

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO

ESCUELA DE POSGRADO

DOCTORADO EN EDUCACIÓN



TESIS

**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**

PRESENTADA POR:

KATIA PÉREZ ARGOLLO

PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:

DOCTOR EN EDUCACIÓN

PUNO, PERÚ

2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO

ESCUELA DE POSGRADO

DOCTORADO EN EDUCACIÓN



TESIS

**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**

PRESENTADA POR:

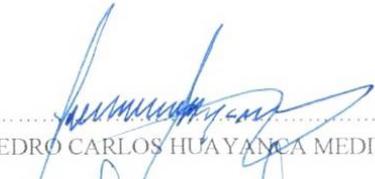
KATIA PÉREZ ARGOLLO

PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:

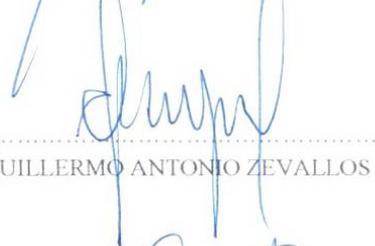
DOCTOR EN EDUCACIÓN

APROBADA POR EL SIGUIENTE JURADO:

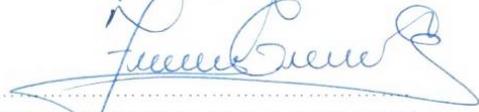
PRESIDENTE


.....
Dr. PEDRO CARLOS HUAYANCA MEDINA

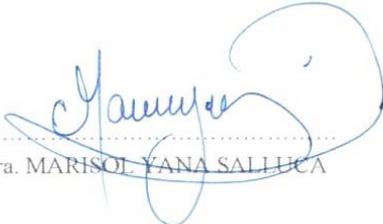
PRIMER MIEMBRO


.....
Dr. GUILLERMO ANTONIO ZEVALLOS MENDOZA

SEGUNDO MIEMBRO


.....
Dra. ZAIDA ESTHER CALLATA GALLEGOS

ASESOR DE TESIS


.....
Dra. MARISOL YANA SALLUCA

Puno, 02 de diciembre de 2019.

ÁREA: Educación.

TEMA: Juegos en internet y el comportamiento de los estudiantes en las instituciones educativas.

LÍNEA: Evaluación de programas educativos.

DEDICATORIA

A ustedes, mis padres.

A quienes me acompañan y comparten mis días alegres y tristes

llenos de felicidad, a ustedes:

hermanas.

A ti.

AGRADECIMIENTOS

- Siempre a Dios por permitirme culminar un objetivo más en mi vida, por todo lo que me brinda en este espacio del mundo.
- A la Universidad Nacional del Altiplano, que me brindó todo lo necesario para superar y aportar a la sociedad.
- A todos los maestros de la escuela de Posgrado por sus aportes, conocimientos, consejos, confianza y formación, quienes me apoyaron, demostrándome paciencia en la culminación de este trabajo.
- A los miembros de jurado: Dr. Pedro Carlos Huayanca Medina; Dr. Guillermo Antonio Zevallos Mendoza; Dra. Zaida Esther Callata Gallegos y Dra. Marisol Yana Salluca por su apoyo y tolerancia en la elaboración de la presente investigación.

ÍNDICE GENERAL

	Pág.
DEDICATORIA	i
AGRADECIMIENTOS	ii
ÍNDICE GENERAL	iii
ÍNDICE DE TABLAS	vi
ÍNDICE DE FIGURAS	viii
ÍNDICE DE ANEXOS	ix
RESUMEN	x
ABSTRACT	xi
INTRODUCCIÓN	1

CAPÍTULO I**REVISIÓN DE LITERATURA**

1.1 Marco Teórico	3
1.1.1 Adicción a los juegos en internet	3
1.1.2 ¿Qué es el DSM?	7
1.1.3 Niveles de adicción a internet	7
1.1.4 Comportamiento en los estudiantes	8
1.1.4.1 Comportamiento Adictivo	8
1.1.4.2 Agresividad Física	10
1.1.4.3 Agresividad Verbal	11
1.1.4.4 Ira	12
1.1.4.5 Hostilidad	13
1.2 Antecedentes	14

CAPÍTULO II**PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

2.1 Planteamiento de la investigación	20
2.2 Enunciado del problema de investigación	21
2.2.1 Problema general	21
2.2.2 Problemas específicos	21
2.3 Justificación	22
2.4 Objetivos	23
2.4.1 Objetivo general	23

2.4.2	Objetivos específicos	23
2.5	Hipótesis	24
2.5.1	Hipótesis general	24
2.5.2	2.5.2. Hipótesis específicas	24
2.6	2.5.3. Sistematización de variables	25

CAPÍTULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1	Lugar de estudio	26
3.2	Población	27
3.3	Muestra	27
3.4	Método de investigación	28
3.4.1	Tipo de investigación	28
3.4.2	Diseño de investigación	28
3.5	Descripción detallada de métodos por objetivos específicos	28
3.5.1	Plan de tratamiento de datos	28
3.5.2	Diseño estadístico para la prueba de hipótesis	29
3.5.3	Prueba de Hipótesis	31

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1	Resultados	32
4.1.1	Correlación entre la adicción a los juegos en internet y el comportamiento en los estudiantes	32
4.1.2	Correlación entre la adicción a los juegos en internet y la agresividad física en los estudiantes	34
4.1.3	Correlación entre la adicción a los juegos en internet y la agresividad verbal en los estudiantes	36
4.1.4	Correlación entre la adicción a los juegos en internet y la ira en los estudiantes	38
4.1.5	Correlación entre la adicción a los juegos en internet y la ira en los estudiantes	40
4.1.6	Nivel de adicción a los juegos en Internet	42
4.1.7	Nivel de agresividad física	43
4.1.8	Nivel de agresividad verbal	45
4.1.9	Nivel de ira	47

4.1.10	Nivel de hostilidad	49
4.1.11	Prueba de hipótesis	50
4.2	Discusión	51
CONCLUSIONES		54
RECOMENDACIONES		56
BIBLIOGRAFÍA		57
ANEXOS		64

ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
1. Estudiantes matriculados en las instituciones emblemáticas del nivel primario de la UGEL Puno en el año académico 2018	27
2. Estudiantes del sexto grado de la Instituciones Emblemáticas de Puno	27
3. Estadígrafos utilizados en la investigación	30
4. Tabla de Pearson para ubicar el grado de correlación entre las variables	30
5. Grado de correlación de Pearson entre la adicción a los juegos en Internet y el comportamiento de los estudiantes	32
6. Ubicación de los resultados de la correlación entre la adicción a los juegos en internet y el comportamiento de los estudiantes en los Valores del coeficiente de correlación de Pearson	33
7. Grado de correlación de Pearson entre la adicción a los juegos por internet y la agresividad física	34
8. Ubicación de los resultados de la correlación entre la adicción a los juegos en internet y la agresividad física de los estudiantes en los Valores del coeficiente de correlación de Pearson.	34
9. Grado de correlación de Pearson entre la adicción a los juegos por internet y la agresividad verbal	36
10. Ubicación de los resultados de la correlación entre la adicción a los juegos en internet y la agresividad verbal de los estudiantes en los Valores del coeficiente de correlación de Pearson.	36
11. Grado de correlación de Pearson entre la adicción a los juegos por internet y la ira	38
12. Ubicación de los resultados de la correlación entre la adicción a los juegos en internet y la ira de los estudiantes en los Valores del coeficiente de correlación de Pearson.	38
13. Grado de correlación de Pearson entre la adicción a los juegos por internet y la hostilidad.	40
14. Ubicación de los resultados de la correlación entre la adicción a los juegos en internet y la hostilidad de los estudiantes en los Valores del coeficiente de correlación de Pearson.	40

15. Nivel de adición a los juegos en Internet en la que se ubican los estudiantes de las instituciones educativas primarias emblemáticas de la UGEL Puno – 2018.	42
16. Agresividad física que presentan los estudiantes de las instituciones educativas primarias emblemáticas de la UGEL Puno – 2018.	43
17. Agresividad verbal que presentan los estudiantes de las instituciones educativas primarias emblemáticas de la UGEL Puno – 2018.	45
18. Ira que presentan los estudiantes de las instituciones educativas primarias emblemáticas de la UGEL Puno – 2018.	47
19. Hostilidad que presentan los estudiantes de las instituciones educativas primarias emblemáticas de la UGEL Puno – 2018.	49

ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág.
1. Ubicación del lugar donde se realizó la presente investigación.	26
2. Diagrama de dispersión entre la adicción a los juegos en Internet y el comportamiento de los estudiantes	33
3. Diagrama de dispersión entre la adicción a los juegos por internet y la agresividad física	35
4. Diagrama de dispersión entre la adicción a los juegos por internet y la agresividad verbal	37
5. Diagrama de dispersión entre la adicción a los juegos por internet y la ira.	39
6. Diagrama de dispersión entre la adicción a los juegos por internet y la hostilidad.	41
7. Nivel de adicción a los juegos en Internet en la que se ubican los estudiantes de las instituciones educativas primarias emblemáticas de la UGEL Puno – 2018.	42
8. Agresividad física que presentan los estudiantes de las instituciones educativas primarias emblemáticas de la UGEL Puno – 2018.	44
9. Agresividad verbal que presentan los estudiantes de las instituciones educativas primarias emblemáticas de la UGEL Puno – 2018.	46
10. Ira que presentan los estudiantes de las instituciones educativas primarias emblemáticas de la UGEL Puno – 2018.	48
11. Hostilidad que presentan los estudiantes de las instituciones educativas primarias emblemáticas de la UGEL Puno – 2018.	50

ÍNDICE DE ANEXOS

	Pág.
1. Adicción a juegos por internet - test de Tai	65
2. Cuestionario comportamiento	67

RESUMEN

Esta investigación se realizó con el propósito de determinar la relación 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. Metodológicamente, la investigación es de tipo descriptivo y diseño correlacional; la muestra está constituida por 472 estudiantes, a quienes se les aplicó dos cuestionarios que consta de 20 ítems cada uno, el primero para medir la variable adicción a los juegos en internet y el siguiente para medir el comportamiento de los estudiantes, instrumentos adaptados de Young (1998) y Chahin, Lorenzo y Vigil (2012). Para establecer la correlación entre las variables estudiadas, se utilizó el coeficiente R de Pearson. La conclusión de la investigación evidencia que existe una correlación positiva moderada entre la adicción a los juegos en Internet y el comportamiento de los estudiantes. Esta conclusión se sustenta en la prueba estadística de Correlación de R de Pearson que es igual a 0.43^{**} ; lo que significa que a mayor adicción a los juegos en internet el comportamiento de los estudiantes varían entre la agresividad física hasta un alto nivel de hostilidad. Además, el P-valor resultó 0.000. Este valor es menor que 0.01, por lo tanto, la correlación de Pearson estimada es significativa en términos estadísticos a un nivel de 99% de confianza.

Palabras Clave: Adicción, aprendizaje, comportamiento, educación, evaluación, internet y juegos online.

ABSTRACT

The research has been carried out with the purpose of determining the relationship between the addiction to internet games and the behavior of students of the emblematic elementary educational institutions of UGEL Puno – 2018. Methodologically, the research is of a descriptive type and a correlational design; the sample consists of 472 students, who were given two questionnaires consisting of 20 items each one, the first to measure the variable addiction to online games and the next to measure the behavior of students, instruments adapted from Young (1998) and Chahin, Lorenzo and Vigil (2012). To establish the correlation between the studied variables, the Pearson R coefficient was used. The conclusion of research shows that there is a moderate positive correlation between Internet gaming addiction and student behavior. This conclusion is based on the Pearson R correlation statistical test which is equal to 0.43**; which means that to greater internet gambling addiction, student behavior ranges from physical aggression to a high level of hostility. In addition, the P-value turned out 0.000. This value is less than 0.01, therefore the estimated Pearson correlation is statistically significant at a 99% confidence level.

Keywords: Addiction, behavior, education, evaluation, internet, learning and online games.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de 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”, constituye una investigación de tipo descriptivo correlacional, que consiste en determinar el grado de relación entre la adicción a los juegos en internet y el comportamiento.

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), entre ellas Internet y el teléfono móvil, son herramientas diseñadas para informar y comunicar susceptibles de afectar al autocontrol: facilidad para comunicar especialmente emociones, anonimato, sensación de que las consecuencias no repercuten en la vida real, bajo coste, refuerzo social inmediato, accesibilidad permanente, etc. (Beranuy y Sánchez-Carbonell, 2007).

La estructura del presente trabajo de investigación consta de cuatro capítulos, siguiendo el esquema del perfil de tesis doctoral.

En el capítulo I, se fundamenta la revisión de la literatura, se sustenta el marco teórico referido a los antecedentes de investigación, así mismo, se desarrolla el marco teórico, considerando los aportes científicos y teóricos, de diferentes autores relacionados al tema adicción a los juegos en internet y el comportamiento; de la misma forma se plantean las hipótesis; por otro lado, se mencionan las variables correlacionales investigadas.

En el capítulo II, se fundamenta el planteamiento del problema, se describe la problemática de la investigación; por otro, se menciona el problema general de investigación y los problemas específicos a los que se responden al final de investigación; así mismo se consideran los objetivos general y específicos que constituyen la necesidad de determinar el grado de relación entre la adicción a los juegos en internet y el comportamiento en los estudiantes de las instituciones educativas primarias emblemáticas de la UGEL Puno - 2018y también se explica la justificación de la investigación.

En el capítulo III, se expone el diseño metodológico de la investigación en la que se señala el tipo y diseño; así mismo se describe la población y muestra de estudio; por otro lado, se considera las técnicas e instrumentos de recolección de datos, procedimiento de la investigación, plan de tratamiento de datos y el diseño estadístico para la prueba de hipótesis.

En el capítulo IV, se presentan los resultados y discusiones de la investigación en tablas de distribución de frecuencias y figuras estadísticas con sus respectivos análisis e interpretaciones; así mismo, se presentan las discusiones correspondientes; considerando las investigaciones que anteceden a nuestra investigación, con las teorías de diferentes autores respecto al tema estudiado en el aspecto epistemológico, filosófico e hipotético.

Finalmente, se presentan las conclusiones que son resultados de la investigación, considerando algunas sugerencias que pueden ser útiles, tanto para el ministerio de educación, para las regiones de educación, las instituciones educativas y docentes; así mismo, se presenta la bibliografía y anexos.

CAPÍTULO I

REVISIÓN DE LITERATURA

1.1 Marco Teórico

1.1.1 Adicción a los juegos en internet

Los juegos siempre han sido populares entre los niños y adultos. Los juegos en línea, son diferentes de los juegos tradicionales que requerían un tablero tanto para jugadores individuales o múltiples.

Estos juegos se definen como una tecnología o un mecanismo que conecta a los jugadores disponibles en la red informática o en Internet. Se necesita un tipo de red informática como Internet o una tecnología equivalente. Estos juegos pueden variar de texto simple a base de gráficos complicados y mundos virtuales (Pacheco, 2014).

En esta sección se debe incluir el marco teórico del problema, escrito en párrafos cortos y cada párrafo debe referirse a un tema específico. Se recomienda considerar un mínimo de 20 autores. La forma de citar autores será la misma que para antecedentes. Toda la información incluida en el texto será analizada a través de un programa anti plagio por la Coordinación de Investigación, antes de su aprobación. La información incluida en antecedentes y marco teórico, debe ser citada a través del programa libre de Mendeley u otro programa con licencia institucional o personal.

En la actualidad, internet es un componente fundamental de las telecomunicaciones, los negocios, la educación y el entretenimiento (Navarro & Rueda 2007 y Leiner *et al.*, 2009).

Las familias juegan un papel importante en la prevención de la adicción a Internet y deben ser consideradas cuando se desarrollan programas para minimizar el uso excesivo de Internet en adolescentes (Widyanto & McMurrin, 2004).

Los juegos en internet, por ejemplo, los MMORPG, a diferencia de los videojuegos tradicionales, son juegos de carácter abierto. Los jugadores pueden escoger sus propias rutas de desarrollo argumental y como no existe un final concreto siempre se pueden encontrar nuevos alicientes y actividades a ejecutar. Otro factor a tener en cuenta es su disponibilidad y accesibilidad. En los MMORPG no hay control externo de estímulos. Los MMORPG están disponibles las 24 horas del día, siete días a la semana. Ningún juego social es tan accesible (Carbonell, 2014).

Según Griffiths *et al.* (2004), consideran que se supone que jugamos para aliviar el estrés, pero, el motivo más relevante es de tipo social: los jugadores hacen amigos a través del juego y juegan con amigos de la vida real y/o familiares.

Por otro lado, existen varios motivos y razones para empezar un juego, así como nos propone Fuster *et al.* (2012) obtuvieron un modelo de cuatro motivaciones: socialización (interés por entablar amistades y apoyarse mutuamente), exploración (Interés por descubrir el entorno virtual y participar de la mitología del juego y las aventuras que propone), logro (interés en el prestigio, el liderazgo y el dominio sobre otros jugadores) y disociación (interés en evadirse de la realidad e identificarse con el avatar virtual).

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), entre ellas Internet y el teléfono móvil, son herramientas diseñadas para informar y comunicar susceptibles de afectar al autocontrol: facilidad para comunicar especialmente emociones, anonimato, sensación de que las consecuencias no repercuten en la vida real, bajo coste, refuerzo social inmediato, accesibilidad permanente, etc. (Beranuy & Sánchez, 2007).

El atractivo de Internet y móvil podría compararse con las propiedades reforzadoras de las sustancias adictivas. Internet, por ejemplo, aporta elementos como la sincronía, el anonimato, la capacidad de socializar y sentirse miembro

de un grupo, la construcción de identidades, los juegos sexuales y de galanteo, el bienestar psicológico, la inmediatez, la accesibilidad y la comunicación mediante la escritura, menos estresante que el cara a cara (Sánchez & Beranuy, 2007).

Ha fines del siglo xx, los ciudadanos se sentaban para ver programas televisivos, mientras que hoy en día los nuevos medios de comunicación, desde el móvil a Internet, son instrumentos interactivos que incitan no sólo a ver sino a promover (Verdú, 2005). Incluso en otros casos, como al encargar la ejecución de tareas cognitivas, los estudiantes que practican de los videojuegos mejoran el desarrollo de las tareas respecto a la atención dividida y en trabajos de rotación mental (De Lisi & Wolford, 2003).

Según el catedrático Echeburua (1999) “las adicciones no pueden limitarse a las conductas generadas por sustancias químicas como los opiáceos, los ansiolíticos, la nicotina o el alcohol”. Existen otro tipo de adicciones recientemente denominadas adicciones psicológicas o “adicciones sin droga”, se trata de “todas aquellas conductas repetitivas que resultan placenteras al menos en sus primeras fases, y que generan una pérdida de control en el sujeto. Resulta frecuente que este tipo de adicciones psicológicas se combinen con una o más adicciones químicas”.

El Internet actúa como proveedor de conductas reforzantes que son las que realmente

tienen la capacidad de producir adicción (Estallo, 2001 y Viñas *et al.*, 2002). De esta manera el Internet pasaría a ser un medio por el que se expresa la adicción primaria.

En las comunicaciones alteradas de identidad, el juego identitario puede llegar a ser problemático porque la vivencia de la identidad falsa tiene la capacidad de proporcionar mayor satisfacción que su verdadero yo, lo que les permite escapar de sí mismos (Carbonell *et al.*, 2009 y Matute, 2003). De esta forma el Internet tiene tres usos diferenciados: información (ya sea relacionado con el trabajo, la formación o el ocio), comunicación (por ejemplo, redes, sociales, correo electrónico, etc.), y la alteración de identidad (por ejemplo, juegos en línea y

algunos chats); este último uso sería el único que tiene riesgo de generar adicción (Carbonell *et al.*, 2012)

Si para el análisis de dicho problema atendemos a estos últimos criterios, sustituyendo el consumo de drogas por el uso de los videojuegos online, la dependencia de videojuegos y/o Internet, vendría caracterizada por: tolerancia, cada vez se necesita jugar o conectarse durante más tiempo o a más juegos, de tal forma que el patrón de uso inicial deja de ser suficiente; abstinencia, malestar cuando se interrumpe el juego o la conexión a Internet o cuando se lleva un tiempo sin jugar o conectarse; jugar o usar Internet más de lo que se pretendía inicialmente; no poder dejar de jugar o usar Internet; emplear excesivo tiempo en todo lo relacionado con los videojuegos/Internet, hasta tal punto que se llega a producir una interferencia con actividades cotidianas; dejar de hacer otras actividades o perder oportunidades por jugar o estar en Internet; y seguir jugando o usando Internet, a pesar de saber que está siendo perjudicial (Marco & Choliz, 2013).

Por otro lado, tenemos la adicción a los videojuegos que, es un fenómeno que todavía necesita ser investigado y ha dado lugar a diversos debates, entre ellos el que hace referencia al concepto de adicción a los videojuegos (Blaszczynski, 2008 y Estallo, 2009). Además, se considera que jugar en exceso puede ser una actividad problemática (Tejeiro & Bersabé, 2002), y en algunos casos adictiva (Griffiths, 2008). Inclusive cuando ya el ser humano cae en la adicción de los videojuegos necesita de una intervención psicológica especializada.

Las consecuencias del uso excesivo de internet abarcan un amplio espectro: desde problemas posturales y osteomusculares, pérdida de vínculos familiares y amicales, disminución de rendimiento académico, interferencia con el desarrollo normal de los niños y adolescentes, problemas económicos, de pareja y paternofiliales (Clark, Frith & Demi, 2004 y Young, 1998).

Y así como el ejercicio de determinados hábitos nocivos, abuso de sustancias o uso de juegos online y de aplicaciones sociales, incrementan el riesgo de adicción a Internet (Kuss *et al.*, 2013), la misma que se ha reportado en distintos contextos socioculturales (Yang, 2001).

El uso problemático del móvil era una función de la edad. Parece que el uso de ambas tecnologías se normaliza con la edad hacia un uso más profesional, menos lúdico y con menos efectos negativos (Bianchi & Phillips, 2005).

1.1.2 ¿Qué es el DSM?

DSM (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders) es el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales de la Asociación Americana de Psiquiatría (American Psychiatric Association, APA) y contiene descripciones, síntomas y otros criterios para diagnosticar trastornos mentales.

Estos criterios de diagnóstico proporcionan un lenguaje común entre los distintos profesionales (psiquiatras, psicólogos clínicos e investigadores de las ciencias de la salud) que se dedica a la psicopatología, estableciendo claramente los criterios que los definen y ayudando a asegurar que el diagnóstico sea preciso y consistente.

En general, el DSM es el sistema de clasificación de trastornos mentales con mayor aceptación, tanto para el diagnóstico clínico como para la investigación y la docencia y es importante tener presente que siempre debe ser utilizado por personas con experiencia clínica, ya que se usa como una guía que debe ser acompañada de juicio clínico además de los conocimientos profesionales y criterios éticos necesarios.

De la mayoría de los sistemas tecnológicos, los videojuegos en línea son los que provocan más uso desadaptativo (Carbonell et al., 2012; González, Merino & Cano, 2009).

1.1.3 Niveles de adicción a internet

Según Young (1998), los niveles de adicción a internet son:

Normal 0 - 30 puntos: tiene control sobre el uso del internet.

Leve 31- 49 puntos: usuario leve: puede navegar por la web demasiado tiempo pero tiene control sobre su uso.

Moderado 50 -79 puntos: usuario moderado: tiene problemas ocasionales o frecuentes debido al internet.

Grave 80 - 100 puntos: usuario severo: tiene problemas significativos en su vida a causa del uso del internet.

1.1.4 Comportamiento en los estudiantes

1.1.4.1 Comportamiento Adictivo

La conducta es la experiencia común y diaria, estas acciones o comportamientos como mover un brazo, caminar, comer, estudiar, etcétera; correspondientes al área del cuerpo y del mundo externo, pueden originarse en un acto de voluntad, y que las mismas pueden ser previstas, planeadas, anticipadas o preparadas mentalmente (Bleger, 1963).

Cualquier conducta normal placentera, puede convertirse en comportamiento adictivo; según Griffiths cualquier conducta que cumpla los 6 siguientes criterios diagnósticos puede considerarse comportamiento adictivo:

- i. Dependencia: la actividad en cuestión se convierte en la más importante en la vida del individuo, dominando sus pensamientos, sentimientos y conducta.
- ii. Modificación del humor como consecuencia de desarrollar la conducta en cuestión.
- iii. Tolerancia.
- iv. Síndrome de abstinencia.
- v. Conflicto, sea éste interpersonal (personas que rodean al adicto o actividades sociales, trabajo, antiguas aficiones, etc.).
- vi. Recaída: tendencia a restaurar los patrones más extremos de la adicción tras muchos años de control (y/o abstinencia).

Se puede abusar del móvil, pero difícilmente ser un adicto al móvil. Si bien es cierto que existen una serie de conductas desadaptadas en torno a éste, no parecen organizarse de una forma tan estructurada como en el caso de Internet. Estas conductas pueden llegar a modificar la vida diaria de

jóvenes y adolescentes, pero, a pesar de la alarma social, en nuestra opinión, se trata de una conducta modificable mediante las pautas educativas adecuadas (Sánchez *et al.*, 2008).

Se produce agitación o irritabilidad si no es posible realizar la conducta llegando en algunos casos a la cibercrisis (Wieland, 2005): agitación y mecanografiar pese a no estar delante del ordenador. Al igual que sucede con la adicción al juego, la tolerancia y la abstinencia son difíciles de evaluar (Sánchez *et al.*, 2008).

Mediante Internet y el móvil, el ser humano es un elemento activo que ejercita una conducta gratificante y, como tal, susceptible de adicción (Sánchez *et al.*, 2008)

Según Bonato (2005) cada vez hay más familias con un hijo único, donde puede darse que tenga que jugar solo y puede pasar más tiempo del debido compitiendo con el videojuego o en Internet, si no tiene a alguien con quién jugar. También familias que, por miedo y ante la inseguridad ciudadana, no permiten a sus hijos menores salir a la calle, incrementando así el tiempo de permanencia en la casa y, como está ocurriendo cada vez más, frente a la pantalla.

No se debe olvidar que hay personas que pueden llegar a padecer problemas de dependencia de éstas y que esto ya es motivo de preocupación por parte de familiares y profesionales, razón por la cual es necesario darle cumplida respuesta desde la investigación científica para ayudar a aquellas personas que presentan dificultades para controlar el uso de videojuegos e Internet (Gentile, 2009 y Wood, 2008).

Para Torres & Carbonell (2015) los medios de comunicación e Información destacan por su importancia socioeconómica y popularidad, en especial internet, los móviles y los videojuegos, ya que han provocado importantes cambios en la conducta. Así como el tratamiento PIPATIC, que reduce los síntomas clínicos, los hábitos de uso desadaptativos y los problemas de conducta y mejora de los recursos psicológicos, autoestima, inteligencia emocional, habilidades sociales y funcionamiento global.

1.1.4.2 Agresividad Física

La agresividad consiste en la tendencia a comportarse agresivamente en diferentes contextos (Berkowitz, 1996), como, por ejemplo, atacar, faltar el respeto, ofender a los demás intencionalmente (Carrasco & Gonzales, 2006).

Por otro lado, algunos consideran que la agresión es Pro-activa, incluso, predatoria, instrumental, ofensiva, controlada y reactiva, término proveniente del modelo de frustración-agresión (Raine *et al.*, 2004), hasta se afirma que el término agresividad suelen emplearse para etiquetar comportamientos “animales”.

Para Bleiberg (1994) la agresión se debe a la configuración disfuncional de la autoestructura del Yo y de los otros a lo largo del desarrollo. Esta autoestructura se caracteriza por su vulnerabilidad narcisista, por la cual la agresión es un intento por mantener inflado el sentido del Yo y la ilusión de control junto con las percepciones de invulnerabilidad.

Willock (1986) nos refiere que la conducta agresiva en niños tiene dos aspectos nucleares en su autoestructura: la devaluación del Yo, que se refleja en las creencias inconscientes de que son intrínsecamente repugnantes y malos, y en la indiferencia del Yo o Yo indiferenciado, reflejado en las percepciones inconscientes de ser incapaces de establecer o mantener relaciones significativas con los otros.

La conducta agresiva sirve como una defensa contra estas creencias de desvalorización y desprecio, negando la importancia de las relaciones adoptando una identidad delictiva defensiva o proyectando su sentido de desprecio sobre los otros como medio de prevenir estados afectivos dolorosos (Carrasco & Gonzales, 2006).

La conducta agresiva, en especial la agresividad física, comienza al final del primer año de la vida del niño (Brame *et al.*, 2001).

Para la mayoría de especialistas sobre el estudio de la conducta agresiva, son signos de agresividad: el carácter intencional, las consecuencias

aversivas o negativas que conlleva y la variedad expresiva. La agresividad física infantil, para Tremblay (2003), estos tres signos ha de ser consustancial a la definición de esta conducta: la primera, manifiesta en las numerosas definiciones de la conducta agresiva, no es aplicable a muchas de las conductas agresivas que están presentes en el niño (Ej: pegar, arañar, pellizcar) antes de que la voluntariedad y la comprensión de las consecuencias de aquellas (infringir daño), sean evolutivamente posibles. La segunda, no necesariamente es aplicable a las conductas agresivas derivadas del miedo, la ira o el impulso; la gravedad o las consecuencias aversivas, a veces, son inexistentes en la conducta agresiva, dado que el impacto de ésta en la víctima, por ejemplo en el caso de un niño contra un adulto, es escaso o nulo; finalmente, la diversidad expresiva responde más a una falta de operacionalización y desconcierto conceptual en la que se entremezclan conceptos legales, patológicos y sociales, que a una evidencia contrastable.

1.1.4.3 Agresividad Verbal

Para Infante & Wigley (1986) la agresividad verbal sucede cuando las personas atacan el autoconcepto de los demás o sus opiniones o verbalizaciones en las conversaciones. Este tipo de agresión verbal es considerada también como agresión Social (Galen y Underwood, 1997).

En la mayoría de los casos, las influencias de modelos familiares y sociales que muestren conductas agresivas y otorguen a éstas una valoración positiva serán, junto con los modelos procedentes de los medios de comunicación o los modelos simbólicos transmitidos gráfica o verbalmente, los responsables de que la agresión se forme y propague (Carrasco & Gonzales, 2006).

Una de las formas es como nos afirma Avila & Parra (2000) la escuela utiliza la familia como instrumento para ejercer la violencia sobre el alumno, es decir, las “quejas, comentarios, denuncias” que hace el profesor a los padres, lo cual genera agresiones físicas y verbales de estos a sus hijos.

Entonces, todo acto comunicativo cuya intención es hacer daño al otro en su imagen social y en el cual se invade el territorio personal, cuyo efecto se intensifica cuando quien ejerce el acto verbal mantiene o cree tener poder o capacidad de subordinación sobre el receptor es considerado como violencia verbal o agresividad verbal.

Por ejemplo, en Argentina casi un tercio de los estudiantes de secundaria reconocen haber sufrido la rotura de útiles u otros objetos llevados a la escuela (32%). La violencia verbal (gritos, burlas e insultos) alcanza porcentajes entre un 12% y un 14%, dependiendo del grado. El 10% de los alumnos dicen haber sufrido amenazas por parte de un compañero, mientras que un 8% han sido víctimas de violencia social (exclusión). Por último, algo más de un 7% de ellos señalan haber sido golpeados por sus pares y un 4,5% declaran haber sido víctimas de robo por fuerza o amenazas (García, 2010).

En el caso de nivel primaria en América Latina nos señalan haber sido robado o maltratado física o verbalmente tiene un desempeño significativamente inferior, en lectura y matemáticas, que otro estudiante que no lo ha sido (Román & Murillo, 2011).

En caso de los estudios internacionales, refieren que las principales y más importantes formas que adquiere el bullying entre estudiantes. En efecto, son los insultos (agresiones verbales), apodos y sobrenombres, agresiones físicas, golpes, robos, amenazas, rumores y la exclusión o aislamiento social (Owens, Daly & Slee, 2005 y García, 2010).

1.1.4.4 Ira

La ira es un paquete complejo de sentidos, comportamientos, normas y practicas sociales que coexisten y se forman alrededor de emociones primordiales (Lindner, 2006).

La ira constituye un “estado emocional” consistente en sentimientos que varían en intensidad, desde una ligera irritación o enfado, hasta furia y rabia intensas, los cuales surgen ante acontecimientos desagradables y no están dirigidos a una meta (Spielberger *et al.*, 1983), es producto de los

cambios fisiológicos asociados a la agresión, reacciones expresivo-motoras e ideas y recuerdos, producidos por la aparición de dichos acontecimientos (Berkowitz, 1996).

La ira se comienza a entender como un proceso interactivo y multifacético; un mecanismo psicológico, influido potencialmente por muchas variables. Un debate continuo resultó entre los que consideran la ira una respuesta incontrolable, instintiva, innata, y puramente fisiológica a un estímulo amenazador, y aquellos que argumentaban que para manifestarse la ira necesita el razonamiento y procesos de pensamiento capaces de evaluar y juzgar una situación (Butts, 2007) ira que nace de función profunda biológica que no depende de razonamiento consciente, y por tanto, no es sujeta al control (Darwin, 1871).

La ira es un síntoma de patología física o mental. Daño cerebral de lesiones traumáticas a la cabeza y procesos infecciosos tal como la encefalitis viral le pueden disminuir a una persona su umbral de ira y capacidad de sobrellevar la ira (Denmark & Gemeinhardt, 2002), que pueden estar basados en malos tratos reales o imaginarios.

1.1.4.5 Hostilidad

La personalidad hostil se determina por presentar atribuciones “de ser víctima” debido a una sociedad injusta, mezquina, egoísta, deshonesto y que, en esencia, representa una amenaza a su proceso de adaptación (Moscoso, 2008).

La hostilidad connota un conjunto de “actitudes” negativas complejas, que motivan, en última instancia, conductas agresivas dirigidas a una meta, normalmente la destrucción o el daño físico de objetos o personas (Spielberger, 1985). Se trata, por tanto, de un componente cognitivo y evaluativo, que se refleja en un juicio desfavorable o negativo del otro, sobre el que se muestra desprecio o disgusto (Berkowitz, 1996), y representa al componente actitudinal-cognitivo, la agresión constituye el componente comportamental del Síndrome AHA, la cual puede definirse como la “conducta” voluntaria, punitiva o destructiva, dirigida a una meta

concreta, destruir objetos o dañar a otras personas (Carrasco y Gonzales, 2006).

Por otro lado, Stoney & Engebretson (2000) afirman que la hostilidad está coligada con un aumento en los niveles de catecolaminas que elevan el nivel de estrés oxidativo y las concentraciones de plasma homocysteine. Este aumento en homocysteine representa un significativo factor de riesgo en las enfermedades cardiovasculares.

En la adaptación de la Escala de Hostilidad de Buss-Durkee (BDHI) propuesta por Oquendo (2001), la misma que es utilizada para la valoración de los niveles de agresividad se evidencia dos tipos de hostilidad:

Hostilidad indirecta: Evalúa las conductas hostiles indirectas, como los chismorreos o bromas y la descarga de afecto negativo hacia los demás, sin centrarse en nadie en particular.

Hostilidad Verbal: Se refiere a la expresión del afecto negativo mediante el habla, ya sea en su contenido o en su estilo. El estilo comprende conductas como dar voces y chillidos. El contenido puede incluir amenazas, insultos e hipercriticismo.

1.2 Antecedentes

Para Aponte, Castillo & González (2017) su objetivo de la investigación fue determinar la prevalencia de la adicción a internet y su relación con factores familiares como la disfunción familiar en adolescentes, utilizaron un cuestionario socio demográfico y de caracterización familiar, un cuestionario de estratificación del nivel socioeconómico, el test de funcionamiento familiar (FFSIL) y el test de adicción a internet (IAT). Las conclusiones a las que llegaron son : la prevalencia general de adicción a internet en nuestro medio fue más alta que la encontrada en otros países, sin embargo la adicción grave registró valores similares. Además, los adolescentes con disfuncionalidad familiar, provenientes de familias pequeñas, del estrato socioeconómico medio típico y que utilizan más redes sociales, mostraron un riesgo superior de presentar adicción a internet. Lo mismo ocurre en los adolescentes con bajos niveles de cohesión, armonía, afectividad y comunicación.

Sánchez *et al.* (2008) determinaron mediante una revisión de la literatura científica publicada entre 1991 y 2005 e indexada en las bases de datos PsycINFO, Medline, Psycodoc, IME e ISOC, si el uso desadaptativo de las TIC se puede considerar un trastorno mental y en caso afirmativo, de qué tipo. Los investigadores concluyen que, el uso excesivo de Internet representa un trastorno mental de tipo adictivo que puede afectar sobre todo a personas con necesidades emocionales especiales y a jóvenes y adolescentes. Entre las aplicaciones específicas de Internet, la posibilidad de adicción se centra en el uso de aplicaciones comunicativas y sincrónicas como chats y juegos de rol en línea porque permiten la comunicación hiperpersonal, el juego de identidades, las proyecciones y la disociación sin consecuencias en la vida real. Además, Internet podría jugar un papel importante en el desarrollo y mantenimiento de otras adicciones como el juego patológico.

Carbonell *et al.* (2012) su objetivo de investigación fue determinar los factores que diferencian el uso de Internet y móvil saludable del patológico. La metodología consistió en revisar doce estudios empíricos publicados por investigadores españoles sobre adicción a Internet y teléfono móvil entre 2002 y 2011, obtenidos a partir de una búsqueda en PsycINFO y en Psycodoc. Resultados y Discusión: Se observó una relación entre el uso problemático de Internet y diversos trastornos psicológicos y entre el uso problemático y el tiempo conectado. La comunicación alterada de identidad podría explicar la diferencia entre uso seguro y problemático de Internet y móvil.

Marco & Chóliz (2013) su objetivo principal fue el aprendizaje del uso controlado del ordenador, Internet y videojuegos, asumiendo que en las adicciones tecnológicas no es un requisito terapéutico la abstinencia total, sino centrarse en la promoción de un uso adaptativo. Los resultados muestran una reducción significativa del tiempo dedicado al juego y a Internet, así como del grado de pérdida de control. También se aprecia una disminución del malestar subjetivo y una mejoría en el funcionamiento personal. Además afirman que, jugar con videojuegos y conectarse a Internet son conductas que no sólo son útiles y beneficiosas, sino que incluso es probable que se incrementen en la población. Pero no hay que olvidar que hay personas que pueden llegar a padecer problemas de dependencia de éstas y que esto ya es motivo de preocupación por parte de familiares y profesionales, razón por la cual es necesario darle cumplida respuesta desde la investigación científica para ayudar a aquellas personas que presentan dificultades para controlar el uso de videojuegos e Internet.

Matas & Estrada (2012) tuvieron el objetivo de analizar la relación entre el nivel de riesgo estimado por el test de Young, con la autopercepción de interferencia del uso de Internet en la vida cotidiana en una muestra universitaria. Participaron 323 alumnos de la titulación de Pedagogía de la Universidad de Málaga (España). Se analizó la correlación entre la puntuación del alumnado en el test con la contestación que dieron a dos ítems sobre autopercepción de interferencia del uso de internet. Concluyeron que, la adicción a internet parece estar en función del uso excesivo y no tanto del tiempo, así como en función de la pérdida de control. Además, indican que, debería desvincularse el tiempo de conexión voluntaria del tiempo de dedicación obligatoria por cuestiones de trabajo o de estudios. En este sentido, la adicción a internet tiene similitudes con las disfunciones alimentarias como la bulimia. Por tal motivo, el diagnóstico y la intervención terapéutica, distinguen entre una alimentación correcta de una alimentación anómala.

Caro & Plaza de la Hoz (2016) su objetivo fue hacer estudio bibliográfico en el que se ha seguido un doble criterio: concepto de adicción a Internet, perfil previo y patología en adolescentes y la terapia familiar sistémica). Los investigadores concluyen en que cualquier innovación tecnológica supone cambios sociales de diversa amplitud, por cuanto el ser humano configura su entorno a través de la cultura y ésta está cada vez más mediada por la investigación en ciencias aplicadas. En este sentido, las TIC han acelerado los procesos de cambio social en todos los ámbitos de la vida contemporánea, entre ellos, también el educativo y el familiar. Toda tecnología es una fuente de poder necesitada de orientación desde instancias de valor externas para ponerla al servicio del usuario y del bien común. Y, como todo poder, tiene sus riesgos las TIC ponen en manos de cualquier persona, incluidos niños y adolescentes, un instrumento con un enorme potencial cognitivo, informativo, de interacción social, lúdico, que requiere de aprendizaje no sólo técnico, sino, sobre todo, de sentido.

Para Cruzado, Matos & Kendall (2006) su objetivo fue Conocer las características clínicas y epidemiológicas de los pacientes hospitalizados con diagnóstico de “adicción a internet”. La metodología consistió en hacer un estudio descriptivo, retrospectivo y transversal: se revisaron las historias clínicas de 30 pacientes con el diagnóstico de “adicción a internet” y se les sometió a una breve encuesta durante sus controles por consultorio. Concluyen que, pacientes con adicción a Internet se caracterizan por su corta edad, elevado tiempo de uso diario de internet, predominancia de uso de juegos en red y

marcada frecuencia de conductas psicopáticas. Su adicción redundó en importante deterioro personal, académico y de relaciones familiares. Se requieren estudios prospectivos para precisar mejor las características de esta patología emergente.

Tejeiro, Pelegrina del Río & Gómez (2002) indican que muchas de las características de los videojuegos parecen ser especialmente útiles para promover el aprendizaje de contenidos, procedimientos y actitudes, superando algunas de las limitaciones del aprendizaje basado en métodos tradicionales. Concluyen afirmando que se debe destacar la dificultad de comparar los posibles efectos de los videojuegos de hace veinte años con los de los juegos actuales. Los cambios en el ámbito tecnológico, con ser enormes, no son los únicos: también ha cambiado la propia sociedad, y muy especialmente los adolescentes y los niños.

García *et al.* (1998) concluyen que el IECN es un instrumento útil y muy fácil de utilizar en la consulta del pediatra general, como método de detección precoz de los trastornos de la conducta en el niño. El IECN es un cuestionario breve y fácil de administrar e interpretar, respondido por padres para detectar problemas de comportamiento en niños que se emplea ampliamente en los Estados Unidos en las consultas pediátricas y en centros salud mental. La información de los padres es particularmente importante en la evaluación de los problemas de comportamiento de sus hijos, ya que observan la conducta del niño en una amplia variedad de situaciones y son, generalmente, los que perciben o intuyen cuando es necesaria una terapia. proporcionar una información importante en cuanto a la tolerancia de los padres hacia el comportamiento del niño. Por ejemplo, un padre que valore que su hijo presenta problemas con una intensidad menor que la media, pero con un elevado número de comportamientos que representan un “problema” para él, puede significar que ese padre tiene un bajo nivel de tolerancia hacia los problemas del comportamiento normales de su hijo. En este caso necesita más consejos de cómo es la conducta normal de un niño y cómo comprenderle, que de disciplina. Por otro lado, si un niño obtiene una alta puntuación en la escala de intensidad y una baja puntuación en la escala de problemas, puede significar que el padre es excesivamente tolerante, o blando.

Beranuy *et al.* (2009) construyeron dos cuestionarios para evaluar el uso adictivo de Internet y del móvil que se aplicaron a una muestra de 1.879 estudiantes. Los resultados apoyan un modelo de dos factores, con una aceptable consistencia interna e indicios de

validez convergente y discriminante. El Cuestionario de Experiencias Relacionadas con Internet evaluó conflictos intra e interpersonales relacionados con el uso de Internet. El Cuestionario de Experiencias Relacionadas con Móvil evaluó dos factores: primero, conflictos relacionados con el abuso del móvil, y segundo, problemas debido al uso emocional y comunicacional. Ellos concluyen que los preadolescentes muestran mayor adicción a Internet, con repercusiones intrapersonales: focalización, preocupación, evasión, negación y otras distorsiones cognitivas. Respecto al móvil, se aprecia también una tendencia por parte de los preadolescentes a hacer un uso abusivo.

Cumbá *et al.* (2011) tuvieron como objetivo determinar la relación entre el uso de video juegos y los efectos sobre el comportamiento en niños y adolescentes de las instituciones educacionales de estos niveles de enseñanza de los consejos populares mencionados. Se les aplicó una encuesta a todas las madres, la cual contenía preguntas sobre el uso de video juegos o ataris, tiempo que juegan, elementos del comportamiento de los niños tales como la violencia, las relaciones interpersonales, la intranquilidad y/o la impulsividad de ellos. La selección de los casos y de los controles se realizó a partir de las respuestas dadas por las madres de los alumnos relativas a si usaban o no los video juegos y otros fuera de la escuela en su tiempo libre, contenidas en el cuestionario. Como principales resultados se obtuvo asociación entre el uso de juegos de video con el comportamiento violento y la dificultad de las relaciones interpersonales en los alumnos de primaria, así como el comportamiento intranquilo y/o impulsivo, el cual predominó en los adolescentes de secundaria básica. Se recomienda a los padres limitar el tiempo de juegos de video a no más de una hora y supervisar el contenido de los estos, así como propiciar en los niños y en los adolescentes la realización de actividades que permitan el adecuado desarrollo físico, mental, social y familiar. Existe asociación entre el uso de juegos de video con el comportamiento violento y la dificultad de las relaciones interpersonales en los alumnos de primaria. El comportamiento intranquilo y/o impulsivo predomina en los adolescentes de secundaria básica. El empleo de un tiempo prolongado para jugar está asociado a comportamientos violentos y a la dificultad de las relaciones interpersonales de los niños y adolescentes, con predominio de los escolares de primaria, lo cual si la situación persiste podría constituir un problema de salud principalmente para los alumnos de este nivel de enseñanza.

Carbonell (2014) afirma que, podemos considerar que la inclusión de la adicción a videojuegos en línea en la sección III del DSM-5 estimula el estudio de las adicciones

conductuales. Este reconocimiento a las adicciones conductuales se ratifica porque el juego patológico deja de ser un trastorno del control de impulsos (en el que permanecía junto a la tricotilomanía, por ejemplo) y se clasifica en el mismo apartado que las adicciones a sustancias. Se sugiere que la adicción a los videojuegos en línea podría confirmarse como un verdadero trastorno, a diferencia de otras tecnologías de la información y la comunicación.

Páramo (2017) sintetiza que el comportamiento humano es en esencia cultural, no importa qué rol asuma, sobre todo porque las expectativas frente a cada uno de los roles que adopte también son determinados por esa cultura: ejecutivo, funcionario público, consumidor, comprador, cliente, padre, esposa, hijo, padrino, gobernante, legislador, político, etc.

Galarsi *et al.* (2011) tuvieron la finalidad mostrar cómo las distintas investigaciones del comportamiento animal han permitido comprender el origen y evolución de la conducta del ser humano, introduciendo el proceso de “síntesis” como premisa fundamental para entender la esencia del mecanismo integrativo cortical. Concluyen que, en la actualidad, un siglo después, esta relación es admitida por muchos pensadores; sin embargo, la humanidad es muy lenta en la aceptación de todas sus implicaciones. Hay todavía una fuerte tendencia a creer que el comportamiento animal es invariablemente bruto e irracional, que el comportamiento humano es invariablemente inteligente e instruido, y que entre los dos se extiende un abismo infranqueable. Al hombre le cuesta aceptar que es un animal, distinto de los demás animales sólo en cuestiones de grado y no de una manera absoluta, y que esto es tan cierto en lo que respecta a la conducta como en todo lo demás.

Huanca (2011) llegó a los siguientes resultados: los juegos de internet influyen y generan efectos negativos en la personalidad y en el comportamiento cotidiano de los adolescentes. Los factores que influyen en los adolescentes son principalmente los personales, otro sector importante concurre al internet por falta de afecto fraternal, incomprensión, para refugiarse y mitigar la soledad y otros por la influencia de los amigos; asimismo, la participación constante de los adolescentes en los juegos de internet influye y genera cambios en la forma de hablar, conlleva al uso constante de jergas y palabras indecentes, su forma de escribir, uso de argot y abreviaturas populares, en su forma de vestir usan atuendos de otro contexto.

CAPÍTULO II

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

2.1 Planteamiento de la investigación

En nuestro país y en todo el mundo, el uso del servicio de Internet y este junto con una variedad atractiva de aplicativos es utilizado frecuentemente y más aún por los estudiantes, los jóvenes y adolescente; en el Perú el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI), en la última encuesta realizada en el año 2015, afirma que más de 15 millones de personas que utilizan redes sociales a través de internet ya sea para asuntos de comunicación, socialización, diversión, entretenimiento y sobre todo distracción en los más pequeños.

El Internet es una "red de redes" es decir una red que no sólo interconecta computadoras, sino que interconecta redes de computadoras entre sí. Lo valioso es que, a través del uso del Internet se logró que la mente quede liberada de tener que retener una cantidad enorme de información. Sólo es necesario comprender los conceptos sobre la dinámica de los procesos en las cuales una información está encuadrada, ello permite utilizar métodos pedagógicos con los cuales el alumno puede aprender más y mejor en un año lo que requería tres. Además, los docentes pueden destinar su esfuerzo y el de los alumnos en desarrollar más las capacidades mentales y aprovechar la creatividad y la calidad superior de razonamiento.

Junto con el Internet se presentan los juegos. Estos juegos a través de estos sistemas de información son, en la práctica, parte esencial de diversas fuerzas culturales, transformando una sociedad completa. Es que el Internet permite que estos juegos diseñados tengan enorme influencia en el tiempo y el espacio, y que muchas personas

pueden ejecutarlos sin problema. Es decir, convive con gran facilidad en la vida de los estudiantes siendo tal vez capaz de transformar y cambiar el comportamiento de estos.

En estos últimos días los juegos online han generado gran interés como fuerza social y económica y porque no decir una poderosa fuerza conductual y cultural, porque los juegos entretienen a las personas permitiéndolas actuar. Con mayor fuerza incluso en los estudiantes quienes son los más afectados por la capacidad atractiva de la infinita cantidad de aplicativos, juegos de toda clasificación y para todo gusto, Por esta realidad se pretende realizar la presente investigación, para dar respuesta a las siguientes preguntas:

2.2 Enunciado del problema de investigación

Son varios y muy importantes los motivos por las que se ha investigado este tema de la adicción a los juegos en internet y su influencia y relación con el comportamiento de los estudiantes de nivel primario. Para explicar la asociación de estas variables se plantearon las siguientes preguntas:

2.2.1 Problema general

¿Cuál es el grado de correlación que existe 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?

2.2.2 Problemas específicos

- ¿Cuál es la relación que existe entre la adicción a los juegos por internet y el nivel de agresividad física en los estudiantes de las instituciones educativas primarias emblemáticas de la UGEL Puno – 2018?
- ¿Cuál es la relación que existe entre la adicción a los juegos por internet y el nivel de agresividad verbal en los estudiantes de las instituciones educativas primarias emblemáticas de la UGEL Puno – 2018?
- ¿Cuál es la relación que existe entre la adicción a los juegos por internet y el nivel de ira en los estudiantes de las instituciones educativas primarias emblemáticas de la UGEL Puno – 2018?

- ¿Cuál es la relación que existe entre la adicción a los juegos por internet y el nivel de hostilidad que presentan los estudiantes de las instituciones educativas primarias emblemáticas de la UGEL Puno – 2018?
- ¿Cuál es el nivel de adicción a los juegos en Internet en la que se ubican los estudiantes de las instituciones educativas primarias emblemáticas de la UGEL Puno – 2018?
- ¿Cuál es el el comportamiento que presentan los estudiantes de las instituciones educativas primarias emblemáticas de la UGEL Puno – 2018?

2.3 Justificación

La presente investigación se realizó con la finalidad de efectuar el diagnóstico sobre el nivel de adicción a los juegos en internet y el comportamiento en los estudiantes de nivel primario de las instituciones educativas emblemáticas, para luego establecer el grado de relación de las dos variables.

La investigación se focalizó en el departamento de Puno y, concretamente, en la ciudad de Puno. La población de estudio se ha constituido por los estudiantes del sexto grado del nivel primario de las instituciones educativas emblemáticas de la Unidad de Gestión Educativa Local de Puno de este mismo departamento. Los motivos que nos llevaron a investigar el nivel de adicción a internet y el comportamiento de los niños escolares se centran en que éste sector vulnerable de la población, se encuentra expuesto en mayor medida que el resto de la sociedad, a los riesgos que puede implicar la utilización continua de internet y las redes sociales. Este trabajo problematizó la tendencia a los juegos en Internet desde una perspectiva de adicción. Por lo que la muestra en la que se ejecutó la investigación está ubicada en el centro de la ciudad, donde es de fácil acceso para los estudiantes distraerse e ingresar a las instalaciones que brindan el servicio de juegos en redes a través de internet. Si tomamos un ejemplo internacional, en Ecuador se demostró que más del 50% de estudiantes tienen acceso y cuentan con computador, celular e internet. Si tomamos en cuenta estas cifras podemos ver la importancia que amerita los resultados de esta investigación. Debido a que los contenidos sobre todo juegos en redes a los que estarían accediendo los niños dentro del internet podrían ser perjudiciales para su salud, estos podrían estar generando comportamientos agresivos, irresponsables, sedentarios, introvertidos, comportamientos que no aportan al desarrollo saludable de su

educación, crecimiento y desarrollo. Con los resultados obtenidos de esta investigación se puede elaborar las medidas que puedan prevenir la adicción a los juegos en internet en caso de ser necesario. La investigación que se realizó carece de antecedentes directamente relacionadas. La adicción de los juegos por internet y el comportamiento de los niños de nivel primaria aún no se ha investigado a nivel nacional regional.

Una de las consecuencias del trabajo de investigación será la concientización respecto al uso adecuado de Internet y una de las medidas que las autoridades de las instituciones educativas deberán asumir, tras informarse de los resultados del estudio, será la atención y control inmediato a las actividades que realizan los estudiantes de nivel primaria.

2.4 Objetivos

2.4.1 Objetivo general

Determinar el grado de 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

2.4.2 Objetivos específicos

- a) Identificar la relación que existe entre la adicción a los juegos por internet y la agresividad física en los estudiantes de las instituciones educativas primarias emblemáticas de la UGEL Puno – 2018.
- b) Identificar la relación que existe entre la adicción a los juegos por internet y la agresividad verbal en los estudiantes de las instituciones educativas primarias emblemáticas de la UGEL Puno – 2018.
- c) Identificar la relación que existe entre la adicción a los juegos por internet y la ira en los estudiantes de las instituciones educativas primarias emblemáticas de la UGEL Puno – 2018.
- d) Identificar la relación que existe entre la adicción a los juegos por internet y la hostilidad en los estudiantes de las instituciones educativas primarias emblemáticas de la UGEL Puno – 2018.

- e) Conocer el nivel de adicción a los juegos en Internet en la que se ubican los estudiantes de las instituciones educativas primarias emblemáticas de la UGEL Puno – 2018.
- f) Conocer el comportamiento que presentan los estudiantes de las instituciones educativas primarias emblemáticas de la UGEL Puno – 2018.

2.5 Hipótesis

2.5.1 Hipótesis general

El grado de 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, es positiva alta.

2.5.2 2.5.2. Hipótesis específicas

- a) La relación que existe entre la adicción a los juegos por internet y la agresividad física en los estudiantes de las instituciones educativas primarias emblemáticas es moderada.
- b) La relación que existe entre la adicción a los juegos por internet y la agresividad verbal en los estudiantes de las instituciones educativas primarias emblemáticas es positiva baja.
- c) La relación que existe entre la adicción a los juegos por internet y la ira en los estudiantes de las instituciones educativas primarias emblemáticas es positiva baja.
- d) La relación que existe entre la adicción a los juegos por internet y la hostilidad en los estudiantes de las instituciones educativas primarias emblemáticas es positiva baja.
- e) El nivel de adicción a los juegos en Internet en la que se ubican los estudiantes de las instituciones educativas primarias emblemáticas son moderadas.
- f) Los estudiantes de las instituciones educativas primarias emblemáticas a veces presentan un comportamiento con agresividad física, agresividad verbal, ira y hostilidad.

2.6 2.5.3. Sistematización de variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	BAREMO DE LA VARIABLE
ADICCIÓN A LOS JUEGOS EN INTERNET	JUEGOS EN INTERNET	<p>Frecuencia con que está conectado a internet para jugar más tiempo del que te habías propuesto.</p> <p>Frecuencia con que abandona las cosas que tienes que hacer en casa para pasar más tiempo conectado a internet para jugar.</p> <p>Frecuencia con la que prefiere las "sensaciones de entusiasmo" de estar conectado a internet para jugar que a la compañía de tus familiares, amistades, amigos o compañeros.</p> <p>Frecuencia en la que establece nuevas amistades con personas que utilizan o juegan en red.</p> <p>Frecuencia con la que comparten su vida y se quejan del tiempo que pasan jugando conectados a la red.</p> <p>Frecuencia tus estudios u ocupación laboral se ven afectados por la cantidad de tiempo que estás conectado a internet .</p> <p>Frecuencia con la que comprueba su e-mail antes de hacer otras cosas.</p> <p>Frecuencia con que su productividad o desarrollo en el terreno laboral o académico se ve afectado por el uso de internet.</p> <p>Frecuencia con que contesta de forma defensiva o mantiene en secreto las actividades como el juego en red que realiza en internet.</p> <p>Frecuencia con la que bloquea pensamientos molestos sobre su vida con pensamientos agradables del uso de internet para jugar</p> <p>¿Con qué frecuencia te descubres pensando sobre cuándo vas a volver a estar conectado para empezar a jugar?</p> <p>Frecuencia con la que plantea que la vida sin internet va a ser aburrida, vacía y sin alegría</p> <p>¿Con qué frecuencia contestas, gritas o actúas de forma inadecuada si alguien te interrumpe mientras estás usando internet para jugar?</p> <p>Frecuencia con la que pierde horas de sueño por estar conectado a internet para jugar.</p> <p>Frecuencia con la que piensa en internet cuando no estás conectado o fantaseas sobre estar conectado a internet para jugar.</p> <p>Frecuencia con la que se dice a si mismo "sólo unos minutos más" cuando está conectado y jugando en red.</p> <p>Frecuencia has intentado reducir el tiempo de estar conectado y jugar y lamentablemente has fracasado?</p> <p>Frecuencia con la que intenta esconder el tiempo que has estado jugando conectado a internet.</p> <p>Frecuencia con que elige pasar más tiempo jugando en red que salir con amigos o compañeros.</p> <p>Frecuencia con que se siente deprimido, nervioso o tenso cuando no estás conectado para empezar a jugar y esos sentimientos desaparecen cuando se conectan para jugar.</p>	<p>Muy frecuentemente (muy alta) 5 (81-100)</p> <p>Frecuentemente (alta) 4 (61-80)</p> <p>A veces) 3 (41-60)</p> <p>Rara vez (baja) 2 (21-40)</p> <p>Muy rara vez (muy baja) 1 (0-20)</p>
	COMPORTAMIENTO	<p>AGRESIVIDAD FÍSICA</p> <p>AGRESIVIDAD VERBAL</p> <p>IRA HOSTILIDAD</p>	<p>-Frecuencia en la que no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.</p> <p>-Frecuencia en la que si me provocan lo suficiente, puedo golpear a otra persona.</p> <p>-Frecuencia en la que, si alguien me golpea, le respondo golpeándole también.</p> <p>-Frecuencia en la que si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago.</p> <p>-Frecuencia en la que mis compañeros me molestan tanto, hasta el punto que llegamos a pegarnos.</p> <p>-Frecuencia en la que he amenazado a gente que conozco.</p> <p>-Frecuencia en la que he llegado a estar tan molesto y furioso que he dañado algunas cosas.</p> <p>-Frecuencia en la que cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto con ellos o me enojo.</p> <p>-Frecuencia en la que no estoy de acuerdo con mis compañeros o con alguien.</p> <p>-Frecuencia en la que cuando la gente, mis compañeros o mis amigos no están de acuerdo con migo, no puedo evitar discutir con ellos.</p> <p>-Frecuencia en la que mis amigos o compañeros dicen que discuto mucho.</p> <p>-Frecuencia en la que me enfado rápidamente, pero se me pasa en seguida.</p> <p>-Frecuencia en la que cuando estoy frustrado, muestro el enfado que tengo.</p> <p>-Frecuencia en la que me siento tan enfadado, tan molesto como si estuviera a punto de estallar.</p> <p>-Frecuencia en la que pierdo los estribos, pierdo la razón, o pierdo los papeles sin razón.</p> <p>-Frecuencia en la que me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas.</p> <p>-Frecuencia en la que creo que mis amigos me critican a mis espaldas.</p> <p>-Frecuencia en la que cuando la gente o alguien se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán.</p> <p>-Frecuencia en la que en algunas ocasiones siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas.</p>

CAPÍTULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1 Lugar de estudio

La investigación se realizó en las instituciones educativas emblemáticas de nivel Primario de la ciudad de Puno, ubicado en la provincia, distrito y departamento de Puno.

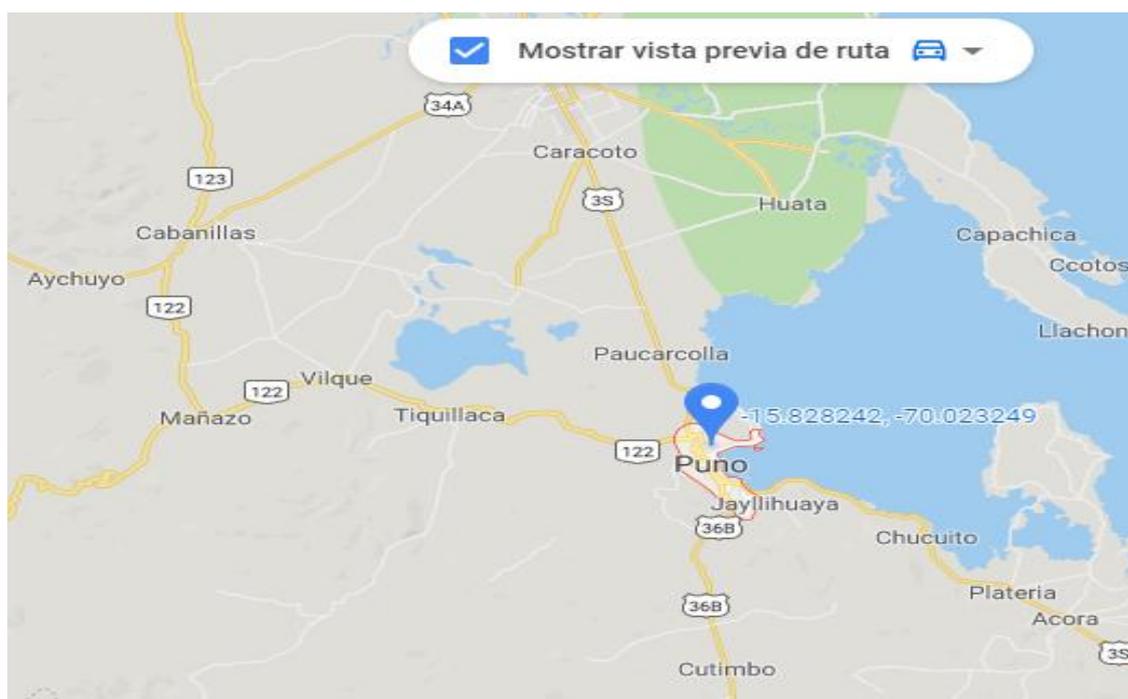


Figura 1. Ubicación del lugar donde se realizó la presente investigación.

3.2 Población

Charaja (2011) nos indica, la población es el conjunto total de elementos que conforman el objeto de estudio. En este caso la población está conformada por los estudiantes de las instituciones emblemáticas del nivel primario de la UGEL Puno, durante el año académico 2018. Población que se detalla de la siguiente manera:

Tabla 1

Estudiantes matriculados en las instituciones emblemáticas del nivel primario de la UGEL Puno en el año académico 2018

N°	Instituciones Emblemáticas UGEL Puno - Primaria	N° Alumnos
1	Gran Unidad Escolar San Carlos	2084
2	Glorioso San Carlos	2074
3	María Auxiliadora	1796
Total		5954

Fuente: Sistema SIAGIE

3.3 Muestra

Según Hernández, Fernández y Baptista (2014) la muestra es un subgrupo de la población de interés sobre el cual se recolectan datos, y que tiene que definirse o delimitarse de antemano con precisión, éste deberá ser representativo de la población.

Para la presente investigación se trabajó con una muestra no paramétrica no probabilística por conveniencia intencional no probabilística Hernández *et al.* (2014), conformada por todos los estudiantes del sexto grado de las Instituciones Educativas Emblemáticas del nivel primario de la UGEL Puno pertenecientes al año académico 2018.

Tabla 2

Estudiantes del sexto grado de la Instituciones Emblemáticas de Puno

N°	Instituciones Emblemáticas UGEL Puno - Primaria	Grado	N° Alumnos
1	Gran Unidad Escolar San Carlos	Sexto	180
2	Glorioso San Carlos	Sexto	163
3	María Auxiliadora	Sexto	129
Total			472

Fuente: Sistema SIAGIE

3.4 Método de investigación

3.4.1 Tipo de investigación

La presente investigación es de tipo correlacional con una muestra intencional. La investigación tuvo como objetivo determinar la relación entre dos variables asociativas y el cruce de dimensiones de ambas variables de estudio. Se fundamenta en un enfoque cuantitativo de paradigma positivista y según criterio propósito es básico.

3.4.2 Diseño de investigación

El diseño que se utilizó para la presente investigación es descriptivo correlacional no experimental. Según Oseda (2008), el diseño no experimental o diseño ex post facto, son aquellos diseños donde las variables independientes no son manipuladas deliberadamente. Además, es correlacional porque precisa la relación entre dos variables.

3.5 Descripción detallada de métodos por objetivos específicos

En la presente investigación se utilizó la técnica de la encuesta y su instrumento el cuestionario; para ambas variables estudiadas.

3.5.1 Plan de tratamiento de datos

Para la recolección de datos se realizó las siguientes acciones:

Se utilizó la técnica de encuesta y su instrumento de investigación será como sigue:

1. Cuestionario TEST TAI – ADICCIÓN A JUEGOS EN INTERNET

Para analizar el nivel de adicción a los juegos por internet o videojuegos en los estudiantes, se consideró las siguientes escalas:

Normal 0 - 30 puntos: tiene control sobre el uso del internet.

Leve 31- 49 puntos: usuario leve: puede navegar por la web demasiado tiempo pero tiene control sobre su uso.

Moderado 50 -79 puntos: usuario moderado: tiene problemas ocasionales o frecuentes debido al internet.

Grave 80 - 100 puntos: usuario severo: tiene problemas significativos en su vida a causa del uso del internet.

2. Cuestionario COMPORTAMIENTO DEL ESTUDIANTE

Para medir el comportamiento de los estudiantes, se aplicó la versión reducida del cuestionario AQ de Buss y Perry en español, compuesto por 20 ítems con la escala de Likert de cinco alternativas (1= Muy rara vez; 2=Rara vez ; 3= A veces ; 4=Frecuentemente y 5=Muy frecuentemente). Consta de cuatro dimensiones: agresividad física (7ítems), agresividad verbal (4 ítems), ira (4 ítems) y hostilidad (5ítems). La fiabilidad de este instrumento se analizó con el alfa de Cronbach, el mismo que resultó fiable (Vigil *et al.*, 2005), con una escala total de $\alpha = 0.87$ (Morales *et al.*, 2005). Este instrumento se adaptó y se aplicó a la muestra considerada en esta investigación.

Técnicas e instrumentos que nos permitirá conocer la relación que existe 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. Los instrumentos de investigación serán aplicados durante el lapso de dos meses, para la primera variable se dispondrá de un mes y para la segunda variable también se aplicará en un mes, en ambos casos sólo una vez.

Finalmente se elaboraron tablas de distribución de frecuencias, figuras, análisis e interpretación y discusión respectivamente.

3.5.2 Diseño estadístico para la prueba de hipótesis

Para probar la hipótesis se utilizó el programa de SPSS versión 20, y se realizó mediante el valor de significancia y se aplicó los siguientes estadígrafos:

Tabla 3
Estadígrafos utilizados en la investigación

	Adicción a Juegos en internet (X)	Comportamiento
Media	$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$	$\bar{Y} = \frac{\sum y}{n}$
N	n	n
Σ variable	Σ x	Σ y
Σvariable ²	Σ x ²	Σ y ²
XY	Σ xy	

Fuente : Programa SPSS

Para la correlación entre adicción a juegos en internet y el comportamiento de los estudiantes, se aplicó la fórmula de correlación de Pearson.

$$r = \frac{n \cdot \sum f \cdot dx \cdot dy - (\sum fx \cdot dx) (\sum fy \cdot dy)}{\sqrt{[n \cdot \sum fx \cdot dx^2 - (\sum fx \cdot dx)^2][n \cdot \sum fy \cdot dy^2 - (\sum fy \cdot dy)^2]}}$$

Del mismo modo, se consideró la tabla de Pearson para ubicar el grado de correlación existente entre las variables estudiadas.

Tabla 4
Tabla de Pearson para ubicar el grado de correlación entre las variables

VALOR	SIGNIFICADO
-1	Correlación negativa grande y perfecta
-0,9 a -0,99	Correlación negativa muy alta
-0,7 a -0,89	Correlación negativa alta
-0,4 a -0,69	Correlación negativa moderada
-0,2 a -0,39	Correlación negativa baja
-0,01 a -0,19	Correlación negativa muy baja
0	Correlación nula
0,01 a 0,19	Correlación positiva muy baja
0,2 a 0,39	Correlación positiva baja
0,4 a 0,69	Correlación positiva moderada
0,7 a 0,89	Correlación positiva alta
0,9 a 0,99	Correlación positiva muy alta
1	Correlación positiva grande y perfecta

3.5.3 Prueba de Hipótesis

a. Planteamiento de hipótesis

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.

Nivel de significancia

$$\alpha = 5\%$$

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1 Resultados

4.1.1 Correlación entre la adicción a los juegos en internet y el comportamiento en los estudiantes

Para lograr los resultados de la correlación entre las variables asociativas estudiadas se aplicó los formatos y aplicadores SPSS, a partir de la sistematización de los datos. El proceso de recojo de datos con el instrumento señalado antes. Los resultados más importantes que responden a cada objetivo planteado en la presente investigación se detallan en las siguientes tablas y figuras que se muestran en adelante:

Tabla 5

Grado de correlación de Pearson entre la adicción a los juegos en Internet y el comportamiento de los estudiantes

		Adicción a los juegos en Internet	Comportamiento de los estudiantes
Adicción a los juegos en Internet	Correlación de Pearson	1	0.43
	Sig. (bilateral)		0.000
	N	472	472
Comportamiento de los estudiantes	Correlación de Pearson	0.43	1
	Sig. (bilateral)	0.000	
	N	472	472

Fuente: la base de los resultados obtenidos con el software SPSS

En la Tabla 5 se presentan los resultados obtenidos de la estimación de la correlación de Pearson. Como se puede observar, el valor del coeficiente estimado

es 0.43. Según la Tabla 1, este valor (0.43) se ubica en correlación positiva moderada. Lo cual quiere decir que entre la adicción a los juegos en Internet y el comportamiento de los estudiantes existe una relación moderada. Por otro lado, el P-valor resultó 0.000. Este valor es menor que 0.01, por lo tanto, la correlación de Pearson estimada es significativa en términos estadísticos a un nivel de 99% de confianza.

Tabla 6

Ubicación de los resultados de la correlación entre la adicción a los juegos en internet y el comportamiento de los estudiantes en los Valores del coeficiente de correlación de Pearson

Valor	Significado
1	Correlación positiva perfecta
0.9 a 0.99	Correlación positiva muy alta
0.7 a 0.89	Correlación positiva alta
0.4 a 0.69	Correlación positiva moderada
0.2 a 0.39	Correlación positiva baja
0.01 a 0.19	Correlación positiva muy baja
0	Correlación nula
-0.01 a -0.19	Correlación negativa muy baja
-0.2 a -0.39	Correlación negativa baja
-0.4 a -0.69	Correlación negativa moderada
-0.7 a -0.89	Correlación negativa alta
-0.9 a -0.99	Correlación negativa muy alta
-1	Correlación negativa perfecta

Fuente: Resultados de SPSS

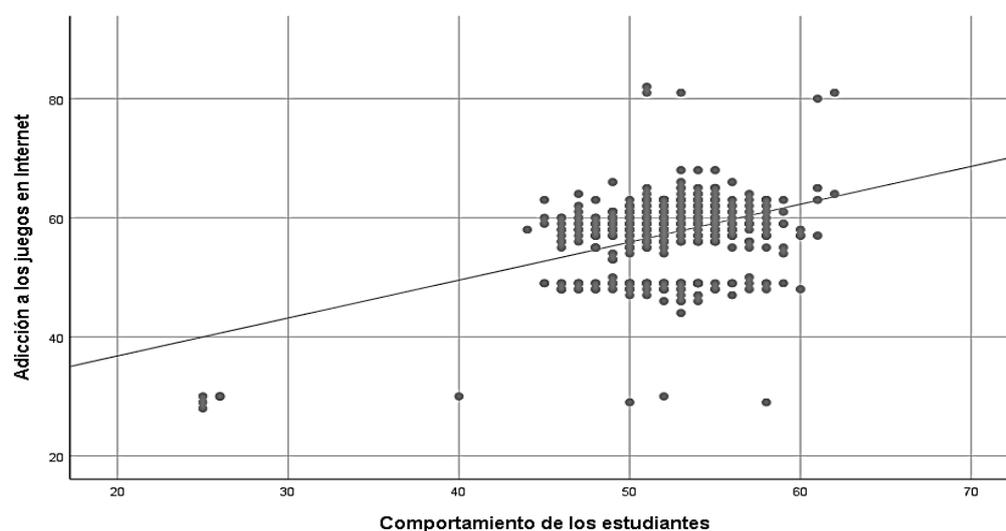


Figura 2. Diagrama de dispersión entre la adicción a los juegos en Internet y el comportamiento de los estudiantes

En la figura 2 se presenta el diagrama de dispersión de las dos variables (la adicción a los juegos en Internet y el comportamiento de los estudiantes). Se

observa que existe una relación lineal positiva entre las variables estudiadas, sin embargo, se observan valores que están dispersos, es decir, hay valores que se alejan considerablemente de la línea de tendencia. Eso indica que la relación o asociación entre las dos variables es moderada.

4.1.2 Correlación entre la adicción a los juegos en internet y la agresividad física en los estudiantes

Tabla 7

Grado de correlación de Pearson entre la adicción a los juegos por internet y la agresividad física

		Adicción a los juegos en Internet	Agresividad física
Adicción a los juegos en Internet	Correlación de Pearson	1	0.21
	Sig. (bilateral)		0.000
	N	472	472
Agresividad física	Correlación de Pearson	0.21	1
	Sig. (bilateral)	0.000	
	N	472	472

Fuente: sobre la base de los resultados obtenidos con el software SPSS

Tabla 8

Ubicación de los resultados de la correlación entre la adicción a los juegos en internet y la agresividad física de los estudiantes en los Valores del coeficiente de correlación de Pearson.

Valor	Significado
1	Correlación positiva perfecta
0.9 a 0.99	Correlación positiva muy alta
0.7 a 0.89	Correlación positiva alta
0.4 a 0.69	Correlación positiva moderada
0.2 a 0.39	Correlación positiva baja
0.01 a 0.19	Correlación positiva muy baja
0	Correlación nula
-0.01 a -0.19	Correlación negativa muy baja
-0.2 a -0.39	Correlación negativa baja
-0.4 a -0.69	Correlación negativa moderada
-0.7 a -0.89	Correlación negativa alta
-0.9 a -0.99	Correlación negativa muy alta
-1	Correlación negativa perfecta

Fuente: Resultados SPSS

En la Tabla 7 y 8 se presentan los resultados obtenidos y la ubicación de la estimación de la correlación de Pearson. Como se puede observar, el valor del coeficiente estimado es 0.21. Según la Tabla 1, este valor (0.21) se ubica en correlación positiva baja. Lo cual quiere decir que entre la adicción a los juegos en Internet y la agresividad física de los estudiantes existe una relación baja. Por otro lado, el P-valor resultó 0.000. Este valor es menor que 0.01, por lo tanto, la correlación de Pearson estimada es significativa en términos estadísticos a un nivel de 99% de confianza.

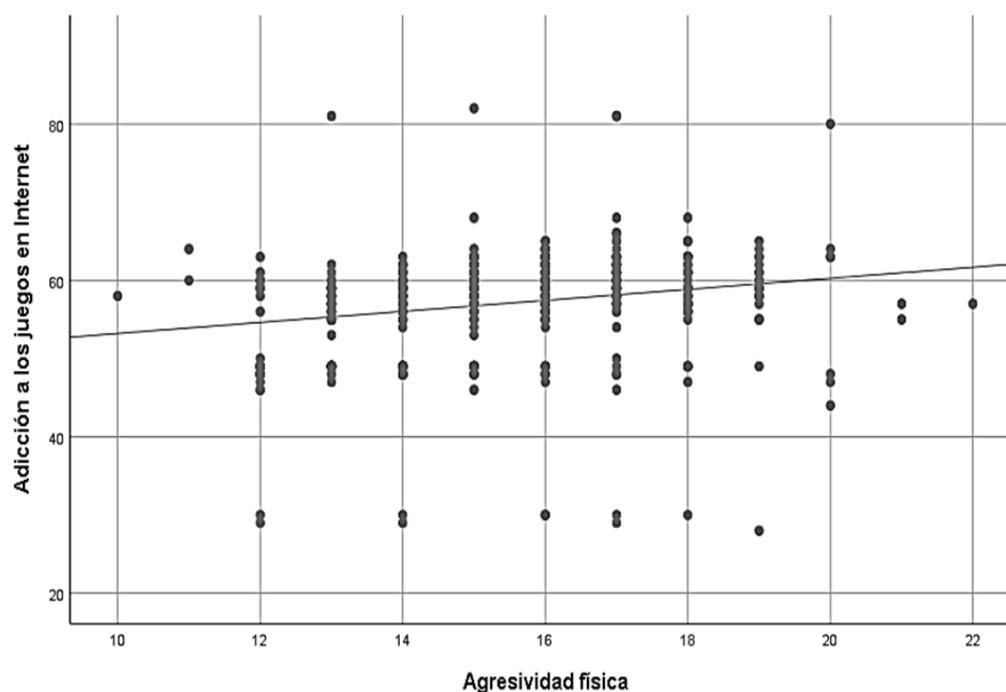


Figura 3. Diagrama de dispersión entre la adicción a los juegos por internet y la agresividad física

En la Figura 3 se presenta el diagrama de dispersión de dos variables: la adicción a los juegos en Internet y la agresividad física. Se observa que existe una relación o asociación baja entre las variables estudiadas, ya que se observan valores que están muy dispersos, es decir, hay valores que se alejan considerablemente de la línea de tendencia.

4.1.3 Correlación entre la adicción a los juegos en internet y la agresividad verbal en los estudiantes

Tabla 9

Grado de correlación de Pearson entre la adicción a los juegos por internet y la agresividad verbal

		Adicción a los juegos en Internet	Agresividad verbal
Adicción a los juegos en Internet	Correlación de Pearson	1	0.11
	Sig. (bilateral)		0.014
	N	472	472
Agresividad verbal	Correlación de Pearson	0.11	1
	Sig. (bilateral)	0.014	
	N	472	472

Fuente: sobre la base de los resultados obtenidos con el software SPSS

Tabla 10

Ubicación de los resultados de la correlación entre la adicción a los juegos en internet y la agresividad verbal de los estudiantes en los Valores del coeficiente de correlación de Pearson.

Valor	Significado
1	Correlación positiva perfecta
0.9 a 0.99	Correlación positiva muy alta
0.7 a 0.89	Correlación positiva alta
0.4 a 0.69	Correlación positiva moderada
0.2 a 0.39	Correlación positiva baja
0.01 a 0.19	Correlación positiva muy baja
0	Correlación nula
-0.01 a -0.19	Correlación negativa muy baja
-0.2 a -0.39	Correlación negativa baja
-0.4 a -0.69	Correlación negativa moderada
-0.7 a -0.89	Correlación negativa alta
-0.9 a -0.99	Correlación negativa muy alta
-1	Correlación negativa perfecta

Fuente: Resultados SPSS

En la Tabla 9 y 10 se presentan los resultados obtenidos y la ubicación de la estimación de la correlación de Pearson. Como se puede observar, el valor del coeficiente estimado es 0.11. Según la Tabla 1, este valor (0.11) se ubica en correlación positiva muy baja. Lo cual quiere decir que entre la adicción a los juegos en Internet y la agresividad verbal de los estudiantes existe una relación muy baja. Por otro lado, el P-valor resultó 0.014. Este valor es menor que 0.05, por lo tanto, la correlación de Pearson estimada es significativa en términos estadísticos a un nivel de 95% de confianza.

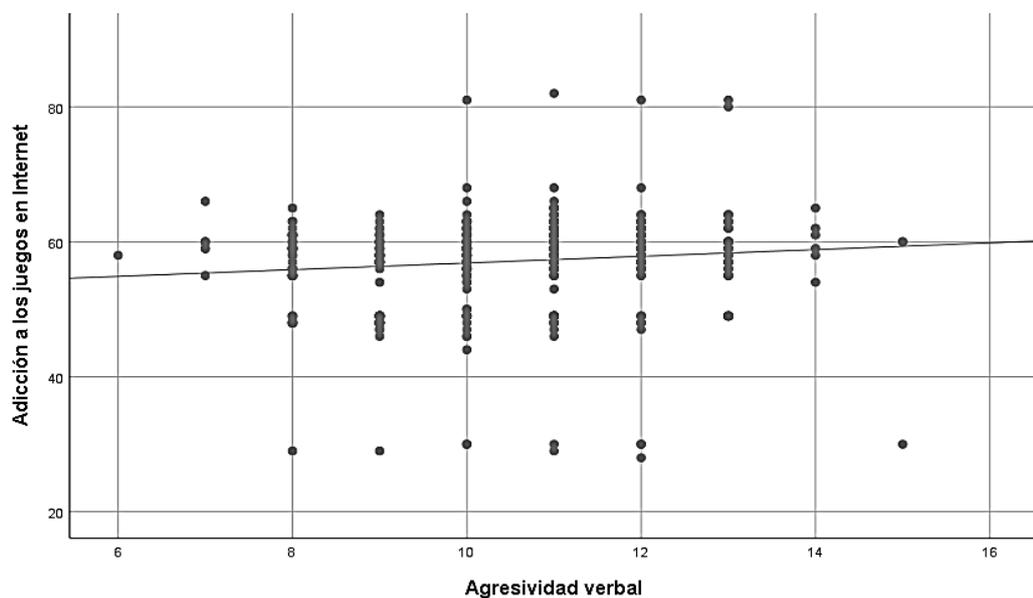


Figura 4. Diagrama de dispersión entre la adicción a los juegos por internet y la agresividad verbal

En la Figura 4 se presenta el diagrama de dispersión de dos variables: la adicción a los juegos en Internet y la agresividad verbal. Se observa que existe una relación o asociación baja entre las variables estudiadas, ya que se observan valores que están muy dispersos, es decir, hay valores que se alejan considerablemente de la línea de tendencia.

4.1.4 Correlación entre la adicción a los juegos en internet y la ira en los estudiantes

Tabla 11

Grado de correlación de Pearson entre la adicción a los juegos por internet y la ira

		Adicción a los juegos en Internet	Ira
Adicción a los juegos en Internet	Correlación de Pearson	1	0.109
	Sig. (bilateral)		0.018
	N	472	472
Ira	Correlación de Pearson	0.109	1
	Sig. (bilateral)	0.018	
	N	472	472

Fuente: sobre la base de los resultados obtenidos con el software SPSS

Tabla 12

Ubicación de los resultados de la correlación entre la adicción a los juegos en internet y la ira de los estudiantes en los Valores del coeficiente de correlación de Pearson.

Valor	Significado
1	Correlación positiva perfecta
0.9 a 0.99	Correlación positiva muy alta
0.7 a 0.89	Correlación positiva alta
0.4 a 0.69	Correlación positiva moderada
0.2 a 0.39	Correlación positiva baja
0.01 a 0.19	Correlación positiva muy baja
0	Correlación nula
-0.01 a -0.19	Correlación negativa muy baja
-0.2 a -0.39	Correlación negativa baja
-0.4 a -0.69	Correlación negativa moderada
-0.7 a -0.89	Correlación negativa alta
-0.9 a -0.99	Correlación negativa muy alta
-1	Correlación negativa perfecta

Fuente: Resultados SPSS

En la Tabla 11 y 12 se presentan los resultados obtenidos de la estimación de la correlación de Pearson. Como se puede observar, el valor del coeficiente estimado es 0.109. Según la Tabla 1, este valor (0.109) se ubica en correlación positiva muy baja. Lo cual quiere decir que entre la adicción a los juegos en Internet y la ira de los estudiantes existe una relación muy baja. Por otro lado, el P-valor resultó 0.018. Este valor es menor que 0.05, por lo tanto, la correlación de Pearson estimada es significativa en términos estadísticos a un nivel de 95% de confianza.

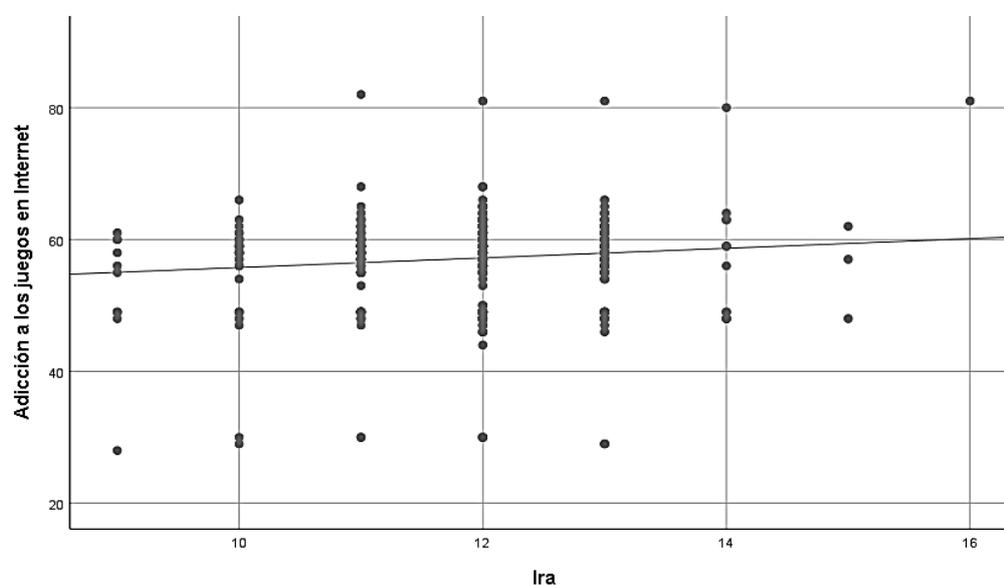


Figura 5. Diagrama de dispersión entre la adicción a los juegos por internet y la ira.

En la Figura 5 se presenta el diagrama de dispersión de dos variables: la adicción a los juegos en Internet y la ira de los estudiantes. Se observa que existe una relación o asociación baja entre las variables estudiadas, ya que se observan valores que están muy dispersos, es decir, hay valores que se alejan considerablemente de la línea de tendencia.

4.1.5 Correlación entre la adicción a los juegos en internet y la ira en los estudiantes

Tabla 13

Grado de correlación de Pearson entre la adicción a los juegos por internet y la hostilidad.

		Adicción a los juegos en Internet	Hostilidad
Adicción a los juegos en Internet	Correlación de Pearson	1	0.094
	Sig. (bilateral)		0.042
	N	472	472
Hostilidad	Correlación de Pearson	0.094	1
	Sig. (bilateral)	0.042	
	N	472	472

Fuente: sobre la base de los resultados obtenidos con el software SPSS

Tabla 14

Ubicación de los resultados de la correlación entre la adicción a los juegos en internet y la hostilidad de los estudiantes en los Valores del coeficiente de correlación de Pearson.

Valor	Significado
1	Correlación positiva perfecta
0.9 a 0.99	Correlación positiva muy alta
0.7 a 0.89	Correlación positiva alta
0.4 a 0.69	Correlación positiva moderada
0.2 a 0.39	Correlación positiva baja
0.01 a 0.19	Correlación positiva muy baja
0	Correlación nula
-0.01 a -0.19	Correlación negativa muy baja
-0.2 a -0.39	Correlación negativa baja
-0.4 a -0.69	Correlación negativa moderada
-0.7 a -0.89	Correlación negativa alta
-0.9 a -0.99	Correlación negativa muy alta
-1	Correlación negativa perfecta

Fuente: Resultados SPSS

En la Tabla 13 y 14 se presentan los resultados obtenidos y la ubicación de la estimación de la correlación de Pearson. Como se puede observar, el valor del coeficiente estimado es 0.094. Según la Tabla 1, este valor (0.094) se ubica en correlación positiva muy baja. Lo cual quiere decir que entre la adicción a los juegos en Internet y la agresividad verbal de los estudiantes existe una relación muy baja. Por otro lado, el P-valor resultó 0.042. Este valor es menor que 0.05, por lo tanto, la correlación de Pearson estimada es significativa en términos estadísticos a un nivel de 95% de confianza.

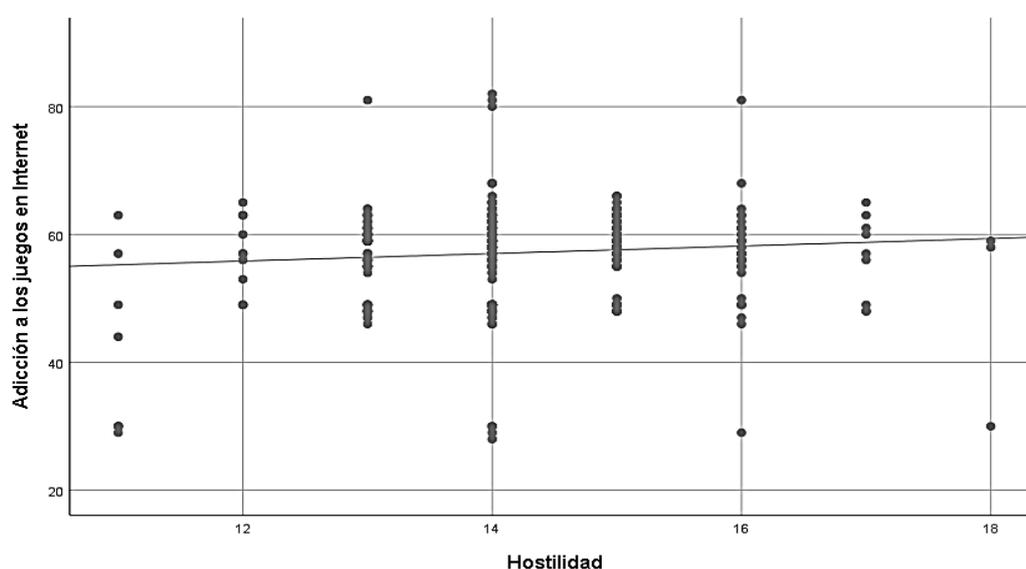


Figura 6. Diagrama de dispersión entre la adicción a los juegos por internet y la hostilidad.

En la Figura 6 se presenta el diagrama de dispersión de dos variables: la adicción a los juegos en Internet y hostilidad de los estudiantes. Se observa que existe una relación o asociación baja entre las variables estudiadas, ya que se observan valores que están muy dispersos, es decir, hay valores que se alejan considerablemente de la línea de tendencia.

4.1.6 Nivel de adicción a los juegos en Internet

Tabla 15

Nivel de adicción a los juegos en Internet en la que se ubican los estudiantes de las instituciones educativas primarias emblemáticas de la UGEL Puno – 2018.

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
Total		472	100

Fuente: sobre la base de los datos de la encuesta

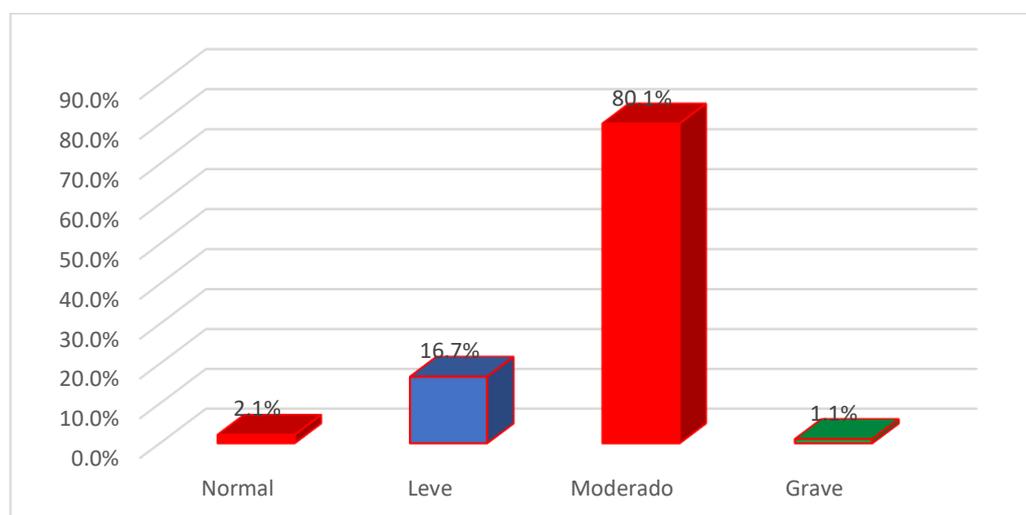


Figura 7. Nivel de adicción a los juegos en Internet en la que se ubican los estudiantes de las instituciones educativas primarias emblemáticas de la UGEL Puno – 2018.

Según la Tabla 15 y Figura 7, el 80.1% de estudiantes se ubica en la escala *moderado* en relación con la adicción a los juegos en Internet; el 1.1%, en la escala *grave*; el 16.7%, en la escala *leve*; el 2.1%, en la escala *normal*.

4.1.7 Nivel de agresividad física

Tabla 16
Agresividad física que presentan los estudiantes de las instituciones educativas primarias emblemáticas de la UGEL Puno – 2018.

		Alternativas					Total
		Muy frecuentemente	Frecuentemente	A veces	Rara vez	Muy rara vez	
Frecuencia en la que no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.	f	0	1	50	335	86	472
	%	0.0	0.2	10.6	71.0	18.2	100
Frecuencia en la que si me provocan lo suficiente, puedo golpear a otra persona.	f	0	0	26	377	69	472
	%	0.0	0.0	5.5	79.9	14.6	100
Frecuencia en la que, si alguien me golpea, le respondo golpeándole también.	f	0.0	26.0	96.0	312.0	38.0	472
	%	0.0	5.5	20.3	66.1	8.1	100
Frecuencia en la que si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago.	f	11.0	92.0	325.0	43.0	1.0	472
	%	2.3	19.5	68.9	9.1	0.2	100
Frecuencia en la que mis compañeros me molestan tanto, hasta el punto que llegamos a pegarnos.	f	1.0	41.0	371.0	53.0	6.0	472
	%	0.2	8.7	78.6	11.2	1.3	100
Frecuencia en la que he amenazado a gente que conozco.	f	2.0	19.0	106.0	155.0	190.0	472
	%	0.4	4.0	22.5	32.8	40.3	100
Frecuencia en la que he llegado a estar tan molesto y furioso que he dañado algunas cosas.	f	0.0	10.0	70.0	105.0	287.0	472
	%	0.0	2.1	14.8	22.2	60.8	100
Promedio	f	2.00	27.00	149.14	197.14	96.71	472
	%	0.4	5.7	31.6	41.8	20.5	100

Fuente: sobre la base de los datos de la encuesta

Según la Tabla 16, el 71% de estudiantes admite que, rara vez, no puede controlar el impulso de golpear a otra persona. El 79.9% de estudiantes señala que puede golpear, rara vez, a otra persona si le provocan lo suficiente. El 66.1% de estudiantes admite que responde, rara vez, golpeándole si alguien lo golpea primero. El 68.9% de estudiantes señala que tiene que recurrir, a veces, a la violencia para proteger sus derechos. El 78.6% de estudiantes admite que llegan, a veces, hasta pelearse cuando sus compañeros lo molestan tanto. El 40.3% de estudiantes admite que ha amenazado, muy rara vez, a gente que conoce. El 60.8% de estudiantes señala que ha llegado, muy rara vez, a estar tan molesto y furioso que ha dañado algunas cosas.

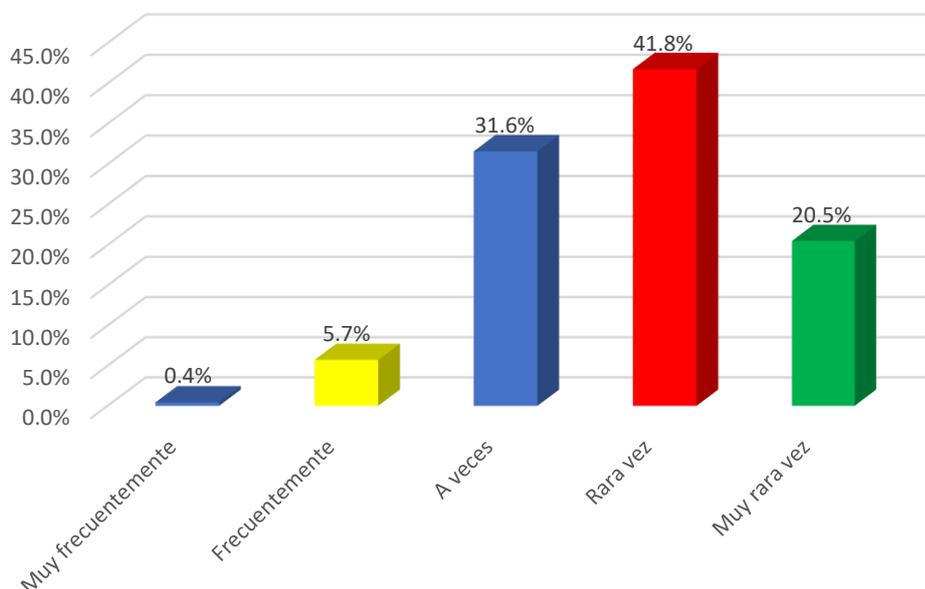


Figura 8. Agresividad física que presentan los estudiantes de las instituciones educativas primarias emblemáticas de la UGEL Puno – 2018.

La Figura 8 muestra los resultados de la encuesta en relación con la agresividad física que presentan los estudiantes de las instituciones educativas primarias emblemáticas de la UGEL Puno – 2018. Según los resultados, el 41.8% de estudiantes presenta, rara vez, la agresividad física; el 0.4% de estudiantes, muy frecuentemente; el 31.6%, a veces; el 5.7%, frecuentemente, y el 20.5% muy rara vez.

4.1.8 Nivel de agresividad verbal

Tabla 17

Agresividad verbal que presentan los estudiantes de las instituciones educativas primarias emblemáticas de la UGEL Puno – 2018.

		Alternativas					Total	
		Muy frecuentemente	Frecuentemente	A veces	Rara vez	Muy rara vez		
Ítems	Frecuencia en la que cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto con ellos o me enojo.	f	0	0	66	339	67	472
	%	0.0	0.0	14.0	71.8	14.2	100	
	Frecuencia en la que no estoy de acuerdo con mis compañeros o con alguien.	f	0	65	352	47	8	472
	%	0.0	13.8	74.6	10.0	1.7	100	
	Frecuencia en la que cuando la gente, mis compañeros o mis amigos no están de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ellos.	f	0.0	88.0	185.0	137.0	62.0	472
	%	0.0	18.6	39.2	29.0	13.1	100	
	Frecuencia en la que mis amigos o compañeros dicen que discuto mucho.	f	0.0	4.0	46.0	341.0	81.0	472
	%	0.0	0.8	9.7	72.2	17.2	100	
Promedio		f	0.00	39.25	162.25	216.00	54.50	472
		%	0.0	8.3	34.4	45.8	11.5	100

Fuente: sobre la base de los datos de la encuesta

Según la Tabla 17, el 71.8% de estudiantes admite que discute o se enoja, rara vez, con sus amigos cuando no está de acuerdo con ellos. El 74.6% de estudiantes señala que a veces no está de acuerdo con sus compañeros o con alguien. El 39.2% de estudiantes admite no poder evitar, a veces, discutir con la gente, sus compañeros o sus amigos cuando no está de acuerdo con ellos. El 72.2% de

estudiantes admite que sus amigos o compañeros dicen que él (o ella) discute mucho.

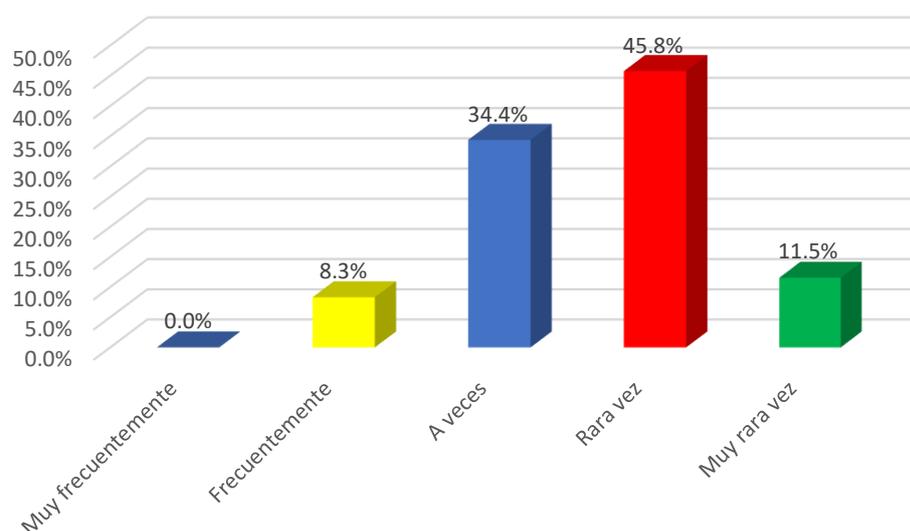


Figura 9. Agresividad verbal que presentan los estudiantes de las instituciones educativas primarias emblemáticas de la UGEL Puno – 2018.

La Figura 9 reporta los resultados de la encuesta en relación con la agresividad verbal que presentan los estudiantes de las instituciones educativas primarias emblemáticas de la UGEL Puno – 2018. Según los resultados, el 45.8% de estudiantes presenta, rara vez, la agresividad verbal; el 8.3% de estudiantes, frecuentemente; el 34.4%, a veces, y el 11.5%, muy rara vez.

4.1.9 Nivel de ira

Tabla 18
Ira que presentan los estudiantes de las instituciones educativas primarias emblemáticas de la UGEL Puno – 2018.

		Alternativas							Total
		Muy frecuen	Frecue	ntemen	A veces	Rara	vez	Muy rara	
Frecuencia en la que me enfado rápidamente, pero se me pasa en seguida.	f	68	341	61	2	0	472		
	%	14.4	72.2	12.9	0.4	0.0	100		
Frecuencia en la que 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		
Frecuencia en la que me siento tan enfadado, tan molesto como si estuviera a punto de estallar.	f	16.0	51.0	385.0	20.0	0.0	472		
	%	3.4	10.8	81.6	4.2	0.0	100		
Frecuencia en la que pierdo los estribos, pierdo la razón, o pierdo los papeles sin razón.	f	0.0	0.0	18.0	416.0	38.0	472		
	%	0.0	0.0	3.8	88.1	8.1	100		
Promedio	f	21.00	98.75	208.25	132.00	12.00	472		
	%	4.4	20.9	44.1	28.0	2.5	100		

Fuente: sobre la base de los datos de la encuesta

Según la Tabla 18, se muestra que el 72.2% de estudiantes admite que se enfada frecuentemente, pero que se le pasa en seguida. El 78.2% de estudiantes muestra, a veces, el enfado que tiene cuando está frustrado. El 81.6% de estudiantes admite que se siente, a veces, tan enfadado, tan molesto como si estuviera a punto de estallar. El 88.1% de estudiantes admite que pierde rara vez los estribos o los papeles sin razón.

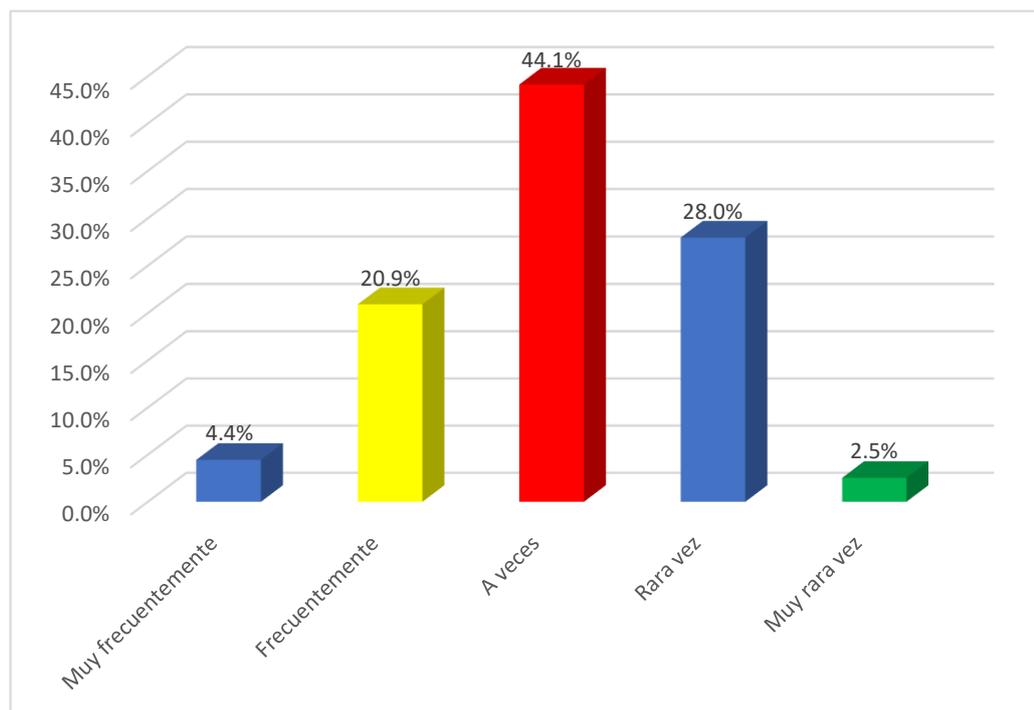


Figura 10. Ira que presentan los estudiantes de las instituciones educativas primarias emblemáticas de la UGEL Puno – 2018.

La Figura 10 presenta los resultados de la encuesta en relación con la ira que presentan los estudiantes de las instituciones educativas primarias emblemáticas de la UGEL Puno – 2018. Según los resultados, el 44.1% de estudiantes presenta, 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.

4.1.10 Nivel de hostilidad

Tabla 19
Hostilidad que presentan los estudiantes de las instituciones educativas primarias emblemáticas de la UGEL Puno – 2018.

		Alternativas					Total
		Muy frecuentemente	Frecuentemente	A veces	Rara vez	Muy rara vez	
Frecuencia en la que soy bastante envidioso.	f	0	3	17	77	375	472
	%	0.0	0.6	3.6	16.3	79.4	100
Frecuencia en la que me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas.	f	11	45	399	17	0	472
	%	2.3	9.5	84.5	3.6	0.0	100
Frecuencia en la que creo que mis amigos me critican a mis espaldas.	f	30.0	371.0	68.0	3.0	0.0	472
	%	6.4	78.6	14.4	0.6	0.0	100
Frecuencia en la que cuando la gente o alguien se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán.	f	1.0	4.0	377.0	86.0	4.0	472
	%	0.2	0.8	79.9	18.2	0.8	100
Frecuencia en la que en algunas ocasiones siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas.	f	16.0	30.0	415.0	10.0	1.0	472
	%	3.4	6.4	87.9	2.1	0.2	100
Promedio	f	11.60	90.60	255.20	38.60	76.00	472
	%	2.5	19.2	54.1	8.2	16.1	100

Fuente: sobre la base de los datos de la encuesta

Según la Tabla 19, el 79.4% de estudiantes admiten ser bastante envidiosos muy rara vez. El 84.5% de estudiantes afirma que suele preguntarse, a veces, por qué

se sienten tan resentido por algunas cosas. El 78.6% de estudiantes cree, frecuentemente, que sus amigos le critican a sus espaldas. El 79.9% de estudiantes se pregunta, a veces, qué querrán cuando la gente o alguien se muestra especialmente amigable. El 87.9% de estudiantes siente, a veces, que la gente se está riendo de él (o ella) a sus espaldas.

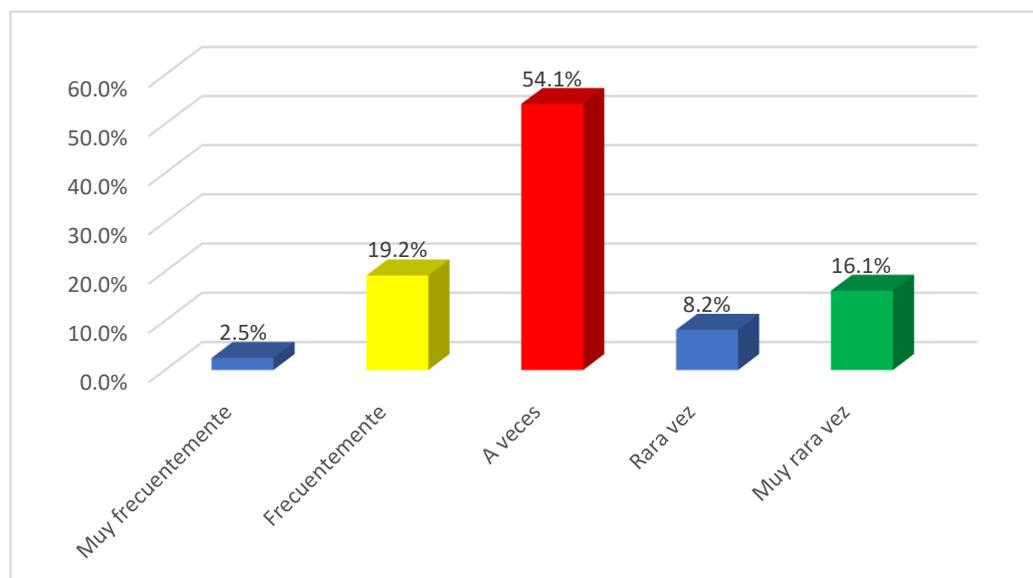


Figura 11. Hostilidad que presentan los estudiantes de las instituciones educativas primarias emblemáticas de la UGEL Puno – 2018.

La Figura 11 reporta los resultados de la encuesta en relación con la hostilidad que presentan los estudiantes de las instituciones educativas primarias emblemáticas de la UGEL Puno – 2018. Según los resultados, el 54.1% de estudiantes presenta, 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.

4.1.11 Prueba de hipótesis

a. Planteamiento de hipótesis:

$H_0: r = 0$ No existe correlación entre la adicción a los juegos en internet y el comportamiento de los estudiantes.

$H_1: r > 0$ Existe correlación entre la adicción a los juegos en internet y el comportamiento de los estudiantes.

Nivel de significancia:

$$\alpha = 5\%$$

b. Regla de decisión:

Entonces rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna que indica que existe correlación entre la adicción a los juegos en internet y el comportamiento de los estudiantes.

, dado que el coeficiente de correlación es de $r = 0,43$ en un aprox. 43 % con un margen de 0.05. Los resultados que hasta aquí se muestran, confirman las hipótesis planteadas en la investigación, es decir, existe una correlación de tipo directo entre la adicción a los juegos en internet y el comportamiento de los estudiantes.

4.2 Discusión

Los resultados de la investigación permiten sostener que entre la adicción a los juegos en Internet y su relación con el comportamiento de los estudiantes de las instituciones educativas primarias emblemáticas de la UGEL Puno – 2018, existe una correlación positiva y moderada. Este grado y tipo de correlación que se sustenta en el coeficiente de $r = 0,43$, significa que a mayor adicción a los juegos en internet mayor será el nivel de comportamiento en sus dimensiones de agresividad física y verbal. Así mismo, en la tablas y figuras se evidencian como ciertas las hipótesis específicas planteadas.

Además, se evidencia notablemente el paradigma positivista, lo que con los datos recogidos se demuestra objetivamente su veracidad. De tal manera que el positivismo sustentado por Comte (1973) queda demostrado.

Los resultados que se muestran en esta investigación, evidencian que existe un número considerable de estudiantes adictos a los juegos en internet, en la mayoría de los casos, Las familias juegan un papel importante en la prevención de la adicción a Internet y deben ser consideradas cuando se desarrollan programas para minimizar el uso excesivo de Internet en adolescentes (Widyanto & McMurrin, 2004) y estudiantes de otros niveles.

Por otro lado, muy por el contrario, algunos estudiosos consideran que se supone que jugamos para aliviar el estrés, para hacer amigos a través del juego y jugar con amigos de la vida real y/o familiares (Griffiths *et al.*, 2004), sin embargo, este estudio evidencia que el estudiante corre el riesgo de presentar comportamientos negativos en su vida, lamentablemente estos sistemas de información están dominando la atención de los estudiantes sin darse cuenta ya dependen muchos de este. Debemos trabajar en lo que nos dice Flusser (2013) la sociedad del futuro.

Entonces, el Internet es proveedor de conductas reforzantes que son las que realmente tienen la capacidad de producir adicción (Estallo, 2001 y Viñas *et al.*, 2002), la misma que aporta elementos como la sincronía, el anonimato, la capacidad de socializar y sentirse miembro de un grupo, la construcción de identidades, los juegos sexuales y de galanteo, el bienestar psicológico, la inmediatez, la accesibilidad y la comunicación mediante la escritura, menos estresante que el cara a cara (Sánchez & Beranuy, 2007).

Incluso, jugar en internet más de lo que se pretendía inicialmente; emplear excesivo tiempo en todo lo relacionado con los videojuegos/Internet, hasta tal punto que se llega a producir una interferencia con actividades cotidianas; a pesar de saber que está siendo perjudicial (Marco & Choliz, 2013), siendo conscientes de que jugar en exceso puede ser una actividad problemática (Tejeiro & Bersabé, 2002), en casos especiales, hasta el extremo de necesitar una intervención psicológica especializada.

Nuestros resultados se contradicen con lo que afirma De Lisi & Wolford (2003), en la ejecución de tareas cognitivas, los estudiantes que practican de los videojuegos mejoran el desarrollo de las tareas respecto a la atención dividida y en trabajos de rotación mental (De Lisi & Wolford, 2003). Es por ello que el ser humano es un elemento activo que ejercita una conducta gratificante y, como tal, susceptible de adicción (Sánchez *et al.*, 2008)

A su vez, Castillo, García y Rodríguez (2014) sostienen que, en la actualidad estamos en el auge de las RSI y con eso nos enfrentamos a la aparición de nuevas patologías relacionadas con el mal uso de estas, por ello es importante tener en cuenta las medidas de prevención. Las redes sociales no son buenas ni malas todo depende de la responsabilidad con la que se usen.

Los resultados en esta investigación corroboran lo que indica Torres & Carbonell (2015), el internet, los móviles y los videojuegos provocan importantes cambios en la conducta. Así como el tratamiento PIPATIC, que reduce los síntomas clínicos, los hábitos de uso desadaptativos y los problemas de conducta y mejora de los recursos psicológicos, autoestima, inteligencia emocional, habilidades sociales y funcionamiento global.

No querer ver lo evidente parece ser imposible. Las redes sociales están consumiendo el tiempo de los estudiantes, ya no generan nuevos conocimientos, la creatividad se fue de las manos. Otra investigación relacionada a la presente es la realizada por Castillejos, Torres & Lagunes (2016) ellos afirman que los estudiantes no pueden controlar la adicción y el miedo a perder contacto. Además, concluyen que, es necesario promover nuevas formas de aprender en la red; esto invita a replantear los principales motivos que llevan a conectarse, valorando la frecuencia en que se usa y el para qué se utiliza.

El uso excesivo de Internet representa un trastorno mental de tipo adictivo que puede afectar sobre todo a personas con necesidades emocionales especiales y a jóvenes y adolescentes. Entre las aplicaciones específicas de Internet, la posibilidad de adicción se centra en el uso de aplicaciones comunicativas y sincrónicas como chats y juegos de rol en línea porque permiten la comunicación hiperpersonal, el juego de identidades, etc., (Sánchez *et al.*, 2008), como por ejemplo generar la ira en los estudiantes, que es un paquete complejo de sentidos, comportamientos, normas y prácticas sociales que coexisten y se forman alrededor de emociones primordiales (Lindner, 2006), por lo que la adicción a Internet viene enmarcada en frecuencia de conductas psicopáticas. Su adicción redundó en importante deterioro personal, académico y de relaciones familiares (Cruzado, Matos & Kendall, 2006).

Asimismo, concordamos con Cumbá *et al.* (2011) existe asociación entre el uso de juegos de video con el comportamiento violento y la dificultad de las relaciones interpersonales en los alumnos de primaria, así como el comportamiento intranquilo y/o impulsivo, el cual predominó en los adolescentes de secundaria básica. Se recomienda a los padres limitar el tiempo de juegos de video a no más de una hora y supervisar el contenido de los estos, así como propiciar en los niños y en los adolescentes la realización de actividades que permitan el adecuado desarrollo físico, mental, social y familiar.

CONCLUSIONES

- Existe una correlación positiva moderada entre la adicción a los juegos en internet y el comportamiento de los estudiantes. Esta conclusión se sustenta la prueba estadística R de Pearson que es igual a 0,43. Lo que significa que a mayor adicción a los juegos en internet se tendrá mayor porcentaje de estudiantes con problemas en el comportamiento.
- Existe una correlación positiva baja entre la adicción a los juegos en internet y la agresividad física de los estudiantes. Esta conclusión se sustenta la prueba estadística R de Pearson que es igual a 0,21. Lo que significa que a mayor adicción a los juegos en internet se tendrá mayor porcentaje de estudiantes con comportamientos de agresividad física.
- Existe una correlación positiva muy baja entre la adicción a los juegos en internet y la agresividad verbal de los estudiantes. Esta conclusión se sustenta la prueba estadística R de Pearson que es igual a 0,11. Lo que significa que a mayor adicción a los juegos en internet se tendrá mayor porcentaje de estudiantes con comportamientos de agresividad verbal.
- Existe una correlación positiva muy baja entre la adicción a los juegos en internet y la ira en los estudiantes. Esta conclusión se sustenta la prueba estadística R de Pearson que es igual a 0,109. Lo que significa que a mayor adicción a los juegos en internet se tendrá mayor porcentaje de estudiantes con comportamientos de ira.
- Existe una correlación positiva muy baja entre la adicción a los juegos en internet y la hostilidad en los estudiantes. Esta conclusión se sustenta la prueba estadística R de Pearson que es igual a 0,094. Lo que significa que a mayor adicción a los juegos en internet se tendrá mayor porcentaje de estudiantes con comportamientos de ira.

- La adicción a los juegos en internet en los estudiantes es moderada. Conclusión que tiene como base los resultados donde se evidencia que la adicción a los juegos en internet en los estudiantes es en un 80.1 % moderado, 16.7 % leve, 2.1 % normal y 1.1 es grave. Además, se observa que los estudiantes con adicción moderada a veces sus estudios u ocupación laboral se ven afectados por la cantidad de tiempo que está conectado a internet.
- En el comportamiento de los estudiantes se presenta rara vez la agresividad física 41.8%, la agresividad verbal se presenta rara vez en un 45.8 % de estudiantes, la ira se presenta a veces en un 44.1% y la hostilidad en los estudiantes se da en un 54% rara vez. Conclusión que tiene como base los resultados donde se evidencia que los estudiantes rara vez amenazan a sus compañeros y otros; no discuten entre compañeros y otros; solo a veces se siente enfadado y molesto; y, a veces se preguntan por qué se sienten resentido por algunas cosas.

RECOMENDACIONES

- A las autoridades de las instituciones educativas de nivel primaria implementar talleres o módulos de asesoría y psicología orientadas al acompañamiento de estudiantes con adicción al uso y juegos en internet y el comportamiento que presentan como consecuencia.
- A los docentes de las instituciones educativas de nivel primaria promover el trabajo en equipo (Dirección, docentes y alumnos) en la solución y mitigación de la agresividad física en estudiantes afectados con este comportamiento.
- A los docentes de las instituciones educativas de nivel primaria promover el trabajo en equipo (Dirección, docentes y alumnos) en la solución y mitigación de la agresividad verbal en estudiantes afectados con este comportamiento.
- A los docentes de las instituciones educativas de nivel primaria promover el trabajo en equipo (Dirección, docentes y alumnos) en la solución y mitigación de la ira en estudiantes afectados con este comportamiento.
- A los docentes de las instituciones educativas de nivel primaria promover el trabajo en equipo (Dirección, docentes y alumnos) en la solución y mitigación de la hostilidad en estudiantes afectados con este comportamiento.
- A las autoridades de las instituciones educativas de nivel primaria implementar talleres o módulos de asesoría y psicología orientadas al acompañamiento de estudiantes con comportamientos de agresividad física, agresividad verbal, ira , hostilidad y juegos en internet.

BIBLIOGRAFÍA

- Aponte Rueda, D. R., Castillo Chávez, P., & González Estrella, J. E. (2017). Prevalencia de adicción a internet y su relación con disfunción familiar en adolescentes. *Revista Clínica de Medicina de Familia*, 10(3), 179-186. Retrieved from http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1699-695X2017000300179&lng=es&tlng=es27 (1), 99-113.
- Avila Escribano, J. J. & González Parra, D. (2007). Diferencias de género en la enfermedad alcohólica. *Adicciones*, 19, 383-392.
- Beranuy, M., & Sánchez, X. (2007). *El móvil en la sociedad de la comunicación*. (A. Talarn Ed.). Barcelona: Herder.
- Beranuy, M., Chamarro, A., Graner, C., & Carbonell, X. (2009). Validación de dos escalas breves para evaluar la adicción a Internet y el abuso de móvil. *Psicothema*, 21 (3), 480-485.
- Berkowitz, L. (1996). *Agresión: causas, consecuencias y control*. Madrid: Desclée de Brouwer.
- Bianchi, A., & Phillips, J. G. (2005). Psychological predictors of problem mobile phone use. *Cyberpsychology & Behavior*, 8, 39-51.
- Blaszczynski, A. (2008). Commentary: A response to “Problems with the concept of video game “addiction. Some case study examples. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 6, 179-181.
- Bleger, J. (1963). *Psicología de la Conducta*. Buenos Aires: Eudeba.
- Bleiberg, E. (1994). Normal and pathological narcissism in adolescent. *American Journal of Psychotherapy*, 48, 30-51.
- Bonato, L. B. (2005). Adicciones y nuevas tecnologías. *Proyecto Hombre*, 55, 17-21. Retrieved from http://www.proyectohombre.es/psimgdb/archivo_doc7011.pdf.

- Brame, B., Nagin, D. S. y Tremblay, R. E. (2001). Developmental trajectories of physical aggressin from school entry to late adolescence. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 58, 389-394.
- Butts, T. (2007). Manejando la ira en la mediación: conceptos y estrategias. *Portularia*, VII (1-2). Retrieved from <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=1610/161017323002>
- Carbonell, X. (2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *Adicciones*, 26(2), 91-95. Retrieved from <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=289131590001>
- Carbonell, X., & Fúster, H., Chamarro, A., & Oberst, U. (2012). Adicción a internet y móvil: una revisión de estudios empíricos españoles. *Papeles del Psicólogo*, 33 (2), 82-89.
- Carbonell, X., Talarn, A., Beranuy, M., Oberst, U. & Graner, C. (2009). Cuando jugar se convierte en un problema: el juego patológico y la adicción a los juegos de rol online. *Aloma*, 25, 201-220.
- Caro, C. & Plaza de la Hoz, J. (2016). Intervención Educativa Familiar y Terapia Sistémica en la adicción adolescente a Internet: fundamentación teórica. *Revista Española de Orientación y Psicopedagogía*, 27 (1), 99-113.
- Carrasco, M. & González, M. J. (2006). Aspectos conceptuales de la agresión: definición y modelos explicativos. *Acción Psicológica*, 4(2), Retrieved from <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=3440/344030758001>
- Castillejos López, B., Torres Gastelu, C. A. & Lagunes Domínguez, A. (2016). La seguridad en las competencias digitales de los millennials. *Apert. (Guadalaj., Jal.)*, 8(2), 54-69.
- Castillo, B. D, García, A. & Rodríguez, E. (2014). *Patologías De Las Redes Sociales DHTIC*. (Tesis de pregrado). Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, Puebla, México.
- Chahín, N. & Libia, B. (2011). Actividad física en adolescentes y su relación con agresividad, impulsividad, Internet y videojuegos. *Psychologia. Avances de la disciplina*. 5(1). Retrieved from <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=2972/297224114002>.
- Chahín, N., Lorenzo, U. & Vigil (2012). Características psicométricas de la adaptación colombiana del cuestionario de agresividad de Buss y Perry en una muestra de preadolescentes y adolescentes de Bucaramanga. *Universitas Psychologica*, 11(3), 979-988.

- Clark, J., Frith, H. & Demi, S. (2004). The physical, behavioral, and psychosocial consequences of internet use in college students. *Computers, Informatics, Nursing*, 22, 153-161.
- Comte, A. (1973). *Discurso sobre el espíritu positivo. Curso de Filosofía Positiva*. Buenos Aires.
- Cruzado Díaz, L., Matos Retamozo, L., & Kendall Folmer, R. (2006). Adicción a internet: Perfil clínico y epidemiológico de pacientes hospitalizados en un instituto nacional de salud mental. *Revista Médica Herediana*, 17(4), 196-205. Retrieved from http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1018-130X2006000400003&lng=es&tlng=es.
- Cruzado, L., Matos, L., & Kendall, R. (2006). Adicción a internet: Perfil clínico y epidemiológico de pacientes hospitalizados en un instituto nacional de salud mental. *Revista Médica Herediana*, 17 (4), 196-205.
- Cumba, C., Aguilar, J., Suárez, R., Pérez, D., Acosta, L., & López, J. (2011). Juegos de video y comportamiento en escolares de primaria y secundaria básica en Centro Habana, en el curso 2005-2006. *Revista Cubana de Higiene y Epidemiología*. 49(2), 165-172. Retrieved from <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=223221362003>
- Darwin, C. (1871). *The Descent of Man, and Selection in Relation to Sex*. London: John Murray.
- De Lisi, R. & Wolford, J. L. (2003). Improving children's mental rotation accuracy with computer game playing. *The Journal of Genetic Psychology*, 3(163), 272-282.
- Denmark, J. & Gemeinhardt, M. (2002). Anger and its management for survivors of acquired brain injury. *Brain Injury*, 16 (2), 91-108.
- Echeburúa, E. (1999). De las drogodependencias a las adicciones: un concepto de cambio de concepto. *Revista Española de Drogodependencias*, 24(4), 329-331. Retrieved from https://www.aesed.com/upload/files/vol-24/n-4/v24n4_editorial.pdf
- Estallo, J. A. (2001). Usos y abusos de Internet. *Anuario de Psicología*, 32, 95-108.
- Estallo, J. A. (2009). El diagnóstico de "adicción a videojuegos": uso, abuso y dependencia. En E. Echeburúa, F. Labrador y E. Becoña (Eds.), *Adicción a las nuevas tecnologías en adolescentes y jóvenes*. Madrid: Pirámide.
- Flusser, V. (2013). *O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação*. (4ª ed.). São Paulo: Cosac Naify.

- Fuster, H., Oberst, U., Griffiths, M., Carbonell, X., Chamarro, A. & Talarn, A. (2012). Psychological motivation in online role-playing games : A study of Spanish World of Warcraft players. *Anales de Psicología*, 28, 274–280.
- Galarsi, M., Medina, A., Ledezma, C., & Zanin, L. (2011). Comportamiento, historia y evolución. *Fundamentos en Humanidades*, XII (24), 89-123.
- Galen, B. R. & Underwood, M. K. (1997). A developmental investigation of social aggression among children. *Developmental Psychology*, 33(4), 589-600.
- García, M. (coord.) (2010). *Violencia en las escuelas. Un relevamiento desde la mirada de los alumnos*. Buenos Aires: Ministerio de Educación.
- García-Tornel F., Calzada, E. J., Eyberg, S. M., Mas, J. C., Vilamala, C., Baraza, C., Villena, H., González, M., Calvo, M^a. & Trinxant, A. (1998). Inventario Eyberg del comportamiento en niños. Normalización de la versión española y su utilidad para el pediatra extrahospitalario. *Anales Españoles de Pediatría* 48(5), 475-482.
- Gentile, A. (2009). Pathological Video-Game Use Among Youth Ages 8 to 18: A National Study. *Psychological Science*, 20, 594-602.
- González, V., Merino, L., & Cano, M. (2009). *Las eadicciones. Dependencias en la era digital: Ciberjuego, cibersexo, comunidades y redes sociales*. (Vol. 2009). Barcelona: Nexusmédic.
- Griffiths, D. (2008). Diagnosis and management of video game addiction. *New Directions in Addiction Treatment and Prevention*, 12, 27–41.
- Griffiths, M., Davies, M. N. & Chappell, D. (2004). Demographic factors and playing variables in online computer gaming. *CyberPsychology & Behaviour*, 7, 479–487. doi:10.1089/cpb.2004.7.479
- Huanca, F. (2011). Influencia de los juegos de internet en el comportamiento de los adolescentes de la ciudad de Puno - 2010. *COMUNI@CCION: Revista de Investigación en Comunicación y Desarrollo*, 2(2), 37-44. Retrieved from <https://www.redalyc.org/pdf/4498/449845038004.pdf>
- Infante, D. A. & Wigley, C. J. (1986). Verbal aggressiveness: an interpersonal model and measure. *Communication Monographs*, 53, 61 – 69.
- Kuss, D., Van Rooij, A. J., Shorter, G. W., Griffiths, M. D. & Van de Mheen, D. (2013). Internet addiction in adolescents: Prevalence and risk factors. *Computers in Human Behavior*, 29(5), 1987–1996.
- Leiner, M., Kahn, E. & Postel J. (2009). A Brief History of the Internet. *ACM SIGCOMM Computer Communication Review*. 39(5):22-31.

- Lindner, E. (2006). Emotion and conflict: Why it is important to understand how emotions affect conflict and how conflict affects emotions. En M. Deutsch, P. T. COLEMAN, y E.C. Marcus (Eds.), *The Handbook of Conflict Resolution: Theory and Practice*. San Francisco, California: Jossey-Bass.
- 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.
- Marshall S. J, Biddle, S. J. H., Murdey, I., Gorely, T., & Cameron, N. (2003). But what are you doing now? Ecological momentary assessment of sedentary behavior among youth. *Medicine and Science in Sports and Exercise*, 35(5), S180.
- Matas, A. & Estrada, L. (2012). Relación entre autovaloración de consumo de internet y puntuación de adicción a internet en una muestra universitaria. *RIDE Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 2 (4), 152-168.
- Matute, H. (2003). Adaptarse a Internet. *Galicia: La Voz de Galicia*. 39, 53-79
- Morales, F., Codorniu, M. J. & Vigil, A. (2005). Psychometric properties of the reduced versions of Buss and Perry's Aggression Questionnaire. *Psicothema*, 17, 96-100.
- Moscoso, M. (2008). La hostilidad: Sus efectos en la salud y medición psicométrica en Latinoamérica. *Persona*, (11), 75-90. Retrieved from <http://revistas.ulima.edu.pe/index.php/Persona/article/view/925/87>
- Mutz, D. C., Roberts, D. F., & Vuuren, D. P. (1993). Reconsidering the displacement hypothesis: Television's influence on children's time use. *Communication Research*, 20, 51-75.
- Navarro Á, & Rueda, G. (2007). Adicción a Internet: revisión crítica de la literatura. *Rev Colomb Psiquiatr*. 36(4), 691-700.
- Oquendo, M. A., Graver, R., Baca-García, E., Morales, M., Montalbán, V., Mann, J. J. Buss, A. H., & Durkee, A. (2001). Spanish adaptation of Buss-Durkee Hostility Inventory (BDHI). *Eur J Psychiatry*, 15, 101-112.
- Oseña, D. (2008). *Metodología de la Investigación*. Lima: Pirámide.
- Owens, L., Daly, A. & Slee, P. T. (2005). Sex and age differences in victimization and conflict resolution among adolescents in a South Australian school. *Aggressive Behavior*, 31,(1).
- Pacheco, H. (2014). *Juegos online*. España. Retrieved from <https://www.lne.es/blogs/el-rincon-de-los-juegos/>

- Páramo, D. (2017). Cultura y comportamiento humano. *Pensamiento & Gestión*, (42), vii-xi. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=64652584001>.
- Raine, A., Dodge, K., Loeber, R., Gatzke-Kopp, L., Lynam, D., Reynolds, E., Stouthamer-Loeber, M. & Liv, J. (2004). *Proactive and reactive aggression in adolescent boys* (manuscrito).
- Román, M. & Murillo, J. (2011). América Latina: violencia entre estudiantes y desempeño escolar. *Revista CEPAL*. 134, 37-53.
- Sánchez, X. y Beranuy, M. (2007). La adicción a Internet como sobreadaptación social. En A. Talam (Ed.), *Globalización y salud mental*. Barcelona: Herder
- Sánchez, 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. Palma de Mallorca, España.
- Spielberger, C.D., Jacobs, G., Russell, S. y Crane, R.S. (1983). Assessment of Anger: the State-Trait Anger Scale. En J. N. Butcher y C. D. Spielberger (Eds.), *Advances in Personality Assessment* (vol. 2.). Hillsdale: LEA.
- Spielberger, C.D., Johnson, E.H., Russell, S., Crane, R.S., Jacobs, G.A. & Worden, T.J. (1985). The Experience and Expression of Anger: Construction and Validation of an Anger Expression Scale. En M. A. Chesney y R. M. Rosenman (Eds), *Anger and hostility in cardiovascular and behavioral Disorders*. New York: Hemisphere/Mc Graw-Hill.
- Stoney, C. M. & Engebretson, T. O. (2000). Plasma Homocysteine concentrations are positively associated with hostility and anger. *Life Science*, 66 (23), 2267-2275.
- Tejeiro, Bersabé, Pelegrina del Río, M. y Gómez, J. L. (2002). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Comunicación*, 1 (7), 235-250. Retrieved from http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a16_Efectos_psicosociales_de_los_videojuegos.pdf.
- Torres, A. y Carbonell, X. (2015). Adicción a los videojuegos en línea: tratamiento mediante el programa PIPATIC. *Revista de Psicologia, Ciències de l'Educació i de l'Esport. Aloma*. 33(2), 67-75. Disponible en http://recerca.blanquerna.edu/conductes-desadaptatives/wp-content/uploads/2015/11/08_Torres_33-2.pdf.
- Tremblay, R.E. (2003). Why socialization fails: the case of Chronic Physical Aggression. En B. Lahey, T.E. Moffitt, A. y Caspi, (Eds.). *Causes of conduct disorder and juvenile delinquency*. New York: The Guilford Press.

- Verdú, V. (2005). Yo y tú, objetos de lujo. *Debate*, 15, 101-112.
- Vigil, A., Lorenzo, U., Codorniu, M. J. & Morales, F. (2005). Factor structure of the aggression questionnaire among different samples and languages. *Aggressive Behavior*, 31, 601-608.
- Viñas, F., Juan, J., Villar, E., Caparros, B., Perez, I. & Cornella, M. (2002). Internet y psicopatología: las nuevas formas de comunicación y su relación con diferentes índices de psicopatología. *Clínica y Salud*, 13, 235-256.
- Widyanto, L. y McMurran, M. (2004). The psychometric properties of the internet addiction test. *Cyberpsychology Behavior*, 7(4), 443-50
- Wieland, D. (2005). Computer addiction: implications for nursing psychotherapy practice. *Perspectives in Psychiatric Care*, 41 (4), 153-161.
- Willock, B. (1986). Narcissistic vulnerability in the hyperaggressive child: The disregarded (unloved, uncared for self). *Psychoanalytic Psychology*, 3, 59-80.
- Wood RTA (2008). Problems with the concept of video game “addiction”. Some case studies examples. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 6, 169-178.
- Yang, C. K. (2001). Sociopsychiatric characteristics of adolescents who use computers to excess. *Acta Psychiatr Scand*, 104, 217-222.
- Young, K. (1998). Internet Addiction: The Emergence of a New Clinical Disorder. *Cyberpsychol Behav*. 1(3):237-44.



ANEXOS

Anexo 1. Adicción a juegos por internet - test de Tai



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
PROGRAMA DE DOCTORADO
DOCTORADO EN EDUCACIÓN

INSTRUCCIONES: Estimado(a) estudiante a continuación le presentamos una serie de indicadores, solicitándole que frente a ellas responda según su opinión personal, considerando que no existen respuestas correctas ni incorrectas, marcando con un aspa (X) en la columna de respuestas aquella que mejor exprese su punto de vista.

ÍTEMS	MUY RARA VEZ 1	RARA VEZ 2	A VECES 3	FRECUENTE 4	MUY FRECUENTE 5
1. ¿Con qué frecuencia estás conectado a internet para jugar más tiempo del que te habías propuesto ?					
2. ¿Con qué frecuencia abandonas las cosas que tienes que hacer en casa para pasar más tiempo conectado a internet para jugar?					
3. ¿Con qué frecuencia prefieres las "sensaciones de entusiasmo" de estar conectado a internet para jugar que a la compañía de tus familiares, amistades, amigos o compañeros?					
4. ¿Con qué frecuencia estableces nuevas amistades con personas que utilizan o juegan en red?					
5. ¿Con qué frecuencia los que comparten tu vida se quejan del tiempo que te pasas jugando conectado a la red?					
6. ¿Con qué frecuencia tus estudios u ocupación laboral se ven afectados por la cantidad de tiempo que estás conectado a internet ?					
7. ¿Con qué frecuencia compruebas tu e-mail antes de hacer otras cosas?					
8. ¿Con qué frecuencia tu productividad o desarrollo en el terreno laboral o académico se ve afectado por el uso de internet?					
9. ¿Con qué frecuencia contestas de forma defensiva o mantienes en secreto las actividades como el juego en red que realizas en internet?					
10. ¿Con qué frecuencia bloqueas pensamientos molestos sobre tu vida con pensamientos agradables del uso de internet para jugar?					

11. ¿Con qué frecuencia te descubres pensando sobre cuándo vas a volver a estar conectado para empezar a jugar?					
12. ¿Con qué frecuencia te planteas que la vida sin internet va a ser aburrida, vacía y sin alegría?					
13. ¿Con qué frecuencia contestas, gritas o actúas de forma inadecuada si alguien te interrumpe mientras estás usando internet para jugar?					
14. ¿Con qué frecuencia pierdes horas de sueño por estar conectado a internet para jugar?					
15. ¿Con qué frecuencia piensas en internet cuando no estás conectado o fantaseas sobre estar conectado a internet para jugar?					
16. ¿Con qué frecuencia te dices a ti mismo "sólo unos minutos más" cuando estás conectado y jugando en red?					
17. ¿Con qué frecuencia has intentado reducir el tiempo de estar conectado y jugar y lamentablemente has fracasado?					
18. ¿Con qué frecuencia intentas esconder el tiempo que has estado jugando conectado a internet?					
19. ¿Con qué frecuencia eliges el pasar más tiempo jugando en red que salir con amigos o compañeros?					
20. ¿Con qué frecuencia te sientes deprimido, nervioso o tenso cuando no estás conectado para empezar a jugar y esos sentimientos desaparecen cuando te conectas para jugar?					
TOTAL					

Fuente: Young (1998)

Normal 0 - 30 puntos: tiene control sobre el uso del internet.

Leve 31- 49 puntos: usuario leve: puede navegar por la web demasiado tiempo pero tiene control sobre su uso.

Moderado 50 -79 puntos: usuario moderado: tiene problemas ocasionales o frecuentes debido al internet.

Grave 80 - 100 puntos: usuario severo: tiene problemas significativos en su vida a causa del uso del internet

Anexo 2. Cuestionario comportamiento



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
PROGRAMA DE DOCTORADO
DOCTORADO EN EDUCACIÓN

CUESTIONARIO

COMPORTAMIENTO

INSTRUCCIONES: Estimado alumno(a) a continuación le presentamos una serie de interrogantes, solicitándole que frente a ellas exprese su opinión personal, considerando que no existen respuestas correctas ni incorrectas, marcando con un aspa (X) en la columna de respuestas aquella que mejor exprese su punto de vista.

N°	DIMENSIÓN	ÍTEMS	MUY RARA VEZ	RARA VEZ	A VECES	FRECUENTE MENTE	MUY FRECUENTE MENTE
			1	2	3	4	5
1	AGRESIVIDAD FÍSICA	-Frecuencia en la que no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.					
2		-Frecuencia en la que si me provocan lo suficiente, puedo golpear a otra persona.					
3		-Frecuencia en la que, si alguien me golpea, le respondo golpeándole también.					
4		-Frecuencia en la que si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago.					
5		-Frecuencia en la que mis compañeros me molestan tanto, hasta el punto que llegamos a pegarnos.					
6		-Frecuencia en la que he amenazado a gente que conozco.					
7		-Frecuencia en la que he llegado a estar tan molesto y furioso que he dañado algunas cosas.					
8	AGRESIVIDAD VERBAL	-Frecuencia en la que cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto con ellos o me enojo.					
9		-Frecuencia en la que no estoy de acuerdo con mis compañeros o con alguien.					
10		-Frecuencia en la que cuando la gente, mis compañeros o mis amigos no están de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ellos.					
11		-Frecuencia en la que mis amigos o compañeros dicen que discuto mucho.					
12		-Frecuencia en la que me enfado rápidamente, pero se me pasa en seguida.					

13	IRA	-Frecuencia en la que cuando estoy frustrado, muestro el enfado que tengo.					
14		-Frecuencia en la que me siento tan enfadado, tan molesto como si estuviera a punto de estallar.					
15		-Frecuencia en la que pierdo los estribos, pierdo la razón, o pierdo los papeles sin razón.					
16	HOSTILIDAD	-Frecuencia en la que soy bastante envidioso.					
17		-Frecuencia en la que me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas.					
18		-Frecuencia en la que creo que mis amigos me critican a mis espaldas.					
19		-Frecuencia en la que cuando la gente o alguien se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán.					
20		-Frecuencia en la que en algunas ocasiones siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas.					
		total					

Fuente : Chahin, Lorenzo & Vigil (2012).

Normal 0 - 30 puntos: tiene control sobre el uso del internet.

Leve 31- 49 puntos: usuario leve: puede navegar por la web demasiado tiempo pero tiene control sobre su uso.

Moderado 50 -79 puntos: usuario moderado: tiene problemas ocasionales o frecuentes debido al internet.

Grave 80 - 100 puntos: usuario severo: tiene problemas significativos en su vida a causa del uso del internet