

**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE FACULTAD DE TRABAJO SOCIAL
ESCUELA PROFESIONAL DE FACULTAD DE TRABAJO SOCIAL**



**“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”.**

TESIS

PRESENTADA POR:

Bach. LUCILA SANCHEZ PANCA

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

LICENCIADA EN TRABAJO SOCIAL

PUNO – PERÚ

2017

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE TRABAJO SOCIAL
ESCUELA PROFESIONAL DE TRABAJO SOCIAL

TESIS

“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”

PRESENTADA POR:

Bach. LUCILA SANCHEZ PANCA



Escobedo
Dr. JOSE OCTAVIO ESCOBEDO RIVERA
UNIDAD DE INVESTIGACION
FACULTAD DE TRABAJO SOCIAL

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

LICENCIADA EN TRABAJO SOCIAL

Fecha de sustentación: 02 de febrero de 2017

APROBADA POR:

PRESIDENTE :

Yscobedo
Mg. YSABEL CRISTINA HITO MONTAÑO

PRIMER MIEMBRO :

Reyes
Dra. LUZ MARIA MENESES CARIAPAZA

SEGUNDO MIEMBRO :

Palomino
Mg. MARTHA ROSARIO PALOMINO COILA

DIRECTOR / ASESOR :

Flores
M. S. NILDA MABEL FLORES CHAVEZ

Área : Familias: realidades, cambio y dinámicas de Intervención

Tema : Familia y redes sociales

DEDICATORIA

La investigación realizada es dedicada al equipo multidisciplinario de la Facultad de Trabajo Social de la Universidad Nacional del Altiplano, que me permitió formarme profesionalmente, así poder contribuir en un marco teórico científico, que posteriormente puedan tener como antecedentes, para futuras investigaciones.

A mi familia por ser el pilar fundamental en todo lo que soy, en toda mi educación, tanto académica, como de la vida, por su incondicional apoyo permanente mantenido a través del tiempo.

BACH. LUCILA SANCHEZ PANCA

AGRADECIMIENTO

En la realización de esta investigación colaboraron diferentes profesionales y la Institución Educativa Secundaria Gran Unidad Escolar San Carlos, los cuales contribuyeron en el desarrollo y culminación del estudio, a quienes expreso mi más profundo agradecimiento por su apoyo y orientación. En el acompañamiento teórico y metodológico agradezco a la M. Sc. FLORES CHÁVEZ, Nilda Mabel, y en la parte estadística al DOC. HUANCA PANCCA, Percy. En la realización del trabajo de campo agradezco al director, tutores y estudiantes de la Institución, quienes posibilitaron el acceso a la recolección de datos y aplicación del instrumento “encuesta”. De igual manera quiero agradecer a mis padres por el apoyo emocional que me brindaron.

ÍNDICE GENERAL

	Pág.
ÍNDICE DE TABLAS	7
ÍNDICE DE ACRÓNIMOS	8
RESUMEN.....	9
ABSTRACT.....	10
I. INTRODUCCIÓN.....	11
II. REVISIÓN DE LITERATURA	14
2.1 El uso de los juegos en internet.....	14
2.1.1 Clasificación de los juegos en red	14
2.1.2 Adicción a los juegos en red en adolescentes.....	15
2.1.3 Señales de adicción en adolescente.....	16
2.1.4 Ludopatía.....	17
2.2 Personalidad en adolescentes ante los juegos en red.....	18
2.2.1 Problemas de personalidad en adolescentes.....	19
a) Comportamientos en adolescentes	19
b) Pérdida del autocontrol	21
2.3 Antecedentes de la investigación.....	23
2.4 Objetivos	30
2.4.1 Objetivo general	30
2.4.2 Objetivo específicos	30
2.5 Hipótesis	30
2.5.1 Hipótesis General	30
2.5.2 Hipótesis Específicos	30
III. MATERIAL Y MÉTODO	31
3.1 Metodología	31
3.2 Población y muestra.....	31
3.3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	33

3.4 Prueba estadística	34
3.5 Descripción estadística de correlación de Pearson	35
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	37
4.1 Los juegos de red y conductas adictivas de los estudiantes.....	38
4.2 Los juegos de red y la pérdida del autocontrol de los estudiantes.....	44
4.3. Los juegos de red y la personalidad de los estudiantes.	49
V. CONCLUSIONES	54
VI. RECOMENDACIONES	56
VII REFERENCIAS	57
ANEXOS	60

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 : Juegos en red y conductas adictivas en los estudiantes del Colegio Gran Unidad Escolar San Carlos – Puno 2016.	Pág. 38
Tabla 2: Juegos en cabinas de internet y conductas inapropiadas en los estudiantes del Colegio Gran Unidad Escolar San Carlos – Puno 2016.	Pág. 40
Tabla 3: Juegos en red y comportamientos adictivos en los estudiantes del Colegio Gran nidad Escolar San Carlos – Puno 2016.	Pág. 41
Tabla 4: Juegos en red en el hogar y desesperación en los estudiantes del Colegio Gran Unidad Escolar San Carlos – Puno 2016.	Pág. 44
Tabla 5: Nivel de juego en red y pérdida del autocontrol en los estudiantes del Colegio Gran Unidad Escolar San Carlos – Puno 2016.	Pág. 45
Tabla 6: Horas de juego en red e incumplimiento de deberes en los estudiantes del Colegio Gran Unidad Escolar San Carlos – Puno 2016.	Pág. 47
Tabla 7: Juegos en red e influencia en la personalidad en los estudiantes del Colegio Gran Unidad Escolar San Carlos – Puno 2016.	Pág. 50
Tabla 8: Juegos en red e irresponsabilidad en los estudiantes del Colegio Gran Unidad Escolar San Carlos – Puno 2016.	Pág. 51

ÍNDICE DE ACRÓNIMOS

AIS: Atención e Investigación de Socio adicciones.

CEDRO: Centro de información y educación para la prevención del abuso de drogas.

GUESC: Gran Unidad Escolar San Carlos.

SPSS: Statistical Product and Service Solutions.

TICs: Tecnologías de la información y comunicación

RESUMEN

La investigación denominada “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”. Tuvo, 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 – 2016”, así mismo la hipótesis general fue “los juegos de red influyen significativamente en la personalidad de los estudiantes del 2do grado del Colegio Gran Unidad Escolar San Carlos Puno – 2016”, donde 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. La muestra fue a través de la formula estadística coeficiente de correlación de Pearson y estuvo conformado por 108 estudiantes del Colegio Gran Unidad Escolar San Carlo, para la recolección de información se utilizó la técnica (la encuesta) y como instrumento fue (el cuestionario) elaborado en base a los objetivos de la investigación, a la vez esta sistemáticamente estructurado acorde a las variables y dimensiones de la investigación, así mismo el procesamiento de los resultados se realizó en los programas estadísticos, SPSS y Microsoft Excel, 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 el 41% de los estudiantes manifiestan, que siempre juegan y tienen conductas adictiva, así mismo 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 y el 24% de los estudiantes manifiestan, que casi siempre juegan en red y a veces influye en su personalidad modificando su conductas. 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 CLAVES: Autocontrol, adolescentes, personalidad, conductas adictivas y juegos de red.

ABSTRACT

The research called "Influence of network games on the personality of the students of the 2nd grade of the College of the Great School Unit San Carlos, Puno - 2016". It had, as: general objective "to determine the influence of network games, on the personality of the students of the 2nd grade of the School Great School Unit San Carlos Puno - 2016", likewise the general hypothesis was "network games influence significantly in the personality of the students of the 2nd grade of the Great School Unit San Carlos Puno - 2016 ", where the focus of the research is quantitative and the method that was used was hypothetical - deductive, whose type of research was descriptive and as design was causal correlational transaction, where they describe relationships between two or more categories, concepts, variables at a given time, the sample was through the statistical formula correlation coefficient of Pearson and was made up of 108 students of the San Carlo High School School, for the information was collected using the technique (the survey) and as an instrument was (the questionnaire) the Based on the objectives of the research, it is systematically structured according to the variables and dimensions of the research, and the processing of the results was carried out in the statistical programs, SPSS and Microsoft Excel, with this research we arrive to demonstrate that network games significantly influence the personality of students in the 2nd grade of the San Carlos Puno High School School, where 41% of students state that they always play and have addictive behaviors, as well as 38% of The students state that the hours of online games are 3 to 4 hours daily and that they almost always fail with their duties and 24% of the students state that they almost always play online and sometimes influences their personality by modifying their behavior . Where $r = 0.691$ being located between the intervals $0.5 < r < 0.8$ being one (moderate direct correlation); likewise $S_i Z_c = 14,000 > Z_t = 1.96$. With a level of significance of $\alpha = 0.05$.

KEYWORDS: Self-control, adolescents, personality, addictive behaviors and network games.

I. 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.

En la investigación, está estructurado en 7 ítems importantes:

En el ítem I. Se da a conocer la introducción de la investigación, sobre la influencia de los juegos en red en la personalidad de los estudiantes del 2do grado de la Institución Educativa de la Gran Unidad Escolar San Carlos, considerando las variables de estudio.

En el ítem II. Se expone la revisión de literatura relacionado a las variables de estudio: juegos en red y personalidad, así mismo, se da a conocer los antecedentes nacionales e internacionales, hipótesis general e específica y objetivos generales e específicos.

En el ítem III. Incluye el enfoque de investigación, tipo de investigación, método de investigación, diseño de investigación, ámbito de estudio, población, muestra, técnicas e instrumentos de correlación de datos, procesamiento de datos, prueba estadística.

En el ítem IV. Se presenta los resultados y discusión en el cual se da a conocer las tablas y figuras que están en función a los objetivos específicos de investigación.

En el ítem V. Se da a conocer las conclusiones de acuerdo a las hipótesis generales y específicas de la investigación.

En el ítem VI. Las recomendaciones son formuladas al Ministerio de Educación, Institución Educativa y a nivel de intervención del Trabajador Social en Instituciones Educativas.

En el ítem VII. Se da a conocer las referencias bibliográficas utilizadas en el estudio y finalmente se adjunta los anexos correspondientes.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1 El uso de los juegos en internet

Según Rojas, M. (2013) “Cedro” El abuso de los juegos en internet afecta a la población infantil, adolescente y jóvenes, que llegan a dedicar hasta cinco horas diarias y tres veces por semana a esta afición. Los juegos en internet es un instrumento que es utilizado en exceso, puede llevar a una persona a desarrollar alguna de las siguientes adicciones comportamentales: la adicción a los juegos en internet forma parte de las llamadas nuevas adicciones sin droga.

2.1.1 Clasificación de los juegos en red

Según Adrián, A. (2011) se clasifican en:

- a) Juegos de habilidad:** son los juegos que a través de estrategias o pasos a seguir creados por uno mismo o por un grupo y que mediante ese paso se pueda ganar el juego, ejemplo warcraft.
- b) Juegos de estrategia:** son aquellos juegos en los que, el factor de la inteligencia, habilidades técnicas y planificación y despliegue, pueden hacer predominar o impulsar al jugador hacia la victoria del juego, ejemplo dota I y dota II.
- c) Juegos de aventura:** se caracterizan por la investigación, exploración, la solución de rompecabezas, la interacción con personajes del videojuego, y un enfoque en el relato en vez de desafíos basados en reflejos, ejemplo counter.

2.1.2 Adicción a los juegos en red en adolescentes.

Yactayo, A. (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 problemáticas en los adolescentes, en los últimos años se ha incrementado la cifra de niños, adolescentes y jóvenes que se encuentran sumergidos en los juegos en red, así mismo asisten con sus padres a tratar esta adicción, por lo que son sometidos a terapias grupales y familiares, para revertir esta enfermedad. Vemos con gran preocupación este incremento generado por una grave problemática familiar y social, los niños y adolescentes, son un grupo muy sensible y si los padres no les prestan atención y no les dan afecto, fácilmente pueden caer en adicciones no solo de tendencias ludópatas, si no también pueden caer en el alcohol, drogas y convertirse en delincuentes. Indicó que en muchos casos los niños llegan a robar dinero a su entorno más cercano para poder obtener efectivo e internarse por largas horas inclusive sin probar alimento en las cabinas de internet, por ello recomendó a los padres, no dejar que sus hijos permanezcan por más de dos horas frente al video juego, en esa línea indicó a los padres que primero los niños tienen que cumplir con sus tareas escolares y seguidamente asignarles otras responsabilidades para que mantengan la mente ocupada.

Vallejos, M y Capa, W. (2015). Esto viene a indicar, que los adolescentes se ven llevado por su adicción y que cuando no puede llevarla a la práctica o realizarlo se encuentra mal. Como consecuencia de esto, la adicción se convierte en centro de su vida, o en una parte muy importante dentro de ella, descuidando el resto de sus facetas, como personales. Su incapacidad de controlar la conducta le hace sentirse mal, cayendo paulatinamente en un estado de deterioro y en un círculo vicioso ya que, aun queriendo salir de su adicción, le va a ser muy difícil, si no imposible, conseguirlo por sí mismo.

2.1.3 Señales de adicción en adolescente.

Yactayo, A. (2015) 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 invierte los adolescentes, por lo que se manifiesta de la siguiente manera:

- Progresivo aislamiento, la persona poco a poco deja de hacer cualquier actividad, no se relaciona con amigos, familia y prefiere mantenerse jugando.
- Abandono de responsabilidades, el fracaso escolar es muy habitual en la gente más joven, comienza con bajo rendimiento, pero finalmente puede darse un absentismo escolar. En las circunstancias más extremas el estudiante puede llegar a plantear a sus padres el abandono de los estudios y no por ello plantearse el acceso al mundo laboral, se quedan al margen de su desarrollo

- personal y profesional, optan por una indeterminación.
- Cuando la persona no puede jugar o se le impide, experimenta una serie de estados negativos como inquietud, angustia, depresión o irritabilidad; sin embargo, cuando la persona juega puede experimentar estados de euforia y sobre activación.
 - Pueden darse una variedad de síntomas físicos, como consecuencia del mantenimiento prolongado de la postura y la conducta de juego: sequedad ocular, dolores de cabeza, dolor de espalda y articulaciones.
 - Pérdida de peso o excesivo aumento por una mala alimentación y deficiente ejercicio físico.
 - Problemas de atención y concentración debido a que la persona piensa continuamente en el juego y sus estrategias. Por el contrario, cuando la persona juega se centra tanto en el juego que es muy difícil llamar su atención.
 - Alteración del ritmo de sueño, se duerme pocas horas y habitualmente lo hacen durante el día, dejando las noches para jugar. De este modo se produce un desajuste que hace ir a la persona siempre cansada.
 - Descuido en el aseo personal.

2.1.4 Ludopatía

Atención e Investigación de Socio adicciones. (2010) La ludopatía viene a ser un trastorno de la personalidad que se caracteriza fundamentalmente, porque existe una dificultad para controlar los impulsos y que en cierto sentido tiende a manifestarse de manera

compulsiva. Puede afectar en la vida diaria de la persona que se ve afectada por esta adicción, de tal forma que la familia, la alimentación pasa a ser algo totalmente secundario. Por todo ello, no se debe de confundir la ludopatía con un vicio, ya que en estos casos nos encontramos ante una grave enfermedad crónica, a una adicción.

2.2 Personalidad en adolescentes ante los juegos en red.

Persano, H. (2010). Existe polémica acerca de los efectos que causa en la personalidad de los adolescentes por los juegos en red, que ha alcanzado su punto culminante de un modo precipitado se proclaman sus efectos adictivos se les considera responsables de súbitos cambio en el carácter, comportamiento, forma de pensar, fomenta a ser irresponsables en sus actividades personales y académicas, así mismo genera cambios problemáticos en su identidad en los usuarios que lo practican seguidamente, los cuales lo practican siendo niños, adolescentes y jóvenes, generando a que desarrollen comportamientos violentos en su entorno, donde este entretenimiento puede producir fantasías erróneas que no contribuyen en su desarrollo personal.

Los adolescentes que se encuentran en el entorno del juego normalmente descuidan su apariencia mostrándose desalineados con los ojos hundidos y brillosos, pueden verse sentados frente a la consola de la computadora, con los brazos tensos y esperando accionar los dedos, ya preparados para atacar las teclas y botones los cuales cautivan su atención.

2.2.1 Problemas de personalidad en adolescentes.

Persano, H. (2010) Es más común entre aquellos adolescentes con una menor capacidad de autocontrol: adolescentes impulsivos con dificultades de atención y concentración, con escasa autoestima y a menudo, problemas depresivos, así mismo se observa una creciente afición, entre los niños y adolescente, a los juegos electrónicos, a los ordenadores y a las videoconsolas, llevando a los adolescente a convertirse en un ser solitario, introvertido e irritable de esta forma el ordenador pasa a convertirse en el “compañero inseparable” del adolescente que pasa horas y horas encerrado en su cuarto, destruyendo misiles, cazando ciervos o fichando jugadores en definitiva, huyendo de la realidad, asimismo, en la última década los videojuegos se han convertido en la actividad preferida de ocio de muchos adolescentes el abuso de esta forma de diversión puede conducir al adolescente al individualismo, a la soledad y a un desinterés creciente por su entorno.

a) **Comportamientos en adolescentes:**

Persano, H. (2010) Comportamiento problemático que puede generar una dependencia a los juegos en línea, si este problema no es atendido oportunamente puede convertirse en ludopatía o adicción compulsiva al juego. Recientes estudios realizados en los Estados Unidos revelaron que casi el 80 por ciento de los videojuegos preferidos por los jóvenes tiene un fuerte componente de violencia. Se ha comprobado, además, que existe una conexión entre la violencia que proponen los juegos y el aumento de

agresividad de los jugadores.

Alfredo, H. (2013) algunos 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 un juego, pérdida de contacto con la realidad y aislamiento social.

- **Atracción**

Sánchez, G. (2011) Los videojuegos tienen gran poder de atracción y el hecho de pasar grandes cantidades de tiempo jugando puede causar 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, se vuelve muy dependiente al videojuego, pone toda su atención, sus energías y su mentalidad en el juego de video, se puede llegar a convertir en el centro de su vida.

- **Expresiones inapropiadas**

Sánchez, G. (2011) El vocabulario de los adolescentes se vienen transformando o cambiando donde insultan, maldicen, agresivamente ya que los personajes en el juego usan este lenguaje y que son los héroes. Entonces los adolescentes ven un contraste, donde ser grosero o majadero es lo correcto, porque es lo que hace el héroe del juego, es el prototipo. El adolescente se empieza a formar un prototipo de conducta, esto impacta en la

conciencia de los adolescentes y sus valores morales.

Rojas, M. (2013) “Cedro” Cuando un menor desarrolla una dependencia enfermiza a los videojuegos, puede mentir, robar y hasta chantajear emocionalmente para conseguir lo que quiere: continuar jugando. “Los indicadores de una alerta aparecen cuando los adolescentes empiezan a mostrar una dependencia, cambio de carácter y ánimo repentinamente, descuidan sus estudios, se encierran con la computadora o van muy seguido a cabinas”.

- **Apuestas cuando juegan:**

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. Es el deseo de jugar y eso tiene un origen: el adolescente suele dejarse llevar por el grupo, o porque no tiene actividades culturales deportivas en los cuales pueda invertir el tiempo.

b) **Pérdida del autocontrol**

Artola, T. (2010) Esta pérdida de control, 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. Este tipo de dependencia se caracteriza por la pérdida de autocontrol por parte del adolescente que le lleva a jugar de forma compulsiva y obsesiva.

La pérdida del autocontrol por parte del adolescente que le lleva a jugar de forma compulsiva y obsesiva es un trastorno es más común entre aquellos adolescentes con una menor capacidad de autocontrol: adolescentes impulsivos con dificultades de atención y concentración, con escasa autoestima y, a menudo, problemas depresivos.

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 un juego, pérdida de contacto con la realidad y aislamiento social.

Rojas, M. (2013) “Cedro” 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.

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. Ellos 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”.

Atención e Investigación de socio adicciones. (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, es superior a ella”.

2.3 Antecedentes de la investigación

Cuba, J. (2015) En su investigación denominada el “Nivel de conocimiento y prácticas sobre los juegos online de los adolescentes del 1° año de educación secundaria Institución Educativa FE y Alegría, Lima - Perú, donde tiene como Objetivo: determinar el nivel de conocimientos y la práctica sobre los juegos online en los adolescentes de 1er año de educación secundaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 3 - S.J.M. Metodología: el estudio fue de tipo cuantitativo, diseño descriptivo de corte transversal, y llego a la conclusión fue que existe un porcentaje significativo de los adolescentes del 1er año de educación secundaria de la Institución Educativa Fe y alegría N° 3 posee un conocimiento medio sobre los conceptos generales, efectos y consecuencias de los juegos online, sin embargo lo practica un porcentaje alto en su casa con tendencia a los juegos de guerra o pelea haciendo uso de manera inadecuada. Los resultados obtenidos son que los adolescentes de 1er año de educación secundaria tienen en su mayoría 12 años con un 82% y pertenecen al género femenino 54% y masculino 46%. Teniendo un nivel de conocimiento medio sobre los juegos online de 71%, lo practican 93% de los adolescentes y el 51% de ellos lo hacen de manera inadecuada y llegó a la conclusión, que existe un porcentaje significativo de los adolescentes del

1er año de educación secundaria de la Institución Educativa Fe y alegría N° 3 posee un conocimiento medio sobre los conceptos generales, efectos y consecuencias de los juegos online, sin embargo lo practica un porcentaje alto en su casa con tendencia a los juegos de guerra o pelea haciendo uso de manera inadecuada.

Salazar, V. (2014) En su trabajo de investigación denominado “Influencia de los videojuegos violentos y prosociales en la conducta de ayuda”, Universidad Católica del Perú, como objetivo de la investigación fue analizar el efecto que tienen los videojuegos con contenido violento y prosocial en la intención de realizar conductas de ayuda dependiendo del contexto en el que se juegue y como resultados expuestos podemos concluir que el contenido y el contexto en el que se jueguen los videojuegos son factores que influyen en la intención de realizar conductas de ayuda, en especial en lo que respecta a la cooperación. Además, se ha encontrado que la variable de diversión percibida del videojuego es otro elemento que podría estar afectando la intención de realizar conductas de ayuda. 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 que el proceso de interpretación de dichos contenidos puede variar según el contexto y el propio interés que surja por parte del usuario (Granic, et al., 2013). Estos resultados son relevantes no solo para desmitificar la idea de que todos los videojuegos son dañinos sino también para poder ampliar su uso en diferentes formas y así generar conductas prosociales a largo plazo.

Matalinares, M. & Arenas, C. (2013). En su investigación titulada "Adicción al internet y agresividad en estudiantes de secundaria" del Perú Revista IIPSI Facultad De Psicología UNMSM. El presente estudio fue realizado a nivel nacional con estudiantes de 3ero a 5to año de secundaria de 13 ciudades representativas del Perú (Piura, Chiclayo, Trujillo, Lima, Tacna, Huánuco, Huancayo, Ayacucho, Huancavelica, Cuzco, San Martín, Amazonas y Pucallpa) con edades entre los 13 y 19 años, de los cuales el 52.9% fueron mujeres y el 47.10% varones. Teniendo como Hipótesis general La adicción a la Internet se relaciona positivamente con la agresividad en estudiantes de secundaria de diversas regiones del Perú. Hipótesis específica Los componentes de la adicción al Internet se relacionan positivamente con los factores de agresividad en los estudiantes de secundaria de diversas regiones del Perú. Existen diferencias significativas entre la adicción a la Internet y la agresividad en los estudiantes de las diversas regiones del Perú, según sexo, procedencia y edad, y como resultados obtenidos en el estudio resalta la relación significativa entre la agresividad y adicción al Internet, considerando como un factor de riesgo al género masculino, con un fácil acceso al Internet, sin supervisión, y en edades entre 15 y 16 años. Asimismo diversos estudios han planteado la relación de la adicción al Internet no solo con la agresividad, sino también con la depresión, el trastorno por déficit atencional e hiperactividad y la ansiedad, estos rasgos pueden estar presentes en la adquisición, desarrollo y entendimiento del trastorno impulsivo compulsivo del uso de Internet, el mismo que por el avance de la tecnología se puede constituir en un peligro real, por ello vale la pena

considerar las actividades preventivas para tratar este fenómeno, incluyendo a los jóvenes y sus padres, ya que la Internet de por sí es un herramienta sumamente útil a la sociedad y las comunicaciones, pero quien lo usa compulsivamente es el ser humano.

Rojas, F. (2010) En su investigación titulada “Influencia de los Juegos de Internet en el Comportamiento de los Adolescentes” de la ciudad de Puno siendo su principal Objetivo: Identificar y explicar los factores que influyen y efectos que ocasionan en la personalidad de los adolescentes de la ciudad de Puno la participación en los juegos de internet en las diferentes cabinas públicas y llegando a la hipótesis los juegos de internet influyen y generan efectos negativos en la personalidad y en el comportamiento cotidiano de los adolescentes. Los resultados obtenidos revelan que los juegos de internet influyen y generan efectos negativos en la personalidad y en el comportamiento cotidiano de los adolescentes y llega a la conclusión que la participación frecuente de los adolescentes en los juegos de internet, influye y genera efectos negativos en la personalidad y en el comportamiento cotidiano de los adolescentes, ya que el 31.2 % visita siempre permanentemente internet, debido a que están acostumbrados y la cercanía de la ubicación de las cabinas de internet. Los factores que influyen en los adolescentes de la ciudad de Puno a entrar a internet, son principalmente los factores personales, el 52.5 % de los adolescentes manifiestan así. Otros sectores importantes de los adolescentes concurren al internet por falta de afecto fraternal, incomprensión y por la influencia de los amigos. La participación constante de los adolescentes en los juegos de internet genera efectos y cambios negativos. En su forma de hablar

conlleva al uso de jergas y palabras indecentes, en su forma de escribir abreviaturas populares no oficiales, en la forma de vestir atuendos de otro contexto.

Salas, G. (2014) En su investigación titulada “Características del perfil multifasico de la personalidad de los jugadores de videojuegos”, Universidad Latina de Costa Rica existe tres motivos por los que se realizó este estudio: Los videojuegos, con frecuencia son acusados de promover la delincuencia e inducir agresión en los adolescentes y adultos, también de ser la causa de ausentismo escolar. Estas propuestas negativas, han llevado a un sinnúmero de discusiones, debates y hasta temores en la sociedad, se quiere informar por medio de este estudio, a la sociedad de cómo es la personalidad de los jóvenes que juegan videojuegos, y puedan basarse en un estudio científico, y por lo que se quiere que este estudio sea un referente científico a nivel nacional para los investigadores y estudiantes que están interesados en el tema. Y, por último, por medio del perfil de personalidad que se obtenga en el estudio, conocer más a los jugadores de videojuegos, así como esta forma de entretenimiento que más recursos económicos mueve en el mundo, y como resultados obtenidos son Gracias a la investigación se pudo obtener un perfil aproximado de un jugador de videojuegos costarricense. Se pudo comprobar que el perfil no corresponde a los mitos negativos que rodean a los jugadores y a los videojuegos. Más bien da una perspectiva diferente, y no tan grave como en otros estudios que se concentran en buscar una relación con la psicopatología. Esta investigación afirma los resultados de algunos antecedentes y desmitifica otros, pero hay que tomar en cuenta

que muchos de ellos han sido hechos en lugares con una realidad diferente a la del país. En general, comentar que la mayoría de los participantes tienen una opinión positiva acerca de los videojuegos (ayudan a mejorar los reflejos y la toma de decisiones) sin embargo, ellos están conscientes que un mal uso de ellos puede traer consecuencias a nivel físico (deterioro de la vista y una mala posición ergonómica) a la hora de jugar, y a nivel conductual (irritabilidad y trastornos del sueño). Si esto se intensifica hay más probabilidades que manifiesten respuestas agresivas sin una provocación aparente, como se menciona en los resultados del test.

Haro, L. (2010) En su trabajo de investigación denominada “Los juegos electrónicos y su incidencia en el bajo rendimiento escolar de los niños de la Escuela Abel Sánchez del Cantón Pillaro” Ambato - Ecuador, teniendo como objetivo general, Investigar la influencia de los juegos electrónicos en el bajo rendimiento escolar, utilizando métodos, técnicas, para lograr alumnos con un criterio positivo. Llegó a la conclusión, que en la totalidad de los criterios y artículos que se encontró en internet, acerca de los juegos electrónicos son negativos la mitad de los estudiantes varones encuestados admiten que van a los juegos electrónicos en los días laborables, así mismo todos los maestros consideran que los estudiantes tienen problemas de rendimiento a causa de los juegos electrónicos, y recomendó a los padres de familia mayor control a sus hijos, en cuanto a los lugares que frecuenta como las salas de juegos electrónicos. Estar muchas horas en ellos es perjudicial, los padres deberán ir a la escuela de manera periódica a preguntar sobre el rendimiento de sus hijos, estar pendiente de los riesgos externos que puedan ocasionar en el desarrollo

emocional del niño. A los estudiantes concienciar que dedicarse al estudio es mejor que ir a los juegos electrónicos.

Llorca, M. (2010) En su investigación titulado “La frecuencia en el uso de videojuegos y rendimiento Académico de diversos centros escolarizados de la ciudad de salamanca – España, teniendo como objeto de estudio es intentar comprobar si un uso excesivo de esta forma de ocio puede interferir seriamente en la vida cotidiana, concretamente en el estudio de los menores, y por consiguiente, en su rendimiento escolar, como resultado informan que más de la mitad de los participantes tienen preferencias muy concretas acerca de los videojuegos, el 29,7% son completamente partidarios y tan sólo un 13,5% no lo son. Llegó a la conclusión que la moderación o el uso controlado de los videojuegos es una variable con efecto sobre el rendimiento académico. Recomendando, si el uso excesivo de los videojuegos afecta al rendimiento académico, deben ser los padres y los educadores los encargados de controlar los posibles efectos perniciosos de este tipo de ocio, promoviendo en los menores el necesario autocontrol enseñándoles a administrar su tiempo de forma más efectiva. Así pues, 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, un crecimiento que se contextualiza en el mundo cultural, concretamente en la cultura digital.

2.4 Objetivos

2.4.1 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 – 2016.

2.4.2 Objetivo específicos

- Identificar el acceso a los juegos de red y su influencia en las conductas adictiva que muestran los estudiantes del 2do grado del Colegio Gran Unidad Escolar San Carlos Puno – 2016.
- Determinar la frecuencia de los juegos de red y su influencia en la pérdida del autocontrol que muestran los estudiantes del 2do grado del Colegio Gran Unidad Escolar San Carlos Puno – 2016.

2.5 Hipótesis

2.5.1 Hipótesis General

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

2.5.2 Hipótesis Específicos

- 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.
- 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.

III. MATERIAL Y MÉTODO

3.1. Metodología

- **Método de investigación:** El método que se utilizó fue método hipotético deductivo, cuyo estudio se realizó de lo general a lo particular.
- **Enfoque de investigación:** La investigación fue desarrollada, desde el enfoque cuantitativo se caracteriza por la medición objetiva de las variables consideradas en la investigación. Se basa en la medición numérica y normalmente en las estadísticas para descubrir exactamente los resultados de cada hipótesis.
- **Tipo de investigación:** Se aplicó el tipo descriptivo, mediante procesos de interpretación se establecieron las características preponderantes para corroborar las hipótesis planteadas.
- **Diseño de la investigación:** El diseño transaccional correlacional causal describen relaciones entre dos más categorías, conceptos, variables en un momento determinado. Se trata también de descripciones, pero no de variables individuales sino de sus relaciones, sean éstas puramente correlacionales o relaciones causales. En estos diseños lo que se mide es la relación entre variables en un tiempo determinado.

3.2 Población y muestra

La población objetivo fue el segundo grado del Colegio Gran Unidad Escolar San Carlos de la Ciudad de Puno, y estuvo constituida por 379 estudiantes, fueron distribuidos según sus dos modalidades: variante industrial (técnicas) y humanidades (ingenierías, biomédicas y ciencias sociales) siendo divididas por secciones, así mismo se observó en el

siguiente cuadro.

MODALIDADES	SEGUNDO GRADO	TOTAL
	Secciones	
Variante Industrial	A,B,C,D,E	162
Ingeniería	F,G,H	94
Biomédicas	I,J	62
Ciencias Sociales	K,L	61
TOTAL		379

La muestra óptima, para el presente estudio se realizó el procedimiento mediante el cual se extraen algunos elementos de una población total, que es de 379 estudiantes del segundo grado, por lo tanto, la muestra es un conjunto de elementos, casos, eventos o unidades que son tomadas o extraídas de una población, que, de acuerdo a nuestro conocimiento de dicha población, posee algunas características similares.

El método maestral que fue empleado es el muestreo probabilístico y el tipo de muestreo fue el aleatorio simple estratificado, donde cada elemento de la población tiene una probabilidad conocida para ser incluida dentro de la muestra, considerando lo siguiente:

$N = 379$ = Tamaño de la población

$P = 0,50$ = Probabilidad favorable inicial

$Q = 0,50$ = Probabilidad desfavorable inicial

$\alpha = 0,05$ = Nivel de significancia

$Z = 1,96$ = $Z_{0.05/2} = 1.96$ (Z de distr. Normal)

$e = 0,16$ = Error planteado para la proporción P

$E = 0,08$ $E = e \cdot P = (\text{error de la muestra}) = 7\%$

-Primera aproximación:

$$n_0 = \frac{(Z)^2(P)(Q)}{(E)^2} \quad |$$

$$n_0 = \frac{(Z)^2(P)(Q)}{(E)^2} = \frac{(1,96)^2(0,50)(0,50)}{(0,08)^2} = 150.0625 = 150$$

- Si $(n_0/N) \geq \alpha$ Entonces se corrige el tamaño de la muestra utilizando la siguiente formula. En caso contrario la muestra final queda como n_0 como $150/379 = 0,395943273 > \alpha = 0,05$, Entonces se corrige la muestra y la muestra final sería:

$$n = \frac{n_0}{1 + \frac{(n_0 - 1)}{N}} = \frac{150}{1 + \frac{(150 - 1)}{379}} = 107.6704545 = 108$$

El tamaño de muestra final estuvo conformado por 108, estudiantes del segundo grado del Colegio de la Gran Unidad Escolar San Carlos de Puno- 2016.

MODALIDADES	SEGUNDO GRADO	TOTAL	TAMAÑO DE MUESTRA
	SECCIONES		
Variante Industrial	A,B,C,D,E	162	46
Ingeniería	F,G,H	94	27
Biomédicas	I,J	62	18
Ciencias Sociales	K,L	61	17
TOTAL		379	108

Luego la afijación por grado y sección sería de la siguiente manera:

3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Para la realización de la investigación se utilizó:

3.3.1 Técnicas:

La técnica que se utilizó fue la encuesta, con la finalidad de recoger información sobre la influencia de los juegos en red y personalidad. Consiste en un conjunto de preguntas respecto una o a más variables.

3.3.2 Instrumento:

El instrumento utilizado fue la guía de cuestionario que se aplicaron según a las variables: juegos en red y personalidad de los estudiantes del colegio de la gran unidad escolar san Carlos de la ciudad de puno. En un cuestionario se realizan una serie de preguntas sobre uno o varios temas a una muestra de personas seleccionadas siguiendo una serie de reglas científicas que hacen que sea, en su conjunto, representativa de la población general de la que procede.

3.4. Prueba estadística**Correlación de Pearson**

Este indicador fue utilizado, para medir la relación existente entre las dos variables cuantitativas en estudio.

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

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

Dónde.

Z_c : Z calculada de la distribución normal.

n : Tamaño de muestra.

r : Coeficiente de correlación.

X : juegos en red

Y : personalidad

Decisión.

Si $Z_c > Z_t$, entonces se rechazara H_0 (Hipótesis nula), entonces se acepta la H_a (Hipótesis alterna), para un nivel de significancia del $\alpha = 0,05$ ó para 95% de nivel de confianza.

a) Prueba de Hipótesis general.

- **Hipótesis Nula H_0 :** Los juegos de red no influyen significativamente en la personalidad de los estudiantes del 2do grado del Colegio Gran Unidad Escolar San Carlos Puno – 2016.

- **Hipótesis Alterna H_a :** Los juegos de red influyen significativamente en la personalidad de los estudiantes del 2do grado del Colegio Gran Unidad Escolar San Carlos Puno – 2016.

b) Nivel de significancia

Se usó un nivel de significancia del $\alpha = 0,05 = 5 \%$ que es equivalente a un 95% de nivel de confianza.

3.5 Descripción estadística de correlación de Pearson

Pearson cuantifica la fuerza de la relación entre dos variables, esta toma valores comprendidos entre -1 y +1 pasando por 0. Con el fin de emplear de forma práctica la magnitud de r de Pearson como un indicador del grado de correlación o asociación entre variables, se optó por el siguiente cuadro.

Cuadro 01
Tipos de correlación de Pearson

Valor de r	Tipos de grado de correlación
-1	Correlación inversa perfecta
$-1 < r \leq -0,8$	Correlación inversa fuerte
$-0,8 < r \leq -0,5$	Correlación inversa moderada
$-0,5 \leq r < 0$	Correlación inversa débil
0	No existe correlación
$0 < r \leq 0,5$	Correlación directa débil
$0,5 < r < 0,8$	Correlación directa moderada
$0,8 \leq r < 1$	Correlación directa fuerte
1	Correlación directa perfecta

Fuente: (Hernández, R. 2010).

En el cuadro 1 se observa los tipos de correlación, para ubicar el resultado y decidir el grado de correlación; de ese modo podrá interpretarse los datos hallados. Los valores de r de Pearson van desde -1 hasta +1.

IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

El análisis de los datos que se observaran en las tablas correspondientes evidencian que influyen significativamente los juegos en red en la personalidad de los estudiantes del Colegio Gran Unidad Escolar San Carlos de la Ciudad de Puno, donde el acceso a los juegos en red son en cabinas de internet , y en su hogar con una frecuencia de cuatro horas al día con sus compañeros de juego, lo cual presentan conductas adictivas hacia los juegos, donde poco a poco pierden el autocontrol por el tiempo dedicado generando modificaciones en su vocabulario con palabras inapropiadas ante sus oponentes durante su juego, así mismo mienten a sus padres para acceder a los juegos en red, realizan apuestas durante su juego, incumplen deberes en el hogar y académicos comenzando a tener perdida del autocontrol de sí mismo, por su forma compulsiva y obsesiva de jugar, molestandose cuando no le permiten jugar, presentan desinterés del tiempo prolongado de su frecuencia a los juegos en red. Tal como manifiesta Yactayo, A. (2015) Las señales de adicción son problemas de atención y concentración, experimenta una serie de estados de ánimos como inquietud, angustia, depresión, irritabilidad, euforia y sobre activación, como consecuencia de estar por horas prolongadas en el juego presentan sequedad ocular, dolores de cabeza, dolor de espalda, y articulaciones pérdida de peso o aumento por una mala alimentación y deficiente ejercicio físico, así mismo duerme pocas horas y descuidan su aspecto personal.

Se presentan las tablas, que son los resultados obtenidos, los mismos que fueron obtenidos gracias a la aplicación de la encuesta, que nos muestra

claramente la corroboración de las hipótesis planteadas, las mismas que se disgregan de la siguiente manera:

4.1 Los juegos de red y conductas adictivas de los estudiantes.

Los juegos de red son utilizados en exceso por los estudiantes por su diversidad de animaciones y versiones, lo cual lleva a que el estudiante poco a poco desarrolle conductas adictivas. Rojas, M. (2013) “Cedro”.

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			
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
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.

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.

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			
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
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.

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 expresarán el lenguaje aprendido en su vida cotidiana, estas conductas inapropiadas se desarrollan porque son permitidas en las cabinas 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).

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			
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
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	01	1	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.

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 entorno 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.

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

$$r = 0.630430503550019$$

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 H₀ (Hipótesis nula), y se acepta la H₁ (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.

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

El abuso de los juegos en internet afecta a la población infantil, adolescente y jóvenes, que llegan a dedicar hasta cinco horas diarias y tres veces por semana a esta afición. Rojas, M. (2013) “Cedro”.

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				
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	
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.

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”.

Tabla 5: 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			
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
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.

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).

Tabla 6: 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			
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
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.

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.
- H_a: 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 Z_t (Distribución normal de tabla) =1,96.

Prueba Estadística.

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

$$r = 0.627092682078624$$

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 H_0 (Hipótesis nula), y se acepta la H_1 (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.

4.3. Los juegos de red y la personalidad de los estudiantes.

Persano, H. (2010). Existe polémica acerca de los efectos que causa en la personalidad de los adolescentes por los juegos en red, que ha alcanzado su punto culminante de un modo precipitado se proclaman sus efectos adictivos se les considera responsables de súbitos cambio en el carácter, comportamiento, forma de pensar, fomenta a ser irresponsables en sus actividades personales y académicas.

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			
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
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.

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”.

Tabla 8: 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			
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
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.

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

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

$$r = 0.691424106836266$$

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.

V. 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.

VI. RECOMENDACIONES

PRIMERA.

A los investigadores de las Ciencias Sociales Educativas que realicen más estudios y profundicen el tema de los juegos en red (dota I-II, warcraft, counter) y su influencia en la personalidad de los estudiantes en los aspectos conductas adictivas, pérdida de autocontrol, para seguir proponiendo alternativas de intervención frente a esta problemática de suma importancia, donde están involucrados los niños, adolescentes y jóvenes.

SEGUNDA.

A la Institución Educativa se le recomienda hacer uso de la Tecnología e Información y la Comunicación (TICs), con el objetivo de concientizar a los estudiantes sobre el buen uso de la tecnología que se encuentra en nuestro alcance, como es los juegos en red, donde se debe de realizar talleres, programas informativos sobre la frecuencia, acceso a los juegos, con la intervención de los tutores y padres de familia. Logrando fomentar la práctica de los deportes, lectura, música, pintura, danza y otras actividades de sano entretenimiento con la finalidad de mantener un estilo de vida saludable y un manejo responsable de su tiempo libre de los adolescentes.

TERCERA.

A nivel de intervención del Trabajador Social en los Centros Educativos debemos de desarrollar nuestras función: Investigación Social, Educación Social, Promoción Social, Caso Social y Gestión Social teniendo en cuenta los factores educativos que son las familia, entorno educativo del estudiante, relación de los educadores con los estudiantes y su entorno social, lo cual nos ayudara frente a la problemática de los juegos en red.

VII. REFERENCIAS

- 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/adiccionjuegoonline.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: 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/adoles/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.

ANEXOS

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO



FACULTAD DE TRABAJO SOCIAL

ESCUELA PROFESIONAL DE TRABAJO SOCIAL



Colegio Gran Unidad Escolar San Carlos – Puno.

La presente encuesta, ha sido elaborada con la finalidad de obtener información sobre la Influencia de los juegos de red en la personal de los estudiantes del 2do grado del Colegio Gran Unidad Escolar San Carlos –Puno, 2016. Para tal efecto solicito que brinde la información correspondiente, que será eminentemente confidencial. Anticipadamente le agradecemos su apoyo.

I. JUEGOS DE RED.

1.1. Accedes a los juegos en red: como; Dota, Warcraft, Counter y otros.

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Casi nunca
- e) Nunca

1.2. Accedes a los juegos en red en cabinas de internet.

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Casi nunca
- e) Nunca

1.3. Accedes a los juegos en red en casa.

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Casi nunca
- e) nunca

1.4. Tu frecuencia a los juegos en red es con compañeros.

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Casi nunca
- e) nunca

1.5. ¿En el día cuantas horas juegas?

- a) 1 a 2 horas
- b) 2 a 3 horas
- c) 3 a 4 horas
- d) 5 a 6 horas
- e) 6 a 7 horas

1.6 En qué nivel te consideras en los juegos.

- a) Básico
- b) Intermedio
- c) Avanzado
- d) Súper avanzado

II. PERSONALIDAD**2.1. Juegas en red, por que sientes atracción a los juegos en red.**

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Casi nunca
- e) Nunca

2.2. Hablas palabras inapropiadas durante el juego en red.

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Casi nunca
- e) nunca

2.3 ¿Te desesperas, cuando no te permiten jugar en red?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Casi nunca
- e) nunca

2.4 Te molestan, cuando pierdes en el juego en red.

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Casi nunca
- e) Nunca

2.5 Incumples tus deberes cuando juegas en red.

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Casi nunca
- e) nunca

2.6 Alguna vez te desinteresaste del tiempo dedicado a los juegos en red.

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Casi nunca
- e) Nunca

2.7 Alguna vez mientes a tus padres por ir a jugar.

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Casi nunca
- e) Nunca

2.8 Apuestas cuando juegas en red

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Casi nunca
- e) Nunca

GRACIAS.