



UNIVERSIDAD JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, EMPRESARIALES Y
PEDAGÓGICAS
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

TESIS

**EL MAL USO DE LOS VIDEOJUEGOS DIGITALES DE SEÑAL ABIERTA Y
DESARROLLO PERSONAL Y EMOCIONAL EN LA NIÑEZ DE 4 A 5 AÑOS
DE EDAD DE LA I.E.I. N° 996 “SEÑOR DE LOS MILAGROS” DEL
DISTRITO DE SAN MIGUEL, REGIÓN PUNO, AÑO 2022**

PRESENTADO POR
BACH. SOLEDAD CALLATA YUCRA
BACH. MIGUEL ALFREDO QUISPE OVIEDO

ASESOR
MGR. VERONICA ISABEL PINTO JUAREZ

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL

MOQUEGUA- PERÚ

2022

ÍNDICE DE CONTENIDO

PÁGINA DE JURADO	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
ÍNDICE DE CONTENIDO	iv
ÍNDICE DE TABLAS	vi
ÍNDICE DE FIGURAS	vii
RESUMEN	viii
ABSTRACT	ix
INTRODUCCIÓN	x
CAPÍTULO I	1
EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	1
1.1. Descripción de la realidad problemática	1
1.2. Definición del problema	3
1.2.1. Problema general	3
1.2.2. Problemas específicos	3
1.3. Objetivos de la investigación	4
1.3.1. Objetivo general	4
1.3.2. Objetivos específicos	4
1.4. Justificación y limitaciones de la investigación	5
1.5. Operacionalización de variables	6
1.6. Hipótesis de la investigación	7
CAPÍTULO II	8
MARCO TEÒRICO	8
2.1. Antecedentes de la investigación	8

2.2.1. Antecedentes internacionales	8
2.2.2. Antecedentes nacionales	10
2.2. Bases teóricas	11
2.3. Marco conceptual.....	18
CAPÍTULO III	19
MÉTODO.....	19
3.1. Tipo de investigación	19
3.2. Diseño de investigación	19
3.3. Población-muestra.....	19
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	20
3.5. Técnicas de procedimientos y análisis de datos.....	20
CAPÍTULO IV	21
PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS	21
4.1. Presentación de resultados por variable	21
4.2. Contrastación de hipótesis.....	30
4.3. Discusión de resultados	37
CAPÍTULO V	39
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	39
5.1. Conclusiones	39
5.2. Recomendaciones	41
BIBLIOGRAFÍA	42
ANEXOS.....	45

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Operacionalización de las variables</i>	6
Tabla 2 <i>Variable: Uso de los videojuegos digitales en los niños de 4 a 5 años de edad</i>	21
Tabla 3 <i>Dimensión: Atracción por los videojuegos en los niños de 4 a 5 años de edad</i>	22
Tabla 4 <i>Dimensión: Inquietud por los videojuegos en los niños de 4 a 5 años de edad</i>	23
Tabla 5 <i>Dimensión: Dejar de lado las actividades por el videojuego en los niños de 4 a 5 años de edad</i>	24
Tabla 6 <i>Variable: Desarrollo personal y emocional en los niños de 4 a 5 años de edad</i>	25
Tabla 7 <i>Dimensión: Autorregulación en los niños de 4 a 5 años de edad</i>	26
Tabla 8 <i>Dimensión: Automotivación en los niños de 4 a 5 años de edad</i>	27
Tabla 9 <i>Dimensión: Autoconocimiento en los niños de 4 a 5 años de edad</i>	28
Tabla 10 <i>Prueba de normalidad</i>	30
Tabla 11 <i>Correlación entre el uso de los videojuegos digitales y el desarrollo personal y emocional</i>	31
Tabla 12 <i>Correlación entre el uso de los videojuegos digitales y la autorregulación</i> .	33
Tabla 13 <i>Correlación entre el uso de los videojuegos digitales y la autorregulación</i> .	34
Tabla 14 <i>Correlación entre el uso de los videojuegos digitales y el auto-conocimiento</i>	36

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: <i>Uso de los videojuegos digitales en los niños de 4 a 5 años de edad</i>	22
Figura 2: <i>Atracción por los videojuegos en los niños de 4 a 5 años de edad</i>	23
Figura 3: <i>Inquietud por los videojuegos en los niños de 4 a 5 años de edad</i>	24
Figura 4: <i>Dejar de lado las actividades por el videojuego en los niños de 4 a 5 años de edad</i>	25
Figura 5: <i>Desarrollo personal y emocional en los niños de 4 a 5 años de edad</i>	26
Figura 6: <i>Autorregulación en los niños de 4 a 5 años de edad</i>	27
Figura 7: <i>Automotivación en los niños de 4 a 5 años de edad</i>	28
Figura 8: <i>Autoconocimiento en los niños de 4 a 5 años de edad</i>	29

RESUMEN

Objetivo: Determinar la relación entre el uso de los videojuegos digitales y el desarrollo personal y emocional en la niñez de 4 a 5 años de edad de la I.E.I. N° 996 “Señor de los Milagros” del Distrito de San Miguel, región Puno, año 2022. Centrada dentro del tipo correlacional-diseño no experimental. La población estuvo conformada por 25 estudiantes de nivel inicial. Para la recolección de datos se recurrió al cuestionario de uso de los videojuegos digitales y el cuestionario de desarrollo personal y emocional. Se llegó a los siguientes resultados, existe relación inversa entre el uso de los videojuegos digitales y el desarrollo personal y emocional en la niñez de 4 a 5 años de edad de la I.E.I. N° 996 “Señor de los Milagros” del Distrito de San Miguel, región Puno, año 2022, por los valores (Sig.= .005 y Rho= -.546). Además, el uso de los videojuegos digitales demuestra correlación inversa con la autorregulación (Rho= -.436); la automotivación (Rho= -.597) y el auto-conocimiento (Rho= -.631).

Palabras claves: Uso de los videojuegos, digitales, desarrollo personal, emocional

ABSTRACT

Objective: To determine the relationship between the use of digital video games and personal and emotional development in children from 4 to 5 years of age of the I.E.I. N° 996 "Lord of Miracles" of the District of San Miguel, Puno region, year 2022. Centered within the correlational type-non-experimental design. The population consisted of 25 initial level students. For data collection, the digital video game use questionnaire and the personal and emotional development questionnaire were used. The following results were reached, there is an inverse relationship between the use of digital video games and personal and emotional development in childhood from 4 to 5 years of age of the I.E.I. N° 996 "Lord of Miracles" of the District of San Miguel, Puno region, year 2022, for the values (Sig.= .005 and Rho= -.546). In addition, the use of digital video games shows an inverse correlation with self-regulation (Rho= -.436); self-motivation (Rho= -.597) and self-knowledge (Rho= -.631).

Keywords: Use of video games, digital, personal development, emotional

INTRODUCCIÓN

Los videojuegos digitales se han convertido en una gran industria, siendo un sistema en el que los que juegan llegan a participar en un conflicto artificial, definido por reglas, que resulta en un resultado cuantificable, considerándose que los videojuegos son mecanismos que conllevan a padecer de adicción y presentar problemas en el desarrollo emocional y personal.

De igual forma, el desarrollo emocional en los niños es muy importante a tempranas edades, por lo tanto, los padres son importantes para el desarrollo emocional de sus hijos no solo porque son figuras de apego sino también por su experiencia cognitiva y emocional que instruye a sus hijos en el uso de etiquetas emocionales, valoraciones, expresiones y estrategias de regulación.

Por consiguiente, el presente estudio está construida de la siguiente forma:

Capítulo I: Se describe sobre la descripción del problema de acuerdo a las variables de investigación, seguida por la definición del problema, los objetivos (general y específicos), procediendo con la justificación y las hipótesis de estudio.

Capitulo II: Se desglosa el marco teórico, procediendo con los antecedentes investigativos como nacionales e internacionales, de igual forma, de describe las bases teóricas de las variables investigativas y se finaliza con el marco conceptual.

Capitulo IV: Se describe sobre la presentación y el análisis de los resultados, de acuerdo a las variables, procediendo con la contratación de las hipótesis y la discusión.

Se finaliza, con las conclusiones, las recomendaciones establecidas de los a los resultados, las referencias bibliográficas del que se extrajo la información y los anexos

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Descripción de la realidad problemática

El exceso de juegos digitales está emergiendo como un trastorno de salud mental porque los niños y adolescentes están perdiendo el control de sus vidas al perder el tiempo en juegos en línea, la popularidad de los juegos se puede medir por el hecho de que se espera que el mercado de juegos en línea, los videojuegos son un trastorno obsesivo compulsivo, los que juegan disfrutan creando y construyendo relaciones con otros personajes en línea, lo que proporciona una sensación de comunidad virtual a expensas de las interacciones sociales uno a uno y los lazos de la vida real (Paniagua, 2018).

Para la mayoría de los niños, se ha convertido en sus vidas, en que las computadoras, los teléfonos celulares, teléfonos, videojuegos, Internet y todas las demás maravillas digitales que definen cada vez más su mundo que constantemente están a la exposición a los medios digitales, así como lo menciona la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2020) 19.0% de los niños están en uso de un aparato tecnológico, sobre todo frecuentan a los celulares, lo mismo ocurre en Asia el 90% entre niños y adolescentes llegan a practicar el uso de video juegos dos horas al día, de las cuales presentan adicción

en: Hong Kong 15%, China 10,3%, Singapur 9% y en Taiwán 7.5%, así también, en Norteamérica el 50% llegan a practicar dos horas al día y en Canadá el 15% presentan adicción practicando al día tres horas, estas realidades encontradas evidencian tendencias cada vez más crecientes (Buiza, et al., 2017). Por lo tanto, los videojuegos se han convertido rápidamente en una de las formas más extendidas de medios utilizados por niños y en los adolescentes, la accesibilidad y popularidad de los videojuegos.

Perú también es parte de esta realidad de acuerdo a la información del Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI, 2018) el 93.0% de los hogares en nuestro país tiene al menos dos aparatos tecnológicos de información como: celular, computadora o laptop, internet, entre otros, lo cual, conlleva al entretenimiento con los videojuegos y están propensos a acceder en cualquier instante a los videojuegos mediante el celular.

Por lo tanto, es poco probable que los pocos años cortos que los videojuegos han estado con nosotros podría hacerlos responsables de una parte importante de la sociedad, no obstante, la industria de los videojuegos se ha convertido en una industria multimillonaria por negocio del año, los videojuegos han revolucionado las actividades de ocio de los niños, en la casa, juegos educativos en la escuela y videojuegos que influye en muchos aspectos de la vida y en las actividades de los niños.

Esto indica un dramático cambio en la percepción de los videojuegos en la industria del entretenimiento, además, la demografía de los jugadores se modifica rápidamente por los diferentes juegos que permiten su fácil acceso a los videojuegos, que en la actualidad es tan enfrentado los niños.

1.2. Definición del problema

1.2.1. Problema general

¿Cuál es la relación entre el uso de los videojuegos digitales y el desarrollo personal y emocional en la niñez de 4 a 5 años de edad de la I.E.I. N° 996 “Señor de los Milagros” del Distrito de San Miguel, región Puno, año 2022?

1.2.2. Problemas específicos

- a. ¿Cuál es la relación entre el uso de los videojuegos digitales y la autorregulación en la niñez de 4 a 5 años de edad de la I.E.I. N° 996 “Señor de los Milagros” del Distrito de San Miguel, región Puno, año 2022?

- b. ¿Cuál es la relación entre el uso de los videojuegos digitales y la automotivación en la niñez de 4 a 5 años de edad de la I.E.I. N° 996 “Señor de los Milagros” del Distrito de San Miguel, región Puno, año 2022?

- c. ¿Cuál es la relación entre el uso de los videojuegos digitales y el autoconocimiento en la niñez de 4 a 5 años de edad de la I.E.I. N° 996 “Señor de los Milagros” del Distrito de San Miguel, región Puno, año 2022?

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo general

Determinar la relación entre el uso de los videojuegos digitales y el desarrollo personal y emocional en la niñez de 4 a 5 años de edad de la I.E.I. N° 996 “Señor de los Milagros” del Distrito de San Miguel, región Puno, año 2022

1.3.2. Objetivos específicos

- a.** Identificar la relación entre el uso de los videojuegos digitales y la autorregulación en la niñez de 4 a 5 años de edad de la I.E.I. N° 996 “Señor de los Milagros” del Distrito de San Miguel, región Puno, año 2022

- b.** Identificar la relación entre el uso de los videojuegos digitales y la automotivación en la niñez de 4 a 5 años de edad de la I.E.I. N° 996 “Señor de los Milagros” del Distrito de San Miguel, región Puno, año 2022

- c.** Identificar la relación entre el uso de los videojuegos digitales y el autoconocimiento en la niñez de 4 a 5 años de edad de la I.E.I. N° 996 “Señor de los Milagros” del Distrito de San Miguel, región Puno, año 2022

1.4. Justificación y limitaciones de la investigación

Mediante el nivel teórico justificamos el presente trabajo de indagación que es de interés para el estudio y también para la maestra de aula del nivel inicial, asumir la responsabilidad en la metodología pedagógica que el trabajo corporal a la temprana edad, reconoce que ayuda a sostenerse que su propio cuerpo requiere el cuidado responsable en todo momento y en situaciones de vida, el manejo del desarrollo personal y emocional van a generar las mejores posibilidades de adaptación al mundo exterior mediante con articular las teorías, enfoques pedagógicas holísticamente en el beneficio de la niñez en el área que corresponde.

Asimismo, a nivel metodológico se puede aplicar como instrumento educativo para conducir a los estudiantes para el autocontrol y para moldear su personalidad con crecimiento personal y emocional. Además, todo contribuirá al desarrollo de tus sentidos emocionales. Y tanto los niños como las niñas se sentirán mucho más seguros y capaces de hacer frente a cualquier problema que se les presente, dominarán el aprendizaje de construirlo de forma significativa en el aspecto social del festival de conocimiento aprendido.

Teniendo en cuenta a nivel teórico se considera como una situación de riesgo el mal uso de los juegos digitales de señal abierta en la que distrae a los niños y niñas en ésta etapa de aprender que es importante conocer que el mal uso de los videojuegos digitales se relaciona con el desarrollo personal y emocional y a la vez permitirá facilitar a mejorar el proceso de integración en aprender de las definiciones básicas en la niñez de 4 a 5 años de edad de la IEI. N°. 996 “Señor de los Milagros” del Distrito de San Miguel, Región Puno, año 2022. Las innovaciones

teóricas en corrientes pedagógicas, filosóficas y psicológicas que ha producido nuevas teorías han dado efecto progresivo en las mentes de la niñez, labor hecha por las maestras en el nivel parvulario y en otros niveles de aprendizaje.

1.5. Operacionalización de variables

Tabla 1
Operacionalización de las variables.

Variables	Indicadores	Sub-indicadores	Ítems	Instrumentos
Uso de los videojuegos digitales	Atracción por los videojuegos	- Gusto por jugar	1, 2, 3,	Cuestionario de uso de los videojuegos digitales
		- Diversión	4, 5, 6 y	
		- Dedicación	7	
videojuegos digitales	Inquietud por los videojuegos	- Frecuentar	8, 9, 10	
		- Conocer mucha más de videojuegos	y 11	
		- Dejar de lado las actividades por el videojuego	12, 13 y 14	
Desarrollo personal y emocional	Autorregulación	- Dejar de realizar las tareas	12, 13 y 14	Cuestionario de desarrollo personal y emocional
		- Olvidarse de los deberes		
		- Comprende sus decisiones	1, 2, 3, 4, 5, 6,	
	- Asertiva	7, 8 y 9		
emocional	Automotivación	- Palabras positivas		
		- Iniciativa de participar	10, 11, 12, 13 y 14	
	Autoconocimiento	- Motivación	14	
		- Maneja los estados emocionales	15, 16, 17, 18 y	
		- Demuestra seguridad	20	

Nota: Elaboración por parte de los autores

1.6. Hipótesis de la investigación

1.6.1. Hipótesis general

Determinar la relación entre el uso de los videojuegos digitales y el desarrollo personal y emocional en la niñez de 4 a 5 años de edad de la I.E.I. N° 996 “Señor de los Milagros” del Distrito de San Miguel, región Puno, año 2022

1.6.2. Hipótesis específicos

- a.** Existe relación inversa entre el uso de los videojuegos digitales y la autorregulación en la niñez de 4 a 5 años de edad de la I.E.I. N° 996 “Señor de los Milagros” del Distrito de San Miguel, región Puno, año 2022
- b.** Existe relación inversa entre el uso de los videojuegos digitales y la automotivación en la niñez de 4 a 5 años de edad de la I.E.I. N° 996 “Señor de los Milagros” del Distrito de San Miguel, región Puno, año 2022
- c.** Existe relación inversa entre el uso de los videojuegos digitales y el auto-conocimiento en la niñez de 4 a 5 años de edad de la I.E.I. N° 996 “Señor de los Milagros” del Distrito de San Miguel, región Puno, año 2022

CAPÍTULO II

MARCO TEÒRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

2.2.1. Antecedentes internacionales

Shoshani et al. (2021) realizó un estudio sobre: “*Videojuegos y relaciones cercanas: Apego y empatía como predictores del juego social y socioemocional de niños y adolescentes con videojuegos*”. Con el objetivo de examinar las asociaciones diferenciales entre patrones de apego y empatía y videojuegos agresivos, pro-sociales e interpersonales de niños y adolescentes y relaciones con sus pares. Siendo un estudio transversal. La muestra estuvo compuesta por 1391 niños y adolescentes israelíes. Los resultados confirmaron la relación entre el tipo de participación en videojuegos, funcionamiento social y bienestar, además los videojuegos pro-sociales e interpersonales se relacionaron con una mayor satisfacción, el apoyo de los compañeros y el comportamiento pro-social, lo que condujo a un mayor bienestar, mientras que los videojuegos violentos el juego se relacionó con un aumento del acoso escolar y una menor satisfacción social y el apego seguro se relacionó con mayores preocupaciones empáticas y niveles más

altos de interacciones pro-sociales e interpersonales en video uso del juego, los niños con ansiedad por apego o evitación participan significativamente menos en videojuegos pro-sociales.

Zhang et al. (2020) realizaron un estudio sobre: *“Efectos de los videojuegos violentos en el comportamiento agresivo de los niños: el papel de la motivación agresiva y la agresividad como rasgo en China”*. Con el propósito de conocer sobre el efecto de exposición breve a videojuegos en el comportamiento más agresivo que la exposición a videojuegos no violentos. Centrado dentro del estudio de diseño no experimental. La población estuvo conformada por 100 niños(as). Sus resultados demuestran que la exposición breve de niños pequeños a los videojuegos aumenta en el comportamiento agresivo, por lo tanto, los tutores como los padres deben tratar de no elegir videojuegos violentos para que sus hijos los usen, asimismo los educadores y los padres pueden prestar más atención a niños para reducir la agresión.

Chen et al. (2019) realizaron un estudio titulado: *“Relación entre el uso de videojuegos y el rendimiento académico”*. Tuvo como objetivo determinar la relación entre el uso de videojuegos y el rendimiento académico. Siendo un estudio de tipo correlacional de diseño no experimental. trabajo en una muestra total de 507 estudiantes. Sus resultados indican que los videojuegos se asociaron negativamente con el rendimiento escolar de los niños de primaria, además, la relación varía dependiendo de la época en que se utilicen los videojuegos un día escolar, asimismo, mostró relaciones negativas para el tiempo de juego en la mañana y tiempo de juego en la tarde, mientras que el tiempo de juego en la noche no estuvo significativamente relacionada con la escuela, de igual forma, para los niños más pequeños, ciertos estilos de juego y tiempos de juego son potencialmente más

problemáticos que otros, en la mañana y la tarde suelen reservarse para la escuela o trabajo escolar, jugar videojuegos durante estos tiempos permite efectos de desplazamiento, ya que el tiempo escolar es reemplazado por tiempo de juego.

2.2.2. Antecedentes nacionales

Bustamante (2019) realizó un estudio sobre: “*Uso de videojuegos en estudiantes de 1er grado de secundaria de la I. E 3051 El Milagro, Independencia 2019*”. Con el objetivo de conocer el nivel de uso de videojuegos. Fue un estudio de tipo descriptivo de diseño no experimental. La población estuvo conformada por 75 estudiantes. Sus resultados demuestran que el 79.17% niño(as) demuestran un nivel bajo de uso de los videojuegos, seguida por la categoría medio con el 18.75% y solo el 2.08% de los evaluados demostraron un alto índice de uso de videojuegos. Además, el 47.92% son escolares que presentan un nivel medio de atracción por los videojuegos, el 35.42% de nivel bajo y el 16.67 de nivel alto, asimismo, el 85.42% de los escolares demuestran niveles bajos de interferencia en los videojuegos por otras actividades.

Navarro y Ramos (2020) Desarrollaron un estudio titulado: “*Abuso de videojuegos y agresividad en Niños de 9 a 11 años de Ate, 2020*”. Con el propósito de conocer el si existe relación entre abuso de videojuegos y agresividad. El estudio fue de tipo básica de nivel correlacional de diseño no experimental. la población estuvo conformada por 320 estudiantes. Sus resultados indican que el uso excesivo de los videojuegos se relaciona de manera directa con las conductas agresivas ($\rho = .173$; $p = .022$). esto indica cuando abusan del uso de videojuegos mayor será las conductas agresivas; además, la variable abuso de videojuegos mantiene relación directa con agresividad física y verbal ($\rho = .106$). Entonces, las diferentes conductas agresivas dependerán mucho del tiempo o del videojuego a la que está

expuesto.

Pérez et al. (2020) realizaron un trabajo titulado: “Aumento de la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes”. Tuvo como objetivo identificar el nivel de adicción a los videojuegos en los niños y adolescentes. Siendo un estudio de tipo descriptivo-trasversal. Sus resultados indican que la presencia de medios de televisión, los videojuegos y otros medios tecnológicos audiovisuales generan deficiencia a nivel cognitivo y en el desarrollo psicosocial, por lo tanto, los videojuegos, son factores predictores, causas, efectos, consecuencias psicológicas, sociales y mentales de esta adicción, tales como un deterioro de los diferentes procesos psicológicos por no tener un uso adecuado de los videojuegos que puede generar una patología.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Videojuegos digitales

Según, Pereira y Alonzo (2016) conceptualiza a videojuego como sistemas complejos en conocimientos de gráficos, interacción y narración que pueden ser categorizados en diferentes géneros de acuerdo con su tipo, facilitándole un sentido que cobra valor en la experiencia de juego que proporciona placer e incrementa la participación y permite aprender.

Sin embargo, para Hernández y Cano (2016) el videojuego llega a ser programas de entretenimientos (o juegos) digitales interactivas basados en una historia/narración, ejecutadas en un dispositivo que precisa de una pantalla para su visualización y escucha y en el cual, a partir de unas determinadas reglas y normas, así como mecánicas, diseño y metas, el usuario debe alcanzar uno o varios objetivos.

Las principales propiedades motivacionales de los videojuegos son las siguientes (Chóliz y Clara, 2011):

- Presentan escenarios muy atractivos
- Suministran feedback de ejecución de las acciones realizadas, lo que convierte a los videojuegos en actividades netamente interactivas.
- Se organizan en fases o niveles de dificultad graduable, lo cual permite que cualquiera sea un jugador potencial, ya que todos tienen un nivel al que pueden aspirar si adquieren la habilidad necesaria, obviamente jugando lo bastante.
- La consecución de fases, niveles u objetivos produce sensaciones de competencia, todo lo cual induce a jugar cada vez más, ya que se trata de una actividad reforzante y motivada intrínsecamente.
- En muchos casos los propios contenidos son fascinantes, lo que unido a sensación de dominio y al hecho de que se trata de una actividad que se lleva a cabo libremente, puede favorecer una sensación de autodeterminación.
- Finalmente, la relación entre habilidad y dificultad, unido al interés de la tarea induce absorción de la realidad y dedicación de mucho tiempo en la actividad implicada en el juego.

Por lo tanto, los videojuegos se han convertido en uno de los pasatiempos populares en la sociedad actual que tiene consecuencias negativas y efectos positivos de los juegos en las emociones, la cognición y en el comportamiento social.

2.2.1.1. Mitos y realidades acerca de los videojuegos

Dice que la mayor de los mitos de los videojuegos se basa en la falta de información pública sobre su uso y en las consecuencias. Las estafas y los estereotipos contra los videojuegos han llevado a que algunas personas se interesen y validen estos mitos de estos comentarios (Tizón, 2010). Entonces a continuación, ilustraremos de los siguientes mitos sobre los videojuegos:

- a. Jugar te aísla y te hace antisocial:** Los Videojuegos ahora es de naturaleza social: El 60% de los jugadores juega regularmente entre amigos, el 33% es de hermanos y el 25% son cónyuges o padres. El juego es multijugador son jugados por varias personas, uno aconseja al otro y, por supuesto, multijugador o multijugador cooperativo (Tizón, 2010)
- b. Los videojuegos son para niños:** El videojuego no es solo para niños. Estas personas crecieron jugaron con ellos ahora son adultos que trabajan Les encanta esta industria. Debido a la edad y al creciente público, Videojuegos por asociación de edad. Los califican. Las técnicas terapéuticas también son adecuadas para adultos y Los mayores superan los videojuegos (Tizón, 2010).
- c. Los videojuegos convierten a las personas en criminales:** Se culpa a los videojuegos por la brutalidad del hombre común, sin embargo, la investigación muestra que la causa no es el uso de los videojuegos, sino los problemas con los compañeros, la intimidación, el aplastamiento por el dolor, los problemas familiares, etc. En 2005, un estudio pidió a personas de 14 a 68 años que jugaran un MMORPG durante 56 horas y, en un mes, no encontraron un aumento significativo en la agresión de los jugadores en comparación con los no jugadores (Tizón, 2010).
- d. Solo los varones juegan videojuegos:** Es cierto que las mujeres utilizan

relativamente menos los videojuegos que los hombres, pero eso no significa que los videojuegos tiendan a ser masculinos. Como con cualquier otra cosa, las mujeres están entrando lentamente en áreas que antes eran inaccesibles, y los videojuegos están integrando lentamente a las jugadoras (Tizón, 2010).

2.2.2. Desarrollo personal y emocional

Se aborda las actitudes y competencias relacionadas con el proceso de construcción de la identidad personal, así como las habilidades sociales y emocionales, demostrando la capacidad de comprender y ajustar las emociones y construir relaciones. Procesos relacionados encaminados a lograr una convivencia armónica de niñas y niños, para que niñas y niños dominen paulatinamente el marco del desarrollo personal y social (MINEDU, 2019).

En edad preescolar, los niños y niñas han adquirido una serie de habilidades emocionales que les permiten percibir los estados emocionales de los demás y los suyos propios, ira, vergüenza, tristeza, alegría, miedo y gradualmente desarrollar más independencia o autocontrol Capacidad emocional para función integrando sus pensamientos, reacciones y sentimientos (MINEDU, 2019).

Considero que comprender y regular las emociones significa aprender a interpretar, expresar, organizar y dar sentido a las emociones controlando sus impulsos y respuestas en un determinado entorno social en el que se encuentran (MINEDU, 2019).

2.2.2.1. Desarrollo emocional

Cuando se trata del desarrollo emocional, esto es muy importante porque el aspecto emocional está presente desde el primer contacto con los estudiantes, lo que les permite conectarse o aislarse instantáneamente con sus compañeros de clase, creo que la empatía y adaptarse al nuevo entorno es bueno. Manejo de emociones Al comienzo del año escolar, los padres realizan entrevistas para conocer las relaciones familiares y con quién vive el niño. La observación de los estudiantes también se hace en grupos y muestra que solo el 30% de los estudiantes interactúan plenamente con sus compañeros, hablan un buen lenguaje y saben regular su comportamiento, creo que es porque hay apego a la madre. Se sentía segura, tenía todas sus necesidades satisfechas y reaccionó apropiadamente cuando su hijo se enteró. El 70% restante, creo que el hecho de que sean cuidados por familiares es la razón por la que no pueden regular sus emociones adecuadamente, porque hacen lo que les da la gana, esto no pasa en condiciones escolares, por lo que hay que afrontarlo. A ellos. Diferentes situaciones Piensan que es malo para ellos, pero no lo es, conocen la empatía, la amistad y en cierto sentido. A veces no pueden evitar llorar, asustarse o entristecerse, lo que los frustra porque no se identifican con el ambiente escolar, lo que les imposibilita completar sus estudios del día.

2.2.2.2. Área de Personal Social

El desarrollo personal y social de nuestros niños y niñas es un proceso que comienza en el hogar y se construye sobre las relaciones seguras y afectivas que desarrollan con sus cuidadores. Estas importantes relaciones crean fuertes lazos, brindándoles la seguridad y el apoyo que necesitan para ser personas especiales y especiales e interactuar con el mundo. Esta conexión también les da una sensación

de seguridad y les hace confiar en los adultos que los cuidan y acompañan. Durante los primeros meses de vida, el bebé se siente uno con su madre. A partir de su relación respetuosa y tierna con los suyos, a medida que fue creciendo comenzó a distinguir su cuerpo del de su madre, a sentirse una persona diferente, con sentimientos diferentes, los propios sentimientos, emociones y creencias son diferentes a los de los demás. Este proceso de separación facilita su transición a la socialización con confianza y seguridad, con la capacidad de dictar sus preferencias de exploración y juego, así como algunos de los comportamientos más cariñosos. Asimismo, sus experiencias socializadoras les permiten vivir diferentes situaciones con niños y adultos fuera de sus propias familias, y conocer otras creencias y costumbres. En el caso de EI, este es el primer espacio público de socialización, ya que aprenden a convivir participando en grupos clase y comunidades de aprendizaje. Por ello, este nivel de atención educativa pretende facilitar la formación personal y social del niño, facilitando y acompañando procesos como la construcción de una identidad basada en la autosuficiencia, percibir y reconocer, reconocer las creencias y hábitos de su familia, y expresar y expresar sus sentimientos, dándose cuenta de lo que los llevó a iniciar la reconciliación. También promueve relaciones seguras integrando valores, limitaciones y normas para que aprendan a cuidarse, cuidar los espacios y recursos públicos, convivir, respetar las diferencias culturales, creencias y costumbres, conocer y ejercer sus derechos y vivir. Como mejor les parezca. Responsable del crecimiento y madurez. La implementación de registros de diploma para estudiantes de educación general promueve el desarrollo de diversas habilidades. El sector del trabajo social promueve y facilita el desarrollo y la participación de los niños y niñas en las siguientes capacidades: Construyendo su Identidad y

Viviendo y Participando en democracia en la búsqueda del bien común”. Para el segundo ciclo, además de las ya mencionadas, se desarrollan competencias (primarias y secundarias) relacionadas con el campo de la catequesis, las cuales se denominan Construir la propia identidad como ser humano, amado de dios, digno, libre, y más (MINEDU, 2019).

2.2.2.3. Enfoques que sustentan el desarrollo de las competencias en el área de personal social

Los marcos teóricos y los métodos guían la enseñanza y el aprendizaje para desarrollar habilidades de campo relevantes con enfoques para el desarrollo personal y la ciudadanía activa. El enfoque de desarrollo personal enfatiza el proceso de guiar a las personas para que se formen como seres humanos, alcanzando así su mayor potencial a través de un proceso de cambio continuo biológico, cognitivo, emocional, conductual y social que se lleva a cabo a lo largo de la vida. Este proceso permite que las personas no solo se comprendan a sí mismas y a los demás, sino que también se conecten con el mundo natural y social de una manera más holística. También se enfatiza el proceso de reflexión y construcción de una mirada crítica y ética en relación al mundo. Ciudadanía activa significa que todos son ciudadanos con derechos y deberes, para participar en el mundo social, para promover la convivencia democrática, para estar dispuestos a enriquecerse unos a otros y aprender de las diferentes culturas y tener una relación armónica con su entorno. Para ello, enfatiza el proceso de reflexión crítica sobre la vida social y el papel del individuo en ella, promoviendo la reflexión y acción en el mundo sobre los problemas que enfrentamos. Nos preocupamos como ciudadanos, por ser siempre los mejores. Convivencia y respeto a los derechos

(MINEDU, 2019).

El enfoque humanista, cristo-céntrico y comunitario nos muestra que Dios como Padre y Creador está siempre con nosotros en la vida y nos llama a vivir en el amor. El hombre, como Hijo de Dios en el centro de todas las cosas, necesita descubrir su identidad en el ejemplo de Jesucristo y la visión de toda vida. La relación entre fe y vida existe en la relación del hombre consigo mismo, con Dios, con los demás y con la naturaleza, creando el ambiente de recíproca vida fraterna que Dios ha proyectado destinado a toda la humanidad: dignidad humana, verdad, libertad, paz, la unidad, el bien común, la compasión, la justicia y, sobre todo, la persona humana (MINEDU, 2019).

2.3. Marco conceptual

- **El mal uso de los videojuegos digitales:** El uso excesivo de videojuegos también está relacionado con el crecimiento en el riesgo de desarrollar un estilo de vida sedentario poco saludable en niños o Adolescente.
- **Autoestima:** Es un conjunto de percepciones, pensamientos y sentimientos sobre nosotros mismos que determinan cómo nos comportamos y actuamos en relación con los demás.
- **Conciencia emocional:** Es la capacidad de percibirnos propios sentimientos, saber lo que pensamos. Conocer y controlar tus emociones es esencial para poder vivir una vida satisfactoria.
- **Autonomía:** Es una competencia, hace referencia al conjunto de habilidades que tienen los individuos para tomar sus propias decisiones. Toma tus propias decisiones y asume la responsabilidad. Responsabilízate de tus propias consecuencias.

CAPÍTULO III

MÉTODO

3.1. Tipo de investigación

El presente trabajo es de tipo correlacional, en donde solo se pretende conocer la correlación entre dos o más variables mediante los procedimientos estadísticos (Hernández et al., 2010).

Al mismo tiempo es de enfoque cuantitativo, los resultados son numéricos y se empleó la estadística para probar las diferentes hipótesis planteada (Hernández et al., 2010).

3.2. Diseño de investigación

Se encuentra dentro del diseño no experimental de corte transversal, porque, no se llegó a manipular las variables en estudio, asimismo, se aplicó los instrumentos en un solo instante (Hernández et al., 2010).

3.3. Población-muestra

Población

La población se define como el conjunto de fenómenos incluidos en un censo, en el que las unidades de población comparten características comunes, el cual se estudia y da

origen a los datos de la investigación (Tamayo y Tamayo, 1997, pág. 114)

La población incluirá a 25 estudiantes de 4 a 5 años de la IEI. N° 996 “Señor de los Milagros” del Distrito de San Miguel, Región Puno, año 2022.

Muestra

Se empleó el muestro censal, es manejable por lo que se consideró como muestra igual a la población. En este caso, se dice que la muestra es censal, porque se consideró al 100% de los estudiantes que constituyen la población (Ramírez, 2004). Señala que la muestra censal es aquella donde todas las unidades de investigación son consideradas como muestra (p. 106).

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para llevar a cabo el proceso de recolección de datos de una manera eficiente, se utilizará las siguientes técnicas e instrumentos:

3.5. Técnicas de procedimientos y análisis de datos

Para procesar los datos, se hará mediante el uso de la base de datos del software Microsoft Excel 2010 y el programa SPSS-24. El análisis de datos involucra las siguientes técnicas estadísticas

- Se efectuará la tabulación y codificación de las encuestas.
- Elaboración de Cuadros de frecuencias, gráficos de barras.
- Se hará uso de la estadística descriptiva e inferencial

Finalmente, se realizó las respectivas interpretaciones de acuerdo a los resultados conseguidos.

CAPÍTULO IV

PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

4.1. Presentación de resultados por variable

Resultados descriptivos

Tabla 2

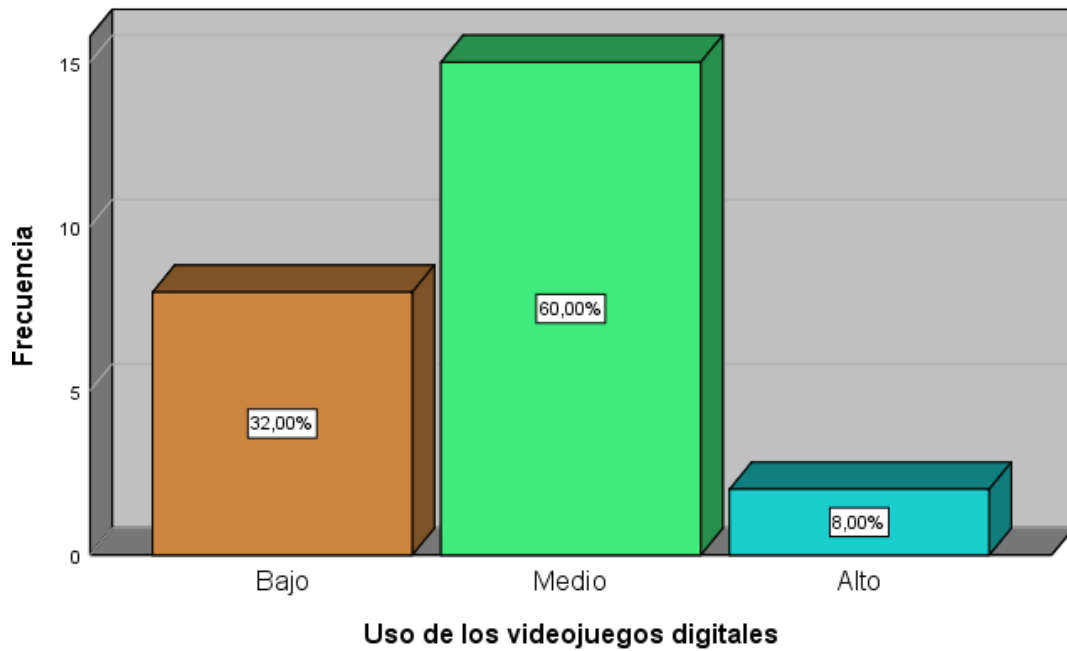
Variable: Uso de los videojuegos digitales en los niños de 4 a 5 años de edad.

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	8	32.00%
Medio	15	60.00%
Alto	2	8.00%
Total	25	100.00%

Nota: Elaborado por los autores de la investigación.

Figura 1:

Uso de los videojuegos digitales en los niños de 4 a 5 años de edad



Nota: Elaborado por los autores de la investigación.

En la tabla 2 y la figura 1, del total de participantes el 60.0% (15) son niños(as) que frecuentan de manera regular al uso de los videojuegos digitales, pero 32.0% (8) son escolares que no frecuentan al uso de los videojuegos digitales y el 8.0% (2) son niños(as) que frecuentan al uso de los videojuegos digitales.

Tabla 3

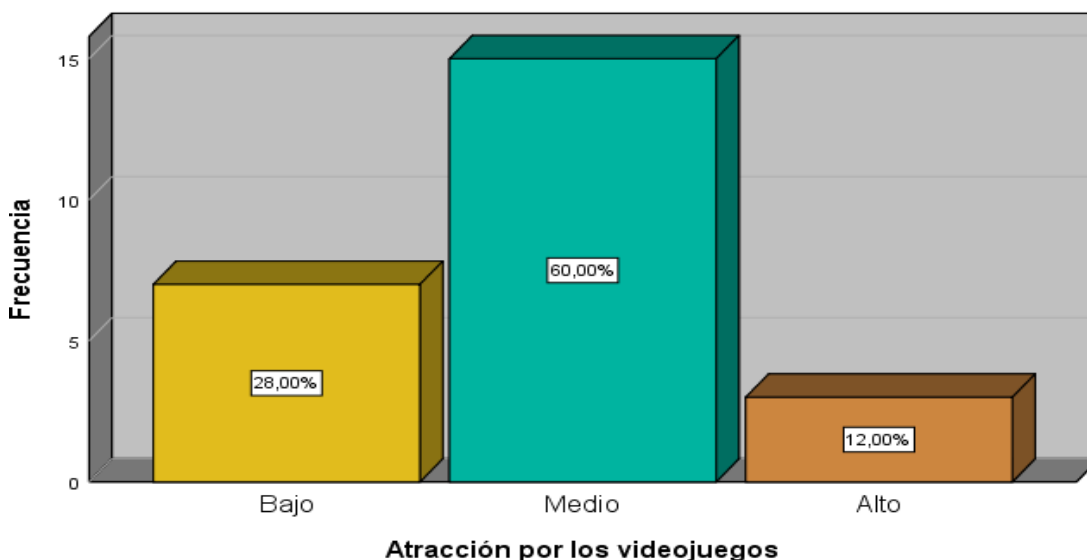
Dimensión: Atracción por los videojuegos en los niños de 4 a 5 años de edad.

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	7	28.00%
Medio	15	60.00%
Alto	3	12.00%
Total	25	100.00%

Nota: Elaborado por los autores de la investigación.

Figura 2:

Atracción por los videojuegos en los niños de 4 a 5 años de edad



Nota: Elaborado por los autores de la investigación.

En la tabla 3 y la figura 2, del total de participantes el 60.0% (15) son niños(as) que se encuentran en el nivel medio de atracción por los videojuegos digitales, sin embargo, el 28.0% (7) son escolares que se encuentran en el nivel bajo de atracción por los videojuegos digitales y el 12.0% (3) son niños(as) que se encuentran en el nivel alto de atracción por los videojuegos digitales.

Tabla 4

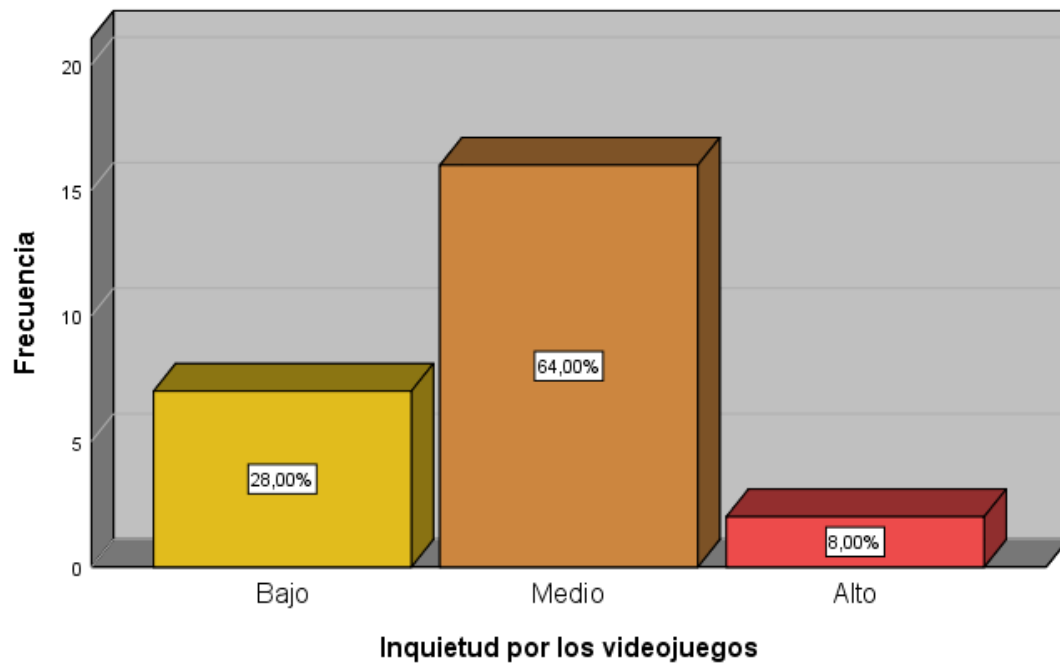
Dimensión: Inquietud por los videojuegos en los niños de 4 a 5 años de edad.

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	7	28.00%
Medio	16	64.00%
Alto	2	8.00%
Total	25	100.00%

Nota: Elaborado por los autores de la investigación.

Figura 3:

Inquietud por los videojuegos en los niños de 4 a 5 años de edad



Nota: Elaborado por los autores de la investigación.

En la tabla 4 y la figura 3, de 25 participantes el 64.0% (16) son niños(as) que se encuentran en el nivel medio de inquietud por los videojuegos digitales, sin embargo, el 28.0% (7) son escolares que se encuentran en el nivel bajo de inquietud por los videojuegos digitales y el 8.0% (2) son niños(as) que se encuentran en el nivel alto de inquietud por los videojuegos digitales.

Tabla 5

Dimensión: Dejar de lado las actividades por el videojuego en los niños de 4 a 5 años de edad.

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	9	36.00%
Medio	15	60.00%
Alto	1	4.00%
Total	25	100.00%

Nota: Elaborado por los autores de la investigación.

Figura 4:

Dejar de lado las actividades por el videojuego en los niños de 4 a 5 años de edad



Nota: Elaborado por los autores de la investigación.

En la tabla 5 y la figura 4, de 25 participantes el 60.0% (15) son niños(as) que se encuentran en el nivel medio de dejar de lado las actividades por el videojuego digitales, sin embargo, el 36.0% (9) son escolares que se encuentran en el nivel bajo de dejar de lado de las actividades por el videojuego digitales y el 4.0% (1) son niños(as) que se encuentran en el nivel alto de dejar de lado de las actividades por el videojuego digitales.

Tabla 6

Variable: Desarrollo personal y emocional en los niños de 4 a 5 años de edad.

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	6	24.00%
Medio	13	52.00%
Alto	6	24.00%
Total	25	100.00%

Nota: Elaborado por los autores de la investigación.

Figura 5:
Desarrollo personal y emocional en los niños de 4 a 5 años de edad



Nota: Elaborado por los autores de la investigación.

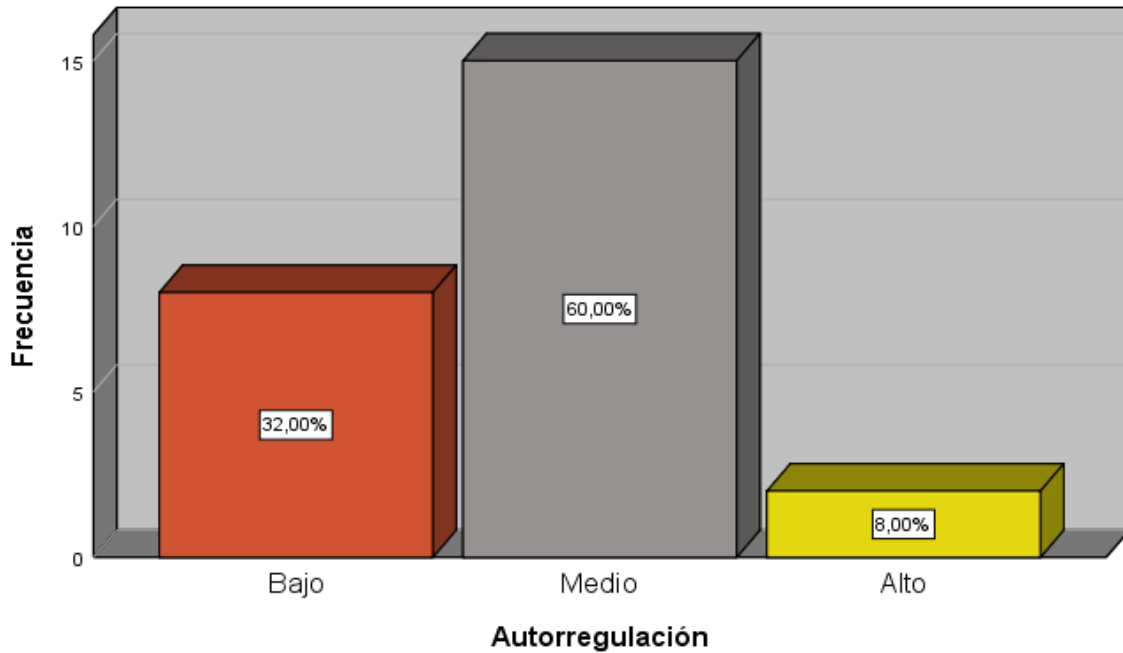
En la tabla 6 y la figura 5, de 25 participantes el 52.0% (13) son niños(as) que se encuentran en el nivel medio de desarrollo personal y emocional, sin embargo, el 24.0% (6) son escolares que se encuentran en el nivel bajo de desarrollo personal y emocional y el 24.0% (6) son niños(as) que se encuentran en el nivel alto de desarrollo personal y emocional.

Tabla 7
Dimensión: Autorregulación en los niños de 4 a 5 años de edad.

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	8	32.00%
Medio	15	60.00%
Alto	2	8.00%
Total	25	100.00%

Nota: Elaborado por los autores de la investigación.

Figura 6:
Autorregulación en los niños de 4 a 5 años de edad



Nota: Elaborado por los autores de la investigación.

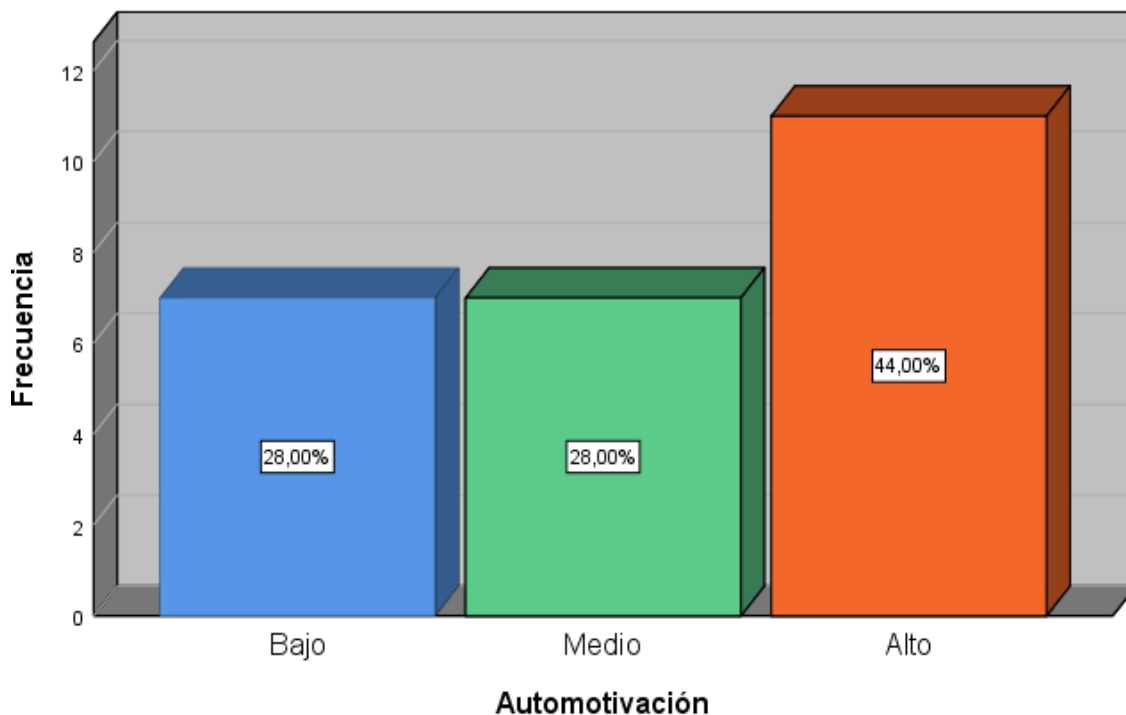
En la tabla 7 y la figura 6, de 25 participantes el 60.0% (15) son niños(as) que se encuentran en el nivel medio de desarrollo de autorregulación, sin embargo, el 32.0% (8) son escolares que se encuentran en el nivel bajo de desarrollo de autorregulación y el 8.0% (2) son niños(as) que se encuentran en el nivel alto de desarrollo de autorregulación.

Tabla 8
Dimensión: Automotivación en los niños de 4 a 5 años de edad

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	7	28.00%
Medio	7	28.00%
Alto	11	44.00%
Total	25	100.00%

Nota: Elaborado por los autores de la investigación.

Figura 7:
Automotivación en los niños de 4 a 5 años de edad



Nota: Elaborado por los autores de la investigación.

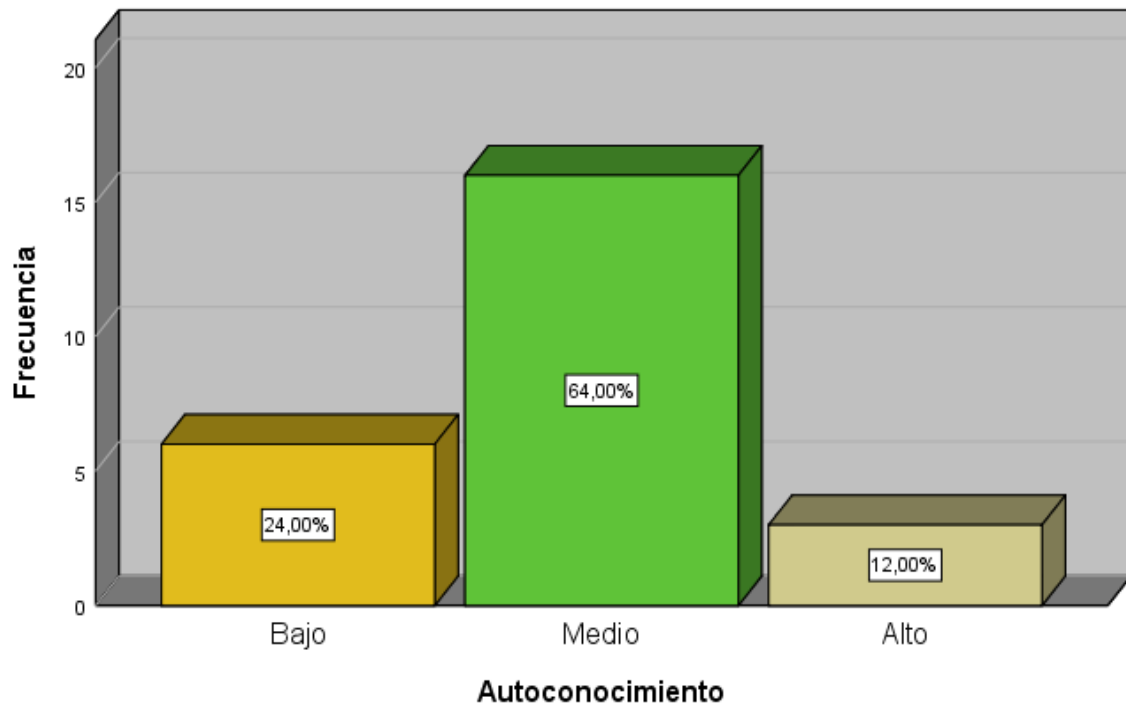
En la tabla 8 y la figura 7, de 25 participantes el 44.0% (11) son niños(as) que se encuentran en el nivel alto de desarrollo de automotivación, sin embargo, el 28.0% (7) son escolares que se encuentran en el medio de desarrollo de automotivación y el 28.0% (7) son niños(as) que se encuentran en el nivel bajo de desarrollo de automotivación.

Tabla 9
Dimensión: Autoconocimiento en los niños de 4 a 5 años de edad.

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	6	24.00%
Medio	16	64.00%
Alto	3	12.00%
Total	25	100.00%

Nota: Elaborado por los autores de la investigación.

Figura 8:
Autoconocimiento en los niños de 4 a 5 años de edad



Nota: Elaborado por los autores de la investigación.

En la tabla 9 y la figura 8, de 25 participantes el 64.0% (16) son niños(as) que se encuentran en el nivel medio de desarrollo de auto-conocimiento, sin embargo, el 24.0% (6) son escolares que se encuentran en el bajo de desarrollo de auto-conocimiento y el 12.0% (3) son niños(as) que se encuentran en el nivel alto de desarrollo de auto-conocimiento.

4.2. Contrastación de hipótesis

Tabla 10

Prueba de normalidad

	Shapiro-Wilk		
	Estad.	gl	Sig.
Uso de los Videojuegos digitales	,929	25	.084
Atracción por los videojuegos	,957	25	.360
Inquietud por los videojuegos	,887	25	.010
Dejar de lado las actividades por el videojuego	,934	25	.106
Desarrollo personal y emocional	,808	25	.000
Aspecto autorregulación	,858	25	.003
Automotivación	,888	25	.010
Autoconocimiento	,826	25	.001

Nota: Elaborado por los autores de la investigación.

De acuerdo a la tabla 10, la muestra del presente trabajo es menor a 50 estudiantes, para lo cual se utilizó la prueba de Shapiro-Wilk, se evidencia que los valores de significancia son menores a 0.05, excepto en tres categorías, por lo tanto, se demuestra estar frente a una distribución no paramétrica, de manera que se trabajó con la prueba Rho de Spearman.

Prueba de hipótesis general

Hipótesis alterna. Ha:

Existe relación inversa entre el uso de los videojuegos digitales y el desarrollo personal y emocional en la niñez de 4 a 5 años de edad de la I.E.I. N° 996 “Señor de los Milagros” del Distrito de San Miguel, región Puno, año 2022

Hipótesis nula. Ho:

No existe relación inversa entre el uso de los videojuegos digitales y el desarrollo personal y emocional en la niñez de 4 a 5 años de edad de la I.E.I. N° 996 “Señor de los Milagros” del Distrito de San Miguel, región Puno, año 2022

Tabla 11

Correlación entre el uso de los videojuegos digitales y el desarrollo personal y emocional

			Uso de los Videojuegos digitales	Desarrollo personal y emocional
	Uso de los Videojuegos digitales	Coefficiente de correlación	1,000	-,546**
		Sig. (bilateral)	.	,005
Rho de Spearman		N	25	25
	Desarrollo personal y emocional	Coefficiente de correlación	-,546**	1,000
		Sig. (bilateral)	,005	.
		N	25	25

Nota: Elaborado por los autores de la investigación.

En la tabla 11, sobre el resultado de Sig.= .005 este valor es menor a 0.05, y el Rho= -.546 es inversa y moderada, lo cual indica que se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_a); por lo tanto, existe relación inversa entre el uso de los videojuegos digitales y el desarrollo personal y emocional en los estudiantes de secundaria de una Institución Educativa Pública del Distrito de Ayaviri, Puno-2022.

Prueba de hipótesis específica 1

Hipótesis alterna. H_a :

Existe relación inversa entre el uso de los videojuegos digitales y la autorregulación en la niñez de 4 a 5 años de edad de la I.E.I. N° 996 “Señor de los Milagros” del Distrito de San Miguel, región Puno, año 2022

Hipótesis nula. H_0 :

No existe relación inversa entre el uso de los videojuegos digitales y la autorregulación en la niñez de 4 a 5 años de edad de la I.E.I. N° 996 “Señor de los Milagros” del Distrito de San Miguel, región Puno, año 2022

Tabla 12*Correlación entre el uso de los videojuegos digitales y la autorregulación*

		Uso de los Videojuegos digitales	Autorregulación
Rho de Spearman	Uso de los Videojuegos digitales	Coefficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	.030
		N	25
	Autorregulación	Coefficiente de correlación	-,436*
		Sig. (bilateral)	.030
		N	25

Nota: Elaborado por los autores de la investigación.

En la tabla 12, sobre el resultado de Sig.= .030 este valor es menor a 0.05, y el Rho= -.436 es inversa y moderada, lo cual indica que se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_a); por lo tanto, existe relación inversa entre el uso de los videojuegos digitales y la autorregulación en la niñez de 4 a 5 años de edad de la I.E.I. N° 996 “Señor de los Milagros” del Distrito de San Miguel, región Puno, año 2022

Prueba de hipótesis específica 2

Hipótesis alterna. Ha:

Existe relación inversa entre el uso de los videojuegos digitales y la automotivación en la niñez de 4 a 5 años de edad de la I.E.I. N° 996 “Señor de los Milagros” del Distrito de San Miguel, región Puno, año 2022

Hipótesis nula. Ho:

No existe relación inversa entre el uso de los videojuegos digitales y la automotivación en la niñez de 4 a 5 años de edad de la I.E.I. N° 996 “Señor de los Milagros” del Distrito de San Miguel, región Puno, año 2022

Tabla 13

Correlación entre el uso de los videojuegos digitales y la autorregulación

			Uso de los Videojuegos digitales	Automotivación
	Uso de los Videojuegos digitales	Coefficiente de correlación	1,000	-,597**
		Sig. (bilateral)	.	,002
Rho de Spearman		N	25	25
	Automotivación	Coefficiente de correlación	-,597**	1,000
		Sig. (bilateral)	,002	.
		N	25	25

Nota: Elaborado por los autores de la investigación.

En la tabla 13, sobre el resultado de Sig.= .002 este valor es menor a 0.05, y el Rho= -.597 es inversa y moderada, lo cual indica que se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_a); por lo tanto, existe relación inversa entre el uso de los videojuegos digitales y la automotivación en la niñez de 4 a 5 años de edad de la I.E.I. N° 996 “Señor de los Milagros” del Distrito de San Miguel, región Puno, año 2022.

Prueba de hipótesis específica 3

Hipótesis alterna. H_a :

Existe relación inversa entre el uso de los videojuegos digitales y el auto-conocimiento en la niñez de 4 a 5 años de edad de la I.E.I. N° 996 “Señor de los Milagros” del Distrito de San Miguel, región Puno, año 2022

Hipótesis nula. H_0 :

No existe relación inversa entre el uso de los videojuegos digitales y el auto-conocimiento en la niñez de 4 a 5 años de edad de la I.E.I. N° 996 “Señor de los Milagros” del Distrito de San Miguel, región Puno, año 2022

Tabla 14*Correlación entre el uso de los videojuegos digitales y el auto-conocimiento*

		Uso de los Videojuegos digitales	Auto- conocimiento
Rho de Spearman	Uso de los Videojuegos digitales	Coefficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	.001
		N	25
	Auto- conocimiento	Coefficiente de correlación	-,631**
		Sig. (bilateral)	.001
		N	25

Nota: Elaborado por los autores de la investigación.

En la tabla 14, sobre el resultado de Sig.= .001 este valor es menor a 0.05, y el Rho= -.631 es inversa y moderada, lo cual indica que se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_a); por lo tanto, existe relación inversa entre el uso de los videojuegos digitales y el auto-conocimiento en la niñez de 4 a 5 años de edad de la I.E.I. N° 996 “Señor de los Milagros” del Distrito de San Miguel, región Puno, año 2022

4.3. Discusión de resultados

De acuerdo a la hipótesis general: se afirma que existe relación inversa entre el uso de los videojuegos digitales y el desarrollo personal y emocional, por los valores de $p = ,005$; la correlación fue $Rho = -.546$, es decir, cuando los niños(as) frecuentan a los diferentes videojuegos digíteles, el desarrollo personal y emocional llega a decaer de manera paulatina en el niño(a). No se encontraron estudios similares, pero Navarro y Ramos (2020) considera que el exceso de juegos a la que está expuesto en niño(a) mayor será las conductas agresivas, por lo tanto, dependerá de las horas que está expuesto a los videojuegos las diferentes conductas a manifestarse. De igual forma, Shoshani et al. (2021) considera que los videojuegos afectan en las interacciones sociales e inclusive en el desarrollo emocional. Por lo tanto, los videojuegos se han convertido en uno de los pasatiempos populares entre los niños(as) que trae consecuencias, negativas o efectos positivos en las emociones, la cognición y el comportamiento.

De acuerdo a la primera hipótesis específica, existe relación inversa entre el uso de los videojuegos digitales y la autorregulación, por los valores de $p = ,030$; la correlación fue $Rho = -.436$, esto quiere decir, cuando mayor es el uso de los videojuegos digitales, disminuirá los estados de autorregulación en el manejo del desarrollo emocional. No se encontraron estudios similares, pero Zhang et al. (2020) menciona que los padres son los primeros educadores en manejar o establecer reglas que permiten establecer horarios en donde se pueda manejar o no exceder con los videojuegos. Por lo tanto, el tiempo dedicado a los videojuegos incide de manera directa en los logros de cada persona, ya sea en lo académico, en las actividades de casa, en el desarrollo de los objetivos.

De acuerdo a la segunda hipótesis específica, existe relación inversa entre el uso de los videojuegos digitales y la automotivación por los valores de $p = ,002$; la correlación fue $Rho = -.597$, es decir, cuando mayor es la dedicación a los videojuegos digitales, la

automotivación disminuirá de manera paulatina. Para ello Chen et al. (2019) que los videojuegos es un pasa tiempo que al no controlar los tiempos trae consecuencias que afecta de manera directa en las diferentes actividades. Por lo tanto, los videojuegos tienen una estructura del juego se refiere a las reglas y mecánicas del juego que controlan cómo las diferentes partes del juego, como el objetivo del juego, los medios para lograr el objetivo, y los obstáculos que impiden el logro del objetivo se interrelacionan juntos, los niños pueden integrar estos componentes del juego para formar una historia en su modelo mental que puede reflejar valores sociales, estereotipos y prejuicios, los sistemas informáticos y la tecnología pueden ser racistas cuando imitan el sesgo y prejuicio en la sociedad (Toh y Lim, 2020).

De acuerdo a la tercera hipótesis específica, existe relación inversa entre el uso de los videojuegos digitales y el auto-conocimiento por los valores de $p = ,001$; la correlación fue $Rho = -.631$, es decir, cuando se prioriza con mayor frecuencia a los videojuegos digitales, el auto-conocimiento disminuye paulatinamente. Entonces los videojuegos afectan en el comportamiento de auto-cimiento, por lo tanto, los aspectos personales interactúan con las situacionales del juego.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

Primero : Se determina que existe relación inversa entre el uso de los videojuegos digitales y el desarrollo personal y emocional en los estudiantes de secundaria de una Institución Educativa Pública del Distrito de Ayaviri, Puno-2022.; por los valores de $p= ,005$; la correlación fue $Rho= -.546$.

Segundo : Se establece existe relación inversa entre el uso de los videojuegos digitales y la autorregulación en los estudiantes de secundaria de una Institución Educativa Pública del Distrito de Ayaviri, Puno-2022; por los valores de $p= ,030$; la correlación fue $Rho= -.436$.

Tercero : Se establece que existe relación inversa entre el uso de los videojuegos digitales y la automotivación en los estudiantes de secundaria de una Institución Educativa Pública del Distrito de Ayaviri, Puno-2022; por los valores de $p= ,002$; la correlación fue $Rho= -.597$.

Cuarto : Se establece que existe relación inversa entre el uso de los videojuegos digitales y el auto-conocimiento en los estudiantes de secundaria de una

Institución Educativa Pública del Distrito de Ayaviri, Puno-2022; por los valores de $p= ,001$; la correlación fue $Rho= -.631$.

5.2. Recomendaciones

- Primero** : Al docente encargado, debe de llegar a desarrollar el proceso de aprendizaje de los niños a través del uso de diferentes técnicas de dramatización para que lleguen a identificar sus acciones y liberen la tensión que mantiene el niño(a).
- Segundo** : Se sugiere a los padres que deben de llegar a transmitir a sus hijos(as) el amor a través de los abrazos, hablarle con cariño sin llegar a herir sus sentimientos, explicarle que conductas que no se deben de realizar y promover los valores y deberes que deben de realizar como en la casa y en el entorno social como (en la escuela, los amigos del barrio, en el parque, en una reunión social, entre otro).
- Tercero** : Los padres tienen la tarea en llegar a desarrollar un horario de rutina durante el día y los fines de semana con el propósito de reducir que no estén frecuentando a los aparatos tecnológicos de acceso a los videojuegos.
- Cuarto** : Para las futuras investigaciones, llegar a ampliar el estudio con un número mayor de población, de igual forma, iniciar estudios comparativos para comprender en qué contexto cultural ocurre con mayor frecuencia sobre los videojuegos, asimismo, relacionar con otras variables para alcanzar a entender mucho mejor sobre la problemática estudiada.

BIBLIOGRAFÍA

- Buiza, C., García, A., Alonso, A., Ortiz, P., Guerrero, M., Gonzáles, M., & Hernández, I. (2017). Los videojuegos: Una adicción con implicancias Psiquiátricas. *Psicología educativa*, 23 (2), 129-136. <http://dx.doi.org/10.1016/j.pse.2017.05.001>
- Bustamante, L. (2019). *Uso de videojuegos en estudiantes de 1er grado de secundaria de la I. E 3051 El Milagro, Independencia 2019*. [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo]. Reportorio UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/37905>
- Chen, V., Wilhelm, C., & Joeckel, S. (2019). Relacionar la exposición a los videojuegos, la búsqueda de sensaciones, la agresión y los factores socioeconómicos con el rendimiento escolar. *Behaviour & Information Technology*, 39(9), 1-14. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2019.1634762>
- Chóliz, M., & Marco, C. (2011). Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia. *Anales de Psicología*, 27 (2), 418-426. <https://www.redalyc.org/pdf/167/16720051019.pdf>
- Hernández, J., & Cano, A. (2016). Transmisión de valores y responsabilidad social a partir de los videojuegos. *Revista de ciencias sociales y de la comunicación*, 1 (16), 114-131. <http://repositorio.ucam.edu/bitstream/handle/10952/1895/267-1114-1-PB.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Hernández, R; Fernández, C; & Bautista, P. (2010). *Metodología de investigación*. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI). (2018). *Estadísticas de las Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares*. <https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/boletines/02-informe-tecnico-tic-i->

[trimestre-2021.pdf](#)

- Navarro, C., & Ramos, S. (2020). *Abuso de videojuegos y agresividad en Niños de 9 a 11 años de Ate, 2020*. [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo]. Reportorio UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/55054>
- Paniagua, H. (2018). El impacto de las pantallas: televisión, ordenador y videojuegos. *Pediatra Integra*, 22(4), 178-186. https://www.pediatriaintegral.es/wp-content/uploads/2018/06/Pediatria-Integral-XXII-4_WEB.pdf#page=24
- Pérez, S., Angeles, Y., & Segura, S. (2020). *Aumento de la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Continental]. Repositorio UC. <https://repositorio.continental.edu.pe/handle/20.500.12394/11565>
- Pereira, F., & Alonzo, T. (2016). Hacia una conceptualización de los videojuegos como discurso multimodales electrónicos. *Anagramas*, 15, (30), 51-64. <http://www.scielo.org.co/pdf/angr/v15n30/1692-2522-angr-15-30-00051.pdf>
- Ramírez, F. (2004). *Mi primera experiencia docente. Escuela Normal Manuel Ávila Camacho, Zacatecas*. México.
- Shoshani, A., Braverman, S., & Meirow, G. (2021). Videojuegos y relaciones cercanas: Apego y empatía como predictores del juego social y socioemocional de niños y adolescentes con videojuegos. *Computers in Human Behavior*, 114, 1-12. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106578>
- Tamayo y Tamayo, M. (1997). *El proceso de la Investigación Científica*. México.
- Tizón, R. (2010). Mitos y leyendas sobre los juegos de rol. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 11 (3),415-425. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=201021093018>

Toh, W., y Lim, F. (2020). Using Video Games for Learning: Developing a Metalanguage for Digital Play. *Games and Culture*, 1-28. <https://doi.org/10.1177/1555412020921339>

Zhang, Q., Tian, J., & Chen, L. (2020). Efectos de los videojuegos violentos en el comportamiento agresivo de los niños: el papel de la motivación agresiva y la agresividad como rasgo en China. *Journal of Aggression, Maltreatment & Trauma*, 30(21), 175–192. <https://doi.org/10.1080/10926771.2020.1866135>