

UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN

Escuela de Posgrado

DOCTORADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

**EFFECTOS DE LA ADICCIÓN A LOS JUEGOS MÓVILES EN LA
CONDUCTA ESCOLAR DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN
PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
AMPARO BALUARTE 43022 DEL DISTRITO
Y PROVINCIA DE MOQUEGUA, AÑO 2023**

TESIS

PRESENTADA POR:

Mgr. VICTORIA YANÉ FLORES VILCA

Para optar el Grado Académico de:

DOCTOR EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

TACNA – PERÚ

2025

UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN**Escuela de Posgrado****DOCTORADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN****EFFECTOS DE LA ADICCIÓN A LOS JUEGOS MÓVILES EN LA CONDUCTA
ESCOLAR DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA AMPARO BALUARTE 43022
DEL DISTRITO Y PROVINCIA DE MOQUEGUA,
AÑO 2023**

Tesis sustentada y aprobada el 18 de febrero del 2025; estando el jurado calificador integrado por:

PRESIDENTE

:


.....
Dra. Nery Damiana Zapana Ancota

SECRETARIO

:


.....
Dr. Ricardo Leonidas Mendoza Salas

MIEMBRO

:


.....
Dr. Raúl Alberto García Castro

ASESOR

:


.....
Dr. Raúl Alberto García Castro

CERTIFICADO DE SIMILITUD

Yo Raúl Alberto García Castro en mi condición de Asesor CERTIFICO que: el informe de tesis titulado: “EFECTOS DE LA ADICCIÓN A LOS JUEGOS MÓVILES EN LA CONDUCTA ESCOLAR DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA AMPARO BALUARTE 43022 DEL DISTRITO Y PROVINCIA DE MOQUEGUA, AÑO 2023” desarrollado por la egresada del doctorado en Educación, Victoria Yané Flores Vilca, para optar el Grado Académico de Doctor en ciencias de la Educación.

Que, conforme al análisis de originalidad y de similitud de trabajos de investigación y producción intelectual de la UNJBG, mediante el software de similitud textual TURNITIN obtiene los siguientes resultados:

Código de identificación de reporte	: oid: 23228:370661449
Porcentaje de similitud	; 1%
Nivel	: Permitido

Por lo que **CERTIFICO QUE LA SIMILITUD** del Informe de Tesis está de acuerdo al nivel **PERMITIDO**. El tenista puede continuar con el proceso de su sustentación de la Tesis.

Se emite el presente certificado para los fines correspondientes.



Raúl Alberto García Castro

Código Orcid: 0000-0003-1875-6917

Asesor



Victoria Yané Flores Vilca
Doctorando

DEDICATORIA

A Dios por bendecirme con tanto, a mi familia y a mis estudiantes por ser el motivo constante para el logro de mis metas.

ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA	iv
RESUMEN	x
ABSTRACT.....	xi
JUK'ACHATA.....	xii
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN	3
1.1. Descripción de la Realidad Problemática.....	3
1.2. Formulación del Problema.....	4
1.2.1. Problema General.....	4
1.2.2. Problemas Específicos.....	4
1.3. Justificación de la Investigación.....	4
1.4. Objetivos.....	5
1.4.1. Objetivo General.....	5
1.4.2. Objetivos Específicos.....	5
1.5. Hipótesis.....	6
1.6 Limitaciones.....	6
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO.....	7
2.1. Antecedentes.....	7
2.2. Bases Teóricas.....	9
2.2.1. Los Video juegos.....	9
2.2.2. Definición de Video Juegos.....	10
2.2.3. Clases de Videojuegos.....	11
2.2.4. Los Juegos en el Celular.....	11
2.2.5. Impacto en la Conducta Escolar de los Juegos Moviles.....	11
2.2.6. Adicción a los Juegos Móviles.....	12
2.2.7. Juegos Moviles como Problema en la Conducta Escolar.....	13
2.3. Conceptos Claves.....	14

CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO.....	15
3.1. Tipo y Diseño de Investigación.....	15
3.1.1. Tipo.....	15
3.1.2. Nivel.....	15
3.1.3. Diseño de Investigación.....	15
3.2. Identificación de las Variables de Estudio.....	16
3.3. Muestra.....	16
3.4. Técnicas e Instrumentos de Recolección de datos.....	16
3.5. Estrategia para la recolección de datos.....	17
3.6. Procesamiento de la información y métodos de análisis estadísticos.....	17
3.7. Instrumentos, equipos, materiales e insumos.....	17
CAPÍTULO IV: RESULTADOS.....	18
4.1. Resultados de Características Demográficas de la Muestra.....	18
4.2. Caracterización de Adicción a los Juegos Móviles en los Niños de Educación Primaria.....	20
4.3. Resultados del Rendimiento Académico de los Niños de Primaria con Adicción y sin Adicción a los Juegos Móviles.....	38
4.4. Resultados de Observaciones sobre Conductas en los Niños de Educación Primaria.....	42
4.5. Resultados de la Codificación Abierta.....	58
4.5.1. Nube de palabras (identificación de códigos).....	58
4.5.2. Categorización de la codificación abierta.....	65
4.6. Resultados de la Codificación Axial.....	70
4.7. Codificación selectiva de Conductas Emergentes en niños Adictos a los J.M... 73	73
4.7.1. Teoría Central:.....	73
4.7.2. Integración de Categorías.....	74
4.7.3. Integración final de conductas emergentes en los niños de adictos a los juegos móviles.....	79
4.8. Comprobación de la Hipótesis.....	79
DISCUSIONES.....	81
CONCLUSIONES.....	84

RECOMENDACIONES.....	85
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	86
ANEXOS.....	89

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Características demográficas de la muestra	18
Tabla 2. Dimensión saliencia de la adicción a los J.M.	20
Tabla 3. Dimensión control de la adicción a los J.M.....	22
Tabla 4. Dimensión abstinencia de la adicción a los J.M.	24
Tabla 5. Dimensión conflictos de la adicción a los J.M.	26
Tabla 6. Dimensión tolerancia de la adicción a los J.M.	28
Tabla 7. Dimensión problemas escolares de la adicción a los J.M.....	30
Tabla 8. Dimensión negación de la adicción a los J.M.....	32
Tabla 9. Adicción a los juegos móviles en los niños de educación primaria	34
Tabla 10. Caracterización de las conductas entre niños con adicción y niños sin adicción a los J.M.....	36
Tabla 11. Rendimiento académico en comunicación en los niños con y sin adicción a los J. M	38
Tabla 12. Rendimiento académico en matemáticas en los niños con y sin adicción a los J. M	40

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Características demográficas de la muestra.....	18
Figura 2. Dimensión saliencia de la adicción a los J.M.....	20
Figura 3. Dimensión control de la adicción a los J.M.	22
Figura 4. Dimensión abstinencia de la adicción a los J.M.....	24
Figura 5. Dimensión conflictos de la adicción a los J.M.	26
Figura 6. Dimensión tolerancia de la adicción a los J.M.	28
Figura 7. Dimensión problemas escolares de la adicción a los J.M.	30
Figura 8. Dimensión negación de la adicción a los J.M.	32
Figura 9. Adicción a los juegos móviles en los niños de educación primaria	34
Figura 10. Códigos Frecuentes en niños con Adicción a los J.M. del 1 ^{er} grado de primaria	58
Figura 11. Códigos Frecuentes en niños con Adicción a los J.M. del 2 ^{er} grado de primaria	59
Figura 12. Códigos Frecuentes en niños con Adicción a los J.M. del 3 ^{er} grado de primaria	60
Figura 13. Códigos Frecuentes en niños con Adicción a los J.M. del 4 ^{to} grado de primaria	61
Figura 14. Códigos Frecuentes en niños con Adicción a los J.M. del 5 ^{to} grado de primaria	62
Figura 15. Códigos Frecuentes en niños con Adicción a los J.M. del 6 ^{to} grado de primaria	63
Figura 16. Resumen de Códigos Frecuentes en la Adicción a los Juegos Móviles de estudiantes de Primaria.....	64
Figura 17. Modelo de conductas emergentes en los niños de educación primaria adictos a los J.M.	77

RESUMEN

El objetivo de esta investigación fue identificar y analizar los efectos de la adicción a los juegos móviles en la conducta escolar de los niños de educación primaria en la Institución Educativa Amparo Baluarte 43022 de Moquegua. Utilizando una metodología cualitativa, se recolectaron datos a través de un cuestionario y una guía de observación. La muestra representativa fue de 68 estudiantes de educación primaria. Los principales resultados indicaron un alto nivel de adicción a los juegos móviles en los niños, en varias dimensiones conductuales. En términos de saliencia, los juegos móviles dominan los pensamientos y comportamientos de los niños adictos. En la dimensión de control, los niños muestran incapacidad para regular su uso y experimentan síntomas de abstinencia como ansiedad e irritabilidad cuando no pueden jugar. Académicamente, enfrentan dificultades debido a la falta de concentración y el incumplimiento de tareas. Socialmente, los niños muestran comportamientos egocéntricos y controladores, exacerbando los conflictos interpersonales. Además, enfrentan tensiones y problemas interpersonales, y un 20,6 % necesita jugar cada vez más para alcanzar el mismo nivel de satisfacción, lo que indica un desarrollo de tolerancia similar a otras adicciones. El 38,2 % de los niños adictos minimiza o no reconoce el impacto negativo de los juegos móviles en su vida, reflejando una falta de autoconciencia. Las conclusiones generales sugieren que la adicción a los juegos móviles no solo interfiere con el rendimiento académico de los niños, sino que también afecta su bienestar emocional y sus relaciones sociales.

Palabras clave: juegos móviles, adicción, primaria, conductas emergentes.

ABSTRACT

The objective of this research was to identify and analyze the effects of addiction to mobile games on the school behavior of primary school children at the Amparo Baluarte Educational Institution 43022 in Moquegua. Using a quantitative methodology, data was collected through a questionnaire and an observation guide. The representative sample was 68 primary education students. The main results indicated a high level of addiction to mobile games in children, in several behavioral dimensions. In terms of salience, mobile games dominate the thoughts and behaviors of addicted children. In the control dimension, children show an inability to regulate their use and experience withdrawal symptoms such as anxiety and irritability when they cannot play. Academically, they face difficulties due to lack of concentration and failure to complete tasks. Socially, children show egocentric and controlling behaviors, exacerbating interpersonal conflicts. In addition, they face tensions and interpersonal problems, and 20,6 % need to play more and more to reach the same level of satisfaction, which indicates a development of tolerance similar to other addictions. 38,2 % of addicted children minimize or do not recognize the negative impact of mobile games on their lives, reflecting a lack of self-awareness. The overall findings suggest that mobile game addiction not only interferes with children's academic performance, but also affects their emotional well-being and social relationships.

Keywords: mobile games, addiction, primary, emerging behaviors

JUK'ACHATA

Aka yatxatawi amtawixa, Moquegua markana Institución Educativa Amparo Baluarte 43022 ukana, primaria ukana wawanakaru yatiqawi tuqita, anataña móvil ukana vicio ukana aski lurawinakapa uñt'añataki ukhamaraki uñakipañataki. Mä metodología cualitativa apnaqasa, mä jiskt'awimpi ukhamaraki mä guia de observación ukampiwa yatxatawi apthapita. Muestra representativa ukax 68 primaria ukan yatiqirinakawa. Jilir yatxatäwinakax mä jach'a nivel de adicción de juegos móviles ukan wawanakan uñacht'ayi, walja dimensiones de comportamiento ukanakan. Salencia tuqitxa, móviles ukan anatt'awinakax viciado wawanakan amuyunakapar ukhamarak sarnaqawinakaparuw apnaqapxi. Dimensión de control uksanxa, wawanakaxa uñacht'ayapxiwa mä incapacidad de regulación de su utilización ukatxa experimenta síntomas de abstinencia ukhamaraki ansiedad ukhamaraki irritabilidad kunapachatixa jani anatt'añjamäki ukhaxa. Yatiqañ tuqinx jan walt'awinakan uñjasipxi, kunatix janiw concentración ukat asignaciones ukanak jan phuqhapkiti. Social tuqitxa, wawanakax egocéntrico ukat controlador sarnaqawinak uñacht'ayapxi, ukax jaqinak taypin ch'axwawinakaruw juk'amp jach'anchayi. Ukhamarus, jupanakax tensión ukat jaqi masimp jan walt'awinakampiw uñjasipxi, ukatx 20,6% ukjaniw juk'amp juk'amp qullqit anatt'añax wakisi, pachpa nivel de satisfacción ukar puriñatakiwa, ukax yaqha vicios ukar uñtasit tolerancia ukan jilxatatap uñacht'ayi. 38,2% viciado wawanakax jisk'achapxi jan ukax janiw uñt'apkiti jan walinak móviles anatt'awinakax jakäwinakaparu, ukax jan autoconciencia uñacht'ayi. Taqi kunat yatxatatanakax uñacht'ayiwa, vicio de juegos móviles ukax janiw wawanakan yatiqañ utar sarañapatak jark'kiti jan ukasti chuymapan suma jakasipxañapataki ukhamarak jaqi masimp chikt'atãñapatakiw jan walt'ayaraki.

Jisk'a arunaka: móvil anatt'awinaka, vicio, nayrür, uñtaski uka sarnaqawinaka.

INTRODUCCIÓN

La adicción a los juegos móviles se ha convertido en un fenómeno creciente en todo el mundo, afectando a personas de todas las edades, pero especialmente a niños y adolescentes. Estos dispositivos, que ofrecen una amplia gama de juegos y aplicaciones, pueden llevar a un uso excesivo y problemático. En el contexto escolar, la adicción a los juegos móviles puede tener consecuencias negativas significativas, interfiriendo con el rendimiento académico, el comportamiento social y el bienestar emocional de los estudiantes. Dado el impacto potencialmente perjudicial de esta adicción, es crucial comprender sus efectos específicos en los niños de educación primaria.

El objetivo de esta investigación es identificar y analizar los efectos de la adicción a los juegos móviles en la conducta escolar de los niños de educación primaria en la Institución Educativa Amparo Baluarte 43022 del distrito y provincia de Moquegua durante el año 2023. Para lograr este objetivo, se empleó una metodología cuantitativa, utilizando cuestionarios estructurados para recolectar datos de una muestra representativa de estudiantes. Los cuestionarios se diseñaron para evaluar diversas dimensiones de la adicción a los juegos móviles y sus repercusiones en el rendimiento académico, el comportamiento social y el bienestar emocional.

El capítulo 1 proporciona una revisión detallada de la literatura sobre la adicción a los juegos móviles, incluyendo definiciones, factores de riesgo, y consecuencias conocidas en diferentes contextos. También se discuten teorías relevantes que explican el fenómeno de la adicción tecnológica. El capítulo 2 describe la metodología utilizada en el estudio, detallando el diseño de la investigación, la selección de la muestra, y los procedimientos de recolección y análisis de datos. Se incluyen justificaciones para las elecciones metodológicas y se discuten las posibles limitaciones del estudio.

En el capítulo 3, se presentan y analizan los resultados del estudio, destacando los principales hallazgos en relación con las diferentes dimensiones de la adicción a los juegos móviles. Se discuten las implicaciones de estos resultados y se comparan con los hallazgos de estudios previos. Finalmente, el capítulo 4 ofrece conclusiones generales

basadas en los resultados del estudio y sugiere recomendaciones para futuras investigaciones y prácticas educativas. Se enfatiza la importancia de abordar la adicción a los juegos móviles desde una perspectiva multidimensional para promover el desarrollo integral de los niños en el contexto escolar.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

1.1 Descripción de la Realidad Problemática

En la era digital actual, los dispositivos móviles y los videojuegos se han convertido en una parte integral de la vida cotidiana, especialmente para los niños de edades comprendidas entre 10 y 13 años. Si bien los videojuegos móviles pueden proporcionar entretenimiento y oportunidades para el aprendizaje, también han suscitado preocupaciones significativas sobre el desarrollo saludable de los niños. Uno de los problemas más apremiantes es la adicción a los videojuegos móviles en esta población.

La adicción a los videojuegos móviles se manifiesta como un patrón de comportamiento persistente y recurrente en el que los niños muestran una fuerte dependencia emocional y psicológica de los videojuegos en sus dispositivos móviles. Este fenómeno plantea cuestionamientos cruciales sobre cómo esta adicción afecta la vida diaria y, en particular, la educación de los niños en edades escolares.

El problema central que esta investigación busca abordar es cómo la adicción a los videojuegos móviles impacta negativamente en la conducta, el rendimiento académico y el bienestar emocional de los niños de 10 a 13 años. Esto incluye la falta de interacción social cara a cara, la disminución del rendimiento escolar debido a la falta de concentración y el tiempo dedicado excesivamente a los juegos en detrimento de otras actividades físicas y educativas. En suma, se trata de identificar un conjunto de patrones conductuales que son manifiestas por aquellos niños que sufren de adicción a los videojuegos móviles.

Este problema de investigación se presenta en un contexto crítico en el que se necesita una comprensión profunda para desarrollar estrategias preventivas y de intervención efectivas. Al entender los mecanismos y los efectos de la adicción a los videojuegos móviles en los niños de 10 a 13 años, se podrán diseñar programas educativos

y de concienciación que promuevan un equilibrio saludable entre el uso de la tecnología y otros aspectos importantes del desarrollo infantil.

1.2 Formulación del Problema

1.2.1 Problema General

¿Qué patrones de conducta escolar manifiestan como consecuencia de la adicción a los juegos móviles los niños de educación primaria en la Institución Educativa Amparo Baluarte 43022 del distrito y provincia de Moquegua en el año 2023?

1.2.2 Problemas Específicos

- ¿Cuáles son los patrones de adicción a los juegos móviles en los niños de educación primaria?
- ¿Cuáles son los comportamientos sociales que manifiestan como secuencia a la adicción a los juegos móviles los niños de educación primaria?
- ¿Cuáles son las repercusiones académicas observadas en los niños con adicción a los juegos móviles?
- ¿Qué emociones experimentan los niños con adicción a los juegos móviles?

1.3. Justificación de la Investigación

Desde la visión teórica la adicción a los juegos móviles en niños de educación primaria es un fenómeno creciente que requiere una investigación profunda desde una perspectiva teórica. Desde el punto de vista teórico, esta investigación se fundamenta en teorías del comportamiento y la psicología del desarrollo, que nos permiten comprender los patrones de conducta y los procesos cognitivos involucrados en la adicción a los juegos móviles en niños. Además, se apoya en teorías sociológicas para analizar cómo esta adicción afecta las interacciones sociales y la dinámica familiar de los niños.

Como cuestión práctica este estudio radica en la necesidad urgente de abordar el problema de la adicción a los juegos móviles en niños de educación primaria,

específicamente en la Institución Educativa Amparo Baluarte 43022 en el distrito y provincia de Moquegua. Estos resultados prácticos tienen implicaciones directas en la salud mental y el rendimiento académico de los estudiantes. Al entender los efectos de esta adicción, se podrán desarrollar intervenciones prácticas y programas educativos que ayuden a los niños a desarrollar hábitos de uso saludables y a equilibrar su tiempo entre las actividades escolares, físicas y tecnológicas.

Como cuestión metodológica, esta investigación se justifica por la necesidad de utilizar métodos empíricos sólidos para recopilar datos precisos y confiables sobre el fenómeno de la adicción a los juegos móviles. Se emplearán métodos cualitativos, como entrevistas y grupos focales, para comprender las experiencias y percepciones de los niños, así como de sus padres y maestros. Además, se utilizarán métodos cuantitativos para analizar datos demográficos y patrones de comportamiento. La combinación de métodos cualitativos y cuantitativos permitirá obtener una comprensión integral y detallada de los efectos de la adicción a los juegos móviles en la conducta escolar de los niños de educación primaria en la Institución Educativa Amparo Baluarte 43022 del distrito y provincia de Moquegua en el año 2023.

1.4. Objetivos

1.4.1 Objetivo General

Identificar patrones de conducta escolar manifiestas como consecuencia de la adicción a los juegos móviles en los niños de educación primaria en la Institución Educativa Amparo Baluarte 43022 del distrito y provincia de Moquegua en el año 2023.

1.4.2 Objetivos Específicos

- Identificar los patrones de adicción a los juegos móviles en los niños de educación primaria.
- Observar los comportamientos sociales que manifiestan como secuencia de la adicción a los juegos móviles los niños de educación primaria.

- Identificar las repercusiones académicas observadas en los niños con adicción a los juegos móviles.
- Observar las emociones experimentan los niños con adicción a los juegos móviles.

1.5. Hipótesis

Siendo una investigación cualitativa no se requiere hipótesis inicial. Debido a que este enfoque permite que los hallazgos emerjan de los datos, en lugar de ser guiados por una hipótesis (Creswell, 2013; Patton, 2015).

Sin embargo, al finalizar este trabajo podemos asumir como hipótesis de orientación de lectura:

“La adicción a los juegos móviles en niños de educación primaria genera conductas negativas en el bienestar emocional, las relaciones sociales y el rendimiento académico de los niños de educación primaria en la Institución Educativa Amparo Baluarte 43022 del distrito y provincia de Moquegua”.

1.6 Limitaciones

Como primera limitación se considera a la muestra, ya que para su realización se tomo como muestra a los niños de educación primaria de una sola institución educativa. Por otro lado, se puede considerar como limitación de nuestro estudio es el uso de auto reporte, lo que podría haber introducido sesgos en los datos. Futuras investigaciones deberían incluir observaciones directas y entrevistas con padres y maestros para una comprensión más completa.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

El estudio de Aguirre (2022) considera entre sus objetivos determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en el alumnado de secundaria de un centro escolar de Lima Metropolitana en el año 2022. La muestra consistió en 831 estudiantes de secundaria y se utilizó un diseño correlacional no experimental de corte transversal. Esta recolección de datos, se emplearon la escala de adicción a videojuegos de Cholíz y Marco (2011), que fue adaptada por Salas-Blas et al. (2017), y el cuestionario de Agresividad de Buss y Perry (1992), que también fue por Matalinares et al. (2012). Los resultados del trabajo mostraron una correlación significativa entre la adicción a los videojuegos y la agresividad, con una correlación baja positiva. Además, se encontraron correlaciones validas entre la adicción y las dimensiones de agresión física, agresión verbal, hostilidad e ira. Se concluyó que un mayor nivel de adicción a los videojuegos está asociado con un mayor nivel de agresividad. (p. 23)

El estudio realizado por Ávila (2022) tuvo como objetivo evaluar la asociación entre el nivel de estrés y la presencia de Trastorno de Juego en Internet (IGD) en una muestra de adolescentes de Piura. Se llevó a cabo un estudio transversal comparativo con una muestra de 164 adolescentes de un colegio privado. Se utilizó una ficha de recolección de datos que incluía información general, la Escala IGD20, la Escala Magallanes del nivel de estrés y el Apgar familiar. Mediante estadísticos adecuados (Poisson), se identificó la razón de prevalencia con un intervalo de confianza del 95 %. Los primeros resultados indicaron que, por cada aumento en un punto del estrés (según escala), la prevalencia de IGD aumentaba cinco veces. La prevalencia de IGD en la muestra fue del 27,8 % y el nivel de estrés tuvo una mediana de 25 puntos. Se concluyó que el estrés está asociado al IGD en adolescentes de Piura, además de otros factores como ser del sexo masculino y tener una familia gravemente disfuncional. (p. 18)

Calla (2020) Se trabajo bajo el objetivo de determinar la relación entre adicción a los videojuegos y rendimiento académico en tiempos de pandemia en alumnos del sexto grado del nivel primario de una institución educativa pública, Juliaca, Perú. El estudio utilizó un diseño no experimental, transversal y relacional, con una muestra de 100 alumnos del 6^{To} grado de ambos sexos. Para recolectar los datos, se utilizó la Escala HAMM-1ST de Videojuegos y las evaluaciones registradas en el 2021. Los resultados mostraron que no existe una relación entre la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico a un nivel de $R\rho = 96,1 \%$. Además, no se encontró correlación significativa entre las dimensiones de la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico. En suma, no se halló relación entre variables en juego. lo cual nos permite visualizar que los resultados entre estos estudios indican una variabilidad condicionada de estas variables. (p. 12)

Reynalte (2021) El objetivo de la investigación fue identificar la relación entre adicción a videojuegos y bienestar psicológico en estudiantes universitarios de Lima Metropolitana. El estudio utilizó un diseño que no es experimental y de tipo descriptivo en su primera etapa y correlacional en una segunda etapa, con una muestra de 447 universitarios de ambos sexos, de 18 a 30 años, provenientes de universidades públicas y privadas. Se emplearon la Escala de Adicción a Videojuegos-GAS y la Escala de Bienestar Psicológico de BIEPS-A. Bajo estos instrumentos que proporcionaron resultados indicaron una relación alta, inversa entre la variable adicción a los videojuegos y la variable bienestar psicológico. Se encontró que el 22,3 % de los estudiantes presentaba una grave adicción a los videojuegos, mientras que solo el 29,7 % mostraba un buen nivel de bienestar psicológico. Además, se hallaron correlaciones altas e inversas entre la adicción a los videojuegos y las dimensiones de vínculos sociales, aceptación/control de situaciones, autonomía y proyectos del bienestar psicológico. (p. 52)

González (2014) destaca que la adolescencia es una etapa crítica para el desarrollo de la madurez psicológica y la construcción de la identidad personal. Durante este periodo, las relaciones con los compañeros ganan en importancia, intensidad y estabilidad, convirtiéndose en el principal contexto de socialización y una fuente crucial

de apoyo. Para lograr buenas relaciones sociales y desarrollar un sentido de ajuste social, los adolescentes necesitan poseer habilidades sociales adecuadas. Sin embargo, cuando estas habilidades no se desarrollan correctamente, existe una mayor probabilidad de sufrir alteraciones psicológicas, entre ellas, adicciones como la de los videojuegos. (p 18)

2.2 Bases Teóricas

2.2.1 Los Video juegos

Un videojuego, también conocido como juego de video, es una forma de entretenimiento electrónico en la cual una o más personas interactúan con un dispositivo que muestra imágenes de video, utilizando un controlador. Este dispositivo, comúnmente referido como "plataforma", puede ser una computadora, una máquina arcade, una videoconsola o un dispositivo portátil como un teléfono móvil (Choliz y Marco, 2011). Cada año, los videojuegos se consolidan como una de las principales industrias dentro del arte y el entretenimiento, atrayendo a millones de jugadores alrededor del mundo (Gentile, 2009).

Generalmente, los videojuegos crean entornos y situaciones virtuales donde los jugadores pueden controlar uno o varios personajes, o cualquier otro elemento del entorno, con el objetivo de alcanzar ciertos objetivos establecidos dentro de reglas predeterminadas (Przybylski & Weinstein, 2012). Según el tipo de videojuego, una partida puede ser jugada por una sola persona contra la máquina, por dos o más personas en el mismo dispositivo, o por múltiples jugadores a través de una red local (LAN) o en línea mediante Internet. Estos jugadores pueden competir entre sí o colaborar para vencer a la máquina (Anderson y Dill, 2000). Los géneros más comunes de videojuegos incluyen acción, rol, estrategia, simulación, deportes y aventura (Young, 1998).

Los videojuegos funcionan gracias a un software específico que se ejecuta en una máquina equipada con dispositivos de entrada y salida, es decir, el hardware. Este software procesa las acciones de los jugadores y las representa visualmente en la pantalla, permitiendo una experiencia interactiva y envolvente (Griffiths, 2000). La combinación

de gráficos avanzados, mecánicas de juego innovadoras y narrativas complejas ha hecho que los videojuegos evolucionen significativamente, convirtiéndose en una forma de arte que combina creatividad y tecnología de manera única (Kowert & Oldmeadow, 2015).

Además de su función principal como entretenimiento, los videojuegos han encontrado aplicaciones en diversas áreas como la educación, la salud y la formación profesional. En el ámbito educativo, se utilizan para enseñar habilidades específicas, promover el pensamiento crítico y mejorar la coordinación mano-ojo (Ávila, 2022). En la salud, los videojuegos se emplean en terapias para la rehabilitación física y mental, proporcionando una forma interactiva y motivadora de tratamiento (Calla, 2020). En la formación profesional, los simuladores de videojuegos ayudan a entrenar a pilotos, cirujanos y otros profesionales en un entorno controlado y seguro (Reynalte, 2021). Esta multifuncionalidad destaca la versatilidad y el impacto positivo que los videojuegos pueden tener más allá del entretenimiento (González, 2014).

2.2.2 Definición de Video Juegos

Los videojuegos son dispositivos que contienen mandos o controles, capaces de ingresar a la simulación de juegos en la pantalla ya sea de un tv, una computadora u cualquier otro aparato. Para García (2005), un videojuego es un programa informático interactivo destinado al entretenimiento que puede funcionar en diversos dispositivos: ordenadores, consolas, teléfonos móviles, etcétera; integra audio y vídeo, y permite disfrutar de experiencias que, en muchos casos, sería muy difícil de vivir en la realidad.

El videojuego se diseñó tanto para proporcionar sensaciones de juego en general como para el desarrollo de trabajos a nivel profesional, así como educativas o de salud. Se basa en establecer una conexión entre uno o varios jugadores mediante un controlador y un dispositivo que tiene la capacidad de ejecutar el juego. Este equipo puede ser una computadora o cualquier equipo portátil como un teléfono personal, a los cuales se denominan "plataformas". Aunque originalmente su denominación "video" en "videojuego" hacía referencia a un visualizador de gráficos rasterizados, actualmente se utiliza para describir cualquier tipo de visualizador.

2.2.3 Clases de Videojuegos

Los videojuegos se clasifican en diferentes clases basándose en factores como el sistema mismo de juego, el tipo de interactividad con el personaje al frente (jugador) y los objetivos. El desarrollo de estos equipos de videojuegos ha llevado a una serie de cambios que cada vez cuenta con mayores atributos, impulsada por los avances tecnológicos. Algunos de los géneros de videojuegos que tienen más demanda incluyen una serie de propiedades. Además, es común encontrar videojuegos que combinan elementos de diferentes géneros, dando lugar a géneros mixtos como rol-acción o aventura-acción.

2.2.4 Los Juegos en el Celular

Los teléfonos móviles se han convertido recientemente en plataformas de entretenimiento versátiles. Este tipo de equipo permite jugar utilizando las tecnologías de comunicación presentes en el teléfono, por ejemplo, mensaje de texto (SMS), mensaje multimedia (MMS) o GPRS. Sin embargo, los juegos que se descargan a teléfonos móviles y se juegan utilizando tecnologías incluidas en el dispositivo son cada vez más comunes.

Los juegos para móviles generalmente se descargan a través de la red del operador de telefonía móvil, pero en algunos casos también se cargan en los teléfonos móviles de fábrica, o mediante conexión de infrarrojos, Bluetooth o con tarjetas de memoria. Las tecnologías utilizadas son DoJa de DoCoMo, J2ME (Java 2 micro edition o Java ME), BREW (Binary Runtime for Wireless) de Qualcomm o ExEn (Execution Environment) de Infusio.

2.2.5 Impacto en la Conducta Escolar de los Juegos Moviles

La amplia adopción de dispositivos móviles con capacidades avanzadas de procesamiento y comunicación ha mostrado el significativo potencial de utilizar PDA (Asistentes Digitales Personales) en el ámbito educativo. Estas herramientas destacan por

su capacidad de procesamiento, la integración de contenido multimedia y sus opciones de comunicación, lo que las convierte en recursos ideales para diseñar actividades educativas divertidas y atractivas para los estudiantes.

La literatura ha comenzado a estudiar los comportamientos de las personas que transportan cotidianamente materiales de trabajo o entretenimiento (Chipcase y Persson, 2005) como una forma de mejorar los diseños de los usos de los dispositivos móviles. De esta forma, el diseño de dispositivos móviles a partir del uso cotidiano que le dan sus usuarios finales ha permitido avanzar en la construcción de escenarios de uso centrados en el usuario (Kangas y Kinnunen, 2005)

Diversos autores se han interrogado respecto del potencial pedagógico de los dispositivos móviles (Facer et al., 2004). Algunas experiencias que se realizaron En EE.UU. han dado cuenta que el PocketPC son mecanismos capaces de realizar las mismas actividades que el papel, aun así su valor agregado se caracteriza por ser colaborativo, entre muchas otras acciones. Se han desarrollado experiencias de uso de la PDA en aprendizaje colaborativo, aprovechando la movilidad del dispositivo para devolver naturalidad al aprendizaje de los alumnos y promover la negociación de sentido del conocimiento en el aula (Cortez, et al. 2005).

2.2.6 Adicción a los Juegos Móviles

Los elementos diagnósticos esenciales de las adicciones son la dependencia psicológica y los efectos perjudiciales (Griffits 2000). La dependencia psicológica se caracteriza por un deseo intenso, ansia o pulsión irresistible (craving), concentración extrema de la atención, y cambios en el estado de ánimo (una creciente sensación de tensión antes de iniciar la conducta; placer, alivio o incluso euforia durante la actividad; y agitación o irritabilidad si no se puede realizar la conducta). Además, incluye la incapacidad de control y una sensación de impotencia. Para que los efectos sean considerados perjudiciales, deben ser graves y afectar a nivel personal como a nivel corporativo o social.

Los síntomas deben manifestarse de manera prolongada en periodos de mucha duración. Según el DSM-IV, la duración para considerarse perjudicial y diagnosticar dependencia de sustancias es de 12 meses. En el caso de Internet y los dispositivos móviles, es común que el efecto novedad provoque un uso intensivo por un tiempo limitado, seguido de una reducción espontánea. Este patrón puede ocurrir con personas nuevas en el uso de aplicaciones de Internet o móviles. Sin embargo, no es posible establecer un límite de tiempo fijo para diferenciar entre el uso adaptativo y el uso adictivo, ya que depende del tipo de aplicación y del propósito de la conexión (laboral, académico o recreativo) (DSM-IV, 1994). Además, con la disponibilidad de ADSL, el sujeto debe poseer acceso a una línea y estar permanentemente conectado.

En una adicción, pueden surgir síntomas adicionales como la tolerancia y la abstinencia, la negación, la ocultación o minimización del problema, el sentimiento de culpa, la disminución de la autoestima y el riesgo de recaída y reinstauración de la adicción. Además, es común observar conductas evasivas y una fuerte dependencia emocional hacia la actividad adictiva. A continuación, utilizando los criterios previamente mencionados, se procederá a analizar si los fenómenos psicológicos y físicos descritos en la literatura científica respecto al uso problemático de Internet y dispositivos móviles permiten clasificar este comportamiento como una adicción. Este análisis ayudará a entender mejor la gravedad del problema y a desarrollar estrategias más efectivas para su tratamiento y prevención.

2.2.7 Juegos Mviles como Problema en la Conducta Escolar

Los dispositivos móviles están transformando la manera en que los niños y adolescentes se relacionan en el entorno escolar. Estos jóvenes permanecen en contacto constante, interactúan, conversan, se envían mensajes por WhatsApp, comparten fotografías y vídeos, hacen bromas y forjan amistades. Sin embargo, no todo es positivo; uno de los fenómenos más destacados actualmente es el uso de WhatsApp. Esta poderosa herramienta grupal, si bien puede ser extremadamente útil, también conlleva riesgos significativos para los adolescentes cuando se utiliza de manera inapropiada. Puede facilitar la propagación de imágenes y vídeos inadecuados, difundir rumores a una

velocidad alarmante y contribuir al acoso escolar, entre otros problemas. Su uso correcto puede ser muy beneficioso, pero su mal uso puede tener consecuencias graves.

Por otro lado, los videojuegos han emergido como un fenómeno cultural que nos ha tomado por sorpresa. En muchos países, los videojuegos se consideran una industria cultural, al mismo nivel que el cine y la música. Su evolución de este tipo de tecnologías es imparable. Entre las principales motivaciones para que los niños consuman tecnologías es la diversión que les proporcionan, y los juegos son el principal referente en este aspecto. Pero también se puede hacer un uso inadecuado de ellos y pueden causarles problemas tanto por interferencias con el tiempo de estudio, como por la exposición a contenidos violentos o por el aislamiento social concomitante a pasar excesivo tiempo jugando (Garrote 2013).

2.3 Conceptos Claves

Aprendizaje: “Es un proceso de cambio en el cual adquiere un conjunto de conocimientos, habilidades y destrezas, que se evidencia a través de los resultados (notas) que obtiene el alumno luego de un proceso de evaluación” (García, 2015, p. 118).

Adición a los juegos móviles: Se refiere a un patrón de comportamiento compulsivo y excesivo en el cual un individuo se involucra en juegos móviles de forma persistente, a pesar de las consecuencias negativas (Kuss y Griffiths, 2012).

Conducta escolar: Se refiere a los comportamientos y actitudes de los estudiantes en el entorno escolar, incluyendo el rendimiento académico, la interacción social y su bienestar emocional (Wentzel y Miele, 2016).

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. Tipo y Diseño de Investigación

3.1.1. Tipo

Por su aporte al conocimiento, tratamos con un trabajo básico. Como resultado genera conocimientos sobre las consecuencias en la conducta escolar de la adicción a los juegos móviles. Conforme al procesamiento de información prioriza la cualificación, por tanto, es una investigación cualitativa.

3.1.2. Nivel

La profundización de las metas investigativas y la forma en que se condujo la investigación lo ubican en el nivel exploratorio.

3.1.3. Diseño de Investigación

El investigador no realizó ninguna intervención directa sobre la muestra por consiguiente tiene diseño no experimental. La obtención de la información fue en un solo momento, mientras que según sus etapas el diseño secuencial, donde en la primera etapa se realiza un diagnóstico (cuantitativo) y en la segunda etapa se basó en la teoría fundamentada (cualitativa).

3.2. Identificación de las Variables de Estudio

Variable	Concepto	Dimensiones	Escala	Instrumento
V1: La adicción a los juegos móviles	<i>Adicción a los juegos móviles:</i> Patrón de comportamiento compulsivo y excesivo en el cual un individuo se involucra en juegos móviles de forma persistente, a pesar de las consecuencias negativas (Kuss y Griffiths, 2012)	Saliencia Descontrol Abstinencia Conflictos Tolerancia Problemas escolares Negación	Dicotómica Si No	Ficha de Evaluación Adicción a los juegos móviles
V2: Conducta escolar	<i>Conducta escolar:</i> Comportamientos y actitudes de los estudiantes en el entorno escolar, incluyendo el rendimiento académico, la interacción social y su bienestar emocional (Wentzel y Miele, 2016).	Interacción social Control de las interacciones sociales Responsabilidad académica Rendimiento académico	No requiere escala	Ficha Observación 1

3.3 Muestra

Conforme a las indagaciones previas la muestra está conformada por los 68 niños con síntomas de adicción a los juegos móviles de educación primaria pertenecientes a la institución educativa Amparo Baluarte 43022 del distrito y provincia de Moquegua.

3.4 Técnicas e Instrumentos de Recolección de datos

En relación a las técnicas, las cuales nos indican la forma como se subirán los datos se utilizará como técnica la observación y el cuestionario. Los instrumentos son la guía de observación y el cuestionario.

Se utilizo el cuestionario de Game Addiction Scale Short Versión (GAS-SF) del autor Lemmens et al., (2009). Adaptado para una población latina por Jordan y Simkin, (2023). Es una escala que mide siete dimensiones (Saliencia, Tolerancia, Modificación del humor, la abstinencia, Recaída, el conflicto y Problemas. Habiendo sido validada para esta población no requirió de procesos de validación.

La guía de observación fue elaborada por el investigador, debido a su naturaleza no requiere de procesos de validación rigurosa (Saldaña, 2021), sin embargo, se solicitó la opinión de 03 expertos a fin que se pronuncien sobre la presente guía. A opinión de los jurados la guía de observación no requirió de mayores ajustes.

3.5 Estrategia para la recolección de datos

- Se coordinó con las autoridades de la institución para obtener los permisos requeridos para la recolección de la información.
- Se realizó la inmersión inicial a fin de determinar la muestra inicial, seguidamente se pudo concordar con los docentes de la institución en la muestra final de niños con adicción a los juegos móviles.
- Otra tarea que se realizó fue preparar a los docentes de aula a fin de que registren sus observaciones en la guía previamente elaborada.
- Bajo el umbral de las acciones anteriores se verificó que los docentes registren sus observaciones.

3.6 Procesamiento de la información y métodos de análisis estadísticos

- Todos los datos provenientes del cuestionario se ingresaron al software estadístico SPSS, con el cual se procesó. Se aplicaron estadísticos de frecuencias.
- La información proveniente de la guía de la entrevista se procesó mediante el software estadístico Atlas.ti 24, para su procesamiento se realizó mediante los procesos de la teoría fundamentada, que consistió en la codificación abierta, luego la codificación axial y por último la codificación selectiva.

3.7 Instrumentos, equipos, materiales e insumos

No fue necesario el empleo de equipos ni materiales especializados, por lo que solo se requiere materiales de escritorio y una PC.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. Resultados de Características Demográficas de la Muestra

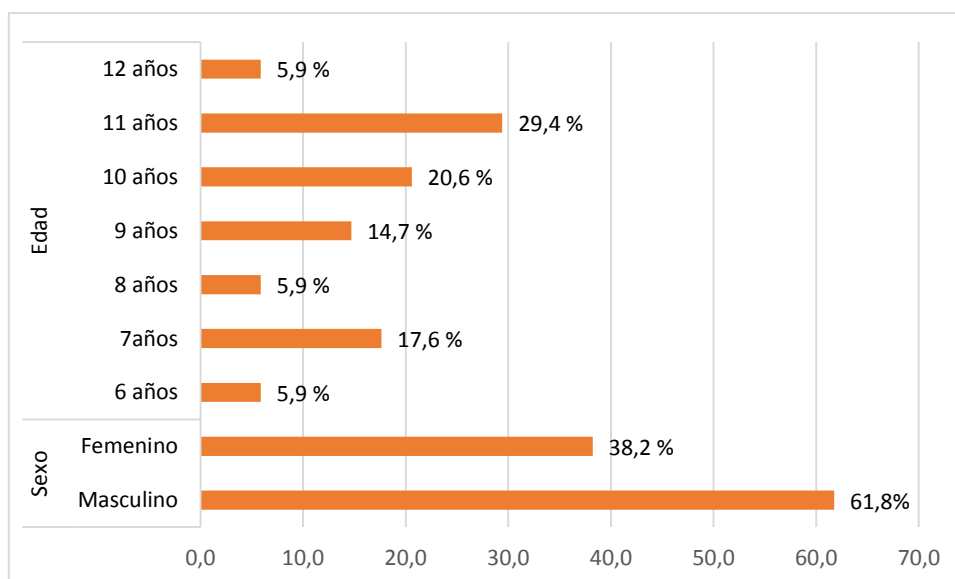
Tabla 1

Características demográficas de la muestra

Variable	Categoría	Porcentaje
Sexo	Masculino	61,8
	Femenino	38,2
Edad	6 años	5,9
	7 años	17,6
	8 años	5,9
	9 años	14,7
	10 años	20,6
	11 años	29,4
	12 años	5,9

Figura 1

Características demográficas de la muestra



Interpretación

La mayoría de los alumnos de educación primaria son de sexo masculino, representando el 61,8 % del total con 42 participantes. Las alumnas femeninas constituyen el 38,2 %, sumando 26 participantes. Esto indica una mayor prevalencia de niños en comparación con niñas en la muestra analizada. La diferencia significativa sugiere que las estrategias pedagógicas y de recursos podrían necesitar ajustes para abordar las necesidades de una población mayoritariamente masculina.

La distribución de edades de los alumnos de educación primaria muestra una variabilidad considerable. La mayoría de los alumnos tiene 11 años, representando el 29,4 % del total con 20 participantes, seguido por los de 10 años, que constituyen el 20,6 % con 14 participantes. Los alumnos de 7 años también tienen una presencia notable, representando el 17,6 % con 12 participantes. Los alumnos de 9 años forman el 14,7 % del total con 10 participantes. Los grupos de edad menos representados son los de 6, 8 y 12 años, cada uno con un 5,9 % y 4 participantes. Esta distribución sugiere una mayor concentración de alumnos en los grupos de 10 y 11 años, lo cual podría influir en la planificación de actividades y recursos educativos específicos para estas edades dominantes.

4.2. Caracterización de Adicción a los Juegos Móviles en los Niños de Educación Primaria

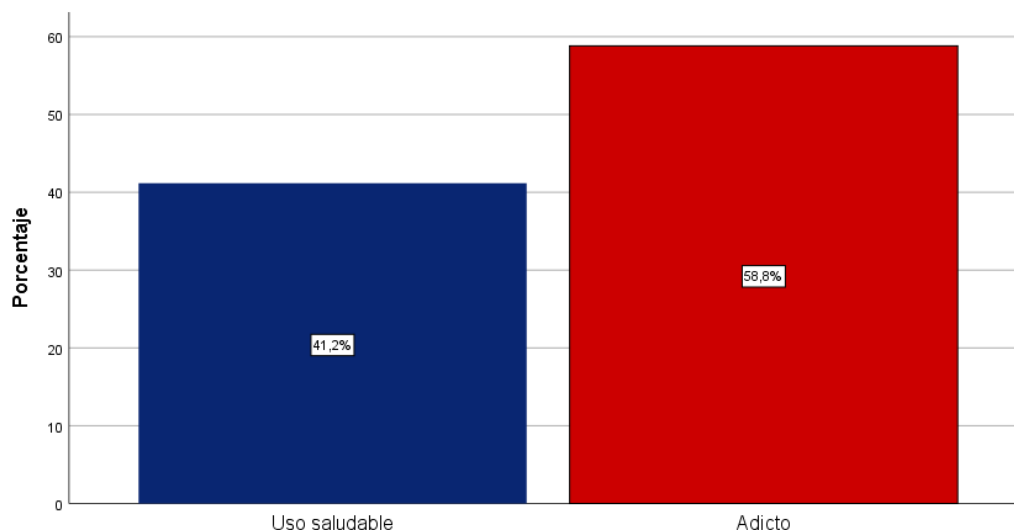
Tabla 2

Dimensión saliencia de la adicción a los J.M.

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Uso saludable	28	41,2
Adicto	40	58,8
Total	68	100,0

Figura 2

Dimensión saliencia de la adicción a los J.M.



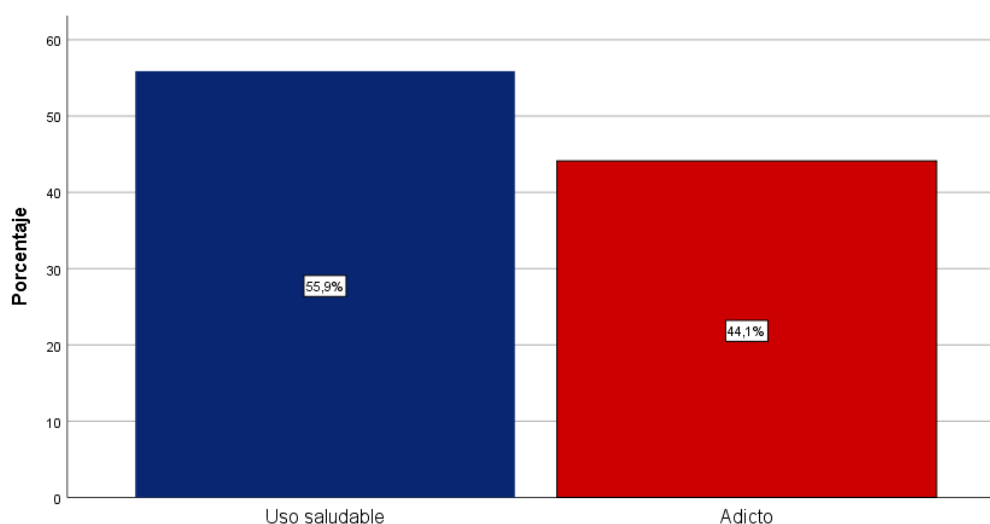
Interpretación

La Tabla 2 revela que un 41,2 % de los niños de educación primaria mantiene un uso saludable de los juegos móviles, lo que indica que estos niños no permiten que los juegos dominen sus pensamientos, emociones o comportamientos. Este grupo equilibra adecuadamente el tiempo dedicado a los juegos móviles con otras actividades importantes como estudios, relaciones sociales y hobbies. Por otro lado, un 58,8 % de los niños se encuentra en el nivel de adicción en términos de saliencia. Estos niños priorizan los juegos móviles sobre otras actividades esenciales, lo que podría impactar negativamente su rendimiento académico y bienestar general.

En resumen, la mayoría de los niños de la muestra total de 68 presenta un nivel de adicción a los juegos móviles, lo que destaca la necesidad de intervenciones. Estas intervenciones deberían centrarse en reducir el tiempo de juego y promover un equilibrio saludable entre el uso de la tecnología y otras actividades diarias. La prevalencia significativa de la adicción subraya la importancia de monitorear y guiar el uso de juegos móviles entre los niños para prevenir posibles efectos negativos en su desarrollo y bienestar integral.

Tabla 3*Dimensión control de la adicción a los J.M.*

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Uso saludable	38	55,9
Adicto	30	44,1
Total	68	100,0

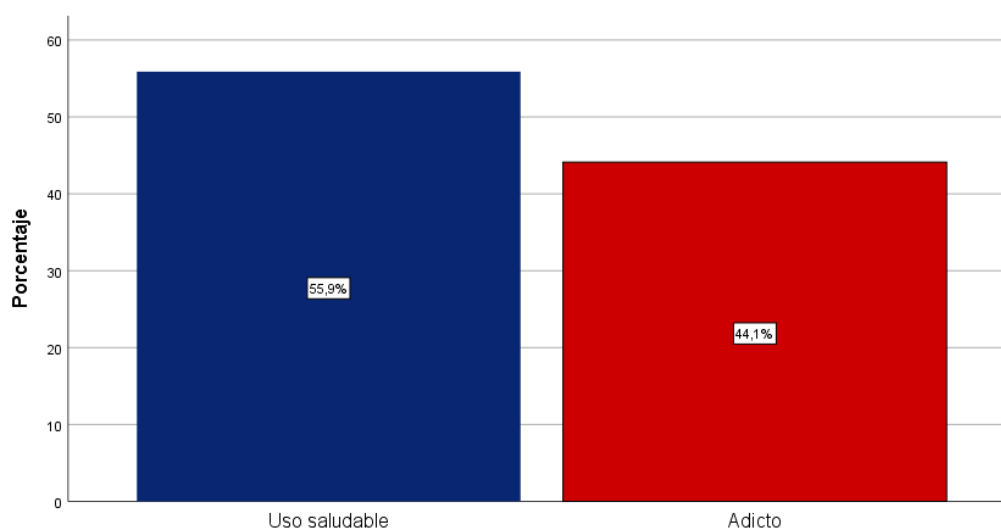
Figura 3*Dimensión control de la adicción a los J.M.***Interpretación**

La Tabla 3 muestra la distribución de los niveles de control de la adicción a los juegos móviles entre los niños de educación primaria. Un 55,9 % de los niños demuestra un uso saludable de los juegos móviles, lo que indica que estos niños tienen la capacidad de regular y limitar su tiempo de juego. Estos niños pueden dejar de jugar fácilmente cuando es necesario y no sienten una necesidad constante de jugar, lo que sugiere una adecuada autodisciplina y autorregulación. Este grupo no experimenta una interferencia significativa en sus responsabilidades diarias ni en su bienestar general debido a los juegos móviles.

Por otro lado, un 44,1 % de los niños se clasifica en el nivel de adicción en términos de control. Estos niños luchan por limitar su tiempo de juego y muestran comportamientos compulsivos relacionados con los juegos móviles. A menudo priorizan el juego sobre otras actividades importantes y pueden experimentar ansiedad o irritabilidad cuando no pueden jugar. Esta falta de control puede tener consecuencias negativas en su rendimiento académico, relaciones interpersonales y salud mental. La significativa proporción de niños con problemas de control subraya la necesidad de intervenciones específicas para ayudarles a desarrollar mejores estrategias de autorregulación y equilibrio en el uso de la tecnología.

Tabla 4*Dimensión abstinencia de la adicción a los J.M.*

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Uso saludable	38	55,9
Adicto	30	44,1
Total	68	100,0

Figura 4*Dimensión abstinencia de la adicción a los J.M.***Interpretación**

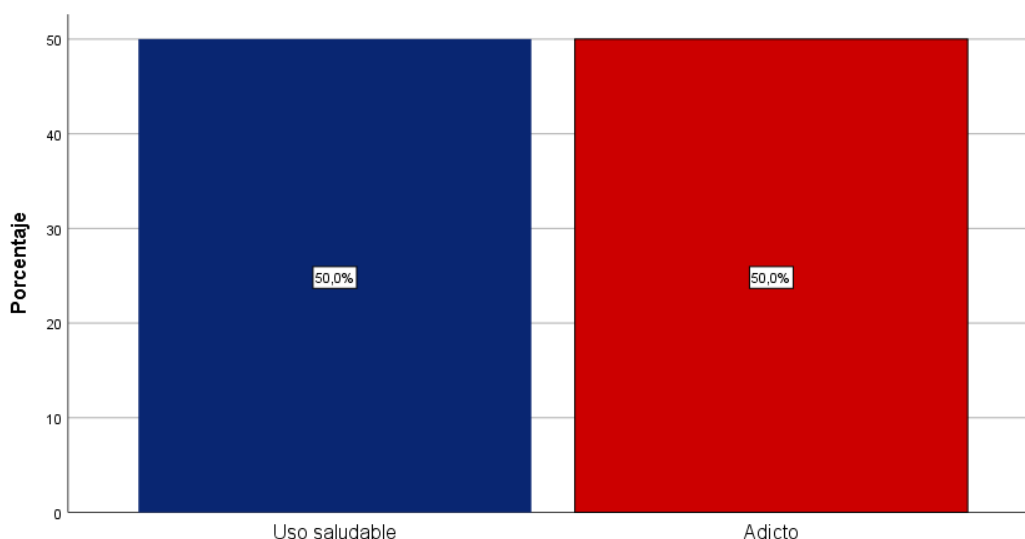
La Tabla 4 muestra los niveles de abstinencia en la adicción a los juegos móviles entre los niños de educación primaria. Un 55,9 % de los niños presenta un uso saludable, lo que sugiere que estos niños no experimentan síntomas de abstinencia significativos cuando no pueden jugar. Este grupo es capaz de dejar los juegos móviles sin sentir ansiedad, irritabilidad u otros efectos negativos, indicando una relación equilibrada y controlada con los juegos móviles. Esto implica que estos niños pueden manejar adecuadamente su tiempo y actividades sin depender de los juegos móviles para su bienestar emocional.

En contraste, un 44,1 % de los niños muestra signos de adicción en términos de abstinencia. Estos niños experimentan dificultades emocionales y físicas cuando no

pueden jugar, como ansiedad, irritabilidad o malestar. Esta dependencia de los juegos móviles puede interferir con su capacidad para participar en otras actividades y cumplir con sus responsabilidades diarias. La alta proporción de niños que enfrentan problemas de abstinencia subraya la importancia de implementar estrategias de intervención que ayuden a reducir la dependencia y fomentar un uso más equilibrado y saludable de los juegos móviles.

Tabla 5*Dimensión conflictos de la adicción a los J.M.*

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Uso saludable	34	50,0
Adicto	34	50,0
Total	68	100,0

Figura 5*Dimensión conflictos de la adicción a los J.M.***Interpretación**

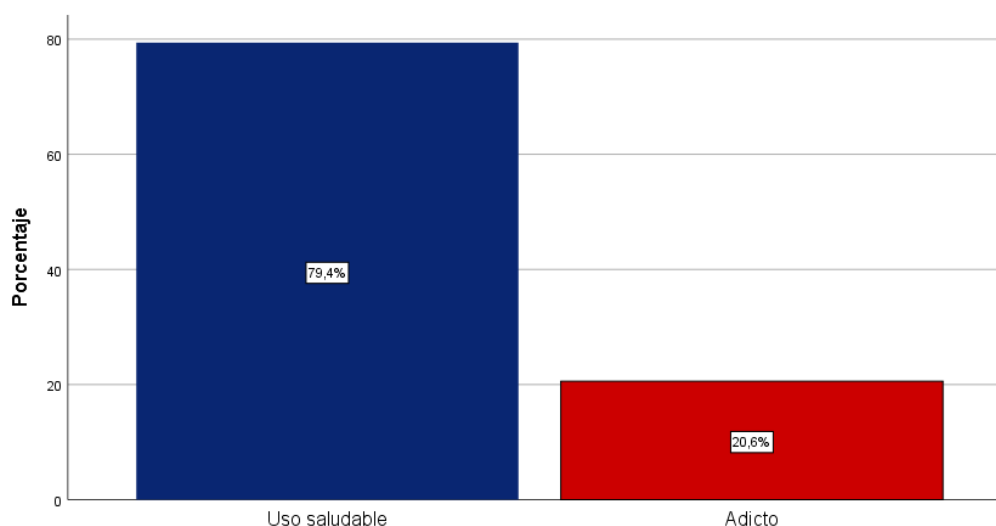
La Tabla 5 revela una distribución equitativa entre los niveles de uso saludable y adicción en términos de conflictos relacionados con la adicción a los juegos móviles entre los niños de educación primaria. Un 50 % de los niños mantiene un uso saludable, lo que indica que estos niños no experimentan conflictos significativos debido a los juegos móviles. Este grupo puede equilibrar su tiempo de juego con sus responsabilidades diarias y relaciones personales, sin que el juego genere problemas o tensiones en su vida cotidiana.

Por otro lado, el otro 50 % de los niños muestra signos de adicción en términos de conflictos. Estos niños experimentan tensiones y problemas relacionados con su uso de

juegos móviles, afectando negativamente sus estudios, relaciones familiares y sociales. La presencia de conflictos puede reflejar una dependencia excesiva y priorización de los juegos móviles sobre otras actividades importantes. Esta situación destaca la necesidad urgente de intervenciones que aborden estos conflictos y promuevan un uso más equilibrado y saludable de los juegos móviles, ayudando a los niños a manejar mejor sus relaciones y responsabilidades.

Tabla 6*Dimensión tolerancia de la adicción a los J.M.*

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Uso saludable	54	79,4
Adicto	14	20,6
Total	68	100,0

Figura 6*Dimensión tolerancia de la adicción a los J.M.***Interpretación**

La Tabla 6 muestra los niveles de tolerancia en la adicción a los juegos móviles entre los niños de educación primaria. Un 79,4 % de los niños presenta un uso saludable, lo que indica que estos niños no necesitan aumentar constantemente el tiempo de juego para alcanzar el mismo nivel de satisfacción y disfrute. Estos niños pueden disfrutar de los juegos móviles sin que se conviertan en una actividad cada vez más dominante en su vida, lo cual sugiere una relación controlada y equilibrada con los juegos.

Por otro lado, un 20,6 % de los niños muestra signos de adicción en términos de tolerancia. Estos niños necesitan jugar cada vez más para obtener el mismo nivel de satisfacción, lo que puede llevar a un aumento progresivo en el tiempo dedicado a los

juegos móviles. Esta creciente tolerancia puede interferir con sus actividades diarias y responsabilidades, indicando un posible desarrollo de dependencia. La significativa minoría de niños con problemas de tolerancia subraya la importancia de monitorear y regular el uso de juegos móviles, implementando estrategias preventivas y educativas para evitar la progresión hacia una adicción más severa.

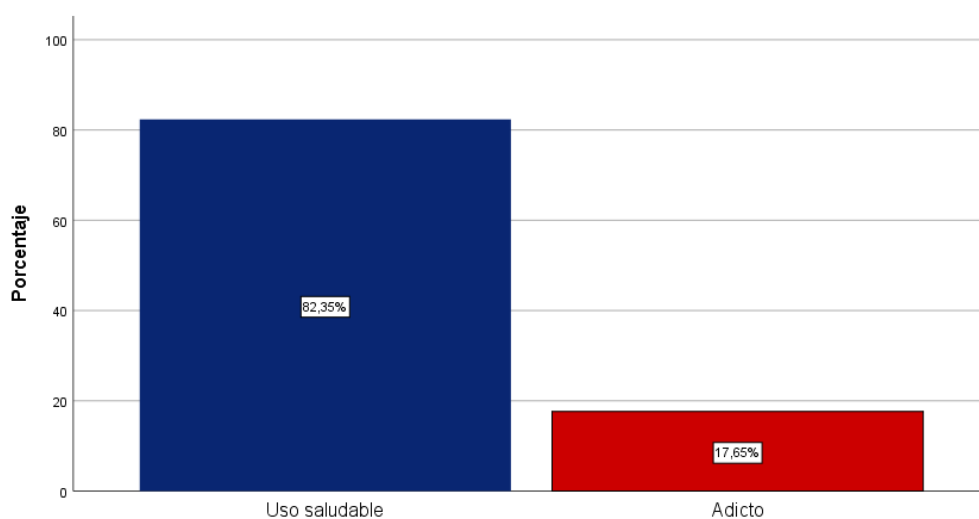
Tabla 7

Dimensión problemas escolares de la adicción a los J.M.

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Uso saludable	56	82,4
Adicto	12	17,6
Total	68	100,0

Figura 7

Dimensión problemas escolares de la adicción a los J.M.



Interpretación

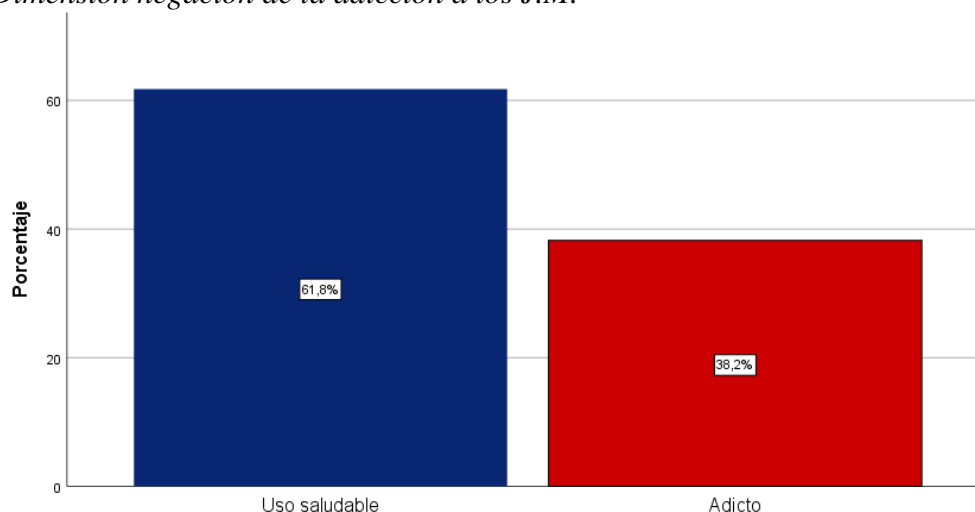
La Tabla 7 revela que un 82,4 % de los niños de educación primaria mantiene un uso saludable de los juegos móviles en términos de problemas escolares. Esto indica que la gran mayoría de los niños no experimenta interferencias significativas en su rendimiento académico debido al uso de juegos móviles. Estos niños pueden equilibrar adecuadamente su tiempo de juego con sus responsabilidades escolares, lo cual sugiere que los juegos no afectan negativamente su concentración, desempeño y participación en actividades educativas.

En contraste, un 17,6 % de los niños muestra signos de adicción en términos de problemas escolares relacionados con los juegos móviles. Este grupo enfrenta dificultades académicas debido a su uso excesivo de juegos móviles, lo cual puede manifestarse en

bajas calificaciones, falta de atención en clase, y dificultades para completar tareas y estudiar. La presencia de problemas escolares en casi una quinta parte de los niños subraya la necesidad de intervenciones específicas que ayuden a estos niños a gestionar su tiempo de manera más efectiva y a reducir el impacto negativo de los juegos móviles en su educación.

Tabla 8*Dimensión negación de la adicción a los J.M.*

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Uso saludable	42	61,8
Adicto	26	38,2
Total	68	100,0

Figura 8*Dimensión negación de la adicción a los J.M.***Interpretación**

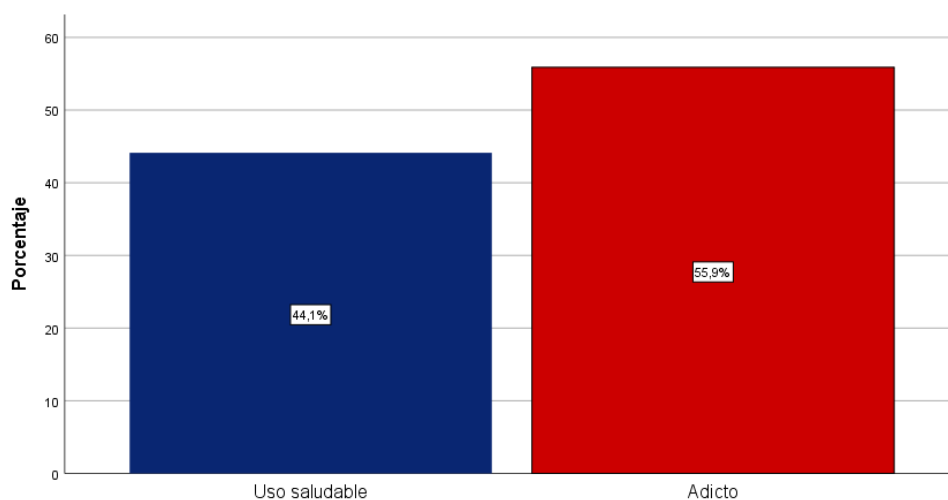
La Tabla 8 muestra los niveles de negación en la adicción a los juegos móviles entre los niños de educación primaria. Un 61,8 % de los niños se encuentra en un nivel de uso saludable, lo que indica que estos niños reconocen y aceptan la cantidad de tiempo que dedican a los juegos móviles y no muestran signos de negación. Estos niños pueden identificar adecuadamente su comportamiento de juego y sus posibles efectos, lo que sugiere una mayor conciencia y control sobre su uso de la tecnología.

Por otro lado, un 38,2 % de los niños muestra signos de adicción en términos de negación. Estos niños minimizan o no reconocen el impacto negativo que su uso de juegos móviles puede tener en sus vidas, lo que puede dificultar la intervención y el manejo de su adicción. La negación puede llevar a una falta de autoconsciencia y resistencia a

cambiar sus hábitos de juego. La presencia de negación en una proporción significativa de niños subraya la necesidad de estrategias educativas y de concienciación que ayuden a estos niños a reconocer y abordar los problemas asociados con el uso excesivo de juegos móviles.

Tabla 9*Adicción a los juegos móviles en los niños de educación primaria*

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Uso saludable	30	44,1
Adicto	38	55,9
Total	68	100,0

Figura 9*Adicción a los juegos móviles en los niños de educación primaria***Interpretación**

La Tabla 9 revela que un 44,1 % de los niños de educación primaria mantiene un uso saludable de los juegos móviles. Esto indica que estos niños logran equilibrar adecuadamente su tiempo de juego con otras actividades importantes como los estudios, las relaciones sociales y los hobbies. Estos niños no muestran signos significativos de dependencia o problemas asociados con el uso de juegos móviles, lo que sugiere una gestión efectiva y controlada de su tiempo dedicado a la tecnología.

Por otro lado, un 55,9 % de los niños presenta signos de adicción a los juegos móviles. Esta mayoría significativa de niños enfrenta dificultades para regular su uso de juegos móviles, priorizando el juego sobre otras actividades esenciales. Este comportamiento puede afectar negativamente su rendimiento académico, relaciones

interpersonales y bienestar general. La alta prevalencia de adicción subraya la necesidad de implementar estrategias de intervención y educación que ayuden a los niños a desarrollar hábitos de uso más saludables y equilibrados de los juegos móviles.

Tabla 10

Caracterización de las conductas entre niños con adicción y niños sin adicción a los J.M.

Dimensión	Uso Saludable	Adicto
Saliencia	El 41,2 % de los niños logran equilibrar su tiempo de juego sin que afecte negativamente su vida diaria.	El 58,8 % de los niños tienen los juegos móviles como una parte dominante de sus pensamientos y comportamientos.
Control	El 55,9 % de los niños mantiene un control efectivo sobre su tiempo de juego.	El 44,1 % de los niños muestra una incapacidad para regular su uso de juegos móviles.
Abstinencia	El 55,9 % de los niños no muestran síntomas de abstinencia cuando no pueden jugar.	El 44,1 % de los niños experimentan síntomas como ansiedad e irritabilidad cuando no pueden jugar.
Conflictos	El 50 % de los niños no enfrenta conflictos relacionados con el uso de juegos móviles.	El 50 % de los niños enfrenta tensiones y problemas debido al uso excesivo de juegos móviles.
Tolerancia	El 79,4 % de los niños no necesita aumentar constantemente su tiempo de juego para obtener la misma satisfacción.	El 20,6 % de los niños necesita jugar cada vez más para alcanzar el mismo nivel de satisfacción.
Problemas Escolares	El 82,4 % de los niños maneja mejor su tiempo de estudio y juego sin problemas escolares.	El 17,6 % de los niños enfrenta dificultades académicas debido a su uso excesivo de juegos móviles.
Negación	El 61,8 % de los niños reconoce y gestiona adecuadamente su tiempo de juego.	El 38,2 % de los niños minimiza o no reconoce el impacto negativo de los juegos móviles en su vida.

Interpretación

Los resultados de las tablas de las dimensiones de la adicción a los juegos móviles muestran una clara distinción entre los niños clasificados como "adictos" y aquellos con "uso saludable". En términos de saliencia, un 58,8 % de los niños adictos tienen los juegos móviles como una parte dominante de sus pensamientos y comportamientos, mientras que el 41,2 % de los niños con uso saludable logra equilibrar su tiempo de juego sin que afecte negativamente su vida diaria. Similarmente, en la dimensión de control, el 44,1 % de los niños adictos muestra una incapacidad para regular su uso de juegos móviles, en contraste con el 55,9 % de los niños con uso saludable que mantienen un control efectivo.

En cuanto a la dimensión de abstinencia, el 44,1 % de los niños adictos experimentan síntomas como ansiedad e irritabilidad cuando no pueden jugar, mientras que los niños con uso saludable, que representan el 55,9 %, no muestran estos síntomas. Los problemas escolares son evidentes en el 17,6 % de los niños adictos, afectando su rendimiento académico, en comparación con el 82,4 % de los niños con uso saludable que manejan mejor su tiempo de estudio y juego. La dimensión de tolerancia también muestra una diferencia notable: solo el 20,6 % de los niños adictos necesita aumentar constantemente su tiempo de juego para obtener la misma satisfacción, frente al 79,4 % de los niños con uso saludable que no presentan este problema.

Finalmente, en la dimensión de conflictos, el 50 % de los niños adictos enfrenta tensiones relacionadas con los juegos móviles, mientras que el otro 50 % de los niños con uso saludable no enfrenta estos conflictos. Además, el 38,2 % de los niños adictos muestra negación sobre el impacto negativo de los juegos, en comparación con el 61,8 % de los niños con uso saludable que reconocen y gestionan adecuadamente su tiempo de juego. Estos hallazgos subrayan la importancia de intervenciones y programas educativos para ayudar a los niños a desarrollar hábitos más saludables y equilibrados en el uso de la tecnología.

4.3 Resultados del Rendimiento Académico de los Niños de Primaria con Adicción y sin Adicción a los Juegos Móviles

Tabla 11

Rendimiento académico en comunicación en los niños con y sin adicción a los J. M

Notas	Adicción		Total
	Uso saludable	Adicto	
5,00	2	6	8
7,00	2	0	2
8,00	0	2	2
9,00	4	2	6
10,00	2	2	4
11,00	4	4	8
12,00	2	2	4
13,00	0	2	2
14,00	2	4	6
15,00	4	0	4
16,00	2	2	4
17,00	2	4	6
18,00	2	4	6
19,00	2	2	4
Total	30	36	66

Interpretación

La Tabla 11 presenta el rendimiento académico en comunicación de los niños con y sin adicción a los juegos móviles. De los niños con uso saludable, la mayoría de las notas se distribuyen entre los puntajes medios y altos, con un número notable de calificaciones de 9, 11, 14, 15, 17 y 18 puntos. Esto indica que los niños sin adicción tienden a tener un rendimiento académico más equilibrado y consistente en comunicación. Por ejemplo, 4 niños obtuvieron una calificación de 15 puntos, lo cual es una de las calificaciones más altas alcanzadas solo por niños sin adicción.

Por otro lado, los niños con adicción a los juegos móviles muestran una distribución más dispersa de sus calificaciones, con una mayor concentración en las notas bajas y altas, pero menos en el rango medio. Hay 6 niños adictos que obtuvieron una nota de 5 puntos, que es una de las más bajas, y un número notable de niños con notas altas como 13, 17 y 18 puntos. Sin embargo, la dispersión sugiere una inconsistencia en el rendimiento académico. En general, los niños adictos parecen tener un rendimiento más variable, con algunos alcanzando notas altas, pero muchos otros obteniendo calificaciones significativamente bajas, lo que refleja una posible falta de enfoque y consistencia en sus estudios debido a la adicción a los juegos móviles.

La comparación del rendimiento académico en comunicación muestra que la adicción a los juegos móviles afecta negativamente a los niños adictos. Los niños con uso saludable tienen un rendimiento más consistente y equilibrado, con predominancia de calificaciones medias y altas. En contraste, los niños adictos presentan una mayor dispersión en sus calificaciones, con una notable concentración en las notas más bajas y menos estabilidad en el rendimiento. Aunque algunos niños adictos alcanzan notas altas, la variabilidad sugiere que su rendimiento académico es menos predecible y más afectado por la adicción. En conclusión, la adicción a los juegos móviles tiende a provocar inconsistencias y menores logros académicos en comunicación.

Tabla 12*Rendimiento académico en matemáticas en los niños con y sin adicción a los J. M*

Adicción			
Notas	Uso saludable	Adicto	Total
3,00	0	2	2
4,00	2	4	6
5,00	0	2	2
7,00	4	2	6
8,00	2	4	6
9,00	4	4	8
10,00	0	4	4
11,00	4	6	10
12,00	6	4	10
13,00	2	0	2
14,00	2	2	4
16,00	4	0	4
19,00	0	2	2
Total	30	36	66

Interpretación

La Tabla 12 muestra que los niños con uso saludable tienden a obtener calificaciones más consistentes y equilibradas en matemáticas. Las notas de los niños sin adicción se distribuyen mayormente en el rango medio-alto, con una concentración notable en calificaciones como 7, 9, 11 y 12 puntos. Por ejemplo, 6 niños sin adicción obtuvieron una calificación de 12 puntos, lo que sugiere un rendimiento académico relativamente estable y satisfactorio. Estos niños presentan menos variabilidad en sus calificaciones, lo que refleja un manejo adecuado del tiempo de estudio y juego.

En contraste, los niños con adicción a los juegos móviles muestran una mayor dispersión en sus calificaciones, con una representación significativa tanto en las notas bajas (como 3, 4 y 5 puntos) como en algunas calificaciones altas (como 19 puntos). Esta

dispersión sugiere que, aunque algunos niños adictos logran notas altas, muchos otros obtienen calificaciones bajas, indicando una falta de consistencia en su rendimiento académico. La mayor concentración en notas bajas entre los niños adictos a los juegos móviles sugiere que la adicción impacta negativamente su capacidad para mantener un rendimiento académico constante en matemáticas, afectando así su desempeño general en esta materia.

La adicción a los juegos móviles afecta negativamente el rendimiento académico en matemáticas de los niños adictos. Los resultados muestran una mayor dispersión y una notable concentración en las notas bajas entre los niños adictos, en comparación con sus compañeros con uso saludable, que presentan calificaciones más consistentes y equilibradas. Esta falta de consistencia sugiere que la adicción a los juegos móviles interfiere con su capacidad para mantener un rendimiento académico estable en matemáticas. Por lo tanto, se concluye que la adicción a los juegos móviles perjudica el rendimiento académico en esta materia.

4.4 Resultados de Observaciones sobre Conductas en los Niños de Educación Primaria

PANEL DE REGISTRO DE OBSERVACIÓN N° 1

Estudiantes del 6°A

Anahí, de 11 años de edad, de género femenino, cursando el 6°A del nivel primario, según el registro de observaciones, presenta como conducta:

"Distracción: Está siempre distraída, pero sí sabe todo de los juegos en red" y

"Agresividad: Varias veces se le llamó la atención por estar discutiendo con sus compañeros y en el recreo golpea a sus compañeros si pierde en algún juego".

Ricardo, de 12 años de edad, de género masculino, cursando el 6°A del nivel primario, según el registro de observaciones, presenta como conducta:

"Vulgaridad: Pronuncia palabras groseras hacia sus compañeros", "Disruptiva: Se pone a conversar y distrae a sus compañeros", "Pesimismo: En clase se niega a cumplir con algún rol o dice que todo le saldrá mal" y "Es adicto: En la hora del recreo se puso a jugar Free Fire".

Claudio, de 11 años de edad, de género masculino, cursando el 6°A del nivel primario, según el registro de observaciones, presenta como

conducta: "Disruptiva: Habla de juegos en línea con frecuencia y en los recreos se le ve con su celular jugando con otros compañeros".

Interpretación

Anahí, Ricardo y Claudio presentan conductas disruptivas atribuibles a la adicción a los juegos móviles. Anahí muestra una distracción constante en clase, aunque demuestra un amplio conocimiento sobre juegos en red. Esta dualidad refleja una desconexión entre su interés por los juegos y el ámbito académico. Ricardo, por su parte, utiliza lenguaje vulgar, es pesimista y se muestra renuente a participar en actividades escolares, indicando una posible desmotivación y frustración derivada de su dependencia a los juegos. Claudio frecuentemente habla de juegos en línea y se le observa jugando en recreos, lo que

evidencia su preferencia por actividades digitales sobre las académicas. Estas conductas sugieren que los juegos móviles están afectando negativamente la capacidad de los estudiantes para concentrarse y participar adecuadamente en clase, destacando la necesidad de estrategias de intervención para equilibrar su uso de tecnología y promover un ambiente académico saludable.

PANEL DE REGISTRO DE OBSERVACIÓN N° 2

Estudiantes del 6°B

Estrella, de 11 años de edad, de género femenino, cursando el 6°B del nivel primario, según el registro de observaciones, presenta como conducta:

"Agresividad: gestos y movimientos en situaciones o circunstancias de debate o enfrentamiento a sus compañeros", "Ansiedad: se muestra asustadiza y se truenan los dedos, habla bajito" y "Enamoramiento: habla de tener enamorados y varios niños dicen que fueron sus enamorados".

Jonel, de 11 años de edad, de género masculino, cursando el 6°B del nivel primario, según el registro de observaciones, presenta como conducta:

"Disruptiva: Interrumpe las clases realizando seguidas preguntas que están fuera de contexto. Le gusta pararse de su lugar frecuentemente, y busca jugar con sus compañeros" y "Distraído y Ensueño: Le cuesta realizar actividades debido a que pierde rápidamente la concentración, inclusive cuando no hubo ninguna situación que amerite una distracción. A veces se sumerge en sus pensamientos o simplemente agarra sus cosas y las observa sin escuchar las clases".

Interpretación

Estrella y Jonel muestran comportamientos que revelan altos niveles de ansiedad y distracción, posiblemente exacerbados por su interacción con tecnologías digitales. Estrella exhibe agresividad y ansiedad, acompañadas de gestos defensivos y nerviosos, lo que sugiere una lucha emocional interna posiblemente agravada por las dinámicas sociales en el entorno escolar. Jonel, por su parte, muestra una notable falta de concentración y episodios de ensueño, sumergiéndose en pensamientos y distrayéndose

fácilmente durante las actividades escolares. Estas conductas podrían ser un mecanismo de escape ante presiones académicas o falta de interés en el contenido educativo, reflejando la influencia negativa de los juegos móviles en su capacidad de atención y participación en clase. Es esencial implementar estrategias de apoyo emocional y manejo del tiempo para estos estudiantes, ayudándoles a equilibrar sus actividades digitales con sus responsabilidades académicas y mejorar su bienestar general.

PANEL DE REGISTRO DE OBSERVACIÓN N° 3

Estudiante del 6° C

Michael, de 12 años de edad, de género masculino, cursando el 6°C del nivel primario, según el registro de observaciones, presenta como conducta:

"Inseguridad e inhibición: Cuando tiene dudas con respecto a algún aprendizaje o actividad en clase se limita, no pregunta. En consecuencia, se hará la actividad de aprendizaje"; "Rebeldía: No le gusta hacer sus trabajos organizadamente y sólo quiere hacerlo como a él le parece y si se le indica u orienta muestra molestia"; "Distracción: Se distrae conversando, está desatento".

Brayan, de 11 años de edad, de género masculino, cursando el 6°C del nivel primario, según el registro de observaciones, presenta como conducta:

"Inseguridad: A veces se queda con dudas respecto a las actividades de aprendizaje" y "Disruptiva: Por momentos molesta o juega con sus compañeros".

Jheyson, de 11 años de edad, de género masculino, cursando el 6°C del nivel primario, según el registro de observaciones, presenta como conducta:

"Intolerancia: reacciona de manera negativa frente a bromas de sus compañeros, se deprime demasiado ante situaciones adversas a su modo de pensar y no hay trabajo cooperativo con sus compañeros", "Disruptiva: Interrumpe intencionalmente durante las explicaciones del docente de aula y sus compañeros" y "Resentimiento: se muestra resentido y rencoroso con sus compañeros y compañeras con los cuales ha tenido algún incidente, mostrando rechazo a pesar de que sus compañeros ya le pidieron disculpas".

Thiago, de 11 años de edad, de género masculino, cursando el 6°C del nivel primario, según el registro de observaciones, presenta como conducta:

"Vulgaridad: Pronuncia palabras inadecuadas como apodos, palabras groseras", "Disruptiva: Se pone a conversar en clase o molestar a algún compañero. En clase juega con otro compañero Free Fire" y Vulgaridad: Trata con palabras inadecuadas a otro compañero. Dice a su compañera palabras que no son convenientes".

Angi, de 11 años de edad, de género femenino, cursando el 6°C del nivel primario, según el registro de observaciones, presenta como conducta: "Frustración": A veces se molesta, se enoja con lo que hace, si es que no resuelve los problemas, por ejemplo, en matemática", "Disruptiva: En la hora del recreo mira el celular Facebook y juegos en red", "Distracción: Se olvida de sus cosas. No sabe dónde las puso o si las trajo" y "Vulgaridad: dice las cosas a sus compañeras sin pensar cuando está molesta por algo. Está a veces a la defensiva".

Sthefano, de 11 años de edad, de género masculino, cursando el 6°C del nivel primario, según el registro de observaciones, presenta como conducta: "Bloqueo verbal": Por momentos no puede comunicar bien sus ideas, tartamudea. no se puede controlar los impulsos y aborda a las niñas para darles besos en la boca. habla de sexo con frecuencia".

Sheryl, de 11 años de edad, de género femenino, cursando el 6°C del nivel primario, según el registro de observaciones, presenta como conducta: "Disruptiva: No quiere participar muchas veces. Al inicio dijo que no lee en público punto que no le gusta", " Ensueño: Por momentos parece que no estuviera en clase, está pensando en otras cosas. tiene la mirada perdida como que no se enfoca. en la hora de clase utilizó el celular para jugar Free Fire", "Irritabilidad: contesta con molestia o en un tono violento. Todo le molesta", "Disruptiva: Dice que no le gusta hablar en público punto por lo que se niega a participar en exposiciones", "Ansiedad: No busca amistades prefiere estar sola" y "Ansiedad: Llora cuando tiene que exponer frente al grupo, dice que no le gusta hablar en público".

Interpretación

Los estudiantes de este grupo presentan una variedad de comportamientos disruptivos y signos de inseguridad que afectan su rendimiento académico y social. Michael muestra inseguridad e inhibición, evitando hacer preguntas en clase y realizando tareas de manera desorganizada, lo que refleja una falta de confianza en sus habilidades. Brayan también exhibe inseguridad y conductas disruptivas, molestando a sus

compañeros y mostrando dudas en sus actividades de aprendizaje. Jheyson y Thiago demuestran intolerancia y vulgaridad, respectivamente, lo que sugiere problemas para manejar sus emociones y relacionarse adecuadamente con sus compañeros. Angi, Sthefano y Sheryl presentan comportamientos como frustración, bloqueo verbal y ansiedad, indicando dificultades para comunicarse y participar en clase. La adicción a los juegos móviles puede estar exacerbando estas conductas, resaltando la necesidad de intervenciones que fomenten habilidades de comunicación, manejo emocional y un uso equilibrado de la tecnología para mejorar su desarrollo académico y social.

PANEL DE REGISTRO DE OBSERVACIÓN N° 4

Estudiantes del 5°A

Gerard, de 10 años de edad, de género masculino, cursando el 5°A del nivel primario, según el registro de observaciones, presenta como conducta:

"Empatía: No tiene interés en ponerse en lugar de otros, y no distingue en su entorno a los niños con necesidades especiales", "Impaciente: Espera con ansias la hora de la salida; previo a ellos se está fijando en la hora",

"Agresividad: Tiendo a tocar con brazos o apretujones a sus compañeros y compañeras. terminando en queja por parte de sus compañeros" e

"Individualismo: Tiene dificultad para los trabajos grupales, prefiere hacerlo solo".

Brianna, de 10 años de edad, de género femenino, cursando el 5°A del nivel primario, según el registro de observaciones, presenta como conducta:

"Distracción: Tiende a distraerse con facilidad, demora en sus trabajos",

"Egocentrismo: En sus participaciones sale del tema para ponerse como ejemplo; tiende a llorar si no se le presta atención" y "Hiperactiva: Tiende a estar en movimiento, en todo momento, y en ocasiones miente".

Jack, de 10 años de edad, de género masculino, cursando el 5°A del nivel primario, según el registro de observaciones, presenta como conducta:

"Baby Talk: Habla como un bebé en ocasiones si tiene necesidad de ir a miccionar con frecuencia. no cumple con las tareas, su respuesta es me olvidé" y

"Hiperactividad: suele hacer movimientos de los brazos al momento de hablar a su vez que va de la mirada al hablar".

Nina, de 10 años de edad, de género femenino, cursando el 5°A del nivel primario, según el registro de observaciones, presenta como conducta:

"Vulgaridad: se le escuchó decir groserías en varias oportunidades y según sus amigas es porque juega free fire, un videojuego como una entre ellos".

Adiel, de 10 años de edad, de género masculino, cursando el 5°A del nivel primario, según el registro de observaciones, presenta como conducta:

"Ansiedad: tiene el deseo permanente de participar; aun cuando no se menciona la pregunta, es como hiperactivo. Apuro por terminar sus tareas en AIP para luego entrar en algún juego".

Interpretación

En 5ºA, Gerard y Brianna manifiestan problemas de empatía, agresividad e hiperactividad, respectivamente, que afectan su interacción social y rendimiento académico. Gerard muestra una notable falta de interés en ponerse en el lugar de otros, dificultades para trabajar en equipo y agresividad física hacia sus compañeros, lo que podría indicar problemas en el desarrollo de habilidades socioemocionales y una influencia negativa de los videojuegos violentos. Brianna, por su parte, exhibe egocentrismo e hiperactividad, interrumpiendo frecuentemente y demandando atención constante. Estas conductas reflejan una posible búsqueda de validación y una incapacidad para manejar la energía en un entorno estructurado. La intervención debe enfocarse en fomentar la empatía, habilidades de trabajo en equipo y estrategias para canalizar la energía de manera positiva. Es crucial también educar sobre el impacto de los juegos móviles y promover actividades que desarrollen habilidades socioemocionales en un entorno saludable.

PANEL DE REGISTRO DE OBSERVACIÓN N° 5

Estudiante del 4°A

Adtmer, de 9 años de edad, de género masculino, cursando el 4°A del nivel primario, según el registro de observaciones, presenta como conducta:

"Ansiedad: El niño es participativo en clase, en algunas cosas habla de enfrentar una pelea" y " Obsesivo en los juegos: En oportunidades de juego siempre alude a las peleas como los de los videojuegos, lo que es peligroso para sus compañeros".

Edwar, de 10 años de edad, de género masculino, cursando el 4°A del nivel primario, según el registro de observaciones, presenta como conducta:

"Disruptivo: el niño muestra poco interés en sus estudios, es distraído, realiza movimientos con sus manitos como que está jugando con un teclado. Cuando se le pide su participación lo hace, pero con otra respuesta coman es decir no hay concordancia entre pregunta y respuesta", "Hiperactivo: para como demasiado activado y en sus actividades está jugando videojuegos imaginarios de manera permanente" y "Ansioso: muestra intranquilidad, comete errores en sus trabajos y siempre está desesperado, alterado e intranquilo".

Misael, de 9 años de edad, de género masculino, cursando el 4°A del nivel primario, según el registro de observaciones, presenta como conducta:

"Irrespetuoso: Misael muestra un comportamiento en clase normal, es muy atento y aplicado, a veces quiere imponerse sobre los demás" y "Irritable: en ocasiones muestra falta de control en sus emociones y se le pasa con respiraciones".

Thiago, de 10 años de edad, de género masculino, cursando el 4°A del nivel primario, según el registro de observaciones, presenta como conducta:

"Timidez independencia: thiago no muestra adicción a juegos móviles, su desenvolvimiento en clases normal, participativo, aplicado. Le agrada que le feliciten cada buena participación que tiene coma es tímido en situaciones difíciles. Necesita constantemente ser motivado para ello y depende de lo que se le diga".

Yedd, de 9 años de edad, de género femenino, cursando el 4°A del nivel primario, según el registro de observaciones, presenta como conducta:

"Distracción: la niña maestra distracción en el aula, fácilmente se distrae, está mirando pero al momento de solicitar su atención e intervención no lo hace con

Interpretación

Adtmer y Edwar presentan conductas de ansiedad y obsesión con la violencia en los juegos, lo que se refleja en su comportamiento disruptivo en clase. Adtmer participa activamente en clase, pero su constante referencia a peleas en los juegos sugiere una influencia negativa de los videojuegos en su percepción de la interacción social. Edwar, por su parte, muestra una notable falta de interés en los estudios, distracción y comportamientos hiperactivos, simulando estar jugando videojuegos incluso en actividades escolares. Estas conductas pueden ser un mecanismo de escape ante situaciones que encuentran aburridas o estresantes. Es crucial implementar estrategias para gestionar la ansiedad y redirigir su interés hacia actividades más constructivas. Además, se deben fomentar habilidades de manejo emocional y ofrecer alternativas de entretenimiento que no impliquen violencia, promoviendo un entorno escolar que apoye el desarrollo integral y saludable de los estudiantes.

PANEL DE REGISTRO DE OBSERVACIÓN N° 6

Estudiante del 4°B

Brunela, de 9 años de edad, de género femenino, cursando el 4°B del nivel primario, según el registro de observaciones, presenta como conducta:

"Desinterés: se olvida del tema que está tratando con facilidad. No toma interés ni pone atención cuando los estudiantes intervienen en el diálogo" y "Violencia: se queja constantemente de lo que sucede en el aula y patio y ataca a sus compañeros.

Mirko, de 9 años de edad, de género masculino, cursando el 4°B del nivel primario, según el registro de observaciones, presenta como conducta:

"Distracción: No toma atención cuando se está explicando en clase", "Disruptivo: Tampoco participa en los trabajos grupales. Tiende a aislarse. cuando se trabaja con fichas no toma interés. Frecuentemente el trabajo lo deja a la mitad".

Interpretación

Brunela y Mirko exhiben desinterés y distracción significativos en el entorno escolar, con Brunela mostrando además tendencias violentas. Brunela se olvida con facilidad del tema tratado y no presta atención durante las intervenciones de sus compañeros, además de quejarse constantemente y atacar a sus compañeros. Esto sugiere una desconexión con el entorno educativo y una posible frustración que se manifiesta en violencia. Mirko, por su parte, no participa en trabajos grupales y tiende a aislarse, mostrando un desinterés general en las actividades escolares. Estas conductas disruptivas pueden estar influidas por un excesivo uso de juegos móviles, que distraen su atención y dificultan su integración en el entorno educativo. Es esencial implementar estrategias que fomenten el interés y la participación activa en clase, así como ofrecer apoyo emocional para manejar la frustración y la agresividad, promoviendo un entorno de aprendizaje más positivo y colaborativo.

PANEL DE REGISTRO DE OBSERVACIÓN N° 7

Estudiante 3°A

Luis, de 8 años de edad, de género masculino, cursando el 3°A del nivel primario, según el registro de observaciones, presenta como conducta:

"Hiperactivo: el niño es muy movido en la clase, durante el desarrollo de la clase ya está conversando con cualquiera de sus compañeras de clase, esto es todos los días, se le llama la atención, regresa a su sitio, y nuevamente ya está con alguno de sus compañeros. Es muy movido, no puede estar tranquilo".

Interpretación

Luis, con su hiperactividad notable, ilustra cómo la energía excesiva puede interferir significativamente en su aprendizaje y en el de sus compañeros. Su constante movimiento y conversación durante la clase demuestran una incapacidad para mantenerse enfocado en las tareas académicas. A pesar de ser llamado repetidamente la atención, Luis continúa mostrando estos comportamientos, lo que sugiere una necesidad de estrategias específicas para canalizar su energía de manera productiva. La adicción a los juegos móviles puede estar exacerbando su inquietud, ofreciendo una constante fuente de estimulación que dificulta su capacidad para concentrarse en actividades menos dinámicas. Es crucial implementar técnicas de manejo de la energía, como descansos estructurados y actividades físicas controladas, así como educar sobre el uso balanceado de la tecnología. Al abordar estas necesidades, se puede mejorar su enfoque y participación en el entorno educativo, beneficiando tanto a Luis como a sus compañeros.

PANEL DE REGISTRO DE OBSERVACIÓN N° 8

Estudiante 2°A

Arlet, de 7 años de edad, de género femenino, cursando el 2°A del nivel primario, según el registro de observaciones, presenta como conducta:

"Disruptivo: algunas veces no culmina sus actividades ya que se distrae fácilmente".

Dammis, de 7 años de edad, de género masculino, cursando el 2°A del nivel primario, según el registro de observaciones, presenta como conducta:

"Desconcentración: no se puede concentrar en sus actividades escolares, no presta atención" y "Disruptivo: no culmina sus actividades ya que manifiesta estar cansado".

Diego, de 7 años de edad, de género masculino, cursando el 2°A del nivel primario, según el registro de observaciones, presenta como conducta:

"Desconcentración: no puede concentrarse en una actividad y no puede culminar en el tiempo previsto ya que se distrae".

Interpretación

Arlet, Dammis y Diego enfrentan desafíos significativos en cuanto a la concentración y la culminación de actividades escolares. Arlet muestra una distracción fácil, lo que le impide completar sus tareas, mientras que Dammis se desconcentra rápidamente y frecuentemente manifiesta cansancio, afectando su rendimiento académico. Diego también lucha por concentrarse en una sola actividad, lo que resulta en trabajos incompletos y un bajo rendimiento en clase. Estas dificultades pueden estar relacionadas con una exposición prolongada a juegos móviles, que ofrecen una estimulación constante y pueden reducir la capacidad de mantener la atención en tareas más monótonas. Es fundamental implementar estrategias para mejorar la atención y la concentración, como técnicas de mindfulness, horarios estructurados y limitación del tiempo de pantalla. Además, se debe fomentar un ambiente de aprendizaje que sea atractivo y variado para mantener su interés y promover un mejor rendimiento académico.

PANEL DE REGISTRO DE OBSERVACIÓN N° 9

Estudiante del 2°B

Brayden, de 7 años de edad, de género masculino, cursando el 2°B del nivel primario, según el registro de observaciones, presenta como conducta: "Vulgar: en varias ocasiones se le ha escuchado mencionar palabras soeces, pero siempre ha negado ser él el que las dice. Siempre se habla con él, pero no admite la situación".

Mayhomi, de 8 años de edad, de género femenino, cursando el 2°B del nivel primario, según el registro de observaciones, presenta como conducta:

"Controladora: en horas de receso como el estudiante desea jugar con sus compañeras, después de jugar llora ya que ellas no hacen lo que ella propone, pues ella trata de liderar, ordenar y poner las reglas de juego. Y al no ser escuchada se pone a llorar, deja de jugar y se sienta en su silla al retornar al aula", "Distracción: en sesión de clases, no toma apuntes, se pone a observar lo que hacen sus compañeros, se distrae fácilmente, le gusta estar atenta a las actividades que hacen sus demás compañeros en los celulares y "Controladora: en clases se ha notado que el estudiante se enoja fácilmente, no acepta que sus compañeros le increpen sus acciones, siempre quiere tener la razón".

Interpretación

Brayden y Mayhomi presentan comportamientos problemáticos relacionados con el uso de lenguaje vulgar y una actitud controladora, respectivamente. Brayden ha sido escuchado utilizando palabras inapropiadas, aunque niega su responsabilidad, lo que sugiere una falta de conciencia o aceptación de su comportamiento. Mayhomi, por su parte, muestra una tendencia a controlar las actividades de sus compañeros, especialmente durante el receso, y se frustra cuando no se siguen sus reglas, lo que resulta en llanto y aislamiento. Estas conductas pueden ser indicativas de una necesidad de control y validación, posiblemente exacerbadas por la dinámica de los juegos móviles, donde las reglas y el control son elementos clave.

PANEL DE REGISTRO DE OBSERVACIÓN N° 10

Estudiante del 1°B

Alice, de 7 años de edad, de género femenino, cursando el 1°B del nivel primario, según el registro de observaciones, presenta como conducta:

"Distracción: presenta dificultad para la lectura y escritura, y en la ubicación dentro de un ambiente, plano como en su cuaderno, el orden de las letras, la escritura y trazo de las letras y números, etc. Se distrae con dificultad y se retrasan sus trabajos".

Emily, de 7 años de edad, de género femenino, cursando el 1°B del nivel primario, según el registro de observaciones, presenta como conducta:

"Timidez: cuando comprende la realización de alguna actividad es necesario que se le brinde la seguridad para hacerlo, pregunta constantemente buscando aprobación. Muestra timidez y le cuesta socializar con algunos compañeros, solo muestra apego a una de sus compañeras y constantemente quiere alejar a los demás de su pequeño círculo" y "Ansiedad: para nerviosa".

Alessandro, de 6 años de edad, de género masculino, cursando el 1°B del nivel primario, según el registro de observaciones, presenta como conducta:

"Disruptivo: el estudiante realiza interrupciones en clase al momento de participar, grita y a veces realiza sonidos molestos", "Hiperactivo: se levanta constantemente de su lugar, le gusta comer y jugar dentro del aula, genera la distracción de sus compañeros y en algunas ocasiones no culmina sus actividades a tiempo" e "Impulsivo: reacciona violentamente ante sus compañeros. No recibe emocionalmente bien las críticas de sus compañeros y si lo molestan reacciona rápidamente con las manos".

Interpretación

Alice, Emily y Alessandro enfrentan una variedad de desafíos, desde la distracción hasta la hiperactividad y la impulsividad. Alice presenta dificultades en la lectura y escritura, distrayéndose fácilmente y retrasando sus tareas. Emily muestra timidez extrema y ansiedad, buscando constantemente aprobación y evitando socializar con sus compañeros, lo que limita su participación en clase. Alessandro, por su parte, es disruptivo e hiperactivo, interrumpiendo la clase y reaccionando violentamente ante críticas de sus compañeros. Estas conductas sugieren una influencia negativa de los juegos móviles, que pueden proporcionar una estimulación constante y reducir la capacidad de concentrarse y controlar impulsos en un entorno académico. Es crucial implementar intervenciones personalizadas, como programas de apoyo para el desarrollo de habilidades de lectura y escritura, técnicas de manejo de la ansiedad, y estrategias de control de impulsos. Fomentar un uso equilibrado de la tecnología también es vital para mejorar su rendimiento académico y social.

4.5 Resultados de la Codificación Abierta

4.5.1 Nube de palabras (identificación de códigos)

Figura 10

Códigos Frecuentes en niños con Adicción a los J.M. del 1^{er} grado de primaria



Nota: nube de palabras, resultado de las observaciones a los alumnos con adicción a los J.M.

Interpretación

La nube de palabras sobre las conductas reportadas por los docentes en alumnos de primer grado con adicción a los juegos móviles revela varias conductas problemáticas destacadas. La distracción y el desinterés son conductas prevalentes, indicando que estos niños tienen dificultades para concentrarse y mantenerse interesados en las actividades escolares. La agresividad y la irritabilidad sugieren una falta de habilidades para manejar la frustración y el estrés, posiblemente exacerbadas por la naturaleza competitiva de muchos juegos móviles. La ansiedad y la inseguridad reflejan problemas emocionales y de autoestima, afectando su participación activa en clase. Además, la hiperactividad y el egocentrismo indican dificultades para regular su comportamiento y una tendencia a buscar constante atención y validación. Estas conductas tienen un impacto negativo en el rendimiento académico y las relaciones interpersonales de los niños, destacando la necesidad de intervenciones educativas y psicológicas para mitigar estos efectos.

Figura 11

Códigos Frecuentes en niños con Adicción a los J.M. del 2^{er} grado de primaria



Nota: Nube de palabras, resultado de las observaciones a los alumnos con adicción a los J.M.

Interpretación

La nube de palabras refleja las principales conductas reportadas por los docentes en alumnos de segundo grado de educación primaria con adicción a los juegos móviles. Las palabras "juegos", "atención", "concentración", y "control" destacan, indicando que estos niños tienen serias dificultades para prestar atención y concentrarse en sus actividades escolares, debido a la obsesión con los juegos móviles. "Reglas" y "registro" sugieren problemas con seguir instrucciones y cumplir con tareas, reflejando un comportamiento desorganizado y desafiante hacia la autoridad. La palabra "distracción" confirma la tendencia a perder el foco fácilmente, mientras que "comportamiento" y "actitud" indican problemas de conducta generalizados. Términos como "cansancio", "frustra", y "dificultades" subrayan el impacto emocional y físico de esta adicción, afectando negativamente el aprendizaje y la participación escolar. La presencia de términos como "aislamiento" y "exposición" también señala problemas sociales y de interacción con sus compañeros. En conjunto, estos términos destacan la necesidad urgente de intervenciones para manejar y reducir el uso de juegos móviles, promoviendo un ambiente de aprendizaje más saludable y equilibrado.

Figura 12

Códigos Frecuentes en niños con Adicción a los J.M. del 3^{er} grado de primaria



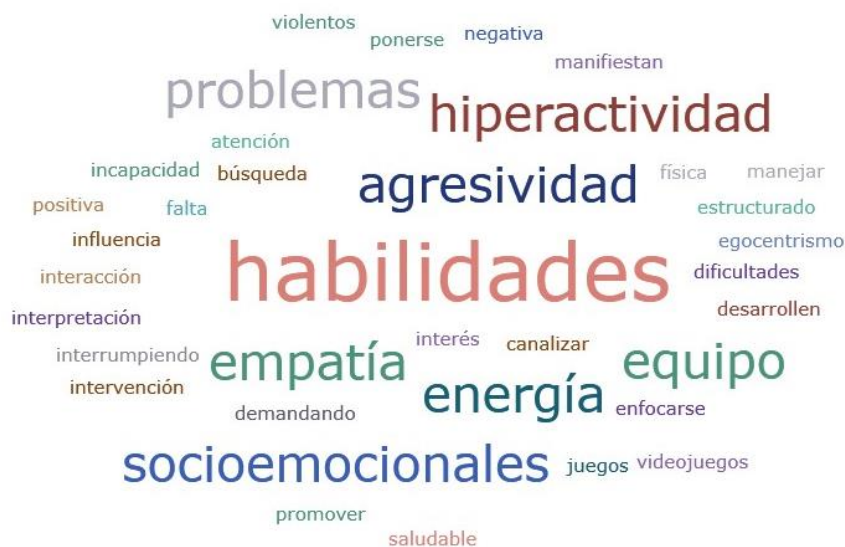
Nota: Nube de palabras, resultado de las observaciones a los alumnos con adicción a los J.M.

Interpretación

La nube de palabras sobre los códigos o conductas reportadas por los docentes en alumnos de tercer grado con adicción a los juegos móviles destaca "energía" como el término más prominente, indicando que estos niños exhiben altos niveles de energía, frecuentemente en forma de hiperactividad e inquietud. Palabras como "movimiento", "excesiva" y "hiperactividad" sugieren que los estudiantes tienen dificultades para mantenerse quietos y concentrados. "Incapacidad" y "dificulta" señalan problemas para concentrarse y enfocarse en las tareas académicas, afectando su aprendizaje. "Interferir" y "participación" indican que esta hiperactividad a menudo interrumpe la dinámica de clase y la participación de otros estudiantes. Términos como "controladas" y "canalizar" sugieren la necesidad de estrategias para gestionar y redirigir esta energía de manera productiva. La presencia de palabras como "conversación" y "comportamientos" también refleja problemas de conducta y exceso de estímulo en el ambiente escolar. En conjunto, estos términos subrayan la importancia de desarrollar intervenciones que ayuden a los estudiantes a manejar su energía de manera efectiva.

Figura 14

Códigos Frecuentes en niños con Adicción a los J.M. del 5^{to} grado de primaria



Nota: Nube de palabras, resultado de las observaciones a los alumnos con adicción a los J.M.

Interpretación

La nube de palabras sobre las conductas reportadas por los docentes en alumnos del Quinto grado con adicción a los juegos móviles destaca "habilidades" y "socioemocionales" como términos clave, lo que indica una preocupación significativa por el desarrollo de estas competencias. "Hiperactividad" y "agresividad" son comportamientos prominentes, sugiriendo que los niños exhiben niveles elevados de actividad física y reacciones agresivas, posiblemente debido a la influencia de los videojuegos. La "energía" y la necesidad de "canalizar" dicha energía de manera positiva también son aspectos importantes, subrayando la dificultad de estos niños para enfocarse y controlarse. "Empatía" y "equipo" sugieren desafíos en las habilidades de interacción social y trabajo colaborativo, mientras que "problemas" y "manejar" indican dificultades generales en la gestión de comportamientos y emociones. La presencia de "intervención" y "promover" destaca la necesidad de estrategias educativas y de apoyo para ayudar a estos niños a desarrollar habilidades más saludables y equilibradas, mejorando su capacidad para interactuar de manera constructiva en el entorno escolar.

Además, términos como "inseguridad", "interacción" y "participación" subrayan los desafíos en las habilidades sociales y emocionales de estos niños. La "agresividad" y la "violencia" sugieren que algunos niños pueden reaccionar con comportamientos agresivos cuando se enfrentan a situaciones frustrantes. Palabras como "intervención", "canalizar" y "equilibrar" indican la necesidad de estrategias efectivas para gestionar estas conductas y promover un uso más saludable de los juegos móviles. La "falta" de habilidades adecuadas para "concentrarse" y "participar" destaca la importancia de intervenciones que ayuden a los niños a desarrollar mejores hábitos de estudio y habilidades sociales, asegurando un entorno de aprendizaje más equilibrado y productivo.

4.5.2 Categorización de la codificación abierta

Con el objetivo de identificar las conductas inadecuadas emergentes en niños de educación primaria que presentan adicción a los juegos móviles, se realizó una codificación abierta a partir de las observaciones registradas. A continuación, se presentan los códigos y categorías identificados:

Categorías y Códigos

1. Distracción:

- Siempre distraída, sabe todo de los juegos en red.
- Pierde la concentración rápidamente.
- Observa sus cosas sin escuchar la clase.
- Se olvida de sus cosas, no sabe dónde las puso.

La constante distracción es una de las conductas más prevalentes. Los niños están frecuentemente absortos en sus pensamientos o en actividades relacionadas con los juegos móviles, lo que interfiere con su capacidad de prestar atención en clase. La pérdida de concentración puede resultar en un bajo rendimiento académico y dificultades en el seguimiento de las tareas escolares.

2. Agresividad:

- Discute y golpea a sus compañeros.

- Gestos y movimientos agresivos en debates.
- Toca con brazos o aprieta a sus compañeros.

La agresividad se manifiesta en discusiones, peleas físicas y comportamientos disruptivos durante los recreos. Esta conducta puede ser una respuesta al estrés o la frustración relacionada con la adicción a los juegos móviles, y tiene un impacto negativo en las relaciones interpersonales y el ambiente escolar.

3. Vulgaridad:

- Pronuncia palabras groseras.
- Utiliza apodos y palabras inadecuadas.
- Menciona palabras soeces.

El uso de lenguaje inapropiado y grosero es común entre los niños adictos a los juegos móviles. Este comportamiento puede reflejar la influencia de los contenidos de los juegos y la falta de filtros sociales, afectando negativamente la convivencia en el aula.

4. Disruptiva:

- Conversa y distrae a sus compañeros.
- Habla de juegos en línea con frecuencia.
- Interrumpe intencionalmente durante la clase.
- Juega con otros compañeros en clase.

La conducta disruptiva, como interrumpir las clases, hablar fuera de contexto y jugar en clase, es frecuente. Estos comportamientos no solo afectan al propio estudiante, sino que también interrumpen el aprendizaje de sus compañeros y la dinámica de la clase.

5. Ansiedad:

- Se muestra asustada y truenos los dedos.
- Habla bajito, no busca amistades.
- Lloro cuando tiene que exponer frente al grupo.
- Nerviosa y apurada por terminar tareas.

La ansiedad se observa a través de comportamientos como estar asustado, truenos los dedos, habla bajito, y llora en situaciones estresantes como exponer frente al grupo. La

dependencia a los juegos móviles puede estar exacerbando la ansiedad, dificultando la participación activa en el entorno escolar.

6. Inseguridad:

- No pregunta sobre dudas en clase.
- Se queda con dudas respecto a las actividades de aprendizaje.

La inseguridad se refleja en la falta de preguntas y la tendencia a quedarse con dudas. Los niños inseguros pueden tener miedo a cometer errores o ser juzgados, lo cual afecta su aprendizaje y desarrollo personal.

7. Pesimismo:

- Se niega a cumplir roles diciendo que todo le saldrá mal.

Algunos niños expresan un pesimismo extremo, negándose a participar en actividades escolares y anticipando el fracaso. Esta actitud puede estar vinculada a la baja autoestima y a la frustración por no poder jugar.

8. Rebeldía:

- No le gusta hacer trabajos organizadamente.
- Muestra molestia cuando se le orienta.

La rebeldía se manifiesta en la resistencia a seguir las normas y directrices del aula. Los niños rebeldes pueden mostrar molestia cuando se les orienta, prefiriendo hacer las cosas a su manera.

9. Enamoramiento:

- Habla de tener varios enamorados.

Aunque menos común, algunos niños hablan de tener varios enamorados, lo cual puede ser una conducta para buscar atención o validación social en un contexto donde los juegos móviles son una parte importante de su vida social.

10. Intolerancia:

- Reacciona negativamente a las bromas.
- Se deprime ante situaciones adversas.

La intolerancia a las bromas y situaciones adversas puede llevar a reacciones emocionales intensas, como la depresión o el rechazo a trabajar cooperativamente con sus compañeros.

11. Controladora:

- Lloro cuando sus compañeros no hacen lo que ella propone.
- Se enoja cuando no tiene la razón.

Las conductas controladoras, como llorar cuando no se sigue su propuesta o enojarse cuando no tiene la razón, indican dificultades en la gestión emocional y la necesidad de imponer su voluntad.

12. Hiperactividad:

- Movimientos constantes, no puede estar tranquilo.
- Participa frecuentemente, se levanta de su lugar.

La hiperactividad es evidente en la incapacidad de estar quietos y la necesidad constante de movimiento, lo cual puede interferir con el proceso de aprendizaje y la dinámica del aula.

13. Individualismo:

- Prefiere trabajar solo, dificultad en trabajos grupales.

La preferencia por trabajar solo y la dificultad para colaborar en equipo reflejan problemas en las habilidades sociales y la interacción grupal.

14. Egocentrismo:

- Sale del tema para ponerse como ejemplo, llora si no se le presta atención.

El egocentrismo, como ponerse siempre como ejemplo y llorar si no se le presta atención, sugiere una necesidad de validación y atención constante.

15. Irresponsabilidad:

- No cumple con las tareas, respuesta “me olvidé”.

La irresponsabilidad se observa en el incumplimiento de tareas y la falta de memoria para recordar sus deberes escolares.

16. Desinterés:

- Olvida el tema, no pone atención.
- No toma interés en trabajos grupales.

El desinterés por las actividades escolares y grupales indica una desconexión con el proceso educativo, posiblemente debido a la preferencia por los juegos móviles.

17. Bloqueo Verbal:

- No puede comunicar bien sus ideas, tartamudea.

El bloqueo verbal, como la incapacidad de comunicar ideas claramente y tartamudear, sugiere problemas en la expresión verbal y la autoconfianza.

18. Resentimiento:

- Muestra rechazo hacia compañeros con los que tuvo incidentes.

El resentimiento hacia los compañeros, incluso después de disculpas, refleja problemas en la gestión de conflictos y el perdón.

19. Obsesivo con los Juegos:

- Siempre habla de peleas y juegos como en videojuegos.

La obsesión con los juegos se manifiesta en hablar constantemente de ellos y aludir a peleas de videojuegos, lo cual puede ser peligroso para sus compañeros y desviar la atención de actividades educativas.

La codificación abierta realizada a partir de las transcripciones y observaciones permite identificar un amplio rango de conductas inadecuadas emergentes en niños de educación primaria adictos a los juegos móviles. Estas conductas incluyen distracción, agresividad, vulgaridad, interrupción, ansiedad, inseguridad, pesimismo, rebeldía, enamoramiento, intolerancia, comportamiento controlador, hiperactividad, individualismo, egocentrismo, irresponsabilidad, desinterés, bloqueo verbal, resentimiento y obsesión con los juegos. La identificación de estas conductas proporciona una base sólida para intervenciones educativas y psicológicas dirigidas a mejorar el bienestar y el rendimiento académico de estos niños.

4.6 Resultados de la Codificación Axial

La codificación axial es el proceso de relacionar las categorías y subcategorías identificadas durante la codificación abierta. Este proceso busca integrar y reorganizar los datos para formar un marco coherente que explique los fenómenos observados. Aquí se presenta la codificación axial basada en los resultados de la codificación abierta de las conductas inadecuadas emergentes en niños de educación primaria adictos a los juegos móviles.

Categorías y Subcategorías Relacionadas

1. Distracción

- Descripción: Inhabilidad para concentrarse en las tareas escolares y constante distracción por pensamientos relacionados con juegos móviles.
- Indicadores: Pierde la noción del tiempo, observa sus cosas sin escuchar la clase, olvida sus cosas.

2. Agresividad

- Descripción: Comportamientos físicos o verbales agresivos hacia compañeros, especialmente en situaciones de frustración o pérdida en juegos.
- Indicadores: Discute y golpea a compañeros, gestos agresivos en debates, toques físicos no deseados.

3. Vulgaridad

- Descripción: Uso de lenguaje inapropiado y ofensivo en el entorno escolar.
- Indicadores: Uso de groserías, apodos inadecuados, palabras soeces.

4. Conducta Disruptiva

- Descripción: Interrupciones constantes en la clase y comportamiento que distrae a otros estudiantes.
- Indicadores: Hablar fuera de contexto, interrumpir intencionalmente, jugar en clase.

5. Ansiedad

- Descripción: Alta ansiedad manifestada en comportamientos nerviosos y evitación de actividades sociales o públicas.
- Indicadores: Truena los dedos, habla bajito, llora al exponer.

6. Inseguridad

- Descripción: Falta de confianza en las propias habilidades académicas y temor a hacer preguntas.
- Indicadores: No pregunta sobre dudas, se queda con dudas sobre actividades.

7. Pesimismo

- Descripción: Actitud negativa y expectativas de fracaso en las tareas escolares.
- Indicadores: Negativa a participar en roles, anticipación de fracaso.

8. Rebeldía

- Descripción: Resistencia a seguir normas y directrices establecidas por los docentes.
- Indicadores: Rechazo a trabajos organizados, molestia al ser orientado.

9. Controladora

- Descripción: Necesidad de imponer su voluntad sobre los compañeros, reaccionando negativamente si no lo consigue.
- Indicadores: Llora si no sigue su propuesta, se enoja al no tener la razón.

10. Hiperactividad

- Descripción: Necesidad constante de movimiento e incapacidad de permanecer quieto.
- Indicadores: Movimientos constantes, levantarse frecuentemente.

11. Individualismo

- Descripción: Preferencia por trabajar solo y dificultades para colaborar en grupo.
- Indicadores: Dificultad en trabajos grupales, preferencia por trabajar solo.

12. Egocentrismo

- Descripción: Tendencia a centrarse en sí mismo y necesidad constante de atención.
- Indicadores: Se pone siempre como ejemplo, llora si no se le presta atención.

13. Irresponsabilidad

- Descripción: Falta de cumplimiento con las tareas escolares y olvido frecuente.
- Indicadores: No cumple tareas, olvida deberes.

14. Desinterés

- Descripción: Falta de interés en actividades escolares y grupales.
- Indicadores: Olvida temas tratados, no pone atención en clase.

15. Bloqueo Verbal

- Descripción: Dificultades en la expresión verbal y la comunicación de ideas.
- Indicadores: Tartamudea, no puede comunicar bien sus ideas.

16. Resentimiento

- Descripción: Mantiene resentimiento hacia compañeros con los que ha tenido conflictos.
- Indicadores: Rechazo a compañeros, resentimiento a pesar de disculpas.

17. Obsesión con Juegos

- Descripción: Fijación constante en temas relacionados con juegos y videojuegos.
- Indicadores: Habla constantemente de juegos, alude a peleas de videojuegos.

La adicción a los juegos móviles en niños de educación primaria está estrechamente vinculada con una amplia gama de conductas inadecuadas que afectan negativamente su desarrollo académico y social. Entre las principales conductas emergentes se encuentran la distracción, la agresividad y la conducta disruptiva. Los niños que pasan mucho tiempo inmersos en juegos móviles tienden a estar constantemente distraídos, perdiendo la noción del tiempo y olvidando sus responsabilidades escolares. Esta falta de atención se traduce en un rendimiento

académico deficiente y en una desconexión con las actividades escolares. La frustración derivada de los juegos también se manifiesta en comportamientos agresivos, tanto verbales como físicos, lo que impacta negativamente en las relaciones interpersonales dentro del aula. La conducta disruptiva, caracterizada por interrupciones frecuentes y una incapacidad para seguir las normas de la clase, no solo afecta el aprendizaje del niño adicto, sino también el de sus compañeros.

Adicionalmente, la adicción a los juegos móviles contribuye a altos niveles de ansiedad, inseguridad y pesimismo entre los niños. La ansiedad se manifiesta a través de comportamientos nerviosos y una evitación de situaciones que requieran interacción social o exposición pública. La inseguridad se refleja en la falta de preguntas y la tendencia a quedarse con dudas, lo cual limita el aprendizaje y la participación activa en el aula. El pesimismo, por su parte, se evidencia en una actitud negativa hacia las tareas escolares y una anticipación constante del fracaso. Además, se observa una tendencia hacia el individualismo y el egocentrismo, donde los niños prefieren trabajar solos y requieren constante validación y atención. Estas conductas, junto con la irresponsabilidad y el desinterés general por las actividades escolares, crean un ciclo negativo que perpetúa los problemas académicos y sociales, afectando profundamente el bienestar emocional y el desarrollo integral de los niños.

4.7 Codificación selectiva de Conductas Emergentes en niños Adictos a los J.M

La codificación selectiva implica integrar y refinar las categorías principales en torno a una teoría central que explique la relación entre las conductas inadecuadas emergentes y la adicción a los juegos móviles en niños de educación primaria.

4.7.1 Teoría Central:

La adicción a los juegos móviles en niños de educación primaria provoca una serie de conductas inadecuadas que afectan su rendimiento académico, relaciones sociales y bienestar emocional. Estas conductas se agrupan en varias categorías interrelacionadas que contribuyen a un ciclo negativo de comportamiento y desarrollo personal.

4.7.2 Integración de Categorías

Fenómeno Central:

- Adicción a los Juegos Móviles

Categorías Principales:

1. Distracción

- Subcategorías: Pierde la noción del tiempo, observa sus cosas sin escuchar la clase, olvida sus cosas.
- Relación: La distracción es una consecuencia directa del tiempo excesivo dedicado a los juegos móviles, lo que interfiere con la capacidad de los niños para concentrarse en las tareas escolares.

2. Agresividad

- Subcategorías: Discute y golpea a compañeros, gestos agresivos en debates, toques físicos no deseados.
- Relación: La frustración y la competencia en los juegos móviles pueden desencadenar comportamientos agresivos en los niños, que se manifiestan en el entorno escolar.

3. Vulgaridad

- Subcategorías: Uso de groserías, apodos inadecuados, palabras soeces.
- Relación: La exposición a lenguaje inapropiado en los juegos móviles se refleja en el uso de lenguaje vulgar en la escuela.

4. Conducta Disruptiva

- Subcategorías: Hablar fuera de contexto, interrumpir intencionalmente, jugar en clase.
- Relación: La incapacidad para regular el comportamiento impulsivo debido a la adicción a los juegos móviles resulta en conductas disruptivas que afectan el ambiente de aprendizaje.

5. Ansiedad

- Subcategorías: Truena los dedos, habla bajito, llora al exponer.
- Relación: La dependencia de los juegos móviles para la gratificación instantánea puede aumentar los niveles de ansiedad y disminuir la capacidad de manejar situaciones estresantes.

6. Inseguridad

- Subcategorías: No pregunta sobre dudas, se queda con dudas sobre actividades.
- Relación: La baja autoestima y la falta de confianza, exacerbadas por la adicción a los juegos, impiden que los niños busquen ayuda y aclaren sus dudas.

7. Pesimismo

- Subcategorías: Negativa a participar en roles, anticipación de fracaso.
- Relación: La frustración constante en los juegos puede llevar a una actitud negativa y pesimista hacia otras actividades.

8. Rebeldía

- Subcategorías: Rechazo a trabajos organizados, molestia al ser orientado.
- Relación: La resistencia a seguir reglas y directrices puede ser una forma de expresar la frustración y el descontento generados por la adicción.

9. Controladora

- Subcategorías: Lloro si no sigue su propuesta, se enoja al no tener la razón.
- Relación: La necesidad de control, exacerbada por la dinámica de los juegos, se manifiesta en la interacción con sus compañeros.

10. Hiperactividad

- Subcategorías: Movimientos constantes, levantarse frecuentemente.
- Relación: La hiperactividad puede ser una forma de liberar la energía acumulada y la excitación generada por el tiempo dedicado a los juegos.

11. Individualismo

- Subcategorías: Dificultad en trabajos grupales, preferencia por trabajar solo.
- Relación: La preferencia por actividades individuales en los juegos se traduce en una falta de habilidades para trabajar en equipo.

12. Egocentrismo

- Subcategorías: Se pone siempre como ejemplo, llora si no se le presta atención.
- Relación: La necesidad de atención constante y validación, cultivada en los juegos, se manifiesta en el comportamiento egocéntrico.

13. Irresponsabilidad

- Subcategorías: No cumple tareas, olvida deberes.
- Relación: La falta de responsabilidad en el cumplimiento de tareas escolares es una consecuencia del tiempo excesivo dedicado a los juegos.

14. Desinterés

- Subcategorías: Olvida temas tratados, no pone atención en clase.
- Relación: La falta de interés en las actividades escolares refleja la preferencia por el estímulo constante y gratificación de los juegos.

15. Bloqueo Verbal

- Subcategorías: Tartamudea, no puede comunicar bien sus ideas.
- Relación: La dificultad para comunicarse verbalmente puede ser una manifestación de la inseguridad y ansiedad generadas por la adicción.

16. Resentimiento

- Subcategorías: Rechazo a compañeros, resentimiento a pesar de disculpas.
- Relación: El resentimiento hacia los compañeros puede reflejar la incapacidad de gestionar conflictos de manera constructiva.

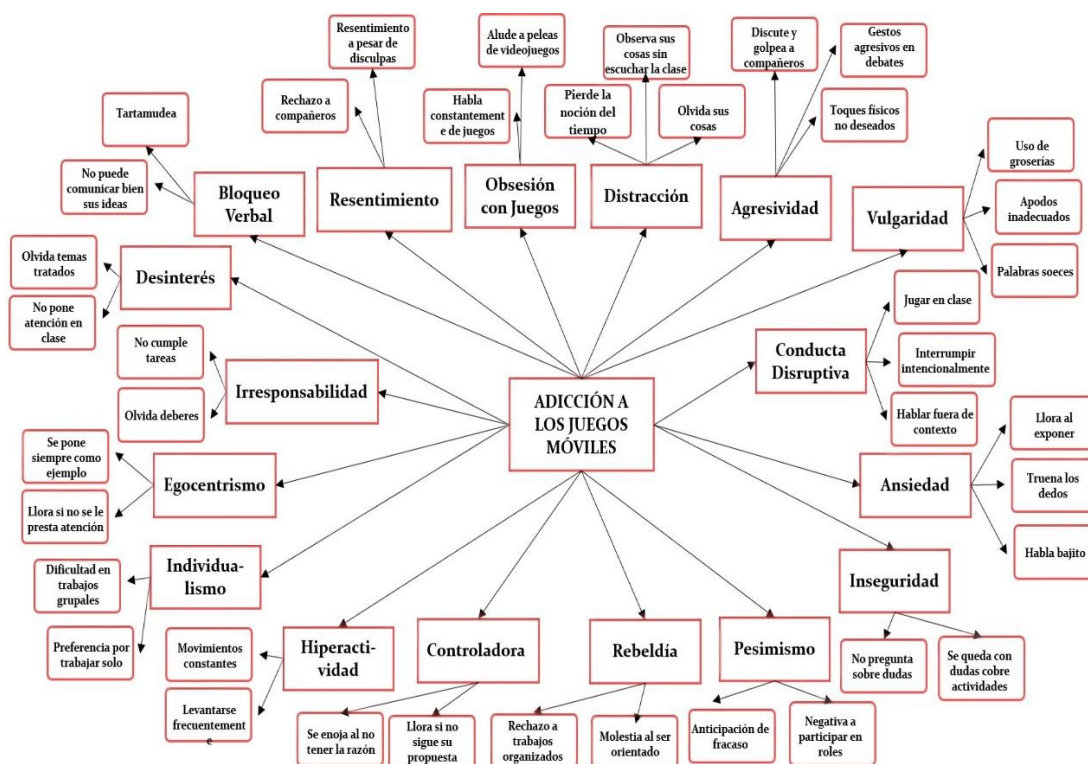
17. Obsesión con Juegos

- Subcategorías: Habla constantemente de juegos, alude a peleas de videojuegos.

- Relación: La obsesión con los juegos móviles domina los pensamientos y conversaciones, desplazando otras actividades y temas.

Figura 17

Modelo de conductas emergentes en los niños de educación primaria adictos a los J.M.



Nota: Consolidado de la codificación selectiva

Interpretación

La adicción a los juegos móviles en niños de educación primaria provoca una serie de conductas inadecuadas que afectan negativamente su rendimiento académico, relaciones sociales y bienestar emocional. Entre las conductas emergentes más destacadas se encuentran la distracción, la agresividad y la conducta disruptiva. Los niños adictos a los juegos móviles suelen estar constantemente distraídos, perdiendo la noción del tiempo y olvidando sus responsabilidades escolares, lo que resulta en un bajo rendimiento académico. Esta falta de atención y desconexión con las actividades escolares se combina con una agresividad manifiesta, tanto verbal como física, derivada de la frustración y la

competencia en los juegos. Estos comportamientos agresivos impactan negativamente las relaciones interpersonales dentro del aula, creando un ambiente hostil y poco propicio para el aprendizaje.

Además de la distracción y la agresividad, los niños adictos a los juegos móviles muestran altos niveles de ansiedad, inseguridad y pesimismo. La ansiedad se manifiesta a través de comportamientos nerviosos, como tronar los dedos y hablar bajito, y una evitación de situaciones que requieran interacción social o exposición pública, como exponer frente a la clase. La inseguridad se refleja en la reticencia a hacer preguntas y la tendencia a quedarse con dudas, limitando el aprendizaje y la participación activa en el aula. El pesimismo, evidenciado en la negativa a participar en roles y la anticipación constante del fracaso, contribuye a una actitud negativa hacia las tareas escolares. Estas conductas ansiosas e inseguras dificultan la integración de los niños en el entorno escolar y afectan su desarrollo emocional y académico.

Finalmente, la adicción a los juegos móviles también está relacionada con comportamientos egocéntricos y controladores, así como con una irresponsabilidad general y desinterés por las actividades escolares. Los niños muestran una tendencia a centrarse en sí mismos, buscando constante validación y atención, y prefieren trabajar solos, lo que refleja un fuerte individualismo. La necesidad de imponer su voluntad sobre sus compañeros, y la frustración cuando no lo logran, exacerba los conflictos interpersonales. Además, la irresponsabilidad, evidenciada en el incumplimiento de tareas y el olvido frecuente de deberes, junto con el desinterés por las actividades escolares, crea un ciclo negativo que perpetúa los problemas académicos y sociales. Estas conductas, junto con la obsesión constante con los juegos, indican que la adicción a los juegos móviles tiene un impacto profundo y multifacético en el desarrollo integral de los niños, afectando no solo su rendimiento académico, sino también su bienestar emocional y sus relaciones sociales.

4.7.3. Integración final de conductas emergentes en los niños de adictos a los juegos móviles

A continuación, se agrupan y organizan las manifestaciones de conductas emergentes de los niños adictos a los juegos móviles en dimensiones específicas:

1. Dimensión de Comportamiento Social

- **Egocentrismo y Control:**
 - Los niños adictos tienden a exhibir comportamientos egocéntricos y controladores.
 - Buscan constante validación y atención de los demás.
 - Prefieren trabajar solos, reflejando un fuerte individualismo.
- **Conflictos Interpersonales:**
 - La necesidad de imponer su voluntad sobre los compañeros genera frustración y exagera los conflictos interpersonales.

2. Dimensión Académica

- **Irresponsabilidad Académica:**
 - Muestran irresponsabilidad general, evidenciada en el incumplimiento de tareas y el olvido frecuente de deberes.
- **Desinterés por las Actividades Escolares:**
 - Exhiben un desinterés por las actividades escolares, lo que perpetúa los problemas académicos.

3. Dimensión Emocional

- **Obsesión por los Juegos:**
 - La obsesión por los juegos móviles afecta profundamente su bienestar emocional, generando ansiedad e irritabilidad cuando no pueden jugar.

4.8. Comprobación de la Hipótesis

“La adicción a los juegos móviles en niños de educación primaria genera conductas negativas en el bienestar emocional, las relaciones sociales y el rendimiento académico de los niños de educación primaria en la Institución Educativa Amparo Baluarte 43022 del distrito y provincia de Moquegua”.

En relación al rendimiento académico de los niños con problemas de adicción a los juegos móviles podemos verificar que en la tabla 11 que en el área de comunicación existe una alta concentración de niños con calificaciones bajas en comparación a los niños con uso saludable que tienen un rendimiento más consistente y equilibrado, con predominancia de calificaciones medias y altas. Así mismo la tabla 12 permite comprobar el rendimiento académico en matemáticas donde vemos que los niños con adicción muestran una notable concentración en las notas bajas entre los niños adictos, en comparación con sus compañeros con uso saludable, que presentan calificaciones más consistentes y equilibradas.

Los resultados del proceso de categorización a través de la codificación abierta, la codificación axial y la codificación selectiva permiten identificar un patrón de conductas en base a la teoría existente. Como resultado de este proceso en la figura 17 muestran un conjunto de conductas, en total 17 conductas que emergen en el comportamiento de los niños con adicción a los juegos móviles. Luego de su integración concluimos que en la dimensión social se aprecia una profunda obsesión por los juegos móviles que les generando ansiedad e irritabilidad cuando no pueden jugar. Por el lado del bienestar social se identificó conductas de egocentrismo y una tendencia a contraer conflictos interpersonales ante la necesidad de imponer su voluntad sobre los compañeros genera frustración y exacerba estos los conflictos. Como consecuencia en la situación académica se observa que estos niños se muestran irresponsables en el cumplimiento de las tareas y un profundo desinterés en el cumplimiento de las actividades académicas.

DISCUSIONES

El objetivo de esta investigación fue identificar y analizar los efectos de la adicción a los juegos móviles en la conducta escolar de los niños de educación primaria en la Institución Educativa Amparo Baluarte 43022 del distrito y provincia de Moquegua durante el año 2023. Se buscó explorar cómo la adicción a los juegos móviles influye en diversas dimensiones del comportamiento escolar, incluyendo aspectos sociales, académicos y emocionales.

Los resultados mostraron que un alto porcentaje de niños adictos a los juegos móviles presenta problemas significativos en varias dimensiones conductuales. En términos de saliencia, el 58,8 % de los niños adictos considera los juegos móviles como una parte dominante de sus pensamientos y comportamientos, similar a los hallazgos de Gentile (2009) sobre la influencia de los videojuegos en la vida diaria de los niños. En la dimensión de control, el 44,1% de los niños adictos muestra incapacidad para regular su uso de juegos móviles, lo que coincide con estudios previos que indican una falta de autorregulación en individuos con adicciones tecnológicas (Young, 1998). Además, el 44,1 % de los niños adictos experimenta síntomas de abstinencia como ansiedad e irritabilidad, en línea con la investigación de Griffiths (2000) sobre las características de la dependencia tecnológica.

El estudio también reveló que el 50% de los niños adictos enfrenta tensiones y problemas interpersonales, exacerbando conflictos sociales, lo que está en concordancia con los resultados de Kowert y Oldmeadow (2015), quienes encontraron que los juegos excesivos pueden llevar a dificultades en las relaciones interpersonales. Estos niños tienden a mostrar comportamientos egocéntricos y controladores, buscando constante validación y atención, lo que coincide con los hallazgos de Przybylski y Weinstein (2012) sobre la relación entre el uso excesivo de videojuegos y la baja autoestima. En la dimensión académica, el 17,6 % de los niños adictos enfrenta dificultades significativas en su rendimiento escolar, un hallazgo que respalda estudios como el de Anderson y Dill (2000), que vinculó el uso excesivo de videojuegos con un rendimiento académico deficiente. Además, el 20,6 % de los niños adictos necesita jugar cada vez más para

alcanzar el mismo nivel de satisfacción, lo que indica un desarrollo de tolerancia similar a la observada en otras formas de adicción, como se describe en el modelo de adicción de Davis (2001).

El 38,2 % de los niños adictos minimiza o no reconoce el impacto negativo de los juegos móviles en su vida, reflejando una falta de autoconciencia y una posible negación del problema, similar a lo encontrado por Chiu, Lee, y Huang (2004), quienes destacaron que los adolescentes adictos a los videojuegos tienden a subestimar los efectos adversos de su comportamiento. Este patrón de negación y falta de conciencia sobre las consecuencias de la adicción resalta la necesidad de intervenciones educativas y psicológicas dirigidas a aumentar la conciencia y el autocontrol entre los niños adictos.

Los resultados de este estudio indican que la adicción a los juegos móviles afecta negativamente múltiples aspectos de la vida de los niños de educación primaria. Los niños adictos tienden a mostrar comportamientos egocéntricos y controladores, enfrentan dificultades académicas debido a la falta de concentración y el incumplimiento de tareas, y experimentan ansiedad e irritabilidad cuando no pueden jugar. Estas conductas sugieren que la adicción a los juegos móviles no solo interfiere con el rendimiento académico de los niños, sino que también afecta su bienestar emocional y sus relaciones sociales. En general, la adicción a los juegos móviles tiende a provocar inconsistencias en el rendimiento académico y problemas significativos en el desarrollo integral de los niños.

Para abordar estos problemas, es fundamental implementar estrategias educativas y de intervención que ayuden a los niños a desarrollar hábitos de uso más saludables de la tecnología. Se recomienda la creación de programas escolares que enseñen habilidades de autorregulación y manejo del tiempo, así como la promoción de actividades extracurriculares que fomenten la interacción social y el desarrollo emocional. Además, es importante involucrar a los padres en el proceso educativo, proporcionando orientación sobre cómo establecer límites claros y estructurados para el uso de juegos móviles en casa. Futuros estudios deberían enfocarse en explorar intervenciones específicas que puedan mitigar los efectos negativos de la adicción a los juegos móviles y promover un desarrollo más equilibrado y saludable de los niños.

Estos hallazgos subrayan la importancia de monitorear y guiar el uso de juegos móviles entre los niños para prevenir posibles efectos negativos en su desarrollo y bienestar integral. Implementar programas educativos y de concienciación tanto en el entorno escolar como en el hogar puede ayudar a mitigar los problemas asociados con la adicción a los juegos móviles, promoviendo un entorno más saludable y productivo para el aprendizaje y el desarrollo de los niños

CONCLUSIONES

1. La adicción a los juegos móviles en niños de educación primaria genera conductas negativas en tres dimensiones clave: social, académica y emocional. En conjunto, estas conductas emergentes destacan el impacto multifacético y negativo de la adicción a los juegos móviles en el desarrollo integral de los niños.
2. En cuanto al Comportamiento Social la adicción a los juegos móviles en los niños de educación primaria se asocia con comportamientos egocéntricos y controladores, reflejando un fuerte individualismo. Estos niños buscan constante validación y atención, prefiriendo trabajar solos, lo que puede exacerbar los conflictos interpersonales. La necesidad de imponer su voluntad y la frustración resultante generan tensiones con sus compañeros. En resumen, la adicción a los juegos móviles contribuye a problemas significativos en la interacción social y en la formación de relaciones saludables.
3. Académicamente, la adicción a los juegos móviles impacta negativamente el rendimiento académico de los niños. Estos niños tienden a mostrar irresponsabilidad general, como el incumplimiento de tareas y el olvido frecuente de deberes, junto con un desinterés por las actividades escolares. Este comportamiento perpetúa los problemas académicos y reduce las oportunidades de aprendizaje efectivo. En conclusión, la adicción a los juegos móviles resulta en un rendimiento académico inconsistente y problemas persistentes en el ámbito escolar.
4. Emocionalmente, los niños adictos a los juegos móviles experimentan una obsesión constante con los juegos, lo que afecta profundamente su bienestar emocional. Esta obsesión se manifiesta en ansiedad e irritabilidad cuando no pueden jugar, indicando una dependencia emocional significativa. Estas emociones negativas no solo interfieren con su capacidad para disfrutar otras actividades, sino que también agravan su adicción. En resumen, la adicción a los juegos móviles tiene un impacto negativo sustancial en la salud emocional de los niños, exacerbando el ciclo de dependencia y malestar.

RECOMENDACIONES

1. Establecer Límites Claros y Estructurados sobre el Uso de Juegos Móviles. Para abordar la incapacidad de los niños adictos de regular su uso de juegos móviles, es crucial establecer límites claros y estructurados sobre el tiempo de pantalla. Los padres y educadores deben colaborar para implementar horarios específicos que incluyan tiempo para estudiar, realizar actividades físicas y participar en actividades recreativas fuera de los juegos móviles. La utilización de aplicaciones de control parental puede ayudar a monitorear y restringir el tiempo de juego, asegurando que no interfiera con las responsabilidades y el desarrollo integral del niño.

2. Promover Habilidades Sociales y Emocionales. Dado que los niños adictos tienden a exhibir comportamientos egocéntricos y enfrentan conflictos interpersonales, es esencial fomentar el desarrollo de habilidades sociales y emocionales. Esto puede incluir programas escolares de desarrollo de habilidades sociales que enseñen a los niños cómo resolver conflictos de manera constructiva, trabajar en equipo y valorar las contribuciones de sus compañeros. Actividades grupales y colaborativas en la escuela pueden ayudar a reducir el individualismo y mejorar las relaciones interpersonales.

3. Involucrar a los Padres en el Proceso Educativo y de Gestión del Tiempo de Pantalla. Para combatir la irresponsabilidad y el desinterés por las actividades escolares, es fundamental involucrar a los padres de manera activa. Los padres deben participar en actividades escolares y en la gestión del tiempo de pantalla de sus hijos, estableciendo un enfoque cohesivo y colaborativo. Además, fomentar un diálogo abierto y honesto sobre el uso de la tecnología y sus impactos, y reconocer y celebrar los logros académicos y el comportamiento responsable, puede motivar a los niños a mantener un equilibrio saludable entre el tiempo de juego y sus responsabilidades académicas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguirre, P. (2022). *Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución pública de Lima Metropolitana en el 2022*. [Tesis de pre grado, Universidad Privada del Norte]. Repositorio institucional UPN, <https://hdl.handle.net/11537/32720>
- American Psychiatric Association. (1994). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (4th ed.). American Psychiatric Publishing.
- Anderson, C. A., y Dill, K. E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772-790. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.78.4.772>
- Ávila R. (2022). Estrés como factor asociado al Trastorno de Juegos en Internet en adolescentes de la ciudad de Piura en el año 2022. [Tesis de pre grado, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio institucional UCV <https://hdl.handle.net/20.500.12692/119995>
- Calla, A. (2023). Adicción a los videojuegos y rendimiento académico en tiempos de pandemia en alumnos del sexto grado del nivel primario de una Institución educativa pública, Juliaca, Perú. [Tesis de pre grado, Universidad peruana Unión]. Repositorio institucional UPU. <http://hdl.handle.net/20.500.12840/6790>
- Chipcase, J. y Persson, P. (2005). What, how and why people carry what they do. Proceedings of the Designing for User Experience Conference, DUX05. <http://www.dux2005.org>
- Chiu, S. I., Lee, J. Z., y Huang, D. H. (2004). Video game addiction in children and teenagers in Taiwan. *CyberPsychology & Behavior*, 7(5), 571-581.
- Cortez, C., Mussbaum, M., López, x.; Rodríguez, P., Santelices, R., Rosas, R. y Marianov, V. (2005). Teachers' support with ad-hoc collaborative Networks. *Journal of Computer Assisted Learning*, Vol. 21, pp. 171-180

- Creswell, J. W. (2013). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (3.^a ed.). SAGE Publications.
- Davis, R. A. (2001). A cognitive-behavioral model of pathological Internet use. *Computers in Human Behavior*, 17(2), 187-195.
- Facer, k., Koiner, J. Stanton, D., Reid, J., Hull, R., y Kirk, D. (2004). Savannah: mobile gaming and learning? *Journal of Computer Assisted Learning*, 1(20), 399-409.
- Garrote, G (2013). Uso y abuso de tecnologías en adolescentes y su relación con algunas variables de personalidad, estilos de crianza, consumo de alcohol y autopercepción como estudiante. [Tesis Doctoral. Universidad de Burgos].
- Gentile, D. A. (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: A national study. *Psychological Science*, 20(5), 594-602.
<https://doi.org/10.1111/j.1467-9280.2009.02340.x>
- Gonzales, E. (2014). Uso de videojuegos relacionado a las habilidades sociales en adolescentes de la I.E. Peruano del Milenio Almirante Miguel Grau - Cayma. [Tesis de pre grado, Universidad Nacional San Agustín de Arequipa].
Repositorio institucional UNSA.
<http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/2262>
- Griffiths, M. (2000). Does internet and computer "addiction" exist? Some case study evidence. *CyberPsychology & Behavior*, 3(2), 211-218.
<https://doi.org/10.1089/109493100316067>
- Jordan, F. y Simkin, H. (2023). Evidencias de validez de la Versión Corta de la Escala de Adicción a Videojuegos (GAS-SF) en una muestra de videojugadores argentinos. *Psicodebate*, 22(2), 60-75.
<http://dx.doi.org/10.18682/10.18682/pd.v22i2.5368>
- Kangas, e. y Kinnunen, T. (2005). Applying user/centered design to mobile application development. *Communications of the ACM*, 48(7), 55-59.

- Kowert, R., y Oldmeadow, J. A. (2015). Social rejection in online and offline contexts: Effects of social exclusion and perceived rejection on mental health. *Computers in Human Behavior*, 51, 662-667.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.02.056>
- Kuss, D. J., y Griffiths, M. D. (2012). Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 278-296. <https://doi.org/10.1007/s11469-011-9318-5>
- Patton, M. Q. (2015). *Qualitative research & evaluation methods: Integrating theory and practice* (4.^a ed.). SAGE Publications.
- Przybylski, A. K., & Weinstein, N. (2012). Can you connect with me now? How the presence of mobile communication technology influences face-to-face conversation quality. *Journal of Social and Personal Relationships*, 29(4), 593-618. <https://doi.org/10.1177/0265407512453827>
- Reynalte, F. (2021). Adicción a videojuegos y bienestar psicológico en estudiantes de universidades de Lima Metropolitana, 2020. [Tesis de pre grado, Universidad Privada del Norte]. Repositorio institucional UPU. <https://hdl.handle.net/11537/28317>
- Saldaña, J. (2021). *The coding manual for qualitative researchers* (4th ed.). SAGE Publications.
- Young, K. S. (1998). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *CyberPsychology & Behavior*, 1(3), 237-244.
<https://doi.org/10.1089/cpb.1998.1.237>

ANEXOS

Anexo 1

Ficha de Evaluación Adicción a los juegos móviles

Instrucción: la presente ficha es de uso exclusivo del evaluador, quien realiza la evaluación mediante la observación según los campos requeridos:

Código del alumno (primer nombre y primera letra del apellido):

Grado:

Sección:

N°	Observaciones	Calificación	
	Saliencia		
01	Se observa que Prioriza el juego móvil a las actividades escolares.	Si	No
02	Se observa que Prioriza el juego móvil a compartir o jugar con sus compañeros.	Si	No
03	Se observa que busca cualquier pretexto o planifica situaciones para usar el celular y jugar.	Si	No
04	Se puede decir que el juego móvil es el foco de su atención.	Si	No
	Descontrol		
05	Cuando está jugando es capaz de olvidarse del tiempo y sus responsabilidades	Si	No
06	Utiliza cualquier tiempo libre (recreo, actividades, etc.) para dedicarse a los juegos móviles.	Si	No
	Abstinencia		
07	Se le observa ansioso durante las clases por salir al recreo y dedicarse a los juegos móviles.	Si	No
08	Se irrita o molesta fácilmente cuando se le llama la atención por estar jugando en el celular.	Si	No
09	Se irrita o molesta fácilmente cuando está jugando en el celular y algún compañero lo molesta.	Si	No
	Conflictos		
10	Ha experimentado conflictos (peleas, discusiones, etc.) con sus compañeros o familiares por el tiempo que dedica a los juegos móviles.	Si	No
	Tolerancia		
11	Al parecer cada vez aumenta o invierte mayor tiempo jugando con los juegos móviles.	Si	No
12	Se observa que buscar juegos más desafiantes o estimulantes que proporcionen una mayor emoción o satisfacción.	Si	No
	Problemas escolares		

13	Se observa que se viene deteriorando sus relaciones interpersonales con sus compañeros.	Si	No
14	Ha bajado en su rendimiento escolar y cumplimiento de sus deberes.	Si	No
	Negación		
15	Cuando se le habla sobre el problema del uso excesivo del celular en los juegos móviles, lo niega expresándolo con palabras o lo toma a juego.	Si	No

Nota: agregue otra conducta que indique que el alumno es adicto a los juegos móviles

Anexo 2**Guía de Observacional****De conductas emergentes en niños con adicción a los juegos móviles**

Instrucciones: La presente ficha es para uso del observador (profesor de aula), tiene por objeto identificar y registrar los comportamientos inadecuados o disfuncionales, como producto de la adicción a los juegos móviles.

Código del alumno (a) _____ Edad: _____ Sexo: _____

Grado de estudios: _____

¿Nombre y describa los cambios de conducta o conductas emergentes (inadecuados o disfuncionales) que observa en los alumnos que presentan adicción a los juegos móviles (en teléfonos o celular)?

Registro de observaciones

N°	Nombre tentativo De la conducta inadecuada	Describir la Conducta inadecuada o disfuncional ¿Cómo se presenta?
01		
02		

03		
04		
05		

¿Cuál de las conductas inadecuada o disfuncionales se presenta con mayor persistencia?

Anexo 3**INFORME DE OPINIÓN DEL EXPERTO 1****I. DATOS GENERALES:**

- 1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): Dr. Martin Pedro Llapa medina.
 1.2. Grado Académico: Doctor en ciencia de la Educación.
 1.3. Profesión: Licenciado en Educación.
 1.4. Institución donde labora: UNJBG.
 1.5. Cargo que desempeña: Docente Investigador.
 1.6. Denominación del Instrumento: Guía de observación
 1.7. Autor del Instrumento: VICTORIA YANÉ FLORES VILCA
 1.8. Programa de Postgrado: Doctorado en Educación.

II. EVALUACIÓN:

INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS Sobre los ítem de instrumento	MUY MALO	MALO	REGULAR	BUENO	MUY BUENO	
		1	2	3	4	5	
1. CLARIDAD	Están formulados con lenguaje apropiado que facilita su comprensión					X	
2. OBJETIVIDAD	Están expresado en conductas observables, medibles					X	
3. CONSISTENCIA	Existe una organización lógica en los contenidos y relación con la teoría					X	
4. COHERENCIA	Existe relación de los contenidos con los indicadores de la variable					X	
5. PERTINENCIA	Las categorías de respuestas y sus valores son apropiados					X	
6. SUFICIENCIA	Son suficiente la cantidad y calidad de ítems presentados en el instrumento					X	
SUMATORIA PARCIAL						30	
SUMATORIA TOTAL							30

III. RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN

- 3.1. Valoración total cuantitativa: 30 puntos
 3.2. Opinión: FAVORABLE X DEBE MEJORAR _____ NO FAVORABLE _____
 3.3. Observaciones: S/Obser.

Tacna 22 de octubre 2024

Firma


 Dr. Martin P. Llapa Medina

INFORME DE OPINIÓN DEL EXPERTO 2

III.DATOS GENERALES:

- 3.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): Lupita Esmeralda Arocutipa Huanacuni.
- 3.2. Grado Académico: Doctora en ciencia de la Educación.
- 3.3. Profesión: Licenciada en Educación.
- 3.4. Institución donde labora: UNJBG.
- 3.5. Cargo que desempeña: Docente Renacyt.
- 3.6. Denominación del Instrumento: Guía de observación
- 3.7. Autor del Instrumento: VICTORIA YANÉ FLORES VILCA
- 3.8. Programa de Postgrado: Doctorado en Educación.

IV.EVALUACIÓN:

INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS Sobre los ítems de instrumento	MUY MALO	MALO	REGULAR	BUENO	MUY BUENO	
		1	2	3	4	5	
1. CLARIDAD	Están formulados con lenguaje apropiado que facilita su comprensión				X		
2. OBJETIVIDAD	Están expresado en conductas observables, medibles					X	
3. CONSISTENCIA	Existe una organización lógica en los contenidos y relación con la teoría					X	
4. COHERENCIA	Existe relación de los contenidos con los indicadores de la variable					X	
5. PERTINENCIA	Las categorías de respuestas y sus valores son apropiados					X	
6. SUFICIENCIA	Son suficiente la cantidad y calidad de ítems presentados en el instrumento					X	
SUMATORIA PARCIAL					4	25	
SUMATORIA TOTAL							29

III. RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN

- 3.1. Valoración total cuantitativa: 29 puntos
- 3.2. Opinión: FAVORABLE X DEBE MEJORAR _____ NO FAVORABLE _____
- 3.3. Observaciones: En las Instrucciones luego de la frase “uso del observador colocar entre paréntesis “profesor de aula”.

Tacna 22 de octubre 2024

Firma



Dra. Lupita E. Arocutipa Huanacuni

INFORME DE OPINIÓN DEL EXPERTO 3

V. DATOS GENERALES:

- 5.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): Dr. Raúl Alberto Garcia Castro.
 5.2. Grado Académico: Doctor en Educación.
 5.3. Profesión: Licenciada en Educación.
 5.4. Institución donde labora: UNJBG.
 5.5. Cargo que desempeña: Docente Investigador.
 5.6. Denominación del Instrumento: Guía de observación
 5.7. Autor del Instrumento: Victoria Yané Flores Vilca
 5.8. Programa de Postgrado: Doctorado en Educación.

VI. EVALUACIÓN:

INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS Sobre los ítems de instrumento	MUY MALO	MALO	REGULAR	BUENO	MUY BUENO	
		1	2	3	4	5	
1. CLARIDAD	Están formulados con lenguaje apropiado que facilita su comprensión					X	
2. OBJETIVIDAD	Están expresado en conductas observables, medibles					X	
3. CONSISTENCIA	Existe una organización lógica en los contenidos y relación con la teoría					X	
4. COHERENCIA	Existe relación de los contenidos con los indicadores de la variable					X	
5. PERTINENCIA	Las categorías de respuestas y sus valores son apropiados					X	
6. SUFICIENCIA	Son suficiente la cantidad y calidad de ítems presentados en el instrumento					X	
SUMATORIA PARCIAL						30	
SUMATORIA TOTAL							30


III. RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN

- 3.1. Valoración total cuantitativa: 30 puntos
 3.2. Opinión: FAVORABLE X DEBE MEJORAR _____ NO FAVORABLE _____
 3.3. Observaciones: S/OBs.

Tacna 10 de noviembre 2024

Firma

Dr. Raúl A. Garcia Castro



Anexo 4**DECLARACIÓN JURADA DE AUTORIZACIÓN**

Yo, Victoria Yané Flores Vilca con DNI. N° 04434808, egresada de la de la Unidad de Posgrado del Doctorado en Ciencias de la Educación de la UNJBG declaro bajo juramento, autorizar, en mérito a la Resolución del Consejo Directivo N° 033-2016-SUNEDU/CD del Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar Grados Académicos y Títulos Profesionales, registrar mi trabajo de investigación para optar el: Grado **DOCTOR EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

a) **Acceso abierto;** tiene la característica de ser público y accesible al documento a texto completo por cualquier tipo de usuario que consulte el repositorio.

b) **Acceso restringido;** solo permite el acceso al registro del metadato con información básica, mas no al texto completo, ocurre cuando el autor de la información expresamente no autoriza su difusión.

En caso que el autor del trabajo de investigación elija la opción restringida deberá sustentar las razones. Si fuera admitida bajo esta modalidad, se colgará únicamente los datos del autor y el resumen del trabajo de investigación.



Victoria Yané Flores Vilca

Firma

Anexo 5**DECLARACIÓN JURADA DE AUTORÍA**

Yo, Victoria Yané Flores Vilca con DNI° 04434808, egresada de la Unidad de Posgrado del Doctorado en Ciencias de la Educación, declaro bajo juramento ser autor (a) del Trabajo de Investigación denominado “EFECTOS DE LA ADICCIÓN A LOS JUEGOS MÓVILES EN LA CONDUCTA ESCOLAR DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA AMPARO BALUARTE 43022 DEL DISTRITO Y PROVINCIA DE MOQUEGUA, AÑO 2023”. Además de ser un trabajo original, de acuerdo a los requisitos establecidos en el artículo pertinente del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad y los reglamentos de autenticidad.



Victoria Yané Flores Vilca

Firma