

UNIVERSIDAD DE HUANUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
PROGRAMA ACADÉMICO DE PSICOLOGÍA



TESIS

“Uso de videojuegos y atención de estudiantes de la Institución Educativa N°32141 “Virgen Nuestra Señora De Las Mercedes”, Ayancocha - 2023”

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN PSICOLOGÍA**

AUTORA: Malpartida Celis, Norka Iris

ASESORA: Chiclote Robles, Leydi Jackeline

HUÁNUCO – PERÚ

2025

U

D

H



TIPO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:

- Tesis (X)
- Trabajo de Suficiencia Profesional()
- Trabajo de Investigación ()
- Trabajo Académico ()

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN: Psicología Educativa
AÑO DE LA LÍNEA DE INVESTIGACIÓN (2020)

CAMPO DE CONOCIMIENTO OCDE:

Área: Ciencias sociales

Sub área: Psicología

Disciplina: Psicología (incluye terapias de aprendizaje, habla, visual y otras discapacidades físicas mentales)

DATOS DEL PROGRAMA:

Nombre del Grado/Título a recibir: Título

Profesional de licenciada en psicología

Código del Programa: P05

Tipo de Financiamiento:

- Propio (X)
- UDH ()
- Fondos Concursables ()

DATOS DEL AUTOR:

Documento Nacional de Identidad (DNI): 76956807

DATOS DEL ASESOR:

Documento Nacional de Identidad (DNI): 47165840

Grado/Título: Maestro en educación, mención:
investigación y docencia superior

Código ORCID: 0000-0001-5689-7118

DATOS DE LOS JURADOS:

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	GRADO	DNI	Código ORCID
1	Acencio Malpartida, Larry Franklin	Maestro en educación, mención: investigación y docencia superior	45723125	0000-0002-4442-9082
2	Mendoza Morales, Carmen	Maestra en gestión pública	22515653	0000-0002-5360-1649
3	Calero Bravo, Roberto Angelo	Magister en Economía	71586889	0000-0002-7060-7866

Facultad de Ciencias de la Salud
Programa Académico Profesional de Psicología
"Psicología, la fuerza que mueve al mundo y lo cambia"

**"AÑO DE LA RECUPERACIÓN Y CONSOLIDACIÓN DE LA ECONOMÍA
PERUANA"**

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la ciudad de Huánuco, siendo las **16:30 P.M** horas del día **09** del mes de **abril** del año **dos mil veinticinco**, en el auditorio de la Facultad de Ciencias de la Salud de la ciudad universitaria La Esperanza en cumplimiento de lo señalado en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad de Huánuco, se reunió el **Jurado Calificador** integrado por los docentes:

- MG. LARRY FRANKLIN ACENCIO MALPARTIDA **PRESIDENTE**
- MG. CARMEN MENDOZA MORALES **SECRETARIA**
- MG. ROBERTO ANGELO CALERO BRAVO **VOCAL**
- MG. KARINA VANESSA DIESTRO CALORETTI **(JURADO ACCESITARIO)**
- **ASESOR DE TESIS. MG. LEYDI JACKELINE CHICLOTE ROBLES.**

Nombrados mediante Resolución N° 0809-2025-D-FCS-UDH, para evaluar la Tesis titulada. **"USO DE VIDEOJUEGOS Y ATENCIÓN DE ESTUDIANTES DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N°32141 'VIRGEN NUESTRA SEÑORA DE LAS MERCEDES', AYANCOCHA - 2023"**; Presentado por la Bachiller en Psicología, **SRA. MALPARTIDA CELIS, NORKA IRIS**, para optar el Título Profesional de **LICENCIADA EN PSICOLOGÍA**.

Dicho acto de sustentación se desarrolló en dos etapas: exposición y absolución de preguntas, procediéndose luego a la evaluación por parte de los miembros del Jurado.

Habiendo absuelto las objeciones que le fueron formuladas por los miembros del jurado y de conformidad con las respectivas disposiciones reglamentarias, procedieron a deliberar y calificar, declarándolo (a) aprobado por unanimidad con el calificativo cuantitativo de 15 y cualitativo de Bueno.

Siendo las, 17:35 Horas del día 9 del mes de abril del año 2025, los miembros del Jurado Calificador firman la presente Acta en señal de conformidad.

MG. LARRY FRANKLIN ACENCIO MALPARTIDA
orcid.org/0000-0002-4442-9082 - DNI: 45723175

PRESIDENTE

MG. CARMEN MENDOZA MORALES

orcid.org/0000-0002-5360-1649 - DNI: 22515653

SECRETARIA

MG. ROBERTO ANGELO CALERO BRAVO

orcid.org/0000-0002-7060-7866 DNI: 71586889

VOCAL



UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El comité de integridad científica, realizó la revisión del trabajo de investigación del estudiante: NORKA IRIS MALPARTIDA CELIS, de la investigación titulada "Uso de videojuegos y atención de estudiantes de la institución educativa N°32141 "Virgen Nuestra Señora de las Mercedes", Ayancocha - 2023", con asesor(a) LEYDI JACKELINE CHICLOTE ROBLES, designado(a) mediante documento: RESOLUCIÓN N° 3186-2023-D-FCS-UDH del P. A. de PSICOLOGÍA.

Puede constar que la misma tiene un índice de similitud del 11 % verificable en el reporte final del análisis de originalidad mediante el Software Turnitin.

Por lo que concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio y cumple con todas las normas de la Universidad de Huánuco.

Se expide la presente, a solicitud del interesado para los fines que estime conveniente.

Huánuco, 13 de febrero de 2025



RICHARD J. SOLIS TOLEDO
D.N.I.: 47074047
cod. ORCID: 0000-0002-7629-6421



FERNANDO F. SILVERIO BRAVO
D.N.I.: 40618286
cod. ORCID: 0009-0008-6777-3370

32. Malpartida Celis, Norka Iris.docx

INFORME DE ORIGINALIDAD

11%	10%	3%	5%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net	2%
Fuente de Internet		
2	repositorio.ucv.edu.pe	1%
Fuente de Internet		
3	repositorio.unsa.edu.pe	1%
Fuente de Internet		
4	repositorio.utesup.edu.pe	<1%
Fuente de Internet		
5	Submitted to Universidad Cesar Vallejo	<1%
Trabajo del estudiante		



RICHARD J. SOLIS TOLEDO
D.N.I.: 47074047
cod. ORCID: 0000-0002-7629-6421



FERNANDO F. SILVERIO BRAVO
D.N.I.: 40618286
cod. ORCID: 0009-0008-6777-3370

DEDICATORIA

Este trabajo de titulación es dedicado a los pilares esenciales de mi vida, a mi madre Iris Celis Martínez que, con su amor incondicional, ha logrado educarme con buenos sentimientos, costumbres y valores. Además, agradezco enormemente todo el respaldo que he recibido en este extenso proceso y hoy tengo el honor de finalizar una fase crucial en mi vida laboral, a mi padre Benigno Malpartida Bardales que desde el firmamento protege y orienta mis caminos, a mis hermanos y hermanas en especial a Nelsi y Rocio por demostrarme su valentía, ganas de vivir y nunca dejarme sola, a mis cinco sobrinos Guadalupe, Angely, Deyanira, Cristofer y Lara ellos son y siempre serán la fuente de mi inspiración, los amo muchísimo.

AGRADECIMIENTOS

Mi principal agradecimiento es a Dios quien me ha guiado y me dio la valentía y fortaleza necesaria para poder enfrentar los obstáculos que me pone la vida, por regalarme vida y salud para poder culminar esta maravillosa etapa de manera satisfactoria.

A mi madre, por su comprensión y apoyo incondicional en todo momento, a mi padre que ahora es mi ángel y cuida de mí, a mis hermanos por su motivación constante, a mis cuñados y sobrinos ya que son pieza fundamental en mi vida y cada uno de mis logros serán dedicados a ellos.

Agradezco a mi pequeña Estefani Grisely por estar junto a mí en todo momento y por ser mi motivación constante, al señor Víctor por motivarme a ser una gran profesional, por su apoyo, estima y gran cariño hacia mi persona.

A la Universidad de Huánuco por albergarme en sus aulas por cinco hermosos años llenos de aprendizajes y retos, a mis docentes por su paciencia, por compartir sus conocimientos y tener mucha paciencia con mi persona.

Quedo muy agradecida con la vida y conmigo misma por haber sido una persona resiliente en todo momento y por haber puesto mucho esmero y dedicación para poder lograr una de mis metas anheladas y sé que se vendrán más logros en mi vida profesional.

ÍNDICE

DEDICATORIA	II
AGRADECIMIENTOS.....	III
ÍNDICE	IV
ÍNDICE DE TABLAS.....	VI
ÍNDICE DE FIGURAS.....	VII
RESUMEN.....	VIII
ABSTRACT	IX
INTRODUCCIÓN.....	X
CAPÍTULO I.....	12
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	12
1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.....	12
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	15
1.2.1. PROBLEMA GENERAL	15
1.2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS.....	15
1.3. OBJETIVOS.....	16
1.3.1. OBJETIVO GENERAL	16
1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	16
1.4. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	16
1.4.1. JUSTIFICACIÓN TEÓRICA	16
1.4.2. JUSTIFICACIÓN PRÁCTICA.....	17
1.4.3. JUSTIFICACIÓN METODOLÓGICA.....	17
1.5. LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN	17
1.6. VIABILIDAD DE LA INVESTIGACIÓN	18
CAPÍTULO II.....	19
MARCO TEÓRICO	19
2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN	19
2.1.1. ANTECEDENTES INTERNACIONALES	19
2.1.2. ANTECEDENTES NACIONALES	22
2.2. BASES TEÓRICAS.....	25
2.2.1. LOS VIDEOJUEGOS.....	25
2.2.2. LA ATENCIÓN.....	32
2.3. DEFINICIONES CONCEPTUALES DE TÉRMINOS BÁSICOS.....	39

2.4. HIPÓTESIS.....	40
2.4.1. HIPÓTESIS GENERAL.....	40
2.4.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICA.....	40
2.5. VARIABLES	41
2.5.1. VARIABLE 1	41
2.5.2. VARIABLE 2	41
2.6. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	42
CAPÍTULO III.....	46
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	46
3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN	46
3.1.1. TIPO	46
3.1.2. ENFOQUE	46
3.1.3. ALCANCE O NIVEL.....	47
3.1.4. DISEÑO METODOLÓGICO.....	47
3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA	48
3.2.1. POBLACIÓN.....	48
3.2.2. MUESTRA	48
3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS ..	51
3.4. TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN.....	54
3.4.1. PLAN DE TABULACIÓN	54
3.4.2. PRUEBAS ESTADÍSTICAS	54
3.5. ASPECTOS ÉTICOS	54
CAPÍTULO IV	55
RESULTADOS	55
4.1. RESULTADOS DESCRIPTIVOS	55
4.2. RESULTADOS INFERENCIALES.....	63
CAPÍTULO V	68
DISCUSIÓN.....	68
CONCLUSIONES	75
RECOMENDACIONES.....	76
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	78
ANEXOS	87

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Matriz de operacionalización de variables.....	42
Tabla 2 Población	48
Tabla 3 Muestreo probabilístico aleatorio	49
Tabla 4 Técnicas e instrumentos	51
Tabla 5 Ficha técnica del instrumento 1.....	52
Tabla 6 Ficha técnica del instrumento 2.....	53
Tabla 7 Grado.....	55
Tabla 8 Atención.....	56
Tabla 9 Atención dividida.....	57
Tabla 10 Atención sostenida.....	59
Tabla 11 Atención selectiva	60
Tabla 12 Uso de Videojuegos	61
Tabla 13 Prueba de normalidad.....	63
Tabla 14 Uso de videojuegos y Atención	64
Tabla 15 Uso de videojuegos y Atención dividida	65
Tabla 16 Uso de videojuegos y Atención sostenida	66
Tabla 17 Uso de videojuegos y Atención selectiva	67

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Diseño correlacional	47
Figura 2 Grado	55
Figura 3 Atención.....	56
Figura 4 Atención dividida.....	58
Figura 5 Atención sostenida	59
Figura 6 Atención selectiva.....	60
Figura 7 Uso de Videojuegos.....	62

RESUMEN

El objetivo de este estudio fue establecer la correlación entre el uso de videojuegos y la atención de los alumnos de la Institución Educativa N°32141 "Virgen Nuestra Señora de las Mercedes" Ayancocha- Ambo - Huánuco. Metodológicamente, se efectuó una indagación cuantitativa, básica, de nivel correlacional, incluida la participación de 88 estudiantes del centro educativo investigado, a quienes se les administraron el "Test de Percepción de Diferencias (CARAS)" y "Test de Uso de Videojuegos". Los resultados evidenciaron una correlación negativa moderada entre las variables ($p = -0,217$), sugiriendo que un mayor uso afecta la capacidad atencional, siendo esta relación estadísticamente significativa. En cuanto a la atención dividida, existe una correlación negativa significativa ($p = 0,000$), lo que indica una disminución de esta habilidad. Finalmente, no se halló una correlación significativa entre la atención selectiva ($p = -0,189$; $p = 0,052$), la atención sostenida ($p = 0,041$; $p = 0,680$) y el uso de videojuegos, lo que sugiere que los videojuegos no influyen notablemente en estas habilidades.

Palabras clave. – Atención, atención dividida, atención selectiva, atención sostenida, videojuegos.

ABSTRACT

The objective of this study was to establish the compensation between the use of video games and the attention of the students of the Educational Institution N°32141 "Virgen Nuestra Señora de las Mercedes" Ayancocha-Ambo - Huánuco. Methodologically, quantitative, basic, correlational level information was carried out, including the participation of 88 students from the educational center investigated, to whom the "Difference Perception Test (CARAS)" and "Video Game Use Test" were administered. The results showed a moderate negative evaluation between the variables ($p = -0.217$), suggesting that greater use affects attentional capacity, this relationship being statistically significant. Regarding divided attention, there is a significant negative evaluation ($p = 0.000$), indicating a decrease in this ability. Finally, no significant assessment was found between selective attention ($p = -0.189$; $p = 0.052$), sustained attention ($p = 0.041$; $p = 0.680$) and the use of video games, suggesting that video games do not influence these skills.

Keywords. – Attention, divided attention, selective attention, sustained attention, video games.

INTRODUCCIÓN

La atención, como proceso cognitivo fundamental, desempeña un papel vital en el crecimiento académico y personal de los estudiantes. Este mecanismo permite focalizar recursos mentales en estímulos relevantes, mientras se ignoran aquellos que son irrelevantes (Kirby y Grimley, 1992). Contemporáneamente, el uso de videojuegos ha evidenciado un incremento exponencial, lo que ha provocado inquietudes sobre las implicaciones que podría tener en habilidades cognitivas esenciales como la atención. Aunque algunas investigaciones indican que el uso moderado de videojuegos podría mejorar ciertas funciones atencionales (Escobar, 2022), otros alertan sobre los efectos negativos que su uso excesivo podría tener, particularmente en la atención general y sus diferentes dimensiones (Martínez et al., 2023).

Esta indagación se centra en la relación entre el uso de videojuegos y la atención de los estudiantes de la Institución Educativa N°32141 "Virgen Nuestra Señora de las Mercedes" Ayancocha, situada en Ambo, Huánuco. El entorno y las características socioeconómicas de estos estudiantes ofrecen un contexto particular en el que los videojuegos podrían desempeñar un rol diferente al descrito en la literatura existente. El presente estudio pretende llenar suprir esta brecha en el conocimiento existente, analizando cómo el uso de videojuegos impacta no solo la atención general, sino también sus subcomponentes, como la atención dividida, selectiva y sostenida.

A nivel global, el aumento en el uso de videojuegos ha planteado interrogantes sobre su repercusión en el desempeño escolar y las capacidades cognitivas. Según investigaciones previas, el uso excesivo de videojuegos puede estar asociado a una disminución en la capacidad para concentrarse durante periodos prolongados (Escobar, 2022), mientras que otros estudios señalan que los videojuegos pueden optimizar funciones cognitivas específicas como la adaptabilidad mental y la memoria visual laboral (Martínez et al., 2023). Sin embargo, pocos estudios han examinado la relación entre el uso de videojuegos y las diferentes formas de atención en contextos escolares, donde los patrones de uso y acceso a la tecnología pueden diferir significativamente.

El abordaje de este estudio es cuantitativo, de nivel correlacional, se busca analizar la correlación entre el uso de videojuegos y la atención en 88 alumnos de secundaria. Para alcanzar este objetivo, se utilizaron el "Test de Percepción de Diferencias (CARAS)" para evaluar la atención y el "Test de Uso de Videojuegos" para medir la regularidad y el tiempo de exposición a dicha actividad. A través de este análisis, se espera obtener un entendimiento más exhaustivo de cómo los videojuegos repercuten en la capacidad atencional de los estudiantes y si estas influencias son significativas en términos estadísticos.

En conclusión, este estudio pretende contribuir al debate académico sobre los efectos de los videojuegos en la cognición, proporcionando evidencia empírica en un contexto escolar peruano. Se espera que los resultados ayuden a las instituciones educativas y a los padres a entender mejor los efectos potenciales de los videojuegos sobre las capacidades cognitivas críticas de los alumnos, promoviendo un uso equilibrado y responsable de estos.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

En la actualidad, los videojuegos se han establecido como uno de los medios de entretenimiento más conocidos, atrayendo a millones de jóvenes alrededor del mundo. Esta actividad, inicialmente considerada como una mera diversión, ha evolucionado hasta convertirse en un fenómeno cultural con importantes implicaciones sociales y psicológicas (Ramos, 2023). Sin embargo, la creciente popularidad de los videojuegos ha suscitado preocupaciones respecto a su impacto en diversas áreas del desarrollo infantil y adolescente, particularmente en aspectos relacionados con la atención y el desempeño académico (Bocanegra, 2023).

La variable del uso de videojuegos se refiere a la frecuencia, duración y contexto en los que los jóvenes participan en actividades relacionadas con los videojuegos. Según la Fundación de Ayuda contra la Drogadicción (FAD, 2023), el 77% de los jóvenes juegan videojuegos, con una prevalencia significativamente mayor entre los chicos (84.5%) en comparación con las chicas (69.7%). El promedio de edad para el inicio en los videojuegos es de 9.8 años, siendo más temprana en los chicos (9.4 años) que en las chicas (10.3 años). Las principales vías de acceso a los videojuegos son a través de amigos (28.7%) y hermanos (23.2%), con diferencias de género en las que las chicas tienden a iniciarse por influencias de amigas (14.9%) y hermanas (11.7%), comparado con los chicos (2.3% y 6.7% respectivamente) (FAD, 2023).

Más de la mitad de los jóvenes que juegan lo hacen a diario, con los chicos jugando con mayor frecuencia (67.9%) en comparación con las chicas (44.8%). La media de horas diarias dedicadas a los videojuegos es de 3.7 horas. Estos datos reflejan una realidad en la que los videojuegos ocupan un lugar central en el tiempo libre de los jóvenes, planteando interrogantes sobre

las posibles repercusiones en su desarrollo cognitivo y socioemocional (FAD, 2023).

A nivel mundial, el sector de los videojuegos ha experimentado un crecimiento acelerado, con más de 2,800 millones de consumidores (Jurado, 2021). Esta expansión ha posicionado a los videojuegos como una de las industrias más lucrativas del sector de entretenimiento. Se calcula que en América Latina existen alrededor de 289 millones de jugadores, convirtiéndola en una de las regiones con mayor crecimiento en esta industria (Jurado, 2021).

En el Perú, el consumo de videojuegos es igualmente significativo. Según datos del diario Gestión (2021), cerca del 69% de la ciudadanía utiliza algún tipo de videojuego y el 75% lo hace al menos una vez a la semana. Estos datos indican una preferencia creciente por los videojuegos, la cual ha mantenido un crecimiento sostenido y exponencial en los últimos años.

Por otro lado, las alteraciones atencionales, se caracterizan por ser una condición que impacta de manera considerable la capacidad de concentración y el comportamiento en niños y adolescentes. Bocanegra (2023) señala que en Estados Unidos, entre el 7% y el 8% de los estudiantes son afectados por este trastorno, con una prevalencia de aproximadamente el 5% en menores y el 2.5% en adultos. Igualmente, la incidencia en hombres supera por nueve veces a la de las mujeres. En el contexto peruano, el Ministerio de Salud informó 5,850 casos de niños y adolescentes con TDAH en el primer trimestre del 2020, y cifras similares en años anteriores y posteriores (Bocanegra, 2023).

El TDAH está asociado a dificultades académicas y sociales, afectando la vida escolar y familiar de quienes lo padecen. Estudiantes con TDAH suelen ser percibidos como inseguros y experimentan complicaciones para asimilar la información en clase (Ramos, 2023). Según Bocanegra (2023), el TDAH generalmente se manifiesta antes de los 12 años, exhibiendo conductas recurrentes como el déficit de concentración, impulsividad e hiperactividad. En Colombia, estudios han encontrado una prevalencia del TDAH del 17.1% en

algunas ciudades, con una repercusión considerable en las interacciones familiares y sociales de los niños afectados (Ramos, 2023).

El problema específico de este estudio se enfoca en la I.E. N°32141 "Virgen Nuestra Señora de las Mercedes" en Ayancocha, donde se ha constatado un aumento en el uso de videojuegos entre los estudiantes; este fenómeno ha suscitado inquietudes respecto a su posible impacto en la atención y desempeño académico. La hipótesis subyacente es que un uso excesivo de videojuegos puede estar correlacionado con dificultades atencionales, lo cual podría repercutir negativamente en el desempeño escolar y en otros aspectos del desarrollo psicosocial de los estudiantes.

En la localidad de Ayancocha, el impacto de los videojuegos en la vida diaria de los jóvenes es un asunto de creciente inquietud entre padres, profesores y expertos en salud. La institución educativa N°32141 "Virgen Nuestra Señora de las Mercedes" no es una excepción, y se ha reportado que un gran número de estudiantes dedica varias horas diarias a los videojuegos. Este patrón de comportamiento plantea interrogantes sobre su posible relación con problemas de atención y rendimiento académico observados en la institución.

El diagnóstico del problema se basa en la observación de comportamientos atencionales y desempeño educativo de los estudiantes en relación con su utilización de videojuegos. Se han identificado varios casos de estudiantes con dificultades para concentrarse en clase, baja retención de información y desempeño académico inconsistente, correlacionados con un alto consumo de videojuegos. La literatura existente sugiere que el uso prolongado de videojuegos puede agudizar las dificultades de atención, especialmente en aquellos con predisposición al TDAH (Ramos, 2023).

El pronóstico de este problema es preocupante, dado que la falta de intervención podría resultar en un deterioro continuo del rendimiento académico y el desarrollo psicosocial de los estudiantes. Si no se abordan las causas subyacentes, es probable que los problemas de atención persistan y

se agraven, afectando negativamente las oportunidades educativas y sociales de los jóvenes afectados.

Para minimizar y controlar los impactos adversos del uso excesivo de videojuegos y su impacto en la concentración de los alumnos, resulta imprescindible aplicar tácticas multifacéticas. Esto podría incluir programas educativos para padres y maestros sobre el uso responsable de videojuegos, la promoción de actividades alternativas que fomenten la concentración y la atención, y la implementación de intervenciones psicológicas para estudiantes que presenten signos de TDAH u otros problemas atencionales.

En tal sentido, la presente investigación, se propuso entender la correlación entre el uso frecuente de videojuegos y la atención en los alumnos de la Institución Educativa N°32141 "Virgen Nuestra Señora de las Mercedes", para establecer las dinámicas actuales y futuras del desarrollo cognitivo y social de los jóvenes en un entorno caracterizado por el acelerado progreso tecnológico y la constante presencia de los videojuegos.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. PROBLEMA GENERAL

¿Qué relación existe entre el uso de videojuegos y la atención de los estudiantes de la Institución educativa N°32141 “Virgen Nuestra Señora de las Mercedes” Ayancocha- Ambo - Huánuco?

1.2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS

- ¿Qué relación existe entre el uso de videojuegos y la atención dividida de los estudiantes de la Institución educativa N°32141 “Virgen Nuestra Señora de las Mercedes” Ayancocha- Ambo - Huánuco?
- ¿Qué relación existe entre el uso de videojuegos y la atención sostenida de los estudiantes de la Institución educativa N°32141 “Virgen Nuestra Señora de las Mercedes” Ayancocha- Ambo - Huánuco?

- ¿Qué relación existe entre el uso de videojuegos y la atención selectiva de los estudiantes de la Institución educativa N°32141 “Virgen Nuestra Señora de las Mercedes” Ayancocha- Ambo - Huánuco?

1.3. OBJETIVOS

1.3.1. OBJETIVO GENERAL

Determinar la relación existente entre el uso de videojuegos y la atención de los estudiantes de la Institución educativa N°32141 “Virgen Nuestra Señora de las Mercedes” Ayancocha- Ambo - Huánuco

1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Determinar la relación existente entre el uso de videojuegos y la atención dividida de los estudiantes de la Institución educativa N°32141 “Virgen Nuestra Señora de las Mercedes” Ayancocha- Ambo – Huánuco
- Determinar la relación existente entre el uso de videojuegos y la atención sostenida de los estudiantes de la Institución educativa N°32141 “Virgen Nuestra Señora de las Mercedes” Ayancocha- Ambo – Huánuco
- Determinar la relación existente entre el uso de videojuegos y la atención selectiva de los estudiantes de la Institución educativa N°32141 “Virgen Nuestra Señora de las Mercedes” Ayancocha- Ambo - Huánuco

1.4. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

1.4.1. JUSTIFICACIÓN TEÓRICA

Esta investigación se efectuó con el objetivo de analizar las bases teóricas establecidas sobre el uso de videojuegos y sobre los posibles problemas externos que pueden influir en la capacidad atencional de los alumnos, los resultados serán útiles para la creación de herramientas

que faciliten el nivel de atención y por ende se pueda observar un aumento en cuanto rendimiento escolar. De la misma forma, este estudio será de gran soporte para dar a conocer los resultados encontrados, permitiendo así incrementar y aclarar la perspectiva sobre la problemática planteada y que despierta gran interés para el investigador.

1.4.2. JUSTIFICACIÓN PRÁCTICA

Este estudio buscó demostrar la manera en la que la frecuencia de videojuegos afecta la atención en estudiantes del nivel secundario, también se podría explorar asimismo otros elementos que inciden en un óptimo desempeño de atención en los estudiantes. La justificación práctica está basada en la aplicación y ejecución de la investigación con el propósito de mejorar el grado de atención que han ido presentando los estudiantes del colegio I.E. N° 32141 "Virgen Nuestra Señora de las Mercedes"- Huánuco.

1.4.3. JUSTIFICACIÓN METODOLÓGICA

La metodología empleada en la presente investigación se fundamentó en la obtención de datos cuantitativos a través de cuestionarios y exámenes de atención. Se eligió una muestra representativa de alumnos de la I.E. N° 32141 "Virgen Nuestra Señora de las Mercedes" en Ayancacha, con el fin de asegurar que los hallazgos sean aplicables a toda la comunidad estudiantil. Se emplearon herramientas de medición bien definidas y comprobadas para valorar tanto la utilización de videojuegos como la concentración de los alumnos. Se realizaron los estudios estadísticos adecuados con el fin de analizar la correlación dentro de las variables y valorar la intensidad y orientación de cualquier vínculo hallado.

1.5. LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN

En la ejecución de esta investigación fue prescindible obtener los permisos otorgados por el centro educativo y los padres de los estudiantes que cumplen con las condiciones necesarias para el estudio de las variables

indicadas. Por otro lado, la credibilidad de las afirmaciones de los estudiantes al momento del estudio es otra de las grandes limitaciones que se presentan. Otra limitante para encontrar es el tiempo que nos puedan brindar los docentes de los alumnos para la realización de los estudios correspondientes.

1.6. VIABILIDAD DE LA INVESTIGACIÓN

La investigación fue viable debido a la disponibilidad de los elementos esenciales para su implementación, como lo son: recursos humanos, permisos del director del colegio, involucramiento activo de los estudiantes, autorización de los padres de los estudiantes, apoyo de los docentes del colegio, tiempo disponible para la elaboración de la investigación, referencias bibliográficas, materiales y recursos tecnológicos. Así fue factible establecer la conexión entre la frecuencia del uso de videojuegos y atención de los alumnos de la I.E. N° 32141 “Virgen Nuestra Señora de las Mercedes” Ayancocha- Ambo - Huánuco.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.1. ANTECEDENTES INTERNACIONALES

Valiente et al. (2024) analizaron como se relacionan el funcionamiento ejecutivo y la atención plena entre aquellos que juegan y quienes no juegan League of Legends. Se trató desde un enfoque cuantitativo, no experimental-transversal, con una muestra de 198 participantes, de los cuales 117 eran jugadores. Los instrumentos aplicados incluyeron un cuestionario ad hoc para datos sociodemográficos, el "Five Facet Mindfulness Questionnaire" y el "Inventario de síntomas prefrontales abreviado". Los hallazgos reflejaron que los jugadores presentaron mayores problemas de control emocional, ejecutivo y sintomatología prefrontal en comparación con los no jugadores. Además, se observaron correlaciones significativas y negativas entre la sintomatología prefrontal y varias dimensiones de la atención plena. La regresión lineal múltiple reveló que el control emocional y ejecutivo son predictores del nivel de atención plena, sugiriendo que los problemas en estas áreas podrían interferir con la atención plena en los jugadores.

Martínez et al. (2023) evaluaron la correlación entre el tiempo empleado en jugar videojuegos y las capacidades cognitivas, poniendo especial atención en las destrezas de concentración. Se efectuó un diseño cuantitativo y correlacional, en el que participaron 496 sujetos, quienes completaron seis pruebas cognitivas, incluyendo el "Test de Stroop", además de un cuestionario sobre prácticas de juego. Se observó una correlación favorable con significancia entre el tiempo de juego y las funciones cognitivas, en especial con la flexibilidad mental y la memoria de trabajo visual. Los jugadores que dedicaban más de 10 horas a la semana a videojuegos presentaban tiempos de reacción más

rápidos y mejor rendimiento en las tareas de atención. Sin embargo, la asociación entre los videojuegos y el rendimiento en pruebas de atención se estabilizó al alcanzar las 20 horas de juego semanales, sin mayores mejoras significativas más allá de ese punto.

Chiorri et al. (2023) examinaron las diferencias en el control atencional y memoria de trabajo visuoespacial entre jugadores expertos y no jugadores de League of Legends (LOL). Se llevó a cabo desde una perspectiva cuantitativa comparativa, descriptivo-correlacional. La metodología incluyó pruebas de memoria de trabajo, atención y flexibilidad cognitiva aplicadas a 80 participantes, agrupados en expertos, jugadores regulares y no jugadores. Se emplearon el “Test de memoria de trabajo Corsi” y el “Test de control de atención” (AT). Se demostró que los jugadores expertos obtuvieron puntajes significativamente superiores en las pruebas de atención, con una precisión del 91.9% comparado con el 86.4% de los jugadores regulares y el 84.9% de los no jugadores. Los tiempos de reacción también fueron más bajos en los expertos (579.4 ms), en comparación con los regulares (618.6 ms) y no jugadores (666.1 ms), lo que sugiere una mejor capacidad de control atencional en los jugadores más experimentados.

Escobar (2022) en su revisión sistemática, se propuso entender cómo los videojuegos afectan el proceso atencional de niños y adolescentes, considerando tanto impactos negativos como positivos. Se llevó a cabo un análisis de 25 artículos seleccionados sobre la temática, utilizando una metodología de revisión sistemática. Se evidencio que el uso moderado de ciertos videojuegos puede mejorar habilidades atencionales, mientras que el uso excesivo se asocia a problemas de atención. Un estudio mostró que niños con TDAH mejoraron su atención al jugar videojuegos adecuados, y otro reveló que la atención selectiva se benefició con videojuegos. Estos resultados proponen que los videojuegos pueden convertirse en instrumentos de intervención eficaces para potenciar la atención en la población juvenil,

aunque es fundamental controlar el tiempo de uso para evitar efectos negativos.

Valls et al. (2022) analizaron las diferencias cognitivas, enfocándose en la supervisión de la concentración y la memoria laboral visoespacial, entre jugadores expertos y regulares del videojuego LOL y personas que no juegan videojuegos. Se efectuó un diseño relacional-no experimental, evaluando a 80 participantes mediante pruebas cognitivas como el “Test de Corsi” y la “Tarea Antisaccádica” (AT). Los resultados indicaron que los jugadores expertos mostraron un mejor desempeño en la supervisión de la concentración y la retención cognitiva visoespacial comparando con los no jugadores y los jugadores regulares ($p < 0.05$). Específicamente, los jugadores expertos obtuvieron tiempos de reacción más rápidos y mayor precisión en las tareas de atención. No obstante, no se encontraron diferencias relevantes en otras habilidades como el cambio de tareas y la inhibición.

Smirni et al. (2021) examinaron cómo los videojuegos influyen en la cognición y la conducta en niños y jóvenes, especialmente durante el confinamiento por la pandemia. Se realizó una búsqueda exhaustiva de estudios, seleccionando 99 artículos relevantes entre los años 2000 y 2020 que investigaron la relación entre videojuegos y atención. Los hallazgos indicaron que ciertos videojuegos pueden mejorar habilidades atencionales; sin embargo, se evidenció una correlación inversa con el tiempo de juego y los atencionales. Los niños y adolescentes que dedicaban más tiempo a los videojuegos tendían a presentar mayores dificultades en la regulación de los impulsos y la concentración prolongada. Esta revisión destaca la importancia de una perspectiva equilibrada en el uso de videojuegos, considerando tanto sus beneficios potenciales como los riesgos de un uso excesivo.

Reinoso, M. (2020) examinaron la relación entre el uso de videojuegos y el nivel de atención en alumnos del colegio militar “Eloy Alfaro” en Quito durante 2019. Se efectuó una indagación cuantitativa, descriptiva-correlacional, transversal; utilizando el cuestionario “CERV”

y el “Test STROOP” para medir la atención. Los hallazgos revelaron que un 97% de los investigados presentaron niveles de atención normales, mientras que un 3% mostró niveles inferiores. Además, se identificó una conexión negativa del 13,8% entre la utilización de videojuegos y el grado de concentración, lo que indica que un aumento en la atención se asocia con una disminución en el uso de videojuegos. Estos descubrimientos demuestran la imperiosa necesidad de desarrollar tácticas de intervención que modulen el uso de videojuegos y optimicen la capacidad de atención.

2.1.2. ANTECEDENTES NACIONALES

De La Cruz y Castro (2023) investigaron la relación entre la adicción a los videojuegos y el rendimiento escolar de los estudiantes del Colegio Nacional de Ciencias y Artes, con un enfoque particular en el contexto del confinamiento durante la pandemia. Durante este periodo, se observó un aumento en el tiempo dedicado a los videojuegos, tanto en estudiantes que ya eran usuarios frecuentes como en aquellos que previamente jugaban poco. La investigación adoptó un enfoque metodológico cuantitativo, descriptivo y relacional, con la intervención de 60 estudiantes a quienes se les aplicaron encuestas validadas previamente. Los hallazgos evidenciaron, en cuanto a la adicción a los videojuegos, el 55% de los estudiantes presentó un nivel bajo, el 30% un nivel grave y el 15% un nivel moderado. En lo que concierne al desempeño académico, el 76.7% de los alumnos se encontraba en una fase inicial, mientras que el 23.3% estaba en una etapa de desarrollo. El hallazgo principal de la investigación fue una relación inversa de magnitud media y significativa entre la dependencia de los videojuegos y el desempeño académico de los alumnos. de quinto grado. Este resultado pone de manifiesto que, a pesar de los beneficios potenciales de las tecnologías emergentes, el uso excesivo de los videojuegos durante el confinamiento tuvo un impacto considerable en el rendimiento educativo, destacando la necesidad de gestionar de manera equilibrada el uso de las tecnologías en el ámbito escolar.

Matos (2020) exploró la posible relación entre el uso de videojuegos y el rendimiento académico en estudiantes de tercer año de secundaria de una I.E. en San Juan de Lurigancho. La investigación adoptó un enfoque básico con alcance correlacional y un diseño no experimental de corte transversal. Para ello realizaron una encuesta a 91 estudiantes. Los resultados del análisis de la hipótesis revelaron que no se observa una correlación relevante entre la utilización de videojuegos y el desempeño académico, con un valor p de 0.077 y un coeficiente rho de 0.186, lo que sugiere una correlación débil. Además, se observó que el 72.53% de los alumnos tenía un nivel bajo de uso de videojuegos, en tanto que únicamente el 2.20% reportó un uso alto. Estos resultados sugieren que, en este contexto específico, el uso de videojuegos no tuvo un impacto significativo en el desempeño académico de los estudiantes durante la pandemia.

Corcino (2021) investigó el vínculo del uso de videojuegos, la falta de concentración y el funcionamiento emocional en estudiantes. El estudio fue de tipo cuantitativo no experimental, con un diseño transversal y descriptivo-relacional. Se aplicaron encuestas validadas a 169 estudiantes. De dicho estudio se reveló que la utilización constante de videojuegos no desempeñó un papel clave en el aumento de la falta de atención de los estudiantes, pero sí tuvo una influencia moderada en su rendimiento emocional. Además, los hallazgos mostraron que no existieron diferencias significativas en los niveles de atención en función del género de los estudiantes.

Sánchez (2021) investigó la existencia de vínculo entre la adicción a internet, la capacidad de resiliencia y el rendimiento académico en jóvenes, centrándose en una zona con altos índices de adolescentes con bajo rendimiento escolar y un número considerable de jóvenes que no estudian ni trabajan. La investigación adoptó un enfoque descriptivo, relacional y comparativo, involucrando a 519 alumnos de tercer, cuarto y quinto grado de secundaria, con edades entre 14 y 18 años. A los participantes se les aplicaron la "Escala de Resiliencia de Wagnild y

Young", el "Test de Adicción a Internet de Young" y se utilizaron las calificaciones escolares proporcionadas por la institución educativa. Los resultados mostraron vínculos positivos, aunque limitados, entre la adicción a internet y la resiliencia. En cuanto al rendimiento académico, se encontraron relaciones negativas de baja intensidad entre la adicción a internet y el desempeño escolar, aunque los efectos fueron mínimos o insignificantes. Estos hallazgos sugieren que, en este grupo específico, la resiliencia no parece ser un factor determinante en el rendimiento académico. El estudio concluye que es necesario realizar más investigaciones, especialmente con adolescentes fuera del sistema educativo, para profundizar en estos hallazgos y obtener una comprensión más completa de estas relaciones en distintos contextos.

Huamán y López (2020) investigaron cómo el videojuego en línea Dota 2 afecta el rendimiento escolar de los estudiantes de tercer grado de secundaria de la Institución Educativa "Divino Corazón de Jesús" en Paucarpata, Arequipa. La hipótesis planteada consistió en que el videojuego Dota 2 podría ejercer un efecto adverso en los resultados académicos de los estudiantes en cuestión. Empleando una metodología cuantitativa y un diseño de investigación no experimental de tipo descriptivo-relacional, se integró una muestra de 28 alumnos emplearon cuestionarios y análisis de documentos como métodos de recolección de datos. Los hallazgos confirmaron la hipótesis, mostrando una correlación significativa y negativa (84%) entre el tiempo dedicado a Dota 2 y el desempeño estudiantil. Se observó una relación inversamente proporcional, lo que significa que, a mayor tiempo dedicado al juego, peor era el desempeño académico de los estudiantes. Este hallazgo, con un nivel de confianza del 95%, subraya el impacto considerable que un videojuego específico puede tener en los resultados académicos, sugiriendo la imperiosa requisición de otorgar atención a la actividades extracurriculares de los jóvenes, en particular a los juegos en línea.

2.2. BASES TEÓRICAS

2.2.1. LOS VIDEOJUEGOS

2.2.1.1. CONCEPTO DE VIDEOJUEGOS

Según el autor, Juul (2005), considera que la terminología videojuegos, se asocia a al uso una computadora, consola de juego, a un teléfono o móvil, En esa misma línea, Aarseht (2017), considera que los videojuegos, son compuestos artísticos, y no desaparecerá en el tiempo, porque hace uso de sonidos, palabras almacenadas e imágenes, que posicionan a estos a dispensas de la humanidad, y más si este es un observador estético.

Por su parte, Zyda (2005), conceptualiza a los videojuegos, en calidad de un examen cognitivo, frente a una computadora, donde se debe seguir especificaciones como reglas del juego, la finalidad que persigue es la diversión o entretenimiento. En ese entender, Frasca (2001), señala que el videojuego incluye, también software, a través de una plataforma eléctrica, donde la participación, no se limita a una persona sino a más.

En resumen, se pudo observar que las posturas de los autores concuerdan, que los videojuegos tienen un propósito exclusivamente recreativo, y que para ello se requiera el uso de una máquina electrónica, que haga posible accionar el juego y la interacción online con otros jugadores.

2.2.1.2. CLASIFICACIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS

Los juegos se clasifican ya sea por su forma física, o su modo intangible como juegos favoritos o exclusivos, para Dusseau (2013) la clasificación puede ser en base a lo estético, máquina o consola de videojuegos, al representar una obra de arte.

Por perspectiva o modo de juego

Conforme a lo señalado por Gil (2007), refiere muchas variantes expectativas, posiciones, puntos de vista y ópticas, entonces significa que debe tomarse en cuenta el favoritismo sobre algún juego, dicha inclinación puede ser por la forma de la empleabilidad, por lo que habla de las predisposiciones psicológicas, dominantes para el sujeto. Por ello es que el autor resuelve clasificarlo de acuerdo a la apreciación de la temática preferente del adolescente.

- Deportes y Lucha: Se toma una referencia exógena, que radica en la contraposición, con una rivalidad, que constituye el ingreso a una competencia, por ello implica contextualizaciones, como la especificidad de estrategias, con el único fin de alcanzar el objetivo que se planteó en el torneo del videojuego.
- Simulación: Es un tipo de recurso visual, misma que de acuerdo al autor, tiene mayor acogida e inclinación a su preferencia del usuario, porque permite que este pueda interactuar en diversos espacios con la utilización de múltiples elementos, ante un mundo abierto, en esta se encuentra simuladores instrumentales como los gráficos en 3D, con animaciones digitales. Entonces abraza siempre la mejora tecnológica, por ejemplo cabinas de pilotaje o sistemas sociales.
- Estrategias: El autor menciona que esta temática, es muy amplia, dado a que para emprender el juego se debe gozar de capacidades cognitivas del usuario, pueden ser de estrategia bélica, social o económica, o en referencia a la mecánica, pueden ser en tiempo real o en turnos.
- Acción y aventura: Son por niveles, con tramas de complejidad y principalmente trata de resolver diversas

pruebas, para así pasar al siguiente nivel, y llegar hasta el nivel más alto que demande la temática del juego.

- Sociales: Trata de una temática con participación masificada de jugadores, con característica de presencialidad, lo cual lo diferencia de la demás temática ya explicadas, que, en su mayor amplitud, sólo permiten la incorporación de dos a tres jugadores como máximo, preferentemente online antes que presencial,

2.2.1.3. REPERCUSIÓN SOCIAL DE LOS VIDEOJUEGOS

El reconocido especialista García (2009), considera que la tecnología de los videojuegos ha evolucionado hasta transformarse en un fenómeno social, por lo que es la diversión un factor determinante para el ocio. El autor refiere, que es muy importante prestar atención a la frecuencia en la que los adultos miran y hacen uso de los videojuegos, asume a partir de su investigación que el 81% de padres con hijos menores de 16 años, realizan uso de medios electrónicos para jugar con sus hijos. Si tuvieran que elegir entre salir al cine o mirar una película, serie y otros contenidos en la televisión, eligen los videojuegos.

Considera que existen videojuegos relacionados a la educación, pero estos en minoría, en su mayoría existen videojuegos machistas, los cuales impronta en la sociedad, induciendo a la violencia real, por lo que impacta de manera adversa en los adolescentes y alumnos, que desde ya tendrán tendencia de agresividad, adicción y el aislamiento de su entorno.

2.2.1.4. IMPACTO EDUCATIVO DE LOS VIDEOJUEGOS

Según, el investigador Catola (2019) menciona que el favoritismo mostrado por los menores para los videojuegos será el determinante para saber cuánto tiempo dedican al ocio, y su estadía en los mismos.

Si los estudiantes, prefieren entretenerse en los juegos, toda su concentración y predisposición estará en aprender a jugar, y dejará de lado a la educación, desplazándose a un segundo plano, dado a que ya no es el objeto de su interés.

Cobra interés, porque a corto plazo no formará parte de las competencias, las evaluaciones rendidas irán en decadencia obteniendo resultados no óptimos, por lo tanto, como lo denomina el autor será un empobrecimiento académico. El conocedor sostiene ello, porque de la comunidad estudiada evidenció que la recurrencia y dedicación de los menores en los videojuegos, traen como consecuencia, el bajo desempeño escolar y las restricciones en las competencias sociales.

2.2.1.5. USO DE VIDEOJUEGOS EN NIÑOS

De acuerdo a lo sustentado por el especialista Cruz (2020), desde de la década de los 70, la utilización de los aparatos electrónicos y componentes de la comunicación relacionadas con tecnologías de información han generado divergencias, y controversias negativas para la salud, y con mayor preponderancia en el desarrollo de los estudiantes, niñas y adolescentes, porque la mayoría de juegos, están orientadas a incentivar a la violencia y agresiones; que aparentemente son ficticias hasta un cierto momento, pero que a corto plazo estas se vuelven en realidad. Los videojuegos han alcanzado una expansión considerable, por lo que trae el dato proporcionado por la Asociación de Software de Entretenimiento (ESA), donde más de 150 millones de norteamericanos dedican tiempo al ocio en los videojuegos, por lo menos más de 3 horas y los españoles con 7 horas a la semana, siendo el cuarto país que alberga gran cantidad video jugadores, siendo antecedido sólo por Francia, Alemania y Reino Unido.

En España, se realizaron diferentes investigaciones, en vista de los datos señalados, por lo que incorporaron programas para los

estudiantes, a fin de controlar el tiempo que demanda dedicarse a los videojuegos, al contenido de estos y el impacto que genera este en la vida de los niños. Sin embargo, les cuesta dejar los videojuegos, por lo que su abuso configura vicios que a la larga pueden ser irremediables.

2.2.1.6. FUNDAMENTOS TEÓRICOS DE LOS VIDEOJUEGOS

- **Teoría del Flujo de Mihaly Csikszentmihalyi**

La teoría del flujo, desarrollada por Mihaly Csikszentmihalyi, es una de las teorías más influyentes para comprender la motivación y el disfrute asociados al uso de videojuegos. Según Csikszentmihalyi, el flujo es un estado óptimo de experiencia en el cual la persona se encuentra completamente inmersa en una actividad, con una sensación de euforia y enfoque total. Este estado se caracteriza por una alta concentración, la pérdida de la noción del tiempo y una percepción de alto control sobre la actividad (Rodríguez, 2023).

En el contexto de los videojuegos, la teoría del flujo explica por qué los jugadores pueden pasar largas horas involucrados en juegos sin percibir el paso del tiempo. Los videojuegos están diseñados para proporcionar desafíos adecuados a las habilidades del jugador, lo que facilita la entrada en el estado de flujo. Cuando los desafíos son equilibrados con las habilidades del jugador, se evita tanto el aburrimiento como la ansiedad, permitiendo una experiencia óptima (Rodríguez, 2023).

La estructura de los videojuegos, con objetivos claros y retroalimentación inmediata, es particularmente efectiva para inducir el flujo. Los jugadores reciben constantemente información sobre su desempeño, lo que les permite ajustar sus estrategias y mejorar sus habilidades. Esta retroalimentación continua

contribuye a mantener el interés y la motivación del jugador, reforzando la conducta de juego (Rodríguez, 2023).

Csikszentmihalyi también señala que el flujo es una experiencia intrínsecamente motivadora. Los jugadores no solo buscan el flujo por las recompensas externas, sino por el placer inherente que proporciona la actividad misma. Esta motivación intrínseca es fundamental para entender por qué los videojuegos pueden ser tan adictivos y absorbentes (Rodríguez, 2023).

Además, la teoría del flujo tiene implicaciones importantes para el diseño de videojuegos educativos. Los juegos que logran inducir el flujo pueden ser herramientas efectivas para el aprendizaje, ya que los estudiantes se involucran profundamente en la actividad y están motivados para superar desafíos y mejorar sus habilidades. Por tanto, comprender los principios del flujo puede ayudar a diseñar videojuegos que no solo entretengan, sino que también eduquen y desarrollen habilidades cognitivas y sociales (Rodríguez, 2023).

En resumen, la teoría del flujo de Mihaly Csikszentmihalyi ofrece un sólido marco teórico para entender la atracción y la persistencia en el uso de videojuegos. Esta teoría destaca la importancia del equilibrio entre desafío y habilidad, la retroalimentación inmediata y la motivación intrínseca en la experiencia del jugador (Rodríguez, 2023).

- **Teoría de la Autodeterminación de Edward Deci y Richard Ryan**

Otra teoría fundamental para entender el uso de videojuegos es la teoría de la autodeterminación (TAD) desarrollada por Edward Deci y Richard Ryan. Esta teoría postula que la motivación humana está influenciada por la satisfacción de tres necesidades

psicológicas fundamentales: independencia, habilidad y vínculo. (Bermúdez, 2023).

Autonomía: Implica percepción de dominio y elección en las propias acciones. En el contexto de los videojuegos, los jugadores a menudo tienen la libertad de tomar decisiones, explorar mundos virtuales y elegir sus propias estrategias para resolver problemas. Esta sensación de control y elección es fundamental para conservar la atención y el entusiasmo en los juegos (Bermúdez, 2023).

Competencia: La necesidad de competencia implica sentirse eficaz y capaz de enfrentar desafíos. Los videojuegos están diseñados para proporcionar una serie de desafíos adaptados a la destreza del jugador. A medida que los jugadores superan estos desafíos, experimentan un sentido de logro y mejora de habilidades, lo que satisface su necesidad de competencia. Los sistemas de puntos, niveles y recompensas en los juegos son mecanismos que refuerzan esta percepción de competencia (Bermúdez, 2023).

Relación: La necesidad de relación se refiere al deseo de conexión social y pertenencia. Muchos videojuegos modernos incluyen elementos de interacción social, como el juego en línea multijugador, foros de discusión y comunidades de jugadores. Estas interacciones sociales proporcionan una sensación de pertenencia y camaradería, satisfaciendo la necesidad de relación de los jugadores (Bermúdez, 2023).

La TAD también distingue entre motivación intrínseca y extrínseca. La motivación intrínseca se refiere a la implicación en una tarea por el deleite y la gratificación inherentes que proporciona, mientras que la motivación extrínseca concierne a involucrarse en una actividad por razones externas, como recompensas o evitar castigos. Los videojuegos bien diseñados

pueden fomentar tanto la motivación intrínseca como la extrínseca, a través de una combinación de desafíos atractivos, recompensas tangibles y experiencias sociales gratificantes (Bermúdez, 2023).

2.2.2. LA ATENCIÓN

2.2.2.1. DEFINICIÓN

Según lo señalado por Reategui (1999), se trata del proceso discriminativo y complejo que va de la mano de todo proceso cognitivo. Este proceso selecciona la información y distribuir los recursos imprescindibles para la adaptación interna del individuo, según las exigencias externas.

Autores como García (1997) y Rosselló (1998) indican que este sistema potencia los mecanismos involucrados en la gestión de datos, al mismo tiempo que optimiza la operatividad de todos los procesos mentales, regulándolos y ejerciendo control sobre los mismos.

Finalmente, Dolores (2009), hace hincapié en que este no es un fenómeno único y que tampoco está aislado del sistema cognitivo, sino que es multidimensional porque en este se ven inmersos varios procesos que se dan a distintos niveles de tipo fisiológico, conductual, cognitivo y fenomenológico. Así mismo, menciona que este proceso tiene relación con facetas diversas como el acto de seleccionar información, dirigir nuestra atención hacia actividades extensas, preparación para la acción, entre otros.

2.2.2.2. CARACTERÍSTICAS DE LA ATENCIÓN

Si bien autores como Kahneman (1973) y Rubenstein (1982) consideran que la facultad de seleccionar es el rasgo esencial de la atención, este proceso cuenta con otras características dignas de ser mencionadas:

- **Concentración:** Pineda et al. (1999) denomina a la concentración como la represión de información irrelevante para que la información relevante logre ser focalizada y así el sujeto pueda mantenerla por periodos de tiempo prolongados. Por otro lado, Kahneman (1973) señala que la concentración se evidencia a través de su intensidad y la capacidad de resistir la distracción hacia estímulos secundarios, lo que está más relacionado con el esfuerzo que despliega la persona que con su nivel de alerta.
- **Distribución de la atención:** Esta se manifiesta en el desarrollo de cualquier actividad y consiste en mantener la atención en varios objetos o situaciones distintas. Según Celada (1989) y Rubinstein (1982), cuanto más conectados estén los objetos entre sí y cuánto mayor sea la práctica, la distribución de la atención se ejecutará con más facilidad. Por otro lado, García y Polaino (1997) mencionan que esta hace alusión a la cantidad de tareas que una persona es capaz de realizar llevar a cabo simultáneamente.
- **Estabilidad de la atención:** Celada (1989) señala que es la habilidad de conservarla durante un periodo extenso sobre una actividad u objeto particular. Rubinstein (1982) indica que la estabilidad se basa en elementos como el nivel de complejidad de la actividad, su singularidad y la familiaridad que la persona posee con ella, además del nivel de entendimiento, postura y el interés con relación a dicha actividad.
- **Oscilamiento de la atención:** Según lo que describe Rubinstein (1982), el cansancio puede provocar periodos pequeños en que la atención sobre la actividad u objeto se pierde involuntariamente. En cambio, Celada (1989) sostiene que la alteración de la atención ocurre de manera deliberada, lo que la distingue de la distracción; dicho esto, el cambio de

atención tiene su origen en los objetos o actividades que intervienen, por ello, si una actividad u objeto resulta más interesante que otra, será más fácil mantener o dispersar la atención. García (1997) distingue esta característica como la supervisión que se lleva a cabo sobre los procedimientos de elección, distribución y mantenimiento de la atención. Finalmente, Rosselló (1998) indica que este es un mecanismo de control que es responsable de organizar, según el grado de importancia, los procesos de información.

2.2.2.3. CLASIFICACIÓN DE LA ATENCIÓN

Mecanismos implicados

- Atención selectiva: Kirby y Grimley (1992) afirman que esta capacidad consiste en reaccionar a los elementos fundamentales de una tarea o circunstancia y omitir otras actividades u objetos que resultan irrelevantes.
- Atención dividida: García (1997) detalla que ocurre cuando la persona experimenta una sobrecarga de estímulos, por lo que reasigna sus recursos de atención. Por otro lado, Kirby y Grimley (1992) llaman a este mecanismo como "Capacidad de Atención", ya que indican que se refiere a la habilidad de enfocarse en más de un estímulo simultáneamente.
- Atención sostenida: Kirby y Grimley (1992) indican que esta habilidad se cultiva cuando el individuo debe permanecer atento a todos los requisitos asociados con la ejecución de una tarea, con el fin de dedicarse a ella durante un período específico.

La siguiente clasificación es acorde al grado de control voluntarios de atención; siendo estas:

Grado de control

- Atención involuntaria: Este tipo de atención está vinculado a la presentación de un estímulo novedoso, potente y relevante que se desvanece casi de manera instantánea. Además, se caracteriza por ser pasiva y emocional; según lo descrito por Luria (1988), menciona que el individuo no se esfuerza en orientar su actividad hacia cierto objetivo o actividad y estas tampoco tienen relación alguna con sus necesidades, intereses y motivos inmediatos.
- Atención voluntaria: Esta capacidad se cultiva durante la infancia, a medida que avanza el desarrollo del lenguaje y surgen las demandas educativas. Celada (1989) y Rubenstein (1982) describen que, al adquirir el lenguaje en los primeros años, son los padres quienes controlan la atención del niño, posterior a ello, cuando el niño adquiera la habilidad de identificar objetos, denominarlos e incorporarlos a su lenguaje, también desarrollará la habilidad de manejar su atención de manera voluntaria e independiente. Luria (1988), fundamentándose en la teoría de Vygotsky, señala que la atención voluntaria proviene de la sociedad y se desarrolla mediante las interacciones del niño con los adultos, quienes, inicialmente, guían este aspecto mediante directrices verbales.

2.2.2.4. ESTRATEGIAS ATENCIONALES EN LOS ESTUDIANTES

De acuerdo con García (1997), la atención actúa como un mecanismo complejo que interviene en la selección, regulación y continuidad de la actividad mental. En este contexto, se concibe como un proceso cognitivo que requiere la consciencia del individuo para implementar estrategias que faciliten el control, manejo y modulación de los recursos atencionales.

De esta manera, se puede evidenciar que este recurso cognitivo no se encuentra desarrollado de manera homogénea en todas las personas, dado que existen diferencias constitucionales que modifican esta habilidad. Así, factores contextuales pueden favorecer o perjudicar este proceso cognitivo. Según Papalia et al. (2010) la atención involucra otros procesos importantes como la vigilancia, focalización, concentraciones, entre otros. Por lo que, otros fenómenos como la ansiedad, depresión, estrés, entre otros pueden influir directamente sobre el desarrollo de la concentración.

Durante la etapa infantil, base del desarrollo humano, los seres humanos se encuentran predispuestos al adiestramiento y aprendizaje de estrategias que le permitan entender su mundo. Este proceso pasa por el recurso de atender a los diferentes estímulos. Durante la niñez, se hace relevante el aprendizaje de estrategias que permitan llevar a cabo la concentración, focalización y vigilancia, de modo que el resto de los aprendizajes surjan de manera natural e íntegra. Sin embargo, en la actualidad los factores contextuales que van desde la propia cultura hasta la composición de la familia pueden alterar estos procesos de manera saludable o en su propio detrimento (Gómez et al., 2003). Siguiendo este planteamiento, factores que alteran el sistema de la percepción del ser humano como las luces provenientes de dispositivos digitales pueden sensibilizar y perjudicar los procesos atencionales del ser humano.

En este contexto, las estrategias atencionales en los estudiantes se configuran desde la consciencia, las cuales están relacionadas a sus intereses, los cuales fueron aprendidos desde la interacción con sus cuidadores.

2.2.2.5. FUNDAMENTOS TEÓRICOS DE LA ATENCIÓN

La atención constituye una actividad mental que permite la concentración la cantidad de información que e facilita a las

personas reconocer y enfocarse en estímulos relevantes del ambiente, mientras pasan por alto otros que no tienen importancia. Este procedimiento es fundamental para el aprendizaje, la retención de información y el rendimiento en distintas actividades. La atención puede clasificarse en diversas categorías, que incluyen la sostenida, dividida y selectiva (Pawlowski, 2024). Para entender estos conceptos en profundidad, se revisará la teoría de Michael Posner, un destacado psicólogo y neurocientífico conocido por su trabajo en la atención y la neurociencia cognitiva (Pawlowski, 2024).

Atención Sostenida

La atención sostenida, también denominada vigilancia, alude a la habilidad de mantener un enfoque persistente y prolongado en una actividad o estímulo durante un lapso prolongado. Este tipo de atención es crucial para actividades que requieren monitoreo continuo, como la conducción, la vigilancia de seguridad y la lectura prolongada (Pawlowski, 2024).

Posner propuso que la atención sostenida involucra un sistema atencional en el cerebro que puede mantenerse activo durante largos períodos sin decrecer significativamente en eficiencia. Este sistema depende de la red de alerta del cerebro, que incluye estructuras como el locus coeruleus, una región del tronco encefálico que libera norepinefrina y toma importancia en mantener el estado de alerta y la vigilia (Pawlowski, 2024).

La capacidad para mantener una atención constante puede diferir entre las personas y puede verse afectada por elementos como la motivación, el cansancio, el interés en el trabajo y la estimulación externa. Estudios han evidenciado que la práctica y el entrenamiento pueden potenciar la habilidad para mantener una atención constante. Sin embargo, también se ha observado que la exposición a distracciones constantes y la multitarea pueden deteriorar esta habilidad (Pawlowski, 2024).

Atención Dividida

Es la capacidad de procesar diversos estímulos o realizar varias tareas al mismo tiempo. Este tipo de atención es fundamental en actividades donde se requiere monitorear y responder a varias fuentes de información simultáneamente, como en la conducción y la operación de maquinaria compleja (Pawlowski, 2024).

Según Posner, la atención dividida involucra la activación de múltiples redes neuronales que permiten al cerebro manejar más de una fuente de información simultáneamente. La eficiencia con la que se puede dividir la atención depende de la similitud de las tareas y la demanda cognitiva de cada una. Tareas que requieren diferentes recursos cognitivos, como una tarea verbal y una tarea espacial, pueden ser realizadas simultáneamente con mayor eficiencia que dos tareas que requieren los mismos recursos cognitivos (Pawlowski, 2024).

La capacidad de atención dividida también puede ser mejorada con la práctica, pero hay límites inherentes a la cantidad de información que el cerebro puede procesar simultáneamente. Cuando las exigencias de concentración superan la habilidad del sistema cognitivo, el desempeño en una o ambas tareas puede verse comprometido (Pawlowski, 2024).

Atención Selectiva

Es la habilidad de focalizarse en un estímulo específico ignorando otros estímulos que compiten por la atención. Este tipo de atención es crucial en entornos donde la información relevante está mezclada con distracciones, como en una conversación en una fiesta concurrida o al estudiar en un entorno ruidoso (Pawlowski, 2024).

Posner desarrolló un modelo de atención que incluye una red atencional ejecutiva, la cual es responsable de la atención selectiva. Esta red involucra regiones del cerebro como el lóbulo parietal posterior, que ayuda a orientar la atención hacia estímulos específicos, y el lóbulo frontal, que es crucial para el control ejecutivo y la inhibición de distracciones Pawlowski, 2024).

La atención selectiva es un proceso activo que puede verse afectado por factores internos, como las expectativas y la memoria de trabajo, y factores externos, como la saliencia del estímulo. Por ejemplo, un estímulo inesperado o particularmente relevante puede capturar la atención más fácilmente que estímulos rutinarios o irrelevantes Pawlowski, 2024).

2.3. DEFINICIONES CONCEPTUALES DE TÉRMINOS BÁSICOS

Videojuegos: Según Frasca (2001) define los videojuegos como cualquier tipo de programa informático, mediante la cual la persona se pueda entretener, por ejemplo, usando la computadora u otra plataforma tecnológica, ya sea con uno o varios participantes dentro del mismo videojuego, pueden ser presenciales u online uso de la red.

Uso de videojuegos: El investigador Rouse (2001), señala que el uso de los videojuegos será el grado y la interactividad que tenga la persona con el juego, lo que quiere decir, es la capacidad y tiempo que este dedica al mundo virtual, y la dinámica del mundo de las redes, reaccionando a las preferencias del usuario.

Adicción / abuso a los videojuegos: Es aquel incremento desmesurado, por el constante deseo de jugar, volviéndose una prioridad en contraste con los demás intereses y actividades cotidianas comunes. Lo cual significa que los videojuegos, desbordan las horas que el usuario habría predispuesto para su uso, ocupando gran proporción de su tiempo y convirtiéndose en adictos con posibles trastornos mentales (Organización Mundial de Salud [OMS], 2019).

Procesos cognitivos: Gonzáles y León (2013) definen estos procesos como una interacción activa entre la mente y cognición, el sistema encargado de generar y procesar la información del individuo, facilitándole el desarrollo y entendimiento de conocimientos.

Atención: Según lo señalado por Reategui (1999), se trata del proceso discriminativo y complejo que va de la mano de todo proceso cognitivo. Esta función tiene la responsabilidad de depurar la información y asignar los medios esenciales para la adaptación personal, en respuesta a las exigencias externas.

2.4. HIPÓTESIS

2.4.1. HIPÓTESIS GENERAL

- **Ha:** Existe una relación significativa entre el uso de videojuegos y la atención en estudiantes de la Institución educativa N°32141 “Virgen Nuestra Señora de las Mercedes” Ayancocha- Ambo - Huánuco.
- **H0:** No existe una relación significativa entre el de uso de videojuegos y la atención en estudiantes de la Institución educativa N°32141 “Virgen Nuestra Señora de las Mercedes” Ayancocha- Ambo - Huánuco.

2.4.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICA

- **Ha1:** Existe una relación significativa entre el uso de videojuegos y la atención dividida de los estudiantes de la Institución educativa N°32141 “Virgen Nuestra Señora de las Mercedes” Ayancocha- Ambo - Huánuco.
- **H01:** No existe una relación significativa entre el uso de videojuegos y la atención dividida de los estudiantes de la Institución educativa N°32141 “Virgen Nuestra Señora de las Mercedes” Ayancocha- Ambo - Huánuco.

- **Ha2:** Existe una relación significativa entre el uso de videojuegos y la atención sostenida de los estudiantes de la Institución educativa N°32141 “Virgen Nuestra Señora de las Mercedes” Ayancocha- Ambo - Huánuco.
- **H02:** No existe una relación significativa entre el uso de videojuegos y la atención sostenida de los estudiantes de la Institución educativa N°32141 “Virgen Nuestra Señora de las Mercedes” Ayancocha- Ambo - Huánuco.
- **Ha3:** Existe una relación significativa entre el uso de videojuegos y la atención selectiva de los estudiantes de la Institución educativa N°32141 “Virgen Nuestra Señora de las Mercedes” Ayancocha- Ambo - Huánuco.
- **H03:** No existe una relación significativa entre el uso de videojuegos y la atención selectiva de los estudiantes de la Institución educativa N°32141 “Virgen Nuestra Señora de las Mercedes” Ayancocha- Ambo – Huánuco.

2.5. VARIABLES

2.5.1. VARIABLE 1

Atención

2.5.2. VARIABLE 2

Uso de videojuegos

2.6. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Tabla 1

Matriz de operacionalización de variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	INSTRUMENTO	ESCALA DE MEDICIÓN
Atención	La atención es un sistema cognitivo multidimensional donde se ven inmersos procesos conductuales, fisiológicos, cognitivos y fenomenológicos. Debido a que, este proceso tiene relación con facetas variadas como el acto de seleccionar información, concentrarnos en actividades de larga duración,	La atención como proceso cognitivo se presenta desde la dirección de los sentidos para la recepción consciente de un estímulo. Donde se decide emplear la atención de manera sostenida a través del tiempo o si se distribuye para hacer otras actividades igual de	• Atención selectiva	La percepción de las diferencias a partir de la atención y la comprensión de la información.	1 - 20	Test de Percepción de Diferencias (CARAS)	Alto (14 - 20) Medio (7 - 13) Bajo (0 - 4)
			• Atención sostenida	Memoria sobre lo que se realiza y el control de la inhibición	21 - 40		
			• Atención dividida	Velocidad de percepción	41 - 60		

preparación para la acción, importantes.

entre otros (Cano, 2022).

Uso de videojuegos	Chóliz y Marco (2011), El uso de los videojuegos consideran que los es el grado y la videojuegos, son compuestos interactividad que tenga la artísticos de entretenimiento persona con el juego, lo porque hace uso de sonidos, que quiere decir, es la palabras almacenadas e capacidad y tiempo que imágenes, que posicionan a este dedica al mundo	Se refiere al uso de videojuegos donde no existe riesgo de dependencia a los videojuegos. En este el adolescente puede estar más del tiempo necesario a veces jugando, pero tiene control sobre el uso de videojuegos. Se encuentra evidenciado cuando se obtiene de 0 a 4 puntos en el Cuestionario Screening del juego.	1 – 25	Test de Uso de Videojuegos (Chóliz y Marco, 2011)	Uso Bajo: (0-31) Uso Moderado: (32-64) Uso Alto: (65-100)
	estos a dispensas de la virtual, y la dinámica del humanidad y es como mundo de las redes, cualquier forma de software, reaccionando a las mediante la cual la persona se preferencias del usuario. pueda entretener.				

-
- Uso moderado
- Se refiere al uso de videojuegos donde existe riesgo de dependencia a los videojuegos. En este el adolescente experimenta problemas ocasionales o frecuentes por el uso de videojuegos. Evidenciado cuando se obtiene de 5 a 9 puntos en el Cuestionario Screening del juego

-
- Uso intensivo
- Se refiere al uso de videojuegos donde existe dependencia a los videojuegos. En este los adolescentes tienen
-

problemas significativos
en su vida cotidiana.
Evidenciado cuando se
obtiene de 10 a más
puntos en el Cuestionario
Screening del juego.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

3.1.1. TIPO

La investigación fue básica, ya que se enfoca en la incorporación de nueva información sin la intervención directa en la realidad fáctica (Hernández et al., 2014). En ese sentido, se descarta el estudio aplicada ya que no se afecta a elementos de la realidad. En su lugar, se recolectará información y se organizará para la elaboración o consolidación de una teoría.

En relación con el estudio se examinó el empleo conflictivo de los videojuegos en jóvenes y su habilidad para concentrarse, con el objetivo de proporcionar más datos acerca de este problema.

Además, se indica que la investigación actual tuvo un grado de correlación, ya que el propósito principal es explicar la esencia y la fuerza de la conexión entre dos fenómenos bajo análisis (Hernández et al., 2014). En consecuencia, en el estudio se planteó indagar la correlación entre el empleo disfuncional de videojuegos y la aptitud para la concentración en los jóvenes de una institución educativa en Huánuco.

3.1.2. ENFOQUE

De acuerdo con este enfoque, la investigación actual se orientó hacia el enfoque cuantitativo de la investigación, que busca la medición y el cálculo de las variables en estudio a través del uso de instrumentos estadísticos que se aplican en respuesta a los objetivos definidos (Hernández et al., 2014). Así, se propuso la detección de la correlación entre la utilización problemática de videojuegos y la atención en los adolescentes.

3.1.3. ALCANCE O NIVEL

El estudio fue de nivel correlacional, el nivel de investigación correlacional se caracteriza por buscar establecer relaciones y asociaciones entre dos o más variables sin intervenir en la manipulación directa de estas. Esta metodología de estudio se centra en la observación y el estudio con el propósito de establecer si existe una relación estadísticamente significativa entre las variables estudiadas, se procederá al análisis de los datos (Hernández et al., 2014).

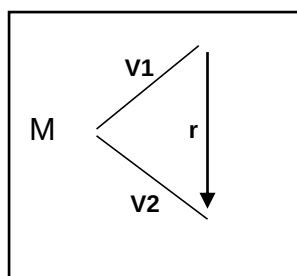
3.1.4. DISEÑO METODOLÓGICO

En este contexto, el estudio actual empleó un diseño no experimental, ya que en este modelo no se realiza una alteración intencionada de las variables. Así, se realiza un enfoque de observación sobre los fenómenos con el fin de no modificar su comportamiento (Romero et al., 2018). En esta situación, no se altera ninguna variable que pueda impactar de forma directa o indirecta tanto en la utilización de videojuegos como en la habilidad para concentrarse de los alumnos.

Además, el diseño del estudio se adecuó al modelo de investigación transversal, dado que supone la recopilación de información de la población objetivo en un único momento temporal. Esta perspectiva coincide con el método del cuestionario que se utilizará para la recolección de datos (Hernández et al., 2014).

Figura 1

Diseño correlacional



Donde:

M = Muestra de investigación

V1 = Atención

V2 = Uso de videojuegos

r = Relación entre las variables

3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.2.1. POBLACIÓN

Según Hernández et al. (2014), la población hace referencia a todo el grupo de individuos que comparten una o más características, las cuales les posicionan como el objeto de investigación para obtener datos acerca de la incidencia de los fenómenos a investigar. En este contexto, el grupo de estudio estuvo compuesto por 131 alumnos de nivel secundario inscritos en la I. E N°32141 "Virgen Nuestra Señora de las Mercedes", Centro poblado de Ayancocha. Departamento de Huánuco, Provincia de Ambo - 2023".

Tabla 2

Población

Grado	N° estudiantes	Sexo		TOTAL
		Hombre	Mujer	
1°	35	22	13	35
2°	24	9	15	24
3°	26	14	12	26
4°	24	10	14	24
5°	22	5	17	22
TOTAL		60	71	131

3.2.2. MUESTRA

Asimismo, la muestra alude al conglomerado de personas seleccionadas del total de la población. Se realiza esta elección con el objetivo de que los resultados alcanzados sean representativos (Hernández et al., 2014). En el presente estudio, se empleó un muestreo aleatorio probabilístico simple, lo que implica que se considerarán como participantes aquellos que están en la etapa de secundaria, compuesta por 106 estudiantes del centro educativo "I.E. N°32141 "Virgen Nuestra Señora de las Mercedes"- Huánuco, 2023". Este número se obtuvo tras

aplicar la fórmula para muestreo aleatorio probabilístico, garantizando su veracidad y pertinencia estadística en la muestra analizada.

Tabla 3

Muestreo probabilístico aleatorio

Tamaño de la muestra para la estimación de proporción (marco muestral conocido)		
Marco muestral	N =	146
Alfa (Máximo error tipo I)	α =	0.050
Nivel de Confianza	1- α =	0.950
Z de (1- α /2)	Z (1- α /2) =	1.960
proporción de éxito	p =	0.500
proporción de fracaso	q =	0.500
Margen de error o precisión	d =	0.050
Tamaño de la muestra	n =	105.99

$$n = \frac{Z^2 \times p \times q \times N}{E^2(N - 1) + Z^2 \times p \times q}$$

➤ **Criterios de inclusión**

1. Alumnos de Nivel Secundario: La muestra se limitó a aquellos estudiantes que actualmente están cursando el grado de secundaria en la I.E. N°32141 "Virgen Nuestra Señora de las Mercedes" durante el año 2023. Esto aseguró que los participantes se encuentren en la fase de educación secundaria, que es significativa para el estudio.
2. Edad dentro del Rango Establecido: Se incluyó a los estudiantes cuyas edades estén dentro del rango típico para el nivel de secundaria, generalmente entre los 12 y los 18 años. Esto aseguró

que los participantes estén dentro del grupo demográfico objetivo de la investigación.

3. **Consentimiento Informado:** Los estudiantes solo fueron incluidos si ellos y sus padres o tutores legales han proporcionado un consentimiento informado para participar en el estudio. El consentimiento de los padres fue necesario debido a la edad de los participantes.
4. **Apoyo Constante a la Entidad Educativa:** Los alumnos que asistieron de manera constante a la Institución Educativa N°32141 "Virgen Nuestra Señora de las Mercedes" fueron incluidos en la muestra. Esto aseguró que los participantes tengan un vínculo activo con la escuela y su entorno educativo.
5. **Disponibilidad para Participar:** Los estudiantes que estuvieron dispuestos y disponibles para completar el cuestionario y participar en las evaluaciones relacionadas con la investigación serán incluidos en la muestra. La disposición para participar es esencial para la recopilación de información.

➤ **Criterios de exclusión**

1. **Estudiantes de Otros Niveles Educativos:** Se excluyó a los estudiantes que estén cursando otros niveles educativos diferentes al de secundaria en la Institución Educativa N°32141 "Virgen Nuestra Señora de las Mercedes", como primaria o nivel superior, ya que no forman parte del grupo objetivo de la investigación.
2. **Edad Fuera del Rango Establecido:** Los estudiantes cuyas edades estén por debajo de 12 años o por encima de 18 años no fueron incluidos en la muestra, ya que se encuentran fuera del rango típico de edad para la educación secundaria.
3. **Falta de Consentimiento Informado:** Se excluyó a cualquier estudiante cuyos padres o tutores legales no hayan proporcionado

el consentimiento informado necesario para su participación en la investigación.

4. Asistencia Irregular o Nula a la Institución Educativa: Los estudiantes que tuvieron una asistencia irregular o no asistan regularmente a la Institución Educativa N°32141 "Virgen Nuestra Señora de las Mercedes" fueron excluidos, ya que podrían no representar adecuadamente a la población estudiantil.
5. Incapacidad para Participar: Se excluyó a cualquier estudiante que, por razones de salud u otras limitaciones, no pueda completar el cuestionario o participar en las evaluaciones de la investigación. La capacidad para participar de manera efectiva es un requisito importante.

3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Tabla 4

Técnicas e instrumentos

TÉCNICA	INSTRUMENTOS	FUENTES
Encuesta	• Test de Percepción de Diferencias (CARAS)	• Thurstone y Yela (2021))
	• Test de Uso de Videojuegos	• (Chóliz y Marco (2011

➤ Técnica para la recolección de datos

Esta investigación empleó como método de recolección la encuesta, la cual proporciona recursos para la detección del fenómeno en análisis. Igualmente, se utilizaron dos encuestas/escalas para medir; por un lado, la capacidad de concentración (Brickenkamp, 2009) y el uso problemático de videojuegos en adolescentes (Chamorro et al., 2014).

➤ Instrumento para la recolección de datos

En relación con la primera variable, se empleó la prueba de Caras-R, que es una herramienta psicométrica creada para valorar la atención en niños

y jóvenes. Este examen evalúa la habilidad de enfocarse y mantener la atención constante mediante una tarea que demanda la identificación y **distinción de caras con expresiones diversas**.

➤ **Ficha técnica**

Tabla 5

Ficha técnica del instrumento 1

Nombre	Test de Caras- R
Autor	Thurstone & Yela (2021)
Objetivo	Valoración de la aptitud de percepción correcta y rápida de semejanzas y patrones con relación a la atención.
Aplicación	De 7 a 18 años
Duración	3 min
Medición	0-20 (baja atención) 21-40 (media atención) 41– 60 (atención alta)
Procedimiento de aplicación	Este test abarca sesenta gráficos distribuidos en grupos de tres, cada uno caracterizado por una similitud específica dentro del conjunto. Sin embargo, se destaca que uno de los gráficos en cada trío presenta una ligera variación respecto a los otros dos, los cuales son idénticos. La tarea implica identificar cuál de los gráficos difiere y eliminarlo. La totalidad del examen se lleva a cabo en un lapso de tres minutos.

➤ **Validez**

La prueba CARAS-R se validó de manera integral por los creadores a través de una muestra de 527 educandos, realizando análisis factorial con correlaciones positivas y altas respecto a otras pruebas de atención.

➤ **Confiabilidad**

El instrumento fue objeto de una evaluación de fiabilidad mediante una prueba piloto con 15 estudiantes que realizaron el Test CARAS. Los

resultados, procesados con pruebas estadísticas, mostraron una alta confiabilidad (KR-20: 0.924) (Cano, 2022).

Para la segunda variable, se utilizó la prueba de Uso a los Videojuegos (TDV). Este cuestionario, desarrollado y validado en España en 2011 por Chóliz y Marco, está compuesto por un total de 25 interrogantes formuladas con el propósito de para valorar el comportamiento asociado al uso de videojuegos. Este cuestionario puede ser gestionado de manera individual o grupal, y su uso usualmente dura entre 15 y 20 minutos.

Tabla 6

Ficha técnica del instrumento 2

Nombre	Test de Uso a los Videojuegos (TUV)
Autor	Chóliz y Marco (2011)
Objetivo	Evalúa las áreas de abstinencia, abuso y tolerancia, problemas relacionados con los videojuegos y dificultad para el control
Aplicación	De 7 a 18 años
Duración	15 a 20 min
Medición	0-31 (uso bajo o nulo) 32 – 66 (uso moderado) 67 – 100 (uso alto)
Procedimiento de aplicación	El test se encuentra dividido en dos partes, la comprendida 46 del literal 1 al 14 y el segundo apartado del 15 al 25 en el que se deberá responder en cuanto a la frecuencia de uso de videojuegos “0: nunca – 4: muchas veces.

➤ Validez y Confiabilidad

La prueba presentó una consistencia interna sólida, el coeficiente alfa de Cronbach se utiliza para evaluar, logrando un valor global de 0.94 para las cuatro áreas que se analizan. Este coeficiente señala que el cuestionario es un instrumento confiable para valorar diversas dimensiones del comportamiento vinculado a los videojuegos. La alta consistencia interna en todas las áreas sugiere que las preguntas diseñadas para medir cada uno de

estos aspectos son coherentes y proporcionan mediciones confiables de las variables en cuestión (Chóliz y Marco, 2011).

3.4. TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN.

3.4.1. PLAN DE TABULACIÓN

Para el manejo de la información, se utilizó la creación de una base de datos en la que se documentará la información recolectada de los participantes mediante la utilización de los instrumentos escogidos. Para ello, se empleó el software SPSS, el cual es un programa para investigaciones cuantitativas y sobre todo para el procesamiento de encuestas. En esta línea, se organizó la información obtenida a través de cuadros y gráficos, donde se pudo visualizar aquellos resultados de índole descriptiva e inferencial de acuerdo con los objetivos planteados.

3.4.2. PRUEBAS ESTADÍSTICAS

Tras el estudio descriptivo de los resultados logrados, se efectuó un análisis de inferencia. En primer lugar, se efectuó el examen de normalidad con los datos para determinar si eran paramétricos o no paramétricos. A partir de este hallazgo, se determinó la prueba de correlación de Spearman.

3.5. ASPECTOS ÉTICOS

Esta investigación se llevó a cabo conforme a los procedimientos y requisitos establecidos en el Reglamento de la Universidad Nacional de Huánuco, lo que garantiza que la información presentada es auténtica y confiable. En cuanto a la participación de la muestra, se realizó de manera voluntaria, preservando siempre la privacidad de su identidad.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. RESULTADOS DESCRIPTIVOS

La Tabla 7, muestra la distribución de frecuencias y porcentajes por grado, mientras que la Figura 2 ilustra visualmente estos datos para simplificar su interpretación. Esta información facilita el contexto de la distribución de los alumnos en los distintos grados de estudio, lo que resulta pertinente para entender las conexiones entre la atención y la utilización de videojuegos en cada nivel educativo.

Tabla 7

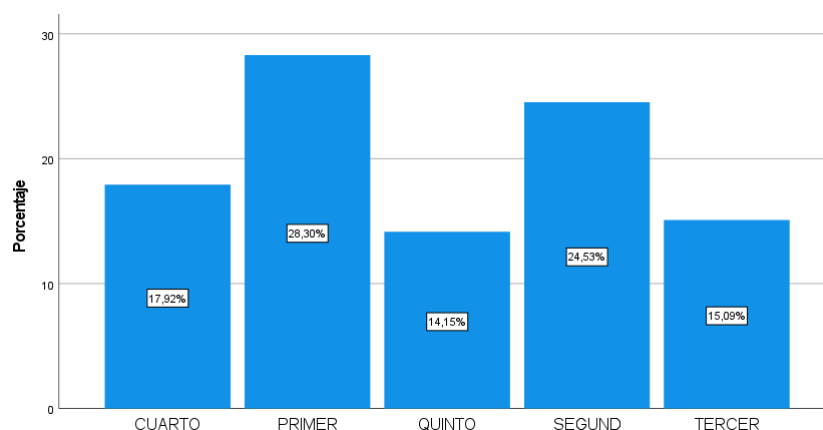
Grado

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
CUARTO	19	17,9	17,9	17,9
PRIMERO	30	28,3	28,3	46,2
QUINTO	15	14,2	14,2	60,4
SEGUNDO	26	24,5	24,5	84,9
TERCERO	16	15,1	15,1	100,0
TOTAL	106	100,0	100,0	

Nota. Muestra la distribución de estudiantes por grado académico.

Figura 2

Grado



Nota. Visualiza la distribución de estudiantes por grado.

Se observa que primer grado tiene el porcentaje más alto de estudiantes, con un 28,3% (n=30) del total. Esto significa que poco más de una cuarta parte de los participantes en la investigación se encuentran en esta etapa educativa. A continuación, se encuentra el segundo grado, con un 24,5% (n=26), lo que indica que casi una cuarta parte de los estudiantes se sitúan en este nivel.

Por otro lado, el cuarto grado representa el 17,9% (n=19) de los estudiantes, mientras que el quinto grado registra el porcentaje más bajo con un 14,2% (n=15) del total de participantes. En conjunto, los cuatro grados suman el 100% de la muestra total estudiada, permitiendo identificar cómo se distribuye la población de estudiantes en función de su nivel académico.

En la siguiente sección, la Tabla 8 detalla la distribución de frecuencias y porcentajes según los niveles de atención (bajo, medio y alto), mientras que la Figura 3 ilustra gráficamente esta distribución, proporcionando una representación visual clara de los resultados.

Tabla 8

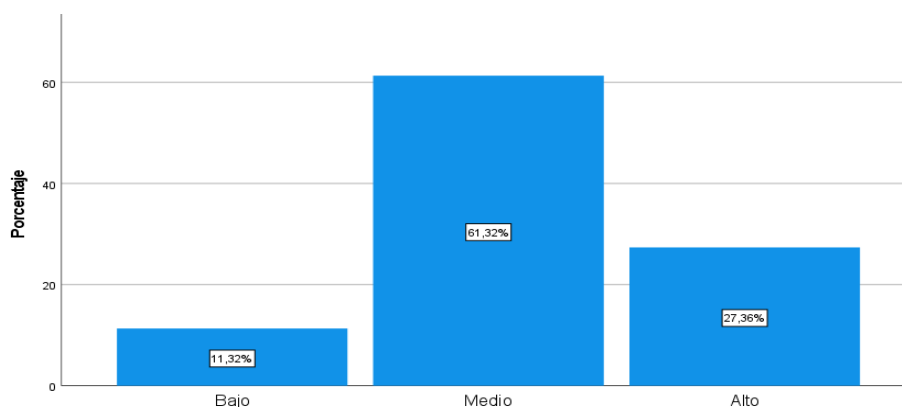
Atención

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Bajo	12	11,3	11,3	11,3
Medio	65	61,3	61,3	72,6
Alto	29	27,4	27,4	100,0
Total	106	100,0	100,0	

Nota. Detalla los niveles de atención general en la muestra.

Figura 3

Atención



Nota. Representa los niveles de atención general.

La mayor proporción presenta un nivel de atención medio, con un 61,3% (n=65) de la muestra total. Esto señala que más del 50% de los alumnos exhiben una habilidad de concentración moderada. Por otro lado, un 27,4% (n=29) de los estudiantes demuestra un nivel de atención alto, lo que sugiere que aproximadamente un cuarto de la población estudiada tiene una alta capacidad para mantener la atención.

Finalmente, el grupo con el nivel de atención más bajo representa el 11,3% (n=12) de los estudiantes, siendo el grupo más pequeño en la distribución. El porcentaje acumulado muestra que hasta el nivel medio de atención se cubre el 72,6% de los alumnos, mientras que la suma de los niveles medio y alto alcanza el 100% del total.

En conclusión, se puede notar que la gran parte de los alumnos se sitúan en un nivel intermedio de atención, mientras que una proporción significativa exhibe un alto grado de atención, dejando a un grupo más pequeño con atención baja.

A continuación, la Tabla 9 muestra la distribución de frecuencias y porcentajes por nivel de atención dividida, mientras que la Figura 4 representa esta información de forma gráfica para una mejor visualización.

Tabla 9

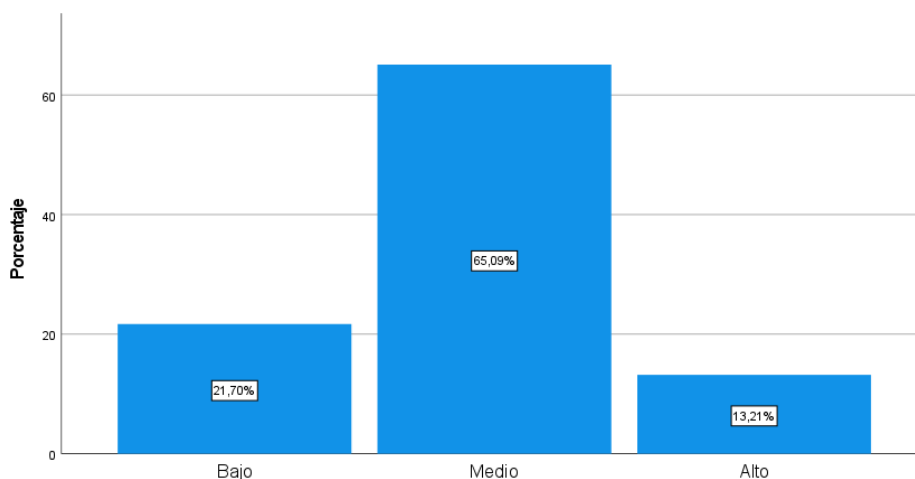
Atención dividida

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Medio	69	65,1	65,1	86,8
Alto	14	13,2	13,2	100,0
Total	106	100,0	100,0	

Nota. Presenta los niveles de atención dividida en los estudiantes.

Figura 4

Atención dividida



Nota. Muestra los niveles de atención dividida.

La mayor parte de los estudiantes, con un 65,1% (n=69), se sitúa en el rango medio de atención dividida. Esto señala que más de la mitad de los estudiantes tienen una capacidad intermedia para mantener su atención dividida entre diferentes tareas o estímulos. Por otro lado, un 13,2% (n=14) de los estudiantes, se observa un elevado grado de atención dividida, lo que implica que únicamente una reducida fracción de la población analizada presenta una alta capacidad en este aspecto.

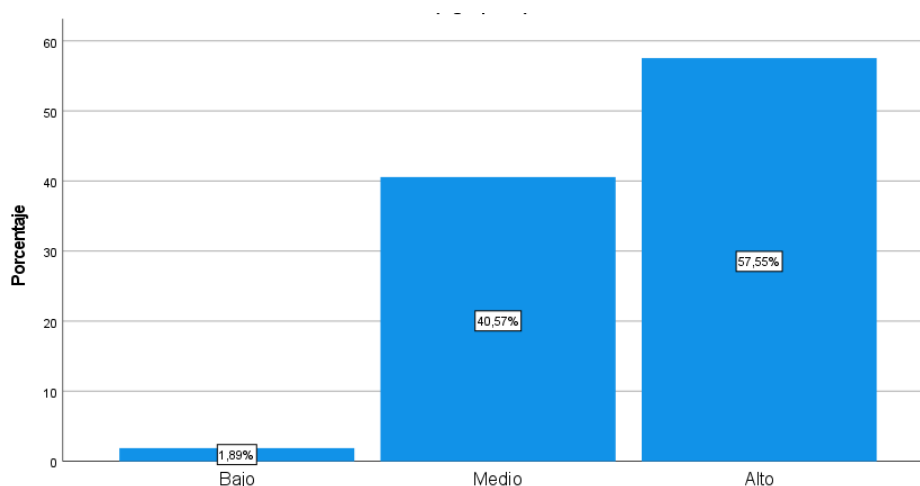
El porcentaje acumulado señala que el 86,8% de los alumnos encuentra en un rango medio o inferior de atención dividida, el cual evidencia que la mayoría presenta dificultades para atender a múltiples tareas de manera simultánea con un alto grado de eficacia. Solo el 13,2% restante alcanza un nivel alto en esta habilidad.

Se presentan los resultados sobre atención sostenida, mostrando la distribución por niveles (bajo, medio y alto). La Tabla 10 detalla las frecuencias y porcentajes, mientras que la Figura 5 ofrece una representación gráfica para facilitar su interpretación. Estos datos son fundamentales para analizar el desempeño de los estudiantes en tareas que requieren un enfoque prolongado.

Tabla 10*Atención sostenida*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Bajo	2	1,9	1,9	1,9
Medio	43	40,6	40,6	42,5
Alto	61	57,5	57,5	100,0
Total	106	100,0	100,0	

Nota. Muestra los niveles de atención sostenida de la muestra.

Figura 5*Atención sostenida*

Nota. Representa los niveles de atención sostenida.

La mayoría de los estudiantes, un 57,5% (n=61), se ubica en un nivel alto de atención sostenida, lo que indica que más de la mitad de la población estudiada tiene una capacidad robusta para mantener la concentración durante periodos prolongados. Esto sugiere que una parte significativa de los estudiantes puede sostener su atención de manera efectiva.

Por otro lado, un 40,6% (n=43) de los escolares se encuentra en un rango medio de atención sostenida, lo que muestra que una parte considerable de los participantes tiene una capacidad moderada en este tipo de atención.

Finalmente, solo un 1,9% (n=2) de los estudiantes presenta un nivel bajo de atención sostenida, representando una pequeña fracción de la muestra total.

La Tabla 11 presenta los resultados sobre atención selectiva, mostrando la distribución por niveles (medio y alto), mientras que la Figura 6 se muestra una representación gráfica de porcentajes para facilitar su comprensión.

Tabla 11

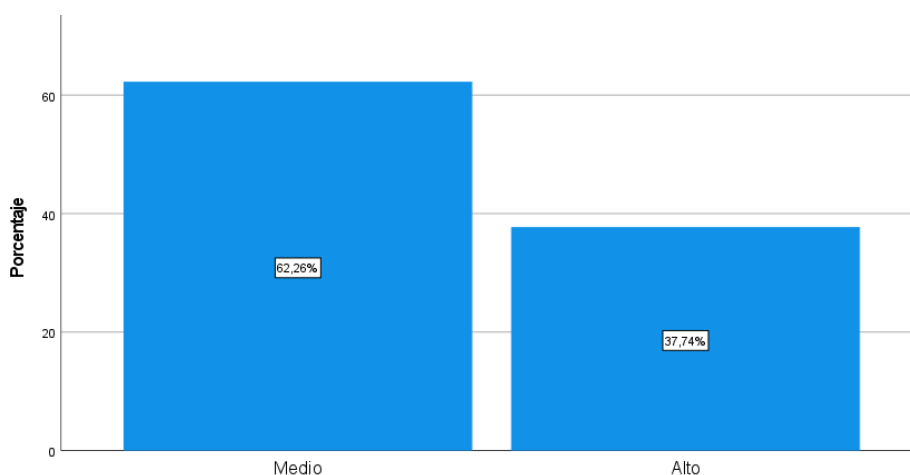
Atención selectiva

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Medio	66	62,3	62,3	62,3
Alto	40	37,7	37,7	100,0
Total	106	100,0	100,0	

Nota. Representa la atención selectiva según su distribución.

Figura 6

Atención selectiva



Nota. Ilustra los niveles de atención selectiva.

La mayor parte de los estudiantes, con un 62,3% (n=66), se sitúa en un nivel medio de atención selectiva. Esto indica que más de la mitad de los participantes tienen una capacidad moderada para centrarse en estímulos específicos mientras ignoran otros distractores, lo que es clave en entornos de aprendizaje donde se requiere focalización.

Por otro lado, un 37,7% (n=40) de los estudiantes presenta un nivel alto de atención selectiva, lo que significa que una proporción significativa de los estudiantes puede seleccionar eficazmente la información relevante mientras descarta estímulos no esenciales.

El porcentaje acumulado muestra que el 100% de los escolares se encuentra distribuido entre los rangos medio y alto, lo que evidencia que ninguno de los participantes se halla en un nivel reducido de atención selectiva.

Los resultados sobre el uso de videojuegos se clasifican en tres niveles: bajo, moderado y alto. La Tabla 12 detalla las frecuencias y porcentajes correspondientes, permitiendo identificar patrones relevantes para el análisis de su vínculo con los diferentes niveles de atención.

Tabla 12

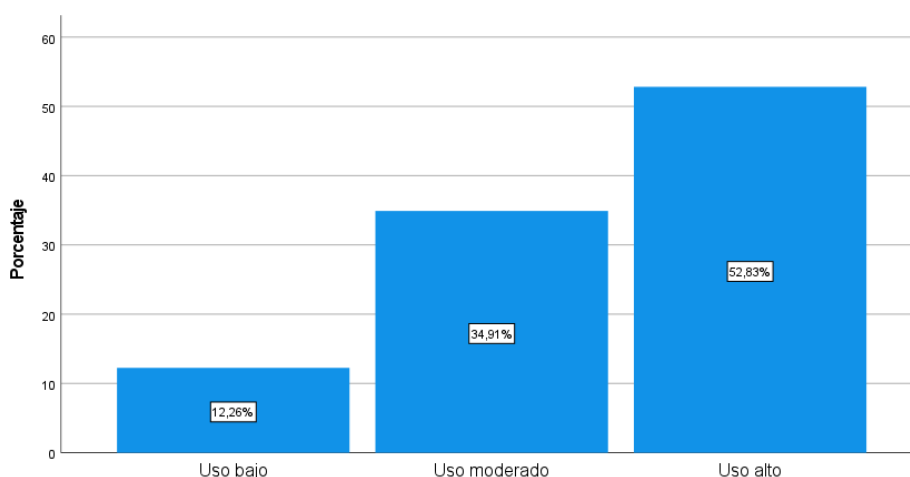
Uso de Videojuegos

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Uso bajo	13	12,3	12,3	12,3
Uso moderado	37	34,9	34,9	47,2
Uso alto	56	52,8	52,8	100,0
Total	106	100,0	100,0	

Nota. Representa los niveles de uso de videojuegos.

Figura 7

Uso de Videojuegos



Nota. Ilustra los niveles de uso de videojuegos.

Específicamente, un 52,8% (n=56) de los estudiantes presenta un uso alto de videojuegos, lo que representa más de la mitad del conjunto total de la población estudiada. Este grupo constituye la proporción más significativa, sugiriendo que el uso intensivo de videojuegos es una actividad recurrente entre los estudiantes.

Por otro lado, un 34,9% (n=37) reporta un uso moderado de videojuegos, lo que señala que una proporción significativa de estudiantes también emplea tiempo en esta actividad, aunque en una frecuencia menor que el grupo anterior.

Finalmente, un 12,3% (n=13) muestra un uso bajo de videojuegos, siendo el grupo más reducido. Este porcentaje acumulado nos permite ver que hasta el 47,2% de los estudiantes tiene un uso moderado o bajo de videojuegos, mientras que más de la mitad lo utiliza de manera frecuente.

En resumen, los datos sugieren que la mayoría de los estudiantes tienen una alta implicación en el uso de videojuegos, mientras que un grupo menor lo usa de manera moderada o baja. Esto es un hallazgo relevante para entender la posible influencia que el uso intensivo de videojuegos podría tener en variables como la atención.

4.2. RESULTADOS INFERENCIALES

Tabla 13

Prueba de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
Atención	,106	106	,005
Uso de videojuegos	,123	106	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Nota. Indica los niveles de uso de videojuegos en los estudiantes.

Los resultados de la prueba de normalidad para las variables "Atención" y "Uso de Videojuegos" muestran que ambas no siguen una distribución normal, con valores de significancia menores a 0,050 en la prueba de Kolmogorov-Smirnov. Esto indica que es necesario utilizar análisis estadísticos no paramétricos en esta investigación. Por lo tanto, se empleó el Rho de Sperman.

La Tabla 14 expone los desempeños del examen de valoración Rho de Spearman entre el empleo de videojuegos y la concentración en los alumnos de la I.E. N°32141 "Virgen Nuestra Señora de las Mercedes". El coeficiente de calificación obtenido es -0,217, acompañado de un valor de significancia bilateral de 0,025, lo que refleja la dirección y la intensidad del vínculo entre las variables estudiadas.

Tabla 14*Uso de videojuegos y Atención*

		Atención	Uso de videojuegos
Rho de Spearman	Atención		
	Coeficiente de correlación	1,000	-,217*
	Sig. (bilateral)	.	,025
	N	106	106
	Uso de videojuegos		
	Coeficiente de correlación	-,217*	1,000
	Sig. (bilateral)	,025	.
	N	106	106

Nota. Relación entre uso de videojuegos y atención general.

La correlación ($\rho = -0,217$) sugiere que un mayor uso de videojuegos está asociado con una disminución moderada en la atención general de los estudiantes. Esta relación es estadísticamente significativa, aunque la relación no es fuerte, sí es consistente con la hipótesis de que el uso excesivo de videojuegos podría afectar negativamente la capacidad de los estudiantes para mantener su atención en tareas generales.

Contrastación de la hipótesis general

La hipótesis nula (H_0) postula que no existe una conexión relevante entre el empleo de videojuegos y la concentración. Considerando que el valor de significancia ($p = 0,025$) es inferior al umbral crítico determinado ($\alpha = 0,05$), se rechaza la proposición nula (H_0) y se acepta la proposición alternativa (H_a), lo que indica que existe una conexión significativa entre el empleo de videojuegos y la concentración. En conclusión, se determina que existe una relación considerable entre el empleo de videojuegos y la concentración en los educandos. La correlación negativa señala que, conforme se incrementa el uso de videojuegos, los índices de concentración tienden a reducirse de manera leve, lo cual resulta relevante para entender los efectos de esta actividad en el desempeño atencional.

La Tabla 15 presenta los resultados del análisis de evaluación Rho de Spearman entre el uso de videojuegos y la atención dividida en los estudiantes de la I.E. N°32141 “Virgen Nuestra Señora de las Mercedes”.

Tabla 15

Uso de videojuegos y Atención dividida

			Atención dividida	Uso de videojuegos
Rho de Spearman	Atención dividida	Coefficiente de correlación	1,000	-,366**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	106	106
	Uso de videojuegos	Coefficiente de correlación	-,366**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	106	106

Nota. Relación entre uso de videojuegos y atención dividida.

El coeficiente de estimación alcanzado es de -0,366, junto con un nivel de significancia bilateral de 0,000, lo que indica la presencia de una correlación inversa moderadamente moderada entre las variables analizadas. Esto significa que, conforme se incrementa la utilización de videojuegos, los niveles de atención dividida suelen reducirse de forma constante, lo que demuestra una interacción significativa entre ambas variables.

Contrastación de la primera hipótesis específica:

La hipótesis nula (H01) sostiene que no hay una correlación relevante entre la utilización de videojuegos y la atención fragmentada. No obstante, puesto que el valor de significancia alcanzado ($p = 0,000$) es inferior al nivel crítico fijado ($\alpha = 0,05$), se descarta esta hipótesis nula. En cambio, se adopta la hipótesis alternativa (Ha1), que propone que hay una correlación relevante entre la utilización de videojuegos y la división de la atención. La activación negativa señala que una mayor utilización de videojuegos se relaciona con niveles inferiores de atención dividida, lo que apunta a posibles impactos

adversos de esta actividad en la habilidad de los alumnos para repartir su atención de forma eficaz.

La Tabla 16 muestra los hallazgos del análisis Rho de Spearman entre la utilización de videojuegos y el cuidado sostenido en los alumnos de la I.E. N°32141 "Virgen Nuestra Señora de las Mercedes".

Tabla 16

Uso de videojuegos y Atención sostenida

			Atención sostenida	Uso de videojuegos
Rho de Spearman	Atención sostenida	Coefficiente de correlación	1,000	-,189
		Sig. (bilateral)	.	,052
		N	106	106
	Uso de videojuegos	Coefficiente de correlación	-,189	1,000
		Sig. (bilateral)	,052	.
		N	106	106

Nota. Relación entre uso de videojuegos y atención sostenida.

La correlación entre las variables es $\rho = -0,189$, lo que señala una relación negativa mínima entre las dos variables. Conforme se incrementa el uso de videojuegos, la atención constante de los estudiantes suele reducirse un poco. No obstante, el valor de significancia (Sig. bilateral) se sitúa en $p=0,052$, lo que se aproxima al límite de significancia $p<0.05$, aunque no lo logra de forma rigurosa.

Contrastación de la segunda hipótesis específica:

La hipótesis nula (H02) propone que no hay una correlación relevante entre la utilización de videojuegos y el cuidado sostenido. En este escenario, el valor de significancia adquirido ($p = 0,052$) supera el nivel crítico fijado ($\alpha = 0,05$), lo que implica que no se descarta la hipótesis nula. Esto implica que no se encontró evidencia estadística suficiente para una correlación relevante entre la utilización de videojuegos y el cuidado sostenido en los alumnos.

El análisis de evaluación Rho de Spearman entre la utilización de videojuegos y la atención selectiva en los alumnos de la I.E. N°32141 "Virgen Nuestra Señora de las Mercedes" se muestra en la Tabla 17.

Tabla 17

Uso de videojuegos y Atención selectiva

		Atención selectiva	Uso de videojuegos
Rho de Spearman	Atención selectiva	Coefficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,041
		N	,680
	Uso de videojuegos	Coefficiente de correlación	106
		Sig. (bilateral)	,041
		N	,680

Nota. Relación entre uso de videojuegos y atención selectiva.

El coeficiente de correlación de Spearman adquirido entre la atención selectiva y el uso de videojuegos es de $\rho = ,041$, lo que señala una relación positiva bastante limitada entre ambas variables. No obstante, esta correlación no tiene relevancia estadística, dado que el valor de significancia (Sig. bilateral) es $p = 0,680$, lo que se encuentra considerablemente por encima del límite de significancia aceptado comúnmente de $p < 0.05$.

Contrastación de la tercera hipótesis específica:

La hipótesis nula (H_0) propone que no hay un vínculo relevante entre la utilización de videojuegos y la atención selectiva. En este escenario, el coeficiente de significancia adquirido ($p = 0,680$) supera significativamente al nivel crítico determinado ($\alpha = 0,05$), lo que implica que no se descarta la hipótesis nula. Esto señala que no se halló suficiente evidencia estadística para sostener que la utilización de videojuegos tiene un impacto significativo en los niveles de atención selectiva de los alumnos.

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN

El objetivo principal del estudio es establecer la correlación entre la utilización de videojuegos y la atención en los alumnos de la Institución Educativa N°32141 "Virgen Nuestra Señora de las Mercedes", Ayancocha. El resultado de la correlación ($\rho = -0,217$) muestra una relación inversa y relevante entre las variables, lo que indica que, a mayor uso de videojuegos, la capacidad de concentración de los alumnos se reduce moderadamente. A pesar de que la correlación no es robusta, su relevancia posibilita hacer conclusiones cruciales acerca de los impactos de los videojuegos en el contexto educativo, en relación con los procesos cognitivos de los alumnos.

La correlación negativa encontrada, a pesar de no ser muy fuerte, concuerda con la noción de que un uso excesivo de videojuegos puede impactar de manera adversa en la habilidad de los alumnos para mantener su concentración en actividades académicas y diarias. Este descubrimiento concuerda con investigaciones anteriores como la realizada por Reinoso (2020), en la que se detectó una correlación inversa entre la utilización de videojuegos y la concentración en alumnos de nivel secundario. No obstante, en esta investigación, la correlación resultó ser más moderada ($-0,138$), lo que podría sugerir que el entorno educativo, la clase de videojuegos o las particularidades de la muestra afectan el nivel de esta relación.

Se debe destacar que el efecto observado en el estudio se refiere específicamente a la atención general de los alumnos, lo que implica que los videojuegos pueden interferir en su habilidad para conservar la atención en las tareas que requieren atención sostenida, tal como lo define Kahneman (1973). Esto sugiere que el estímulo constante y el ritmo acelerado de muchos videojuegos podrían generar un hábito de atención fragmentada, donde los estudiantes tienen dificultades para concentrarse durante periodos prolongados en actividades que no ofrecen recompensas inmediatas.

A diferencia de estudios como el de Valls et al. (2022), donde se evidenció que los jugadores expertos mostraban una mejora en habilidades cognitivas específicas, como la memoria visoespacial y el control de la atención, los hallazgos sugieren un deterioro en la atención general de los estudiantes. Esta discrepancia podría explicarse por el hecho de que Valls et al. se centraron en jugadores expertos y en habilidades cognitivas especializadas, mientras que la presente investigación aborda el uso generalizado de videojuegos en una muestra de estudiantes de un entorno escolar, donde los videojuegos probablemente no sean utilizados con fines de mejora cognitiva, sino como forma de ocio.

Por otro lado, el estudio de Corcino (2021), si bien no se encontró una relación significativa entre el uso de videojuegos y la falta de atención, indicó que los videojuegos influyen de manera moderada en el funcionamiento emocional de los estudiantes. Esto podría sugerir que el impacto de los videojuegos en la atención no es directo, sino que está mediado por otros factores, como el estrés emocional, la fatiga cognitiva o incluso la motivación intrínseca para las tareas escolares. La presente investigación, al enfocarse estrictamente en la relación entre videojuegos y atención, sin considerar otras variables como el estado emocional, permite inferir que el uso excesivo de videojuegos podría predisponer a los estudiantes a problemas de atención, pero su impacto completo requiere un análisis más holístico.

Desde una perspectiva teórica, la disminución en la atención observada puede explicarse a través de los modelos de atención descritos por autores como Kahneman (1973) y Rubenstein (1982), quienes consideran que la concentración se ve afectada cuando hay una sobrecarga de estímulos o una distracción continua, tal como ocurre con los videojuegos. La habilidad de concentración de los alumnos, entendida como la habilidad para suprimir estímulos irrelevantes (Pineda et al., 1999), parece verse mermada por el uso de videojuegos, lo que es consistente con los hallazgos que se encontraron.

Asimismo, el oscilamiento de la atención descrito por Rubinstein (1982) puede ser relevante en la interpretación de estos resultados. Los videojuegos, al ser una fuente de estímulos atractivos e inmediatos, pueden fomentar un

cambio constante de la atención, lo que reduce la habilidad de los alumnos para mantener la estabilidad de esta en tareas que requieren un esfuerzo cognitivo sostenido. Este cambio continuo en los focos de atención podría explicar por qué, a pesar de que los estudiantes puedan experimentar mejoras en habilidades específicas (como sugieren Valls et al., 2022), su capacidad de atención general se ve afectada de forma negativa.

Los resultados de esta investigación tienen repercusiones significativas para la práctica educativa. Considerando la correlación negativa identificada entre el uso de videojuegos y la atención de los estudiantes, es necesario plantear estrategias pedagógicas que regulen el tiempo que los estudiantes dedican a esta actividad. Además, es crucial diseñar intervenciones que fomenten un uso responsable de los videojuegos, asegurando que no interfieran con las habilidades cognitivas esenciales para el rendimiento académico, como la atención sostenida y la concentración.

A su vez, los docentes deben ser conscientes de que la disminución de la atención puede no ser atribuible exclusivamente al uso de videojuegos, sino también a factores contextuales como la ausencia de supervisión parental, el estrés académico o la ausencia de motivación intrínseca. En este sentido, es fundamental implementar programas educativos que promuevan la autogestión del tiempo y el desarrollo de habilidades de concentración.

En adición, los resultados de esta investigación indican que hay una correlación negativa considerable entre la utilización de videojuegos y la atención en los alumnos del Centro Educativo N°32141. A pesar de que la correlación no es robusta, su consistencia sugiere que los videojuegos, en particular cuando se usan excesivamente, pueden obstaculizar la habilidad de concentración global de los alumnos. Este descubrimiento se añade a la bibliografía que advertía acerca de los peligros del uso excesivo de videojuegos en el entorno educativo y subraya la importancia de establecer políticas y programas de intervención enfocados en fomentar un balance sano entre el ocio digital y el crecimiento cognitivo.

En relación con el primer objetivo específico, se observó una relación entre el empleo de videojuegos y la habilidad de los estudiantes para distribuir su concentración en varias tareas. Este resultado es significativo, ya que demuestra que un uso más intensivo de videojuegos se vincula con una menor eficiencia en el manejo de la concentración.

La atención dividida, según García (1997) y Kirby y Grimley (1992), implica la capacidad de procesar simultáneamente más de una tarea o estímulo. En este sentido, los videojuegos, especialmente aquellos que requieren un alto nivel de interacción y respuesta rápida, podrían demandar un uso intensivo de la atención dividida. Sin embargo, los hallazgos demuestran que, si bien los videojuegos pueden entrenar habilidades específicas, el uso excesivo compromete esta capacidad cuando se trasladan a contextos escolares o situaciones que requieren un procesamiento cognitivo más amplio y sostenido.

Esta disminución de la atención dividida en estudiantes podría explicarse a través del modelo de Posner (Pawlowski, 2024), quien argumenta que la atención dividida depende de la activación de múltiples redes neuronales. Los videojuegos pueden sobrecargar estas redes, exigiendo al cerebro manejar múltiples estímulos simultáneamente de manera constante. No obstante, en situaciones académicas o cotidianas, donde las demandas cognitivas son diferentes (y no siempre están relacionadas con tareas rápidas o altamente interactivas), esta sobrecarga podría traducirse en una disminución de la capacidad atencional, lo que compromete el desempeño en tareas como el estudio o abordar soluciones complejas.

Los resultados de esta investigación coinciden parcialmente con las conclusiones de Escobar (2022), quien identificó tanto efectos positivos como negativos del uso de videojuegos sobre la atención. Si bien algunos videojuegos pueden mejorar habilidades atencionales específicas, el uso excesivo tiende a estar asociado con problemas en procesos atencionales más generales, como la atención dividida. En el ámbito del presente estudio, la relación negativa observada refuerza la idea de que, aunque los videojuegos pueden mejorar la atención en contextos particulares, su impacto

negativo prevalece cuando el uso se vuelve prolongado y excesivo, comprometiendo la habilidad de los alumnos para gestionar eficazmente su atención en diversos entornos que exigen un procesamiento más equilibrado y menos fragmentado.

Esta discrepancia entre el potencial beneficio de los videojuegos en términos de habilidades cognitivas específicas y su impacto adverso en la atención dividida puede estar relacionada con el tipo de tareas a las que los estudiantes están expuestos. Como lo mencionan Posner y Pawlowski (2024), el cerebro puede manejar más de una fuente de información de manera eficiente solo cuando las tareas requieren diferentes recursos cognitivos. Sin embargo, los videojuegos tienden a fomentar la atención a estímulos rápidos y cambiantes, lo que podría limitar la capacidad del cerebro para gestionar múltiples tareas que exijan un esfuerzo atencional sostenido en contextos no virtuales, como el entorno educativo.

Referente al segundo objetivo específico, se identificó una débil correlación negativa sobre el uso de videojuegos y la atención sostenida, lo que indica que, a mayor uso de videojuegos, la habilidad de los alumnos para mantener la atención sostenida se reduce de manera leve. Sin embargo, el valor de significancia ($p = 0,052$) se encuentra ligeramente por encima del límite aceptado comúnmente ($p < 0,05$), lo que indica que, a pesar de que la relación es significativa, no es estrictamente estadísticamente significativa.

El resultado obtenido, aunque débil y con una significancia marginal, permite reflexionar sobre las posibles implicaciones del uso de videojuegos en la atención sostenida. Desde un enfoque teórico, la atención sostenida, como propone Posner (Pawlowski, 2024), requiere la activación prolongada del sistema atencional y la red de alerta del cerebro. El uso de videojuegos, especialmente cuando se prolonga excesivamente, puede interrumpir estos mecanismos al promover hábitos de atención fragmentada, donde los estímulos rápidos y cambiantes exigen respuestas inmediatas pero no sostenidas. Este patrón de atención puede debilitar la habilidad de los estudiantes para enfocarse de manera continua en tareas prolongadas, como la lectura o el estudio.

Aunque estudios como el de Smirni et al. (2021) han mostrado que ciertos videojuegos pueden mejorar habilidades atencionales, estos mismos trabajos advierten que un uso prolongado se asocia con dificultades en la regulación de impulsos y las dificultades para mantener la atención. Los resultados de la presente investigación corroboran parcialmente estas observaciones, sugiriendo que, si bien los videojuegos pueden tener beneficios cognitivos, un uso desmedido tiende a afectar negativamente la habilidad para sostener la atención durante períodos extendidos, lo que es esencial en contextos académicos.

El valor p obtenido en este estudio ($p = 0,052$) plantea una interesante discusión en términos de significancia estadística. Si bien no alcanza el umbral estricto de $p < 0,05$, se encuentra cerca, lo que podría interpretarse como una tendencia significativa. Este hallazgo sugiere la posibilidad de que, con una muestra mayor o con un análisis más fino, la relación entre el uso de videojuegos y la atención sostenida podría llegar a ser más evidente. Es importante señalar que la falta de significancia estadística no implica ausencia de relación, sino que podría requerir más investigación para clarificar esta asociación.

Finalmente, respecto al tercer objetivo, se indica una relación positiva muy débil entre ambas variables. No obstante, esta relación no es estadísticamente significativa ($p=0,680$), lo que sugiere que no existe evidencia sólida para afirmar que el uso de videojuegos influya directamente en la atención selectiva de los estudiantes. Este hallazgo desafía algunas hipótesis previas sobre el impacto de los videojuegos en el proceso atencional.

En primera instancia, la atención selectiva, como lo señalan Kirby y Grimley (1992), es la habilidad para enfocar la atención en estímulos importantes mientras se descartan aquellos que son irrelevantes. A pesar de que investigaciones previas, como la de Escobar (2022), sugieren que el uso moderado de videojuegos puede mejorar algunas funciones atencionales, los hallazgos del estudio no muestran una relación significativa. Esto podría deberse a varios factores, como el tipo de videojuegos jugados por los

estudiantes, la duración del juego, o la naturaleza de las tareas que requieren atención selectiva en un entorno educativo. Es posible que los videojuegos, aunque desarrollen ciertas habilidades cognitivas, no tengan un impacto suficiente en la capacidad de filtrar estímulos distractores en contextos específicos como el escolar.

Por otro lado, la correlación positiva muy débil encontrada en este estudio podría indicar que algunos estudiantes experimentan ligeras mejoras en su atención selectiva a través de la exposición a videojuegos, como lo sugieren Martínez et al. (2023), quienes encontraron que jugadores frecuentes mostraban tiempos de reacción más rápidos y mejor rendimiento en tareas cognitivas. Sin embargo, este efecto parece no ser generalizable a todos los estudiantes de la muestra, lo que refuerza la idea de que el impacto de los videojuegos en la atención selectiva depende de variables adicionales, como la calidad del juego, el tiempo de exposición y las características individuales de los estudiantes.

Es importante considerar que la atención selectiva es una habilidad dinámica, influenciada por factores tanto internos como externos (Posner). En el entorno educativo, donde la atención selectiva es clave para el aprendizaje y la concentración en tareas específicas, es posible que la exposición a videojuegos no tenga un efecto tan marcado como en otros contextos donde los estímulos distractores son más pronunciados. Esto podría explicar por qué no se observó una correlación significativa en este estudio, dado que los entornos en los que los estudiantes utilizan videojuegos son diferentes a los ambientes académicos donde deben aplicar atención selectiva.

CONCLUSIONES

- Se identificó una correlación negativa moderada ($p = -0,217$) entre el uso de videojuegos y la atención general de los estudiantes, indicando que un incremento en el uso de videojuegos está asociado con una disminución en la capacidad de atención general.
- Se evidenció una correlación negativa significativa entre el uso de videojuegos y la atención dividida ($p = 0,000$), lo que sugiere que un mayor uso de videojuegos disminuye la capacidad de los alumnos para atender a múltiples tareas simultáneamente.
- Se identificó una relación negativa débil entre el uso de videojuegos y la atención sostenida ($p = -0,189$). Aunque el valor de significancia ($p = 0,052$) se aproxima al umbral establecido, no alcanza un nivel estrictamente estadísticamente significativo.
- No se identificó una correlación significativa entre el uso de videojuegos y la atención selectiva ($p = 0,041$; $p = 0,680$), lo que sugiere que el uso de videojuegos no tiene un impacto relevante en la capacidad de los alumnos para enfocarse en estímulos específicos mientras desatienden otros.

RECOMENDACIONES

- Para las instituciones educativas, se recomienda que integren programas de educación digital que no solo regulen el tiempo de exposición a videojuegos, sino que también promuevan un uso consciente de estas plataformas. Las autoridades escolares deben colaborar con psicólogos educativos para desarrollar talleres que aborden la influencia de los videojuegos en la concentración, con el objetivo de promover costumbres saludables en los alumnos. Asimismo, sería beneficioso explorar la posibilidad de utilizar videojuegos con fines educativos para canalizar su atractivo hacia el desarrollo de habilidades cognitivas.
- Se recomienda que los docentes incluyan actividades en el aula que fortalezcan la capacidad de los estudiantes para manejar tareas múltiples, lo cual puede ser potenciado con ejercicios específicos de atención dividida. Las autoridades educativas, junto con especialistas en tecnología educativa, podrían diseñar videojuegos pedagógicos que simulen entornos multitarea, ayudando a mejorar esta habilidad en los estudiantes. Además, los padres deben ser orientados sobre el balance adecuado entre ocio digital y actividades escolares para evitar un deterioro de las capacidades cognitivas.
- Se sugiere a las autoridades educativas implementar estrategias basadas en entrenamientos cognitivos que fomenten la habilidad de concentración prolongada en los alumnos, como el uso de técnicas de mindfulness o actividades que requieran alta concentración. Asimismo, sería pertinente para los investigadores profundizar en estudios longitudinales que analicen el uso de videojuegos en diferentes intervalos de tiempo para observar si el impacto se intensifica con una exposición continua.
- Se recomienda a los investigadores explorar cómo la combinación de videojuegos con otras actividades cognitivas podría beneficiar o perjudicar la atención selectiva. Para las instituciones educativas, es recomendable seguir desarrollando programas de estudio que incluyan herramientas

tecnológicas que puedan afinar estas habilidades, pero sin depender exclusivamente de ellas para el desarrollo cognitivo.

- Se recomienda que el programa de psicología del centro educativo desarrolle talleres educativos que sensibilicen a los estudiantes sobre el impacto que el uso prolongado de videojuegos puede tener en sus habilidades atencionales. La correlación negativa moderada entre el uso de videojuegos y la atención general sugiere que estos pueden afectar la capacidad de concentración sostenida, esencial para el rendimiento académico. Estos talleres deberían incluir estrategias para la autorregulación en el uso de videojuegos, como el establecimiento de límites de tiempo y la priorización de actividades que favorezcan la concentración y el enfoque académico.
- Además, se sugiere el desarrollo de programas que fortalezcan la atención dividida en los estudiantes, considerando que se halló una relación negativa significativa entre el uso de videojuegos y esta habilidad específica. El entrenamiento en técnicas de atención dividida podría incluir actividades que fomenten la capacidad de manejar múltiples estímulos o tareas de manera equilibrada, sin comprometer la concentración en los objetivos primarios.
- Se recomienda a los alumnos adoptar costumbres que reduzcan el tiempo invertido en videojuegos en momentos previos al estudio o en periodos de alta exigencia académica. Esto se debe a que se notó que el uso excesivo de videojuegos impacta principalmente en la atención fragmentada y, en menor grado, en la atención continua. Además, los alumnos pueden obtener beneficios de métodos de atención plena o "mindfulness", que pueden potenciar sus habilidades de concentración y promover una mayor resistencia ante las distracciones.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aarseth, E. (2007). Investigación sobre juegos: aproximaciones metodológicas al análisis de juegos. *Artnodes*, Vol 7. 4-14. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2576394.pdf>
- Martínez, L., Gimenes, M., y Lambert, E. (2023). Video games and board games: Effects of playing practice on cognition. *PLoS One*, 18(3), e0283654. <https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0283654>
- Valls, C., De Francisco, C., Vélez, M., y Caracuel, A. (2022). Visuospatial working memory and attention control make the difference between experts, regulars and non-players of the videogame League of Legends. *Frontiers in Human Neuroscience*, 16, 933331. <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fnhum.2022.933331/full>
- Chiorri, C., Soraci, P., y Ferrari, A. (2023). The role of mindfulness, mind Wandering, Attentional Control, and maladaptive personality traits in problematic Gaming Behavior. *Mindfulness*, 14(3), 648-670. <https://link.springer.com/article/10.1007/s12671-022-02066-4>
- Reinoso, M. (2020). *Uso de videojuegos y su relación con el nivel de atención en estudiantes de bachillerato del colegio militar Eloy Alfaro, de la Ciudad de Quito, en el año 2019*. [Tesis de grado, Universidad Tecnológica Indoamérica]. Repositorio institucional. <http://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/1958>
- Chiorri, C., Soraci, P., y Ferrari, A. (2023). The role of mindfulness, mind Wandering, Attentional Control, and maladaptive personality traits in problematic Gaming Behavior. *Mindfulness*, 14(3), 648-670.
- Smirni, D., Garufo, E., Di Falco, L., y Lavanco, G. (2021). The playing brain. The impact of video games on cognition and behavior in pediatric age at the time of lockdown: A systematic review. *Pediatric reports*, 13(3), 401-415. <https://www.mdpi.com/2036-7503/13/3/47>

- Valiente, C., Vázquez, A., y Martínez, M. (2024). Videojuegos, funcionamiento ejecutivo y atención plena: estudio exploratorio comparativo entre jugadores y no jugadores de League of Legends. *Behavioral Psychology/ Psicología Conductual*, 32(2), 403-420. <https://digiuv.villanueva.edu/handle/20.500.12766/649>
- Escobar, N. (2022). *Afectaciones de los videojuegos en la atención de los niños y adolescentes*. [Tesis de grado, Universidad Cooperativa de Colombia, Facultad de Ciencias Sociales, Psicología, Bogotá]. Repositorio institucional. <https://repository.ucc.edu.co/items/dd1c1fe0-3f9f-471d-ae39-70fd39d62035>
- Andrade A, y Moscoso J. (2019). *Prevalencia y factores asociados de la adicción a los videojuegos en adolescentes de la Unidad Educativa Particular “La Asunción”. Cuenca, 2018*. [Tesis pregrado, Universidad de Cuenca]. Repositorio Institucional.
- Ballesteros, S. (2014). La atención selectiva modula el procesamiento de la información y la memoria implícita. *Acción Psicológica*, 11. (1). 7 - 20. https://scielo.isciii.es/pdf/acp/v11n1/02_original2.pdf
- Bermúdez, A. (2023). *Vínculo entre la teoría de la autodeterminación y el aprendizaje significativo*. [Tesis de pregrado, Innova Teaching School]. Repositorio Institucional. <https://repositorio.its.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14360/15/V%c3%8dNCULO%20ENTRE%20LA%20TEOR%c3%8dA%20DE%20LA%20AUTODETERMINACI%c3%93N....pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Bocanegra, C. (2023). *Déficit de atención y comprensión lectora en los alumnos de una institución educativa, Trujillo 2023*. [Tesis de posgrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/139372/Bocanegra_GCL-SD.pdf?sequence=5&isAllowed=y
- Cano, C. (2022). *Atención y estilos de aprendizaje en estudiantes de secundaria de una institución educativa, Lima-2022*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/94419>

- Carrillo, P. y García, M. (2022). Consumo habitual de videojuegos y rendimiento académico en escolares de primaria. *Education in the knowledge society: EKS*.
<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/230668/Carrillo.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Casado, J. y Villa, J. (2020). Gaming como Método de Intervención en el Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad. *Revista Chilena De Terapia Ocupacional*, 20(2), 189–200. <https://doi.org/10.5354/0719-5346.2020.56561>
- Catota, B. (2019). los videojuegos y el rendimiento académico en estudiantes de octavo año de la unidad educativa “victoria vascones CUVI” del Cantón Latacunga provincia Cotopaxi. (Tesis pregrado, Universidad Técnica de Ambato). Repositorio Institucional.
<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/29513/1/TESIS%20FINAL%20-%20BYRON%20CATOTA.pdf>
- Celada, J. (1989). *Desórdenes Psíquicos: Pautas de evaluación y tratamiento*. Centro de Neuropsicología y Rehabilitación.
- Chamarro, A., Carbonell, X., Manresa, J., Muñoz, R. Ortega, R., López, M., Batalla, C. y Toran P. (2014). El Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV): Un instrumento para detectar el uso problemático de videojuegos en adolescentes españoles. *Adicciones*, 26(4), 303- 311.
<https://www.adicciones.es/index.php/adicciones/article/viewFile/31/31>
- Cholíz, M. y Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de Psicología*. 27. (2). 418 - 426.
<https://www.redalyc.org/pdf/167/16720051019.pdf>
- Corrales, Y. (2019). *Niveles de adicción a los videojuegos en estudiantes del primer semestre de la Facultad de Derecho de la Universidad Andina del Cusco, en la provincia de Canchis - periodo 2019*. [Tesis de pregrado, Universidad Inca Garcilaso de la Vega]. Repositorio Institucional. <http://repositorio.uigv.edu.pe/handle/20.500.11818/4473>

- Corcino, V. (2021). *Videojuegos, falta de atención y funcionamiento emocional en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal*. [Tesis de posgrado, Universidad Femenina del Sagrado Corazón]. Repositorio institucional. <https://repositorio.unife.edu.pe/repositorio/handle/20.500.11955/940>
- Cortez, D. (2020). Conductas agresivas como consecuencia del uso excesivo de videojuegos de acción en niños de 4to de primaria de un colegio particular de Lima. <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/6e545620-8a4a-4574-8988-4d9b4a069d6b/content>
- De La Cruz, P. R., & Castro, A. G. (2023). Uso problemático de videojuegos y rendimiento académico en una institución pública de Huancavelica. *Llimpi*, 3(2), 01-07. <https://revistas.unh.edu.pe/index.php/llimpi/article/view/275>
- Dolores, M. (2009). *La atención*. Ediciones Pirámide. <https://www.studocu.com/es/document/uned/psicologia-de-la-atencion/psicologia-de-la-atencion-todo-dolores-latorre/24360593>
- Fernández, A. (2021, 02 de septiembre). *China limita los videojuegos para niños y adolescentes*. lavanguardia.com. <https://www.lavanguardia.com/vida/junior-report/20210902/7693213/china-limita-videojuegos-ninos-adolescentes.html>
- Frasca, G. (2001). Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical
- Fortenbaugh, F. C., DeGutis, J., & Esterman, M. (2017). Recent theoretical, neural, and clinical advances in sustained attention research. *Annals of the New York Academy of Sciences*. 1396. (1), 70–91. <https://doi.org/10.1111/nyas.13318>
- Fundación de Ayuda contra la Drogadicción (FAD). (2023). *Videojuegos y Jóvenes*. https://fad.es/wp-content/uploads/2023/06/Dossier-de-prensa_2023-Videojuegos-y-jovenes.pdf

- García, B. (2009). *Videojuegos: medio de ocio, cultura popular y recurso didáctico para la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas escolares*. [Tesis Doctoral, Universidad Autónoma de Madrid]. Repositorio Institucional. https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/3722/25737_garcia_gigante_benjamin.pdf
- García, D. y Polaino, A. (1997). *Breve aproximación histórica al concepto de hiperactividad infantil*. Unión Editorial.
- García, J. (1997). *Psicología de la Atención*. Síntesis Psicológica.
- García-Ríos, C. A., & García-Ríos, V. E. (2020). Videojuegos para niños con trastorno por déficit de atención e hiperactividad. *Dominio de las Ciencias*, 6(2), 706-717.
- Gestión (13 de noviembre de 2021). *Gamers en Perú: el 69 % de la población consume videojuegos, según estudio*. Diario Gestión. <https://gestion.pe/tendencias/gamers-en-peru-crece-exponencialmente-el-consumo-de-videojuegos-este-ano-nndc-noticia/>
- Gil, A. (2007). *Los Videojuegos*. MEDIAactive, S.L.
- Gómez, E., Ostrosky, E. y García, P. (2003). Desarrollo de la atención, la memoria y los procesos inhibitorios: relación temporal con la maduración de la estructura y función cerebral. *Revista de Neurología*, 37 (6), 561-567. <http://cat.inist.fr/?aModele=afficheN&cpsidt=15215815>
- Gómez, M., Hysaj, K., y Niebur, E. (2016). Neural mechanisms of selective attention in the somatosensory system. *Journal of Neurophysiology*, 116. (3), 1218-1231. <https://journals.physiology.org/doi/pdf/10.1152/jn.00637.2015>
- González, B. y León A. (2013). Procesos cognitivos de la prescripción curricular a la praxis educativa. *Revista de Teoría y Didáctica de las Ciencias Sociales*. 19. 49 - 67. <https://www.redalyc.org/pdf/652/65232225004.pdf>
- Gozme, Y. Y Uracchahua, P. (2019). *Influencia de los videojuegos en el rendimiento académico de la institución educativa particular Eduardo*

- Francisco Forga de los estudiantes de tercero, cuarto y quinto de educación secundaria del distrito de Hunter, Arequipa.* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional San Agustín de Arequipa]. Repositorio Institucional. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/10307>
- Grahn, J., y Manly, T. (2012). Common neural recruitment across diverse sustained attention tasks. *PLoS ONE*. 7(11), e49556. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0049556>
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill.
- Huamán, P. & López, J. (2020). *Los juegos en línea Dota 2 y su consecuencia en el rendimiento académico de los estudiantes del tercer grado de secundaria de la institución educativa Divino Corazón De Jesús Del Distrito De Paucarpata De La Provincia De Arequipa Región Arequipa - 2019.* [Tesis Doctoral, Universidad Nacional De San Agustín]. Repositorio institucional. <https://repositorio.unsa.edu.pe/items/fd940fd7-6eb8-4e80-82eb-34ffa79816a3>
- Jurado, S. (2021). *Gamers en Perú: el 69 % de la población consume videojuegos, según estudio/ Entrevista por diario Gestión.* Diario Gestión.
- Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds.*
- Kahneman, D (1973) *Atención y Esfuerzo* Madrid. Cincel
- Kirby, E y Grimley L. (1992). *Trastorno por Déficit de Atención*. Limusa.
- López, D. (2022). *Adicción a los videojuegos.* menteamente.com. <https://www.menteamente.com/blog-salud-mental/adiccion-videojuegos>
- López, S. Rodríguez, J. Vidal, M. y Castro, M. (2021). Contribuciones y efectos de los videojuegos en atención a la diversidad. *Revista Colombiana de Educación*. 1(84). 1-25.

<https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/RCE/article/view/12742/10542>

Luria, A. (1988). *El Cerebro en acción* (5ta Ed.). Martínez Roca.

Malca, V. (2022). Influencia del uso de videojuegos en la conducta agresiva en escolares de una institución educativa privada de Chongoyape, 2021.

<https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/9892/Malca%20Calderon%20Vilma%20Medaly.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Matos, M. E. (2021). *Los videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de secundaria en tiempos de pandemia SJL, año 2021*. [Tesis de posgrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/67610>

Núñez, E.; Sanz, Y. y Ravina, R. Los videojuegos en la educación: Beneficios y perjuicios. *Revista electrónica Educare*. 24. (2). 240 - 257. <https://www.redalyc.org/journal/1941/194163269012/html/>

Papalia, D.; Wendkos, S. Y Duskin, R. (2010). *Desarrollo Humano* (11 ed.). McGraw-Hill.

Parasuraman, R., & Davies, D. R. (Eds.). (1984). *Varieties of attention*. Vol. 40. London: Academic Press.

Pawlowski, J. (2024). Atención sostenida y selectiva en personas universitarias: influencia de la edad y de la carrera en los datos normativos del Test D2. *Revista Caribeña de Investigación Educativa RECIE*, 8 (1). <https://revistas.isfodosu.edu.do/index.php/recie/article/view/625/471>

Pineda, D; Henao, G; Puerta, D; Mejía, S; Gómez, L; Miranda, M; Rossellí, M; Ardila, A; M. Retrespo; Murillo, L, y el grupo de investigación de la Fundación Universidad de Manizales (1999). Uso de un cuestionario breve para el diagnóstico de la deficiencia atencional. *Revista de Neurología* 28. (4), 365 – 371.

Portellano, J. (2005). *Introducción a la neuropsicología*. McGraw-Hill.

- Quispe, M. (2022). *Adicción a videojuegos y disfunción familiar en adolescentes de una institución educativa de Arequipa, 2022*. [Tesis pregrado, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. Repositorio Institucional.
<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12773/14561/MCquhama.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
<https://www.mdpi.com/1648-9144/56/5/221>
- Ramos, M. (2023). *Dificultades de atención y resolución de problemas de cantidad en estudiantes del V ciclo – nivel primario. Cusco, 2022*. [Tesis de posgrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/108546/Ramos_SM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Reátegui, N. y Sattler, C. (1999). *Metacognición. Estrategias para la construcción del conocimiento. (2º Edición)*. CEDUM.
- Reset, S. (2018). Relación entre la atención y el rendimiento escolar en niños y adolescentes. *Revista Costarricense de Psicología*. 40. (1). 03 - 22.
<https://www.redalyc.org/journal/4767/476768447002/html/>
- Restrepo, S. Arroyave, L. y Arboleda, W. (2019). El rendimiento escolar y el uso de videojuegos en estudiantes de básica secundaria del municipio de La Estrella- Antioquia. *Revista Educación*. 43(2).1-19.
<https://www.redalyc.org/journal/440/44058158011/html/>
- Rodríguez, T. (2023). *Emocionalidad en los videojuegos*. [Tesis de pregrado, Universidad de Chile]. Repositorio Institucional.
<https://repositorio.uchile.cl/xmlui/bitstream/handle/2250/196680/emocionalidad-en-los-videojuegos.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Rojas, K. (2020). *Efectos negativos del uso de videojuegos en los estudiantes del quinto grado de Educación Primaria de la IE Pamer Las Arenas- Piura, 2019*. [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/71577/Rojas_SKL-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Rosaria, M. Serra, N. Guilan, A. Simeone, S, Serracinto, F. Continisio, G. y Rea, T. (2020). *Medicina* 56(5).
- Rosselló, J. (1998). *Psicología de la Atención*. Pirámide.
- Rouse, R. (2001). *Game Design: Theory & Practice*. Plano.
- Rubenstein, J. (1982). *Principios de Psicología General*. Grijalbo.
- Sánchez-Yarmas, E. M. (2021). Adicción a internet, resiliencia y rendimiento escolar en adolescentes de Pucallpa. *Revista Psicológica Herediana*, 14(1), 1-11.
<https://revistas.upch.edu.pe/index.php/RPH/article/view/4028>
- Seisdodos, N. (2009). *Test de Atención d2*. Tea Ediciones
- SZYda, M. (2005). From visual simulation to virtual reality to games. *Computer USA*, 38(9), 25-32.

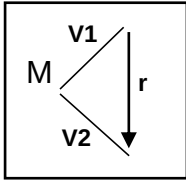
COMO CITAR ESTE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Malpartida Celis, N. (2025). *Uso de videojuegos y atención de estudiantes de la Institución Educativa N°32141 “Virgen Nuestra Señora De Las Mercedes”, Ayancocha - 2023* [Tesis de pregrado, Universidad de Huánuco]. Repositorio Institucional UDH. <http://...>

ANEXOS

ANEXO 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Problema General	Objetivo General	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Metodología
¿Qué relación existe entre el uso de videojuegos y la atención de los estudiantes de la Institución educativa N° 32141 “Virgen Nuestra Señora de las Mercedes” Ayancocha- Ambo - Huánuco?	Determinar la relación existente entre el uso de videojuegos y la atención de los estudiantes de la Institución educativa N°32141 “Virgen Nuestra Señora de las Mercedes” Ayancocha- Ambo – Huánuco.	Ha: Existe una relación significativa entre el uso de videojuegos y la atención en estudiantes de la Institución educativa N°32141 “Virgen Nuestra Señora de las Mercedes” Ayancocha- Ambo - Huánuco. H0: No existe una relación significativa entre el de uso de videojuegos y la atención en estudiantes de la Institución educativa N°32141 “Virgen Nuestra Señora de las Mercedes” Ayancocha- Ambo - Huánuco.	Atención	Atención dividida	ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN El enfoque de la investigación será CUANTITATIVO.
					NIVEL DE INVESTIGACIÓN El nivel de investigación a usar será de tipo CORRELACIONAL
				Atención sostenida	DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN El diseño de la investigación será NO EXPERIMENTAL, y transeccional.
					

Problemas Específicos	Objetivos Específicos	Hipótesis Específicas			
¿Qué relación existe entre el uso de videojuegos y la atención dividida de los estudiantes de la Institución educativa N°32141 “Virgen Nuestra Señora de las Mercedes” Ayancocha- Ambo - Huánuco?	Determinar la relación existente entre el uso de videojuegos y la atención dividida de los estudiantes de la Institución educativa N°32141 “Virgen Nuestra Señora de las Mercedes” Ayancocha- Ambo - Huánuco	Ha1: Existe una relación significativa entre el uso de videojuegos y la atención dividida de los estudiantes de la Institución educativa N°32141 “Virgen Nuestra Señora de las Mercedes” Ayancocha- Ambo - Huánuco. H01: No existe una relación significativa entre el uso de videojuegos y la atención dividida de los estudiantes de la Institución educativa N°32141 “Virgen Nuestra Señora de las Mercedes” Ayancocha- Ambo - Huánuco.	Atención selectiva	Donde: M = Muestra de investigación V1 = Atención V2 = Uso de videojuegos r = Relación entre las variables	POBLACIÓN La población estará constituida por 131 estudiantes de nivel secundaria de la Institución educativa N°32141 “Virgen Nuestra Señora de las Mercedes” Ayancocha- Ambo - Huánuco. MUESTRA La muestra se conforma 98 estudiantes. Muestreo probabilístico aleatorio simple
¿Qué relación existe entre el uso de videojuegos y la atención sostenida de los estudiantes de la Institución educativa N°32141 “Virgen Nuestra Señora de las Mercedes” Ayancocha- Ambo - Huánuco?	Determinar la relación existente entre el uso de videojuegos y la atención sostenida de los estudiantes de la Institución educativa N°32141 “Virgen Nuestra Señora de las Mercedes” Ayancocha- Ambo - Huánuco	Ha2: Existe una relación significativa entre el uso de videojuegos y la atención sostenida de los estudiantes de la Institución educativa N°32141 “Virgen Nuestra Señora de las Mercedes” Ayancocha- Ambo - Huánuco. H02: No existe una relación significativa entre el uso de videojuegos y la atención sostenida de los estudiantes de la Institución educativa N°32141 “Virgen	Uso de videojuegos	Uso nulo	

ANEXO 2

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

TEST DE PERCEPCIÓN DE DIFERENCIAS (CARAS)

PD	
PC	
PT	
GN	

Apellidos y Nombres..... Edad..... Sexo.....
V o M

Nivel: Grado: Categoría:

Centro de enseñanza..... Curso.....

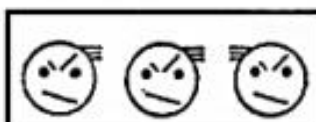
INSTRUCCIONES

Observe la siguiente fila de caras. Una de las caras es distinta a las caras. La cara que es distinta está marcada.



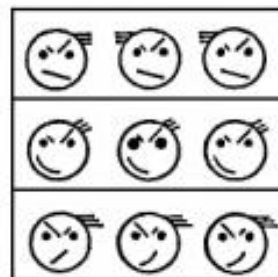
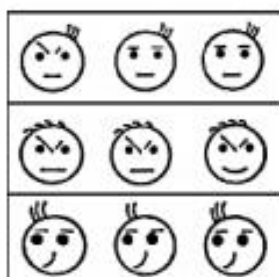
¿Ve Ud. El motivo por el cual la cara del medio está marcada? La boca es la parte distinta.

A continuación hay otra fila de caras. Mírelas y marque la que es diferente de las otras.



Deberá haber marcado la última cara.

A continuación encontrará otros dibujos parecidos para practicar. En cada fila de tres figuras marque la cara que es distinta de las otras.

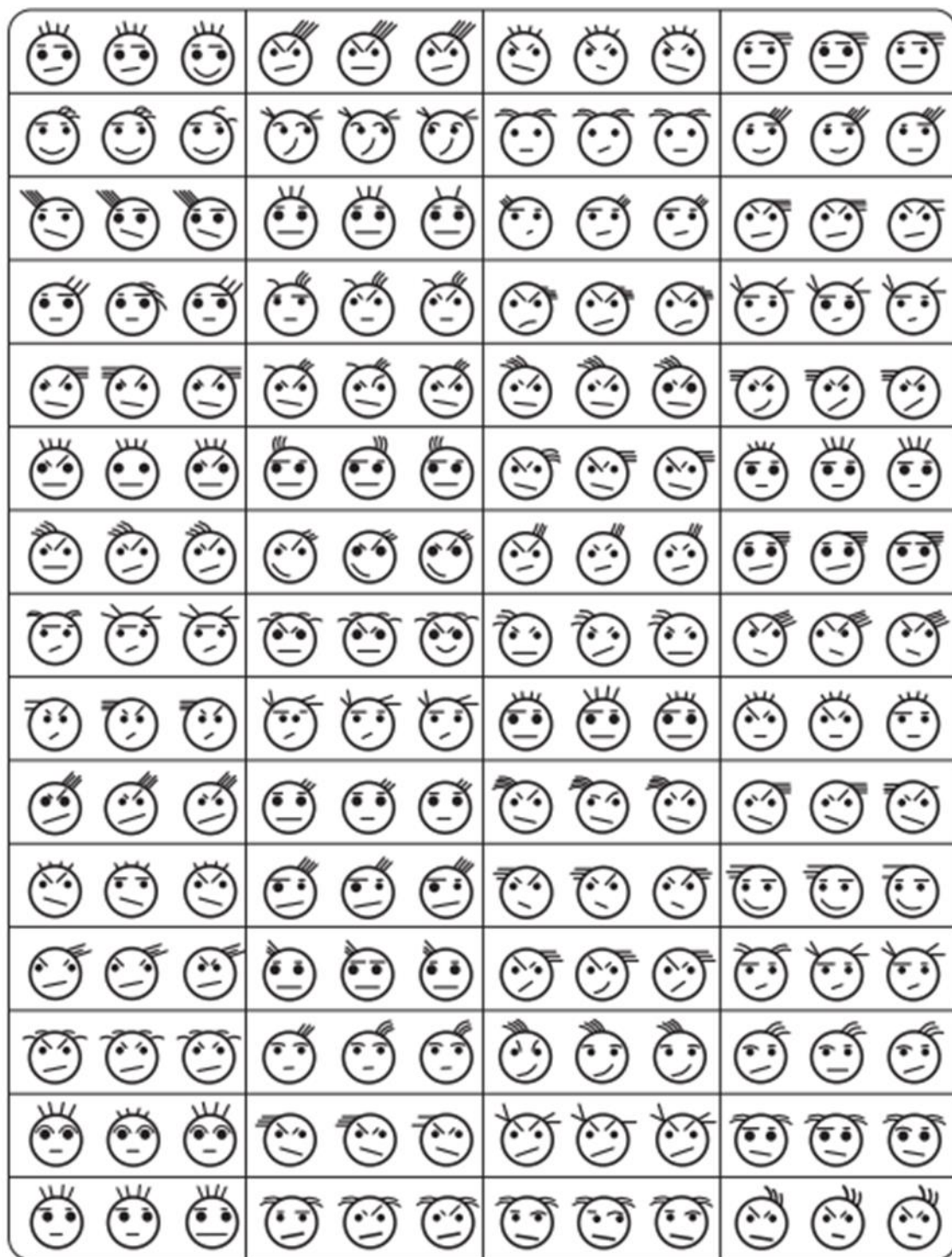


Cuando se le indique, vuelva la hoja y marque las restantes caras en misma forma. Trabaje rápidamente, pero trate de no cometer equivocaciones.

ESPERE LA SEÑAL DE COMIENZO

TEST DE CARAS

RECUERDE QUE DEBE MARCAR CON UNA CRUZ (X) LA CARA QUE ES DIFERENTE A LAS OTRAS DOS EN CADA GRUPO DE TRES CARAS.



Test de Uso de Videojuegos (TUV) (Chóliz y Marco, 2011)

Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes frases sobre el uso que haces de los videojuegos (tanto de videoconsola, con o de Pc). Toma como referencia la siguiente escala.

0	1	2	3	4
Totalmente en desacuerdo	Un poco en desacuerdo	Neutral	Un poco de acuerdo	Totalmente en desacuerdo

N.º	Ítems	0	1	2	3	4
1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé					
2	Si no me funciona la videoconsola o el Pc le pido prestada una a familiares o amigos					
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego					
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos					
5	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas.					
6	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer					
7	Me irrita/enoja cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC					
8	Ya no es suficiente para mi jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé					
9	Dedico menos tiempo hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato					
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc. en los videojuegos					
11	Si no me funciona un videojuegos, busco rápidamente otro para poder jugar					
12	Creo que juego demasiado a los videojuegos					
13	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir algún sitio					
14	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos					

Indica con qué frecuencia te ocurren los hechos que aparecen a continuación, tomando como criterio la siguiente escala.

0	1	2	3	4
Totalmente en desacuerdo	Un poco en desacuerdo	Neutral	Un poco de acuerdo	Totalmente en desacuerdo

N.º	Ítems	0	1	2	3	4
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego					
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas					
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el Pc					
18	Cuando estoy aburrido me pongo a jugar videojuegos					
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con mis videojuegos					
20	En cuanto tengo un poco de tiempo, aunque sea solo un poco me pongo a jugar un videojuego.					
21	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo					
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos					
23	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar					
24	Incluso cuando estoy haciendo tareas pienso en mis videojuegos					
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.					

Apel
Nivel
Cent

Cuan
rápid

[illegible]

TEST DE USO DE VIDEOJUEGOS (TUV) (CHÓLIZ Y MARCO, 2011)

Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes frases sobre el uso que haces de los videojuegos (tanto de videoconsola, con o de Pc). Toma como referencia la siguiente escala.

0	1	2	3	4
Totalmente en desacuerdo.	Un poco en desacuerdo.	Neutral.	Un poco de acuerdo.	Totalmente de acuerdo.

Nº	ÍTEM	0	1	2	3	4
1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé	X				
2	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigos.		X			
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.	X				
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.				X	
5	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos, incluso cuando estoy haciendo otras cosas.	X				
6	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer.		X			
7	Me irrita/enoja cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC.				X	
8	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes cuando comencé.		X			
9	Dedico menos tiempo en hacer otras actividades porque los videojuegos me ocupan bastante rato.	X				
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc, en los videojuegos.		X			
11	Si no me funciona un videojuego, busco rápidamente otro para poder jugar.	X				
12	Creo que juego demasiado.	X				
13	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún lugar.	X	X			
14	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos.		X			

Indica con qué frecuencia te ocurren los hechos que aparecen a continuación, tomando como criterio la siguiente escala.

0	1	2	3	4
Totalmente acuerdo.	Un poco en desacuerdo.	Neutral.	Un poco de acuerdo.	Totalmente en desacuerdo.

Nº	ÍTEMS	0	1	2	3	4
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.	X				X
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.					X
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o PC.					X
18	Cuando estoy aburrido me pongo a jugar videojuegos.		X			
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con mis videojuegos hasta altas horas.					X
20	En cuanto tengo un poco de tiempo, aunque sea solo un poco me pongo a jugar un videojuego.					X
21	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo.	X				
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme a jugar con mis videojuegos.					X
23	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar.					X
24	Incluso cuando estoy haciendo tareas pienso en mis videojuegos.					X
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.					X

**TEST DE PERCEPCIÓN DE DIFERENCIAS
(CARAS)**

PD	
PC	
PT	
GN	

Apellidos y Nombres: Perick Valentino Dervu cabrea Edad: 14 Sexo: M
 Nivel: segunda Grado: 2 Categoría: U
 Centro de enseñanza: Virgen nuestra señora de los mercedes Curso: est

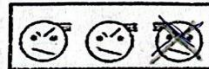
INSTRUCCIONES

- Observe la siguiente fila de caras.
- Una de las caras es distinta a las demás.
- La cara que es distinta está marcada.

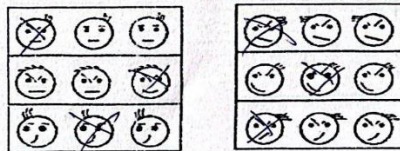


· ¿Ve usted el motivo por el cual la cara del medio está marcada? La boca es la parte distinta

- A continuación hay otra fila de caras.
- Mírelas y marca la que es diferente a las demás.



- Deberá haber marcado la última cara.
- A continuación encontrará otros dibujos parecidos para practicar.
- En cada fila de tres figuras, marque la cara que es distinta a las otras.



Cuando se le indique vuelva a la parte principal y marque las caras restantes de la misma manera, trabaje rápidamente, pero trate de no cometer equivocaciones.

ESPERE LA SEÑAL DE COMIENZO

TEST DE CARAS

RECUERDE QUE DEBEMOS MARCAR CON UNA EQUIS (X) LA CARA QUE ES DIFERENTE A LAS OTRAS.

												2	0
												2	0
												2	0
												2	0
												2	0
												2	0
												2	0
												2	0
												2	0
												1	1
												2	0
												1	0
												1	0
												0	0
												1	0
												1	0

TEST DE USO DE VIDEOJUEGOS (TUV) (CHÓLIZ Y MARCO, 2011)

Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes frases sobre el uso que haces de los videojuegos (tanto de videoconsola, con o de Pc). Toma como referencia la siguiente escala.

0	1	2	3	4
Totalmente en desacuerdo.	Un poco en desacuerdo.	Neutral.	Un poco de acuerdo.	Totalmente de acuerdo.

Nº	ÍTEM	0	1	2	3	4
1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé	X				
2	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigos.			X		
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego	X				
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.	X				
5	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos, incluso cuando estoy haciendo otras cosas.	X				
6	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer.		X			
7	Me irrita/enoja cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC.		X			
8	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes cuando comencé.	X				
9	Dedico menos tiempo en hacer otras actividades porque los videojuegos me ocupan bastante rato.		X			
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc, en los videojuegos.	X				
11	Si no me funciona un videojuego, busco rápidamente otro para poder jugar.	X				
12	Creo que juego demasiado.	X				
13	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún lugar.		X			
14	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos.	X				

Indica con qué frecuencia te ocurren los hechos que aparecen a continuación, tomando como criterio la siguiente escala.

0	1	2	3	4
Totalmente acuerdo.	Un poco en desacuerdo.	Neutral.	Un poco de acuerdo.	Totalmente en desacuerdo.

Nº	ÍTEMS	0	1	2	3	4
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.					X
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.					X
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o PC.					X
18	Cuando estoy aburrido me pongo a jugar videojuegos.			X		
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con mis videojuegos hasta altas horas.			X		
20	En cuanto tengo un poco de tiempo, aunque sea solo un poco me pongo a jugar un videojuego.			X		
21	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo.			X		
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme a jugar con mis videojuegos.					X
23	He mentado a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar.					X
24	Incluso cuando estoy haciendo tareas pienso en mis videojuegos.				X	
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.			X		

**TEST DE PERCEPCIÓN DE DIFERENCIAS
(CARAS)**

PD	
PC	
PT	
GN	

Apellidos y Nombres: Fidel Lucas Ruiz Saldívar Edad: Sexo:
 Nivel: Grado: 2.º de Secundaria Categoría:
 Centro de enseñanza: Curso:

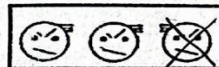
INSTRUCCIONES

- Observe la siguiente fila de caras.
- Una de las caras es distinta a las demás.
- La cara que es distinta está marcada.

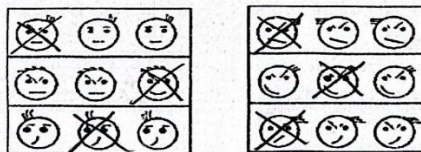


- ¿Ve usted el motivo por el cual la cara del medio está marcada? La boca es la parte distinta

- A continuación hay otra fila de caras.
- Mírelas y marca la que es diferente a las demás.



- Deberá haber marcado la última cara.
- A continuación encontrará otros dibujos parecidos para practicar.
- En cada fila de tres figuras, marque la cara que es distinta a las otras.



Cuando se le indique vuelva a la parte principal y marque las caras restantes de la misma manera, trabaje rápidamente, pero trate de no cometer equivocaciones.

ESPERE LA SEÑAL DE COMIENZO

TEST DE CARAS

RECUERDE QUE DEBEMOS MARCAR CON UNA EQUIS (X) LA CARA QUE ES DIFERENTE A LAS OTRAS.

									4	0
									3	1
									4	0
									3	1
									3	1
									4	0
									4	0
									3	1
									4	0
									4	0
									3	1
									4	0
									2	2
									3	1
									4	0
									2	2
									3	1
									3	1

TEST DE USO DE VIDEOJUEGOS (TUV) (CHÓLIZ Y MARCO, 2011)

Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes frases sobre el uso que haces de los videojuegos (tanto de videoconsola, con o de Pc). Toma como referencia la siguiente escala.

0	1	2	3	4
Totalmente en desacuerdo.	Un poco en desacuerdo.	Neutral.	Un poco de acuerdo.	Totalmente de acuerdo.

Nº	ÍTEMS	0	1	2	3	4
1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé			X		
2	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigos.	X				
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.	X				
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.		X			
5	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos, incluso cuando estoy haciendo otras cosas.		X			
6	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer.			X		
7	Me irrita/enoja cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC.				X	
8	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes cuando comencé.	X		X		
9	Dedico menos tiempo en hacer otras actividades porque los videojuegos me ocupan bastante rato.	X				
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc, en los videojuegos.	X				
11	Si no me funciona un videojuego, busco rápidamente otro para poder jugar.				X	
12	Creo que juego demasiado.			X		
13	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún lugar.		X			
14	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos.	X				

Indica con qué frecuencia te ocurren los hechos que aparecen a continuación, tomando como criterio la siguiente escala.

0	1	2	3	4
Totalmente acuerdo.	Un poco en desacuerdo.	Neutral.	Un poco de acuerdo.	Totalmente en desacuerdo.

Nº	ÍTEMS	0	1	2	3	4
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.				X	
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.					X
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o PC.					X
18	Cuando estoy aburrido me pongo a jugar videojuegos.			X		
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con mis videojuegos hasta altas horas.		X			
20	En cuanto tengo un poco de tiempo, aunque sea solo un poco me pongo a jugar un videojuego.					X
21	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo.		X			
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme a jugar con mis videojuegos.					X
23	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar.		X			
24	Incluso cuando estoy haciendo tareas pienso en mis videojuegos.					X
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.					X

TEST DE PERCEPCIÓN DE DIFERENCIAS (CARAS)

PD	
PC	
PT	
GN	

Apellidos y Nombres: Rafael Yasmín Flores Heza Edad: Sexo:
 Nivel: Grado: 2 de Secundaria Categoría:
 Centro de enseñanza: Curso:

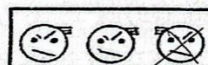
INSTRUCCIONES

- Observe la siguiente fila de caras.
- Una de las caras es distinta a las demás.
- La cara que es distinta está marcada.

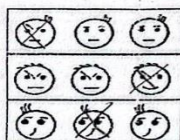


- ¿Ve usted el motivo por el cual la cara del medio está marcada? La boca es la parte distinta

- A continuación hay otra fila de caras.
- Mírelas y marca la que es diferente a las demás.



- Deberá haber marcado la última cara.
- A continuación encontrará otros dibujos parecidos para practicar.
- En cada fila de tres figuras, marque la cara que es distinta a las otras.



Cuando se le indique vuelva a la parte principal y marque las caras restantes de la misma manera, trabaje rápidamente, pero trate de no cometer equivocaciones.

ESPERE LA SEÑAL DE COMIENZO

TEST DE CARAS

RECUERDE QUE DEBEMOS MARCAR CON UNA EQUIS (X) LA CARA QUE ES DIFERENTE A LAS OTRAS.

											2	0
											2	0
											2	0
											3	0
											2	0
											2	1
											3	1
											4	0
											1	2
											1	1
											3	0
											1	2
											0	1
											1	1
											2	1

TEST DE USO DE VIDEOJUEGOS (TUV) (CHÓLIZ Y MARCO, 2011)

Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes frases sobre el uso que haces de los videojuegos (tanto de videoconsola, con o de Pc). Toma como referencia la siguiente escala.

0	1	2	3	4
Totalmente en desacuerdo.	Un poco en desacuerdo.	Neutral.	Un poco de acuerdo.	Totalmente de acuerdo.

Nº	ÍTEMS	0	1	2	3	4
1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé			X		
2	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigos.	X				
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.	X				
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.				X	
5	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos, incluso cuando estoy haciendo otras cosas.	X				
6	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer.		X			
7	Me irrita/enoja cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC.			X		
8	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes cuando comencé.			X		
9	Dedico menos tiempo en hacer otras actividades porque los videojuegos me ocupan bastante rato.		X			
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc, en los videojuegos.			X		
11	Si no me funciona un videojuego, busco rápidamente otro para poder jugar.	X				
12	Creo que juego demasiado.			X		
13	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún lugar.		X			
14	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos.	X				

Indica con qué frecuencia te ocurren los hechos que aparecen a continuación, tomando como criterio la siguiente escala.

0	1	2	3	4
Totalmente acuerdo.	Un poco en desacuerdo.	Neutral.	Un poco de acuerdo.	Totalmente en desacuerdo.

Nº	ÍTEM	0	1	2	3	4
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.					X
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.			X		
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o PC.			X		
18	Cuando estoy aburrido me pongo a jugar videojuegos.			X		
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con mis videojuegos hasta altas horas.				X	
20	En cuanto tengo un poco de tiempo, aunque sea solo un poco me pongo a jugar un videojuego.				X	
21	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo.			X		
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme a jugar con mis videojuegos.					X
23	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar.			X		
24	Incluso cuando estoy haciendo tareas pienso en mis videojuegos.					X
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.			X		

**TEST DE PERCEPCIÓN DE DIFERENCIAS
(CARAS)**

PD	
PC	
PT	
GN	

Apellidos y Nombres: Capcha Fretel Jimena sheyla Edad: Sexo:
 Nivel: Grado: 2do Categoría:
 Centro de enseñanza: Curso:

INSTRUCCIONES

- Observe la siguiente fila de caras.
- Una de las caras es distinta a las demás.
- La cara que es distinta está marcada.

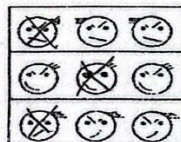
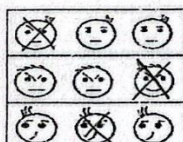


· ¿Ve usted el motivo por el cual la cara del medio está marcada? La boca es la parte distinta

- A continuación hay otra fila de caras.
- Mírelas y marca la que es diferente a las demás.



- Deberá haber marcado la última cara.
- A continuación encontrará otros dibujos parecidos para practicar.
- En cada fila de tres figuras, marque la cara que es distinta a las otras.



Cuando se le indique vuelva a la parte principal y marque las caras restantes de la misma manera, trabaje rápidamente, pero trate de no cometer equivocaciones.

ESPERE LA SEÑAL DE COMIENZO

TEST DE CARAS

RECUERDE QUE DEBEMOS MARCAR CON UNA EQUIS (X) LA CARA QUE ES DIFERENTE A LAS OTRAS.

C Z

										2	1
										2	0
										2	0
										2	0
										2	0
										2	0
										2	0
										2	0
										3	0
										1	2
										1	1
										3	0
										2	1
										3	0
										3	0
										4	0

TEST DE USO DE VIDEOJUEGOS (TUV) (CHÓLIZ Y MARCO, 2011)

Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes frases sobre el uso que haces de los videojuegos (tanto de videoconsola, con o de Pc). Toma como referencia la siguiente escala.

0	1	2	3	4
Totalmente en desacuerdo.	Un poco en desacuerdo.	Neutral.	Un poco de acuerdo.	Totalmente de acuerdo.

Nº	ÍTEM	0	1	2	3	4
1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé			X		
2	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigos.		X			
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.	X				
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.			X		
5	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos, incluso cuando estoy haciendo otras cosas.		X			
6	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer.			X		
7	Me irrita/enoja cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC.	X				
8	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes cuando comencé.		X			
9	Dedico menos tiempo en hacer otras actividades porque los videojuegos me ocupan bastante rato.			X		
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc, en los videojuegos.	X				
11	Si no me funciona un videojuego, busco rápidamente otro para poder jugar.		X			
12	Creo que juego demasiado.			X		
13	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún lugar.			X		
14	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos.				X	

Indica con qué frecuencia te ocurren los hechos que aparecen a continuación, tomando como criterio la siguiente escala.

0	1	2	3	4
Totalmente acuerdo.	Un poco en desacuerdo.	Neutral.	Un poco de acuerdo.	Totalmente en desacuerdo.

Nº	ÍTEMS	0	1	2	3	4
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.		X			
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.			X		
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o PC.			X		
18	Cuando estoy aburrido me pongo a jugar videojuegos.				X	
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con mis videojuegos hasta altas horas.			X		
20	En cuanto tengo un poco de tiempo, aunque sea solo un poco me pongo a jugar un videojuego.	X				
21	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo.		X			
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme a jugar con mis videojuegos.			X		
23	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar.				X	
24	Incluso cuando estoy haciendo tareas pienso en mis videojuegos.	X				
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.				X	

ANEXO 3

PLAN DE APLICACIÓN

Aspecto	Descripción
Población y muestra	Estudiantes de nivel secundario de la I.E. N°32141 "Virgen Nuestra Señora de las Mercedes", Huánuco. Muestra compuesta por 106 alumnos seleccionados mediante muestreo probabilístico aleatorio simple.
Instrumentos	- Test de Percepción de Diferencias (CARAS) - Test de Uso de Videojuegos
Responsable de aplicación	Investigadora principal del estudio.
Fecha de aplicación	Del 2 al 6 de septiembre de 2024.
Objetivo de la aplicación	Evaluar las capacidades atencionales (mediante el Test de Percepción de Diferencias) y el uso de videojuegos (mediante el Test de Uso de Videojuegos) en la población estudiada.
Procedimiento	La investigadora explicó las instrucciones detalladamente a cada participante y supervisó el proceso para asegurar el cumplimiento de las indicaciones, minimizando interferencias y distracciones externas.
Entorno de aplicación	Ambiente controlado en el aula, con condiciones que favorecieran la concentración de los estudiantes, libre de interrupciones y bajo supervisión continua de la investigadora.
Duración estimada por alumno	Aproximadamente 20-30 minutos por cada estudiante para completar ambos instrumentos, dependiendo de su ritmo de respuesta.
Consideraciones éticas	Los padres de los estudiantes fueron informados sobre la confidencialidad de sus respuestas y el propósito exclusivamente investigativo del estudio, asegurando su consentimiento voluntario y el anonimato de los resultados.

ANEXO 4

CONSENTIMIENTO INFORMADO



UNIVERSIDAD DE HUANUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
PROGRAMA ACADÉMICO DE PSICOLOGÍA



CONSENTIMIENTO INFORMADO

Tras haber sido debidamente informado/a sobre los objetivos, procedimientos y riesgos asociados a la participación de mi menor hijo en la investigación denominada "USO DE VIDEOJUEGOS Y ATENCIÓN DE ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32141 "VIRGEN NUESTRA SEÑORA DE LAS MERCEDES", AYANCOCHA - 2023", otorgo mi consentimiento para que mi menor hijo/a participe voluntariamente en el estudio llevado a cabo por la investigadora responsable.

Se me ha notificado que la participación de mi menor hijo/a es totalmente libre y voluntaria, y que después de iniciada puede rehusarse a responder cualquier pregunta o decidir suspender la participación de mi menor hijo/a en cualquier momento, sin que ello ocasione ningún perjuicio. Asimismo, se me ha informado que las respuestas de mi menor hijo/a las preguntas y aportaciones serán absolutamente confidenciales y que la información recogida será manejada solo por el equipo de profesionales involucrados/as en la investigación; y se me ha informado que se resguardará la identidad de mi mejor hijo/a en la obtención, elaboración y divulgación del material producido.

Entiendo que los resultados de la investigación me serán proporcionados si los solicito y que todas las preguntas acerca del estudio o sobre los derechos a participar en el mismo me serán respondidas.



Huancayo, 02 de setiembre de 2024.

Apellidos y nombres del participante:

Diana García, Víctor Hugo.

DNI:

09152053.

1. Responsable de la Investigación:

Apellidos y nombres: Malpartida Celis, Norka Iris



UNIVERSIDAD DE HUANUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
PROGRAMA ACADÉMICO DE PSICOLOGÍA



CONSENTIMIENTO INFORMADO

Tras haber sido debidamente informado/a sobre los objetivos, procedimientos y riesgos asociados a la participación de mi menor hijo en la investigación denominada "USO DE VIDEOJUEGOS Y ATENCIÓN DE ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32141 "VIRGEN NUESTRA SEÑORA DE LAS MERCEDES", AYANCOCHA - 2023", otorgo mi consentimiento para que mi menor hijo/a participe voluntariamente en el estudio llevado a cabo por la investigadora responsable.

Se me ha notificado que la participación de mi menor hijo/a es totalmente libre y voluntaria, y que después de iniciada puede rehusarse a responder cualquier pregunta o decidir suspender la participación de mi menor hijo/a en cualquier momento, sin que ello ocasione ningún perjuicio. Asimismo, se me ha informado que las respuestas de mi menor hijo/a las preguntas y aportaciones serán absolutamente confidenciales y que la información recogida será manejada solo por el equipo de profesionales involucrados/as en la investigación; y se me ha informado que se resguardará la identidad de mi menor hijo/a en la obtención, elaboración y divulgación del material producido.

Entiendo que los resultados de la investigación me serán proporcionados si los solicito y que todas las preguntas acerca del estudio o sobre los derechos a participar en el mismo me serán respondidas.



Huancayo, 02 de setiembre de 2024.

Apellidos y nombres del participante:

Edy Elena del Castillo Veloz

DNI:

7003 7462

1. Responsable de la Investigación:

Apellidos y nombres: Malpartida Celis, Norka Iris



UNIVERSIDAD DE HUANUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
PROGRAMA ACADÉMICO DE PSICOLOGÍA



CONSENTIMIENTO INFORMADO

Tras haber sido debidamente informado/a sobre los objetivos, procedimientos y riesgos asociados a la participación de mi menor hijo en la investigación denominada "USO DE VIDEOJUEGOS Y ATENCIÓN DE ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32141 "VIRGEN NUESTRA SEÑORA DE LAS MERCEDES", AYANCOCHA - 2023", otorgo mi consentimiento para que mi menor hijo/a participe voluntariamente en el estudio llevado a cabo por la investigadora responsable.

Se me ha notificado que la participación de mi menor hijo/a es totalmente libre y voluntaria, y que después de iniciada puede rehusarse a responder cualquier pregunta o decidir suspender la participación de mi menor hijo/a en cualquier momento, sin que ello ocasione ningún perjuicio. Asimismo, se me ha informado que las respuestas de mi menor hijo/a las preguntas y aportaciones serán absolutamente confidenciales y que la información recogida será manejada solo por el equipo de profesionales involucrados/as en la investigación; y se me ha informado que se resguardará la identidad de mi mejor hijo/a en la obtención, elaboración y divulgación del material producido.

Entiendo que los resultados de la investigación me serán proporcionados si los solicito y que todas las preguntas acerca del estudio o sobre los derechos a participar en el mismo me serán respondidas.



Huancayo, 02 de setiembre de 2024.

Apellidos y nombres del participante:

Takara Sonán, Lily Elise

DNI:

20057735.

1. Responsable de la Investigación:

Apellidos y nombres: Malpartida Celis, Norka Iris



UNIVERSIDAD DE HUANUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
PROGRAMA ACADÉMICO DE PSICOLOGÍA



CONSENTIMIENTO INFORMADO

Tras haber sido debidamente informado/a sobre los objetivos, procedimientos y riesgos asociados a la participación de mi menor hijo en la investigación denominada "USO DE VIDEOJUEGOS Y ATENCIÓN DE ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32141 "VIRGEN NUESTRA SEÑORA DE LAS MERCEDES", AYANCOCHA - 2023", otorgo mi consentimiento para que mi menor hijo/a participe voluntariamente en el estudio llevado a cabo por la investigadora responsable.

Se me ha notificado que la participación de mi menor hijo/a es totalmente libre y voluntaria, y que después de iniciada puede rehusarse a responder cualquier pregunta o decidir suspender la participación de mi menor hijo/a en cualquier momento, sin que ello ocasione ningún perjuicio. Asimismo, se me ha informado que las respuestas de mi menor hijo/a las preguntas y aportaciones serán absolutamente confidenciales y que la información recogida será manejada solo por el equipo de profesionales involucrados/as en la investigación; y se me ha informado que se resguardará la identidad de mi mejor hijo/a en la obtención, elaboración y divulgación del material producido.

Entiendo que los resultados de la investigación me serán proporcionados si los solicito y que todas las preguntas acerca del estudio o sobre los derechos a participar en el mismo me serán respondidas.



Huancayo, 02 de setiembre de 2024.

Apellidos y nombres del participante:

Rita Poma Soto

DNI:

19923922.

1. Responsable de la Investigación:

Apellidos y nombres: Malpartida Celis, Norka Iris



UNIVERSIDAD DE HUANUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
PROGRAMA ACADÉMICO DE PSICOLOGÍA



CONSENTIMIENTO INFORMADO

Tras haber sido debidamente informado/a sobre los objetivos, procedimientos y riesgos asociados a la participación de mi menor hijo en la investigación denominada "USO DE VIDEOJUEGOS Y ATENCIÓN DE ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32141 "VIRGEN NUESTRA SEÑORA DE LAS MERCEDES", AYANCOCHA - 2023", otorgo mi consentimiento para que mi menor hijo/a participe voluntariamente en el estudio llevado a cabo por la investigadora responsable.

Se me ha notificado que la participación de mi menor hijo/a es totalmente libre y voluntaria, y que después de iniciada puede rehusarse a responder cualquier pregunta o decidir suspender la participación de mi menor hijo/a en cualquier momento, sin que ello ocasione ningún perjuicio. Asimismo, se me ha informado que las respuestas de mi menor hijo/a las preguntas y aportaciones serán absolutamente confidenciales y que la información recogida será manejada solo por el equipo de profesionales involucrados/as en la investigación; y se me ha informado que se resguardará la identidad de mi mejor hijo/a en la obtención, elaboración y divulgación del material producido.

Entiendo que los resultados de la investigación me serán proporcionados si los solicito y que todas las preguntas acerca del estudio o sobre los derechos a participar en el mismo me serán respondidas.



Huancayo, 02 de setiembre de 2024.

Apellidos y nombres del participante:

Otto Cervantes Chaparro.

DNI:

19838487

1. Responsable de la Investigación:

Apellidos y nombres: Malpartida Celis, Norka Iris

ANEXO 5

**SOLICITUD PARA LA APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS A LA
INSTITUCIÓN INVESTIGADA**

"Año del Bicentenario de la consolidación de nuestra Independencia y de la
conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

SOLICITO: Permiso para la aplicación de instrumentos psicológicos a los estudiantes del primer año al quinto año del nivel secundaria los días 28 y 29 del presente mes.

Sr. Lic. Juan David Sanchez Lòpez

Director de la I.E. N° 32141 Virgen Nuestra Señora de las Mercedes.

Yo Norka Iris Malpartida Celis, identificado con DNI 76956807, egresada de la Universidad de Huánuco. Ante Ud. respetosamente me presento y expongo lo siguiente:

Que habiendo egresado del programa académico de psicología y siendo requisito indispensable la elaboración y sustentación de una tesis para obtener el grado profesional de licenciado, solicito a usted permiso para la aplicación de los instrumentos de recolección de información, que serán administrados a los estudiantes de su digna institución educativa en un tiempo aproximado de 30 minutos por grado, cabe indicar que los datos obtenidos serán anónimos y estrictamente usados con fines de investigación, el estudio lleva por título **Uso de videojuegos y atención de estudiantes de la institución educativa N° 32141 "Virgen Nuestra Señora de las Mercedes" Ayancocha- 2023.**

Por lo expuesto

Ruego a usted acceder nuestra solicitud.



20-08-24

Ayancocha 20 de agosto del 2024



Norka Iris Malpartida Celis

DNI N° 76956807

ANEXO 6

OFICIO DE ACEPTACIÓN DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA



"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

DIRECTOR DE LA I.E N°32141 VIRGEN NUESTRA SEÑORA DE LAS MERCEDES

Lic. Juan David Sanchez Lopez.

AUTORIZA:

A la persona Norka Iris Malpartida Celis con DNI ° 76956807, Bachiller de la Facultad de psicología de la Universidad de Huánuco, quien están desarrollando la investigación titulada "USO DE VIDEOJUEGOS Y ATENCIÓN DE ESTUDIANTES DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N°32141 'VIRGEN NUESTRA SEÑORA DE LAS MERCEDES', AYANCOCHA - 2023", para que pueda utilizar el nombre de la institución y aplique los instrumentos al área correspondiente, se les otorga el permiso necesario, brindándoles las facilidades del caso.

Ayancocha, 23 de mayo del 2024

Atentamente;

Lic. Juan David Sanchez Lopez.



ANEXO 7
EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS DE LA APLICACIÓN DE
INSTRUMENTOS



