

**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE TRABAJO SOCIAL
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN**

FORMATO DE APROBACIÓN DEL PATROCINADOR DEL ARTÍCULO
CIENTÍFICO DE INVESTIGACIÓN

.....

A : Director de la Unidad de Investigación

DE : Patrocinador del Artículo Científico de Investigación

ASUNTO : Conclusión y aprobación del Artículo Científico

FECHA : Puno, 03 de julio de 2018.

.....

Por el presente tenemos a bien informar a usted, que el Artículo Científico de Investigación titulado: **“Influencia de los juegos de red en la personalidad de los estudiantes del 2do grado del Colegio de la Gran Unidad Escolar San Carlos, Puno – 2016”**, elaborado por el **Bach. Lucila Sánchez Panca**, dirigido por la suscrita; fue concluido satisfactoriamente dando fé de su alta calidad científica y académica del mismo. Dicho documento alcanzamos a usted, para que efectúe los trámites correspondientes que el caso requiere. Es cuanto informo a usted para los fines que el caso requiere.

Atentamente,


.....
DIRECTOR/ASESOR DE TESIS
M. s. Nilda Mabel Flores Chávez


.....
TESISTA
Bach. Lucila Sánchez Panca

INFLUENCIA DE LOS JUEGOS DE RED EN LA PERSONALIDAD DE LOS ESTUDIANTES DEL 2DO GRADO DEL COLEGIO DE LA GRAN UNIDAD ESCOLAR SAN CARLOS, PUNO – 2016.

INFLUENCE OF NETWORK GAMES IN THE PERSONALITY OF STUDENTS OF THE 2ND GRADUATE SCHOOL OF THE GREAT SAN CARLOS SCHOOL UNIT, PUNO - 2016.

SANCHEZ PANCA, LUCILA

Universidad Nacional del Altiplano, Facultad de Trabajo Social- Puno-Perú

RESUMEN

En la presente investigación se planteó conocer sobre la influencia de los juegos en red en la personalidad de los estudiantes del 2do grado del colegio Gran Unidad Escolar San Carlos, específicamente en el acceso y frecuencia de los juegos en red. Así mismo establecer la relación en las conductas adictivas y pérdidas del auto control.

El enfoque de la investigación es cuantitativo y el método que se utilizó fue hipotético – deductivo, cuyo tipo de investigación fue descriptivo y como diseño fue transaccional correlacional causal, donde describen relaciones entre dos o más categorías, conceptos, variables en un momento determinado. Con esta investigación se llega a demostrar que los juegos de red influyen significativamente en la personalidad de los estudiantes del 2do grado del Colegio Gran Unidad Escolar San Carlos Puno, donde $r = 0.691$ ubicándose entre los intervalos $0,5 < r < 0,8$ siendo una (correlación directa moderada); así mismo Si $Z_c = 14.000 > Z_t = 1,96$. Con un nivel de significancia del $\alpha=0,05$.

PALABRAS CLAVE:

Autocontrol, adolescentes, personalidad, conductas adictivas y juegos de red.

ABSTRACT

In the present investigation, it was proposed to know about the influence of the network games on the personality of the students of the second grade of the Great School School San Carlos, specifically in the access and frequency of the games in network. Likewise establish the relationship in the addictive and lost behaviors of self-control.

The research approach is quantitative and the method used was hypothetical - deductive, whose type of research was descriptive and as a causal causal correlational design, where they describe relationships between two or more categories, concepts, variables at a given time. This research shows that network games have a significant influence on the personality of the 2nd grade students of the San Carlos Puno High School School, where $r = 0.691$ being between $0.5 < r < 0.8$ One (moderate direct correlation); Likewise If $Z_c = 14,000 > Z_t = 1.96$. With a significance level of $\alpha = 0.05$.

KEYWORDS:

Self-control, adolescents, addictive behaviors and network games

INTRODUCCIÓN

En estos últimos años los avances tecnológicos, están formando parte de nuestras vidas llegando a ser indispensable; como es el internet, computadora, tablet, celulares, etc. Actualmente una de las maneras de ocio de los adolescentes es por intermedio de programas digitales de entretenimiento, como son los juegos en red, que influyen significativamente en la personalidad de los estudiantes del 2do grado del Colegio Gran Unidad Escolar San Carlos, siendo su acceso a cabinas de internet y en el hogar, con una frecuencia de cuatro horas diarias en el juego fomentando a que presenten conductas adictivas; como cambios en su personalidad, empezando a aislarse poco a poco de su familia, siendo irresponsables en sus deberes, problemas de atención experimentando una serie de estados de ánimos, como inquietud, angustia, depresión o irritabilidad, también aprenden a modificar su vocabulario con palabras inapropiadas, teniendo trastornos del sueño, así mismo perdiendo el autocontrol.

Alfredo, H. (2013) manifiesta que “los videojuegos pueden transformar conductas impulsivas, agresivas y violentas, en los casos más graves podemos hablar de una verdadera “adicción” que se caracteriza por un interés compulsivo, que puede hacerle permanecer despierto hasta altas horas de la noche para terminar su juego, ocasionando a que pierda el contacto con la realidad”. Así mismo Rojas, M. (2013) sostuvo “que se trata de un comportamiento problemático que puede generar una dependencia a los juegos en línea, consideró que si este problema no es

atendido oportunamente puede convertirse en ludopatía o adicción compulsiva al juego”.

El trabajo de investigación tiene como objetivo general: Determinar la influencia de los juegos de red en la personalidad de los estudiantes del 2do grado del Colegio Gran Unidad Escolar San Carlos Puno, así mismo la hipótesis general es: Los juegos de red influyen significativamente en la personalidad de los estudiantes del 2do grado del Colegio Gran Unidad Escolar San Carlos Puno, en este sentido la investigación permite conocer y analizar, cómo influyen los juegos de red en la personalidad de los estudiantes. Desde la perspectiva de la intervención del Trabajador Social; contribuirá a que se implemente programas de prevención, sobre las conductas adictivas y pérdida del autocontrol de los estudiantes que se encuentran sumergidos en los juegos en red.

METODO Y MATERIALES

Método de investigación: Fue método hipotético deductivo, cuyo estudio se realizó de lo general a lo particular.

Enfoque de investigación: Fue el enfoque cuantitativo se caracteriza por la medición objetiva de las variables consideradas en la investigación.

Tipo de investigación: Se aplicó el tipo descriptivo por que, mediante procesos de interpretación.

Diseño de la investigación: El diseño transaccional correlacional causal describen relaciones entre dos más categorías.

Muestra: El método muestral que se ha empleado es el muestreo probabilístico y el tipo de muestreo es aleatorio simple estratificado,

Técnicas: La técnica que se utilizo fue la encuesta, con la finalidad de recoger información.

Instrumento: El instrumento utilizado fue la guía de cuestionario que se aplicaron según a las variables:

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Los juegos de red y conductas adictivas de los estudiantes.

En la tabla 1, se puede apreciar, que del total de los 108 estudiantes encuestados de la Institución Educativa Secundaria Gran Unidad Escolar San Carlos de la Ciudad de Puno, que corresponde al 100%, donde el 41% de los estudiantes manifiestan, que siempre juegan y tienen conductas adictivas; datos que determinan que los estudiantes acceden a los juegos de acción, estrategia y aventuras, por su diversidad de animaciones, versiones, aprendiendo estrategias y trucos que le permiten dominar el juego, descubriendo niveles sin fin, donde desarrollan emociones de satisfacción, atracción, diversión de las acciones violentas, siendo propensos a formar conductas adictivas, como inquietud, euforia, sobre activación, generando problemas de atención y concentración en sus actividades, así mismo alterando su ritmo de descanso generado una mala postura de su cuerpo y teniendo sequedad ocular, dolores de cabeza, dolor de espalda y articulaciones, debido a que el adolescente piensa continuamente en el juego, siendo difícil llamar su atención, así mismo no dejan de jugar cuando se les habla, ya que se encuentran sumergidos y concentrados en el juego apretando la mandíbula y presionando el botón de control sin apartar la vista del juego con nerviosismo alterando sus emociones, lo cual implica que el adolescente llegue a tener con el tiempo ludopatía . Al respecto Sánchez, G. (2011) “Los videojuegos tienen un gran poder de atracción y el hecho de pasar grandes

cantidades de tiempo jugando puede causar un gran repertorio de patologías psicosociales, es decir, el adolescente puede verse afectado en diferentes aspectos, como otros trastornos similares, la adicción a los videojuegos se caracteriza por la razón de que producen una gran dependencia”.

Así mismo se observa que el 3% de los estudiantes manifiestan, que casi nunca juegan en red y no se sienten atraídos a ellos. Siendo un menor porcentaje que determinan que no acceden con frecuencia a los juegos. Así mismo menciona Matalinares, M. & Arenas, C. (2013). Por ello vale la pena estar alerta ante este fenómeno que son los videojuegos, donde se debe de supervisar, los padres y familia deben de tener el interés y la responsabilidad de vigilar que es lo que su hijo está jugando y cuánto tiempo.

En la tabla 2, se puede apreciar, que del total de los 108 estudiantes encuestados de la Institución Educativa Secundaria Gran Unidad Escolar San Carlos de la Ciudad de Puno, que corresponde al 100%, donde el 21% de los estudiantes manifiestan, que siempre juegan en cabinas de internet y tienen conductas inapropiadas durante el juego; datos que determinan que los adolescentes prefieren jugar en cabinas de internet, donde juegan con amigos y personas que se encuentran conectados en la misma red formando grupos de juego con oponentes contrarios, lo cual hace que el juego sea más intenso y agresivo, ya que se convierte en una competencia entre dos grupos , por ello el adolescente se encuentra sulfúrico, nervioso, donde repentinamente son incapaces de controlar su vocabulario manifestando una serie de palabras inapropiadas, agresivas, ofensivas con diversos gestos de enojo e incomodidad ante

su oponente o compañero de juego, lo cual esto puede estar sucediendo con frecuencia, donde inconscientemente aprenden o imitan de los personajes del juego que usan este lenguaje e inconscientemente expresaran el lenguaje aprendido en su vida cotidiana, estas conductas inapropiadas se desarrollan porque son permitidas en las cabina de internet de juego, lo que impulsa a que el estudiante tenga problemas de comportamiento en sus actitudes generando conflictos en el hogar y centro de estudio.

“hay personajes en el juego que usan este lenguaje y que son los héroes, entonces los adolescentes ven un contraste; ven que el ser grosero o majadero es lo correcto, porque es lo que hace el héroe del juego”. (Sánchez, G. 2011).

Así mismo el 13% de los estudiantes manifiestan, que a veces juegan en cabinas de internet y casi nunca hablan palabras inapropiadas; datos que determinan que acceden a los juegos en cabinas de internet, porque forman grupos de juego con amigos y mantienen un vocabulario apropiado ya que solo es un juego de distracción para ellos. “manifiesta que los videojuegos ofrecen gran similitud con las actitudes y comportamientos, como son la competitividad ante su contrincante”. (Rojas, F. 2010).

En la tabla 3, se puede apreciar, que del total de los 108 estudiantes encuestados de la Institución Educativa Secundaria Gran Unidad Escolar San Carlos, Puno, corresponde al 100% donde el 23% de los estudiantes manifiestan, que siempre juegan en red y tienen comportamientos adictivos; datos que determinan, que los estudiantes manifiestan una serie de estados de comportamiento como descontrol, inquietud,

desconfianza, temor, inseguridad, mienten sobre su acceso a los juegos en red ya sea por temor que sus padres les impida jugar en el hogar o en una cabina de internet desarrollando una personalidad con desconfianza y oprimidos afectando a desarrollarse inadecuadamente esto sucede, porque en su entornó familiar existe conflictos, es por ello que el adolescente presenta comportamientos problemáticos sumergiéndose a los juegos evadiendo su realidad. Así mismo menciona que, “es más común entre aquellos adolescentes con problemas depresivos, con una creciente afición los juegos electrónicos de esta forma el ordenador pasa a convertirse en el compañero inseparable, huyendo de la realidad”. (Persano, H. 2010).

Al respecto encontramos que el 1% de los estudiantes manifiestan, que casi nunca juegan en red y no presentan comportamientos adictivos, datos que demuestran que algunos estudiantes dan a conocer a sus padres que acceden a los juegos en red y ellos conocen de sus actividades que realiza su hijo teniendo una comunicación adecuada y confianza. Así mismo indica “que el uso desmedido de videojuegos en la población infantil, adolescente es un serio problema social que debería causar una mayor preocupación entre los padres de familia” (Yactayo, A. 2015).

Prueba de hipótesis específica 1.

- H₀: Los juegos de red no influyen significativamente en las conductas adictivas de los estudiantes del 2do grado del Colegio Gran Unidad Escolar San Carlos Puno – 2016.

- H_a: Los juegos de red influyen significativamente en las conductas adictivas de los estudiantes del 2do grado del Colegio

Gran Unidad Escolar San Carlos Puno – 2016.

Nivel de Significancia.

Se usa un nivel de significancia del $\alpha = 0,05 = 5 \%$ que es equivalente a un 95% de nivel de confianza. Entonces el valor de la Z_t (Distribución normal de tabla) = 1,96.

Prueba Estadística.

$$r = \frac{\sum_{i=1}^n x_i y_i - \left(\frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}\right)\left(\frac{\sum_{i=1}^n y_i}{n}\right)}{\sqrt{\sum_{i=1}^n x_i^2 - \frac{\left(\sum_{i=1}^n x_i\right)^2}{n}} \sqrt{\sum_{i=1}^n y_i^2 - \frac{\left(\sum_{i=1}^n y_i\right)^2}{n}}}$$

$r = 0.630430503550019$

Entre los variables juegos en red y conductas adictivas influye significativamente (correlación directa moderada ubicada entre los intervalos: $0,5 < r < 0,8 = 0.630430503550019$).

$$Z_c = \frac{r}{\sqrt{\frac{1-r^2}{n-2}}} = \frac{0.630430503550019}{\sqrt{\frac{1-0.630430503550019^2}{216-2}}} = 11.880778524717$$

Conclusión.

Si $Z_c = 11.880778524717 > Z_t = 1,96$. Entonces se rechazará H_0 (Hipótesis nula), y se acepta la H_1 (Hipótesis alterna), esto significa que los juegos de red influyen significativamente en las conductas adictivas de los estudiantes del 2do grado del Colegio Gran Unidad Escolar San Carlos Puno – 2016, para un nivel de significancia del $\alpha=0,05$ ó para 95% de nivel de confianza.

En la tabla 4, se puede apreciar, que del total de los 108 estudiantes encuestados de la Institución Educativa Secundaria Gran Unidad Escolar San Carlos de la Ciudad de Puno, que corresponde al 100%, donde el 25% de los estudiantes manifiestan, que a veces acceden a los juegos en red en el hogar y casi siempre se desesperan cuando no le permiten jugar; datos que determinan, que los

adolescentes tienen acceso a los juegos en su hogar, donde se pueden conectar con amigos o también juegan solos, cuando ellos quieran sin tener un control de las horas que dedican a los juegos ya sea, porque se encuentran solos en el hogar esta frecuencia genera a que presente desesperación cuando le impiden insertarse al juego, presentando actitudes como: enojo, cambio de ánimos, inquietud, depresión o irritación, siendo posible que afecte su estado emocional presentando conductas problemáticas, buscando la manera de insertarse al juego. Al respecto Alfredo, H. (2013). Manifiesta que la pérdida de control en el jugador, genera sensación de ansiedad y depresión que pueden llevarle a poner en riesgo su vida, por pensamientos y conductas suicidas en la fase de desesperación y desesperanza, en etapas avanzadas de la ludopatía.

Al respecto encontramos que el 4% de los estudiantes manifiestan, que nunca juegan en red en el hogar y no se desesperan; datos que determinan que los adolescentes realizan sus juegos en cabinas de internet ya que existe un control propio es por ello que no sienten desesperación por querer insertarse a los juegos en red. Así mismo manifiesta Ana, Y. (2015) “el uso desmedido de videojuegos en la población infantil, adolescente es un serio problema social que debería causar una mayor preocupación entre los padres de familia, ya que al convertirse en adicción y no recibir tratamiento oportuno, podría generar a futuro conductas delincuenciales”. En la tabla 5, se puede apreciar, que del total de los 108 estudiantes encuestados de la Institución Educativa Secundaria Gran Unidad Escolar San Carlos de la Ciudad de Puno, que corresponde al 100% donde el 22% de los estudiantes manifiestan, que su

nivel de juego es avanzado y a veces pierden el autocontrol del tiempo que se encuentran jugando, datos que determinan que los adolescentes desean estar en niveles avanzados, descubriendo estrategias, para llegar a dominar el juego y sentir la satisfacción de ganar, por ello, los adolescentes desean permanecer en niveles avanzados, lo cual deben de estar horas y horas en el juego para lograr su objetivo, donde inconscientemente comienzan a perder el autocontrol del tiempo que dedican al juego enfocándose en un entorno imaginativo, ficticio, descuidando su aseo personal, alimentación, descanso visual, postura, con el tiempo presentaran problemas de salud e interacción con los demás, descuidando sus actividades recreativas, amicales y familiares formando una personalidad inestable ante la realidad, así mismo AIS (2010) “la necesidad de estar jugando durante más tiempo va aumentando de manera progresiva hasta que produce una total pérdida de control sobre el tiempo que se invierte”. Los intentos de control o reducción son infructuosos, la persona se muestra incapaz de dejar de jugar.

Al respecto se observa que el 11% de los estudiantes manifiestan, que su nivel de juego es intermedio, datos que determinan, que los estudiantes practican los juegos en red controlando su tiempo en el juego lo que es correcto teniendo en cuenta los efectos y consecuencias por la pérdida del autocontrol. “Indica que la llave del control de los videojuegos es la moderación, para que los efectos negativos de los mismos puedan ser reducidos al mínimo”. (Llorca, M. 2010).

En la tabla 6, se puede apreciar, que del total de los 108 estudiantes encuestados de la Institución Educativa Secundaria Gran

Unidad Escolar San Carlos de la Ciudad de Puno, que corresponde al 100%, donde el 38% de los estudiantes manifiestan, que las horas de juego en red son de 3 a 4 horas diariamente y que casi siempre incumplen con sus deberes; datos que determinan que los estudiantes hacen uso de los juegos con una frecuencia de 4 horas diariamente, lo cual generara que pierden poco a poco su autocontrol por los juegos incumpliendo sus deberes incrementando cada vez más las horas de juego, donde desarrollan inicios de adicción, lo cual no les permite cumplir con sus deberes que son: actividades académicas, apoyo en el hogar, su aseo personal, siendo irresponsable y tienen desinterés en sus actividades que son primordiales para su crecimiento personal. Tal como afirma Rojas, M. (2013) “Cedro” “recomendó a los padres que estén alertas a las horas que sus hijos permanecen con los videojuegos, si son más de cuatro puede tratarse de un caso de adicción”. La intervención de los padres es fundamental, tienen que estar pendientes de lo que hacen sus hijos en la computadora, también se debe negociar las horas de juego para no llegar a extremos.

Al respecto encontramos que el 1 % de los estudiantes manifiestan que juegan en red de 1 a 2 horas diariamente y nunca incumplen con sus deberes; datos que determinan que acceden a los juegos moderadamente, lo cual les permite cumplir con sus responsabilidades, deberes y obligaciones encomendados por sus padres. Así mismo Yactayo, A. (2015) Recomendó a los padres no dejar que sus hijos permanezcan por más de dos horas frente al video juego e indicó que primero los adolescentes, tienen que cumplir con sus tareas académicas y seguidamente asignarles otras

responsabilidades, para que mantengan la mente ocupada. Al respecto Llorca, M. (2010) “la llave del control de los videojuegos es la moderación, para que los efectos negativos de los mismos puedan ser reducidos al mínimo, o más aún eliminados por los límites de tiempo, pero además debe acompañarse de una labor pedagógica activa del pensamiento crítico en el proceso de crecimiento de los menores”.

Prueba de hipótesis específica 2.

- H0: Los juegos de red no influyen significativamente en la pérdida del autocontrol de los estudiantes del 2do grado del Colegio Gran Unidad Escolar San Carlos Puno – 2016.

- Ha: Los juegos de red influyen significativamente en la pérdida del autocontrol de los estudiantes del 2do grado del Colegio Gran Unidad Escolar San Carlos Puno – 2016.

Nivel de Significancia.

Se usa un nivel de significancia del $\alpha = 0,05 = 5 \%$ que es equivalente a un 95% de nivel de confianza. Entonces el valor de la Zt (Distribución normal de tabla) =1,96.

Prueba Estadística.

$$r = \frac{\sum_{i=1}^n x_i y_i - \frac{(\sum_{i=1}^n x_i)(\sum_{i=1}^n y_i)}{n}}{\sqrt{\sum_{i=1}^n x_i^2 - \frac{(\sum_{i=1}^n x_i)^2}{n}} \sqrt{\sum_{i=1}^n y_i^2 - \frac{(\sum_{i=1}^n y_i)^2}{n}}}$$

$r = 0.627092682078624$

Entre las variables juegos en red y perdida del autocontrol influye significativamente teniendo una (correlación directa moderada ubicada entre los intervalos: $0,5 < r < 0,8 = 0.627092682078624$).

$$Z_c = \frac{r}{\sqrt{\frac{1-r^2}{n-2}}} = \frac{0.627092682078624}{\sqrt{\frac{1-0.627092682078624^2}{216-2}}} = 11.7769280155362$$

Conclusión.

Si $Z_c = 11.7769280155362 > Z_t = 1,96$. Entonces se rechazará H0 (Hipótesis nula), y se acepta la H1 (Hipótesis alterna), esto significa que los juegos de red influyen significativamente en la pérdida del autocontrol de los estudiantes del 2do grado del Colegio Gran Unidad Escolar San Carlos Puno – 2016, para un nivel de significancia del $\alpha=0,05$ ó para 95% de nivel de confianza.

Los juegos de red y la personalidad de los estudiantes.

En la tabla 7, se puede apreciar, que del total de los 108 estudiantes encuestados de la Institución Educativa Secundaria Gran Unidad Escolar San Carlos de la ciudad de Puno, que corresponde al 100% donde el 24% de los estudiantes manifiestan, que casi siempre juegan en red y a veces influye en su personalidad modificando su conductas; datos que determinan que los adolescentes no controlan sus emisiones cuando están insertos en los juegos convirtiendo una batalla de juego a la realidad dejándose llevar por los impulsos de cólera, cuando su oponente o contrincante del juego le esta ganado manifiestan comportamientos de enojo, molestia, irritación, ante su oponente, o así mismo, porque está perdiendo en el juego, lo cual demuestra actitudes inapropiadas, violentas, siendo verbalmente o físicas, influyendo a caer en depresión generando conflictos personales, amicales y familiares. Rojas, F. (2010) El uso descontrolado de los juegos en red, por parte de los adolescentes limita las relaciones interpersonales, se sumergen en un submundo donde lo primordial es el videojuego, ya no comparten tiempo con sus padres, se enojan fácilmente y les resulta difícil entablar una conversación con los demás. La ausencia del rol tutorial de los padres, sea por razones de trabajo, abandono y falta de interés de ambos,

provoca que muchos adolescentes no cuenten con el suficiente control de la cantidad de tiempo empleada para los videojuegos.

Así mismo el 7 % de los estudiantes manifiestan, que a veces juegan en red y no se molestan cuando pierden, datos que determinan que los estudiantes están insertos a los juegos y no presentan conductas de molestia cuando pierden. Por lo cual menciona Salazar, V. (2014) “en este sentido, queda claro que los efectos que puedan tener los videojuegos en la conducta de las personas no son producto únicamente del contenido que tengan sino como son adaptados”.

En la tabla 8, se puede apreciar, que del total de los 108 estudiantes encuestados de la Institución Educativa Secundaria Gran Unidad Escolar San Carlos de la Ciudad de Puno, que corresponde al 100% donde el 21% de los estudiantes manifiestan, que siempre juegan en red y casi siempre son irresponsables de sus decisiones en apostar; datos que determinan que los estudiantes comienzan a apostar monetariamente, porque conocen y dominan el juego es por ello que proponen a sus contrincantes a que apuesten, donde fomentan que su juego sea más interesante, intenso y emocionante, creando sensaciones de placer y satisfacción al ganar y así aumentar su frecuencia a los juegos formando impulsos de atracción a las apuestas generando a que tenga problemas de adicción tanto a los video juego y apuestas convirtiéndose muy importante dentro de su acciones personales. Tal como afirma Belsay, Y. (2014) Apostar con frecuencia en cualquier tipo de juego puede terminar en ludopatía. Se trata de un trastorno en el que la persona se ve obligada por una urgencia psicológicamente incontrolable, a jugar de forma persistente y progresiva. Esto

termina afectando de forma negativa su vida personal, familiar y vocacional.

Así mismo se observa que el 8 % de los estudiantes manifiestan, que a veces juega en red y no apuestan; datos que manifiestan, que los adolescentes acceden a los juegos, pero no realizan apuestas. Al respecto Rojas, F. (2010) “manifiesta que se debe de impulsar e incentivar a los adolescentes en actividades recreativas de ocio y culturales en los adolescentes, estos no se verán tan influenciados por los videojuegos”.

Prueba de hipótesis general.

- H0: Los juegos de red no influyen significativamente en el desarrollo personal de los estudiantes del 2do grado del Colegio Gran Unidad Escolar San Carlos Puno – 2016.

- Ha: Los juegos de red influyen significativamente en el desarrollo personal de los estudiantes del 2do grado del Colegio Gran Unidad Escolar San Carlos Puno – 2016.

Nivel de Significancia.

Se usa un nivel de significancia del $\alpha = 0,05 = 5 \%$ que es equivalente a un 95% de nivel de confianza. Entonces el valor de la Zt (Distribución normal de tabla) =1,96.

Prueba Estadística.

$$r = \frac{\sum_{i=1}^n X_i Y_i - \frac{\left(\sum_{i=1}^n X_i\right)\left(\sum_{i=1}^n Y_i\right)}{n}}{\sqrt{\sum_{i=1}^n X_i^2 - \frac{\left(\sum_{i=1}^n X_i\right)^2}{n}} \sqrt{\sum_{i=1}^n Y_i^2 - \frac{\left(\sum_{i=1}^n Y_i\right)^2}{n}}}$$

$r = 0.691424106836266$

Entre las variables juegos en red y perdida del autocontrol influye significativamente teniendo una (correlación directa moderada ubicada entre los intervalos: $0,5 < r < 0,8 = 0.691424106836266$).

$$Z_c = \frac{r}{\sqrt{\frac{1-r^2}{n-2}}} = \frac{0.691424106836266}{\sqrt{\frac{1-0.691424106836266^2}{216-2}}} = 14.0005194306789$$

Conclusión

Si $Z_c = 14.0005194306789 > Z_t = 1,96$. Entonces se rechazará H_0 (Hipótesis nula), y se acepta la H_1 (Hipótesis alterna), esto significa que los juegos de red influyen significativamente en la personalidad de los estudiantes del 2do grado del Colegio Gran Unidad Escolar San Carlos Puno – 2016, con un nivel de significancia del $\alpha=0,05$ ó para 95% de nivel de confianza.

CONCLUSIONES

PRIMERA.

Los juegos en red influyen significativamente en las conductas adictivas de los estudiantes del 2do grado del Colegio Gran Unidad Escolar San Carlos, donde el 41% de los estudiantes manifiestan que siempre juegan y tienen conductas adictivas, así mismo la prueba estadística indica que, $r = 0.630$ ubicándose entre los intervalos $0,5 < r < 0,8$ siendo una (correlación directa moderada); así mismo Si $Z_c = 11.88 > Z_t = 1,96$. Con un nivel de significancia del $\alpha=0,05$, datos que determinan que los estudiantes se inician a los juegos en red motivados por las animaciones y versiones siendo su acceso en el hogar, cabina de internet, donde el estudiante desarrolla conductas de inquietud, euforia, modificando su vocabulario y conductas.

SEGUNDA.

Los juegos en red influyen significativamente en la pérdida del autocontrol de los estudiantes del 2do grado del Colegio Gran Unidad Escolar San Carlos Puno, donde el 38% de los estudiantes manifiestan, que las horas de juego en red son de 3 a 4 horas diariamente y que casi siempre incumplen con sus deberes, así mismo la prueba estadística indica que, $r = 0.627$ ubicándose entre los intervalos $0,5 < r < 0,8$ siendo una

(correlación directa moderada); así mismo Si $Z_c = 11.776 > Z_t = 1,96$. Con un nivel de significancia del $\alpha=0,05$, datos que determinan que los estudiantes hacen uso de los juegos con una frecuencia de 4 horas diariamente generando comienzos de adicción al juego, lo cual interfieren en sus deberes, actividades académicas y descuido personal.

TERCERA.

Los juegos en red influyen significativamente en la personalidad de los estudiantes del 2do grado del Colegio Gran Unidad Escolar San Carlos Puno, donde 24% de los estudiantes manifiestan, que casi siempre juegan en red y a veces influye en su personalidad modificando su conductas, así mismo la prueba estadística indica que, $r = 0.691$ ubicándose entre los intervalos $0,5 < r < 0,8$ siendo una (correlación directa moderada); así mismo Si $Z_c = 14.000 > Z_t = 1,96$. Con un nivel de significancia del $\alpha=0,05$, datos que determinan que los adolescentes no controlan sus emisiones cuando están insertos en los juegos convirtiendo una batalla de juego a la realidad dejándose llevar por los impulsos de cólera, cuando su oponente o contrincante del juego le esta ganado manifiestan comportamientos de enojo, molestia, irritación, ante su oponente.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Adrián, A. (2011) “Desarrollo de videojuegos” Universidad Nacional de Luján Int. Ruta 5 y 76700 Luján, Buenos Aires República Argentina. Atención e Investigación de socio adicciones. “AIS” (2010) “Adicción a los juegos onlin” en Barcelona. Recuperado de: <http://www.ais-info.org/adiccionjuegonline.html>. Fecha, 05/04/2016.

- Alfredo, H. (2013) “Las adicciones no relacionadas a sustancias un primer paso hacia la inclusión de las adicciones Conductuales en las clasificaciones categoriales vigentes”. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina.
- Ana, Y. (2015) “Niños adictos a videojuegos desarrollarían conductas delincuenciales como el robo” Departamento de Salud Mental del Hospital Rebagliati. Recuperado de: <http://www.essalud.gob.pe/ninos-adictos-a-videojuegos-desarrollarian-conductas-delincuenciales-como-el-robo/> Fecha: 17-05-2016.
- Atención e Investigación de Socio adicciones (2010) “Adicción a los juegos onlin” en Barcelona. Recuperado de: <http://www.ais-nfo.org/adiccionjuegoonline.html>. Fecha, 15-05-2016.
- Artola, T. (2010) “Ludopatía la obsesión por los ordenadores y los video juegos” Madrid ediciones palabra. S, A. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=LvJcDhDYiXM>. Fecha, 15-04-2016.
- Belsay, Y. (2014) “Apostar se ha convertido en una moda con muchos riesgos para los jóvenes”. Recuperado de: <http://eltiempo.com.ve/locales/regionales/sociedad/apostar-se-ha-convertido-en-una-moda-con-muchos-riesgos-para-los-jovenes/154902>. Fecha, 15-05-2016.
- Cuba, J. (2015) “Nivel de conocimiento y prácticas sobre los juegos online de los adolescentes del 1° año de educación secundaria Institución Educativa FE y Alegría N°3 – SJM”. Lima-Perú. Recuperado de: http://cybertesis.urp.edu.pe/bitstream/urp/375/1/Cuba_je.pdf. Fecha, 18-05-2016.
- Haro, L. (2010) “Los juegos electrónicos y su incidencia en el bajo rendimiento escolar de los niños de la Escuela Abel Sánchez del Cantón Pillaro”- Ambato - Ecuador. Recuperado de: <http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/661/1/SE-13.pdf>. Fecha, 29-05-2016.
- Hernández, S. (2010) “Metodología de la Investigación”. 5ta edición, editorial McGraw-Hill México.
- Huanca, F. (2010) “Influencia de los Juegos de Internet en el Comportamiento de los Adolescentes” de la ciudad de Puno. Recuperado de la página web: [ttp://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1412/MAE_EDUC_073.pdf](http://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1412/MAE_EDUC_073.pdf). Fecha, 29-05-2016.
- Llorca, M. (2010) “Frecuencia en el uso de videojuegos y rendimiento académico” Universidad de Salamanca - Salamanca, España. Recuperado de: <http://campus.usal.es/~comunicacion3punto0/comunicaciones/022.pdf>. Fecha, 30-05-2016.
- Matalinares, M. & Arenas, C. (2013) “Adicción al internet y agresividad en estudiantes de secundaria” del Perú Revista IIPSI Facultad De Psicología UNMSM.
- Persano, H. (2010) “Cambios de la personalidad en la adolescencia” Recuperado de: <http://www.sap.org.ar/docs/congresos/2010/adole/present/persano>. Fecha, 30-05-2016.
- Rojas, F. (2010) “Influencia de los juegos de internet en el comportamiento de los adolescentes” de la ciudad de Puno.
- Rojas, M. (2013) “Cedro”. (Centro de información y educación para la prevención

del abuso de drogas). Recuperado de: <http://www.drogasglobal.org.pe/index.php/adicciones/dependencias-amedios-virtuales/27-juegos-online>. Fecha, 04-04-2016.

- Salas, G. (2014) “Características del perfil multifasico de la personalidad de los jugadores de videojuegos”, Universidad Latina de Costa Rica. Recuperado de: <https://psicogamer.com/assets/images/posts/2014-10-28-caracteristicas-del-perfil-multifasico-de-la-personalidad-de-los-jugadores-de-videojuegos/articulo-tesis.pdf>. Fecha, 04-04-2016.

- Salazar, V. (2014) “Influencia de los videojuegos violentos y prosociales en la conducta de ayuda”, Universidad Católica del Perú.

- Sánchez, G. (2011) “Los niños y los videojuegos II: la adicción”. Recuperado de: <http://www.esperanzaparalafamilia.com/inicio/programas-de-radio/los-ninos-y-los-videojuegos-ii-la-adiccion/>. Fecha, 07-04-2016.

- Vallejos, M. & Capa, W. (2015) “video juegos: adicción y factores predictores” Facultad de Psicología, Universidad Nacional Federico Villarreal, Perú.

- Yactayo, A. (2015) “Conductas adictivas a videojuegos” psiquiatra infantil del Departamento de Salud Mental del Hospital Rebagliati.

TABLAS

Los juegos de red y conductas adictivas de los estudiantes.

Tabla 1: Juegos en red y conductas adictivas en los estudiantes del Colegio Gran Unidad Escolar San Carlos – Puno 2016.

Frecuencia de Juegos en red.	Conductas adictivas										Total	
	Siempre		Casi Siempre		A Veces		Casi Nunca		Nunca			
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
Siempre	44	41	-	-	-	-	-	-	-	-	44	41
Casi Siempre	-	-	27	25	07	6	-	-	-	-	34	31
A Veces	-	-	-	-	18	17	-	-	-	-	18	17
Casi Nunca	-	-	-	-	-	-	05	4	03	3	08	7
Nunca	-	-	-	-	04	4	-	-	-	-	04	4
Total	44	41	27	25	29	27	05	4	03	3	108	100,0

FUENTE: Elaborado por la Bach. Lucila Sánchez Panca: aplicado a los estudiantes de la I.E.S Gran Unidad Escolar San Carlos - Puno 2016.

Tabla 2: Juegos en cabinas de internet y conductas inapropiadas en los estudiantes del Colegio Gran Unidad Escolar San Carlos – Puno 2016.

Juegos en cabinas de internet	Conductas inapropiadas										Total	
	Siempre		Casi Siempre		A Veces		Casi Nunca		Nunca			
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
Siempre	23	21	21	20	-	-	-	-	-	-	44	41
Casi Siempre	-	-	16	14	17	16	01	1	-	-	34	31
A Veces	-	-	-	-	-	-	14	13	-	-	14	13
Casi Nunca	-	-	-	-	-	-	04	4	07	6	11	10
Nunca	-	-	-	-	-	-	02	2	03	3	05	5
Total	23	21	37	34	17	16	21	20	10	9	108	100,0

FUENTE: Elaborado por la Bach. Lucila Sánchez Panca: aplicado a los estudiantes de la I.E.S Gran Unidad Escolar San Carlos - Puno 2016.

Tabla 3: Juegos en red y comportamientos adictivos en los estudiantes del Colegio Gran Unidad Escolar San Carlos – Puno 2016.

Juegos en cabinas de internet	Comportamientos adictivos										Total	
	Siempre		Casi Siempre		A Veces		Casi Nunca		Nunca			
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
Siempre	25	23	14	13	-	-	-	-	-	-	39	36
Casi Siempre	-	-	21	19	07	7	-	-	-	-	28	26
A Veces	-	-	-	-	14	13	-	-	02	2	16	15
Casi Nunca	-	-	02	2	-	-	09	8	04	4	12	11
Nunca	-	-	02	2	06	5	02	2	03	3	13	12
Total	25	23	39	36	27	25	11	10	06	6	108	100,0

FUENTE: Elaborado por la Bach. Lucila Sánchez Panca: aplicado a los estudiantes de la I.E.S Gran Unidad Escolar San Carlos - Puno 2016.

Los juegos de red y la pérdida del autocontrol de los estudiantes.

Tabla 4: Juegos en red en el hogar y desesperación en los estudiantes del Colegio Gran Unidad Escolar San Carlos – Puno 2016.

Juegos en red en el hogar	Desesperación										Total	
	Siempre		Casi Siempre		A Veces		Casi Nunca		Nunca			
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
Siempre	14	13	-	-	-	-	-	-	-	-	14	13
Casi Siempre	24	22	-	-	-	-	-	-	-	-	24	22
A Veces	06	6	27	25	-	-	-	-	-	-	33	31
Casi Nunca	-	-	07	6	18	17	-	-	-	-	25	23
Nunca	-	-	-	-	-	-	08	7	04	4	12	11
Total	44	41	34	31	18	17	08	7	04	4	108	100,0

FUENTE: Elaborado por la Bach. Lucila Sánchez Panca: aplicado a los estudiantes de la I.E.S Gran Unidad Escolar San Carlos - Puno 2016.

Tabla 4: Nivel de juego en red y pérdida del autocontrol en los estudiantes del Colegio Gran Unidad Escolar San Carlos – Puno 2016.

Niveles de juego en red	Pérdida del autocontrol en el tiempo										Total	
	Siempre		Casi Siempre		A Veces		Casi Nunca		Nunca			
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
Básico	-	-	-	-	-	-	-	-	1	1	1	1
Intermedio	06	5	08	7	20	19	18	17	12	11	64	59
Avanzado	-	-	-	-	24	22	09	8	05	5	38	35
Súper Avanzado	-	-	-	-	-	-	02	2	03	3	05	5
Total	06	5	08	7	44	41	29	27	21	20	108	100,0

FUENTE: Elaborado por la Bach. Lucila Sánchez Panca: aplicado a los estudiantes de la I.E.S Gran Unidad Escolar San Carlos - Puno 2016.

Tabla 5: Horas de juego en red e incumplimiento de deberes en los estudiantes del Colegio Gran Unidad Escolar San Carlos – Puno 2016.

Horas de juego	Incumplimiento de deberes										Total	
	Siempre		Casi Siempre		A Veces		Casi Nunca		Nunca			
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
1 a 2 horas	14	13	-	-	-	-	-	-	1	1	15	14
2 a 3 horas	-	-	03	3	-	-	-	-	24	22	27	25
3 a 4 horas	-	-	42	38	-	-	-	-	03	3	45	41
4 a 5 horas	-	-	-	-	2	2	14	13	-	-	16	15
5 a 6 horas	-	-	-	-	5	5	-	-	-	-	05	5
Total	14	13	45	41	7	7	14	13	28	26	108	100,0

FUENTE: Elaborado por la Bach. Lucila Sánchez Panca: aplicado a los estudiantes de la I.E.S Gran Unidad Escolar San Carlos - Puno 2016.

Tabla 7: Juegos en red e influencia en la personalidad en los estudiantes del Colegio Gran Unidad Escolar San Carlos – Puno 2016.

Juegos en red	Influencia en la personalidad										Total	
	Siempre		Casi Siempre		A Veces		Casi Nunca		Nunca			
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
Siempre	06	6	09	8	-	-	05	4	02	2	22	20
Casi Siempre	-	-	01	1	26	24	-	-	12	11	39	36
A Veces	-	-	-	-	06	5	08	7	07	7	21	19
Casi Nunca	02	2	-	-	03	3	01	1	06	5	12	11
Nunca	04	4	-	-	02	2	07	7	01	1	14	14
Total	12	12	10	9	37	34	21	19	28	26	108	100,0

FUENTE: Elaborado por la Bach. Lucila Sánchez Panca: aplicado a los estudiantes de la I.E.S Gran Unidad Escolar San Carlos - Puno 2016.

Tabla 6: Juegos en red e irresponsabilidad en los estudiantes del Colegio Gran Unidad Escolar San Carlos – Puno 2016.

Juegos en red	Irresponsabilidad										Total	
	Siempre		Casi Siempre		A Veces		Casi Nunca		Nunca			
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
Siempre	16	15	23	21	-	-	-	-	-	-	39	36
Casi Siempre	-	-	14	13	06	6	08	7	04	4	32	30
A Veces	-	-	-	-	07	7	09	8	-	-	16	15
Casi Nunca	-	-	02	2	-	-	07	7	03	2	12	11
Nunca	-	-	02	2	06	5	-	-	01	1	09	08
Total	16	15	41	38	19	18	24	22	08	7	108	100,0

FUENTE: Elaborado por la Bach. Lucila Sánchez Panca: aplicado a los estudiantes de la I.E.S Gran Unidad Escolar San Carlos - Puno 2016.

Fecha de entrada: 03/07/2018
Fecha de revisión: 03/07/2018
Fecha de aceptación: 03/07/2018