

UNIVERSIDAD RICARDO PALMA

FACULTAD DE PSICOLOGÍA



**NIVELES DE ANSIEDAD Y PREFERENCIA POR EL TIPO DE VIDEOJUEGO EN
NIÑOS Y ADOLESCENTES JUGADORES DE LIMA METROPOLITANA**

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN PSICOLOGÍA

Presentado por:

BACH. RENATO FRANCO RENTERÍA PALACIOS

Asesorado por:

DR. HÉCTOR HUGO SÁNCHEZ CARLESSI

Lima, 2021

"Niveles de ansiedad y preferencia por el tipo de videojuego en niños y adolescentes jugadores de Lima Metropolitana"

Agradecimiento:

A mi asesor Dr. Héctor Hugo Sánchez Carlessi, Dr. William Jesús Torres Acuña y la Lic. Leslie Denise Tantaleán Oliva por haberme guiado en este proceso. Asimismo, agradezco a aquellas personas que me han brindado su apoyo para poder seguir adelante.

Dedicatoria

A mis padres Gustavo y Yasira, por el apoyo brindado
A mi hermano Yasser, por las conversaciones muy interesantes que siempre
tenemos.

INDICE

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL ESTUDIO	1
1.1. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	1
1.2. OBJETIVOS.....	3
1.2. General.....	3
1.2.2. Específicos	3
1.2.3. Complementarios	4
1.3. IMPORTANCIA Y JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO	5
1.4. LIMITACIONES DEL ESTUDIO	5
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	6
2.1. INVESTIGACIONES RELACIONADAS CON EL TEMA.....	6
2.1.1. Investigaciones Nacionales.....	6
2.1.2. Investigaciones Internacionales	12
2.2. BASES TEÓRICO CIENTÍFICAS DEL ESTUDIO.....	19
2.2.1. Los videojuegos y sus comienzos.....	19
2.2.2. Tipos de Videojuegos	21
2.2.2.1. Videojuego de Acción.....	21
2.2.2.2. Videojuego de Aventura	22
2.2.2.3. Videojuego de Estrategia	23
2.2.2.4. Videojuego de Deportivos	24
2.2.2.5. Videojuego de Simulación	24

2.2.2.6. Videojuego de Rol	25
2.2.3. Estudio de la Ansiedad	25
2.2.3.1. Crisis Nerviosa	28
2.2.4. Desarrollo de la Niñez y la adolescencia.....	28
2.2.4.1. Niñez	28
2.2.4.2. Adolescencia.....	29
2.2.5. Niñez, Adolescencia, Videojuegos y Ansiedad.	32
2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS	34
Ansiedad:	34
Ansiedad-Estado:	35
Ansiedad-Rasgo:	35
Videojuegos:.....	35
Tipos de videojuegos:.....	35
CAPÍTULO III: HIPÓTESIS Y VARIABLES	37
3.1. SUPUESTOS CIENTÍFICOS.....	37
3.2. HIPÓTESIS.....	37
3.2.1. General	37
3.2.2. Específicas	37
3.2.3. Complementarias	38
3.3. VARIABLES DE ESTUDIO	39
CAPÍTULO IV: MÉTODO	41

4.1. POBLACIÓN, MUESTRA O PARTICIPANTES	41
4.1.1. Población	41
4.1.2. Muestra de investigación	41
4.2. TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	42
4.2.1. Tipo de estudio	42
4.2.2. Método de estudio	43
4.2.3. Diseño de estudio.....	43
4.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	45
4.3.1. Inventario de Ansiedad Estado-Rasgo	45
4.3.2. Cuestionario de Preferencia en el Tipo de Videojuego.....	47
4.3.3. Procedimiento de recolección de datos.....	49
4.4. PROCEDIMIENTO Y TÉCNICAS DE PROCESAMIENTO DE DATOS.....	50
CAPÍTULO V: RESULTADOS	52
5.1. PRESENTACIÓN	52
5.2. PRUEBA DE HIPÓTESIS ESPECIFICAS	58
5.2.1 RESULTADOS DE ANSIEDAD-ESTADO.....	59
5.2.2 RESULTADOS ANSIEDAD-RASGO	63
5.3. PRUEBA DE HIPÓTESIS COMPLEMENTARIAS	67
5.3.1 RESULTADOS DE ANSIEDAD-ESTADO.....	67
5.3.2 RESULTADOS ANSIEDAD-RASGO	69

5.4 ANALISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS	70
CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	80
6.1. CONCLUSIONES	80
6.1.1 General.....	80
6.1.2. Específicos	80
6.1.3. Complementarios	81
6.2. RECOMENDACIONES.....	82
6.3. RESUMEN Y TERMINOS CLAVE	83
6.4. ABSTRACT AND KEYWORDS.....	84
REFERENCIAS	85
ANEXOS	94

INDICE DE TABLAS

Tabla 1.Distribución porcentual de las variables demográficas de la muestra de niños y adolescentes de Lima Metropolitana (N=80)	42
Tabla 2.Puntaje de consistencia interna por estimación de la homogeneidad para el STAIC.....	46
Tabla 3.Distribución de frecuencia de juicio de expertos si el ítem corresponde al contenido del área temática.....	48
Tabla 4.Distribución de frecuencia de juicio de expertos si el ítem es claro y se entiende.....	48

Tabla 5.Distribución de frecuencia de juicio de expertos si el ítem es pertinente para evaluar el área temática	49
Tabla 6.Cuadro de Validación por Juicio de Expertos	49
Tabla 7.Distribución de Frecuencia del tipo de plataformas que utilizan para jugar videojuegos.....	52
Tabla 8.Distribución de frecuencias del tiempo de juego considerando días a la semana.....	53
Tabla 9.Distribución de frecuencias del tiempo de juego considerando horas al día.....	53
Tabla 10.Distribución de frecuencias considerando el tipo de videojuego preferido.....	54
Tabla 11.Distribución de frecuencia de los niveles de Ansiedad-Estado	55
Tabla 12.Medidas de tendencia central de Ansiedad-Estado	56
Tabla 13.Distribución de frecuencia de los niveles de Ansiedad-Rasgo	57
Tabla 14.Medida de tendencia central de Ansiedad-Rasgo	58

Tabla 15.Prueba de Normalidad Kolmogorov-Smirnov de las puntuaciones generales de la Ansiedad-Estado y Ansiedad-Rasgo	59
Tabla 16.Comparación de los niveles de Ansiedad-Estados, según el tipo de videojuegos preferido en el sexo femenino	60
Tabla 17.Comparación de los niveles de la Ansiedad-Estado, según los tipos de videojuegos preferido en el sexo masculino.....	61
Tabla 18.Comparación de los niveles de la Ansiedad-Estado, según los tipos de videojuegos preferido en la niñez.....	62
Tabla 19.Comparación de los niveles de la Ansiedad-Estado, según los tipos de videojuegos preferido en la adolescencia	63
Tabla 20.Comparación de los niveles de la Ansiedad-Rasgo, según los tipos de videojuegos preferido en el sexo femenino	64
Tabla 21.Comparación de los niveles de la Ansiedad-Rasgo y los tipos de videojuegos preferido según el sexo masculino	65
Tabla 22.Comparación de los niveles de la Ansiedad-Rasgo, según los tipos de videojuegos preferido en la niñez.....	66
Tabla 23.Comparación de los puntajes de la Ansiedad-Rasgo, según los tipos de videojuegos preferido en la adolescencia	67
Tabla 24.Comparación de los niveles de la Ansiedad-Estado, según el sexo de los jugadores de videojuegos.....	¡Error! Marcador no definido.

Tabla 25.Comparación de los niveles de la Ansiedad-Estado, según la edad de los jugadores de videojuegos.....69

Tabla 26.Comparación de los niveles de la Ansiedad-Rasgo, según el sexo que pertenecen en niños y adolescentes jugadores de videojuegos69

Tabla 27.Comparación de los niveles de la Ansiedad-Rasgo, según la edad de los jugadores de videojuegos.....70

INDICE DE GRAFICOS

Grafico 1.Histograma de los niveles de Ansiedad-Estado56

Grafico 2.Histograma de los niveles de Ansiedad-Rasgo58

INTRODUCCIÓN

La ansiedad y los videojuegos son temas muy importantes hoy en día, ya que vemos como la industria de los videojuegos va en aumento, tomando como población principal para sus productos a niños y adolescentes. Esto implica un cambio en la vida para ellos, según diferentes investigaciones, tocando temas como ansiedad, depresión y agresividad. Teniendo en cuenta esto, la presente investigación tiene como propósito identificar las diferencias entre los niveles de ansiedad y el tipo de videojuego en niños y adolescentes jugadores. Tomando las teorías de ambas variables para una mejor comprensión del tema y como estas han avanzado con el pasar del tiempo en sus desarrollos y abordajes.

Es importante resaltar que la ansiedad en los niños y adolescentes repercuten en el comportamiento del menor en diversos lugares tales como el colegio, su comunidad o su hogar, debido a que la ansiedad es considerada como un estado emocional que se manifiesta de distintos modos. En otro ámbito, cabe señalar que estudiar cada tipo de videojuego es relevante, debido a que cada uno de ellos presenta un contenido y mensaje distinto, así como también la propensión a ser adictivo.

Cabe mencionar que las actitudes y el estado emocional del menor van a depender de que tan marcado sea la preferencia por un tipo de videojuego, así como el nivel de ansiedad que posee. Así, el presente trabajo se estructuró de la siguiente manera:

En el capítulo I, se inicia con el planteamiento del estudio, formulándose la pregunta de ¿Existe diferencias significativas en el nivel de ansiedad, según la preferencia del tipo de videojuegos en niños y adolescentes jugadores de Lima Metropolitana? Luego se definen los objetivos profundizando en la comparación de ambas variables según el sexo al que pertenecen los participantes, por último, se sustenta la importancia y limitaciones del estudio.

En el capítulo II, se presenta el marco teórico, el cual se aprecia tanto investigaciones nacionales como internacionales relacionadas con el tema propuesto, así como también teorías planteadas por diferentes autores que fundamentan la investigación. Asimismo, se adjunta las definiciones de los términos base para una mayor comprensión de los temas a tocar

En el capítulo III se describen los supuestos científicos, así como también se plantean las hipótesis generales y específicas que corresponden a los objetivos mencionados, luego de ello se mencionara las diferentes variables del estudio.

En el capítulo IV se procede a describir la metodología del estudio, donde explicamos sobre la población y la muestra, seguidamente se señala que la investigación es de tipo descriptivo-comparativo luego de ello se muestra las técnicas e instrumentos que son utilizados dentro de la investigación. Por último, se señala los procedimientos utilizados para el presente estudio.

En el capítulo V encontrarán los resultados de los análisis que se hicieron en el estudio, partiendo de la presentación de dichos resultados, luego se formó un análisis y por último se presenta la interpretación y la discusión de lo obtenido.

Finalmente, en el capítulo VI se aprecia el resumen general de la investigación, y las diferentes conclusiones y recomendaciones a las que se llegaron. Luego de ello, se encuentran las referencias bibliográficas, indicando cada cita de los trabajos utilizados para estudiar los temas del presente trabajo. Por último, se Anexo los permisos correspondientes para hacer la investigación como los instrumentos utilizados.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL ESTUDIO

1.1. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

Durante los últimos años, el tema de la ansiedad en los niños y adolescentes y su relación con los videojuegos, no ha sido muy tocado en las investigaciones, a pesar del incremento que tiene la industria de los videojuegos.

Astocondor (2019) nos comenta que las consolas con mayor demanda en el Perú vendrían a ser el Nintendo Switch (20%), luego está la PlayStation 4 y PlayStation 3 (ambos con 11%), Nintendo DS (10%) y el Xbox 360 (9%), sin embargo, Gestión (2018) expresa que el 37% de gamers peruanos juegan netamente en su PC. Una de las plataformas más usadas en jugadores que utilizan PC es *Steam* quien en el 2017 hizo el ranking de los videojuegos más jugados desde el 2015 empezando por *PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG)*, seguido de *Dota 2*, *Counter-Strike: Global Offensive*, *H1Z1: King of kill*, *Grand Theft Auto V*, *ARK: Survival Evolved*, y *Team Fortress 2* respectivamente

Rojas (2018) precisa que un nivel de ansiedad elevado en los jugadores patológicos es debido a la abstinencia en los videojuegos, teniendo en cuenta que, dependiendo del contenido que posea este pueda ser o más relajante o con mayores estímulos que produzcan ansiedad. El contenido de videojuegos más estudiado hasta el momento son los de tipo acción, donde se demuestra que la ansiedad ocurre al momento de perder una partida, sin embargo, no se da esto en su vida diaria, siendo estos aspectos similares

a los videojuegos de tipo estrategia y de rol debido a que muchos de estos tipos de videojuegos contienen también características de tipo acción (Rojas, 2018). Esto resulta muy diferente al tipo aventura, donde gracias a la historia que conlleva y un mundo muy amplio, motiva al niño a la investigación y la exploración (Gil y Vida, 2007), al igual que los juegos de simulación, donde dependiendo de lo que esté simulando, puede lograr un aprendizaje, y así fue con Sims 3 que ayudo a tener un mayor autoconocimiento en los adolescentes (Cortes, Garcia y Lasca, 2012).

Vargas (2011) refiere en su investigación que un grupo con más de 20 horas de juego a la semana manifestaron ansiedad y violencia más elevada que otro grupo que no practica este entretenimiento de manera excesiva. Situación similar ocurrió en la investigación de Guerrero y Valero (2013) descubriendo que en un grupo con más de 1 hora en el uso de videojuegos de realidad virtual empezaban a manifestar conductas de ansiedad.

Como podemos apreciar, investigaciones demuestran que la ansiedad y los tipos de videojuegos, pueden guardar una relación siendo, la ansiedad un estado emocional que nos ayuda a percibir situaciones que podrían afectar de nuestra vida cotidiana, pero que, si el nivel es elevado, podría perjudicarla con pensamientos constantes y activación del sistema autónomo.

Es importante resaltar la evolución que ha tenido la industria de los videojuegos en el Perú, el sitio web “Mercado Negro” escrito por Astocondor (2019) nos comenta que la

demanda de los videojuegos se centra en Lima, teniendo un porcentaje del 75% a diferencia de las demás provincias con un 25%, siendo los distritos con mayor demanda: Los Olivos y Cercado de Lima (ambos con 19%), y La Molina y Carabayllo (ambas con 6%). “Mercado Negro” nos dice que, a finales de Julio de 2019, se registraron más de 20 millones de vistas de peruanos con una verdadera intención de compra.

Esto nos lleva a plantear la siguiente interrogante:

¿Existe diferencias significativas en el nivel de ansiedad, según la preferencia del tipo de videojuegos en niños y adolescentes jugadores de Lima Metropolitana?

1.2. OBJETIVOS

1.2. General

1.1. Determinar si existen diferencias significativas en los niveles de Ansiedad, según el tipo de videojuegos preferido en niños y adolescentes jugadores de Lima Metropolitana.

1.2.2. Específicos

2.1. Describir si existen diferencias significativas en los niveles de Ansiedad - Estado, según el tipo de videojuegos preferido en niños y adolescentes jugadores de Lima Metropolitana considerando el sexo perteneciente.

2.2. Especificar si existen diferencias significativas en los niveles de Ansiedad-Estado, según el tipo de videojuegos preferido en niños y adolescentes jugadores de Lima Metropolitana considerando la edad.

2.3. Especificar si existen diferencias significativas en los niveles de Ansiedad - Rasgo, según el tipo de videojuegos preferido en niños y adolescentes jugadores de Lima Metropolitana considerando el sexo perteneciente.

2.4. Especificar si existen diferencias significativas en los niveles de Ansiedad-Rasgo, según el tipo de videojuegos preferido en niños y adolescentes jugadores de Lima Metropolitana considerando la edad.

1.2.3. Complementarios

3.1. Especificar si existen diferencias significativas en los niveles de Ansiedad-Estado, según el sexo que pertenecen los niños y adolescentes jugadores de Lima Metropolitana.

3.2. Especificar si existen diferencias significativas en los niveles Ansiedad-Estado, según la edad en jugadores de videojuegos de Lima Metropolitana.

3.3. Especificar si existe diferencias significativas en los niveles Ansiedad-Rasgo, según el sexo al que pertenecen en niños y adolescentes jugadores de videojuegos de Lima Metropolitana.

3.4. Especificar si existe diferencias significativas en los niveles de Ansiedad-Rasgo, según la edad en niños y adolescentes jugadores de videojuegos de Lima Metropolitana

1.3. IMPORTANCIA Y JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO

Teniendo como referencia los objetivos ya mencionados, se deduce que la importancia de la realización del estudio es el brindar una mejor visión de cómo se presenta el grado de ansiedad en los jugadores según la preferencia del tipo de videojuego que posee.

Es por ello que esta investigación se centra en dar a conocer a los estudiosos y familias acerca del grado de ansiedad que llevan los adolescentes para que puedan tomar acciones necesarias sobre los diagnósticos a realizarse y sobre los adolescentes con un alto grado de ansiedad. De esta forma los familiares de estos adolescentes que tengan acceso a esta información podrán identificar el grado de ansiedad que pueden presentar estos adolescentes según su preferencia al tipo de videojuego y el tiempo que lo utiliza, además de poder ayudarlos en los problemas que tengan de ser necesario.

1.4. LIMITACIONES DEL ESTUDIO

La investigación presenta limitaciones de carácter metodológico, debido a que los resultados obtenidos solamente se podrán utilizar en personas que contengan características similares a los sujetos de dicha investigación. Así mismo, por las circunstancias que se vive hoy en día en todo el mundo acerca del COVID-19 se tuvo que evaluar a los participantes de manera virtual

Por otro lado, no se encontró estudios acerca de la preferencia en los videojuegos a nivel del país, como también no se encontró un instrumento que pueda medirlo en niños y adolescentes.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. INVESTIGACIONES RELACIONADAS CON EL TEMA

En la presente investigación se han identificado diversas investigaciones relacionadas con la problemática del presente estudio. Se ha extraído información sustancial de fuentes confiables como son bibliotecas universitarias especializadas en psicología, repositorios de tesis tanto digitales como físicas, revistas especializadas, etc.

2.1.1. Investigaciones Nacionales

Ramos (2018) buscó identificar la prevalencia y los factores sociales asociados a la adicción a videojuegos en estudiantes de colegios de Arequipa. La investigación presenta ser de tipo transversal, siguiendo casos clínicos de escolares de edades entre los 15 y 18 años quienes, mediante un test, arrojaron que padecían de una adicción hacia los videojuegos; asimismo, se tomó un cuestionario para poder identificar si existe la presencia de los factores de riesgo. La muestra de estudio estuvo conformada por 249 escolares de 3 colegios públicos de Arequipa y se les tomó el “Test de adicciones a los videojuegos” para identificar el porcentaje que ocupan los adolescentes con adicción a los videojuegos. Asimismo, se les tomó una encuesta en la cual midió los aspectos de su vida en los últimos 6 meses. Los resultados indicaron que la prevalencia de adicción a los videojuegos en estudiantes del grupo fue de 8.43 casos por cada 100 escolares, siendo de igual manera en ambos sexos, edad e institutos educativos estudiados. Se tomó en cuenta para estos resultados ciertos factores sociales, familiares y cognitivos

como, por ejemplo: Ser hijo, no convivir con ambos padres, amigos videojugadores, videojuegos en el hogar, videojugadores en el hogar, practicar deportes o algún tipo de arte, tener alguna enfermedad invalidante y/o tener concepto de lo que es adicción. Se concluye que en el grupo de estudio no se pudo afirmar que existen factores de riesgo definidos para la adicción a videojuegos.

Céspedes (2015) presentó una investigación que tuvo como propósito analizar y establecer las propiedades psicométricas del “Inventario de Ansiedad estado y Ansiedad rasgo” de Spielberg (STAIC) en 2600 niños y adolescentes entre 8 y 15 años de edad de ambos sexos en 14 distritos de Lima Sur, siendo aplicado en colegios públicos y privadas que estén registradas por la UGEL 1 y UGEL 7. Este inventario tuvo un alto índice de discriminación en la validez, siendo de $p < .01$. Además, se midió la confiabilidad con la prueba test-retest, obteniendo una “r” de 0.7033 para Ansiedad Estado y 0.794 para Ansiedad rasgo, esto fue corroborado aún más con el Alfa de Cronbach obteniendo puntajes significativos de 0.855 y 0.816 respectivamente. Luego de ello, se pudo construir normas percentilares para la muestra total y, según género y edad para ambas escalas de Ansiedad-Rasgo y Ansiedad-Estado.

Salazar, V. (2014) buscó analizar el efecto que tienen los videojuegos con contenido violento y prosocial en la intención de realizar conductas de ayuda dependiendo del contexto en el que se juegue en 79 estudiantes de una universidad privada de Lima Metropolitana. Para poder medir la conducta de ayuda, se empezó asignándoles videojuegos individuales con contenido prosocial, multijugador con contenidos

prosociales, individuales con contenido violento y multijugador con contenido violento. Luego de ello se les tomó el test de “Escala de Agresividad” de Buss y Perry, para medir las conductas agresivas que tienen los participantes y, también, se utilizó el “Índice de Reactividad Interpersonal” de Davis. Con todo lo medido, se obtuvo que los participantes que estaban en los videojuegos de contenido prosocial apoyaban más con donativos económicos para ayuda hacia otras personas que los que jugaron en las condiciones violentas. Asimismo, se pudo confirmar la relación que existe entre la disposición del tiempo que estaría dispuesto a ayudar al investigador en un estudio futuro y qué tan divertido los usuarios consideraban el videojuego que jugaron.

Manay C. (2009) tuvo como problemática si existe relación entre la ansiedad y el rendimiento académico en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal con una institución educativa privada en San Juan de Lurigancho, tomando como muestra a alumnos de tercero, cuarto y quinto de secundaria pertenecientes a UGEL N° 5 de San Juan de Lurigancho, cuyos alumnos son de un estatus económico de clase media baja y baja. Asimismo, los padres de los alumnos que se dedican a oficios y tienen un grado de instrucción de secundaria completa o incompleta utilizaron una escala para medir la ansiedad que fue construida durante la elaboración del trabajo que está conformada por 20 ítems de opción múltiple (Escala Likert), validado por el Dr. Percy Guzmán, la Dra. Roxana Asca, el Dr. Wiliam Torres, el Dr. Hugo Sanches y el Dr. Luis Perez. Por otro lado, el rendimiento académico se pudo obtener con la nota de los cursos más significativos (matemática y lenguaje). Se comprobó que existe relación entre la ansiedad y el rendimiento académico. También, existe una relación negativa significativa

entre la ansiedad y el rendimiento académico en la institución educativa privada y en la institución educativa estatal, aunque esta relación es más significativa en la estatal. Seguidamente, se encontró que existe una relación negativa significativa entre la ansiedad y el rendimiento académico en el tercer y quinto grado de secundaria y, por último, los promedios de ansiedad y rendimiento académico en la IEP se pueden justificar a la presión que ejercen los padres sobre los alumnos.

Calle y Gutiérrez (2006) analiza la relación entre el uso de videojuegos por internet: frecuencia, duración, tipo de videojuego y el grado de agresividad en 149 adolescentes entre las edades de 10 a 19 años de ambos sexos que pertenezcan al distrito de La Esperanza – Trujillo, siendo esta una investigación cuantitativa prospectiva, de tipo descriptivo correlacional. Para ello se utilizó el formato de encuesta del uso de videojuegos en internet y el Test de Agresividad (AGA). Con los datos obtenidos se pudieron llegar a la conclusión de que la frecuencia con que los adolescentes hacen uso de los videojuegos todos los días es de un 40.3%. En cuanto a la duración, los que juegan de 1 a 2 horas pertenecen al 60.4%, prefiriendo aquellos de contenido violento (62.4%). Esto no dice que existe relación altamente significativa entre las variables frecuencia y duración del uso de videojuegos por internet y el grado de agresividad de los adolescentes. Asimismo, existe relación altamente significativa entre el tipo de videojuego y el grado de agresividad, observándose al grupo de adolescentes que prefieren los videojuegos de tipo violento presentaron grado de agresividad moderado y alto.

Pacheco E. (1994) se formula el problema de cuál es las diferencias significativas en cuanto a los niveles de ansiedad rasgo–estado que presentan los sujetos de poblaciones ubicadas en zonas de alto riesgo (puntos críticos por huaycos), mediano riesgo (inundaciones, derrumbes de taludes y erosiones) y ningún riesgo (que no se vieron afectados por los fenómenos de los grupos anteriores). La población de estudio fue seleccionado de acuerdo al estudio elaborado por especialistas del “Centro de Prevención de Desastres” (PREDES), “Instituto Nacional de Defensa Civil” (INDECI) y el “Cuerpo General de Bomberos del Perú” (CGBVP), separándolos en tres grupos: alto riesgo; conformado por los alumnos del Centro Educativo N°0055 “Manuel Gonzales Prada” en el distrito de Lurigancho, Chosica, siendo los alumnos de 4° y 5° de secundaria q de edades entre 14 y 19 años; mediano riesgo, conformado por los alumnos del Centro Educativo N°3018 “Enrique Hugo Esponosa Balaguer” en Villacampa, Rimac, siendo los alumnos de 4° y 5° de secundaria de edades entre 14 y 19 años; y el de ningún riesgo conformado por los alumnos del centro psicológico s/n “San Pedro de Chorrillos” en Chorrillos, siendo los alumnos de 4° y 5° de secundaria de edades entre 14 y 19 años. Se utilizó el inventario de ansiedad rasgo-estado y se llegó a la conclusión de que no se encontraron diferencias estadísticamente significativas en los sujetos pertenecientes a grupos ubicados en zonas de alto riesgo, mediano riesgo y ningún riesgo en cuanto a los niveles de ansiedad-estado; además, no se encontraron diferencias estadísticamente significativas en los sujetos pertenecientes a grupos ubicados en zonas de alto riesgo, mediano riesgo y ningún riesgo en cuanto a los niveles de ansiedad-rasgo También, se identificó que los resultados obtenidos con el inventario de ansiedad rasgo-estado no muestran diferencias significativas entre los sujetos del sexo femenino y masculino en

cuanto a niveles de ansiedad-estado y ansiedad-rasgo a nivel interno de la muestra. Luego, comparativamente, en el análisis individual que conformaron la muestra de estudio, se pudo observar que alcanzaron puntuaciones elevadas en la escala de ansiedad-estado (A-E) y ansiedad rasgo (A-R), dejando entrever una dinámica interna de ansiedad rasgo-estado, generadas probablemente por las situaciones postdesastres. Por último, el hecho que la temporada de huaycos en Chosica sea un fenómeno tipo cíclico, además, de las actividades llevadas a cabo por diversas instituciones, ayudaron en gran medida a reducir los niveles de ansiedad rasgo-estado en la población de estudio. En otras palabras, las actividades multidisciplinarias de prevención a todo nivel, ayudaron a mitigar en la población de estudio mayores niveles de ansiedad rasgo-estado.

Manzur A. (1986) muestra en su trabajo que tiene como problemática conocer si existe relación entre los altos índices de ansiedad y depresión con un bajo rendimiento académico. La muestra fue conformada por 973 alumnos, que pasaron el examen psicológico al ingresar a la universidad. Se utilizó la escala de ansiedad manifiesta de Taylor, escala de autovaloración de la depresión de Zung, prueba de madurez mental de California (serie intermedia 50) y "El Inventario Multifásico de la Personalidad de Minesota". Se llegó a la conclusión que existe relación entre altos índices de ansiedad y depresión, con un rendimiento académico. También, se vio que los alumnos que tienen altos índices de ansiedad, presentan un rendimiento académico bajo, en comparación con aquellos alumnos cuyas puntuaciones se ubican en los límites normales. Por otro lado, los alumnos que tienen altos índices de depresión presentan un rendimiento académico bajo, en comparación con aquellos alumnos cuyas puntuaciones se ubican

en los límites normales. Por último, se halló que los alumnos que se ubican en las categorías de tasas altas, tanto para el caso de ansiedad como para depresión, presentan un desmejoramiento con relación al rendimiento académico, siendo para ambos casos por debajo del estándar de aprobación

2.1.2. Investigaciones Internacionales

Rendon y López (2020) tuvieron como finalidad indagar la relación los niveles de ansiedad y las horas de juego en adolescentes provenientes de Ecuador y que jueguen videojuegos en tiempos de aislamiento producto de la pandemia mundial Covid-19. Para la medición de las variables se hizo uso de "La Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes (GASA)", que mide los indicadores de prevalencia y conductas desadaptativas en relación a los videojuegos; " El Cuestionario de Ansiedad Manifiesta en Niños (CMAS-R) ", que mide la variable ansiedad; y por último y "La Escala de Estrés Percibido (PSS-10) " que mide los niveles de estrés. Luego se observó que la muestra se presentaron 82 adolescentes de ambos sexos. Se puede afirmar que el estudio es de tipo descriptivo-correlacional, haciendo los estadísticos correspondiente al tipo de investigación y arrojando como resultados que no existe una correlación significativa entre la ansiedad y el estrés, y el uso de videojuegos tanto en pre-pandemia como durante la pandemia, pero si se evidenció una correlación fuerte entre las conductas adictivas y las horas de videojuego antes y durante la pandemia.

Andrade, Carbonell y Lopez (2018) tuvieron como objetivo descubrir la demanda que presentan los videojuegos, así como determinar las facilidades de acceso que puede

haber y el uso problemático que estos, todo ello relacionado con variables sociodemográficas. Es por que se decidieron hacer la investigación te tipo no experimental, ex-post-facto, comparativo y transversal. Los investigadores pudieron lograr obtener una muestra de 3178 estudiantes de nivel secundario de 76 instituciones educativas ecuatorianas, entre ellos se comprende que el 52,8% son hombres y el 47,2% mujeres, entre 14 y 17 años. Los resultados nos dicen que el 1.13% poseen un uso problemático de videojuegos, sin embargo, los adolescentes de sexo masculino y que residían en zonas urbanas tuvieron un mayor porcentaje en cuanto al uso problemático de videojuegos. La edad, el tipo de institución educativa y el tipo de familia no se relacionaron con el uso problemático de videojuegos.

Tresancoras, García y Piqueras (2017) busca descubrir la relación del uso problemático de WhatsApp con la Personalidad y la Ansiedad en adolescentes teniendo como muestra a 272 estudiantes de instituciones educativas públicas de España que estén en el rango de edades de 12 a 17 años. Por lo que tomaron como instrumento el Cuestionario de Autoevaluación Ansiedad Astado-Rasgo en Niños (STAI-C), Inventario de Personalidad de Diez Ítem (TIPI) y Cuestionario de Experiencias Relacionadas con WhatsApp (CERW, adaptación del CERM). Gracias a ello se pudo obtener que 6% de los estudiantes supera en dos desviaciones típicas el uso problemático de WhatsApp promedio, así como también se encontró que entre hombres y mujeres existen diferencias en la influencia que genera la aplicación en la Personalidad y la Ansiedad que puede ocasionar. Asimismo, se descubrió que en los hombres existe una correlación entre la inestabilidad emocional y la afabilidad con el uso problemático.

diferencias significativas en la influencia de las características de Personalidad y Ansiedad en hombres y mujeres. En hombres, la inestabilidad emocional y la afabilidad correlacionan positivamente con el uso problemático.

Cala (2015) analiza el uso de videojuegos y su correlación con el Bienestar Físico y Psicoemocional en jóvenes migrantes y autóctonos de la provincia de Almería. Para ello, vieron necesario la aplicación "Cuestionario Kidscreen". Su muestra estuvo conformada por 1837 alumnos cursos de primaria y secundaria. Los resultados muestran que los hombres juegan más horas de videojuegos que las mujeres. Asimismo, en cuanto a los hombres, el grupo con mayor dedicación son los rumanos y en las mujeres marroquí, así como también que existe una correlación positiva entre el Bienestar Físico con el tiempo de juego en horas a la semana. Con esto se concluyó que existe una relación entre el uso de videojuegos y tanto el género, la procedencia y la migración que puedan tener los estudiantes de primaria y secundaria.

Torre L. y Valero A. (2013) buscaban analizar los Factores Moduladores de la respuesta Agresiva tras la exposición a Videojuegos Violentos, seleccionando a 47 adolescentes (29 varones y 18 mujeres) que pertenecían a una institución educativa de la ciudad de Montilla (España), teniendo un grado académico de primero o segundo de secundaria y oscilando entre los 12 y 15 años. Ninguno de los participantes disponía de licencia de ciclomotor o de coche. Se usó el Inventario de Expresión de la Ira Estado-Rasgo para Niños y Adolescentes, STAXI-NA el Inventario de Ansiedad Estado Rasgo para Niños, STAIC; y desarrolló el Cuestionario Informatizado de Normas de Circulación

(en adelante, test de conducir) que constituía la tarea indirecta de Agresión. El estudio no se encontró diferencias significativas en la Prueba de Agresión Indirecta tras la exposición a uno u otro tipo de videojuego. El autor concluyo que "los datos señalan la ausencia de un efecto principal de la exposición a un videojuego de contenido Violento sobre la respuesta en la tarea de Agresión tras la misma".

Chóliz y Marco (2011) buscaron determinar las características del uso de los videojuegos según el género que pertenecen, como también crear el "Cuestionario de Dependencia a los Videojuegos", siendo esto tomado como referencia el DSM-IV, en el inciso de los "Trastornos por Dependencia de Sustancias". Para ello tuvieron que conformar una muestra de 621 niños y adolescentes, de los cuales 327 son varones y 294 son mujeres que pertenezcan al rango de edades de entre 10 y 16 años; todos ellos pertenecientes a la provincia de Valencia, España. En cuanto a los resultados, se observo que, si existe diferencias significativas tanto en el patrón de uso de videojuegos como el tipo de juego, según el género que pertenecen, esto debido a que los estadísticos arrojaron que los varones prefieren jugar videojuegos de tipo deportivo y de carreras o videojuegos con gran contenido violento. En cuanto a las mujeres, el tipo de videojuego que ellas suelen escoger es mayormente los que tienen contenido socio-afectivo, educativos o *Arcade*. Viendo el tema de la edad, se observo que los niños tienen una gran afición por los el uso de consolas portátiles.

Chóliz y Villanueva (2011) Tuvieron como objetivos la elaboración de diferentes instrumentos que aporten a la evaluación y el análisis de diferentes las diferentes

dimensiones que tiene la adicción al móvil en adolescentes. Para ello los autores consiguieron una muestra de 1944 estudiante, de los cuales 999 son mujeres y 945 son varones, todos ellos adolescentes que pertenecen a las edades de 12 y 18 años pertenecientes al país de España. Todos estos cuestionarios median lo que son las "Funciones del movil", "Imagen del movil" y "Dependencial del movil". Los resultados del análisis factorial se han extraído 3 factores: Imagen positiva hacia el teléfono móvil (25.22% de varianza explicada; ítems 1, 3, 8 y 11); Imagen negativa hacia el teléfono móvil (13.54% de varianza explicada; ítems 2, 7 y 10) y Prejuicios hacia el teléfono móvil (9.84% de la varianza explicada; ítems 4, 5, 6 y 9). La consistencia interna de la escala, medida a través del índice alfa de Cronbach fue de .7.

Vargas (2011) estudio las implicaciones del Uso Excesivo de Videojuegos de contenido Violento en el Desarrollo Emocional Infantil (Autoestima, Ansiedad y Agresividad). Para ello se tomó como muestra a dos grupos de 42 niños chilenos que pertenezcan a las edades de entre 9 – 12 años, quienes están expuestos semanalmente a videojuegos de contenido Violento, un grupo por más de 20 horas y otro grupo por menos de 20 horas. Los videojuegos presentados para esta investigación poseen una clasificación de tipo Violento. Para la recopilación de datos optaron por utilizar la "Escala de Autoconcepto Para Niños" de Piers-Harris; el "Inventario de Ansiedad Estado Rasgo (STAI-C)" de Spielberger y Gorsuch y el "Manual Youth SelfReport (YSR 9/18)". Los principales resultados revelan que solo existen diferencias estadísticamente significativas respecto de las variables Ansiedad y Agresividad entre los dos grupos y

ausencia de diferencias estadísticamente significativas en Autoestima según el Tiempo de Exposición a videojuegos Violentos.

Chahin (2011) quiso investigar si existe una co-relación entre la frecuencia de Actividad Física con la variable Internet y Videojuegos y las reacciones de agresividad e impulsividad que puedan tener. Es por ello que lograron obtener 254 adolescentes colombianos de entre 12 y 17 años que sean voluntarios para la investigación. Para la recopilación de los datos se hizo uso del el Cuestionario "CAGE", la "Escala de Impulsividad Barratt para Niños" (BIS 11-c) y el "Cuestionario de Agresividad" de Buss & Perry (AQ) . Gracias a esto se obtuvo que existe una relación significativa entre la Actividad Física con el Componente Cognitivo de la Impulsividad. Asimismo, nos indica las diferencias de género a favor de los hombres en la realización de Actividad Física en adolescentes. Por último, no se encontraron diferencias significativas en los grupos de edad, tampoco se hallaron correlaciones significativas con la Agresividad, ni con los demás componentes de la Impulsividad.

Mehroof y Griffiths (2010) examinaron la relación entre varios rasgos de personalidad (búsqueda de sensaciones, autocontrol, agresión, neuroticismo, estado de ansiedad y rasgo de ansiedad) y la adicción a los juegos en línea. Los datos se recopilaron durante un período de 1 mes utilizando una muestra de oportunidad de 123 estudiantes universitarios en una universidad de East Midlands en el Reino Unido. Los jugadores completaron todos los cuestionarios en línea. Los resultados de una regresión lineal múltiple indicaron que cinco rasgos (neuroticismo, búsqueda de sensaciones, rasgo de

ansiedad, estado de ansiedad y agresión) mostraron asociaciones significativas con la adicción a los juegos en línea. El estudio sugiere que ciertos rasgos de personalidad pueden ser importantes en la adquisición, desarrollo y mantenimiento de la adicción a los juegos en línea, aunque se necesitan más investigaciones para replicar los hallazgos del presente estudio.

Ferrer y Ruiz (2005) tenían el objetivo de investigar los hábitos que tienen los niños al momento de jugar videojuegos de edad entre 7 y 12 años. La muestra fue conformada por 327 alumnos (167 niñas, 153 niños y 7 NC) alumnos de colegios públicos, privados y concertados de Madrid. En los resultados podemos apreciar que el 86.2% de los niños declararon que, si tienen videojuegos en sus hogares, asimismo el 90.8% ha jugado alguna vez videojuegos. Preguntados los niños por si juegan o no cada día de la semana, las respuestas "sí juego" son las siguientes: lunes sí: 24,2%; martes sí; 22%; miércoles sí juego: 25%; jueves sí juego: 22,9%; viernes sí juego: 50,4%; sábado sí juego: 74,6%; domingo sí juego: 68,8%. Por último, los niños fueron preguntados sobre quién elige los videojuegos que tienen en casa y se obtuvo que el 70% de los niños interviene en elegir el videojuego, mientras que los padres son un 28% y otros 22%.

Fleming y Rickwood (2001) investigaron la relación entre los videojuegos violentos y el estado de ánimo de los niños. Un total de 71 niños de 8 a 12 años jugaron un juego de lápiz y papel, un videojuego no violento y un videojuego violento. Los resultados indican que la excitación, medida por la frecuencia cardíaca y la excitación autoinformada, aumentó significativamente después de jugar el videojuego violento, en comparación con las otras dos condiciones del juego, y las niñas informaron más

excitación que los niños. No hubo un aumento significativo en las puntuaciones del estado de ánimo agresivo ni para niños ni para niñas después de jugar el juego violento. El estado de ánimo positivo, medido por el afecto positivo, no mostró aumentos o disminuciones significativos después de jugar a cualquiera de los videojuegos. Sin embargo, el estado de ánimo positivo, medido por el estado de ánimo general, mostró un aumento significativo después de jugar el juego violento tanto para niños como para niñas, pero solo en comparación con el juego de papel y lápiz. Los resultados se interpretan en términos de las teorías de agresión de aprendizaje social y procesamiento de información cognitiva.

2.2. BASES TEÓRICO CIENTÍFICAS DEL ESTUDIO

2.2.1. Los videojuegos y sus comienzos

Los videojuegos, según Gil y Vida (2007) "son programas informáticos diseñados para el entretenimiento y la diversión que se pueden utilizar a través de varios soportes como videoconsolas, los ordenadores, o los teléfonos móviles". Estos pueden tener como características como que no ocurra en la vida real, el tiempo del videojuego no necesariamente es el mismo en la realidad, muchas veces no está asociado a intereses materiales, cada videojuego tiene sus propias reglas que el jugador debe cumplir, Maneja su propio espacio-temporal y existe una tendencia a crear comunidades dentro de ellos (Lasca, 2011).

Los videojuegos, como nos dice Belli y Raventós (2008), es el nuevo arte contemporáneo que hace uso de historia, gráficos y música, además de ser lúdico y con

una gran jugabilidad. Teniendo como primer juego para muchos "*Nought and Crosses*", también esta "OXO", desarrollado Alexander S. Douglas en 1952 siendo un el juego tres en rayas en una versión computarizada.

Luego en 1958 fue mostrado al mundo *Tennis for Two* gracias a su creador William Higinbotham, quien en ese momento trabajaba como jefe de instrumentación en el Laboratorio Nacional de Brookhaven, teniendo como objetivo, entretener a los visitantes del laboratorio durante la jornada de puertas abiertas (Crespo, 2011).

Después Pintado (2008) nos dice que, en 1961, el estudiante del MIT, Steve Russell, decide crear un juego interactivo para el ordenador y que se ubique en el espacio exterior, además de mostrar diferentes duelos entre dos naves espaciales controlados por interruptores, y es ahí en donde nació *Spacewar* y una de las innovaciones con gran impacto en el mundo de los videojuegos, el *Joystick*.

Luego de haberse popularizado *Spacewar*, una idea innovadora iba a surgir con Barceló (2008) nos dice que el ingeniero televisivo Ralph H. Baer en 1966, se preguntó ¿Por qué no se utiliza los televisores para jugar videojuegos? Y es ahí en donde se impulsó las ideas básicas de una consola de videojuego; donde primero en 1967 crea el videojuego *Fox and Hounds*, acá el jugador controlaba un zorro quien se escondía e intentaba capturar a los sabuesos; más adelante en 1972, se lanza el proyecto Magnavox Odyssey, el primer sistema operativo doméstico que se conectaba a la televisión. Años después, en el año 1972 se creó la compañía Atari dedicada a los juegos, que en ese

entonces se convirtió en la empresa de más crecimiento en los Estados Unidos, donde Al Alcorn intentaba programar lo que es el Computer Space, pero antes para practicar creo el juego *Pong*, un juego de tenis que al pasar a una máquina recreativa que había en los bares, acabó convirtiéndose en un gran éxito.

2.2.2. Tipos de Videojuegos

Existen diferentes tipos de videojuegos que Sedeño (2010) nos menciona que vendrían a ser los de acción, donde se interactúa lo más rápido posible mediante acciones simples (normalmente disparar o golpear); juegos de estrategia, que consiste la planificación y la formación de estrategias para la finalización del juego; de aventura, tipo que predomina una alta interactividad en objetos o personajes del videojuego, así como también la toma de decisiones es un rol fundamental para el desarrollo del juego y sus diferentes personajes; deportivos, como es el fútbol y el básquet; de simulación, como su mismo nombre dice es simular alguna acción mediante el juego; y de rol, se parece al juego de aventura, pero en vez de basarse en resolución de enigmas dependen de la evolución del personaje.

2.2.2.1. Videojuego de Acción

En este género, los videojugadores deberán ser veloces y diestros en el manejo de ellos. Según Aubia en el 2015 que dentro del género existen 4 tipos de videojuegos:

- Lucha: Se reconocen por los combates o peleas que contiene, donde el jugador podrá controlar a un personaje para poder derrotar a su rival con golpes, patadas y puñetazos. Un claro ejemplo es el juego *Street Fighter*.

- Disparos: Este tipo de videojuego destacan la jugabilidad y los gráficos, siendo reconocidos por controlar a personajes en primera o tercera persona donde la acción principal es disparar.
- Beat 'em up: Estos juegos tratan del personaje principal y avanza por el escenario derrotando a enemigos quien se encuentra. Vendría a ser una mezcla entre juego de lucha y plataforma. Uno de los juegos más destacables es The Warriors.
- Plataformas: Son los videojuegos donde el personaje principal avanza por el escenario y su objetivo es evitar ciertos obstáculos como enfrentarse a sus enemigos. Así mismo, habrá objetos en el videojuego donde el protagonista lo deberá recoger por alguna razón.

2.2.2.2. Videojuego de Aventura

Este tipo de género muestra, como si fuera un libro o una película, una historia donde mayormente los jugadores se identifican con el personaje principal, resolviendo diferentes pruebas para poder avanzar y poder conseguir el final de la historia. Según Gil y Vida (2007) son juegos que incentivan a la investigación la exploración de los escenarios, objetos y de los mismos personajes. Manteniendo el interes del jugador con una buena historia y hacer que este viva la historia. Los autores nos dicen que dentro del género encontramos sub-géneros:

- Aventuras conversacionales: La conversación es la base principal del juego y de acuerdo a ello la trama de la historia avanza.
- Aventuras gráficas: en este subgénero deberán resolver diferentes obstáculos como rompecabezas por las situaciones que suceden dentro de la historia. Es

posible también interactuar con personajes y objetos a través de un menú de comando o interfaz.

- Survival Horror: Aventura de terror donde debes sobrevivir.
- Hit n' Run: En estos tipos de juegos se puede hacer lo que uno desee e interactuar con quien quieras, pero la trama avanzara de acuerdo a las misiones que completes.

2.2.2.3. Videojuego de Estrategia

Los videojuegos de estrategia según Pérez (2011) están orientados a retos de alta competitividad victoria/derrota y teniendo un gameplay abierto. Existen diferentes sub-géneros:

- Estrategia por turnos: Este subtipo de videojuego tiene la tendencia a tener el tiempo pausado o limitado para cada jugador, en este tiempo el jugador debera hacer una serie de acciones dependiendo del objetivo del juego, al agotarse el tiempo, empezara el tiempo para el contrincante, quien puede ser un jugador o una IA, para hacer el mismo proceso; así hasta que se acabe el juego. En los videojuegos de estrategia por turnos, toma muy en cuenta el tema de la táctica y analítica de cada jugador. Por ejemplo: Civilization
- Estrategia en tiempo real: Sub-tipo de los videojuegos de estrategias que, a diferencia de los juego pausados o con limites de tiempo para cada jugador como es en "Estrategia por turnos", estas suceden en un tiempo constante, sin ninguna interrupción a menos que todos los jugadores esten de acuerdo en pausar el tiempo. Este tiempo constante incluye tanto en las acciones de los jugadores como

de las IA y para poder vencer en el juego, los participantes tendrán que desarrollar su agilidad mental como su capacidad de reacción. Por ejemplo: Stracraft

2.2.2.4. Videojuego de Deportivos

Según Belli y Lopez (2008) este género de videojuego consiste en simular algún tipo de deporte real como es el golf, tenis, fútbol, juegos olímpicos, hockey, etc. Aquí el jugador controla al personaje escogido a través del mando con el mismo propósito que tiene el deporte de la vida real, con ciertas agregaciones. Un ejemplo puede ser Super Mario Strike o Tony Hawk's Pro Skater.

2.2.2.5. Videojuego de Simulación

Según Gil y Vida (2007) este género de videojuego recrea de forma muy realista el funcionamiento de alguna actividad o de un sistema, siendo el jugador "todopoderoso" sin identificarse con algún personaje y no teniendo objetivos concretos. Dentro de este género podemos encontrar varios sub-géneros:

- Simuladores de naves: En este juego obtienes el control de aviones, barcos, submarinos, etc. Para practicar con su navegación. Ejemplo de esto tenemos Silent Hunter.
- Simuladores de sistemas: En este caso, tienes el control de una ciudad, un hospital, un zoológico, un restaurante, etc. Un ejemplo sería el videojuego ZooTycoon.
- Simuladores sociales: En este tipo de videojuegos puedes reproducir ambientes sociales y gestionarlas. Un ejemplo claro es Los Sims

2.2.2.6. Videojuego de Rol

Para Garfias (2010) el juego de rol se inspira en libros de rol tradicionales, donde un personaje adquiere mejoras al pasar de la historia. Como ejemplo tenemos los juegos Final Fantasy, Mass Effect y Blue Dragon.

3332.2.3. Estudio de la Ansiedad

La Ansiedad, según Bermúdez, Pérez y Sanjuán (2017) nos dice que Spielberger en 1972 define el Rasgo de la Ansiedad como una diferencia individual del ser humano y al mismo tiempo un estado emocional que es relativamente estable en el tiempo del sujeto, asimismo tiene una predisposición a sufrir o a tener una percepción relativamente amplia de estímulos que puedan ser amenazantes o peligrosos, muchas veces estos estímulos responden con el Estado de Ansiedad. A diferencia del Rasgo de Ansiedad, el Estado de Ansiedad puede ser también entendido como indicativo de las diferencias individuales en la frecuencia e intensidad con que se han manifestado reacciones de Estado de Ansiedad en el pasado, en la probabilidad de que tales estados se experimenten en el futuro. La percepción de las personas con nivel de Ansiedad Rasgo mayor al promedio es de experimentar estímulos amenazantes y peligrosos que pueden ser constante en el tiempo, los sujetos suelen responder de una forma excesivamente intensa ante estos estímulos.

Por otro lado, Clark y Beck (2012) nos dice que Spelberg, Gorsuch y Lushene definen más al detalle la Ansiedad Estado como un estado emocional con un límite indeterminado

de tiempo y muy corto, este tipo de ansiedad reacciona en conjunto con algunas partes de la estructura orgánica del ser humano, en especial con el aumento de actividad del sistema nervioso autónomo. Pero lo más característico de la Ansiedad Estado es los pensamientos subjetivos, suele ser consciente de lo que percibe, tensión muscular, aprensivo y de intensidad elevada.

Juntando estas dos definiciones, Spelberg nos dice que “la Ansiedad es una reacción emocional caracterizada principalmente por la experiencia subjetiva de aprehensión o temor, acompañada o no de activación fisiológica y producida por un temor o amenaza igualmente inespecífica” (Valdés y Antonio, 1995).

Otro autor estudioso de la Ansiedad, Cano y Miguel, en el 2001 nos dice que la Ansiedad es un estado emocional desagradable para el ser humano en su mayoría de veces que tiene una tendencia de respuestas de acuerdo al pasado de la persona, estas pueden ser de tipo cognitivo (tensión y aprensión), motor (conductas desadaptativas) y fisiológico (grado elevado de actividad en el sistema nervioso autónomo). El origen que pueden tener este tipo de respuestas puede ser de dos tipos: Internos, que vendrían a ser las creencias que tiene la persona como sus expectativas, las atribuciones hacia el mismo, sus pensamientos, etc.; y Externos, creencias que los demás, expectativas de las personas a su alrededor, etc.

Sue (1996) refiere que Spielberger 1979 indica que la característica anticipatoria de la Ansiedad suele verse cuando tenemos la necesidad de adaptarnos en ciertos puntos de

nuestra vida, pero en otros no y diferencia la Ansiedad como respuesta normal y necesaria de la Ansiedad Desadaptativa o Ansiedad Clínica se puede observar con más detalle en los grados de ansiedad: Primero tenemos la ansiedad leve o moderada, favoreciendo al individuo que lo posea debido a que causa un estado de alerta y tensión que ayuda a mejorar nuestro rendimiento (Victor y Ropper, 2002); y luego está la ansiedad elevada o alta, que puede producir reacciones psicomotoras o cognitivos que restan al bienestar de la persona, esto es consecuencia de una fijación en ciertas experiencias recordadas, deficiencia al momento de querer concentrarse y de alguna alteración psicológica (Sue, 1996); en este caso, la ansiedad perturba en general el rendimiento de toda actividad que necesita cierto esfuerzo, concentración y atención (Rains, 2004).

Esta Ansiedad está muy unida a la respuesta de estrés como no dice Gómez y Corral (2009), especialmente en la fase de resistencia y agotamiento por lo que se da el triple sistema de respuesta:

- a) Cognitivo: En esta fase se da lo que son las preocupaciones, inseguridades, miedos, aprehensión, pensamientos negativos sobre las capacidades personales, anticipación de peligro, dificultades de concentración, dificultades para la toma de decisiones, sensación general de desorganización y pérdida general sobre el ambiente
- b) Fisiológico: Según Gómez y Corral (2009) "Caracterizado por un alto grado de activación del sistema nervioso autónomo; como son las palpitaciones, pulso

rápido, tensión arterial, sensación de sofoco, ahogo, respiración rápida y superficial, náuseas, vómitos, diarrea, molestias digestivas, micciones frecuentes, tensión muscular, temblor, hormigueo, dolor de cabeza, fatiga excesiva, sequedad de la boca, sudoración excesiva, mareos”.

- c) Motor: Suele aplicar comportamientos poco ajustados y adaptativos; como es la hiperactividad, paralización motora, movimientos torpes y desorganizados, tartamudeo y otras dificultades de origen verbal, y conductas de escape y evasión.

2.2.3.1. Crisis Nerviosa

Otro factor muy importante en la Ansiedad son las crisis nerviosas o de angustia que es la Ansiedad y/o Depresión en tal grado que no es posible llevar una vida normal (Trickett, 2009). Estas crisis pueden manifestarse de manera repentina, ocasionando algunos síntomas como pensamientos suicidas, pérdida del juicio de la realidad, también es posible que se presente sentimiento intenso de miedo y pérdida del control de si mismo. Normalmente estas características mencionadas suceden en un corto periodo de tiempo, pero con una intensidad sumamente elevada; estos van disminuyendo progresivamente con el pasar del corto tiempo que pueden ser solo minutos, pero ante esta crisis es posible que residuos de malestar estén por horas (Caseras, 2009).

2.2.4. Desarrollo de la Niñez y la adolescencia

2.2.4.1. Niñez

Según Mansilla (2000) la niñez es una de las etapas mejor estudiadas en la psicología, existiendo un consenso del ritmo creciente que se puede observar, estos son:

- a) La Primera Infancia (0-5 años): Es la etapa en la que el ser humano presenta un mayor grado de dependencia y una morbilidad elevada, requiriendo por ello un estricto “Control de Desarrollo y Crecimiento”
- b) La segunda Infancia (6 a 11 años): En esta etapa el niño empieza a desear explorar el mundo externo y sociabilizar con sus iguales, aprendiendo así a como interaccionar con los demás. Asimismo, el niño tiene un riesgo menor a la primera infancia y este disminuye de acuerdo a cuando aumenta su edad.

Para Erick Erickson en su teoría del Desarrollo Psicosocial, esta etapa se encontraría en el Estadio: Industria vs. Inferioridad – Competencia o Edad Escolar – Latencia, donde se ve reflejado el interés por grupos sociales del mismo sexo y se da en las industrias donde empieza a desarrollarse el aprendizaje cognitivo para que inicien en el mundo científico y tecnológico. Estos aspectos mencionados apoyan en el desarrollo de la productividad, creatividad y la libertad del niño que aprenderá al pasar del desarrollo, donde este último será mayor aprendido por los padres, ayudando así a mejorar en su autonomía (Bordignon, 2006).

2.2.4.2. Adolescencia

Hay que tener en cuenta la muestra que estamos estudiando que es la adolescencia, que según Moreno (2015) “se caracteriza por ser un momento vital en el que se suceden gran número de cambios que afectan todos los aspectos fundamentales de una persona. De hecho, se modifica nuestra estructura corporal, nuestros pensamientos, nuestra identidad y las relaciones que mantenemos con la familia y la sociedad”. Moreno también

nos explica que es un tiempo transitorio entre la Infancia y la Adulthood consta de tres fases; La Adolescencia Temprana (11-14 años), Adolescencia Media (15-18 años) y la Adolescencia Tardía o Juventud que es a partir de los 18 hasta la Adulthood.

El estudio de la palabra Adolescencia nos indica que pertenece a la raíz en latín “adolecere”, teniendo como significado crecer. La adolescencia, aparte de ser una etapa, es un proceso psicosocial de la madurez, como también el desarrollo físico y emocional. Esta parte de vida de todo ser humano, permite que empieza el desprendimiento de los padres o apoderados, dependiendo también de los factores sociales que pertenece, creando su propia independencia y autonomía (Amigió, Barangé, Durá, Gallardet, Ibáñez, González, Albert, Puig y Casasa, 2004).

Como se mencionó, una de las primeras señales de que se ha llegado a la adolescencia es el Desarrollo Físico. Es la fase por el cual el adolescente empieza a experimentar cambios de tipo sexual, estos cambios suceden de manera gradual con el pasar de tiempo, aquí los rasgos diferenciales de cada sexo toman un mayor protagonismo. Un ejemplo claro es el desarrollo de los testículos para los hombres y para las mujeres los ovarios, donde cada uno empiezan a producir sus propias células germinativas, es decir, espermatozoides y óvulos respectivamente (Parolari, 2005). También se evidencia concentración de hormonas, el crecimiento de la altura corporal y en la mujer empieza su primer ciclo menstrual (Craig y col., 2001).

Otra característica de la madurez es el desarrollo psicológico que tiene el adolescente donde interviene la familia, teniendo a Redondo, Galdó y García (2008) quien nos dice que “siendo con quien vive y es parte integral de la misma, los cambios como los conflictos ocurren en esta fase y al mismo tiempo enfermedades, todo esto afecta a la familia. También se da la necesidad de separarse de su familia, aunque este la necesite, ya que es el núcleo primario donde aprende normas del comportamiento humano, valores y actitudes, las expectativas sociales, y como pasarla a las siguientes generaciones. Necesita cercanía y del afecto de sus padres”.

Moreno (2015) nos indica que la adolescencia temprana se presenta un menor interés en los padres y una intensa amistad con adolescentes del mismo sexo, además de poner a prueba a la autoridad y empezar a formar su privacidad; también se puede ver que aumentan las habilidades cognitivas y del mundo de la fantasía, tienen estados de turbulencias, falta de control de impulsos y metas vocacionales irreales; por último, se aprecia una preocupación por los cambios puberales e incertidumbre acerca de su apariencia.

Asimismo; Behrman, Kliegman y Jenson (2006) nos dice que la adolescencia media, se percibe un periodo de máxima irrelación con los pares y del conflicto con los padres, así como también hay un aumento de la experimentación sexual; También hay una conformidad con los valores de los pares, sentimientos de invulnerabilidad y conductas omnipotentes generadoras de riesgo; así mismo, tienen una imagen de preocupación por la apariencia, deseo de poseer un cuerpo más atractivo y fascinación por la moda.

Por último, en la adolescencia tardía es una etapa en la cual existe la tendencia a que se familiar nuclear y las relaciones intimas toman un papel protagonico en su vida, los sentimientos hacia ellos son mas claros, mientras que los grupos de los pares no les guarda una gran importancia; por otro lado, el adolescente empieza a tomar deciciones y a construir una identidad tanto personalidad como social, esto es la manera en como se desenvuelve con cada sujeto, su sistema de valores, metas vocacionales y una aceptación de su imagen corporal (Redondo, Galdó y García, 2008).

2.2.5. Niñez, Adolescencia, Videojuegos y Ansiedad.

La relación entre adolescentes y videojuegos según Vallejos y Capa (2013) indicaron en su estudio que la mayoría de los adolescentes de ambos sexos utilizan videojuegos, esto es un 70,6% para las mujeres y un 94,7% para los varones, asimismo, encontraron que los adolescentes utilizan mas los videojuegos que otro medio de recreación. Estos datos se muestran similares si se comparan con investigaciones españolas que indican que el 72,9% de hombres y el 43,4% de mujeres hacen uso de los videojuegos. De igual manera ocurre en latinoamerica, específicamente en chiles donde en una muestra de alto riesgo el 9% de hombres admitían que nunca habían jugado videojuegos y mientras que en las mujeres es de un 35%.

Al mismo tiempo, un estudio de Rodríguez, Mejias, Calvo, Sanchez y Navarro (2002) nos dice que "6 de cada 10 adolescentes y jóvenes, entre los 14 y los 18 años, juegan con videojuegos. Menos de un 5% no lo han hecho nunca. La edad de inicio en el juego

es anterior a los 12 años y se mantiene una alta tasa de fidelización: el 50% de los jugadores llevan siéndolo más de cuatro años". Al mismo tiempo, se puede apreciar que según el tiempo de juego 4 de cada 10 (25%) adolescentes y jóvenes juegan videojuegos diariamente. Asimismo, en días laborales, solo el 15% juega más de dos horas. También los autores observaron que los lugares donde más juegan videojuegos, siendo estos el 70% que juegan en casa, mientras que el 12% juegan en cybercafés, y de estos el 60% juegan con sus amigos. Por el tema de cuánto gastan los adolescentes en videojuegos, los autores encontraron que el 40% de ellos admitieron no gastar ni un euro y conseguir sus juegos por medio de la "piratería", mientras que un 5% gasta alrededor de 120 euros al mes y un 15% gasta solamente 6 euros al mes y es en su mayoría en cybercafés.

En relación con el tipo de videojuegos, De la Torre y Valero (2013) nos dice que "dicha potencia explicativa se debía principalmente a limitaciones metodológicas de muchos de estos estudios. No obstante, también hay que tener en cuenta el potencial peso de las variables moduladoras entre la exposición a videojuegos y la agresión, tales como impulsividad, ira y hostilidad.". Esto es confirmado con los resultados de Martínez, Betancourt y González (2013) donde encontró que, a mayor nivel de exposición a los videojuegos, presentan mayor nivel de agresión que los que no juegan videojuegos, y esto es similar en la sintomatología depresiva.

Sin embargo, para Damas y Pina (2014) consideran que una técnica para mejorar la tolerancia y el autocontrol es mediante el uso de los videojuegos, esto debido a que una de las características de los videojuegos es causar placer al jugador al lograr objetivos

mejorando así su estado anímico y, dependiendo del juego, puede ayudar a crear habilidades sociales como es el liderazgo y trabajo colaborativo. Marcano (2006), por su parte, nos dice que también existe un apoyo en la fisiología de los niños y adolescentes, gran parte de esto se encuentra en el sistema límbico y su relación con el sistema inmune, asimismo se puede apreciar una mejora en la tensión arterial y presión sanguínea, como también en el sistema neurovegetativo. Muchas veces los videojuegos sirvieron como apoyo para personas con alguna deformación o discapacidad física, disminuyendo también la ansiedad.

Esto no concuerda con lo que nos dice, ya que existe un área que se llama “ludología” que estudia la necesidad irresistible de jugar y como este puede causar la ansiedad mediante los sentimientos de culpa, sudoración, dolor de cabeza e ingestión de drogas psicoactivas. Uno de los que estudia la adicción a los videojuegos es De la Serna (2017) que habla acerca sus síntomas que vendrían a ser: Ansiedad, apatía, relaciones sociales y rendimiento en inglés; siendo la ansiedad cambios de humor o síntomas de tiempo de abstinencia cuando no se dedican a los juegos de azar.

2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

Ansiedad:

“La ansiedad es una reacción emocional caracterizada principalmente por la experiencia subjetiva de aprehensión o temor, acompañada o no de activación fisiológica y producida por un temor o amenaza igualmente inespecífica”.

Ansiedad-Estado:

“Se presenta como un estado emocional transitorio y modificable en el tiempo que se manifiesta en la conducta, perceptible según alguna situación específica que se le presenta a una persona”.

Ansiedad-Rasgo:

“Se presenta como un rasgo relativamente estable de la personalidad, diferenciándose de la Ansiedad-Estado en cuanto a intensidad, duración y diversidad”.

Videojuegos:

“Son programas informáticos diseñados para el entretenimiento y la diversión que se pueden utilizar a través de varios soportes como videoconsolas, los ordenadores, o los teléfonos móviles”.

Tipos de videojuegos:

- De acción: “Tipo que se caracteriza porque el jugador debe hacer uso de su velocidad, destreza en el control y tiempo de reacción para avanzar. Se trata de un género muy amplio que abarca los juegos de disparos, los juegos de lucha y que da lugar a hibridaciones con casi cualquier otro tipo de videojuego”.
- De estrategia: “Están orientados a retos de alta competitividad victoria/derrota y teniendo un gameplay abierto”.
- De aventura: “Este tipo de género muestra, como si fuera un libro o una película, una historia donde mayormente los jugadores se identifican con el personaje”.

principal, resolviendo diferentes pruebas para poder avanzar y poder conseguir el final de la historia”.

- Deportivos: “Consiste en simular algún tipo de deporte real como es el golf, tenis, futbol, juegos olímpicos, hockey, etc. Aquí el jugador controla al personaje escogido a través del mando con el mismo propósito que tiene el deporte de la vida real, con ciertas agregaciones”.
- De simulación: “Este género de videojuego recrea de forma muy realista el funcionamiento de alguna actividad o de un sistema, siendo el jugador “todopoderoso” sin identificarse con algún personaje y no teniendo objetivos concretos”.
- De rol: “El juego de rol se inspira en libros de rol tradicionales, donde un personaje adquiere mejoras al pasar de la historia”.

CAPÍTULO III

HIPÓTESIS Y VARIABLES

3.1. SUPUESTOS CIENTÍFICOS

Se estima que los adolescentes jugadores de videojuegos de Lima Metropolitana tienen un grado de ansiedad elevado que está relacionado con el tipo de videojuego; esto es debido a que la adolescencia es parte del proceso de desarrollo del ser humano y junto con la estimulación constante de un género de videojuegos, empieza a influenciar en su grado de ansiedad.

Cabe resaltar que parte del desarrollo del adolescente toma como primordial la sociabilización de su entorno por lo que se ve influenciado el lugar en donde le dedican a los videojuegos donde depende de ello las oportunidades en la cual puede socializar tanto de manera virtual como en la vida real.

3.2. HIPÓTESIS

3.2.1. General

H_1 Existen diferencias significativas en los niveles de Ansiedad, según el tipo de videojuegos preferido en niños y adolescentes jugadores de Lima Metropolitana.

3.2.2. Específicas

h_1 Existe diferencias significativas en los niveles de Ansiedad-Estado, según el tipo de videojuegos preferido en niños y adolescentes jugadores del sexo femenino de Lima Metropolitana

h_2 Existe diferencias significativas en los niveles de Ansiedad-Estado, según el tipo de videojuegos preferido en niños y adolescentes jugadores del sexo masculino de Lima Metropolitana

h_3 Existe diferencias significativas en los niveles de Ansiedad-Estado, según el tipo de videojuego preferido en niños jugadores de Lima Metropolitana.

h_4 Existe diferencias significativas en los niveles de Ansiedad-Estado, según los tipos de videojuegos en adolescentes jugadores de Lima Metropolitana.

h_5 Existe diferencias significativas en los niveles de Ansiedad-Rasgo, según el tipo de videojuegos preferido en niños y adolescentes jugadores del sexo femenino de Lima Metropolitana

h_6 Existe existen diferencias significativas en los niveles de Ansiedad-Rasgo, según el tipo de videojuegos preferido en niños y adolescentes jugadores del sexo masculino de Lima Metropolitana

h_7 Existe diferencias significativas en los niveles de Ansiedad-Rasgo, según el tipo de videojuegos preferido en niños jugadores de Lima Metropolitana

h_8 Existe diferencias significativas en los niveles de Ansiedad-Rasgo, según el tipo de videojuegos preferido en adolescentes jugadores de Lima Metropolitana

3.2.3. Complementarias

h_9 Existe diferencias significativas en los niveles de Ansiedad-Estado, según el sexo que pertenecen los niños y adolescentes jugadores de Lima Metropolitana.

h_{10} Existe diferencias significativas en los niveles Ansiedad-Estado, según la edad en jugadores de videojuegos de Lima Metropolitana.

h_{11} Existe diferencias significativas en los niveles Ansiedad-Rasgo, según el sexo al que pertenecen en niños y adolescentes jugadores de videojuegos de Lima Metropolitana

h_{12} Existe diferencias significativas en los niveles de Ansiedad-Rasgo, según la edad en niños y adolescentes jugadores de videojuegos de Lima Metropolitana

3.3. VARIABLES DE ESTUDIO

- Variables Asociadas: Ansiedad (Rasgo, Estado) y Preferencia de tipo de videojuego (Acción, Aventura, Estrategia, Deportivos, Simulación y Rol)
- Variables de control: Sexo perteneciente (Masculino y Femenino) y Edades (Niños y Adolescentes)
- Variables No controladas: Plataforma del videojuego (Consolas, computadoras, celular y Tablet) y Tiempo de juego (Días por semana y horas por día)

Matriz logica de las variables

Variable 1	Definición Conceptual	Definición Conceptual	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala	Instrumento
Ansiedad	La Ansiedad según Spelberg es una reacción emocional caracterizada principalmente por la travez del experiencia subjetiva de temor, acompañada o no de activación fisiológica producida por un temor o amenaza igualmente (Valdés y Antonio, 1995). inespecifica.	Puntaje obtenido a travez del Inventario de Estado- Rasgo y (STAI-C).	Ansiedad- Estado	Estado emocional transitorio o condición del organismo humano	<u>Primera parte A-E:</u> 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20	Ordinal, tipo Likert	Inventario de Ansiedad Estado- Rasgo (2015)
			Ansiedad- Rasgo	Percibir un mayor número de situaciones como peligrosas y amenazantes	<u>Segunda parte A-R:</u> 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20		
Variable 2	Definición Conceptual	Definición Conceptual	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala	Instrumento
Tipos de Videojuegos	Los videojuegos, según Gil y Vida (2007) son programas informáticos diseñados para el entretenimiento y la diversión que se pueden utilizar a través de varios soportes como videoconsolas, los ordenadores, o los teléfonos móviles.	Puntaje obtenido a travez del Cuestionario de Preferencia en el Tipo de Videojuegos	Acción	Contenido de peleas o disparo enfrentandose a enemigos	1	Ordinal, tipo Likert	Cuestionario de Preferencia en el Tipo de Videojuego
			Estrategia	Retos competitividad victoria/derrota y gameplay abierto			
			Aventura	Exploración de los escenarios, objetos y de los personajes			
			Deportivos	Simular algún tipo de deporte real			
			Simulación	Recrea el funcionamiento de actividades			
			Rol	Personaje adquiere mejoras al pasar de la historia			

CAPÍTULO IV

MÉTODO

4.1. POBLACIÓN, MUESTRA O PARTICIPANTES

4.1.1. Población

La población objetivo está conformado por niños y adolescentes jugadores de videojuegos que residan en Lima Metropolitana, mientras que la población accesible estaba conformada por niños y adolescentes jugadores de videojuegos de Lima Metropolitana contactados por medio de sus padres o apoderados en diferentes redes sociales.

4.1.2. Muestra de investigación

La muestra definitiva estuvo conformada por 80 evaluados de los cuales el 28.8% son niños y 71.3% adolescentes. Asimismo, la muestra según el sexo está compuesta por 73.3% masculino y 23.8% femenino (ver Tabla 1). Además; el muestreo fue no probabilístico, es decir que se basa en el criterio del investigador, ya que las unidades del muestreo no se seleccionan por procedimientos al azar, y de igual manera es de carácter intencionado (Sánchez, Reyes y Mejía; 2018).

Tabla 1. Distribución porcentual de las variables demográficas de la muestra de niños y adolescentes de Lima Metropolitana (N=80)

Variables	f	%
Edad		
Niño	23	28.8
Adolescente	57	71.3
Total	80	100.0
Sexo		
Masculino	61	76.3
Femenino	19	23.8
Total	80	100.0

4.2. TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

4.2.1. Tipo de estudio

El estudio es de carácter básico, comprobado por Sánchez, Reyes y Mejía (2018) quienes consideran que es un tipo de investigación orientada a la búsqueda de nuevos conocimientos sin una finalidad práctica específica e inmediata; y también de tipo sustantiva, ya que se orienta al conocimiento esencial de los fenómenos, tanto a describirlos como a explicarlos (Sánchez, Reyes y Mejía, 2018). Asimismo, la investigación es de carácter descriptivo y se sustenta con lo que menciona Hernández, Fernández y Baptista (2014) al definirlo como el estudio que “busca especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas,

comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis”.

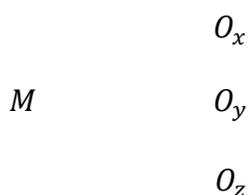
4.2.2. Método de estudio

El método de estudio es de tipo empírico, sustentado por Sánchez, Reyes y Mejía (2018) quienes afirman que es el método basado en la experiencia, en la realidad, en lo fáctico, en el hecho real, a diferencia del método teórico que parte de propuestas lógicas o analógicas. Asimismo, es de carácter cuantitativo y esto puede ser comprobado por lo que dice Hernández, Fernández y Baptista (2014) afirmando que la investigación es cuantitativa porque “utiliza la recolección de datos para probar las hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin establecer pautas de comportamiento y probar teorías midiendo las variables en un determinado contexto”.

4.2.3. Diseño de estudio

La investigación presenta dos momentos de estudio; en la primera parte podemos apreciar que es de tipo correlacional, ya que tiene como propósito evaluar la relación que exista entre la Ansiedad y los tipos de videojuegos (Hernández, Fernández y Baptista, 2014).

El diagrama de este diseño es el siguiente:



En la segunda parte, la investigación se muestra de tipo comparativo, siguiendo con lo que afirman Sánchez, Reyes y Mejía (2018) considera realizar la comparación entre los niveles de Ansiedad-Estado y Ansiedad-Rasgo, según el tipo de videojuego preferido, esto para estimar semejanzas y diferencias respecto a estas variables.

El estudio lo podemos diagramar de la manera siguiente:

$$M_1 \quad O_1xyz$$

$$M_2 \quad O_2xyz$$

En el diagrama M_1 y M_2 son las muestras de trabajo, y O_1 y O_2 son las observaciones o mediciones realizadas, mientras que xyz representan las variables controladas estadísticamente.

La investigación es un diseño no-experimental puesto que se evitó en todo su desarrollo la manipulación del componente causal, o variable independiente, hacia la posterior obtención de los respectivos efectos, sobre la variable dependiente, en ese sentido únicamente se describió y explicó la posible interrelación en determinado momento (Hernández, Fernández y Baptista, 2014). Y al mismo tiempo el estudio es de diseño comparativo debido a que se considera realizar la comparación entre dos o más muestras especialmente seleccionadas para estimar semejanzas y diferencias respecto de una o más variables (Sánchez y Reyes, 2015)

4.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

4.3.1. Inventario de Ansiedad Estado-Rasgo

a. Ficha Técnica:

Nombre Original: State-Trait Anxiety Inventory

Versión adaptada: Inventario de Ansiedad Estado-Rasgo

Autor: CD Spielberger, RL Gorsuch, RE Lushene

Origen: California, Estados Unidos

Adaptación en el Perú: Erika Cespedes (2015)

Aplicación: Niños y adolescentes entre 8 y 15 años.

Puntuación: Calificación computarizada

Significación: Evaluación de los niveles de ansiedad

Tipificación:

Baremos Peruanos

Usos: Educacional, clínico, jurídico, médico y en la investigación. Los usuarios potenciales son los profesionales que se desempeñan como psicólogos, psiquiatras médicos, trabajadores sociales, consejeros y tutores

Materiales: Cuestionarios de la forma completa y abreviada, calificación computarizada y perfiles.

b. Confiabilidad y validez

El STAIC original fue creado para niños y adolescentes por Charles Spielberger y colaboradores en California en 1973, donde es antecedido por el STAI para adolescentes y adultos elaborado por el mismo autor en el 1964. Por otro lado, fue adaptado para

población Lima Sur por Céspedes en el 2015, con niños y adolescentes, donde en la prueba de confiabilidad test-retest se obtuvo una “r” de 0.7033 para Ansiedad Estado y 0.794 para Ansiedad Rasgo; así mismo los valores de Alfa de Cronbach son significativos 0.855 y 0.816 respectivamente y por método de mitades de Gutman se halló una confiabilidad de 0.855 y 0.839, con ambos con una $p < .01$.

Tabla 2. Puntaje de consistencia interna por estimación de la homogeneidad para el STAIC

Escalas	Nº de ítems	Alfa de Crombach	p
Ansiedad Estado	20	0.855	,001
Ansiedad Rasgo	20	0.839	,001

Fuente: PROPIEDADES PSICOMÉTRICAS DEL INVENTARIO DE ANSIEDAD ESTADO Y ANSIEDAD RASGO EN NIÑOS Y ADOLESCENTES DE LIMA SUR

Donde a través de esta se puede medir la ansiedad estado, en la cual es posible apreciar los estados transitorios de ansiedad, la cual varían con el tiempo. Por otro lado, la en la ansiedad rasgo es posible evaluar las diferencias relativamente estables.

En la escala de Ansiedad estado posee en las columnas de respuestas del 1 a 3, donde señalan las expresiones del grado en que se presentan los sentimientos, fluctuándose correspondientemente a “Nada”, “Algo”, y “Mucho”. En la escala ansiedad rasgo, las respuestas se encuentran expresadas también del 1 a 3, donde corresponden a “Casi nunca”, “A veces”, “A menudo”.

Ver en el anexo el Inventario de Ansiedad Estado-Rasgo: STAIC en niños y adolescentes

4.3.2. Cuestionario de Preferencia en el Tipo de Videojuego

a. Ficha Técnica

Nombre Original: Cuestionario de Preferencia en el Tipo de Videojuego

Autor: Renato Rentería (2021)

Origen: Lima. Perú

Aplicación: Niños y adolescentes entre 8 y 15 años.

Puntuación: Calificación computarizada

Significación: Evaluación de los hábitos en los videojuegos y preferencia por el tipo de videojuego

Usos: Investigación

Materiales: Cuestionarios de la forma completa

b. Validación

Para la validación del Cuestionario de Preferencia en el Tipo de Videojuego se optó por aplicar la metodología de Juicio de Expertos, teniendo como expertos a 8 psicólogos voluntarios que tienen cierto conocimiento acerca del tema. Para empezar, se puede ver en la tabla 3 en juicio de experto si es que el ítem corresponde al contenido del área temática, siendo "Sí" si es que está de acuerdo y "No" si es que piensa que el ítem no corresponde al área temática. Por los resultados se pudo llegar a la conclusión de que todos los ítems corresponden al contenido del área temática.

Tabla 3. Distribución de frecuencia de juicio de expertos si el ítem corresponde al contenido del área temática

Ítems	El ítem corresponde al contenido del área temática		Total de evaluadores	% de Si	% de No
	N° de Si	N° de no			
1	8	0	8	100%	0%
2	8	0	8	100%	0%
3	8	0	8	100%	0%
4	8	0	8	100%	0%
5	8	0	8	100%	0%

Luego, como se puede observar en la tabla 4, se le preguntó al experto si es que el ítem es claro y entendible para niños y adolescentes entre 8 y 15 años. Por los datos obtenidos se puede concluir que todos los ítems son claros y precisos para niños entre 8 y 15 años.

Tabla 4. Distribución de frecuencia de juicio de expertos si el ítem es claro y se entiende

Ítems	El ítem es claro y se entiende		Total de evaluadores	% de Si	% de No
	N° de Si	N° de no			
1	8	0	8	100%	0%
2	6	2	8	75%	25%
3	8	0	8	100%	0%
4	7	1	8	88%	13%
5	7	1	8	88%	13%

Asimismo, en la tabla 5 se preguntó a los expertos si es que el ítem es pertinente para evaluar el área temática, al obtener los resultados se pudo concluir que todos los ítems son pertinentes para el evaluar el área temática.

Tabla 5. Distribución de frecuencia de juicio de expertos si el ítem es pertinente para evaluar el área temática

Ítems	El ítem es pertinente para evaluar el área temática		Total de evaluadores	% de Si	% de No
	N° de Si	N° de no			
1	8	0	8	100%	0%
2	8	0	8	100%	0%
3	8	0	8	100%	0%
4	8	0	8	100%	0%
5	8	0	8	100%	0%

Por último, se puede apreciar en la tabla 6 los resultados obtenidos acerca de la validación del test por juicio de los expertos, siendo estos: 0 en “Desfavorables” (0%), 2 en “Debe Mejorar” (25%) y 6 en “Favorable” (75%). Con estos resultados se pudo llegar a la conclusión que el instrumento es eficaz en I que supone estar midiendo

Tabla 6. Cuadro de Validación por Juicio de Expertos

Opinión General	f	Total de Ev.	%
Favorable	6	8	75%
Debe Mejorar	2	8	25%
Desfavorable	0	8	0%

Ver Anexo Cuestionario de Preferencia en el Tipo de Videojuego

4.3.3. Procedimiento de recolección de datos

Ya habiendo establecido los instrumentos para la medición de las variables a estudiar, el procedimiento que se siguió para la recolección de datos fue el siguiente:

- a) Se procedió a investigar acerca de la plataforma Google Meet para poder obtener todas las herramientas de una correcta evaluación online

- b) Se elaboró y aplicó una prueba piloto con los cuestionarios de acuerdo a las dos variables de manera online con el fin de corroborar si la plataforma es fácil de utilizar para los examinados; asimismo, se quiso verificar si los instrumentos eran comprensibles por parte de los evaluados
- c) Se aplicaron los instrumentos de manera online a través de la plataforma Google Meet hacia aquellos que conforman la muestra de estudio.

Luego de ello, se verificó las respuestas de los niños y adolescentes en los instrumentos, con el fin de descartar encuestas que puedan tener algún tipo de vicio, como es el no haber respondido una o más preguntas o marcar doble. Una vez concluido ello, se obtuvieron las hojas de cuestionarios admitidos, listos para su digitación.

4.4. PROCEDIMIENTO Y TÉCNICAS DE PROCESAMIENTO DE DATOS

Para llevar a cabo las diferentes técnicas de procesamiento de datos se hizo uso del programa *IBM SPSS Statistics 26*, el programa apoyo a la tabulación de la información obteniéndose así una base de datos recopilada. Luego de ello se procedió a analizar la distribución de los datos con la prueba de Kolmogorov-Smirnov, para hallar si es que existe o no una normalidad y llegando a la conclusión de que la distribución no es normal, por lo que para el análisis de la comparación entre las variables se hizo uso de las pruebas no paramétricas Kruskal-Wallis y U de Mann-Whitney, todo ello se hizo bajo una significación bilateral. Asimismo, con la aplicación estadística mencionada se hizo su de herramientas que nos ofrecían cuadros estadísticos con cantidades y porcentajes. Con

este procedimiento y técnicas del procesamiento de datos se pueden obtener resultados para clarificar si se aceptan o no las hipótesis planteadas.

Cabe mencionar que para la medición de la variable Ansiedad, se hizo uso de una adaptación para la población limeña de Céspedes (2015) y un cuestionario echo por el autor para la variable Tipo de Videojuego validado por juicio de expertos. Dado que el objetivo de la presente investigación es el determinar si existen diferencias significativas entre los niveles de Ansiedad, según el tipo de videojuegos preferido en niños y adolescentes jugadores de Lima Metropolitana. Con base a ello se definieron qué técnicas estadísticas son más útiles para dicho fin, siempre considerando y respetando la estructura de las hipótesis planteadas. Asimismo, se hizo el estudio considerando el sexo y la edad perteneciente del evaluado para tener un mayor conocimiento de las variables y con ello se formó las hipótesis específicas. En el caso del sexo perteneciente, la variable se separó en masculino y femenino; mientras que, en el caso de la edad, la variable se separó en niñez y adolescencia. Cada una de estas variables se hizo la comparación de sus niveles de ansiedad, según el tipo de videojuego preferido.

CAPÍTULO V

RESULTADOS

5.1. PRESENTACIÓN

5.1.1. Presentación de Datos de la Muestra

En esta parte del capítulo se detallará los datos estadísticos obtenidos por la muestra conformada por 80 niños y adolescentes jugadores de videojuegos de Lima Metropolitana.

Distribución de Frecuencia del tipo de plataformas que utilizan para jugar videojuegos

En la tabla 7 se muestra la distribución de la cantidad de evaluados según la plataforma que utilizan para jugar videojuegos, apreciándose que la plataforma mayor escogida por los niños y adolescentes jugadores de videojuegos de Lima Metropolitana vendría a ser el "Celular" con 33 evaluados (41.3%), seguido de la "Computadora" con 27 evaluados (33.8%), y por último esta tanto consolas como tables que representan 10 evaluados cada uno (12.5%).

Plataforma	f	%
Consolas	10	12.5
Computadora	27	33.8
Celular	33	41.3
Tablet	10	12.5
Total	80	100

Distribución de frecuencias del tiempo de juego considerando días a la semana

Luego en la Tabla 8 se presenta la distribución de la cantidad de evaluados, según el tiempo en días, que les dedican a los videojuegos, a la semana. Donde se puede observar que la mayoría de los niños y adolescentes jugadores de videojuegos de Lima Metropolitana tienen un tiempo de juego de 4 a 7 días a la semana, siendo estos 62 evaluados (77.5%).

Tabla 8. Distribución de frecuencias del tiempo de juego considerando días a la semana

Días a la semana	f	%
1 a 3 días a la semana	18	22.5
4 a 7 días a la semana	62	77.5
Total	80	100.0

Distribución de frecuencias del tiempo de juego considerando horas al día

Asimismo, para especificar en la variable tiempo, se mostrará en la Tabla 9 que indica la cantidad de evaluados, según el tiempo en horas, que les dedican a los videojuegos, al día. Apreciándose que el mayor tiempo de juego es de 1 a 2 horas y 3 a 4 horas al día, ambas con 31 evaluados (38.8%).

Tabla 9. Distribución de frecuencias del tiempo de juego considerando horas al día

Horas al día	f	%
Entre 1 a 2 horas al día	31	38.8
Entre 3 a 4 horas al día	31	38.8
Entre 5 a más horas al día	18	22.5
Total	80	100.0

Distribución de frecuencias considerando el tipo de videojuego preferido

En la tabla 10 se puede apreciar la distribución de la cantidad de evaluados, según su tipo de videojuego preferido, siendo el tipo de videojuego mayor escogido el de "Acción" con 36 evaluados (45%), luego le sigue el tipo "Aventura" con 17 evaluados (21.3%) y tercero "Estrategia" con 16 evaluados (20%).

Tabla 10. Distribución de frecuencias considerando el tipo de videojuego preferido

Tipo de Videojuego Preferido	f	%
Acción	36	45.0
Estrategia	16	20.0
Aventura	17	21.3
Deportivos	1	1.3
Simulación	4	5.0
Rol	6	7.5
Total	80	100.0

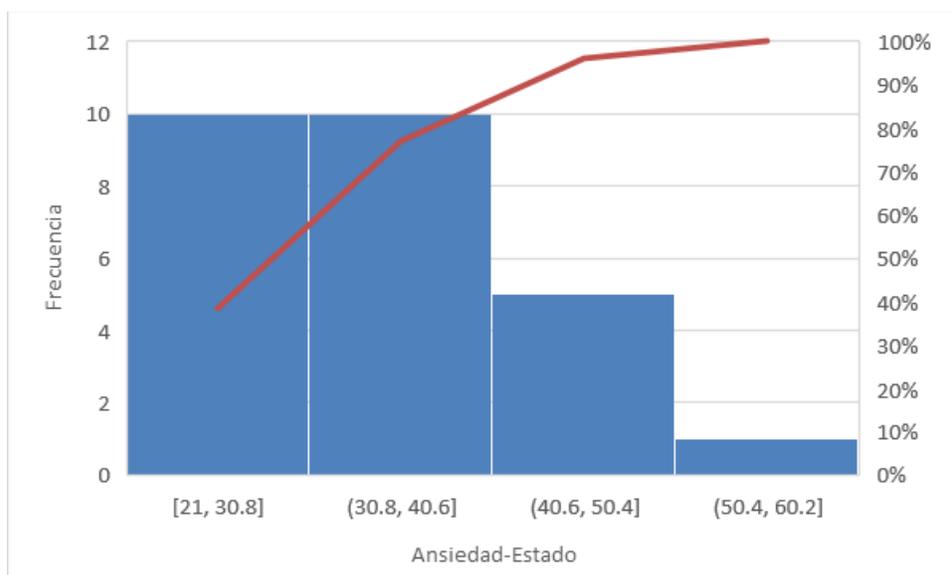
5.2.2. DISTRIBUCIÓN DE FRECUENCIA CON RELACIÓN A LAS VARIABLES

En la tabla 11 se puede apreciar la distribución de la cantidad de evaluados, los niveles de Ansiedad-Estado que poseen. Asimismo, se puede apreciar las medias de tendencia central, siendo la Media un 30.6, la Mediana 29.0 y la moda 26.0.

Tabla 11. Distribución de frecuencia de los niveles de Ansiedad-Estado

Ansiedad-Estado	f	%
21	2	2.5
22	2	2.5
23	5	6.3
24	5	6.3
25	5	6.3
26	8	10.0
27	8	10.0
28	4	5.0
29	7	8.8
30	3	3.8
31	3	3.8
32	4	5.0
33	3	3.8
34	3	3.8
35	1	1.3
36	2	2.5
37	1	1.3
38	1	1.3
39	2	2.5
40	2	2.5
41	4	5.0
42	1	1.3
43	1	1.3
44	1	1.3
45	1	1.3
54	1	1.3
Total	80	100.0

Grafico 1. Histograma de los niveles de Ansiedad-Estado



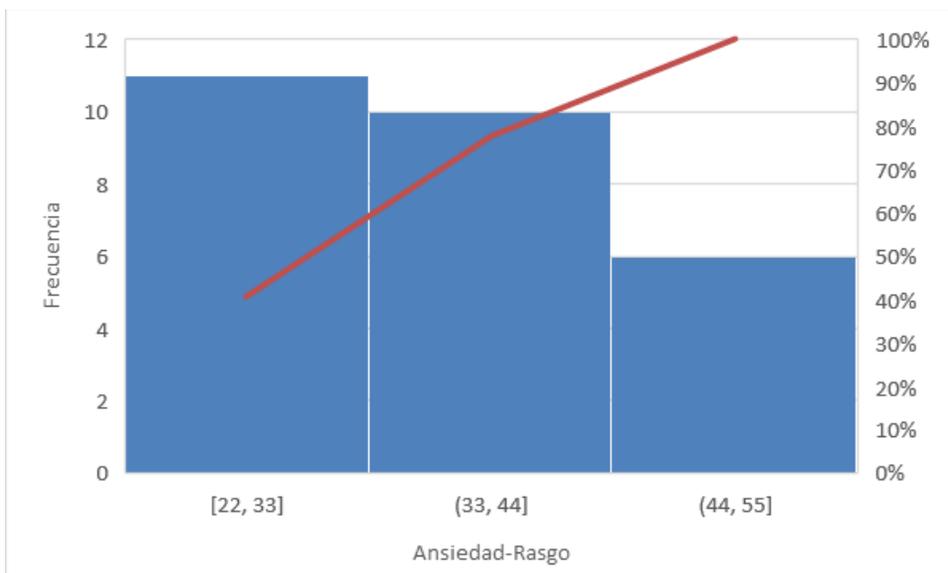
Asimismo, en la Tabla 12, se puede apreciar las medias de tendencia central de la Ansiedad-Estado, siendo la Media un 30.6, la Mediana 29.0 y la moda 26.0.

Media	Mediana	Moda
30.6	29.0	26.0

Luego, en la tabla 13 se puede apreciar la distribución de la cantidad de evaluados, los niveles de Ansiedad-Rasgo que poseen. Asimismo, se puede apreciar las medias de tendencia central, siendo la Media un 34.8, la Mediana 33.0 y la moda 29.0.

Tabla 13. Distribución de frecuencia de los niveles de Ansiedad-Rasgo

Ansiedad-Rasgo	f	%
22	1	1.3
23	1	1.3
24	3	3.8
26	3	3.8
27	2	2.5
28	2	2.5
29	10	12.5
30	3	3.8
31	6	7.5
32	5	6.3
33	5	6.3
34	4	5.0
35	3	3.8
36	3	3.8
37	2	2.5
38	2	2.5
39	7	8.8
41	3	3.8
42	2	2.5
43	4	5.0
44	1	1.3
45	2	2.5
47	1	1.3
48	1	1.3
49	2	2.5
52	1	1.3
55	1	1.3
Total	80	100.0

Grafico 2. Histograma de los niveles de Ansiedad-Rasgo

Por último, en la table 14, se puede apreciar las medias de tendencia central, siendo la Media un 34.8, la Mediana 33.0 y la moda 29.0.

Tabla 14. Medida de tendencia central de Ansiedad-Rasgo

Media	Mediana	Moda
34.8	33.0	29.0

5.2. PRUEBA DE HIPÓTESIS ESPECIFICAS

Para el análisis de los datos de la muestra de estudio se tomó las puntuaciones directas de los resultados, con el objetivo de obtener una mayor precisión en el caso de existir diferencias significativas entre los grupos de análisis.

Al término de la recopilación de datos, se inició el análisis del cual procedió a los datos referentes a los puntajes de Ansiedad-Estado y Ansiedad-Rasgo en niños y adolescentes jugadores de videojuegos de Lima Metropolitana.

Empezando con la tabla 15 se analizó la información recolectada donde se encuentran datos correspondientes a la aplicación de la Prueba de Normalidad de Kolmogorov-Smirnov, con el objetivo de definir si la distribución de la variable en estudio difiere o no de una distribución Normal, para determinar si se aplicaba una prueba estadística paramétrica o no paramétrica para el análisis de los datos en función a las hipótesis.

Prueba de Kolmogorov- Smirnov para definir la normalidad

Tabla 15. Prueba de Normalidad Kolmogorov-Smirnov de las puntuaciones generales de la Ansiedad-Estado y Ansiedad-Rasgo

	Ansiedad - Estado 80	Ansiedad - Rasgo 80
Media	30.36	34.76
Desv. Desviación	6.668	7.132
Estadístico de prueba	0.156	0.110
Sig. asintótica(bilateral)	,000 ^c	,018 ^c

5.2.1 RESULTADOS DE ANSIEDAD-ESTADO

Ansiedad-Estado y los Tipos de Videojuegos Preferidos según el sexo femenino

Para la variable “Sexo” se vio pertinente separar la muestra en dos muestras independientes para obtener una mayor precisión de los resultados, siendo estas las variables “Femenino” y “Masculino”.

En la tabla 16, se presencia los resultados correspondientes a la hipótesis específica h_1 , donde se establece la comparación en los niveles de la Ansiedad-Estado, según los tipos de videojuegos preferidos en niños y adolescentes del sexo femenino de Lima Metropolitana. Se aprecia que el Rango Promedio de Acción es de 14.25, Estrategia de 6.29, Aventura de 9.83, Simulación de 11.67 y Rol de 12.25; se omitió el tipo de videojuego Deportivo, ya que ninguna de las evaluadas escogió dicha variable. Se hizo uso de la prueba no paramétrica H de Kruskal-Wallis, obteniendo un resultado de 5.985 con un gl de 4 y un p valor de 0.200, por lo que se puede interpretar que no existe diferencias significativas en los niveles de Ansiedad-Estado, según el tipo de videojuegos preferido en niños y adolescentes jugadores del sexo femenino de Lima Metropolitana, rechazando así la hipótesis alterna.

Tabla 16. Comparación de los niveles de Ansiedad-Estados, según el tipo de videojuegos preferido en el sexo femenino

	Tipo de Videojuegos	f	Rango Promedio	H de Kruskal-Wallis	gl	Sig. asintótica
Ansiedad-Estado	Acción	4	14.25	5.985	4	0.200
	Estrategia	7	6.29			
	Aventura	3	9.83			
	Simulación	3	11.67			
	Rol	2	12.25			
	Total	19				

Ansiedad-Estado y los Tipos de Videojuegos Preferidos según el sexo

masculino

En la tabla 17, se evidencia los resultados correspondientes a la hipótesis específica h_2 , donde se establece la comparación en los niveles de la Ansiedad-Estado, según los tipos de videojuegos preferidos en niños y adolescentes del sexo masculino de Lima Metropolitana. Se aprecia que el Rango Promedio de Acción es de 28.97 Estrategia de 28.50, Aventura de 34.36, Deportivos de 1.50, Simulación de 36.50 y Rol de 47.13; se omitió el tipo de videojuego Deportivo, ya que ninguna de las evaluadas escogió dicha variable. Se hizo uso de la prueba no paramétrica H de Kruskal-Wallis, obteniendo un resultado de 7.288 con un gl de 5 y un p valor de 0.200, por lo que se puede decir que no existen diferencias significativas en los niveles de Ansiedad-Estado, según el tipo de videojuegos preferido en niños y adolescentes jugadores del sexo masculino de Lima Metropolitana, rechazando así la hipótesis alterna.

Tabla 17. Comparación de los niveles de la Ansiedad-Estado, según los tipos de videojuegos preferido en el sexo masculino

	Tipo de Videojuegos	f	Rango Promedio	H de Kruskal-Wallis	gl	Sig. asintótica
Ansiedad-Estado	Acción	32	28.97	7.288	5	0.200
	Estrategia	9	28.50			
	Aventura	14	34.36			
	Deportivos	1	1.50			
	Simulación	1	36.50			
	Rol	4	47.13			
	Total	61				

Ansiedad-Estado y Tipos de videojuegos en niños jugadores de videojuegos

Para la variable “edad” se vio pertinente separar la variable en dos variables independientes para obtener una mayor precisión de los resultados, siendo estas las variables “Niñez” y “Adolescencia”.

En la tabla 18, se observa los resultados correspondientes a la hipótesis específica h_3 , donde se establece la comparación en los niveles de la Ansiedad-Estado, según los tipos de videojuegos preferidos en niños jugadores de videojuegos de Lima Metropolitana. Se aprecia que el Rango Promedio de Acción es de 9.05 Estrategia de 13.00, Aventura de 12.13, Simulación de 16.50 y Rol de 17.33; se omitió el tipo de videojuego Deportivo, ya que ninguna de las evaluadas escogió dicha variable. Para la prueba de estas dos muestras se aplicó la H de Kruskal-Wallis obteniendo un puntaje de 4.753 con un gl de 4 y un p valor de 0.314, por lo que se puede interpretar que no existe diferencias significativas en los niveles de Ansiedad-Estado, según el tipo de videojuego preferido en niños jugadores de Lima Metropolitana, rechazando así la hipótesis alterna.

Tabla 18. Comparación de los niveles de la Ansiedad-Estado, según los tipos de videojuegos preferido en la niñez

	Tipo de Videojuego	f	Rango Promedio	H de Kruskal-Wallis	gl	Sig. asintótica
Ansiedad-Estado	Acción	10	9.05	4.753	4	0.314
	Estrategia	4	13.00			
	Aventura	4	12.13			
	Simulación	2	16.50			
	Rol	3	17.33			
	Total	23				

Ansiedad-Estado y Tipos de videojuegos en adolescentes jugadores de videojuegos

En la tabla 19, se observa los resultados correspondientes a la hipótesis específica h_4 , donde se establece la comparación en los niveles de la Ansiedad-Estado, según los tipos de videojuegos en adolescentes jugadores de videojuegos de Lima Metropolitana. Se aprecia que el Rango Promedio de Acción es de 28.48 Estrategia de 24.67, Aventura de 30.96, Deportivos 1.00, Simulación de 40.75 y Rol de 43.83. Para la prueba de estas dos muestras se aplicó la H de Kruskal-Wallis obteniendo un puntaje de 7.296 con un gl de 5 y un p valor de 0.200, por lo que se puede decir que no Existe diferencias significativas en los niveles de Ansiedad-Estado, según el tipo de videojuego preferido en adolescentes jugadores de Lima Metropolitana, rechazando así la hipótesis alterna.

Tabla 19. Comparación de los niveles de la Ansiedad-Estado, según los tipos de videojuegos preferido en la adolescencia

	Tipo de Videojuego	f	Rango Promedio	H de Kruskal-Wallis	gl	Sig. Asintótica
Ansiedad-Estado	Acción	26	28.48	7.296	5	0.200
	Estrategia	12	24.67			
	Aventura	13	30.96			
	Deportivos	1	1.00			
	Simulación	2	40.75			
	Rol	3	43.83			
	Total	57				

5.2.2 RESULTADOS ANSIEDAD-RASGO

Ansiedad-Rasgo y los Tipos de Videojuegos Preferidos según el sexo femenino

Siguiendo ahora con la h_5 , y considerando que los datos obtenidos por el análisis de distribución de datos de Kolmogorov-Smirnov de los puntajes de Ansiedad-Rasgo se

obtuvo que la distribución no es normal, se aplicó la prueba no paramétrica H de Kruskal-Wallis, como se puede apreciar en la Tabla 20, obteniendo un resultado de 7.119 con un gl de 4 y un p valor de 0.130, por lo que se puede interpretar que no en diferencias significativas en los niveles de Ansiedad-Rasgo, según el tipo de videojuegos preferido en niños y adolescentes jugadores del sexo femenino de Lima Metropolitana, rechazando así la hipótesis alterna. Asimismo, se calculó que el Rango Promedio de Acción es de 13.00, Estrategia de 10.29, Aventura de 3.33, Simulación de 8.67 y Rol de 15.00; se omitió el tipo de videojuego Deportivo, ya que ninguna de las evaluadas escogió dicha variable.

Tabla 20. Comparación de los niveles de la Ansiedad-Rasgo, según los tipos de videojuegos preferido en el sexo femenino

	Tipo de Videojuegos	f	Rango Promedio	H de Kruskal-Wallis	gl	Sig. asintótica
Ansiedad-Rasgo	Acción	4	13.00	7.119	4	0.130
	Estrategia	7	10.29			
	Aventura	3	3.33			
	Simulación	3	8.67			
	Rol	2	15.00			
	Total	19				

Ansiedad-Rasgo y los Tipos de Videojuegos Preferidos según el sexo masculino

Con respecto a la h_6 , en la tabla 21 se establece la comparación en los niveles de la Ansiedad-Rasgo, según los tipos de videojuegos preferidos en el sexo masculino. Se aprecia que el Rango Promedio de Acción es de 31.97 Estrategia de 31.94, Aventura de 30.71, Deportivos de 4.00, Simulación de 22.50 y Rol de 31.00. Se hizo uso de la prueba no paramétrica H de Kruskal-Wallis, obteniendo un resultado de 2.681 con un gl de 5 y un p valor de 0.749, por lo que se puede decir que no existen diferencias significativas

en los niveles de Ansiedad-Rasgo, según el tipo de videojuegos preferido en niños y adolescentes jugadores del sexo masculino de Lima Metropolitana, rechazando así la hipótesis alterna.

Tabla 21. Comparación de los niveles de la Ansiedad-Rasgo y los tipos de videojuegos preferido según el sexo masculino

	Tipo de Videojuegos	f	Rango Promedio	H de Kruskal-Wallis	gl	Sig. asintótica
Ansiedad-Rasgo	Acción	32	31.97	2.681	5	0.749
	Estrategia	9	31.94			
	Aventura	14	30.71			
	Deportivos	1	4.00			
	Simulación	1	22.50			
	Rol	4	31.00			
	Total	61				

Ansiedad-Rasgo y Tipos de videojuegos en niños jugadores de videojuegos

Con respecto a la h_7 , en la tabla 22 se establece la comparación en los niveles de la Ansiedad-Rasgo, según los tipos de videojuegos preferidos en niños jugadores de videojuegos. Se aprecia que el Rango Promedio de Acción es de 13.20 Estrategia de 15.00, Aventura de 12.75, Simulación de 12.75 y Rol de 7.17; se omitió el tipo de videojuego Deportivo, ya que ninguna de las evaluadas escogió dicha variable. Se hizo uso de la prueba no paramétrica H de Kruskal-Wallis, obteniendo un resultado de 4.388 con un gl de 4 y un p valor de 0.356, por lo que se puede interpretar que no existe diferencias significativas en los niveles de Ansiedad-Rasgo, según el tipo de videojuegos preferido en niños jugadores de Lima Metropolitana, rechazando así la hipótesis alterna.

Tabla 22. Comparación de los niveles de la Ansiedad-Rasgo, según los tipos de videojuegos preferido en la niñez

	Tipo de Videojuego	f	Rango Promedio	H de Kruskal-Wallis	gl	Sig. asintótica
Ansiedad-Rasgo	Acción	10	13.20	4.388	4	0.356
	Estrategia	4	15.00			
	Aventura	4	12.75			
	Simulación	2	5.75			
	Rol	3	7.17			
	Total	23				

Ansiedad-Rasgo y Tipos de videojuegos en adolescentes jugadores de videojuegos

Con respecto a la h_8 , en la tabla 23 se establece la comparación en los niveles de la Ansiedad-Rasgo, según los tipos de videojuegos preferidos en adolescentes jugadores de videojuegos de Lima Metropolitana. Se aprecia que el Rango Promedio de Acción es de 29.92 Estrategia de 29.08, Aventura de 23.77, Deportivos de 4.00. Simulación de 34.00 y Rol de 48.33. Se hizo uso de la prueba no paramétrica H de Kruskal-Wallis, obteniendo un resultado de 7.924 con un gl de 5 y un p valor de 0.160, por lo que se puede decir que no existe diferencias significativas en los niveles de Ansiedad-Rasgo, según el tipo de videojuegos preferido en adolescentes jugadores de Lima Metropolitana, rechazando así la hipótesis alterna.

Tabla 23. Comparación de los puntajes de la Ansiedad-Rasgo, según los tipos de videojuegos preferido en la adolescencia

	Tipo de Videojuego	f	Rango Promedio	H de Kruskal-Wallis	gl	Sig. asintótica
Ansiedad-Rasgo	Acción	26	29.92	7.924	5	0.160
	Estrategia	12	29.08			
	Aventura	13	23.77			
	Deportivos	1	4.00			
	Simulación	2	34.00			
	Rol	3	48.33			
	Total	57				

5.3. PRUEBA DE HIPÓTESIS COMPLEMENTARIAS

5.3.1 RESULTADOS DE ANSIEDAD-ESTADO

Ansiedad-Estado en jugadores de videojuegos según el sexo

En la tabla 24, se observa los resultados correspondientes a la hipótesis específica h_9 , donde se establece la comparación en los niveles de la Ansiedad-Estado, según el sexo a que pertenecen los niños y adolescentes jugadores de videojuegos de Lima Metropolitana. Se aprecia que el Rango Promedio de Masculino es de 36.39 y Mujeres de 53.71. Para la prueba de estas dos muestras se aplicó la U de Mann-Whitney obteniendo un puntaje de 328.500 con una Z de -2.843 y un p valor de 0.004, por lo que se puede interpretar que existe diferencias significativas en los niveles de Ansiedad-Estado, según el sexo que pertenecen los niños y adolescentes jugadores de Lima Metropolitana, aceptando así la hipótesis alterna.

Tabla 18

Comparación de los puntajes de la Ansiedad-Estado y el sexo en niños y adolescentes jugadores de videojuegos						
Sexo		N	Rango promedio	U de Mann-Whitney	Z	Sig. asintótica(bilateral)
Ansiedad- Estado	Masculino	61	36.39	328.500	-2.843	0.004
	Femenino	19	53.71			
	Total	80				

Tabla 24. Comparación de los niveles de la Ansiedad-Estado, según el sexo de los jugadores de videojuegos

Sexo		N	Rango promedio	U de Mann-Whitney	Z	Sig. asintótica(bilateral)
Ansiedad- Estado	Masculino	61	36.39	328.500	-2.843	0.004
	Femenino	19	53.71			
	Total	80				

Ansiedad-Estado y la edad en jugadores de videojuegos

Con respecto a la h_{10} , en la tabla 25 se establece la comparación en los niveles de la Ansiedad-Estado, según la edad en jugadores de videojuegos de Lima Metropolitana. Se aprecia que el Rango Promedio de Niñez es de 41.41 y Adolescente de 40.13. Se hizo uso de la prueba no paramétrica de U de Mann-Whitney, obteniendo un resultado de 634.500 con una Z de -0.224 y un p valor de 0.823, por lo que se puede decir que no existe diferencias significativas en los niveles Ansiedad-Estado, según la edad en jugadores de videojuegos de Lima Metropolitana, rechazando así la hipótesis alterna.

Tabla 25. Comparación de los niveles de la Ansiedad-Estado, según la edad de los jugadores de videojuegos

	Edad	N	Rango promedio	U de Mann-Whitney	Z	Sig. asintótica(bilateral)
Ansiedad-Estado	Niñez	23	41.41	634.500	-0.224	0.823
	Adolescente	57	40.13			
	Total	80				

5.3.2 RESULTADOS ANSIEDAD-RASGO

Ansiedad-Rasgo en jugadores de videojuegos según sexo

Con respecto a la h_{11} , en la tabla 26 se establece la comparación en los niveles de la Ansiedad-Rasgo, según el sexo en niños y adolescentes jugadores de videojuegos de Lima Metropolitana. Se aprecia que el Rango Promedio de Masculino es de 39.14 y Femenino de 44.87. Se hizo uso de la prueba no paramétrica de U de Mann-Whitney, obteniendo un resultado de 496.500 con una Z de -0.940 y un p valor de 0.347, por lo que se puede interpretar que no existe diferencias significativas en la Ansiedad-Rasgo, según el sexo que pertenecen en niños y adolescentes jugadores de videojuegos de Lima Metropolitana, rechazando así la hipótesis alterna.

Tabla 26. Comparación de los niveles de la Ansiedad-Rasgo, según el sexo que pertenecen en niños y adolescentes jugadores de videojuegos

	Sexo	N	Rango promedio	U de Mann-Whitney	Z	Sig. asintótica(bilateral)
Ansiedad-Rasgo	Masculino	61	39.14	496.500	-0.940	0.347
	Femenino	19	44.87			
	Total	80				

Ansiedad-Rasgo y la edad en jugadores de videojuegos

Analizando la h_{12} , en la tabla 27 se establece la comparación en los niveles de la Ansiedad-Rasgo, según la edad en jugadores de videojuegos de Lima Metropolitana. Se aprecia que el Rango Promedio de Niñez es de 43.87 y Adolescente de 39.14. Se hizo uso de la prueba no paramétrica de U de Mann-Whitney, obteniendo un resultado de 578.000 con una Z de -0.826 y un p valor de 0.409, por lo que se puede deducir que no existe diferencias significativas en la Ansiedad-Rasgo, según la edad en jugadores de Lima Metropolitana, rechazando así la hipótesis alterna.

Tabla 27. Comparación de los niveles de la Ansiedad-Rasgo, según la edad de los jugadores de videojuegos

	Edad	N	Rango promedio	U de Mann-Whitney	Z	Sig. asintótica(bilateral)
Ansiedad-Rasgo	Niñez	23	43.87	578.000	-0.826	0.409
	Adolescente	57	39.14			
	Total	80				

5.4 ANALISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

La finalidad de la investigación es determinar si existen diferencias significativas en los niveles de Ansiedad, según la preferencia del tipo de videojuegos en niños y adolescentes jugadores de Lima Metropolitana; esto debido a que existe un crecimiento por el uso de videojuegos en niños y adolescentes en el Perú (El Comercio, 2021). Esto representaría un cambio en los hábitos de la población estudiada, pudiendo causar cierto grado de ansiedad al momento de hablar sobre dichos temas. Con los resultados obtenidos se llegó a la conclusión de que *no existen diferencias significativas en los niveles de Ansiedad, según el tipo de videojuegos preferido en niños y adolescentes jugadores de Lima Metropolitana.*, rechazando así la H_1 . Estos resultados pueden ser contrastados con lo que indica Torre y Valero (2013) afirmando que no se encontraron

diferencias significativas en la Ansiedad-Estado, según el orden de exposición a las diferentes condiciones de la variable tipo de videojuego. Asimismo, Vargas (2011) indica que existen diferencias estadísticamente significativas en el nivel de ansiedad, según el tiempo de uso (inferior o superior a 20 horas semanales) de videojuegos con contenido violento. Al mismo tiempo, Etxeberria (2011) explica que los inicios de los videojuegos fueron inofensivos como *Ping Pong*; más adelante se creó el juego *Sims* que enseñaba a como relacionarse con las personas; pero hoy en día existen juegos como: *Resident Evil* (jugar a descuartizar zombies), *Grand Theft Auto* y *Bioshock*, ambos ultraviolentos y escogidos como los mejores juegos del año en el 2016 por la BAFTA (British Academy of Films and televisión Arts), etc. Por lo que podemos concluir que la variable Tipo de videojuego es independiente a la Ansiedad que le pueda producir al niño o adolescente, debido a que hoy en día cualquier tipo de videojuego podría contener aspectos violentos.

Para las siguientes hipótesis se tomó variable “sexo” y se propuso la h_1 evidenciando que *no existe diferencias significativas en los niveles de Ansiedad-Estado, según el tipo de videojuegos preferido en niños y adolescentes jugadores del sexo femenino de Lima Metropolitana*. Esto puede ser afirmado si analizamos lo que menciona Fleming y Rockwood (2001) donde experimentaron con 71 niños y niñas provenientes de Australia de entre 8 y 12 años de edad. A estos niños los separaron en tres grupos, un grupo se dedicó a jugar juegos de papel y lápiz, otro grupo le dieron videojuegos que no contenga características violentas y el último grupo les brindaron videojuegos con contenido violento. Al finalizar los experimentos se pudo observar que los niños que jugaban videojuegos con contenido violento padecían de una frecuencia cardiaca elevada a

diferencia de los otros grupos. Strasburger, Jordan y Donnerstein (2010) consideran que “en la actualidad más del 50% de los videojuegos tienen un contenido violento, y que de estos más del 90% han sido clasificados como E10+”. Esto quiere decir que cada vez existe mayor tolerancia a la utilización de la violencia en cualquier tipo de videojuego. Por ejemplo: “Simulación” con la saga de videojuegos *Persona*, “Rol” con *League of Legend*, “Deportivos” con *WWE 2K16*, “Estrategia” con *Warcraft*, “Acción” con *Fornite* y “Aventura” con *Resident Evil*. Esto de igual manera ocurre con la H_2 , donde se pudo hallar que *no existe diferencias significativas en los niveles de Ansiedad-Estado, según el tipo de videojuegos preferido en niños y adolescentes jugadores del sexo masculino de Lima Metropolitana, y afirmándose con lo expuesto por Fleming y Rickwood (2001); y Strasburger, Jordan y Donnerstein (2010) sobre el incremento de violencia en los diferentes tipos de videojuegos y como ellos afectan de una manera similar a los niños y adolescentes del sexo masculino.*

Por otro lado, también se vio la variable “edad”, proponiendo la h_3 y obteniendo que *no existe diferencias significativas en los niveles de Ansiedad-Estado, según el tipo de videojuego preferido en niños jugadores de Lima Metropolitana.* Estos resultados se relacionan con la investigación expuesta por Vargas (2011) quien encontró que existen diferencias estadísticamente significativas en el nivel de ansiedad de los niños de 9 a 12 años, según el tiempo de uso (inferior o superior a 20 horas semanales) de videojuegos con contenido violento. Basándonos en que más del 50% de los videojuegos tienen un contenido violento, y que de estos más del 90% han sido clasificados como E10+

(Strasburger, Jordan y Donnerstein, 2010). Podemos decir de que cualquier tipo de videojuego podría generar este tipo de ansiedad.

En cuanto a la h_4 se puede observar en los resultados que *no existe diferencias significativas en los niveles de Ansiedad-Estado, según los tipos de videojuegos en adolescentes jugadores de Lima Metropolitana*. Este resultado es válido si lo contrastamos con lo que nos dice Mehroof y Griffiths (2010) indicando que la ansiedad como estado se asocia significativamente con rasgos de la personalidad como es neuroticismo, búsqueda de sensaciones y agresión en los jugadores de videojuegos (de cualquier tipo de videojuego). Esto quiere decir que los adolescentes juegan a los videojuegos para obtener algún tipo de placer o interés intrínseco, es ahí donde escogen su tipo de videojuego preferido, dependiendo de qué tipo de placer le gusta o el interés intrínseco que tengan y si estos no se cumplen se genera ahí una ansiedad por los videojuegos.

En esta parte de la discusión se vera la variable Ansiedad-Rasgo y su relación con las demás variables estudiadas. Recordemos que Bermúdez, Pérez y Sanjuán (2017) nos dice que Spielberger en 1972 indicaba que la Ansiedad Rasgo se presenta como un rasgo relativamente estable de la personalidad, diferenciándose de la Ansiedad-Estado en cuanto a intensidad, duración y diversidad. De aquí se propuso la h_5 *sí existe diferencias significativas en los niveles de Ansiedad-Rasgo, según el tipo de videojuegos preferido en niños y adolescentes jugadores del sexo femenino de Lima Metropolitana*. Esta propuesta fue rechazada (ver tabla 20) y puede ser analizada con lo que dice

Strasburger, Jordan y Donnerstein (2010) sobre el aumento de contenido violento en los diferentes tipos de videojuegos. Asimismo, es necesario tomar en cuenta la precisión que hace Fleming y Rickwood (2001) al decir que existe una relación entre los niveles de ansiedad en niñas que juegan videojuegos violentos y no violentos. Por otro lado, Chóliz y Villanueva (2011) indican que las chicas usan más a menudo el teléfono móvil por aburrimiento, como método para manejar la ansiedad o en momentos de tristeza. Recordemos que la plataforma más usada para jugar los videojuegos es el celular (ver tabla 7), por lo que podemos decir que las mujeres utilizan cualquier tipo de videojuego con el fin de poder calmar su ansiedad y los resultados en su personalidad en el constante uso de cualquier tipo videojuego será de manera similar. Esto ocurre de manera similar con la H_6 , donde los resultados nos indican que *no existe existen diferencias significativas en los niveles de Ansiedad-Rasgo, según el tipo de videojuegos preferido en niños y adolescentes jugadores del sexo masculino de Lima Metropolitana* (ver tabla 21), aunque Chóliz y Marco (2011) remarcan que los varones juegan más tiempo, con más frecuencia y más variedad de juegos que las mujeres. Esto implicaría una mayor probabilidad de uso de cualquier tipo de videojuego con contenido violento y si lo relacionamos con lo que nos dice Vargas (2011) indicando que existe diferencias significativas en los niveles de ansiedad de los niños de 9 a 12 años, según el tiempo de uso (inferior o superior a 20 horas semanales) de videojuegos con contenido violento. Podemos indicar que la respuesta de ansiedad de los niños y adolescentes varones que juegan cualquier tipo de videojuego será de manera similar y depende más si el contenido del videojuego en específico es violento y si es que existe algún control sobre el tiempo de juego.

Siguiendo con la h_7 que se propuso si *Existe diferencias significativas en los niveles de Ansiedad-Rasgo, según el tipo de videojuegos preferido en niños jugadores de Lima Metropolitana*. En los resultados podemos apreciar que la propuesta fue rechazada (ver tabla 22) y es demostrado por lo que indica Vargas (2011) sobre como los niños utilizan cualquier tipo de videojuego con contenido violento como un medio de escape que a su vez provocaría una mayor ansiedad en vez que un descargo emocional. Recordemos lo que dice Etxeberria (2011) sobre el aumento de los videojuegos de contenido violento en cualquier tipo de videojuego empezando por videojuegos más inofensivos como *Ping Pong* a videojuegos mucho más violentos como *Grand Theft Auto*. Por lo que podemos indicar que los niños al experimentar cualquier tipo videojuegos ya habrían tenido una carga emocional que se convertiría luego por el uso constante de estos en Ansiedad-Rasgo.

Viendo ahora la h_8 , los resultados indicaron que *no existe diferencias significativas en los niveles de Ansiedad-Rasgo, según el tipo de videojuegos preferido en adolescentes jugadores de Lima Metropolitana (ver tabla 23)*. Esto puede ser explicado Ferrer y Ruiz (2005) quienes indican que los que escogen los videojuegos para jugar mayormente son los hijos, asimismo, los videojuegos más descargados en la plataforma de *Steam* en el 2021 son *Counter-Strike: Global Offensive, Dota 2 y Source SDK Base 2013 Multiplayer*. Con esta base podemos decir que los chicos pueden escoger cualquier tipo de videojuego, pero en su mayoría será de contenido violento, ello implica que cualquier tipo de videojuego causara la misma reacción en los adolescentes. Según Valido (2019) los

videojuegos en los adolescentes generan conductas de riesgo y ser emocionalmente más inestables, de manera que cualquier situación que les generara un mínimo de malestar podría provocar que se sintieran ansiosos, amenazados, hostiles y más vulnerables al estrés y a la ansiedad social.

Asimismo, se propuso la h_9 y se visualizó que *Existe diferencias significativas en los niveles de Ansiedad-Estado, según el sexo que pertenecen los niños y adolescentes jugadores de Lima Metropolitana*. Esto se puede evidenciar con la investigación Tresancoras, García y Piqueras (2017) quien relata que las mujeres adolescentes presentan una menor estabilidad en la personalidad que los hombres. Siendo así que, específicamente en la variable Ansiedad, las mujeres sufren mayor nivel de ansiedad percibida de forma constante y caracterizada por sentimientos subjetivos y mayor tendencia a percibir las situaciones como amenazadoras. Con lo encontrado podemos agregar también Spelberg, Gorsuch y Lushene definen la Ansiedad-Estado como un estado emocional transitorio o condición del organismo humano específicamente actividad aumentada del sistema nervioso autónomo (Clark y Beck, 2012).

En cuanto la Ansiedad-Estado según la edad, se propuso la h_{10} que indica si *Existe diferencias significativas en los niveles Ansiedad-Estado, según la edad en jugadores de videojuegos de Lima Metropolitana*. La hipótesis fue rechazada según la tabla 25 y se contrapone con lo que indica Torre L. y Valero A. (2013) que observaron mayores puntuaciones en el STAIC-E en los participantes varón de mayor edad. Sin embargo, se tiene que ver la razón de la ansiedad-Estado desde dos puntos de vista cuando se ve la

edad. Para los niños la sobre exposición de videojuegos violentos podría generar una ansiedad y esto ve reflejado en la investigación de Ferrer y Ruiz (2005) quienes indican que los que escogen los videojuegos para jugar mayormente son los hijos, asimismo, los videojuegos más descargados en la plataforma de *Steam* en el 2021 son *Counter-Strike: Global Offensive*, *Dota 2* y *Source SDK Base 2013 Multiplayer*. Todos con contenido violento y los dos primeros *Free to play*. Lo mismo sucede con los adolescentes, donde ya se mencionó la relación con la investigación de Mehroof y Griffiths (2010) indicando que la ansiedad como estado se asocia significativamente con rasgos de la personalidad y llegando a la conclusión de los diferentes placeres que buscan los adolescentes en los videojuegos. Por lo que podemos concluir que la ansiedad por los videojuegos puede ocurrir a cualquier edad, pero el origen de esta ansiedad es distinto entre los niños y adolescentes.

Viendo la variable Ansiedad-Rasgo según el sexo en general, se propuso la h_{11} que indica si *Existe diferencias significativas en los niveles Ansiedad-Rasgo, según el sexo al que pertenecen en niños y adolescentes jugadores de videojuegos de Lima Metropolitana*. La propuesta mencionada fue rechazada al tener los resultados de la tabla 26, sin embargo, Rendon y López (2020) se oponen a lo encontrado ya que indican diferencias significativas en los niveles de ansiedad entre hombres y mujeres jugadores de videojuegos, donde las mujeres presentan un mayor nivel de ansiedad. Esto puede ser explicado si separamos la ansiedad en Ansiedad-Rasgo y Ansiedad-Estado, en donde efectivamente comprobamos que hay una diferencia en los niveles Ansiedad-Estado entre hombres y mujeres, teniendo las mujeres un mayor puntaje, pero cuando

se habla sobre Rasgo es distinto y se puede verificar con Mehroof y Griffiths (2010) cuando indica la relación que existe entre la ansiedad y la personalidad que poseen en jugadores de videojuegos. Esto quiere decir que el impacto emocional en las mujeres al momento de jugar videojuegos es mayor que el de los hombres, pero cuando se trata de la personalidad, tanto mujeres como hombres presentan una ansiedad similar ante el uso de los videojuegos.

Por último, se propuso la h_{12} si *Existe diferencias significativas en los niveles de Ansiedad-Rasgo, según la edad en niños y adolescentes jugadores de videojuegos de Lima Metropolitana*. La propuesta fue rechazada (ver tabla 27). Esto es demostrado por Torre L. y Valero A. (2013) que indican que la edad no es un factor predeterminante en los niveles de ansiedad en chicos que juegan videojuegos, sin embargo, si lo es las respuestas violentas que existen en su personalidad.

Con todo lo discutido y los resultados obtenidos se puede llegar a la conclusión de que no existe una diferencia significativa entre los niveles de Ansiedad-Estado o Ansiedad-Rasgo, según el tipo de videojuego preferido de los jugadores de Lima Metropolitana. Por lo que podemos indicar que en caso de que se presente un caso clínico con conductas de ansiedad y tenga alguna preferencia por algún tipo de videojuego, esta última variable no debe diferenciarse con los otros tipos de videojuegos y como especifica Damas y Pina (2014) los videojuegos pueden ser considerados como reguladores del autocontrol y tolerancia, esto causa que mejore también el estado de ánimo mediante el placer y el logro, como también la socialización y sus capacidades de

trabajo colaborativo y de liderazgo. Para ello es necesario tener un control de la variable tiempo y un *feedback* de lo aprendido en los videojuegos como hizo Cortes, S; Garcia, M y Lasca, P (2012) al enseñar habilidades sociales a niños y adolescentes mediante el uso del videojuego Sims 3. Con lo último dicho podríamos aplicarlo para enseñar tanto en un caso clínico como en el sector educativo a contrarrestar la ansiedad mediante un videojuego adecuado para un tema en específico y que podamos controlar las variables mencionadas. Por último, el uso de los videojuegos hoy en día es cada vez mayor y debemos conocer más si es que es un factor predeterminante o no a la hora de diagnosticar a niños y adolescentes, por el momento y con base en todo lo investigado, los tipos de videojuegos preferidos no es un factor predeterminante, ya que todos afectan por igual, pero se encontró que la constante “violencia” se presenta en muchos de los tipos de videojuegos y que sin ningún control, podría llegar a afectar características emocionales tanto niños como adolescentes.

CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. CONCLUSIONES

6.1.1 General

- No se encontró diferencias significativas en los niveles de Ansiedad, según el tipo de videojuegos preferido en niños y adolescentes jugadores de Lima Metropolitana. Esto indica que cualquier tipo de videojuegos podría generar este tipo de Ansiedad, aunque el tipo de videojuego más utilizado es el de Acción.

6.1.2. Específicos

- No se encontró diferencias significativas en los niveles de Ansiedad-Estado, según el tipo de videojuegos preferido en niños y adolescentes jugadores del sexo femenino de Lima Metropolitana
- No se encontró diferencias significativas en los niveles de Ansiedad-Estado, según el tipo de videojuegos preferido en niños y adolescentes jugadores del sexo masculino de Lima Metropolitana
- No se encontró diferencias significativas en los niveles de Ansiedad-Estado, según el tipo de videojuego preferido en niños jugadores de Lima Metropolitana.
- No se encontró diferencias significativas en los niveles de Ansiedad-Estado, según los tipos de videojuegos en adolescentes jugadores de Lima Metropolitana.

- No se encontró diferencias significativas en los niveles de Ansiedad-Rasgo, según el tipo de videojuegos preferido en niños y adolescentes jugadores del sexo femenino de Lima Metropolitana
- No se encontró diferencias significativas en los niveles de Ansiedad-Rasgo, según el tipo de videojuegos preferido en niños y adolescentes jugadores del sexo masculino de Lima Metropolitana
- No se encontró diferencias significativas en los niveles de Ansiedad-Rasgo, según el tipo de videojuegos preferido en niños jugadores de Lima Metropolitana
- No se encontró diferencias significativas en los niveles de Ansiedad-Rasgo, según el tipo de videojuegos preferido en adolescentes jugadores de Lima Metropolitana

6.1.3. Complementarios

- No se encontró diferencias significativas en los niveles de Ansiedad-Estado, según el sexo que pertenecen los niños y adolescentes jugadores de Lima Metropolitana.
- No se encontró diferencias significativas en los niveles Ansiedad-Estado, según la edad en jugadores de videojuegos de Lima Metropolitana.
- No se encontró diferencias significativas en los niveles Ansiedad-Rasgo, según el sexo al que pertenecen en niños y adolescentes jugadores de videojuegos de Lima Metropolitana

- No se encontró diferencias significativas en los niveles de Ansiedad-Rasgo, según la edad en niños y adolescentes jugadores de videojuegos de Lima Metropolitana

6.2. RECOMENDACIONES

Teniendo todo lo descrito y analizado en el presente estudio, se sugieren las siguientes recomendaciones:

- Considerando los resultados obtenidos, que evidencian un vínculo entre la Ansiedad-Estado y el sexo femenino, se sugiere desarrollar y validar nuevas medidas a fin de establecer un perfil consistente. Con el objetivo de garantizar el estudio a fondo de la relación entre estas variables.
- Es necesario que el estudio se haga con una muestra mayor para poder evidenciar más al detalle la relación que pudiera existir entre la Ansiedad y los diferentes tipos de videojuego en niños y adolescentes de Lima Metropolitana.
- Se debe priorizar el desarrollo de programas de orientación y consejería dirigido a niños y adolescentes acerca de la ansiedad que puede ocasionar los videojuegos, ya que se pudo apreciar que hoy, en día, en su mayoría, los diferentes tipos de videojuegos tienen la constante “violencia”. Así mismo, es necesario también dar esta orientación a los padres para poder atender este tipo de problemática. De esta manera, los niños y adolescentes contarán con mayores recursos internos para adaptarse a una serie de cambios físicos y

emocionales, propios de la edad y responder de una manera adecuada ante las retadoras demandas académicas de la vida escolar.

- Priorizar investigaciones que exploren la variable “Violencia” en los videojuegos en relación a la ansiedad para una mayor precisión de la temática. Esto debe incluir también variables como “Tiempo de juego” y “Estilos de Crianza de los padres”

6.3. RESUMEN Y TERMINOS CLAVE

Esta investigación tiene como objetivo el Determinar y comparar si existen diferencias significativas en el nivel de Ansiedad - Estado, según la preferencia del tipo de videojuegos en niños y adolescentes jugadores de Lima Metropolitana; así como también, indagar si existen diferencias significativas en el nivel de Ansiedad - Rasgo, según la preferencia del tipo de videojuegos en niños y adolescentes jugadores de Lima Metropolitana. Para ello se contó con la participación de 80 niños y adolescentes pertenecientes de Lima Metropolitana. Asimismo, se empleó el Inventario de Ansiedad Estado-Rasgo IDARE adaptado a la población peruana (Cespedes, 2015) y el Cuestionario de Preferencia en el Tipo de Videojuego echo por el autor y validado por juicio de expertos. Para el estudio la muestra fue dividida por el sexo perteneciente (Hombres y mujeres) y las edades (Niñez y Adolescencia). Los resultados indican que no existe una diferencia significativa entre los niveles de Ansiedad-Estado o Ansiedad-Rasgo y el tipo de videojuego preferido en niños y adolescentes Lima Metropolitana.

Términos clave: *Ansiedad, Ansiedad-Estado, Ansiedad-Rasgo, Videojuego, Tipo de videojuegos.*

6.4. ABSTRACT AND KEYWORDS

This research aims to determine and compare if there are significant differences in the level of Anxiety - State, according to the preference of the type of video games in children and adolescent players of Metropolitan Lima; as well as, to inquire if there are significant differences in the level of Anxiety - Trait, according to the preference of the type of video games in children and adolescent players of Metropolitan Lima. For this, 80 children and adolescents from Metropolitan Lima participated. Likewise, the IDARE State-Trait Anxiety Inventory adapted to the Peruvian population (Cespedes, 2015) and the Video Game Type Preference Questionnaire made by the author and validated by expert judgment were used. For the study, the sample was divided by gender (Men and women) and ages (Childhood and Adolescence). The results indicate that there is no significant difference between the levels of Anxiety-State or Anxiety-Trait and the type of video game preferred in children and adolescents Lima Metropolitana.

Key Terms: *Anxiety, Anxiety-Status, Anxiety-Trait, Video Game, Type of Video Games.*

REFERENCIAS

- Abero, A., Berardi, L., Capocasale, A., Garcia, S. y Rojas, R. (2015). *Libro Colectivo: Investigación Educativa*. Uruguay: Contexto S.R.L.
- Aceves, J (1981). *Psicología General*. Mexico: Publicaciones Cruz O., S.A
- Amigió. E.; Barangé. J.; Durá, J.; Gallardet, J.; Ibañez, E.; Gonzales, J.; Albert, S.; y Casasa, J. (2004). *Adolescencia y deporte*. España: INDE.
- Andrade, L.; Carbonell, X. y López, V. (2018). *Variables sociodemográficas y uso problemático de videojuegos en adolescentes ecuatorianos*. Ecuador: Universidad Tecnica Particular de Loja. Recuperado de: <http://recerca.blanquerna.edu/conductes-desadaptatives/wp-content/uploads/2019/02/videojugadores-Ecuador.pdf>
- Astocondor, A (2019). *Esta es la situación del mercado de videojuegos en Perú*. Mercado Negro. Recuperado en el día 3 de septiembre del 2019: <https://www.mercadonegro.pe/digital/tecnologia/esta-es-la-situacion-del-mercado-de-videojuegos-en-peru/>
- Aubia, J. (2015). *Proyectos Audiovisuales Multimedia Interactivos (MF0943_3)*. España: Elearning S.L.
- Barceló, M. (2008). *Una historia de la informática*. España: UOC.
- Behrman, R.; Kliegman, R y Jenson, H. (2006)- *Nelson, Tratado De Pediatría*. España: Elsevier
- Belli, S. y Lopez, C. (2008). *Breve historia de los videojuegos*. Sacado en: <http://www.redalyc.org/html/537/53701409/>
- Bermúdez, J.; Pérez, A. y Sanjuán, P. (2017). *Psicología de la personalidad: teoría e investigación. Volumen ii*. España: UNED.

Bordignon, N (2006). *El desarrollo psicosocial de Eric Erikson. El diagrama epigenético del adulto*. Redalyc.org. Recuperado el día 21 de febrero del 2019: <https://www.redalyc.org/pdf/695/69520210.pdf>

Buendía, J (1991). *Psicología Clínica y Salud: Desarrollos actuales*. España: Universidad de Murcia.

Cala, V.(2015). *Correlación entre el uso de videojuegos y la percepción de bienestar en adolescentes marroquíes, rumanos y españoles*. España: AIDIPE (Vol. 3, pp. 1629-1637). Recuperado de <http://aidipe2015.aidipe.org>

Calle, M. y Guitierrez, C. (2006). *Uso de videojuegos por internet y su relacion con el grado de agresividad en adolescentes. Distrito La Esperanza – Trujillo. 2006*. (Tesis para Licenciatura). Peru: Universidd Nacional de Trujillo.

Cano, A y Miguel, A (2001). *Emociones y Salud*. Revista Española: Ansiedad y Estrés, 7(2-3), 111-121.

Caseras, X. (2012). *Trastorno de ansiedad: crisis de angustia y agorafobia*. España: Amat.

Cerda, E. (1985). *Una psicología de hoy*. España: Herder.

Céspedes, C. (2015) *Propiedades Psicométricas del Inventario de Ansiedad Estado y Ansiedad Rasgo en Niños y Adolescentes de Lima Sur*. (Tesis de Licenciatura). Universidad Autónoma del Perú. Lima, Perú.

Chahin, N. (2011). *Actividad física en adolescentes y su relación con agresividad, impulsividad, internet y videojuegos*. España: Universidad Nacional de Educación y a Distancia. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/html/2972/297224114002/>

Chóliz, M. y Villanueva, V. (2011). *Evaluación de la adicción al móvil en la adolescencia*. Revista Española de Drogodependencias, 36(2), 165-184

Chóliz, M., & Marco, C. (2011). *Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia*. Revista Española: Anales de Psicología, 27(2), 418-426.

Clark, D. y Beck, A. (2012). *Terapia cognitiva para trastornos de ansiedad*. España: Desclée De Brouwer.

Cloninger, S. (2003). *Teorías de la personalidad*. Mexico: Pearson Educación.

Cortes, S; Garcia, M y Lasca, P (2012). *Videojuegos y Redes Sociales. El proceso de identidad en los Sims 3*. España: Universidad de Murcia

Craig, G. y col. (2001). *Desarrollo Psicológico*. Mexico: PEARSON EDUCACIÓN.

Crespo, A. (2011). *150 videojuegos a los que tienes que jugar al menos una vez en la vida*. España: Grupo Planeta

Damas, R. y Pina, A. (2014). *Videojuegos. Un arte transgresor en el aula* España: Universidad de Jaén.

De la Serna, J. (2017). *Ciber Adicción: Cuando la adicción se consume a travez del internet*. España: Tektime.

El Comercio (2021). Asociación Peruana de Videojuegos: "Incremento de uso de videojuegos no es sinónimo de adicción". Extraído de: <https://elcomercio.pe/tecnologia/videojuegos/asociacion-peruana-de-videojuegos-incremento-de-uso-de-videojuegos-no-es-sinonimo-de-adiccion-noticia/?ref=ecr>

Etxeberria, F. (2011). *Videojuegos Violentos y Agresividad*. Revista Española Pedagogía Social, 1(18), 31-39.

Ferrer, M. y Ruiz, J. (2005). *El uso de videojuegos en niños de 7 a 12 años. Una aproximación mediante encuesta*. España: ICONO 14(7) 1-15

Fleming, M. J., & Rickwood, D. J. R. (2001). Effects of violent versus nonviolent video games on children's arousal, aggressive mood, and positive mood. *Journal of Applied Social Psychology*, 31(10), 2047- 2071.

Garfias, J. (2010). *La industria del videojuego a través de las consolas*. *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*, 2(209), 161-179.

Gestión (2018). *Softnyx: El 37% de gamers peruanos juegan netamente en su PC, ¿y el resto?*. Gestión. Recuperado el día 7 de Agosto del 2018: <https://gestion.pe/economia/empresas/softnyx-37-gamers-peruanos-juegan-netamente-pc-resto-240855-noticia/>

Gestión (2019). *El 76% de hombres peruanos juegan videojuegos al menos una vez por semana*. Extraído de: <https://gestion.pe/tendencias/76-hombres-peruanos-juegan-videojuegos-vez-semana-267834>

Gestión (2020). *Ansiedad en los niños, otro problema que trajo la pandemia*. Extraído de: <https://gestion.pe/peru/ansiedad-en-los-ninos-otro-problema-que-trajo-la-pandemia-noticia/>

Gil, A. y Vida, T. (2007). *Los Videojuegos*. España: UOC.

Gómez, J. y Corral, E. (2009): *TÉCNICO EN EMERGENCIAS SANITARIAS 7: Apoyo psicológico en situaciones de emergencia*. España: ARÁN

Guerrero, B y Valero, L (2013). *Efectos secundarios tras el uso de realidad virtual inmersiva en un videojuego*. Consultado en: <https://www.redalyc.org/pdf/560/56027416002.pdf>

Hernández, S., R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). Metodología de la Investigación. Mexico: Mc Graw Hill Education.

Holtz, P., & Appel, M. (2011). Internet use and video gaming predict problem behavior in early adolescence. *Journal of Adolescence*, 34(1), 49-58.

INDEGI (2011). *Diseño de la muestra en protectos de encuesta*. Mexico: Instituto Nacional de Estadística y geografía

INSM “Honorio Delgado – Hideyo Noguchi” (2012). *Uno de cada ocho niños o adolescentes presentarán algún problema de salud mental*. Extraído de: <https://www.insm.gob.pe/oficinas/comunicaciones/notasdeprensa/2012/011.html>

King, D., Delfabbro, P., & Griffiths, M. (2010). The convergence of gambling and digital media: implications for gambling in young people. *Journal of Gambling Studies*, 26(2), 175-87.

Lasca, P. (2011). *Los Videojuegos*. España: Morata.

Lluís, J. (2002). *Personalidad: esbozo de una teoría integradora*. Sacado de: <http://www.psicothema.com/pdf/786.pdf>.

Manay C. (2009). *Ansiedad y Rendimiento Academico en alumnos de Tercero, Cuarto y Quinto de Secundaria en Instituciones Educativas statales y Privadas en San Juan de Lurigancho*. (Tesis de Licenciatura). Universidad Ricardo Palma, Lima, Perú.

Mansilla, M. (2000). *Etapas del Desarrollo Humano*. Perú: Revista de Investigación en Psicología. 3(2), 105.

Manzur A. (1986). *Ansiedad y depresión: Relación con el rendimiento académico*. (Tesis de Licenciatura). Universidad Ricardo Palma, Lima, Perú.

Marcano, B. (2006). *ESTIMULACIÓN EMOCIONAL DE LOS VIDEOJUEGOS: EFECTOS EN EL APRENDIZAJE*. España: Revista Electrónica Teoría de la Educación.

Marcelo, B (2019). *Steam: los 15 juegos más jugados desde el 2015, día por día*. GameLR. Recuperado en el día 26 de febrero del 2019:<https://larepublica.pe/videojuegos/1420895-steam-15-juegos-jugados-2015-dia-dia-pubg-csgo-dota-2-youtube/>

Martínez, P.; Betancourt, D. y González, A (2013). *Uso de Videojuegos, Agresión, Sintomatología Depresiva y Violencia Intrafamiliar en Adolescentes y Adultos Jóvenes*. Revista Colombiana de Ciencias Sociales, 4(2), 161-174.

Mehroof, M., & Griffiths, M. D. (2010). Online gaming addiction: The role of sensation seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety, and trait anxiety. *CyberPsychology & Behavior*, 13(3), 313-316.

Miralles, F. y Cima, A. (2011). *Escuela y psicopatología*. España: CEU

Moreno, A. (2015). *La adolescencia*. España: UOC

Ortet, G. y Sanchis, M. (1999). *Prácticas de Psicología de la Personalidad*. España: Ariel S.A.

Pacheco E. (1994). *Estudio Descriptivo-Comparativo de los niveles de Ansiedad Rasgo-Estado en Estudiantes Residentes en Zonas de Riesgo para los Desastres*. (Tesis de Licenciatura). Universidad Ricardo Palma, Lima, Perú.

Palomino, A., Cabanyes, J. y Del pozo, A. (2003). *Fundamentos de psicología de la personalidad*. España: Rialp.

Parolari, F (2005). *Psicología de la adolescencia*. Colombia: San Pablo.

Pérez, O. (2011). *Géneros de juegos y videojuegos. Una aproximación desde diversas perspectivas teóricas*. Comunicació: Revista de Recerca i d'Anàlisi Vol. 28 (1) p. 127-146. Consultado en:

<https://www.raco.cat/index.php/Comunicacio/article/view/242624/325287>

Pintado, T. (2008). *Desarrollo de un sistema predictivo para productos de alta implicación, basado en variables comportamentales. El mercado de las consolas de videojuegos*. España: ESIC

Portal Tic (2019). *El 43% de los jugadores de videojuegos son mujeres en 2019 y son un 19% más que hace dos años*. España: Europapress. Recuperado el día 1 de Marzo del 2021: <https://www.europapress.es/portaltic/videojuegos/noticia-43-jugadores-videojuegos-son-mujeres-2019-son-19-mas-hace-dos-anos-20190531144706.html>

Rains, D. (2004). *Principios de neuropsicología humana*. México: McGraw-Hill.

Ramos, R. (2018). *Factores sociales asociados a la adicción a videojuegos en estudiantes de 4to y 5to de secundaria de los colegios públicos Francisco Javier de Luna Pizarro, 41037 José Gálvez y 40158 El Gran Amauta del distrito de miraflores de arequipa, 2017*. (Tesis para licenciatura). Perú: Universidad Nacional San Agustín de Arequipa.

Redondo, C.; Galdó, G. y García, M. (2008). *Atención al adolescente*. España: Universidad de Cantabria

Rendon, E. y López, T. (2020). *Asociación entre el uso de videojuegos, niveles de estrés y ansiedad en adolescentes ecuatorianos en aislamiento por la pandemia covid-19*. Ecuador: Universidad de Guayaquil (Titulo para optar la licenciatura).

Rodríguez, E; Mejias, I; Calvo, A; Sánchez, E. y Navarro, J. (2002). *Jóvenes y Videojuegos: Espacios, Significación y Conflictos*. Fundación de Ayuda a la Drogodependencias (FAD) e INJUVE. Madrid.

Rojas, D. (2018). *Ansiedad y agresividad en adolescentes que hacen uso de video juegos violentos en el centro comercial arenales plaza de Lince 2017*. (Tesis para obtener Licenciatura). Perú: Universidad Alas Peruanas

Romero, F. (2001). *Aprendiendo Estadísticas Vol. II*. Perú: Universidad Ricardo Palma

Salazar, V. (2014). *Influencia de los videojuegos violentos y prosociales en la conducta de ayuda*. (Tesis para obtener Licenciatura). Perú: Pontificia Universidad Católica Del Perú.

Sanchez, H y Reyes, C (2015). *Metodología y Diseños en la investigación Científica*. Perú: Business Support Aneth

Sausa, M. (2018). *Menores ocupan el 70% de atenciones en salud mental [INFOGRAFÍA]*. Perú21. <https://peru21.pe/peru/cifras-salud-mental-peru-menores-ocupan-70-atenciones-infografia-394376-noticia/>

Sedeño, A (2010). *Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias espaciales en educación*. Sacado en: <http://www.redalyc.org/html/158/15812481021/>

Sommer, K (2006). *Niños chilenos en las redes de los videojuegos. Primer estudio nacional sobre abuso del entretenimiento digital*. Consultado en: http://www.lanacion.cl/prontus_noticias/site/artic/20061017/pags/20061017212113.html.

Spielberger, C. (1979). *Tensión y ansiedad*. México: Harla S.A.

Strasburger, V. C., Jordan, A. B., & Donnerstein, E. (2010). Health effects of media on children and adolescents. *American Academy of Pediatrics*, 125(4), 756-767.

Sue, D. (1996). *Comportamiento anormal*. México: McGraw-Hill

Suecun, M (2016). *Adicciones tecnológicas: del móvil y los videojuegos a los juegos de azar*. Colombia: Fundación Libérate.

Torre L. y Valero A. (2013). *Factores moduladores de la respuesta agresiva tras la exposición a videojuegos violentos*. Sacado de: http://scielo.isciii.es/pdf/ap/v29n2/psico_clinica2.pdf.

Tresancoras, A., García, C., y Piqueras, J. (2017). *Relación Del Uso Problemático De Whatsapp Con La Personalidad Y La Ansiedad En Adolescentes: Health and Addictions* (ISSN) 17(1), 27-36.

Trickett, S. (2009). *Supera la ansiedad y la depresión*. España: Hispano Europea

Valdés, C. y Antonio, J. (1995). *El niño ante el hospital: programas para reducir la ansiedad hospitalaria*. España: Universidad de Oviedo.

Vallejos, M. y Capa, W. (2013). *Video juegos: adicción y factores predictores*. Perú: Universidad Federico Villareal

Vargas, C. (2011). *Uso Excesivo de Videojuegos con Contenido Violento: Implicaciones en el Desarrollo Emocional Infantil*. Chile: Universidad Villa del Mar.

Víctor, M. & Ropper, A. (2002). *Principios de neurología*. México: McGraw-Hill

ANEXOS

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA EVALUACIÓN PSICOLÓGICA

YoIdentificado con
 DNI Padre/Madre/Apoderado del menor
 de años de edad

MANIFIESTO:

Que he sido informado(a) sobre las características de la Evaluación Psicológica que le realizarán a mi hijo(a), la que tiene por finalidad apoyar a la tesis **“NIVELES DE ANSIEDAD Y PREFERENCIA POR EL TIPO DE VIDEOJUEGO EN NIÑOS Y ADOLESCENTES JUGADORES DE LIMA METROPOLITANA”**, manteniendo la reserva del caso y solo compartiendo con fines académicos. La evaluación se llevará a cabo por el Bach. Renato Franco Rentería Palacios de manera virtual y tendrá una duración entre 1 hora y 1 hora con 45 minutos. Por lo tanto, autorizo que el Bach. Renato Franco Rentería Palacios haga las evaluaciones pertinentes a mi menor hijo.

Lima, de del 2021

Firma del padre/madre/apoderado