Pérez Argollo**

**Correo de contacto:** [kperez@unap.edu.pe](mailto:kperez@unap.edu.pe)

**Perfil:** Docente universitario del Pregrado y Posgrado de la Universidad Nacional del Altiplano - Puno. Lic. en Educación con especialidad en Educación Primaria (UNA-PUNO); Maestría en Educación (UNA-PUNO) y Doctorado en Educación (UNA-PUNO).

**ORCID:** <https://orcid.org/0000-0002-5136-6892>

**Afiliación:** Universidad Nacional del Altiplano

**Marisol Yana-Salluca**

**Correo de contacto:** [myana@unap.edu.pe](mailto:myana@unap.edu.pe)

**Perfil:** Docente investigador de la Universidad Nacional del Altiplano - Puno. Doctor en Educación, Magister Scientiae en Administración de la Educación y Licenciada en Educación por la Universidad Nacional del Altiplano (UNA). Docente de Pre y Posgrado de la UNA Puno. Asesor de tesis de Pre y Posgrado. Asimismo, realiza investigaciones y publicaciones en diversas revistas nacionales e internacionales y es revisor de diferentes revistas científicas. .

**ORCID:** <https://orcid.org/0000-0001-7223-1201>

**Afiliación:** Universidad Nacional del Altiplano

**Manuela Daisy Casa-Coila**

**Correo de contacto:** [mcasa@unap.edu.pe](mailto:mcasa@unap.edu.pe)

**Perfil:** Docente investigador de la Universidad Nacional del Altiplano, Puno, Perú. Posdoctorado en Ciencias por la Universidad Nacional Hermilio Valdizán de Huánuco. Doctor en Educación por la UNA Puno, Máster en Ciencias de la Educación Superior por la Universidad Habana - Cuba, Segunda Especialidad en Didáctica Universitaria, Licenciada en Educación Especialidad Químico Biológicas, por la Universidad Nacional del Altiplano Puno, docente de pre y posgrado Asesora de tesis. Revisora de artículos en revistas indexadas.

**ORCID:** <https://orcid.org/0000-0001-6335-7697>

**Afiliación:** Universidad Nacional del Altiplano

Todas nuestras publicaciones son sometidas a revisión doble-ciego de pares académicos (*Peer Review Double Blinded*).

Esta publicación cuenta con licencia Creative Commons Reconocimiento - NoComercial - SinObraDerivada 3.0 Unported License.



**ISBN 978-628-7623-20-0**

© Katia Pérez Argollo

© Marisol Yana-Salluca

© Manuela Daisy Casa-Coila

2023

**DOI:** <https://doi.org/10.5281/zenodo.8408252>

© Editorial Navegante

[www.editorialnavegante.com](http://www.editorialnavegante.com)

Este libro es resultado de la investigación *Correlación entre la adicción a los juegos en internet y el comportamiento de los estudiantes de las instituciones educativas primarias emblemáticas de la UGEL Puno - 2018*, realizada en Universidad Nacional del Altiplano.

Queda prohibida la reproducción bajo cualquier modalidad de toda o una parte de esta obra sin autorización expresa del titular de los derechos.

Edición electrónica: Editorial Navegante

Editado en Colombia / *Published in Colombia*

# ÍNDICE

ÍNDICE DE FIGURAS .....	8
ÍNDICE DE TABLAS .....	9
INTRODUCCIÓN .....	11

## CAPÍTULO I

EL PROGRESO DE LA TECNOLOGÍA RELACIONADO AL ENTORNO INFANTIL .....	13
1.1. La Evolución Tecnológica de los Videojuegos .....	15
1.1.1. La consola .....	17
1.1.2. La memoria .....	18
1.1.3. El procesador .....	18
1.1.4. El hardware .....	18
1.1.5. El software .....	19
1.1.6. La resolución .....	19
1.2. Internet, un elemento potenciador de los videojuegos y generador de adicciones ...	19
1.3. La relación entre el niño y la tecnología .....	21

## CAPÍTULO II

LOS JUEGOS EN INTERNET Y LAS ADICCIONES GENERADAS .....	24
2.1. Los juegos virtuales .....	26
2.2. Los <i>Role Playing Game</i> y el MMRPG .....	29
2.2.1. Los juegos de rol de multijugador online .....	30
2.3. Las adicciones generadas por el juego virtual .....	32

## CAPÍTULO III

EL COMPORTAMIENTO EN LA EDAD INFANTIL .....	35
3.1. El comportamiento en la infancia y adolescencia .....	37
3.2. Comportamiento adictivo .....	38
3.3. La agresividad .....	40
3.4. Otras manifestaciones del comportamiento adictivo .....	45

## CAPÍTULO IV

LA ADICCION A LOS JUEGOS VIRTUALES Y SU INFLUENCIA EN EL COMPORTAMIENTO .....	47
4.1. Objetivos .....	47
4.1.1. Objetivo General .....	47
4.1.2. Objetivos específicos .....	47
4.2. Hipótesis .....	48

---

4.2.1. Hipótesis general .....	48
4.2.2. Hipótesis específicas .....	48
4.3. Método de la Investigación .....	49
4.3.1. Tipo de Investigación.....	49
4.3.2 Diseño .....	49
4.3.3 Variables .....	50
4.4. Población.....	52
4.5. Muestra.....	52
4.6. Técnicas e Instrumentos.....	52
4.6.1. Cuestionario Test Tai- adicción a juegos en internet .....	53
4.7 Prueba de Hipótesis .....	53
4.7.1. Planteamiento.....	53
4.7.2. Nivel de significancia.....	54
4.8 Validez, Confiabilidad .....	54
4.9 Resultados .....	54
4.10 Discusión .....	68
4.11 Conclusiones .....	71
4.12 Recomendaciones .....	73

## **CAPÍTULO V**

ANÁLISIS DE LA RELACIÓN ENTRE LA ADICCIÓN Y EL COMPORTAMIENTO EN LA NIÑEZ A CAUSA DE LOS VIDEOJUEGOS EN INTERNET .....	74
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	79

# ÍNDICE DE FIGURAS

---

<b>Figura 1.</b> <i>Comparación entre un uso moderado y un uso adictivo a los videojuegos en internet</i>	34
<b>Figura 2.</b> <i>Proceso hacia el comportamiento adictivo</i>	38
<b>Figura 3.</b> <i>Formas de expresión de agresividad activa</i>	42
<b>Figura 4.</b> <i>Formas de expresión de agresividad pasiva</i>	43
<b>Figura 5</b> <i>Diagrama de dispersión entre la dependencia a los juegos en Internet y la conducta estudiantil</i>	55
<b>Figura 6</b> <i>Diagrama de dispersión (agresividad física y dependencia a juegos virtuales)</i>	56
<b>Figura 7</b> <i>Diagrama de dispersión (agresividad verbal y dependencia a juegos virtuales)</i>	58
<b>Figura 8</b> <i>Diagrama de dispersión (ira y dependencia a juegos virtuales)</i>	59
<b>Figura 9</b> <i>Diagrama de dispersión (hostilidad y dependencia a juegos virtuales)</i>	60
<b>Figura 10</b> <i>Nivel de adicción</i>	61
<b>Figura 11</b> <i>Agresividad física</i>	63
<b>Figura 12</b> <i>Agresividad verbal</i>	64
<b>Figura 13</b> <i>Nivel de ira</i>	66
<b>Figura 14</b> <i>Nivel de hostilidad</i>	67



# ÍNDICE DE TABLAS

---

<b>Tabla 1</b>	Elementos de un videojuego	16
<b>Tabla 2</b>	Categorías de los juegos	26
<b>Tabla 3</b>	Teorías de los juegos	27
<b>Tabla 4</b>	Tipos de videojuegos online	28
<b>Tabla 5</b>	Clases de videojuegos RPG	30
<b>Tabla 6</b>	Proceso del aprendizaje por observación	37
<b>Tabla 7</b>	Antecedentes de la agresividad	40
<b>Tabla 8</b>	Operacionalización de variables	50
<b>Tabla 9</b>	Cantidad de educandos matriculados	52
<b>Tabla 10</b>	Estudiantes del sexto grado	52
<b>Tabla 11</b>	Escalas del cuestionario Test Tai	53
<b>Tabla 12</b>	Matriz de correlación (conducta y dependencia a juegos virtuales)	54
<b>Tabla 13</b>	Matriz de correlación (juegos en internet y la agresividad física)	56
<b>Tabla 14</b>	Matriz de correlación (dependencia a juegos en internet y agresividad verbal)	57
<b>Tabla 15</b>	Matriz de correlación (ira y dependencia a juegos virtuales)	58
<b>Tabla 16</b>	Matriz de correlación (hostilidad y dependencia a juegos virtuales)	60
<b>Tabla 17</b>	Nivel de adicción	61

<b><i>Tabla 18</i></b>	Nivel de agresividad física	62
<b><i>Tabla 19</i></b>	Nivel de agresividad verbal	64
<b><i>Tabla 20</i></b>	Nivel de ira	65
<b><i>Tabla 21</i></b>	Nivel de hostilidad	67

# INTRODUCCIÓN

Los videojuegos constituyen aplicaciones interactivas destinadas al entretenimiento y ocio. Actualmente, estos instrumentos han sido revalorizados como parte del método educativo en escuelas y universidades, por su versatilidad y capacidad de brindar distintas experiencias significativas al alumnado, demostrando innovación, creatividad, disciplina y madurez.

Esta reinterpretación en el uso de los videojuegos, está relacionada con la evolución de la tecnología, la cual ha brindado grandes aportes al mundo contemporáneo. Sin embargo, al encontrarse en íntima relación al rubro de la técnica y la capacidad de innovación del ser humano, ha traído como consecuencia la masificación en la fabricación de consolas y computadoras.

El internet ha revolucionado la esencia de los videojuegos debido a su aspecto englobante y versátil. Dadas sus características ha significado un gran aporte al rubro del ocio y entretenimiento. Pese a ello, trajo aspectos negativos como la adicción mayoritariamente expuesto de adolescentes y niños quienes se sintieron identificados con esta forma de entretenimiento, conectando con su capacidad innata de asombro e imitación.

Estos aspectos se deben analizar, en función de la aparición de síntomas peligrosos que interfieren en el adecuado aprendizaje y progreso en la formación de adolescentes y niños. Estos síntomas abarcan expresiones negativas tales como agresividad, ira y hostilidad; lo que desencadena otro tipo de patologías relacionadas con la falta de una adecuada alimentación, un adecuado descanso y una adecuada salud.

Es importante centrarse en los motivos de esta adicción y en los grupos afectados. El origen del problema podría residir en la gran variedad de videojuegos en la red, presentando géneros distintos entre los cuales se hallan: las peleas, la acción, los deportes, la aventura, la realidad virtual, la música, la fantasía y aquellos que demandan una gran cantidad de jugadores al mismo tiempo.

Dentro del último grupo se encuentran los videojuegos del género rol. Sus siglas MMORPG corresponden al término en inglés que podemos traducir como “juego de rol masivo de multijugadores en línea”, y, tal como su nombre lo indica, permite la interacción de gran cantidad de jugadores en tiempo real, compitiendo entre sí y logrando un objetivo en común. Resulta fundamental una investigación acerca de la relación existente en este tipo de juegos y la conducta presentada por los participantes. Es por ello que se abordará cada variable y se analizará esta correlación tomando como muestra los alumnos que integran la UGEL situada en Puno, durante el año del 2018.

## CAPÍTULO I

# EL PROGRESO DE LA TECNOLOGÍA RELACIONADO AL ENTORNO INFANTIL

La tecnología como conjunto de conocimientos y técnicas ha servido para modificar el entorno donde vivimos, de acuerdo a nuestras necesidades de manera virtual o física. Acota Martínez (2021) que la solución a diversos problemas llevadas a cabo mediante el uso de la tecnología, dura o blanda, se ha vuelto común en el hombre, lo cual le ha permitido liberarse de las angustias y temores que han acompañado su existencia a lo largo de los siglos.

Ejemplo de ello son los múltiples usos que se le atribuyen a la evolución y creación de objetos tecnológicos, como, por ejemplo, el de los videojuegos. Al respecto, Macías (2021) menciona que el uso de la tecnología para beneficio común está permitiendo corregir y amortiguar las diferentes incapacidades físicas de las personas, lo que demuestra que el empleo correcto, ayuda al progreso en relación a su entorno, haciéndolo más accesible y democrático.

Sin embargo, la mera concepción y dependencia de la tecnología puede desencadenar una crisis debido a que se origina gracias al capitalismo. González (2021) advierte que depender de ella es depender de un albur, ya que puede resultar positivo o negativo. Además, al mantener una fuerte conexión con el capitalismo, no es posible vislumbrar una correcta administración cuando esta corriente acabe. De este modo, la dependencia tecnológica en el área de los videojuegos y el Internet, nos hará susceptibles ante cualquier cambio drás-

tico que conlleva su fin; por ello, es necesario encontrar nuevas formas de superar estas problemáticas, antes que esto suceda.

Aunque esta realidad parezca lejana, se ha ido evidenciando de manera creciente a través de los años a través de la constante adicción generada por la tecnología relacionada a los videojuegos, en niños y adolescentes. Ovide (2021) alerta acerca de esta preocupante realidad, dentro de un mundo donde la tecnología ha rebasado los límites y se encuentran expuestos a diferentes elementos, positivos o negativos. Esta incógnita se ha visto incrementada durante la pandemia, cuando el tiempo en casa orilló a pasar más tiempo en contacto a dispositivos como computadoras o celulares sin el debido control parental.

No todas las experiencias son negativas, por otro lado, bajo otro cariz, la tecnología ha logrado amortiguar las peripecias originadas por el confinamiento y las restricciones en los lugares públicos. Comparte El Peruano (2021) la información sobre nuevas formas de aprender y enseñar, usando plataformas educativas, videoconferencias, streaming, entre otros. Estos elementos han permitido desarrollar una tecnología educativa interesante, ya que potencia las habilidades duras y blandas, además de fortalecer las competencias digitales.

En ello radica la necesidad de investigar el concepto de tecnología actual y su relación con la creación y evolución de los videojuegos, aspecto importante para lograr descifrar el origen y la motivación hacia la Internet, concebida como elemento fundamental para su masificación. Además, es necesario observar los tipos de relaciones, tanto negativas como positivas, producidas durante el proceso de interacción tecnológica en niños y adolescentes.

## 1.1. La Evolución Tecnológica de los Videojuegos

De acuerdo con Fernández (2019), el concepto de videojuego surgió en el año de 1958 a manos de William Higinborham y Robert Dvorak, quienes realizaron un prototipo de juego de tenis virtual bautizado como Tennis for Two, este juego fue elaborado a partir de aparatos detectores de radiación, utilizados en los submarinos, para la diversión de las personas que visitaban su laboratorio. Años más tarde, en 1961, Steve Russell creó el juego Spacewar, significando un avance como el primer juego interactivo del mundo. Posteriormente, Ralph Baer, en 1968, creó el primer juego interactivo dentro de un televisor y, finalmente, en 1972, Nolan Bushnell, inspirado en el juego de Russell, crea el primer videojuego arcade en el mundo operado por monedas.

Estas primeras representaciones permitieron cimentar las bases de un terreno que ha significado un gran aporte a la masificación de las diversiones y el ocio. Actualmente, la industria de los videojuegos se ha posicionado como una de las principales en todo el mundo, lo que ha originado una ola de críticas constructivas, positivas y negativas.

Considera Quintanilla (2017) que la constante evolución de los videojuegos se fundamenta, de manera teórica en la relación de la técnica con la ciencia, ya que el desarrollo de las tecnologías, dependió del desarrollo del conocimiento científico y el avance de este último se condicionó con el desarrollo del primero; es decir, el primero y el segundo marcaron una relación recíproca donde cada una debe de desarrollarse para influirse mutuamente. Solo así se conseguirá un desarrollo sostenible en el tiempo, lo que describe la evolución

tecnológica que estamos viviendo actualmente, la cual seguirá en expansión hasta que una de las dos variables ya no pueda continuar esparciéndose.

Esta constante evolución ha permitido una diversificación en la construcción del yo. Loveless & Williamson (2017) consideran que la tecnología ha ayudado a los videojuegos a potenciar la experiencia de las tres identidades coexistentes, expuestas por Gee: la identidad virtual, ligada a la narrativa del juego; la identidad del mundo real, unida a las experiencias vividas en el mundo real y la identidad proyectiva, en consonancia con los valores que el jugador proyecta en el mundo virtual.

Estas identidades permiten al jugador situarse en diferentes perspectivas del juego en un mismo tiempo, ya que la corteza cerebral del usuario traspasa las barreras de la cognición y se introduce en la metacognición del protagonista, en un primer plano o en la visión de la historia, en un plano medio; es por ello, importante destacar las posibilidades que brinda un videojuego en la experiencia y en su jugabilidad.

**Tabla 1** Elementos de un videojuego

Elemento	Definición
Consola	Máquina capaz de cargar videojuegos
Memoria	Área informática para almacenar datos
Procesador	Circuito integrado a la consola que permite realizar operaciones lógicas complejas en una consola
Hardware	Partes físicas que componen una consola
Software	Programas informáticos que hacen posible el funcionamiento de una máquina
Resolución	Número de píxeles que se muestra en una pantalla

**Nota.** Adaptado de Fernández (2019).



De acuerdo a la Tabla 1, algunos de los elementos que componen un videojuego son: la consola, que es el lugar donde cargan los videojuegos; la memoria, el área informática para almacenar datos; el procesador, permite el correcto funcionamiento del sistema operativo; el hardware, las partes físicas o accesorios del videojuego o computadora; el software, los programas que posibilitan el correcto funcionamiento de la consola y la resolución, relacionada con el número de los píxeles y la diagramación correspondiente. Se destacaron estos elementos porque son los que más modificaciones han tenido a lo largo del tiempo gracias a la tecnología, lo que ha permitido una constante superación en el paradigma de los videojuegos.

### **1.1.1. La consola**

La evolución de la consola ha ido variando año tras año, Reymann (2020) ofrece un panorama evolutivo en donde tres compañías han ido compitiendo para obtener la preferencia del público: Nintendo, Microsoft y Sony. Cabe mencionar que la primera consola portátil fue el Atari Video Computer System en 1977, pero ella se vio relegada con el ingreso de la compañía Nintendo y su Nintendo Entertainment System, en 1983; posteriormente, en 1994, la compañía Sony ingresa al mercado con su marca Playstation y hace lo propio la compañía Microsoft con la Xbox, en el 2002.

Esta evolución competitiva en el mercado de consolas ha demostrado que la experiencia inicial que se pretendía brindar estuvo relacionada en primer lugar, con la forma y el tamaño de la misma; posteriormente, en conjunción con la tecnología, ha ido modificando y mejorando el aspecto de las consolas, además de la experiencia gráfica y la practicidad en su transporte.

### *1.1.2. La memoria*

La memoria en las consolas o en las computadoras es la encargada de ejecutar los programas y acceder al instante a los datos. Noguera (s.f.) le atribuye una evolución significativa de la mano con la innovación tecnológica, mejorando el rendimiento del equipo y la satisfacción del usuario. En un principio su uso fue pensado exclusivamente para las computadoras, pero, debido a su importancia, se logró integrar de manera interna a consolas de videojuegos, tabletas, otros dispositivos.

### *1.1.3. El procesador*

El procesador es el cerebro de la máquina, el cual está compuesto por un conjunto de circuitos complejos e interconectados, los cuales realizan diversas secuencias de operaciones aritméticas y lógicas controladas. Oropeza (s.f.) al respecto señala que en el mercado existen dos compañías que han ido evolucionando: Intel, quien ha ido mejorando su procesador con sus versiones I3, I5, I7 e I9. Por otro lado, la compañía AMD, ha tenido una evolución desde la Phenom II- X3, Phenom II- X6 y la FX.

### *1.1.4. El hardware*

Lara et al. (2019) conceptúan al hardware como la suma de las partes físicas utilizadas por una consola o computador. Ha presentado una evolución a lo largo de los años, desde el Joystick utilizado por la consola de Atari, en 1944, hasta Gear VR, en el 2016, para brindar una experiencia digital en 360°. Algunos de los hardware más comunes son: los mandos para las consolas, los lentes gráficos, las cámaras con sensores, entre otros, les brindan un

extra a los dispositivos para lograr una satisfacción plena de la experiencia en el terreno del entretenimiento mediante la realidad virtual.

#### ***1.1.5. El software***

El software es el sistema operativo de las consolas y computadoras. Según Bamonde (2013) los software más conocidos y empleados son: Microsoft Windows, Google Chrome, Firefox, Java, entre otros. Su evolución se produjo como consecuencia de la información que almacenaban los demás componentes, ya que pasó de realizar simples tareas a ser un sistema de multiprogramación, con diferentes sistemas operativos y aplicaciones de inteligencia artificial.

#### ***1.1.6. La resolución***

Otro de los aspectos a destacar es la calidad de la imagen o la resolución. Esta se circunscribe en la construcción de personajes, fondos, escenarios o líneas gráficas. La evolución de las líneas limitantes (horizontales y verticales) a líneas tridimensionales da como resultado una mejora en la calidad del juego. Salas (2018) opina que la finalidad de este avance, buscó impulsar un desarrollo orgánico entre el personaje y su medio ambiente, los cuales tendieron a alinearse más con la calidad hiperrealista.

### **1.2. Internet, un elemento potenciador de los videojuegos y generador de adicciones**

El Internet modificó y potenció la forma que tenían los jugadores de vivir la experiencia mediante el uso de una consola, ya que previamente, esta se caracterizó por ser una fuente limitada de información. Gracias a su aparición, se pudo expandir bajo la creación de mundos complejos cohabitados por muchos otros jugadores. Carbonell (2020) puntualiza

que esto significó una gran innovación en la forma de jugar, la competencia no se centraba contra la máquina sino contra otros jugadores de diversas partes del mundo. Es así como surgen los MMORPG, donde la mayor distinción se basa en la creación de alianzas, estrategias, conflictos, infiltraciones, etc.

Aponte et al. (2017) reconocen la utilidad y relevancia del internet como herramienta, sin embargo, reflexionan acerca de la polémica por su contribución a incrementar el flujo de adicciones en niños y adolescentes, lo que ha alterado el funcionamiento familiar, aumentando los problemas en la vida cotidiana, en la salud y en la relación amical.

Según Rodríguez & Blanco (2018) algunos de los factores de riesgo que existen dentro de la relación Internet- niñez/ adolescencia son:

- Adolescentes con bajo rendimiento.
- Abuso y adicción de las TIC's.
- Niños y adolescentes con cuadros de nerviosismo, timidez e impulsividad.
- Menores con cambios de humor fuertes.
- Cambios repentinos de hábitos, amistades e intereses en niños y adolescentes.
- Problemas de alimentación y de sueño.

Estos factores de riesgo se incrementan cuando los niños y/o adolescentes padecen de ansiedad cuando se distraen jugando; en la depresión, ya que se utiliza como vía de escape a la

situación. Si poseen otras adicciones serían más susceptibles, y más aún si carecen de apoyo social, ya que se centran en amistades virtuales exponiéndose a peligros. Podrían buscar un lugar virtual donde encajar, volviéndose menos activos socialmente (Griggs, 2018).

Quintanilla (2017) menciona que estos factores de riesgo impulsado por el uso de la internet se pueden agrupar bajo la conceptualización de tres problemas: los relacionadas a los problemas ontológicos, los problemas epistemológicos y los problemas valorativos, sintetizados en la búsqueda de la esencia, el conocimiento científico y el criterio de valor brindado a los productos que hacen uso de internet.

### **1.3. La relación entre el niño y la tecnología**

Actualmente, los docentes consideran los juegos de video como una adición a la metodología y una alternativa que impulsa capacidades, destrezas y habilidades de los educandos. Esto se produce gracias a sus características de orientación al objetivo, el reconocimiento de la problemática y progreso en cada nivel o tramo; asimismo, Salas (2018) considera que son utilizados porque refuerzan la autoestima y la motivación.

De manera formal, a este método se le conoce como gamificación, Ortiz-Colón et al. (2018) remarcan su tendencia a utilizar algunos elementos de los videojuegos para potenciar servicios y aplicaciones educativas, con el fin de observarlas de manera más atractiva, divertida y motivadora, lo que provoca una dedicación absoluta en los estudiantes. Muriel & San Salvador (2018) ven en ello la importancia de su masificación ya que se crea un compromiso fuerte en relación a la búsqueda de ideas modernas e innovadoras.

Asimismo, Núñez-Barriopedro et al. (2020) mencionan que la inserción de los videojuegos en la práctica y labor educativa se ostenta bajo los lineamientos y aspectos positivos que ella produce. Mediante la capacidad inmersiva y la solución pasiva, los estudiantes logran desarrollar, internalizar y fortalecer diferentes habilidades, las cuales mejorarán su rendimiento escolar y laboral.

Uno de los casos más interesantes los presenta Guerrero (2019) en el caso de una aplicación de gamificación en el celular, la cual se llama ClassDojo. Ésta, permite identificarse bajo un avatar que almacena premios e insignias al realizar ciertas actividades ligadas a la educación; esta premiación retroalimenta las enseñanzas y potencia los resultados, ya que el docente analizará los puntos clave para evidenciar el aprendizaje mediante un portafolio interactivo; además de crear un ambiente positivamente lúdico.

Los elementos que se benefician al hacer uso de estos métodos son: el desarrollo de los aspectos cognitivos y el desarrollo de los aspectos socializadores. Ledo et al. (2015) exponen como tales a dos principales: el primero está compuesto por la memorización de hechos, las capacidades lógicas, las resoluciones de problemas, entre otros. El segundo, con el aumento de la autoestima, el control, el movimiento, etc. y la alfabetización digital, el cual introduce al niño en el mundo de la informática.

Asimismo, Ouariachi et al. (2017) añaden que existen juegos en internet ligados a la conscientización del cambio climático, dentro de los cuales se logran integrar elementos como la diversión, el entretenimiento y la educación. Estos juegos plantean objetivos comuni-

cativos relacionados con el desarrollo de la familiaridad y conocimiento sobre el tema, concientización sobre las causas y consecuencias, fortalecimiento de las reflexiones emocionales y científicas, estimulación del desarrollo de soluciones creativas y fomento del cambio de actitudes y comportamientos.

Sin embargo, ello no podría tener cabida sin la existencia de un programa íntegro que logre cimentar las bases de una forma adecuada y eficiente; Marín et al. (2020) advierten que, en consecuencia, es necesario que los profesores y el personal a cargo posea la capacidad de combinar su visión de aprendizaje con la herramienta del videojuego. Así, el proceso de enseñanza alcanzará los elementos necesarios para darse a entender frente a los niños y adolescentes.

## CAPÍTULO II

# LOS JUEGOS EN INTERNET Y LAS ADICCIONES GENERADAS

Los juegos son manifestaciones o expresiones de diversión y entretenimiento, los cuales vienen acompañados de ejercicios mentales o físicos, basados en la capacidad o destreza de las personas. En la actualidad, estos juegos se han posicionado de manera virtual, dado el crecimiento exponencial de las herramientas tecnológicas que le ha brindado nuevas y mejores experiencias al usuario.

Los primeros indicios de juegos que se posicionaron en las redes, según Guiu (2012), guardan relación con un grupo estudiantil universitario perteneciente a la Universidad de Essex. Ellos desarrollaron una versión virtual del juego de rol Calabozos y Dragones (también conocido como Dungeons & Dragons). Adaptaron este juego de mesa basándose en una interfaz de textos y números que permitieron una jugabilidad adecuada del popular juego estadounidense.

Muchos años después, en la actualidad, podemos observar la creciente evolución exponencial de los mismos, gracias a la tecnología y la globalización. Uno de los grandes aciertos que permitieron incrementar este boom es el caso de los visores 3D, como el HTC Vive, reseñado por Kelion (2015), el cual permite incrementar la experiencia virtual del juego y brindar una sensación de presencia dentro de los mismos.



Mientras, tanto, afirma Prieto (2019) que este boom ha permitido previo a la pandemia provocada por el virus COVID- 19, la industria obtuviese ingresos de un 44 % relacionado al sector online; porcentaje que resulta un incremento del 12 % en comparación al del año anterior. Durante la pandemia, este sector incrementó sus ganancias en un 18 % más; además, de un incremento relacionado en un 32 % de las ventas generadas por internet según lo indicado por Baldi (2021).

Sin embargo, esto ha denotado una problemática que se suscita por la adicción dentro de los grupos etarios menores, tales como los niños y adolescentes. El Ministerio de Salud (13 de marzo de 2021) del Perú ha indicado que muchos menores pasan más horas delante de las consolas o el computador que frente a sus clases virtuales, a tal punto de mostrar situaciones de dependencia hacia estos aparatos electrónicos, los cuales tienden a ocasionar problemas estructurales, problemas de sueño, trastornos alimenticios, entre otros.

Asimismo, el gobierno de China, mediante sus centros de comunicación estatal, ha calificado a los juegos online como un droga electrónica, perjudicial para el estado de salud físico y emocional de los jóvenes, motivo por el cual, dos grandes empresas de videojuegos han descendido su valor en un 10 % en la bolsa del mercado hongkonés en concordancia con lo afirmado por la revista Marca (2021).

Es por ello que, es necesario visibilizar las características que imperan en los videojuegos online o juegos virtuales, al igual que realizar un énfasis en la modalidad de los juegos de

rol en línea. De este modo, sabremos e identificaremos las variables que se suscitan en la adicción dentro de los niños y adolescentes.

## 2.1. Los juegos virtuales

Si bien los juegos virtuales se crearon en los años de 1980, es importante mencionar los aspectos generales de lo que se concibe como juego y las diferentes categorías que radican en él. La Real Academia Española (s.f., definición 2) indica que el juego se define como un ejercicio recreativo o de competición que está sometido a diferentes reglas, las cuales permiten que ganes o que pierdas.

**Tabla 2** Categorías de los juegos

Categoría	Definición
Habilidad	Emplean el uso de los dedos
Rompecabezas o puzzle	Emplean el uso de la lógica
Plataformas	Relacionados a las aventuras
Aventuras gráficas	Historia donde tú eres el protagonista
Juegos de rol o RPG	Aventuras con variables de puntos de energía, ataque, velocidad, suerte, agilidad, entre otros
Estrategia	Juegos de turno, un jugador no interactúa hasta que su oponente finalice su turno
Simuladores	Representan determinada acción que realizan objetos en la realidad
Deporte	Relacionado a todo tipo de deportes
Acción o peleas	Relacionado a las peleas y los golpes
Carreras	Relacionado a todo tipo de competencias de velocidad

**Nota.** Adaptado de Huamán y López (2019).

De acuerdo a la Tabla 2, las categorías en los juegos son muy diversas. Existen algunas individuales y otras que permiten jugar individualmente en parejas o en grupos. Se encuentran los juegos de habilidad, rompecabezas, plataformas, aventuras gráficas, juegos de rol, estrategia, simuladores, deportes, acción, peleas y carreras.

**Tabla 3** Teorías de los juegos

Autor(es)	Teoría	Explicación
Schiller y Spencer	Teoría fisiológica	El hombre juega para agotar su energía diaria
Moritz Lázarus	Teoría de la relajación	El hombre juega para descansar de las actividades serias
Karl Gross	Teoría del ejercicio preparatorio	El niño realiza el juego como medida para practicar habilidades que necesitará para su vida adulta
Stanley Hall	Teoría de la recapitulación	Los niños juegan para revivir actividades de generaciones pasadas
Carr	Teoría del juego o del ejercicio	El juego ayuda a la estimulación del crecimiento físico y neurológico
Bytendik	Teoría general del juego	Es una actividad de la etapa infantil
Claparède	Teoría ficcional	Es una actitud infantil como respuesta al mundo que le rodea
Sigmund Freud	El psicoanálisis	El juego hace que los infantes se sientan felices y expresen sus sentimientos
Lew Vygotski	Teoría socio- histórica	Es un factor indispensable del desarrollo durante la niñez
Jean Piaget	Teoría psicoevolutiva	El juego es una necesidad para el niño
U. Brofenbrenner	Teoría ecológica	El juego es una representación del entorno donde habitan
Huzinga y Calillo	Teoría cultural	El juego permite conocer tradiciones, costumbres, normas y culturas

**Nota.** Adaptado de Ruiz (2017).

De acuerdo a la Tabla 3, las teorías del juego se han caracterizado por explicar de manera metodológica lo que se concibe como juego dentro de diferentes autores, años y corrientes de la época. En cierto modo, el juego permite conocer, interpretar y gozar de la realidad, ya que aprueba una concatenación de elementos internos y externos de la persona.

Los juegos virtuales o videojuegos online son aquellos que permiten a los jugadores ingresar dentro de una plataforma virtual sin importar su actual ubicación. Estos jugadores pueden competir en individualmente frente a otro o pueden formar grupos para lograr

tal cometido; es decir, pueden encontrar diferentes oponentes alrededor del mundo que posean un nivel de destreza menor, igual o mayor a uno. Marker (s.f.). nos recuerda que gracias a la tecnología y el internet pueden comunicarse inmediatamente a través de cámaras y micrófonos, lo que brinda una experiencia única.

Ouariachi et al. (2017) mencionan que la diferencia que existe entre el cine y la televisión frente a los videojuegos es el rol del espectador, ya que este no se presenta como un ente pasivo, sino que experimenta, se interrelaciona, resuelve e interactúa con el juego a través de diferentes variables y situaciones, lo que ocasiona un fuerte nexo entre el espectador y el juego.

**Tabla 4** Tipos de videojuegos online

Tipo	Descripción
Acción	Juego de corta duración, donde se combinan la secuencia de los botones para derrumbar al enemigo. Mayormente poseen temáticas de luchas y peleas
Aventura	Juego donde el protagonista debe atravesar distintos niveles, mientras lucha contra sus enemigos y reúne objetos
Arcade	Juego donde el protagonista debe superar obstáculos con un límite de tiempo
Deportivo	Juego inspirado en temáticas deportivas practicadas alrededor del mundo
Estrategia	Juego que busca superar obstáculos a base de estrategias
Simulación	Juego que permiten experimentar e investigar el uso de maquinarias del mundo real
Musicales	Juego que induce la interacción del usuario con la música. Básicamente se requiere que sigas los patrones de la canción emitida
RPG	Juego de rol, donde el usuario puede avanzar, evolucionar y cambiar de mundos

**Nota.** Adaptado de Empantallados (s.f.).

De acuerdo a la Tabla 4, los tipos de videojuegos online se dividen en temáticas relacionadas a la acción, a la aventura, el arcade, lo deportivo, la estrategia, la simulación, los juegos musicales y el RPG. Estos tipos a pesar de poseer los mismos nombres que los tipos de juegos tradicionales, poseen una estructura, historia, accesibilidad, jugabilidad diferente.

## 2.2. Los *Role Playing Game* y el MMRPG

Los RPG o Role Playing Game son un tipo de juegos tradicionales y virtuales basados en la personificación o encarnación del protagonista por parte del usuario, dentro de un mundo recreado con alguna temática en particular, teniendo la necesidad de ir completando misiones, venciendo adversarios y reuniendo diferentes objetos que le permitan alcanzar el objetivo final. Aucejo (2019b) cita entre sus principales características:

- Existencia de un desarrollo de personajes configurado en base a habilidades.
- Cumplimiento de cierto número de misiones para completar un nivel.
- Ambientación de estilo fantástico, en su mayoría.
- Existencia de ítems u objetos que potencian las habilidades del protagonista.
- Existencia de una tienda virtual, donde pueden encontrar diferentes objetos y recursos.
- Alternancia en las luchas o peleas por turnos.

Según MeriStation (s.f.) los cinco mejores videojuegos RPG hasta mediados del año 2021 son: *The Elder Scrolls V: Skyrim*, con un puntaje de 10; *Final Fantasy VI*, con 10 puntos;

*Vagrant Story*, con 10 puntos; *Final Fantasy VI*, con 10 puntos y *Final Fantasy VII*, con 10 puntos. Cabe resaltar que estos juegos son compatibles con las plataformas de *PlayStation*, Xbox 360 y Nintendo.

**Tabla 5** Clases de videojuegos RPG

Clase de RPG	Descripción
ARPG	Videojuegos en tiempo real, centrado en el combate y la acción
WRPG	Videojuegos basados en juegos tácticos
MMORPG	Videojuegos con multijugador masivo online, centrado en la cooperación o el ataque

**Nota.** Adaptado de Aucejo (18 de abril de 2019).

De acuerdo a la Tabla 5, las clases de RPG se dividen en tres tipos: los ARPG, los WRPG y los MMORPG. Aucejo (2019a), nos brinda algunos títulos entre los mejores representantes de cada clase, por ejemplo, en el primer grupo se presentan títulos como *La leyenda de Zelda*, *Diablo*, etc, entre otros. Entre los mejores juegos de WRPG se tienen la saga de *Final Fantasy*. Y, entre los mejores juegos de MMORPG tenemos a *World of Warcraft*.

### 2.2.1. Los juegos de rol de multijugador online

Los Juegos de Rol Online de Multijugador, conocidos en inglés bajo el acrónimo de MMORPG, tuvieron su origen en los años 70, con la aparición del juego *Calabozos Multi-Usuarios*, el cual estuvo inspirado a su vez por el juego de rol en mesa *Dungeons & Dragons*. Este tipo de RPG logró obtuvo un mayor crecimiento debido a la introducción del internet en la década de los noventa.

Según Gracia (2021), los MMORPG combinan múltiples elementos simbólicos y significantes, el cual se ve potenciado por su herramienta principal: el internet, y logra crear un ambiente complejo y enriquecedor, el cual puede ser potenciado indefinidamente. Un aspecto que permite una mayor recepción del público es que depende de un juego en grupo, con la finalidad de derrotar una bestia mayor del juego o un equipo contrario; cabe destacar que aspecto como el sistema comunicativo basado en un chat, mensaje de voz o llamada en tiempo real hace que posea un atractivo aún mayor.

Piuzzi (2010) considera que las características de los MMORPG son las siguientes:

- Hay una libertad en el jugador de tomar sus propias decisiones.
- Presentan gráficos de alta calidad
- Los jugadores poseen una experiencia completa del juego, ya que se permite conocer el mundo interno de este y logran hacerlo suyo.
- Usa temas relacionados al mundo real, como mitos, tradiciones, leyendas, costumbres, entre otros.
- Importancia a las habilidades de los personajes, mas no a su apariencia.
- Puede jugarse sólo o en grupo, la intención es ayudar al protagonista a enfrentarse a los obstáculos.
- Los objetos y complementos de venta en la tienda virtual del juego le permiten al jugador crear nuevos estilos, potenciar habilidades y comprar diferentes poderes.

### 2.3. Las adicciones generadas por el juego virtual

El crecimiento y los cambios generados en la industria del entretenimiento ha permitido que las empresas ligadas a los videojuegos logren potenciar su desarrollo por todo el mundo; elementos como el internet, los aparatos móviles, las computadoras, las tabletas tecnológicas y la legalización de diversos videojuegos online han masificado la expansión de diversas categorías y tipos de videojuegos, lo que ha denotado un acrecentamiento en la perturbación de los hábitos saludables en lo que se refiere a la sanidad intelectual de adultos, jóvenes y niños. Ello ha generado que múltiples países tomen cartas en el asunto y planteen medidas que restrinjan o controlen el acceso a estos videojuegos en la red (Uchuypoma, 2017).

Según Uchuypoma (2017), algunas de las características que permiten la adicción a los videojuegos son:

- La facilidad de acceso a través de Internet, redes sociales y otras herramientas tecnológicas.
- La conexión y jugabilidad las 24 horas del día.
- La gran gama de videojuegos gratis en la red.
- La privacidad y la comodidad de jugarlo desde tu casa o cualquier otro lugar.
- Diversos hardware que potencian la experiencia de jugabilidad.
- Nuevas experiencias causadas por la interfaz del Internet u otra herramienta tecnológica.



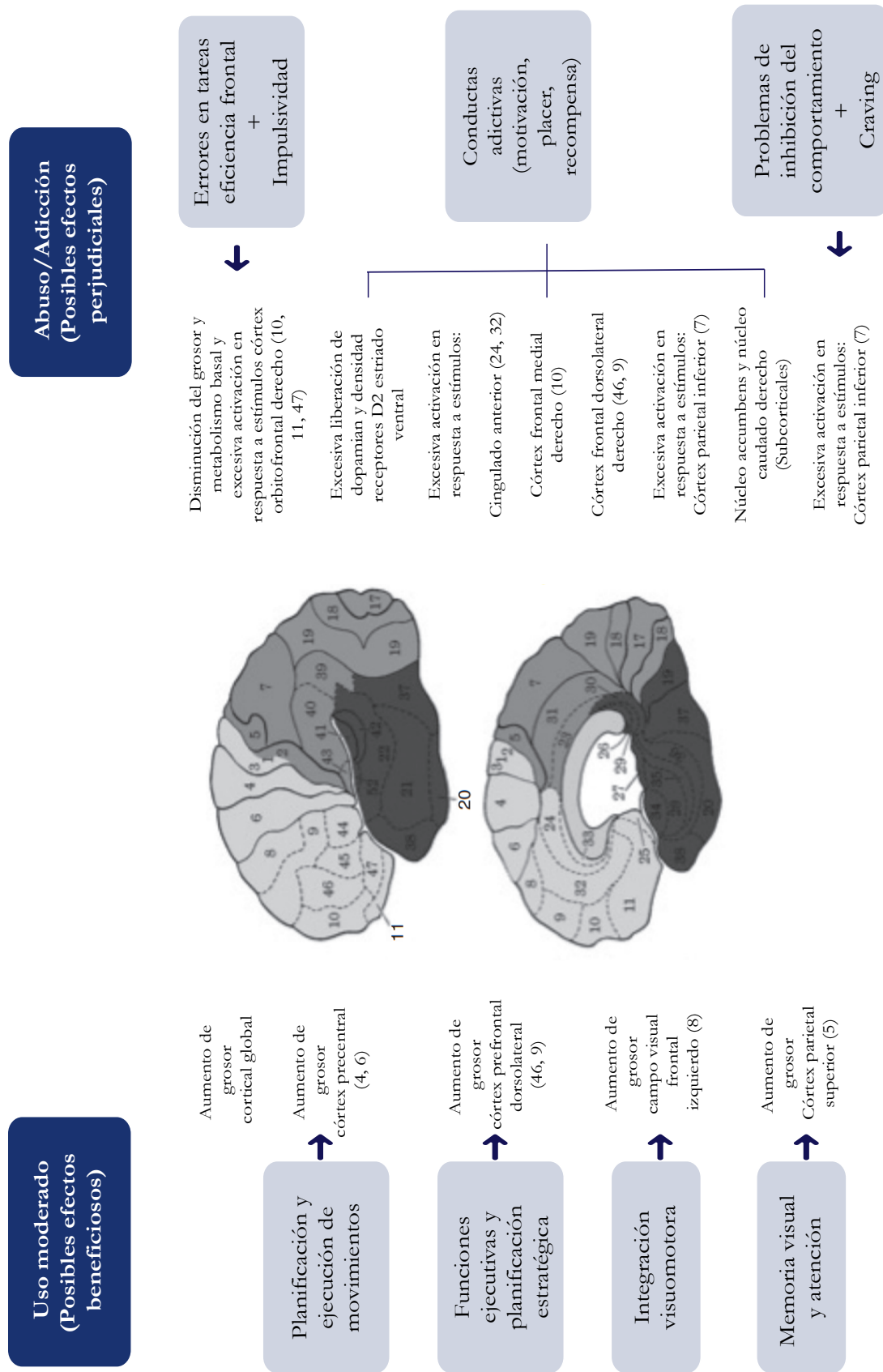
Investigaciones como las realizadas por Huamán & López (2019) demuestran que las adicciones generadas por los videojuegos en línea denotan una presencia negativa en el rendimiento académico escolar, ya que los niños y adolescentes pasan más tiempo jugando que estudiando o cualquier otra actividad productiva; por lo que, es pertinente programas de intervención psicológica que ayuden a controlar y potenciar las habilidades de los niños.

El trastorno generado por la dependencia a los juegos de internet o Internet Game Disorder o IGD, permitiendo otros y llevándolos a un estado crónico, como mencionan Martin et al. (2017) agudizando los trastornos de ansiedad generalizada, de pánico, las fobias sociales. el uso de sustancia y las obsesiones compulsiva.

Sin embargo, Peralta (2019) opina que no es estrictamente negativo el rol de actividades diarias de un jugador en línea. Existen jugadores profesionales que mantienen una alta organización, velando por su bienestar físico y psicológico ya que reciben ingresos por sus actividades y pueden acceder a una buena calidad de vida, a pesar de cambiar su rango de sueño y de permanecer altos periodos de tiempo al frente de una computadora.

De acuerdo a la Figura 1, el uso de los videojuegos en internet presenta efectos beneficiosos y perjudiciales para la salud, a nivel psicosomático. Por ejemplo, los beneficios se fundamentan en el uso moderado de tal objeto, ya que en un rango determinado de tiempo logran fortalecer y aumentar diferentes campos de nuestro cerebro; por el otro lado, los daños y perjuicios se fundamentan en el abuso y la adicción, los cuales permiten errores y problemas funcionales.

Figura 1. Comparación entre un uso moderado y un uso adictivo a los videojuegos en internet



## CAPÍTULO III

### EL COMPORTAMIENTO EN LA EDAD INFANTIL

Actualmente, el mundo se encuentra sumergido en una problemática ocasionada por el COVID- 19, el cual ha hecho que millones de personas cambien su estilo de vida drásticamente. Producto de ello, ha surgido una nueva generación social, la cual se denomina Generación de los pandemials; ellos observan el mundo muy diferente a su generación anterior, Generación Tecnológica o Alfa, pero mantienen una constante que se relaciona con el intercambio digital. Barragán (2021) indica que la característica de esta nueva generación se centra en un crecimiento bajo una normativa de mayor distanciamiento social, económico y comercial; además de, una nueva forma de educación y entretenimiento.

Esto se produce por un mayor consumo tecnológico relacionado con los videojuegos, ya sea en consolas, como en la Internet y aplicaciones dentro del celular, que llaman e incitan una adicción inconsciente del niño o adolescente. Sumado a ello está el desinterés de los padres y falta de educación en el aspecto de la salud mental, que incrementa los índices de adicción tecnológica.

Ejemplo de ello son las crecientes adicciones generadas por los videojuegos y el TikTok; ellos se generan debido a la falta de control por parte de los progenitores, quien observan estos instrumentos como herramientas para distraer o calmar al niño, lo cual genera que

el niño se quede jugando o viendo videos durante varias horas tal como lo corroboran García (2020) y Orgaz (2020) en sendos artículos.

Esta falta de vigilancia por parte de los padres ocasiona que los niños manifiesten conductas irregulares e inestables, las cuales se materializan en agresiones físicas o verbales, sentimientos de ira y comportamientos hostiles. Sánchez (2021) explica que esto se debe a que los niños y adolescentes tienden a imitar las acciones que le sorprenden dentro de los videojuegos o videos, los cuales poseen una violencia gráfica llena de lisuras o frases impropias.

En el Perú, ha ido en incremento estadístico, el grupo de niños que presenta problemas de sueño producto de la adicción a los videojuegos online o de consola; cerca del 29 % de niños entre los 6 y 11 años experimentan problemas para conciliar el sueño, Calderón (2021) resalta las consecuencias que esto genera, como la somnolencia, el desgano, el fastidio, la irritabilidad y comportamientos agresivos.

Esto demuestra una grave problemática dentro de la salud infantil, haciendo necesario investigar nociones generales en relación al comportamiento y buscar las razones de esta predisposición a la adicción tecnológica; además de explicar cuáles son las características de un comportamiento adictivo y evidenciar las manifestaciones de estos comportamientos adictivos originados por los videojuegos.

### 3.1. El comportamiento en la infancia y adolescencia

Valencia (2015) define el comportamiento como el conglomerado de actitudes o respuestas que los individuos presentan frente a los estímulos del exterior, los cuales tienden a influir en diferentes grados el actuar del hombre. Entre los modos de comportamiento tenemos: el comportamiento consciente, realizado bajo el razonamiento; el comportamiento inconsciente, realizado de forma automática y el comportamiento privado, realizado en la intimidad o en la soledad.

El comportamiento en los niños y adolescentes tiende a realizarse por imitación u observación; es por ello que, educar y criar son experiencias importantes dentro del crecimiento del niño; asimismo, las nuevas aplicaciones de crianza positiva observan todo lo que están realizando. En Familia (2019) detalla que este comportamiento por imitación u observación, mantiene un proceso, el cual se presenta a continuación.

**Tabla 6** Proceso del aprendizaje por observación

Proceso	Descripción
Atención	Atención para aprender algo
Representativo	Retener para recordar algo
Reproducción	Reproducir para imitar algo
Motivación	Motivación para seguir imitando algo

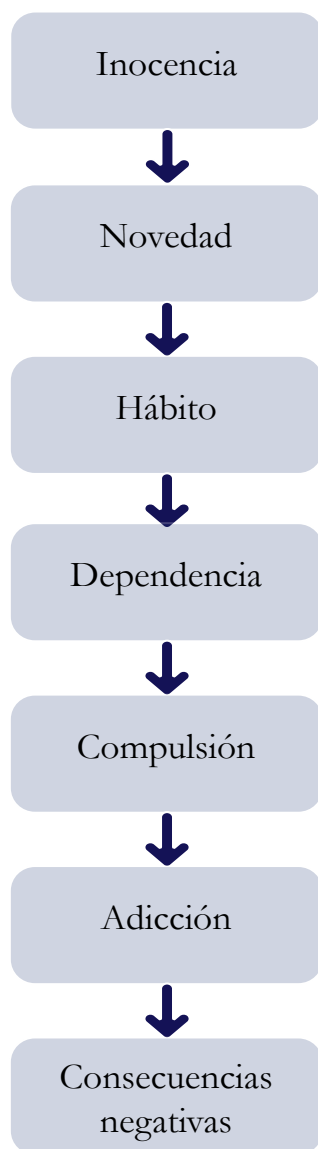
**Nota.** Adaptado de Francia (2021).

De acuerdo a la Tabla 6, el proceso del aprendizaje por observación se inicia en la atención, cuando el niño pone sus sentidos sobre un centro de fijo que le asombra. Después del asombro, se retiene la información e interpreta y memoriza los aspectos más importan-

tes. Posterior a ello, ocurre una reproducción de lo observado y almacenado, el cual logra reforzarse por la motivación ejercida sobre sí mismo o por los demás.

### 3.2. Comportamiento adictivo

**Figura 2.** *Proceso hacia el comportamiento adictivo*



**Nota.** Basado de Griggs (2018).

De acuerdo a la Figura 2, la inocencia es la primera fase hacia el proceso de adicción, en esta etapa los niños no demuestran interés en un determinado objeto. Luego de ello surge el asombro por determinados estímulos novedosos, los cuales se convierten luego en hábitos. Estas etapas no condicionan al niño a determinada dependencia; sin embargo, ella aparece cuando hay un sobre exceso potencial en aquel hábito, lo que lo convierte en un ser dependiente.

En la etapa más avanzada de la dependencia aparece la compulsión, la cual convierte a la persona en un ser automático sobre determinado objeto y posterior a ello surge la adicción. Como comportamiento extremo de la adicción aparecen las consecuencias negativas, las cuales causan un daño significativo en la persona y su entorno.

Griggs (2018) indica que algunos de los síntomas relacionados a la adicción son:

- Preocupación constante por el uso de la Internet.
- Un uso desmedido en las horas sentado frente al computador.
- Poseen un instinto agresivo por el control de la Internet.
- Tienen una fobia a perder la conexión a la red.
- Sentimiento de impaciencia, inquietud, mal humor, depresión e irritabilidad cuando pierden un juego o cuando no juegan.
- Pierde contacto con el mundo exterior debido al uso del Internet.

- Se siente más cómodo con los amigos virtuales que con experiencias reales.
- Descuido en su apariencia.
- Trastornos del sueño y de la personalidad.

### 3.3. La agresividad

La agresividad es catalogada como una fuerza natural que le brinda la posibilidad al ser humano de luchar, ello con la intención de alcanzar un logro en específico o de superar ciertas adversidades. Carrillo (2020) explica, que, en relación al contexto, la agresividad puede ser concebida como positiva o negativa; ya que el hombre puede ser agresivo a la hora de la supervivencia o también puede ser agresivo frente a sus similares.

En relación al segundo caso, el hombre que actúa con agresividad y violencia frente a sus similares demuestra un desequilibrio del poder que es incapaz de controlar, lo que ocasiona que se logren doblegar las resistencias. Ponce (2018) comenta que, de este modo, la violencia no se ejerce contra uno mismo, sino contra el otro, el cual puede desencadenar lesiones físicas y psicológicas leves o graves.

**Tabla 7** Antecedentes de la agresividad

Antecedente	Descripción
Historia coadyuvante	Situaciones y contexto que contribuyen a la agresión
Facilitación social	El aprendizaje agresivo por parte de la familia o la cultura
Temperamento	El estilo de la reacción

**Nota.** Adaptado de Obregón (2017).



De acuerdo a la Tabla 7, los elementos que predisponen la aparición de la agresividad son: la historia coadyuvante, la facilitación social y el temperamento. La aparición de uno o más de ellos contribuyen al hombre a realizar actos agresivos contra otro ser viviente, lo que demuestra un descargo injustificado en la intensidad del ataque y la frustración ejercida.

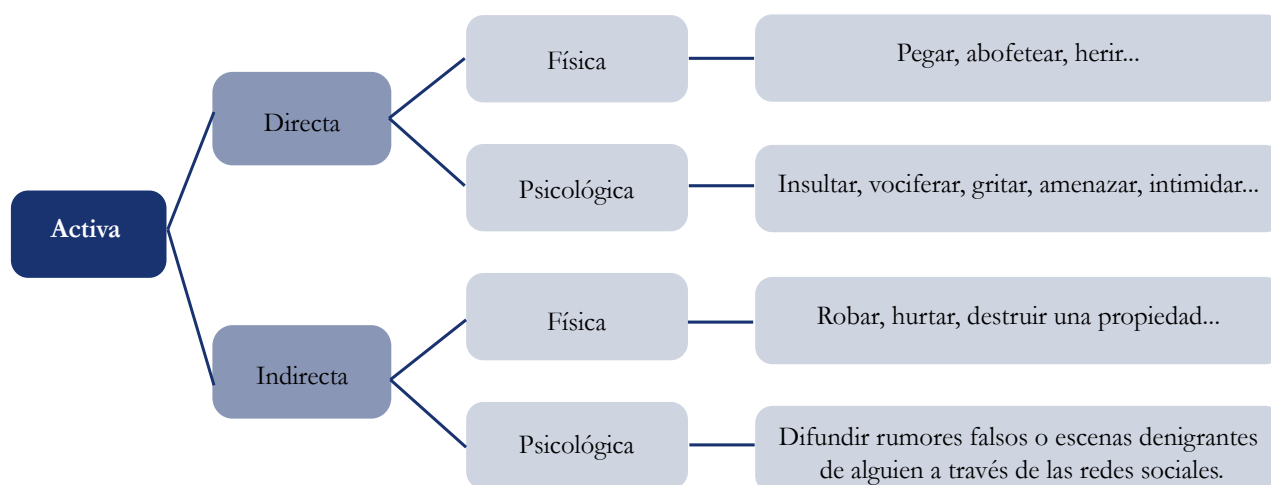
De este modo, visto desde la perspectiva psicopatológica, seguimos con Ponce (2018) al afirmar que la agresividad implica el daño y la destrucción sobre el otro, la cual se realiza de manera premeditada y precipitada, e interfiere en aspectos como el compañerismo, la empatía y la amistad. Por el contrario, ella está acompañada de emociones como la ira, el miedo, la desesperación, el rencor y la rabia.

Las aproximaciones que se abocan al estudio de la agresividad son: teoría activa o innatista y la teoría reactiva o ambientalista; así como diversas perspectivas: perspectiva psicobiológica y la perspectiva en relación al psicoanálisis. Ramírez et al. (2020) explican que la primera teoría indica que la agresividad es un componente orgánico que lo ayuda a sobrevivir; mientras que la segunda indica que ella se influencia en el papel del medio ambiente y los procesos del aprendizaje. Por el lado de las perspectivas, la primera indica que lo biológico es un factor fundamental en la aparición de comportamientos agresivos; mientras que, el segundo indica que las conductas se actualizan en relación al daño, destrucción y humillación del otro.

Andreu (2017) asegura que la agresividad se expresa de dos maneras distintas; por un lado, tenemos a la agresividad activa y por el otro, a la agresividad pasiva. Las dos se subdividen

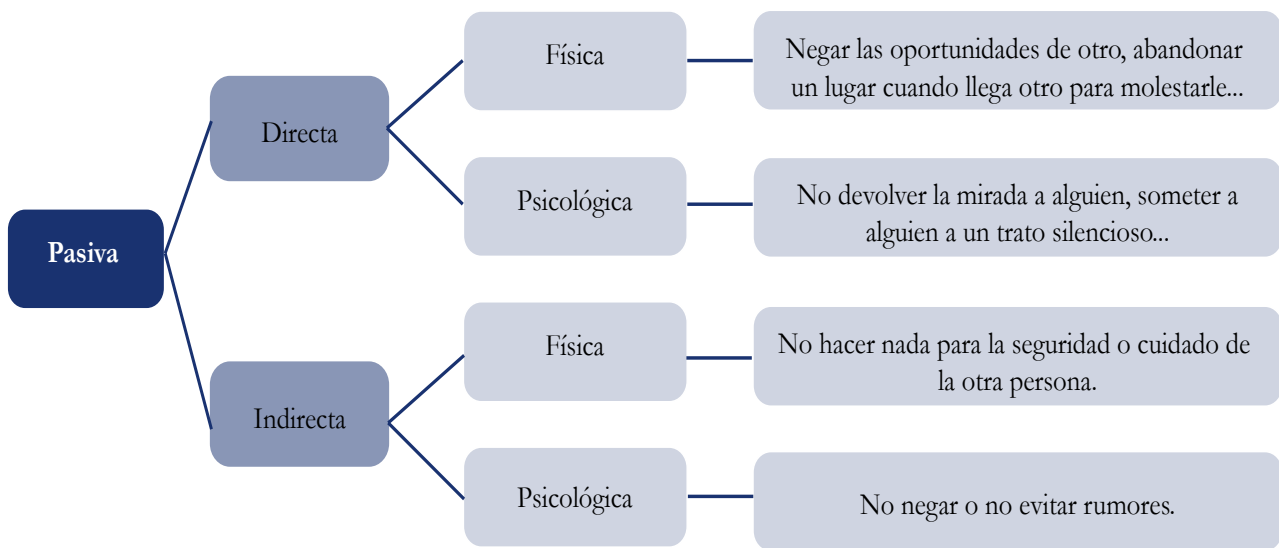
en una variante directa y una variante indirecta, las cuales se manifiestan de manera física y psicológica.

**Figura 3.** *Formas de expresión de agresividad activa*



**Nota.** Tomado de Andreu (2017).

De acuerdo a la Figura 3, la agresividad activa se manifiesta de dos formas: directa e indirectamente. A su vez, la forma de agresividad activa directa se divide en una agresividad física, manifestada en los golpes y una agresividad psicológica, manifestada en los insultos. Por otro lado, la agresividad indirecta también se manifiesta de forma física y psicológica, pero la forma física está ligada al robo o la destrucción de la propiedad, y la forma psicológica, con la difusión de falsedades sobre la otra persona.

**Figura 4.** *Formas de expresión de agresividad pasiva*

**Nota.** Tomado de Andreu (2017).

De acuerdo a la Figura 4, la agresividad pasiva se manifiesta de dos formas: directa e indirectamente. A su vez, la forma de agresividad pasiva directa se divide en una agresividad física, manifestada en la negación y el abandono, y una agresividad psicológica, manifestada en ignorar al otro. Por otro lado, la agresividad indirecta también se manifiesta de forma física y psicológica, pero la forma física está ligada con la apatía hacia otra persona, y la forma psicológica, con no negación de rumores falsos sobre otra persona.

En la edad escolar, los niños y adolescentes pasan por una etapa de transición hacia la adultez donde van descubriendo su cuerpo, su personalidad y su carácter. Un aspecto a tomar en cuenta en el crecimiento del niño y adolescente es su reacción frente a estímulos adversos o el impedimento al conseguir un objetivo determinado. A esta reacción se le

conoce como agresividad y se manifiesta en niños y adolescentes de dos modos distintos: mediante una a) agresividad física y mediante una b) agresividad psicológica.

### **a. La agresividad física**

La agresividad física suele disminuir en los niños entre 6 a 11 años, pero Sabeh et al. (2017) advierten un aumento de la intensidad, producto de provocaciones intencionadas por sus similares. Durante esta etapa se presentan agresiones físicas relacionadas a las peleas o intimidaciones, ello con el fin de manipular o atacar a personas con poca capacidad de reacción.

Sin embargo, ella alcanza su punto más álgido en la adolescencia, ya que se presenta un incremento en las conductas agresivas. Los adolescentes, quienes logran un crecimiento en su musculatura tienden a realizar actos de suma crueldad frente a niños o similares indefensos, lo que ocasiona graves lesiones, destrozos e intimidación.

Cerrón & Dorregaray admiten entre las agresiones físicas, las siguientes expresiones y actos: pellizcar para llamar la atención; lanzar los puños, para librarse de energía; arañar, para estampar su marca; patear, tirar del cabello, dar cabezazos, son utilizadas para referirse a otras personas; sin embargo, tirarse sobre el otro, dar cocacho, golpear con algún objeto, sacar la lengua, empujar, morder, escupir, entre otros. Estos elementos son importantes para la verificación de que si algún niño ha presentado dicho inconveniente.

## **b. La agresividad verbal**

Las agresiones verbales son manifestaciones y reclamos constantes de igualdad sobre algo; así como una muestra de irrespetuosidad, atrevimiento y desparpajo. De acuerdo a ello, las agresiones verbales pueden manifestarse de dos modos; el primero relacionado con una pequeña llamada de atención y el segundo, con un reclamo justificado o injustificado sobre la decisión y forma de realizar el trabajo.

Del mismo modo, también Cerrón & Dorregaray acopian las siguientes expresiones y palabras: tú eres burro, maldito seas, tonto, te mataré, idiota, maricón, te voy a pegar. Estas expresiones y palabras son vociferadas por los niños al observar y asombrarse por un determinado tema; lo que sucede es que los programas o videojuegos que consumen los niños han sido diseñados para una persona con todo el permiso correspondiente.

## **3.4. Otras manifestaciones del comportamiento adictivo**

Entre las manifestaciones evidenciadas producto de un comportamiento adictivo se ha podido tomar en cuenta la agresividad tanto física como verbal, asimismo se presentan emociones negativas.

### **a. Ira**

Es un conjunto de respuestas que surgen como respuesta a un estímulo que causa irritación, furia y cólera. Obregón (2017) añade que este sentimiento es expresado cuando una persona se siente impedido de realizar una acción que significaría alcanzar un grado de

satisfacción ante una carencia justificada, lo cual produce una serie de reacciones psicológicas internas que se materializan en un evento desagradable, lleno de enojo, indignación y coraje.

Pino-Juste et al. (2019) aducen que en los niños estos sentimientos se producen debido a la acumulación de frustraciones o sentimientos de injusticia de diversos hechos, las cuales están sugestionadas bajo creencias equivocadas o representaciones mentales distorsionadas. Ella, en los niños produce un descargo de adrenalina acumulada que causa un estado emocional de irritación intensa.

### **b. Hostilidad**

La hostilidad se refiere a la evaluación negativa que uno realiza sobre otras personas, el cual está acompañado de pensamientos relacionados al daño físico, al daño verbal y a la agresión. Dentro de esta evaluación negativa, el hombre hostil se vale de sentimientos que conciernen a la indignación, el resentimiento y el desprecio.

## CAPÍTULO IV

# LA ADICCIÓN A LOS JUEGOS VIRTUALES Y SU INFLUENCIA EN EL COMPORTAMIENTO

Este capítulo ahonda en la explicación de las relaciones existentes entre las adicciones a los juegos en internet y el comportamiento que produce en los estudiantes. Precisando, se toma como muestra a los alumnos de la institución primaria de la UGEL de Puno estableciendo como eje temporal el año 2018. Puesto que resulta fundamental reconocer los aspectos negativos que pueden producir estos tipos de juegos en la mentalidad y formación de la niñez, los cuales tienden a imitar todo acto que ellos considerarían como asombroso o elocuente.

### 4.1. Objetivos

#### 4.1.1. *Objetivo General*

Establecer el nivel de relación entre la dependencia de los juegos virtuales online y el comportamiento presentado por los educandos del nivel primario de las instituciones de la UGEL Puno en 2018.

#### 4.1.2. *Objetivos específicos*

- Reconocer la correspondencia existente entre la dependencia a los juegos virtuales online y la agresividad en su modalidad física, en los educando de nivel primario de las instituciones de la UGEL Puno en el año 2018.

- Reconocer la correspondencia existente entre la dependencia a los juegos virtuales online y la agresividad en su modalidad verbal, en los educando de nivel primario de las instituciones de la UGEL Puno en el año 2018.
- Reconocer la correspondencia existente entre la dependencia a los juegos virtuales online y la ira en los educandos de nivel primario de las instituciones de la UGEL Puno en el año 2018.
- Reconocer la correspondencia existente entre la dependencia a los juegos virtuales online y la hostilidad en los educandos del nivel primario de las instituciones de la UGEL Puno en el año 2018.
- Conocer el grado de adición a los juegos virtuales online en el que se ubican los educandos del nivel primario de las instituciones de la UGEL Puno en el año 2018.
- Conocer las actitudes y comportamientos presentados por los educandos del nivel primario de las instituciones de la UGEL Puno en el año 2018.

## **4.2. Hipótesis**

### ***4.2.1. Hipótesis general***

El nivel de relación entre la dependencia de los juegos virtuales online y el comportamiento de los educandos del nivel primario de las instituciones de la UGEL Puno en el año 2018 es positiva alta.

### ***4.2.2. Hipótesis específicas***

- El nivel de relación entre la dependencia de los juegos virtuales online y la agresividad física en los educandos del nivel primario de las instituciones de la UGEL es moderado.



- El nivel de relación entre la dependencia de los juegos virtuales online y la agresividad verbal en los educandos del nivel primario de las instituciones de la UGEL mencionada es positivo bajo.
- El nivel de relación entre la dependencia de los juegos virtuales online y la ira en los educandos del nivel primario de las instituciones de la UGEL es positivo bajo.
- El nivel de relación entre la dependencia de los juegos virtuales online y la hostilidad en los educandos del nivel primario de las instituciones de la UGEL es positivo bajo.
- El nivel de dependencia de los juegos virtuales online en el que se ubican los educandos del nivel primario de las instituciones de la UGEL es moderado.
- Los educandos del nivel primario de las instituciones de la UGEL en algunas ocasiones exhiben un comportamiento agresivo tanto físico como verbal, hostil e iracundo.

### **4.3. Método de la Investigación**

#### ***4.3.1. Tipo de Investigación***

La investigación ha sido realizada aplicando el tipo correlacional con muestra intencional. Ha presentado como finalidad establecer el nivel de correlación entre dos variables asociativas y su cruce dimensional. Se ha fundamentado en un enfoque cuantitativo de paradigma positivista y su criterio de propósito fue básico.

#### ***4.3.2 Diseño***

Descriptivo correlacional no experimental.

### 4.3.3 Variables

Variable 1: Adicción a los juegos virtuales online.

Variable 2: Comportamiento.

**Tabla 8** Operacionalización de variables

Variable	Dimensiones	Indicadores
Adicción a los juegos virtuales online	Juegos en internet	Regularidad con que te conectas a internet para emplear mayor tiempo del que planificaste al jugar
		Regularidad con que abandonas los deberes domésticos a fin de estar en conexión para jugar?
		Regularidad con que eliges las "emociones entusiastas" que produce estar conectado a internet, jugando en vez de disfrutar del entorno familiar o social inmediato
		Regularidad con que inicias relaciones amicales con usuarios que juegan online?
		Regularidad con que las personas a tu alrededor deploran el tiempo que le dedicas a los juegos online?
		Regularidad con que tus ocupaciones y deberes son afectados por el tiempo dedicado al internet?
		Regularidad con que revisas tu correo electrónico antes de cualquier otra tarea
		Regularidad con que tus resultados o procesos en el trabajo o estudios se ven alterados por el uso de internet
		Regularidad con que respondes en modo defensivo u ocultas las actividades online como los juegos
		Regularidad con que evades reflexiones incómodas sobre tu existencia con agradables ideas del uso virtual de internet para el juego
		Regularidad con que te encuentras reflexionado sobre el regreso al mundo virtual para reiniciar el juego
		Regularidad con que consideras que la existencia sin internet va a carecer de alegría y cosas positivas
		Regularidad con que respondes gritando o te comportas de manera inadecuada cuando te interrumpen durante un juego virtual online
		Regularidad con que dejas de dormir por estar en línea en internet para ejecutar un juego
		Regularidad con que te encuentras pensando en el mundo virtual online cuando estás desconectado e imaginas que estás en línea para empezar a jugar

Variable	Dimensiones	Indicadores
Adicción a los juegos virtuales online	Juegos en internet	Regularidad con que añades más tiempo cuando te encuentras jugando en línea
		Regularidad con que hiciste el intento de acortar el tiempo de juego y no lo has logrado
		Regularidad con que tratas de ocultar el tiempo que inviertes en los juegos virtuales online
		Regularidad con que decides aumentar el tiempo de juegos en línea que socializar con compañeros o amigos
		Regularidad con que tienes depresión, tensión o nervios cuando no estás en línea para jugar y estas manifestaciones se esfuman al conectarte
Comportamiento	Agresividad física	Regularidad con la que no soy capaz de controlar el impulso de golpear a otra persona
		Regularidad con la que, si soy provocado, podría golpear a alguien
		Regularidad con la que, si soy golpeado respondo igual
		Regularidad con la que, si es preciso usar la violencia para defender mis derechos, procedo
		Regularidad con la que soy molestado a tal grado que debo usar los golpes
		Regularidad con la que amenazo a personas que conozco
	Agresividad verbal	Regularidad con la que estoy tan furioso que daño algunos objetos
		Regularidad con la que estoy en desacuerdo con las personas a mi alrededor
		Regularidad con la que no logro evitar una discusión cuando los que están a mi alrededor no están de acuerdo con mis ideas
	Hostilidad	Regularidad con los que me rodean indican que discuto mucho
		Regularidad con la que me molesto muy rápido, pero recupero el ánimo de forma veloz
		Regularidad con la que cuando me frustró, exhibo la molestia que guardo
		Regularidad con la que me siento molesto en extremo como si fuera a explotar
		Regularidad con la que me alejo de la razón, pierdo los papeles o pierdo los estribos
		Regularidad con la que reflexiono por qué mis resentimientos son profundos
		Regularidad con la que pienso que mis amigos me critican cuando no los veo
		Regularidad con la que si veo personas que me tratan amablemente cuestiono sus motivos
		Regularidad con la que siento que se burlan de mí

#### 4.4. Población

Estuvo compuesta por los educandos pertenecientes a instituciones educativas primarias emblemáticas de la UGEL situada en el departamento de Puno, en el año académico 2018. Detallada como se presenta a continuación:

**Tabla 9** Cantidad de educandos matriculados

Nº	Instituciones Emblemáticas UGEL Puno - Primaria	Nº Alumnos
1	Gran Unidad Escolar San Carlos	2 084
2	Glorioso San Carlos	2 074
3	María Auxiliadora	1 796
TOTAL		5 954

#### 4.5. Muestra

No paramétrica no probabilística por conveniencia intencional. Integrada por los educandos del último año de nivel primario.

**Tabla 10** Estudiantes del sexto grado

Nº	Instituciones Emblemáticas UGEL Puno - Primaria	Grado	Nº Alumnos
1	Gran Unidad Escolar San Carlos	Sexto	180
2	Glorioso San Carlos	Sexto	163
3	María Auxiliadora	Sexto	129
TOTAL			472

#### 4.6. Técnicas e Instrumentos

La técnica utilizada fue la encuesta y el instrumento, el cuestionario en función de las variables involucradas.

#### 4.6.1. Cuestionario Test Tai- adicción a juegos en internet

**Tabla 11** Escalas del cuestionario Test Tai

Escalas	Rango	Puntos
Normal	0 – 30	Tuvo dominio en cuanto al uso del internet
Leve	31- 49	Pudo navegar durante un tiempo largo, pero controlado
Moderado	50 -79	Presentó problemas ocasionales/frecuentes debido al uso de internet.
Grave	80 – 100	Presentó problemas significativos debido al uso de internet.

**Nota.** Cuestionario- comportamiento del estudiante.

Con la finalidad de establecer una métrica en la conducta de los educandos, fue aplicada una reducida versión del cuestionario AQ de Buss y Perry traducido y compuesto por 20 ítems y divididos mediante la escala de Likert, la cual consta de cinco alternativas: 1, que fue igual a “Muy rara vez”; 2, a “Rara vez”; 3, a “A veces”; 4, a “Frecuentemente” y 5, a “Muy frecuentemente”. Asimismo, este cuestionario constó de cuatro dimensiones: agresividad física, con 7 ítems; agresividad verbal, con 4 ítems; ira, con 4 ítems y hostilidad, con 5 ítems.

Precisó para su aplicación de un tiempo bimensual. La primera variable se dispuso en un mes y la segunda en la misma cantidad. Posterior a ello se crearon las tablas de elaboración frecuencial, figuras, análisis, interpretación y discusión.

## 4.7 Prueba de Hipótesis

### 4.7.1. Planteamiento

Ho:  $r = 0$  No existe correlación entre la adicción a los juegos en internet y el comportamiento de los estudiantes.

Hi:  $r > 0$  Existe correlación la adicción a los juegos en internet y el comportamiento de los estudiantes.

#### 4.7.2. Nivel de significancia

$$\alpha = 5 \%$$

#### 4.8 Validez, Confiabilidad

Ha sido analizado con el alfa de Cronbach, el mismo que resultó fiable según Vigil-Colet et al. (2005), con una escala total de  $\alpha = 0.87$  según Morales et al. (2005). Se ha adaptado y aplicado a la muestra.

#### 4.9 Resultados

##### 4.9.1. Relación entre la dependencia a los juegos virtuales online y el comportamiento

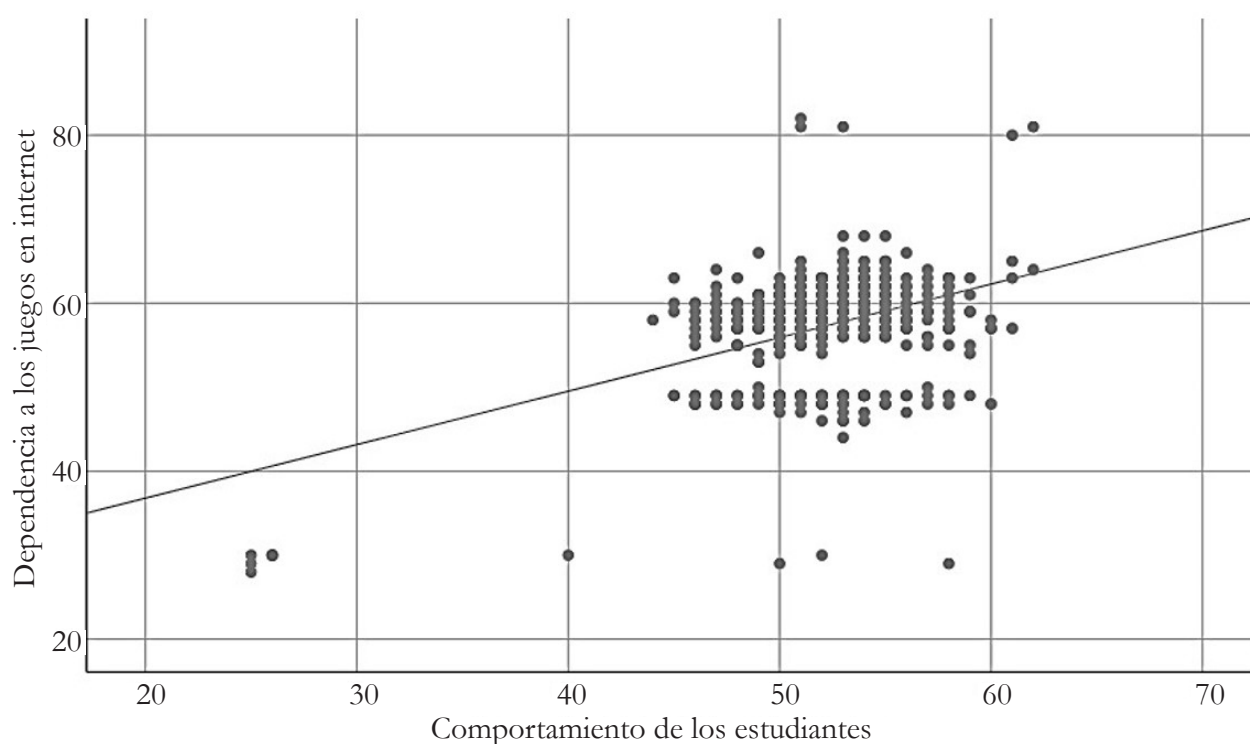
Para lograr los resultados estudiados de manera asociativa, fueron aplicados formatos y aplicadores del programa estadístico informático SPSS, a partir de la sistematización de los datos y del proceso de recojo de ellos. Los resultados que respondieron a cada objetivo planteado se presentan al detalle en las siguientes tablas y figuras:

**Tabla 12** Matriz de correlación (conducta y dependencia a juegos virtuales)

		Dependencia a los juegos en Internet (Agrupada)	Comportamiento estudiantil (Agrupada)
Rho de Spearman	Adicción a los juegos en Internet	Coefficiente de correlación	1
		Sig. (bilateral)	0.51
		N	0.000
	Comportamiento estudiantil	Correlación de Pearson	472
		Sig. (bilateral)	4723
		N	1

En la Tabla 12 se encuentran los resultados de la estimación de la correlación de Pearson. Como se pudo observar, el valor del coeficiente estimado fue de 0.51, lo cual corresponde a una correlación positiva regular. Por otro lado, el P-valor resultó 0.000, este valor fue menor que 0.01, por lo tanto, la correlación estimada fue significativa en términos estadísticos a un nivel de 99 % de confianza. Se rechaza la hipótesis del investigador puesto que la correlación a pesar de ser estadísticamente significativa, es baja, no alta como se propone en la hipótesis.

**Figura 5** *Diagrama de dispersión entre la dependencia a los juegos en Internet y el comportamiento estudiantil*



En la figura 5 se observó que existió una relación lineal positiva entre las variables estudiadas; sin embargo, se observaron valores que están dispersos. Ello quiere decir que, hubo valores que se alejaron considerablemente de la línea de tendencia, lo cual indicó que la relación o asociación entre las dos variables fue regular.

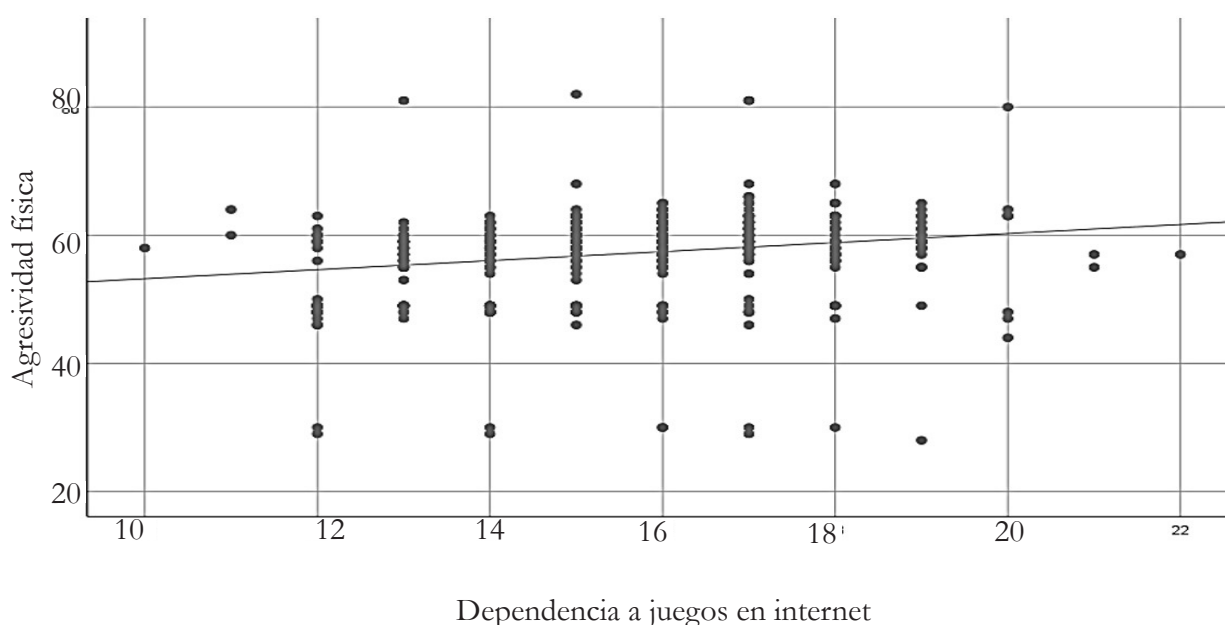
#### 4.9.2. Relación entre la dependencia a los Juegos en Internet y la agresividad física

**Tabla 13** Matriz de correlación (juegos en internet y la agresividad física)

		Dependencia a los juegos en Internet (Agrupada)	Agresividad física (Agrupada)
Rho de Spearman	Dependencia a los juegos en Internet	Coefficiente de correlación	1
		Sig. (bilateral)	0.000
		N	472
	Agresividad física	Coefficiente de correlación	0.32
		Sig. (bilateral)	0.000
		N	472

En la Tabla 13 se presentan los resultados y la ubicación de la estimación de la correlación de Spearman en relación a los valores. El valor del coeficiente estimado fue de 0.32, lo cual corresponde a una correlación baja entre la dependencia a los juegos en Internet y la agresividad física de los estudiantes. La correlación estimada fue significativa en términos estadísticos. Se rechaza la hipótesis del investigador, a pesar de que es estadísticamente significativa la relación, su nivel es bajo, no moderado como propone la hipótesis.

**Figura 6** Diagrama de dispersión (agresividad física y dependencia a juegos en internet)





En la Figura 6 se presentó el diagrama de dispersión de dos variables: la adicción a los juegos en Internet y la agresividad física. Se observó que existió una relación o asociación baja entre las variables estudiadas, ya que se observaron valores que estuvieron muy dispersos; es decir, hubo valores que se alejaron considerablemente de la línea de tendencia.

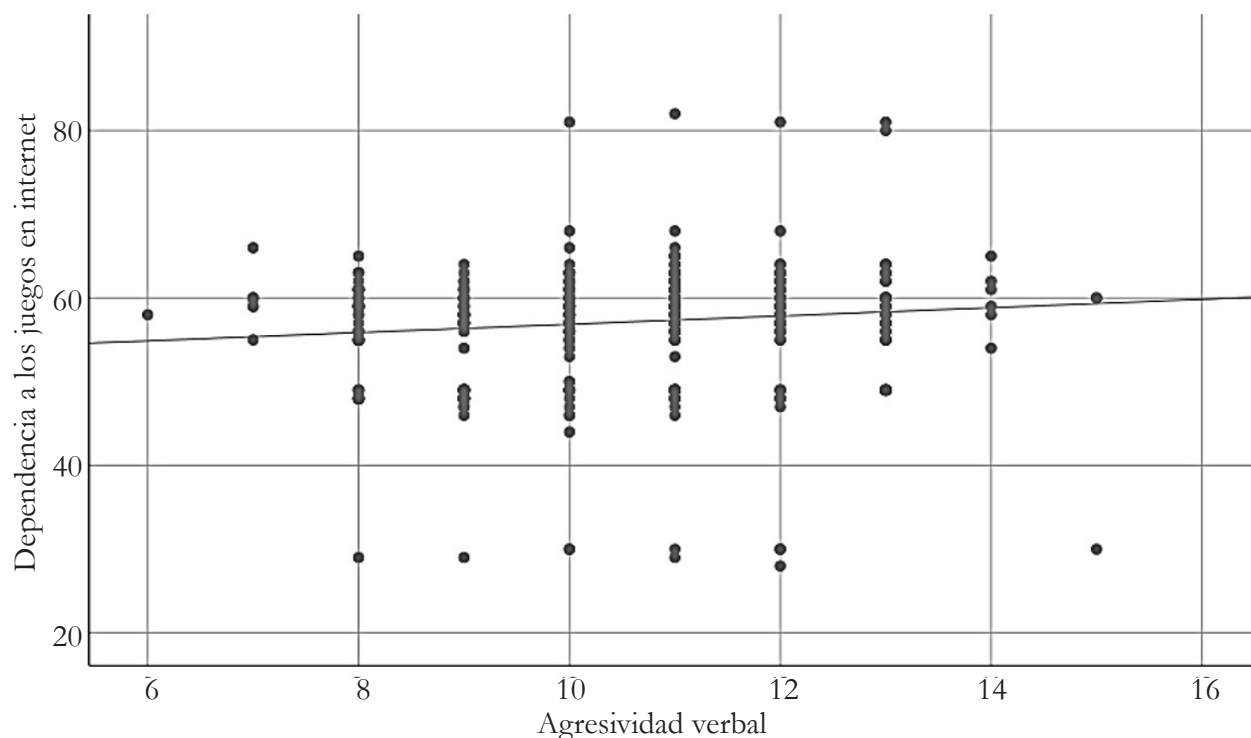
#### 4.9.3. Relación entre la adicción a los juegos en internet y la agresividad verbal

**Tabla 14** Matriz de correlación (dependencia a juegos en internet y agresividad verbal)

		Dependencia a los juegos en Internet (Agrupada)	Agresividad verbal (Agrupada)
Rho de Spearman	Dependencia a los juegos en Internet	Coefficiente de correlación	1
		Sig. (bilateral)	0.014
		N	472
	Agresividad verbal	Coefficiente de correlación	0.16
		Sig. (bilateral)	0.014
		N	472

En la Tabla 14 se presentan los resultados obtenidos relacionados a la correlación de Spearman. El valor del coeficiente estimado fue de 0.16; indicando esto una correlación positiva baja. Por otro lado, el P-valor resultó 0.014, este valor fue menor que 0.05; por lo tanto, la correlación estimada fue significativa en términos estadísticos a un nivel de 95 % de confianza. Se acepta la hipótesis del investigador puesto que la correlación es positiva, baja y estadísticamente significativa.

**Figura 7** Diagrama de dispersión (agresividad verbal y dependencia a juegos en internet)



En la Figura 7 se presentó el diagrama de dispersión entre la dependencia a los juegos en Internet y la agresividad verbal. Se observó que existió una relación o asociación baja ya que se observaron valores que estuvieron muy dispersos; es decir, hubo valores que se alejaron considerablemente de la línea de tendencia.

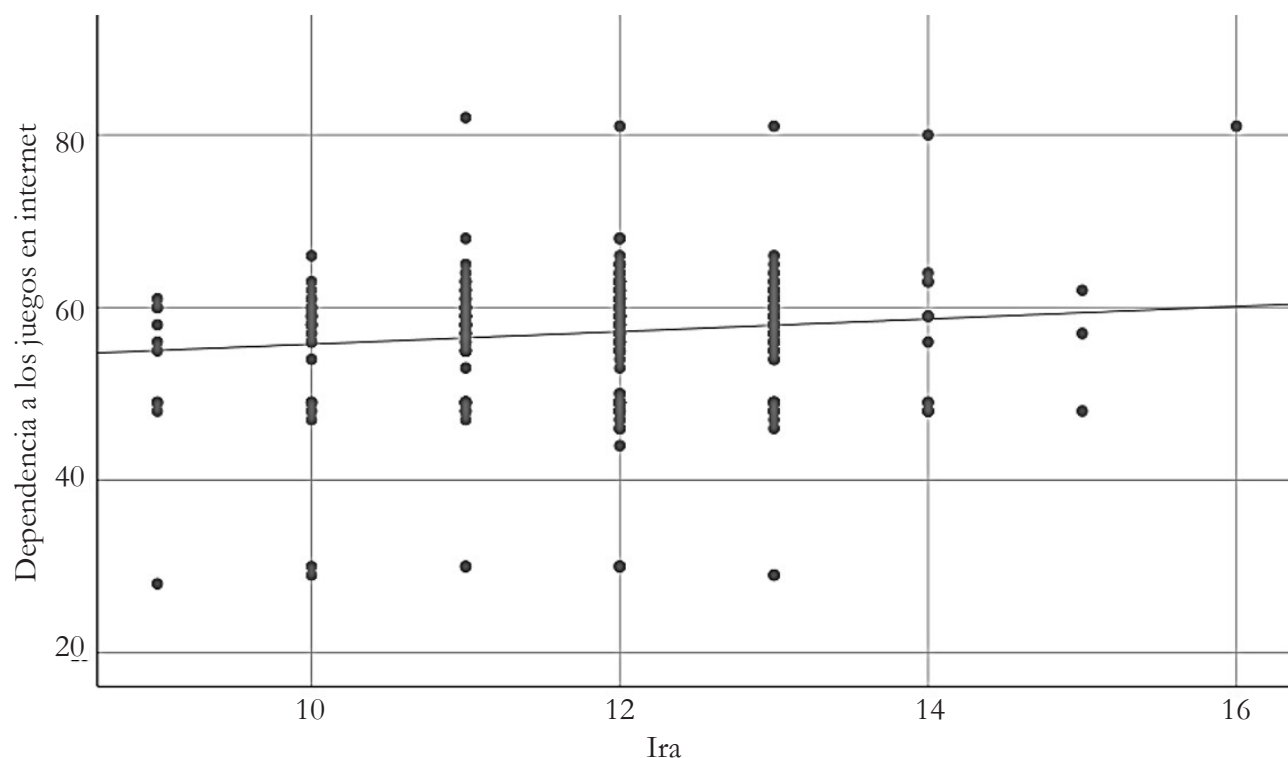
#### 4.9.4. Relación entre la dependencia a los juegos en internet y la ira

**Tabla 15** Matriz de correlación (ira y dependencia a juegos virtuales)

		Dependencia a los juegos en Internet (Agrupada)	Ira (Agrupada)
Rho de Spearman	Dependencia a los juegos en Internet	Coefficiente de correlación	1
		Sig. (bilateral)	0.018
		N	472
	Ira	Coefficiente de correlación	0.124
		Sig. (bilateral)	0.018
		N	472

En la Tabla 15 se presentaron los resultados obtenidos relacionados a la correlación de Spearman. El valor del coeficiente estimado fue de 0.124, lo cual corresponde a una correlación positiva baja. Por otro lado, el P-valor resultó 0.018, este valor fue menor que 0.05; por lo tanto, la correlación estimada fue significativa en términos estadísticos a un nivel de 95 % de confianza. Se acepta la hipótesis del investigador puesto que la correlación es positiva, baja y estadísticamente significativa.

**Figura 8** *Diagrama de dispersión (ira y dependencia a juegos virtuales)*



En la Figura 8 se presentó el diagrama de dispersión entre la dependencia a los juegos en Internet y la ira de los estudiantes. Se observó que existió una relación o asociación baja entre la ira y la dependencia a los juegos virtuales, ya que se observaron valores que estuvieron muy dispersos; es decir, hubo valores que se alejaron considerablemente de la línea de tendencia.

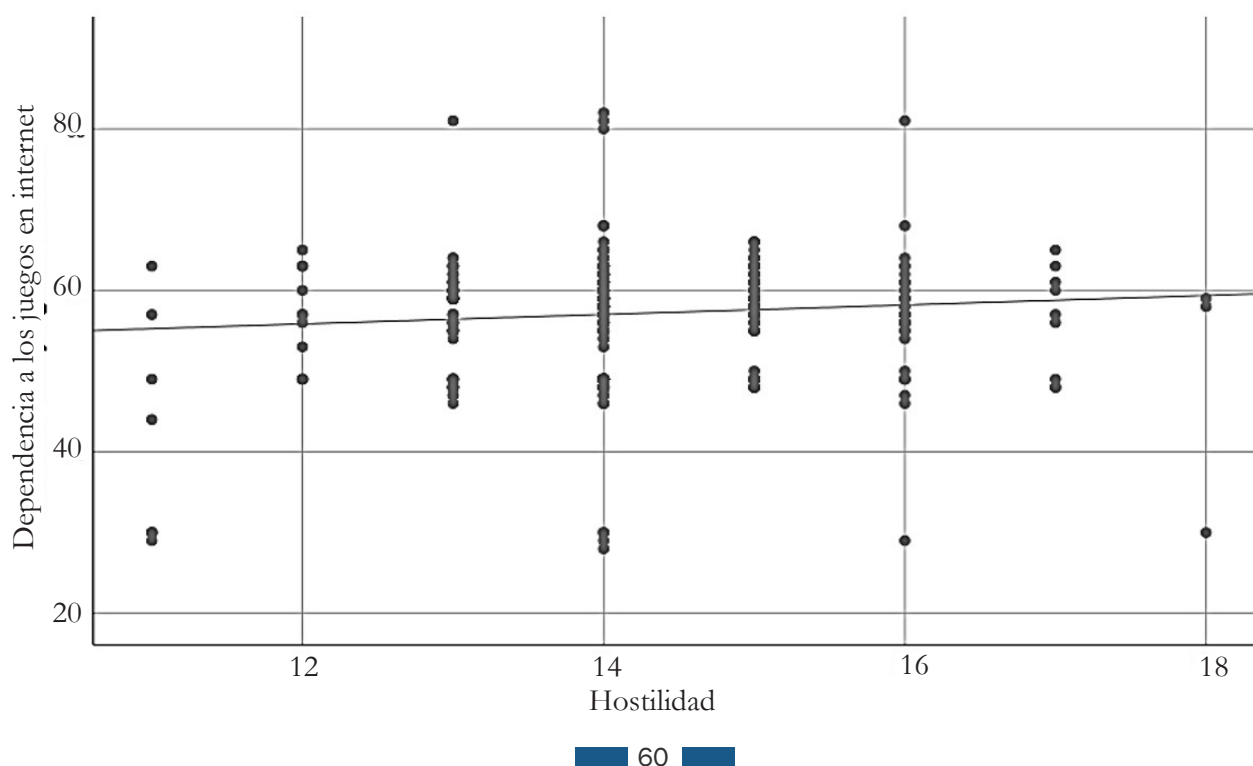
#### 4.9.5. Relación entre la dependencia a los juegos en internet y la hostilidad

**Tabla 16** Matriz de correlación (hostilidad y dependencia a juegos virtuales)

		Dependencia a los juegos en Internet (Agrupada)	Hostilidad (Agrupada)
Rho de Spearman	Dependencia a los juegos en Internet	Correlación de Pearson	1
		Sig. (bilateral)	0.099
		N	472
	Hostilidad	Correlación de Pearson	0.099
		Sig. (bilateral)	0.042
		N	472

En la Tabla 16 se presentan los resultados obtenidos relacionados a la correlación de Spearman. El valor del coeficiente estimado fue de 0.099; indicando una correlación positiva baja entre la dependencia a los juegos en Internet y la hostilidad de los estudiantes. Por otro lado, el P-valor resultó 0.042, este valor fue menor que 0.05; por lo tanto, la correlación estimada fue significativa. Se acepta la hipótesis del investigador puesto que la correlación es positiva, baja y estadísticamente significativa.

**Figura 9** Diagrama de dispersión (hostilidad y dependencia a juegos virtuales)



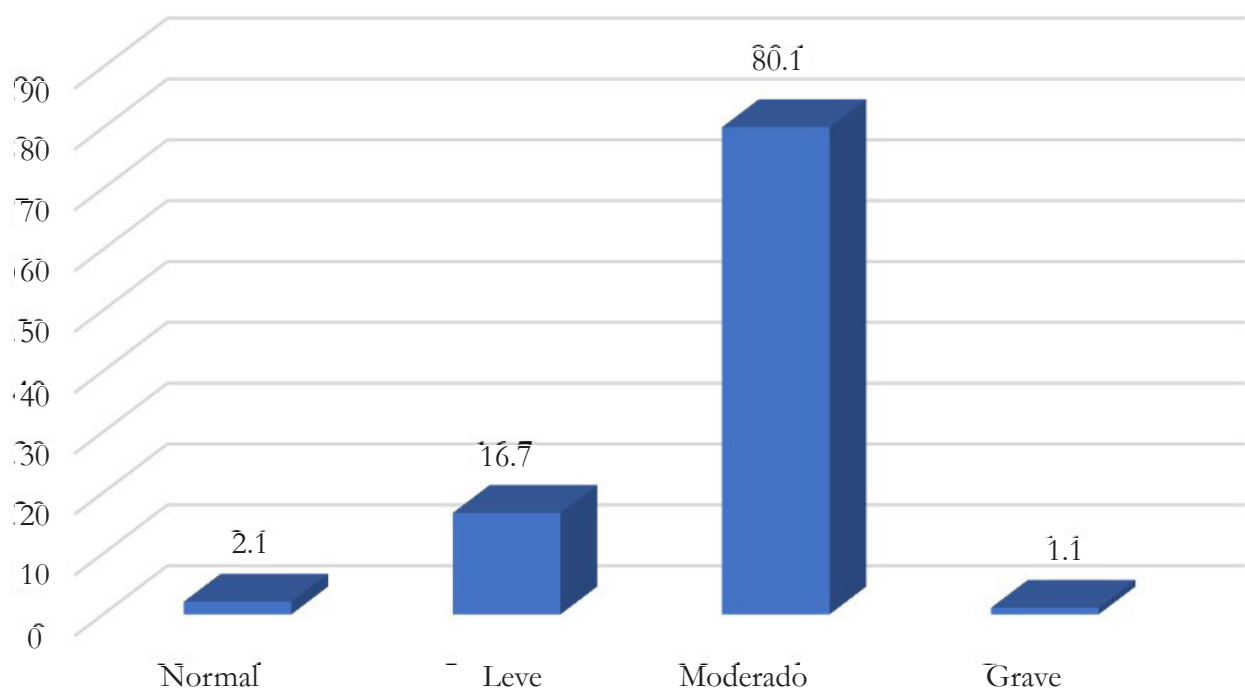
En la Figura 9 se presentó el diagrama de dispersión de dos variables: la adicción a los juegos en Internet y hostilidad de los estudiantes. Se observó que existió una relación o asociación baja entre la dependencia a los juegos en internet y la hostilidad, ya que se observaron valores que estuvieron muy dispersos; es decir, hubo valores que se alejaron considerablemente de la línea de tendencia.

#### 4.9.6. Nivel de adicción

**Tabla 17** Nivel de adicción

Escala	Rango	Frecuencia	Porcentaje
Normal	0-30	10	2.1 %
Leve	31-49	79	16.7 %
Moderado	50-79	378	80.1 %
Grave	80-100	5	1.1 %
<b>TOTAL</b>		472	100.0 %

**Figura 10** Nivel de adicción



Según los resultados reflejados en la figura 10, en relación con la adición a los juegos en Internet, se obtuvieron los siguientes resultados: el 80.1 % de estudiantes se ubicaron en la escala moderado; el 1.1 %, en la escala grave; el 16.7 %, en la escala leve y el 2.1 %, en la escala normal.

#### 4.9.7. Nivel de agresividad física

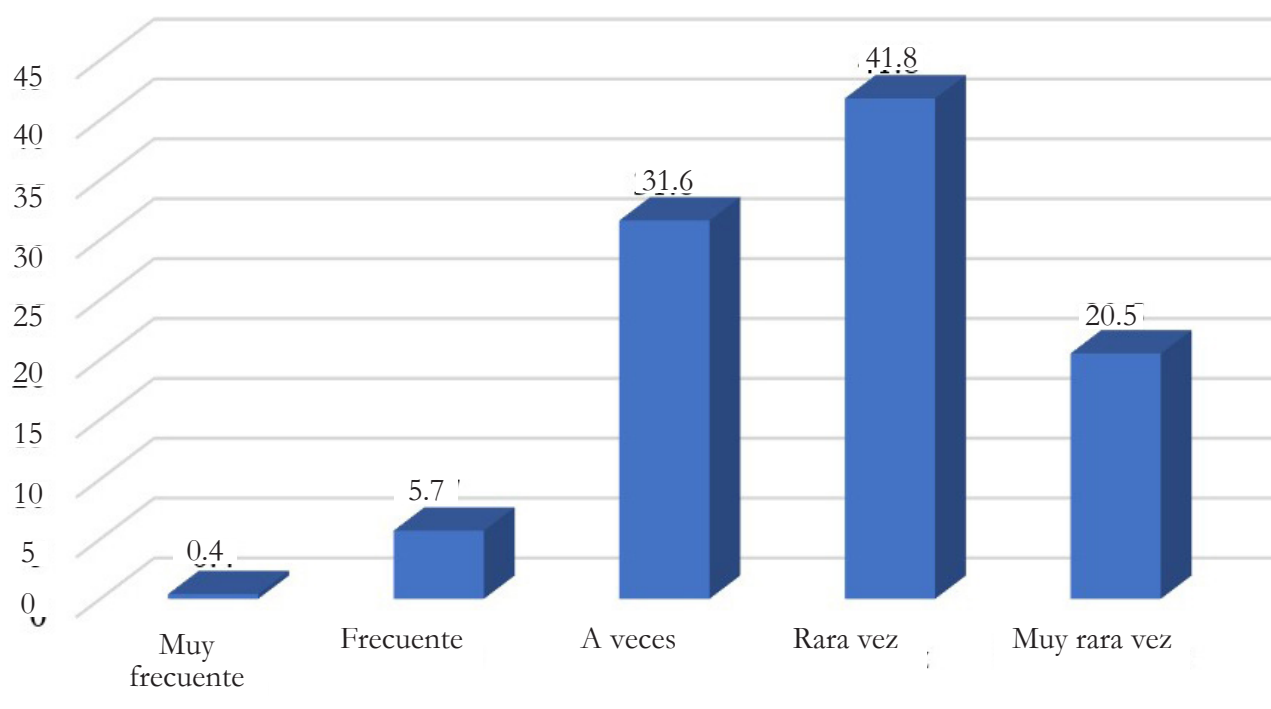
**Tabla 18** Nivel de agresividad física

			Alternativas					
			Muy frecuente	Frecuente	A veces	Rara vez	Muy rara vez	TOTAL
ÍTEMs: Regularidad con la que...	...no logro controlar el deseo de golpear	f	0	1	50	335	86	472
		%	0.0 %	0.2 %	10.6 %	71.0 %	18.2 %	100.0 %
	...si soy provocado puedo golpear a otros	f	0	0	26	377	69	472
		%	0.0 %	0.0 %	5.5 %	79.9 %	14.6 %	100.0 %
	...si me golpean respondo con otro golpe	f	0	26	96	312	38	472
		%	0.0 %	5.5 %	20.3 %	66.1 %	8.1 %	100.0 %
ÍTEMs: Regularidad con la que...	...sí tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago.	f	11	92	325	43	1	472
		%	2.3 %	19.5 %	68.9 %	9.1 %	0.2 %	100.0 %
	...mis compañeros me molestan tanto, hasta el punto que llegamos a pegarnos	f	1	41	371	53	6	472
		%	0.2 %	8.7 %	78.6 %	11.2 %	1.3 %	100.0 %
	...he amenazado a gente que conozco	f	2	19	106	155	190	472
		%	0.4 %	4.0 %	22.5 %	32.8 %	40.3 %	100.0 %
	...he estado tan molesto hice daño a las cosas	f	0	10	70	105	287	472
		%	0.0 %	2.1 %	14.8 %	22.2 %	60.8 %	100.0 %
	PROMEDIO	f	2	27	149.14	197.14	99.61	472
		%	0.4 %	5.7 %	31.6 %	41.8 %	20.5 %	100.0 %

Según la Tabla 18, el 71 % de estudiantes admitió que, rara vez, no pudo controlar el impulso de golpear a otra persona. El 79.9 % de estudiantes señaló que pudo golpear, rara vez, a otra persona si le provocan lo suficiente. El 66.1 % de estudiantes admitió que

respondió, rara vez, golpeándole si alguien lo golpeaba primero. El 68.9 % de estudiantes señaló que tuvo que recurrir, a veces, a la violencia para proteger sus derechos. El 78.6 % de estudiantes admitió que llegaron, a veces, hasta pelearse cuando sus compañeros lo molestaban tanto. El 40.3 % de estudiantes admitió que ha amenazado, muy rara vez, a gente que conocía. El 60.8 % de estudiantes señaló que ha llegado, muy rara vez, a estar tan molesto y furioso que dañó algunas cosas.

**Figura 11** *Agresividad física*



Según los resultados presentados en la figura 11, el 41.8 % de estudiantes presentó, rara vez, la agresividad física; mientras que, el 0.4 % de estudiantes, muy frecuentemente; el

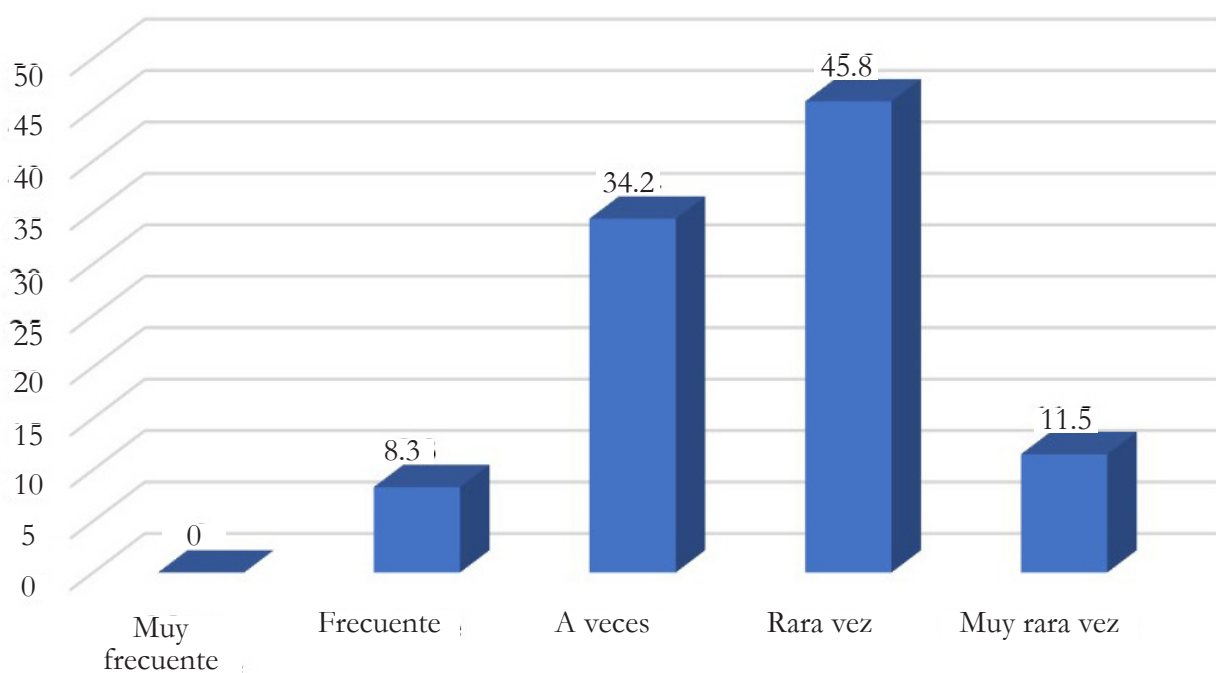
31.6 %, a veces; el 5.7 %, frecuentemente, y el 20.5 %, muy rara vez.

#### 4.9.8. Nivel de agresividad verbal

**Tabla 19** Nivel de agresividad verbal

				Alternativas				
				Muy frecuente	Frecuente	A veces	Rara vez	Muy rara vez
ITEMS: Regularidad con la que...	...discuto si hay discordancia con mi grupo de amigos	f		0	0	66	339	67
		%		0.0 %	0.0 %	14.0 %	71.8 %	14.2 %
	...no estoy de acuerdo con mis compañeros o con alguien	f		0	65	352	47	8
		%		0.0 %	13.8 %	74.6 %	10.0 %	1.7 %
	... no logro evitar discusiones por no estar de acuerdo	f		0	88	185	137	62
		%		0.0 %	18.6 %	39.2 %	29.0 %	13.1 %
	...mi entorno directo dice que suelo discutir	f		0	4	46	341	1
		%		0.0 %	0.8 %	9.7 %	72.2 %	0.2 %
	PROMEDIO	f		0	29.25	162.25	216.00	54.5
		%		0.0 %	8.3 %	34.4 %	45.8 %	11.5 %

**Figura 12** Agresividad verbal





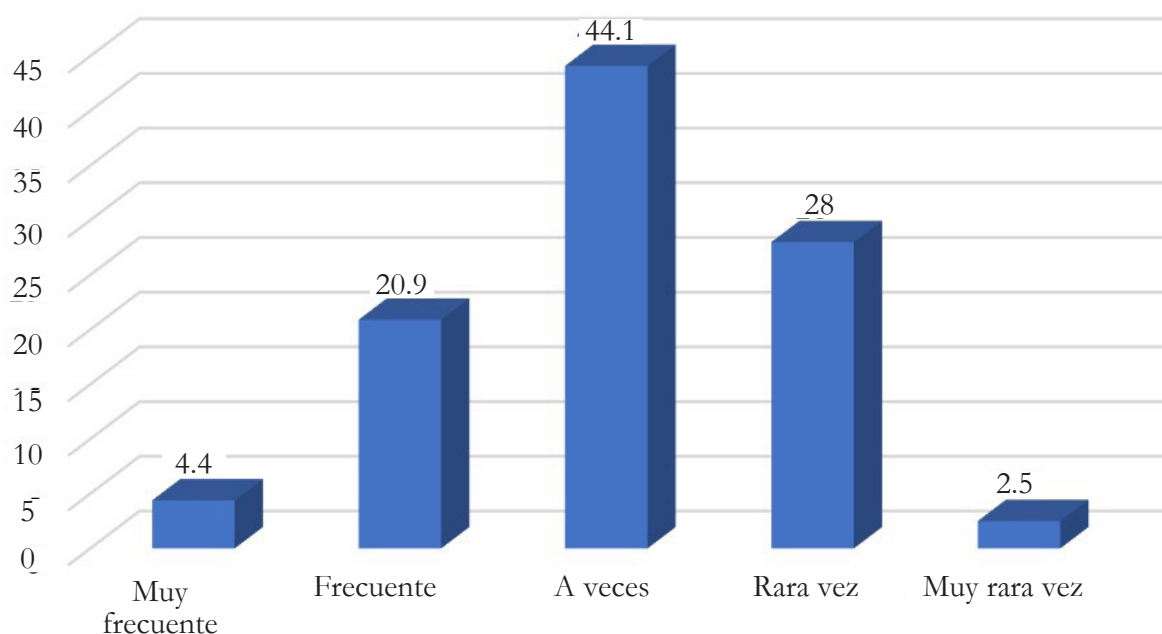
Según la Tabla 19, el 71.8 % de estudiantes admitieron que discutió o se enojó, rara vez, con sus amigos cuando no estuvo de acuerdo con ellos. El 74.6 % de estudiantes señaló que a veces no está de acuerdo con sus compañeros o con alguien. El 39.2 % de estudiantes admitió no poder evitar, a veces, discutir con la gente, sus compañeros o sus amigos cuando no estuvo de acuerdo con ellos. El 72.2 % de estudiantes admitió que sus amigos o compañeros dicen que él (o ella) discute mucho.

Según los resultados reflejados en la figura 12, el 45.8 % de estudiantes presentó, rara vez, la agresividad verbal; el 8.3 % de estudiantes, frecuentemente; el 34.4 %, a veces, y el 11.5 %, muy rara vez.

#### 4.11.9. Nivel de ira

**Tabla 20** Nivel de ira

			Alternativas					
			Muy frecuente	Frecuente	A veces	Rara vez	Muy rara vez	TOTAL
ITEMS: Regularidad con la que...	...me enojo, pero se disipa raudamente	f	68	341	61	2	0	472
		%	14.4 %	72.2 %	12.9 %	0.4 %	0.0 %	100.0 %
	...cuando estoy frustrado, muestro el enfado que tengo	f	0	3	369	90	10	472
		%	0.0 %	0.6 %	78.2 %	19.1 %	2.1 %	100.0 %
	... pienso que estoy a punto de estallar	f	16	51	385	20	0	472
		%	3.4 %	10.8 %	81.6 %	4.2 %	0.0 %	100.0 %
	...soy sobrepasado por mis emociones, perdiendo mi racionalidad	f	0	0	18	416	38	472
		%	0.0 %	0.0 %	3.8 %	88.1 %	8.1 %	100.0 %
	PROMEDIO	f	21	98.75	208.25	132	12	472
		%	4.4 %	20.9 %	44.1 %	28.0 %	2.5 %	100.0 %

**Figura 13** *Nivel de ira*

Según la Tabla 20, se evidenció que el 72.2 % de estudiantes admitió que se enfadó frecuentemente, pero que se le pasó en seguida. El 78.2 % de estudiantes mostró, a veces, el enfado que poseyó cuando estuvo frustrado. El 81.6 % de estudiantes admitió que se sintió, a veces, tan enfadado, tan molesto como si estuviera a punto de estallar. El 88.1 % de estudiantes admitió que perdió rara vez los estribos o los papeles sin razón.

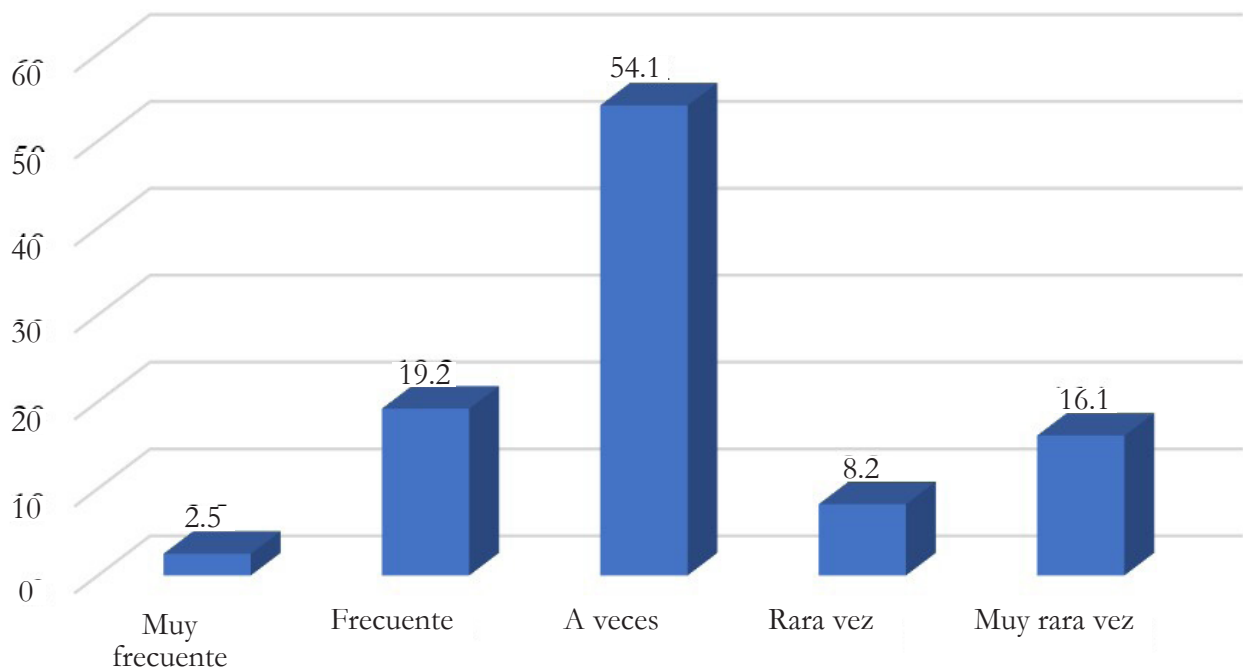
Según los resultados reflejados en la figura 13, el 44.1 % de estudiantes presentó, a veces, la ira; el 2.5 % de estudiantes, muy rara vez; el 28 %, rara vez; el 4.4 %, muy frecuentemente, y el 20.9 %, frecuentemente.

#### 4.9.10. Nivel de hostilidad

**Tabla 21** Nivel de hostilidad

		Alternativas						
		Muy frecuente	Frecuente	A veces	Rara vez	Muy rara vez	TOTAL	
ITEMS: Regularidad con la que...	... tengo envidia	f	0	3	17	77	375	472
		%	0.0 %	0.6 %	3.6 %	16.3 %	79.4 %	100.0 %
	...me pregunto por qué me resiento	f	11	45	399	17	0	472
		%	2.3 %	9.5 %	84.5 %	3.6 %	0.0 %	100.0 %
	... imagino que hablan a mis espaldas	f	30	371	68	3	0	472
		%	6.4 %	78.6 %	14.4 %	0.6 %	0.0 %	100.0 %
	... al ver a los demás actuar con amabilidad me pregunto qué quieren	f	1	4	377	86	4	472
		%	0.2 %	0.8 %	79.9 %	18.2 %	0.8 %	100.0 %
	...creo que se ríen de mí		16	30	415	10	1	472
			3.4 %	6.4 %	87.9 %	2.1 %	0.2 %	100.0 %
	PROMEDIO	f	21	98.75	208.25	132	12	472
		%	4.4 %	20.9 %	44.1 %	28.0 %	2.5 %	100.0 %

**Figura 14** Nivel de hostilidad



Según la Tabla 21, el 79.4 % de estudiantes admitieron ser bastante envidiosos muy rara vez. El 84.5 % de estudiantes afirmaron que solían preguntarse, a veces, por qué se sentían tan resentidos por algunas cosas. El 78.6 % de estudiantes creyeron, frecuentemente, que sus amigos les criticaban a sus espaldas. El 79.9 % de estudiantes se preguntaron, a veces, qué querían cuando la gente o alguien se muestra especialmente amigable. El 87.9 % de estudiantes sintió, a veces, que la gente se estaba riendo de él (o ella) a sus espaldas.

Según los resultados reflejados en la figura 14, el 54.1 % de estudiantes presentaron, a veces, la hostilidad; el 2.5 % de estudiantes, muy frecuentemente; el 19.2 %, frecuentemente; el 8.2 %, rara vez, y el 16.1 % muy rara vez.

#### **4.10 Discusión**

Existe una relación positiva y regular a entre la adicción a los juegos online virtuales y la conducta o comportamiento del educando del sector antes mencionado. Esto tiene su sustento en el coeficiente de correlación de Pearson 0.51 y el nivel de significancia. Del mismo modo, ha entrado en evidencia el paradigma de la escuela positivista de Comte (1980) dado que ha sido demostrado de manera objetiva la veracidad tanto en el análisis de tablas y figuras en el lapso de la investigación.

Se ha puesto en evidencia que existe un grupo formado por un nutrido número de educandos dependientes a los juegos online y en muchos de estos casos, los familiares y tutores influyeron de manera directa. El entorno tiene que ser tomado en cuenta durante el desarrollo de programas enfocados en disminuir el uso indiscriminado de la red en el nivel

adolescente, preadolescente e infantil, concordando con Widvanto & McMurrin en sus postulados (2004).

A la antigua premisa del juego online para el alivio del estrés y la tensión, se opone el estudio de Griffiths et al. (2004), quienes evidenciaron los riesgos y comportamientos negativos derivados de este hecho. Lo que aconteció, según indica Flusser (2013), es que los nuevos sistemas virtuales de información llamaron poderosamente la atención del educando y sin ser conscientes dependían casi por entero de estar en línea. La reducción de su uso en la cotidianidad es parte de una agenda que tenemos pendiente con las generaciones futuras.

Estallo (2001) indica que existen en la virtualidad generada por internet una serie de conductas y comportamientos capaces de iniciar o reforzar apegos excesivos y nocivos o adicciones. Viñas et al. (2002) complementan que son los elementos constitutivos y características intrínsecas de la virtualidad los que producen este efecto, puesto que proveen de una falsa sensación de seguridad, dentro del anonimato, un cierto sentido de comunidad, construcción de identidad imaginaria con avatares y símbolos y la sensación de inmediatez. Redondo et al. (2016) apuntan a que esto se debe a una comodidad en la escritura tras una pantalla o dispositivo, lo que resulta mucho menos agobiante que la comunicación cara a cara.

Marco & Choliz aseguran que esto se da por etapas, iniciándose con pequeños lapsos de tiempo trasgredidos por el mismo usuario, yendo a maximizar la influencia de los contenidos y el universo relacionado a la virtualidad. Esto llegaría a interferir con las tareas cotidianas de forma perjudicial. Siendo conscientes de que jugar en exceso pudo ser una

actividad problemática. Siguiendo con esta idea, Tejeiro et al. (2009) describen situaciones donde se ha llegado hasta el límite de precisar, como en otras adicciones, una intervención o tratamiento psiquiátrico para llevar a reflexionar al paciente.

A diferencia de los estudios planteados por De Lisi & Wolford (2003), cuyos resultados fueron positivos en su gran mayoría, considerando a los juegos virtuales como coadyuvantes en las tareas del conocimiento, los resultados actuales no se condicen con dicha ejecución. Quizás Sánchez et al. (2008) puedan explicar esta distonía en función del tipo de estudio, estímulo respuesta, donde los jóvenes se encontraban en un entorno más científico para las pruebas realizadas. Aquí se rescata que el elemento de premio y conducta gratificante experimentado en la resolución de pequeñas tareas es lo que en el fondo puede derivar en conductas adictivas en los sujetos.

A su vez, Yana (2017) advierte sobre el futuro auge de nuevas enfermedades relacionadas con el uso inadecuado de las TICS por lo que urge que en el currículo se prevean medidas para contrarrestar comportamientos asociales y aleccionar sobre el correcto uso de las redes a los más jóvenes para que logren proceder con responsabilidad en su uso.

Es por esto que es importantísimo un cambio de enfoque y poder aplicar, como lo mencionan Torres-Rodríguez & Carbonell (2015) tratamientos reductivos y amigables, siendo el PIPATIC, uno de los más exitosos en cuanto a modificación de conductas problemáticas, rehabilitando las capacidades sociales y ayudando a los pacientes que participaron del mismo.

Ya no es posible permanecer ignorantes de lo que está ocurriendo en relación a las tecno-

logías de interrelación virtual con respecto a su influencia en todos los ámbitos de nuestra vida. Esta realidad debe ser encauzada de manera madura, efectiva y correcta, de modo que se convierta en esa gran herramienta creativa, y de conocimiento que está llamada a ser, se debe detener el uso indiscriminado de internet y prevenir las adicciones en mentes en formación como los niños y jóvenes, además de individuos con habilidades diferentes. Por ello es necesario explicar la verdadera magnitud de las comunicaciones en línea que resultan atractivas por su inmediatez y falta de reglas. Este comportamiento puede derivar en una complejidad de manifestaciones y prácticas negativas y violentas, dando lugar a psicopatías y adicciones que deterioran al paciente y a su contexto inmediato.

#### 4.11 Conclusiones

- Existe una relación positiva moderada entre la dependencia a los juegos en internet y el comportamiento del educando. Esto es sustentado por la prueba estadística Rho de Spearman, igual a 0.51, significando que, a mayor adicción, mayor porcentaje de educandos presentará problemas de comportamiento.
- Existe una relación positiva baja entre la dependencia a los juegos en internet y la agresividad física de los participantes. Esto es sustentado por la prueba estadística Rho de Spearman igual a 0.32.
- Existe una relación positiva baja entre la dependencia a los juegos en internet y la agresividad verbal de los participantes. Esto se sustentó en la prueba estadística Rho de Spearman igual a 0.16.

- Existe una correlación positiva baja entre la dependencia a los juegos en internet y la ira en los participantes. Esto es sustentado por la prueba estadística Rho de Spearman igual a 0,124.
- Existe una correlación positiva baja entre la dependencia a los juegos en internet y la hostilidad en los participantes. Esto es sustentado por la prueba estadística Rho de Spearman igual a 0,099.
- La adicción en los participantes fue moderada. Esto es sustentado en base a los resultados que evidenciaron su presencia 80.1 % moderada; 16.7 %, leve, 2.1 %, normal y 1.1 %, grave. Se testimonió que en el nivel moderado existe afección a las rutinas laborales y educativas de los individuos, durante el periodo de su conexión.
- En cuanto a la conducta de los participantes, rara vez se presentó la agresividad física 41.8 %; la agresividad verbal se presentó rara vez en un 45.8 % de estudiantes; mientras que, la ira se presentó a veces en un 44.1 % y la hostilidad en un 54 % rara vez.

Esta conclusión se basó en los resultados donde se evidenció que:

- Rara vez amenazaron a sus compañeros y otros.
- No existieron discusiones entre compañeros.
- A veces estuvieron molestos y enfadados.
- A veces reflexionaron sobre su resentimiento en función a algunos hechos.



## 4.12 Recomendaciones

- La implementación de talleres o módulos de asesoría psicológica o tutoría en orientación a ir de la mano con el desarrollo del educando en sus diferentes etapas, intentando ayudar a aquellos que presenten apego nocivo a los juegos online virtuales, tratando de guiar su comportamiento. Esto a nivel de autoridades y desarrolladores de currículos educativos, así como administradores y creadores de marcos legales didácticos.
- Promoción del trabajo cooperativo en distintos niveles, tanto la dirección como los maestros y el alumnado para poder solucionar los problemas derivados de la agresividad tanto física como verbal de los estudiantes que manifiestan dicha conducta.
- Tomar medidas conjuntas en el estudio y disminución de la hostilidad en relación a los educandos que manifiesten dicho comportamiento, así como el de la ira.
- Creación de una oficina de acompañamiento para educandos que tengan problemas con la dependencia a los juegos virtuales online.

## CAPÍTULO V

# ANÁLISIS DE LA RELACIÓN ENTRE LA ADICCIÓN Y EL COMPORTAMIENTO EN LA NIÑEZ A CAUSA DE LOS VIDEOJUEGOS EN INTERNET

Los primeros videojuegos se suscitaron no por necesidad, sino por un mero entretenimiento para la distracción de la población; sin embargo, este fue acrecentando sus adeptos porque veían un potencial en la adicción que generaban. Es por ello que en sus nuevas versiones priorizaban la jugabilidad, la interconectividad y la practicidad en el transporte.

Entre los aspectos a destacar se encuentra su concepto de evolución, su concepto de identidad y la evolución de los elementos que la integran. El primero se fundamenta en una relación recíproca ciencia - técnica, donde ambos beben de la fuente del otro para desarrollarse y permitir una evolución constante.

El segundo se basa en la presencia del usuario en relación al juego, ya que, al ser un juego virtual, la experiencia crece y se potencia. Por un lado, tenemos la visión y la identidad como jugadores; por otro lado, la visión e identidad del protagonista y, por otro lado, la concepción de nuestro ser como el protagonista del videojuego, lo que resulta en una hibridación de las dos primeras identidades.

El tercero se confiere en la evolución que ha surgido producto del avance tecnológico dentro de los elementos que componen un videojuego, ya sea por medio de una consola, como por medio de una computadora. Entre los principales elementos que han variado

a lo largo de los años tenemos a la consola, a la memoria, al procesador, al hardware, al software y a la resolución.

Como consecuencia de la evolución tecnológica surge la aparición de internet, este elemento modificó y potenció lo que se entendía hasta ese momento como videojuego, ya que permitió expandir los mundos que ya existían de manera predeterminada, convirtiendo así un juego finito en uno infinito. Asimismo, permitió que jugadores de diferentes partes del mundo logren interactuar de manera sincrónica con sus similares.

Del mismo modo, por medio del método de la gamificación se logró impulsar el progreso de las destrezas y capacidades en el ámbito educativo, utilizándose como método de aprendizaje. La intención de enseñar de esta manera iba en relación a vivir una experiencia nueva, novedosa e innovadora; lo que trajo muy buenas recepciones del alumnado. Cabe destacar que este aprovechamiento de la Internet tiene que estar acompañado de una buena supervisión del docente, ya que tiene que ser capaz de encontrar los aciertos y errores al momento de impartir este método.

Sin embargo, ello también produjo que los niños y adolescentes logren obtener un comportamiento adictivo frente al catálogo de videojuegos existente. Esta situación produjo que miles niños obtengan un bajo rendimiento escolar, así como sintomatologías relacionadas al nerviosismo, la agresividad, la impulsividad, los cambios de humor, los problemas de alimentación, entre otros.

Esta adicción a los juegos de la Internet se produce debido a los tipos que en él se encuentra y que enriquece la experiencia de jugabilidad. Entre los tipos de videojuegos tenemos: los juegos de acción, los juegos de aventura, los juegos arcades, los juegos deportivos, los juegos de estrategia, los juegos de simulación, los juegos musicales y los juegos RPG.

Estos últimos, los RPG o Role Playing Game, son un tipo de videojuego que se basan en que el usuario se personifica en el protagonista, dentro de un mundo recreado, y tiene la necesidad de ir completando misiones, venciendo a sus adversarios y reuniendo diferentes objetos que le permitan alcanzar su objetivo final. Entre los mejores videojuegos están: The Elder Scrolls V: Skyrim, Vagrant Story, y la saga de Final Fantasy.

Estos videojuegos de tipo RPG se dividen en tres clases: los Action Role Playing Games (ARPG), videojuegos en tiempo real, centrado en el combate y la acción; los Western Role Playing Games (WRPG), videojuegos basados en juegos tácticos y los juegos de rol de multijugador masivo (de siglas en inglés MMORPG), centrados en la cooperación o el ataque.

Los MMORPG son característicos porque son videojuegos en red que le brindan al usuario una libertad en la toma de sus decisiones, lo cual crea una experiencia completa del juego; además le permite interactuar con otros mundos mediante expansiones. Otro aspecto a destacar es la gráfica que poseen este tipo de videojuegos, ya que son muy realistas y la cantidad de jugadores que interactúan entre sí, sin importar el lugar en donde estén.

Algunas de las características de las MMORPG que permiten la adicción del niño o adolescente son: la facilidad de acceso a través de Internet, redes sociales y otras herramientas

tecnológicas; la conexión y jugabilidad las 24 horas del día, la gran gama de videojuegos gratis en la red, la privacidad y la comodidad de jugarlo desde tu casa o cualquier otro lugar, los diversos hardware que potencian la experiencia de jugabilidad y las nuevas experiencias causados por la interfaz de la Internet u otra herramienta tecnológica.

El motivo del cual surge la adicción en los niños sobre los videojuegos de la Internet están relacionados con el comportamiento imitativo de ellos. El proceso de aprendizaje por observación se inicia en la atención, cuando el niño pone sus sentidos sobre un centro de fijo que le asombra. Después del asombro, se retiene la información e interpreta y memoriza los aspectos más importantes. Posterior a ello, ocurre una reproducción de lo observado y almacenado, el cual logra reforzarse por la motivación ejercida sobre sí mismo o por los demás.

Estos comportamientos de adicción se presentan mediante los siguientes síntomas: una preocupación constante por el uso de la Internet, un uso desmedido en las horas sentado frente al computador, una fobia por perder la conexión a la Internet, sentimientos de impaciencia, inquietud, mal humor, depresión e irritabilidad cuando pierden un juego o cuando no juegan, descuidos en su apariencia y trastornos del sueño y de la personalidad.

Debido a la adicción generado por los videojuegos de la Internet, los niños tienden a ser más agresivos, ello en relación a su aprendizaje imitativo de los personajes del juego. Su forma de expresión toma dos formas: la agresividad activa y la agresividad pasiva. La primera se subdivide en una agresividad activa directa, relacionada con los golpes e insultos y una agresividad activa indirecta, relacionada con el robo y las mentiras. Mientras que, la

agresividad pasiva se subdivide en una agresividad pasiva directa, relacionada con la negación y el abandono, y una agresividad pasiva indirecta, relacionada con la inseguridad y no negación de rumores falsos.

Otras manifestaciones de las consecuencias de la adicción generada por los videojuegos son: la ira, que surge como una respuesta ante un estímulo que causa irritación, furia o cólera y se materializa en el enojo, indignación y coraje; por otro lado, tenemos a la hostilidad que es el concepto negativo manejado sobre los demás, materializándose en indignación, desprecio y resentimiento.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Andreu, J. (2017). Niños y adolescentes agresivos. *Padres y Maestros*. 371, 55-60. <https://doi.org/10.14422/pym.i371.y2017.009>
- Aponte, D., Castillo, P. y González, J. (2017). Prevalencia de adicción a internet y su relación con disfunción familiar en adolescentes. *Revista Clínica de Medicina de Familia*, 10(3), 179-186. <https://scielo.isciii.es/pdf/albacete/v10n3/1699-695X-albacete-10-03-179.pdf>
- Aucejo, E. (10 de abril de 2019). *ARPG*. Geekno. <https://www.geekno.com/glosario/arpg>
- Aucejo, E. (18 de abril de 2019). *RPG*. Geekno. <https://www.geekno.com/glosario/rpg>
- Baldi, A. (9 de julio de 2021). *La pandemia dispara el consumo de videojuegos*. Islabit. <https://www.islabit.com/117527/la-pandemia-dispara-el-consumo-de-videojuegos.html>
- Bamonde, S. (2013). *Evolución tecnológica e ingeniería del software. Una visión desde la perspectiva de la empresa* [Tesis doctoral, Universidad da Coruña]. [https://lbd.udc.es/Repository/Thesis/1450271662520\\_BamondeRodriguez\\_Sebastian\\_TD\\_2013.pdf](https://lbd.udc.es/Repository/Thesis/1450271662520_BamondeRodriguez_Sebastian_TD_2013.pdf)
- Barragán, R. (16 de julio de 2021). *Comportamiento humano y generaciones sociales*. E- consulta. <https://www.e-consulta.com/opinion/2021-07-16/comportamiento-humano-y-generaciones-sociales>

- Buiza-Aguado, C., García-Calero, A., Alonso-Cánovas, A., Ortiz-Soto, P., Guerrero-Díaz, M., González-Molinier, M. y Hernández-Medrano, I. (2017). Los videojuegos: una afición con implicaciones neuropsiquiátricas. *Psicología Educativa*, 23(2), 129- 136. <https://doi.org/10.1016/j.pse.2017.05.001>
- Calderón, I. (2 de agosto, 2021). *Salud mental: crece número de niños irritables y agresivos por alteración del sueño*. Andina. <https://andina.pe/agencia/noticia-salud-mental-crece-numero-ninos-irritables-y-agresivos-alteracion-del-sueno-854391.aspx>
- Carbonell, X. (2020). La industria de los videojuegos contra el trastorno de juego por Internet: el partido del siglo aprendizaje imitativo. *Aloma: Revista de Psicología, Ciències de l'Educació i de l'Esport*, 38(1), 39-48. <https://www.raco.cat/index.php/Aloma/article/download/372036/465593>
- Carrillo, J. (2020). *Las violencias en los entornos escolares*. Editorial Universidad de Guadalajara. <https://n9.cl/i7aws>
- Cerrón, H. y Dorregaray, R. (2017). *Agresiones más comunes en niños y niñas de 5 años de edad de la I.E. N°162 "Los Andes- el Tambo"* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional del Centro del Perú]. <https://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12894/3434/Cerron%20Otivo-Dorregaray%20Dorregaray.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Comte, A. (1980). *Discurso sobre el espíritu positivo*. Alianza Editorial. <https://cursosupla.files.wordpress.com/2016/04/comte-a-discurso-sobre-el-espc3adritu-positivo-1844.pdf>



- De Lisi, R. y Wolford, J. (2003). Improving children's mental rotation accuracy with computer game playing. *The Journal of Genetic Psychology*, 163(3), 272-282. <https://doi.org/10.1080/00221320209598683>
- El Peruano. (25 de julio de 2021). *Educación: nuevas tecnologías*. <https://elperuano.pe/noticia/125341-educacion-nuevas-tecnologias>
- Empantallados. (s.f.). *Tipos de videojuegos, ¿cómo se clasifican?* Empantallados.com. <https://empantallados.com/tipos-de-videojuegos/>
- En Familia. (20 de junio de 2019). *Comportamiento de los niños: qué pueden hacer los padres. En Familia AEP*. <https://enfamilia.aeped.es/edades-etapas/comportamiento-ninos-que-pueden-hacer-padres>
- Estallo, J. A. (2001). Usos y abusos de Internet. *Anuario de Psicología*, 32(2), 95-108. <https://revistes.ub.edu/index.php/Anuario-psicologia/article/view/8828/11096>
- Fernández, R. (2019). *La Historia de los Videojuegos: Un breve recorrido*. Nova 32. <https://n9.cl/vqhm5>
- Flusser, V. (2013). *O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação*. Cosacnaify.
- Francia, G. (2021). *Teoría del aprendizaje por observación: qué es y ejemplos*. Psicología- Online. [https://www.psicologia-online.com/teoria-del-aprendizaje-por-observacion-que-es-y-ejemplos-5415.html#anchor\\_2](https://www.psicologia-online.com/teoria-del-aprendizaje-por-observacion-que-es-y-ejemplos-5415.html#anchor_2)
- García, J. (8 de agosto de 2021). *Los videojuegos, ¿son realmente adictivos?* Domingo. <https://www.elpais.com.uy/domingo/videojuegos-son-realmente-adictivos.html>

- González, L. (27 de julio de 2021). *¿Y si discutimos sobre la tecnología?* El Diario.es. [https://www.eldiario.es/ultima-llamada/si-discutimos-tecnologia\\_132\\_8174616.html](https://www.eldiario.es/ultima-llamada/si-discutimos-tecnologia_132_8174616.html)
- Gracia, A. (2021). Acercamiento a las características y motivaciones de los jugadores de MMORPG en México. En M. Rangel (Coord.), *Lanzando los dados*. Universidad Iberoamericana. <https://n9.cl/4dswf>
- Griffiths, M., Davies, M. y Chappell, D. (2004). Demographic factors and playing variables in online computer gaming. *CyberPsychology & Behaviour*, 7, 479–487. <https://doi.org/10.1089/cpb.2004.7.479>
- Griggs, S. (2018). *La Psicología de Todas las Adicciones (y Tratamiento)*. Steven T. Griggs, Ph.D., A Psychological Corporation. <https://n9.cl/os2r>
- Guerrero, L. (2019). Estrategias de gamificación en la universidad: el uso de ClassDojo. En P. Vélez e Y. Yaguana (Eds.), *Nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza - aprendizaje*. (pp. 65-69). UTPL. <https://n9.cl/onec2>
- Guiu, D. (20 de octubre de 2012). *Historia de los juegos online*. Socialetic. <https://www.socialetic.com/historia-de-los-juegos-online/>
- Huamán, P. y López, J. (2019). *Los juegos en línea Dota 2 y su consecuencia en el rendimiento académico de los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Divino Corazón de Jesús del distrito de Paucarpata de la provincia de Arequipa región Arequipa - 2019* [Tesis de Segunda Especialidad, Universidad Nacional San Agustín de Arequipa]. [http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12773/12591/SEloalj\\_hubapy.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12773/12591/SEloalj_hubapy.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- Kelion, L. (1 de marzo de 2015). *HTC revela un casco de realidad virtual con Valve en el MWC*. BBC News. <https://www.bbc.com/news/technology-31664948>
- Lara, G., Santana, A., Lira, A. y Peña, A. (2019). El Desarrollo del Hardware para la Realidad Virtual. *Revista Ibérica de Sistemas y Tecnologías de Información*, 31, 106-117. <https://scielo.pt/pdf/rist/n31/n31a09.pdf>
- Ledo, A., De la Gándara, J., García, I. y Gordo, R. (2015). Videojuegos y Salud Mental: De la adicción a la rehabilitación. *Cuadernos de medicina psicosomática y psiquiatría de enlace*, 117, 72-83. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5564733.pdf>
- Loveless, A. y Williamson, B. (2017). *Nuevas identidades de aprendizaje en la era digital. Creatividad. Educación. Tecnología. Sociedad*. Narcea, S. A. de Ediciones. <https://n9.cl/48sry>
- Macías, E. (29 de julio de 2021). *La tecnología es y será clave para superar las barreras físicas y cognitivas*. Computer World. <https://www.computerworld.es/entrevistas/la-tecnologia-es-y-sera-clave-para-superar-las-barreras-fisicas-y-cognitivas>
- Marca. (4 de agosto de 2021). *China califica de “drogas electrónicas” a los juegos online*. Marca. <https://www.marca.com/tiramillas/actualidad/2021/08/04/610a97e9268e3e36328b4667.html>
- Marco, C., y Chóliz, M. (2013). Tratamiento cognitivo-conductual en un caso de adicción a Internet y videojuegos. *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*, 13 (1), 125-141. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4159070>

- Marín, V., Morales, M. y Reche, E. (2020). Aprendizaje con videojuegos con realidad aumentada en educación primaria. *Revista de ciencia sociales*, 26(2), 94-112. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7599934.pdf>
- Marker, G. (s.f.). *¿Qué son los juegos en línea?* Tecnología fácil. <https://tecnologia-facil.com/que-es/que-son-los-juegos-en-linea-2/>
- Martín, M., Lluís, J., García, S., Pardo, M., Lleras, M. y Castellano, C. (2017). Adolescentes con Trastorno por juego en Internet (IGD): perfiles y respuesta al tratamiento. *Adicciones*, 29(2), 125-133. <https://www.adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/890/835>
- Martínez, C. (27 de julio de 2021). *Cuál es la diferencia entre ciencia y tecnología*. UnCOMO. <https://www.mundodeportivo.com/uncomo/educacion/articulo/cual-es-la-diferencia-entre-ciencia-y-tecnologia-51303.html>
- MeriStation. (s.f.). *Los mejores juegos de RPG*. [https://as.com/meristation/juegos/top/videojuegos\\_rol](https://as.com/meristation/juegos/top/videojuegos_rol)
- Ministerio de Salud. (13 de marzo de 2021). *Minsa: La pandemia COVID-19 ha incrementado la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes*. Gob.pe. <https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/348005-minsa-la-pandemia-covid-19-ha-incrementado-la-adiccion-a-los-videojuegos-en-ninos-y-adolescentes>
- Morales-Vives, F., Codorniu-Raga, M. y Vigil-Colet, A. (2005). Características de las versiones reducidas del cuestionario de agresividad de Buss y Perry. *Psicothema*, 17(1), 96-100. <https://www.psicothema.com/pi?pii=3070>

- Muriel, D. y San Salvador, R. (2018). *Tecnología digital y nuevas formas de ocio*. Universidad de Deusto. <https://n9.cl/9g4wt>
- Noguera, B. (s.f.). *Retro: Evolución de las memorias RAM*. Culturación. <https://culturacion.com/retro-evolucion-de-las-memorias-ram/>
- Núñez-Barriopedro, E., Sanz-Gómez, Y. y Ravina-Ripoll, R. (2020). Los videojuegos en la educación: Beneficios y perjuicios. *Revista Electrónica Educare*, 24(2), 1-18. <http://doi.org/10.15359/ree.24-2.12>
- Obregón, G. (2017). Resentimiento y agresividad en estudiantes de 5to de secundaria. *Revista UNIFÉ*, 25(2), 199-208. <https://doi.org/10.33539/avpsicol.2017.v25n2.355>
- Orgaz, C. (1 de diciembre de 2020). *TikTok, “fue fabricado para ser adictivo” (y lo será aún más): el hombre que se adentró en sus entrañas*. BBC News. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-55062723>
- Oropeza, S. (s.f.). *Comparación de la arquitectura de microprocesadores Intel y AMD*. Departamento de Sistemas y Computación, Instituto Tecnológico de Tijuana. [https://www.academia.edu/22940219/Comparaci%C3%B3n\\_de\\_la\\_arquitectura\\_de\\_microprocesadores\\_Intel\\_y\\_AMD](https://www.academia.edu/22940219/Comparaci%C3%B3n_de_la_arquitectura_de_microprocesadores_Intel_y_AMD)
- Ortiz-Colón, A., Jordán, J. y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44(1), 1-17. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7315128.pdf>

- Ouariachi, T., Guitérrez-Pérez, J. y Olvera-Lobo, M. (2017). Criterios de evaluación de juegos en línea sobre cambio climático: Aplicación del método Delphi para su identificación. *Revista mexicana de investigación educativa*, 22(73), 445-474. <https://www.scielo.org.mx/pdf/rmie/v22n73/1405-6666-rmie-22-73-00445.pdf>
- Ovide, S. (8 de agosto de 2021). *Tecnología y niños: mitos y verdades sobre el tiempo en pantalla*. La Nación. <https://www.lanacion.com.ar/tecnologia/tecnologia-y-ninos-mitos-y-verdades-sobre-el-tiempo-en-pantalla-nid08082021/>
- Peralta, V. (2019). *Estilos de vida en usuarios de juegos en línea de la ciudad del Cusco* [Tesis de Titulación, Universidad Andina del Cusco]. [https://repositorio.uandina.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12557/3519/Vianet\\_Tesis\\_bachiller\\_2019.pdf](https://repositorio.uandina.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12557/3519/Vianet_Tesis_bachiller_2019.pdf)
- Pino-Juste, M., Portela-Pino, I. y Soto-Carballo, J. (2019). Análisis entre índice de agresividad y actividad física en edad escolar. *Journal of Sport and Health Research*, 11(1), 107-116. [http://www.journalshr.com/papers/Vol%2011\\_N%201/JSHR%20V11\\_1\\_9.pdf](http://www.journalshr.com/papers/Vol%2011_N%201/JSHR%20V11_1_9.pdf)
- Piuzzi, G. (2010). Videojuegos MMORPG, conceptos, características, problemáticas y posibilidades. *E-Innova, Revista Electrónica de Educación e Innovación Multimedia*. 1-11. <https://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/1/art305.pdf>
- Ponce, J. (2018). *Conflictos escolares: Justicia y mediación*. Editorial Reus. <https://n9.cl/qlhmu>
- Prieto, M. (7 de mayo de 2019). *El boom del juego online impulsa más de un 12 % el mercado español del videojuego*. Expansión, economía digital. <https://www.expansion.com/economia-digital/companias/2019/05/07/5cd16c02ca4741aa768b456e.html>

- Quintanilla, M. (2017). *Tecnología: Un enfoque filosófico y otros ensayos de filosofía de la tecnología*. Fondo de Cultura Económica. <https://n9.cl/zskw>
- Ramírez-Coronel, A., Martínez, P. y Cabrera, J. (2020). Habilidades sociales y agresividad en la infancia y adolescencia. *Archivos Venezolanos de Farmacología y Terapéutica*, 39(2), 209-214. <https://biblat.unam.mx/hevila/Archivosvenezolanosdefarmacologiayterapeutica/2020/vol39/no2/12.pdf>
- Real Academia Española. (s.f.). Juego. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado en 7 de agosto de 2021, de <https://dle.rae.es/juego?m=form>
- Real Academia Española. (s.f.). Lisura. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado en 11 de agosto de 2021, de <https://dle.rae.es/lisura?m=form>
- Redondo, J., Rangel, K., Luzardo, M. e Inglés, C. (2016). Experiencias relacionadas con el uso de internet y celular en una muestra de estudiantes universitarios colombianos. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 49, 7-22. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=194247574002>
- Reymann, K. (12 de junio de 2020). *De Atari a PS5: La evolución de las consolas de videojuegos*. Made for minds. <https://www.dw.com/es/de-atari-a-ps5-la-evoluci%C3%B3n-de-las-consolas-de-videojuegos/g-53790968>
- Rodríguez, P. y Blanco, J. (2018). *Familias enREDadas: Los riesgos en Internet*. Ediciones Morata S. L. <https://n9.cl/l206k>

- Ruiz, M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación inicial* [Tesis de Maestría, Universidad de Cantabria]. <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf>
- Sabeh, E., Caballero, V. y Contini, N. (2017). Comportamiento agresivo en niños y adolescentes: Una perspectiva desde el ciclo vital. *Cuadernos Universitarios. Publicaciones Académicas de la Universidad Católica de Salta (Argentina)*, 10(7), 77-95. <http://revistas.ucasal.edu.ar/index.php/CU/article/view/45/30>
- Salas, R. (2018). Perspectivas de los estudiantes sobre la inclusión de videojuegos en el aprendizaje. *International Journal of Educational Research and Innovation*, 10, 163-178. <https://www.upo.es/revistas/index.php/IJERI/article/view/2613/2729>
- Sánchez, L. (8 de agosto de 2021). *¿Cómo reconocer y enfrentar la conducta agresiva en niños?* La Nación. <https://www.lanacion.com.co/como-reconocer-y-enfrentar-la-conducta-agresiva-en-ninos/>
- Sánchez - Carbonell, X., Beranuy, M., Castellana, M., Chamarro, A., y Oberst, U. (2008). La adicción a Internet y al móvil: ¿moda o trastorno? *Adicciones*, 20(2), 149-159. <https://www.redalyc.org/pdf/2891/289122057007.pdf>
- Tejeiro, R., Pelegrina del Río, M. y Gómez, J. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Comunicación*, 7(1), 235-250. [https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/58204/a16\\_Efectos\\_psicosociales\\_de\\_los\\_videojuegos.pdf](https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/58204/a16_Efectos_psicosociales_de_los_videojuegos.pdf)



- Torres-Rodríguez, A. y Carbonell, X. (2015). Adicción a los videojuegos en línea: tratamiento mediante el programa PIPATIC. *Revista de Psicología, Ciències de l'Educació i de l'Esport*, 33(2), 67-75.
- Uchuypoma, D. (2017). Juegos online: una mirada desde el juego patológico. *Hamunt'ay*, 4(2), 55-64. <http://dx.doi.org/10.21503/hamu.v4i2.1472>
- Valencia, E. (2015). *El comportamiento disciplinario y el desarrollo de la interculturalidad en los niños de tercer grado de la escuela de educación básica general Córdova de la Parroquia Pshilata de la ciudad de Ambato* [Tesis de Licenciatura, Universidad Técnica de Ambato]. <http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/19771/1/ERIKA%20MAGALY%20VALENCIA%20COCA.pdf>
- Vigil-Colet, A., Lorenzo-Seva, U., Codorniu-Raga, M. y Morales, F. (2005). Factor structure of the Buss Perry aggression questionnaire in different samples and languages. *Aggressive Behavior*, 31, 601-608. <https://doi.org/10.1002/ab.20097>
- Viñas, F., Juan, J., Villar, E., Caparros, B., Perez, I. y Cornella, M. (2002). Internet y psicopatología: las nuevas formas de comunicación y su relación con diferentes índices de psicopatología. *Clínica y Salud*, 13(3), 235-256. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=180618090001>
- Widyanto, L. y McMurrin, M. (2004). The psychometric properties of the internet addiction test. *Cyberpsychology Behavior*. 7(4), 443-50. <https://doi.org/10.1089/cpb.2004.7.443>

Yana, M. (2017). *Síndrome del fomo y el desempeño académico en los estudiantes de la I.E.S “José Antonio Encinas” de la ciudad de Juliaca - 2017*. [Tesis de Doctorado, Universidad Nacional del Altiplano]. [http://tesis.unap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14082/11581/Marisol\\_Yana\\_Salluca.pdf](http://tesis.unap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14082/11581/Marisol_Yana_Salluca.pdf)



EDITORIAL  
NAVEGANTE