



U N I V E R S I D A D  
**AUTONOMA**  
D E I C A

RESOLUCIÓN N° 136-2006-CONAFU

RESOLUCIÓN N° 432-2014-CONAFU

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ICA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

PROGRAMA ACADÉMICO DE PSICOLOGÍA

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

**“EL ESTILO DE CRIANZA INDULGENTE Y LA ADICCIÓN A LOS  
VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DEL 5º Y 6º GRADO DE PRIMARIA DE  
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “SEBASTIÁN BARRANCA” N° 23001 – AV.  
AMÉRICA N° 115 – CHINCHA ALTA, DURANTE EL AÑO 2019”**

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Calidad de Vida y Resiliencia

PRESENTADO POR:

Chávez Moquillaza, Miguel Ángel

Saravia Sánchez, Ulises Edmundo

Trabajo de investigación para optar el grado académico de Licenciado en  
Psicología

ASESOR:

DR. TASAYCO JALA ABEL ALEJANDRO

**Código Orcid: N° 0000-0002-3993-1713**

CHINCHA – Ica – Perú

2019

## **DEDICATORIA**

A nuestras familias y personas especiales que de alguna manera estuvieron con nosotros apoyándonos en todo momento; y en especial a nuestros padres quienes son nuestra motivación día a día.

## **AGRADECIMIENTO**

A nuestros familiares y maestros por el apoyo constante y fuerzas para culminar nuestra carrera profesional.

## RESUMEN

El objetivo de la presente investigación titulada El estilo de crianza indulgente y la adicción a los videojuegos en estudiantes del 5º Y 6º grado de primaria de la I.E. "SEBASTIÁN BARRANCA N° 23001 – Av. América N° 115 – Chincha Alta, durante el año 2019 fue determinar la relación entre el estilo de crianza indulgente y la adicción a los videojuegos, la muestra estuvo constituida por 135 alumnos entre hombres y mujeres; sus edades estuvieron comprendidas desde 11 años a más, a quienes se les aplicó los instrumentos Test HAMM1ST por Hugo Aquiles Mendoza Mezarina y la Escala de Estilo de Crianza de Steinberg. El tipo de estudio es básica, de nivel correlacional y de diseño descriptiva; y para determinar los resultados se empleó el coeficiente de correlación de Spearman; obteniendo para el estilo de crianza indulgente, a través de su componente Compromiso un Rho de Spearman =  $-.175$ ,  $\alpha = .402$  (No Significativo). En cuanto a su componente Control conductual se obtiene un Rho de Spearman =  $.134$ ,  $\alpha = .524$  (No Significativo). Concluyendo en los resultados que no existe suficiente evidencia para relacionar el Estilo de Crianza Indulgente con la Adicción a los Videojuegos, ni suficiente nivel de significación para establecer asociaciones entre ambas.

**Palabras Clave:** Crianza, Adicción y Correlación.

## ABSTRAC

The objective of the present investigation entitled The style of indulgent upbringing and addiction to video games in students of the 5th and 6th grade of primary of the I.E. "SEBASTIÁN BARRANCA N° 23001 - Av. America N° 115 - Chincha Alta, during the year 2019 was to determine the relationship between the style of indulgent parenting and addiction to video games, the sample consisted of 135 students between men and women; their ages ranged from 11 years to more, to whom the HAMM1ST Test instruments by Hugo Aquiles Mendoza Mezarina and the Steinberg Breeding Style Scale were applied. The type of study is basic, correlational level and descriptive design; and to determine the results the Spearman correlation coefficient was used; obtaining for the style of indulgent upbringing, through its component Commitment a Rho of Spearman = -, 175,  $\alpha$  =, 402 (Not Significant). As for its Behavioral Control component, a Rho of Spearman =, 134,  $\alpha$  =, 524 (Not Significant) is obtained. Concluding in the results that there is not enough evidence to relate the Indulgent Parenting Style to Video Game Addiction, nor enough level of significance to establish associations between the two.

Keywords: Parenting, Addiction and Correlation.

## **PORTADA**

**Resumen**

**Palabras claves**

**Abstrac**

**Keywords**

**Índice general / Índice de figuras y de cuadros / Propuesta de mejora**

<b>I. INTRODUCCIÓN</b> .....	1
<b>II. MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN</b> .....	4
2.1. Estado del arte.....	4
2.2. Antecedentes.....	5
2.3. Bases teóricas.....	7
2.4. Marco conceptual.....	22
<b>III. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</b> .....	25
3.1. Descripción de la realidad problemática.....	25
3.2. Formulación del problema general y específicos.....	26
3.3. Justificación e importancia.....	28
<b>IV. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN</b> .....	29
4.1. Objetivo general.....	29
4.2. Objetivos específicos.....	29
4.3. Alcances y Limitaciones.....	30
<b>V. HIPÓTESIS Y VARIABLES</b> .....	31
5.1. Hipótesis general.....	31
5.2. Hipótesis específica.....	31
5.3. Variables.....	32
5.4. Operacionalización de variables.....	32
<b>VI. ESTRATEGIA METODOLÓGICA</b> .....	37
6.1. Tipo y nivel de la investigación.....	37
6.2. Diseño de la Investigación.....	37
6.3. Población – Muestra.....	38
<b>VII. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS</b> .....	40
7.1. Análisis e interpretación de los resultados.....	40
7.2. Conclusiones y recomendaciones.....	54
<b>VIII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	58
<b>ANEXOS</b> .....	62
<b>ANEXO 1: Instrumentos</b> .....	62

<b>ANEXO 2: Informe de Turnitin al 26 % de similitud. ....</b>	<b>69</b>
<b>ANEXO 3: PLAN DE MEJORA.....</b>	<b>73</b>
<b>ANEXO 4: Matriz de Consistencia. ....</b>	<b>76</b>

## INDICE DE CUADROS

Tabla 1: Estilo de Crianza.....	40
Tabla 2: Adicción a los videojuegos.....	41
Tabla 3: Estilo de Crianza Indulgente y Adicción a Videojuegos.....	42
Tabla 4: Correlación entre el componente Compromiso del Estilo de Crianza Indulgente/Permisivo y la Adicción a los Videojuegos según Spearman. ....	44
Tabla 5: Correlación entre el componente Control Conductual del Estilo de Crianza Indulgente/Permisivo y la Adicción a los Videojuegos según Spearman. ....	45
Tabla 6: Correlación entre el componente Compromiso del Estilo de Crianza Indulgente/Permisivo y la dimensión Focalización de Adicción a los Videojuegos según Spearman. ....	45
Tabla 7: Correlación entre el componente Control Conductual del Estilo de Crianza Indulgente/Permisivo y la dimensión Focalización de Adicción a los Videojuegos según Spearman. ....	46
Tabla 8: Correlación entre el componente Compromiso del Estilo de Crianza Indulgente/Permisivo y la dimensión Modificación del Estado de Ánimo de Adicción a los Videojuegos según Spearman.....	47
Tabla 9: Correlación entre el componente Control Conductual del Estilo de Crianza Indulgente/Permisivo y la dimensión Modificación del Estado de Ánimo de Adicción a los Videojuegos según Spearman.....	47
Tabla 10: Correlación entre el componente Compromiso del Estilo de Crianza Indulgente/Permisivo y la dimensión Tolerancia de Adicción a los Videojuegos según Spearman.....	48
Tabla 11: Correlación entre el componente Control Conductual del Estilo de Crianza Indulgente/Permisivo y la dimensión Tolerancia de Adicción a los Videojuegos según Spearman. ....	49
Tabla 12: Correlación entre el componente Compromiso del Estilo de Crianza Indulgente/Permisivo y la dimensión Síntomas de Abstinencia de Adicción a los Videojuegos según Spearman.....	49
Tabla 13: Correlación entre el componente Control Conductual del Estilo de Crianza Indulgente/Permisivo y la dimensión Síntomas de Abstinencia de Adicción a los Videojuegos según Spearman.....	50
Tabla 14: Correlación entre el componente Compromiso del Estilo de Crianza Indulgente/Permisivo y la dimensión Conflicto de Adicción a los Videojuegos según Spearman.....	51
Tabla 15: Correlación entre el componente Control Conductual del Estilo de Crianza Indulgente/Permisivo y la dimensión Conflicto de Adicción a los Videojuegos según Spearman. ....	51
Tabla 16: Correlación entre el componente Compromiso del Estilo de Crianza Indulgente/Permisivo y la dimensión Recaída de Recaída a los Videojuegos según Spearman.....	52
Tabla 17: Correlación entre el componente Control Conductual del Estilo de Crianza Indulgente/Permisivo y la dimensión Recaída de Adicción a los Videojuegos según Spearman.....	53

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Estilos de crianza. ....	41
Gráfico 2: Adicción a los videojuegos. ....	42
Gráfico 3: Estilos de crianza y Adicción a videojuegos.....	43

## **I. INTRODUCCIÓN**

Se entiende a la familia como el primer agente de socialización de todo ser humano; pues en los primeros días de vida se ponen en práctica distintas formas de establecer las relaciones con los demás. Toda familia está orientada a facilitar un ambiente apropiado para el desarrollo de sus miembros, generar en cada uno de ellos el sentido de pertenencia con sus parientes y su sociedad, y fomentar el respeto a las costumbres de su grupo y de su nación.

La crianza es una tarea compleja, donde constantemente surgen muchas interrogantes sobre si lo que se está haciendo como padres es correcto o no para el desarrollo de los hijos. Es así que; dependiendo de las características personales de los padres y el entorno en que se desenvuelven, se establecen las formas en que se lleva la crianza y por tanto; los modelos que seguirán los hijos a lo largo de su crecimiento personal y social.

Respecto a los estilos de crianza, se puede entender ciertas características y actitudes que se forman en la familia y que perturban de manera positiva y negativa en el desarrollo de sus miembros, generando un entorno en el cual se ponen de manifiesto las características, tanto conductuales como emocionales de los padres y la expresión de estas para con sus hijos.

Desde tiempos atrás, se ha analizado la relación padre-hijos, siendo reconocida como un eje que determina en gran parte la salud mental de ambos miembros; siendo los problemas de crianza los mayores predictores de algún padecimiento emocional o mental en las personas.

Por otra parte; el comportamiento del ser humano va de la mano del desarrollo de la cultura y la sociedad, tanto es así que, era difícil imaginar que hace unos años atrás se hablaría de problemas adictivos en relación a los videojuegos. La diversa gama de dispositivos electrónicos y la facilidad de acceder a ellos, han generado un alto crecimiento de problemas emocionales y mentales en las personas.

Teniendo en cuenta la preocupación de los padres y madres en las consecuencias sobre el estilo de vida de sus jóvenes hijos, es que hoy en día se habla del uso excesivo de los videojuegos como una enfermedad comparada a la adicción a las drogas; puesto que se ven afectadas la salud física y mental de los que caen en dicha actividad.

Siendo así, la presente investigación busca la relación entre el estilo de crianza indulgente y la adicción a videojuegos en estudiantes del 5° y 6° grado de primaria del colegio “Sebastián Barranca” N° 23001 de Chincha.

Para tal efecto; la investigación se aborda según la siguiente estructura:

En el capítulo II: Marco teórico de la investigación, está comprendido por los estudios realizados sobre las variables de estudio, así como los antecedentes nacionales e internacionales, relativos a las variables de estudio. Así también; las bases teóricas se organizan en función de las teorías relativas a Estilos de crianza y adicción a videojuegos que representan los objetivos individuales que apoyan directa o indirectamente al trabajo de investigación.

Se complementa el marco teórico, con el marco conceptual, a fin de explicar la orientación que adquieren las categorías conceptuales utilizadas en la investigación.

En el capítulo III: Establece el planteamiento del problema de investigación, incluye la descripción de la problemática, formulación del problema, justificación e importancia, de nuestra investigación. El problema general planteado fue: ¿Cuál es la relación entre el estilo de crianza indulgente y la adicción a videojuegos, en estudiantes del 5° y 6° grado de primaria del colegio “Sebastián Barranca” N° 23001 de Chincha?

En el capítulo IV: Planteamiento de los objetivos, incluyendo el objetivo general y los objetivos específicos, determinando los alcances y limitaciones de la investigación.

En el capítulo V: Se presentan la hipótesis general y específica, así como las variables estudiadas.

En el capítulo VI: Se describe la estrategia metodológica, tipo, nivel y el diseño de investigación utilizado, así como la población y muestra. Se plantea una metodología enmarcado en el diseño descriptivo, buscando el nivel y tipo de correlación que existe entre las variables. Por tratarse de un estudio correlacional, las variables se analizan a través de sus respectivos indicadores, para luego establecer la correlación estadística que presenta.

En el capítulo VII: Realizamos el análisis e interpretación de resultados, así como las conclusiones y recomendaciones de la investigación.

Finalmente se consignan las referencias y el anexo que incluye los instrumentos de medición para cada variable, el informe Turnitin y la propuesta de mejora.

## II. MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

### 2.1. Estado del arte

Hoy en día la mayor preocupación en las instituciones educativas es el alto índice de uso de los video juegos que pueden existir en los alumnos, lo cual pone en alarma a maestros y padres de familia, la formación de sus hijos necesita una solución clara y puntual en las situaciones que puedan presentarse, durante el proceso de crecimiento.

En el estudio realizado por Vallejos y Capa (2010) titulado Videojuegos: Adicción y Factores Predictores; se encuentra una relación inversa entre el uso problemático de videojuegos y el funcionamiento familiar, es decir a menor funcionamiento familiar mayor uso del videojuego. (P. 109).

Así también; el mismo estudio señala que:

40% de la muestra utiliza los videojuegos en su propia casa, y que más del 50% lo realiza con una frecuencia de más de dos veces por semana; indicando que el hogar se ha convertido en un lugar de riesgo para mantener este comportamiento y que el control parental debe ser clave en este aspecto. (Vallejos y Capa, 2010, pp. 108 – 109).

Por otro lado; Hernández y Mayrén (2013) citados por Roque y Corrales (2018, p. 75) señalan que en el hogar se desarrollan los estilos de crianza; y quiénes presentan indisciplinas en el entorno del hogar tienden a manifestar conductas adictivas, evidenciando una pobre cohesión familiar, indicando el bajo nivel de lazos afectivos emocionales y desunión en sus integrantes; característicos de estilos de crianza inadecuados.

Teniendo en cuenta los resultados de los estudios antes mencionados y otros similares; y más aún con el acelerado avance de las tecnologías, es que se propone analizar la relación existente entre el estilo de crianza indulgente con la adicción a los videojuegos en estudiantes del

5° y 6° grado de primaria de la I.E. “Sebastián Barranca” N° 23001 – Chincha.

## **2.2. Antecedentes**

**Flores, D. (2018)** en su estudio Estilos de crianza parental y habilidades sociales en estudiantes de una Institución Educativa de San Juan de Lurigancho, para optar el grado de Licenciado en la Universidad San Ignacio de Loyola, Lima, Perú; señala que:

De 268 estudiantes del nivel secundaria, donde se aplicaron la Escala de Estilos de Crianza Parental de Steinberg adaptado por Merino y Arndt. (2010); y la lista de chequeo conductual de Goldstein adaptado por Rojas (2016); se obtuvo como resultado que no se manifiesta relación entre los estilos de crianza y las habilidades sociales en la población de estudio. Siendo así que; el 51.9% de los estudiantes presentan estilo parental autoritario, en tanto que 26.1% un estilo autoritativo, el 10.1% permisivo, el 9.0% un estilo negligente y el 3.0% un estilo parental mixto. Para la variable de habilidades sociales se encontró que el 89.9% obtienen un nivel de logro, mientras que el 10.1% de estudiantes evidencia un nivel de déficits.

**Remigio, V. (2017)** en su investigación sobre Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de dos instituciones públicas del distrito de Los Olivos, 2017 para obtener el grado de Licenciado en la Universidad César Vallejo, Lima, Perú; indica que:

Teniendo una muestra de 350 alumnos; entre hombres y mujeres, se les aplicaron los instrumentos Test HAMM1ST por Hugo Aquiles Mendoza Mezarina y el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry, concluyendo que existe correlación directa entre la agresividad y la adicción a los videojuegos; determinado mediante la correlación Rho de Spearman=, 571,  $\alpha = ,000$  (Significativo).

**Corrales, B. y Roque, L., (2018)** en su investigación Riesgo de adicción a redes sociales y los estilos de crianza, en adolescentes del nivel

secundario de una institución educativa privada de Lima para optar el grado de Licenciados en la Universidad Peruana Unión, Lima, Perú; indican que:

De la muestra compuesta por 255 estudiantes, a quienes se les aplicaron la Escala de Riesgo de Adicción a Redes Sociales (Vilca y Vallejos, 2015); y la Escala de Estilos de Crianza de Steinberg, adaptada por Merino y Arndt (2004), se concluye que el riesgo de adicción a las redes sociales en la población de estudio presenta asociación significativa con los estilos de crianza ( $p=0,04$ ).

**Buiza, A. (2018)** en su publicación titulada Videojuegos en adolescentes. Uso problemático y factores asociados, (Tesis Doctoral, Universidad de Málaga). Recuperado de <https://hdl.handle.net/10630/17265> refiere que:

Para efectos del estudio fueron evaluados 707 estudiantes de centros educativos de población urbana, diferenciados por nivel socioeconómico y cultural. Los instrumentos empleados fueron un cuestionario con un total de 48 ítems; y la escala Internet Gaming Disorder (IGD-9). Según los resultados los usuarios de videojuegos se clasifican en función del tiempo dedicado a jugar y el cumplimiento de criterios para TJI. Así también; un trastorno clínico aparece cada vez con mayor precisión, cuya existencia debe ser reconocida por psicólogos, educadores y padres. En cualquier caso, estos resultados fortalecen la necesidad de elaborar programas de orientación, prevención y educación, con el fin de cuidar la salud psicosocial y el buen desarrollo de los adolescentes.

**Jorge, E. y Gonzáles, C., (2017)** realizaron la investigación titulada Estilos de crianza parental: una revisión teórica, publicado en Informes Psicológicos, Vol. 17 (2), recuperado de <http://dx.doi.org/10.18566/infpsic.v17n2a02>; donde señalan que:

El objetivo de la investigación es analizar las perspectivas actuales en el estudio de los estilos parentales de crianza y las variables relacionadas a estos. En este sentido; se concluye en esta revisión teórica

que se identificaron 5 categorías primordiales para la comprensión del tema en estudio. Siendo éstas el Abordaje en el estudio de los estilos parentales, Categorías de los estilos de crianza, Estilos de crianza y tipos de familias, Estilos de crianza y relaciones con otras variables, y Perspectivas en el estudio de los estilos educativos parentales.

**Sánchez-Zafra, M., Zurita-Ortega, F., Ramírez-Granizo, I., Puertas Molero, P., Gonzáles-Valero, G., y Ubago-Jiménez, J. L. (2019)** realizaron la investigación titulada Niveles de autoconcepto y su relación con el uso de los videojuegos en escolares de tercer ciclo de primaria, publicado en *Journal of Sport and Health Research*. 11 (1), [pp. 43 – 54]; donde señalan que:

Para una muestra de 170 alumnos se aplicaron tres instrumentos de evaluación como son el AF-5, el CERV y una hoja de Autoregistro; obteniendo como resultado que la gran parte no presentan problemas relacionados con las nuevas tecnologías, y una pequeña parte sí los presenta de manera severa; y que los varones juegan más a los videojuegos que las mujeres. También se concluyó que los niños presentan un autoconcepto emocional muy bajo respecto a los otros niveles existentes. Finalmente; quienes presentan problemas severos en relación a los videojuegos son los alumnos con los niveles más bajos de autoconcepto.

## **2.3. Bases teóricas**

### **2.3.1. Estilos de crianza indulgente**

De acuerdo con Eraso, Bravo y Delgado (2008), señalan la crianza como el conocimiento, las actitudes y afirmaciones que los padres de familia desarrollan de acuerdo a la salud, nutrición, ambientes físicos, sociales y oportunidades de aprendizaje que ofrezcan dentro de casa, construyendo de esa manera la personalidad de sus hijos.

Para Torres, Garrido y Ortega (2008), definen la crianza como: “el compromiso que asumen los padres para educar, cuidar y resguardar a las personas que pertenecen al círculo familiar más próximo, como los hijos, formándolos para un desarrollo adaptativo dentro de la sociedad”. (p. 27)

De esta manera, se entiende por estilos de crianza, como la estructura de las normas, principios, responsabilidades, etc. que se desarrollan dentro de la familia, que es impuesto principalmente por las autoridades de la familia; en este caso; los padres buscando la adaptación de los miembros de la familia, sin embargo, si la crianza que se emplea en la dinámica familiar no es el adecuado, podría causar desajustes en el desarrollo integral de los hijos.

Según los autores Incio y Montenegro (2011), plantean: “Los estilos de crianza son comportamientos que utilizan con sus hijos, tácticas para que la crianza de su hijo sea adecuada”.

Por otro lado, los autores Cortés, Romero y Flores (2006) definen que los estilos de crianza, son patrones de comportamientos que los padres adquieren para cubrir las necesidades de sus hijos, asegurando calidad de vida adecuada; ello implica que el modelo deba funcionar como protector del desarrollo.

Así mismo, los estilos de crianza, están ligados a las ideas, sentimientos, bases y estrategias que los padres manejan y creen conveniente en la formación de sus hijos, donde se conciernen con el clima emocional, de modo que compone el cimiento para las relaciones de padres e hijos.

Según Ramírez (2005), argumenta que: “Su definición para la crianza es un compromiso que tienen los padres hacia sus hijos, la manera de proteger, cuidar, enseñar hasta que el hijo tenga la edad suficiente de seguir solo.”

De acuerdo a lo mencionado, se consigue resumir que el presente estilo de crianza es un conjunto de responsabilidades orientadas a fortalecer, desplegar las habilidades óptimas, afectuosas, benéficas,

didácticas y eficaces del individuo hasta el beneficio de su correcta independencia.

De la misma manera, se considera como una responsabilidad en donde se logran los individuos adultos de cuidar, preservar e instruir a uno o más seres a partir del proyecto hasta una determinada edad. Siendo así que esto hace de una labor indestructible al menos hasta la mayoría de edad, espiritual, mutua y honesta.

Desde la perspectiva de Ríos (2013), difiere que: “quiénes viven en un hogar con padres indulgentes tienden a no ver a la escuela como prioridad”.

Por consiguiente, los progenitores que determinan ser indulgentes en la educación de sus hijos normalmente se encuentran obstruidos en los sucesos insignificantes de la existencia, simultáneamente, esto les impide estar en el mejoramiento mental y emocional de sus hijos.

Sin embargo, el padre indulgente, también llamado permisivo, se especifican por asumir raras perspectivas de conducta para el niño. Cabe destacar que los padres indulgentes forman parte de un estilo de crianza, donde son ellos los que se encuentran implicados con sus hijos, pero a la vez con escasas reclamaciones u observaciones sobre ellos. Siendo así que los padres, por lo general son la cultura y la conformidad de sus hijos, lo cual son muy perceptivos a las penurias del niño y a lo que desee de acuerdo a la situación en la que se encuentren.

### **A. Estrategias de crianza**

Para Assor & Tal (2012), plantean lo siguiente: “La crianza es una labor importante que van directamente a los padres de familia ya que estos deben de tener en cuentas formas de cómo proceder a las actitudes de sus hijos y que estas formas sean correctas.” (p. 28)

Hoy en día, se consta de diversas estrategias para la crianza de los hijos, y específicamente las que no resultan propicias son las que están conformada por la amenaza, la crítica y la falta de los compromisos que por

ende forman parte de los progenitores. La estrategia efectiva se encuentran basada en afecto, plática, empatía y confianza que es concebida por ellos.

No obstante, cabe destacar la supuesta aseveración de que la simpatía o el diálogo decretan la soberanía de los padres. Evidentemente esto es contradictorio, el principal modo de instruir a los hijos en este caso vendría a ser con las respectivas manifestaciones moderadas que se les consigue ofrecer y solicitando al individuo que hacerlo por la fuerza o la soberanía no es una manera correcta de educar y formar a sus hijos para el futuro.

## **B. Clasificación de Estilos de Crianza.**

Steinberg (1993), citado por Flores (2018) señala que la combinación del grado de compromiso, el grado de autonomía psicológica y el grado de control conductual permiten clasificar los estilos de crianza de la siguiente manera:

- a. Estilo Autoritario.** De acuerdo con Steinberg (1993), se ejerce control excesivo sobre los hijos. Buscan y valoran la obediencia y el respeto de las normas sin objeción; haciendo uso de la fuerza. Además, les cuesta acercarse para brindarles apoyo emocional ante cualquier circunstancia. (Flores, 2018, p. 6).
- b. Estilo Autoritativo/Democrático.** Los padres desarrollan estrategias asertivas de comunicación, propone normas claras y apropiadas a la edad del menor; preocupándose no solo por un buen comportamiento, sino también porque se desarrollen en un clima armonioso, apoyándolos y animándolos en sus decisiones. (Flores, 2018, p. 7).
- c. Estilo Permisivo.** De acuerdo con Estévez, Jiménez y Musitu (2007); citados por Flores (2018, p. 7) en este estilo no hay

interferencia en la educación de los hijos, dejando que sean ellos quienes decidan realizar o no sus actividades. Sin embargo; también señalan que poseen un alto grado de afectividad, pero evitan la confrontación si sus hijos no cumplen con sus responsabilidades.

**d. Estilo Negligente:** Se caracteriza porque los padres son indiferentes a lo que ocurre con sus hijos, no se preocupan por su bienestar ni por satisfacer sus necesidades básicas. Así también; no hay normas impuestas y las expresiones de afecto son nulas. (Flores, 2018, p. 7).

**e. Estilo Mixto:** Estévez, Jiménez y Musitu (2007), citados por Flores (2018); indican que los padres mezclan los estilos antes mencionados, consiguiendo de esta manera confundir a sus hijos, ya que éstos no saben que esperar de sus padres ante determinadas conductas. (p. 7).

### **C. Teorías de estilos de crianza según Diana Baumrind**

Baumrind (2003), citada por Corrales., Elquin., (2018); postula un modelo de estilos de crianza denominado control autoritativo, definido a través de tres prototipos de control adulto: permisivo, autoritario y autoritativo. Es así que el modelo de Baumrind (1971) fue producto de un estudio realizado en 1967 con 134 infantes, con menos de 3 años de escolaridad. Luego de evaluarlos, los dividió en tres grupos según su comportamiento. Asimismo, agrupó a los padres y estudió su estilo de crianza formulando así los tres estilos propuestos. (Corrales., Elquin., 2018, p. 36).

#### **a) Estilo con autoridad**

De acuerdo con Baumrind (mencionada en Papalia, 2005) describe que “se presenta un patrón controlador pero flexible, mostrando niveles de involucramiento, control racional y supervisión altos. Respetan la

independencia, intereses, opiniones y la personalidad de los niños, además de apreciar su individualidad y exigir buenos comportamientos”.

Dicho estilo entiende desenvolver una excelente representación sobre las capacidades de los niños al instituir reglas totalmente claras y adecuadas, los niños están al corriente de lo que se aguarda de ellos y saben cuándo se están efectuando con las perspectivas de sus padres.

En definitiva, el presente estilo brinda una observación fija, con requerimientos de indudable nivel de conocimiento y comunicación expresiva con los hijos. Asimismo, es una franqueza en asiento al razonamiento y la contratación en colmada cognición de las remuneraciones de los niños y de las obligaciones.

#### **b) Estilo autoritario**

Papalia (2005) define que el estilo autoritario lo tienen los padres de familia con un carácter dominante, siendo controladores sobre todas las actividades de sus hijos, originando que se desarrollen una personalidad insegura y con carencias emocionales.

Cabe precisar que, en las moradas absorbentes la intervención es tan preciso que los hijos no consiguen distinguir su correcta conducta, más bien pertenecen reconocer a lo que los padres requieren volcándose en niños muy adjuntos de los adultos.

Como, hay una intervención en exceso y desmedido, obligación de medidas rigurosas, no existe abertura al cuestionamiento, a diminuto se usa la potencia como dominación o sanción, el acatamiento se consigue en base al poder que practican.

La obediencia se da por temor a ser castigados, la indisciplina se sanciona concretamente, esto está emparentado a dificultades de brusquedad, angustia, incertidumbre, prevención, oposición, escasa cabida de autocontrol, irritabilidad, desconfianza, ataque hacia los pares y la futura insubordinación frente al despotismo familiar.

Sobre todo, son muy despreocupados y poco considerados con los niños, y en todo lo que se equivocan utilizan el escarmiento o el impulso, por lo cual limita su independencia desatendiendo el conocimiento, el sobresalto.

### **c) Estilo permisivo**

Por otro lado, Papalia (2005), determina que “El estilo permisivo pertenece a los padres de familia que son muy tolerantes, que crean un ambiente de confianza a sus hijos, de tal manera que estos tengan la libertad de expresar sus sentimientos” (p. 83).

En estos hogares los niños absorben escasa disposición alcanzando a revelar incertidumbre y angustia sobre si están o no haciendo lo considerado.

Interminablemente conceden a las peticiones que los hijos manifiestan, se expresan fabulosamente tolerantes, complacientes y caritativos. El valor de sensibilidad y de compromiso prevalece totalmente al requerimiento y la conducta.

## **D. Componentes de los estilos de crianza**

En el modelo de Steinberg (1993), citado por Flores (2018) se indica que existen tres componentes en los estilos de crianza, como son:

- **Compromiso:** Nivel de preocupación que los padres muestran por sus hijos y el interés por brindarles el apoyo emocional necesario.
- **Autonomía psicológica:** Conjunto de estrategias que utilizan los padres; percibido por los hijos, para fomentar su autonomía e individualidad.
- **Control conductual:** Nivel de control y supervisión que los padres tienen sobre el comportamiento de sus hijos.

## **E. Importancia de los estilos de crianza**

Según Assor & Tal (2012, p. 1) redacta que:

“La calidad de vida que le puede brindar un padre a su hijo y viceversa es la mejor situación ya que esto les ayuda a que tengan un crecimiento adecuado y al pasar el tiempo ellos demuestren el respeto y afecto que se le muestre”.

Este argumento es muy significativo; puesto que los estilos de crianza definen la calidad de las relaciones entre padres e hijos, destacando su importancia por las necesidades que surgen dentro de la familia. Es así que; si estas relaciones no son saludables, tendría consecuencias sobre la personalidad de los hijos, teniendo desajustes en sus futuras relaciones sociales.

### **2.3.2. Adicción a los video juegos**

Menéndez (2018), redacta que los videojuegos forman parte del entretenimiento de los adolescentes, por lo que, plantea que el uso excesivo de estos juegos resulta peligroso; ya que con el pasar del tiempo se manifiestan actitudes de adicciones que van en aumento progresivo. (p. 34)

En este sentido; ciertos niños o adolescentes que presentan problemas para pertenecer a un grupo, pasan el tiempo en los videojuegos para no sentirse solitarios. Así mismo; mientras que algunos logran jugar solo de vez en cuando, los demás se abruman con los videojuegos y empiezan a sentirse más agradables en el entorno virtual que en el mundo real.

Por otro lado, Esteban (2017), contextualiza que los videojuegos proporcionan pocos beneficios y ventajas para los que lo utilizan, y que por el contrario; resulta contraproducente para los niños mantenerse encerrados pasando horas sin interactuar con su entorno real. Por lo tanto; se pasa de un simple juego de entretenimiento a manifestaciones de conductas adictivas. (p. 68)

En cambio Marco y Cholis (2010), señalan que la adicción a los videojuegos se caracteriza por el uso compulsivo de estos, llegando a afectar de manera considerada en la conducta de las personas que lo practican. Así también; afirman que algunos juegos de video inducen a un patrón repetitivo de consumo excesivo, produciendo sensaciones de dominio, autodeterminación, absorción de la realidad, entre otras características que generan una conducta adictiva a estos videojuegos.

Por lo tanto, entendemos que el uso excesivo de los juegos de video, generan una adicción, debido a que produce sensaciones placenteras en los jugadores, haciendo así que sea cada vez más necesario para el jugador. Asimismo; debemos tener en cuenta que existen factores que puedan favorecer este tipo de conducta adictiva.

### **A. Características**

Si bien es cierto, en la actualidad la adicción a los videojuegos, no se encuentran dentro de la clasificación de los manuales de diagnóstico como el DSM-IV o CIE-10, existen ciertas características o síntomas que pueden evidenciar la adicción a los videojuegos.

Labrador, Requesens y Helguera (2011), señalan que existen conductas que evidencian síntomas de adicción a videojuegos, entre ellas tenemos:

- **Tolerancia:** Necesidad de aumentar la frecuencia de la conducta, es decir, el jugador aumenta la duración e intensidad del juego, para obtener la sensación placentera, ya que se produce una disminución de dicha sensación, si la conducta se mantiene en una misma intensidad, frecuencia y duración.

- **Pérdida de control:** Por lo general el uso de videojuegos aumenta de manera considerada porque existe dependencia y se pierde el control de la conducta, caracterizado por la existencia de una sensación de malestar si no se realiza dicha actividad.
- **Abandono de otras actividades:** A medida que pasa el tiempo, la conducta va ocupando mayor tiempo de la persona, llegando a ser una prioridad para este, perjudicando así, otras actividades de mayor importancia.
- **Cambios de comportamiento:** Cuando existe un tiempo prolongado del uso de los videojuegos, se evidencia un cambio en el comportamiento del jugador, dicho cambio también se da a nivel emocional, en los hábitos y rutinas diarias, como, por ejemplo, problemas para dormir, aislamiento social, irritabilidad, entre otros.

## **B. Tipos de videojuegos**

Henry Tech (2015); en su publicación titulado Conoce los tipos de videojuegos según el tipo de experiencia a vivir, ingresado en el blog [www.giztab.com](http://www.giztab.com), menciona tres tipos de videojuegos.

En este artículo recuperado de <https://www.giztab.com/tipos-de-videojuegos-clasificacion-genero/>, Tech toma como referencia el estudio de la Revista IEC denominado “Géneros de videojuego según la finalidad del jugador implícito”.

- **Videojuegos de aventura y de rol:** De acuerdo con Tech, la finalidad de los videojuegos de aventura es el descubrimiento mostrando una experiencia de juego rígida. En tanto; los videojuegos de rol proponen una experiencia narrativa y con mayor flexibilidad.
  
- **Videojuegos de simulador y simulación social:** Según lo señalado por Tech; estos tipos de videojuegos se establece dentro de un marco de juego más abierto, siendo la experimentación el elemento central del juego.
  
- **Videojuegos de acción y estrategia:** En este caso; Tech señala que la competencia y la recompensa son los ejes centrales del juego; diferenciándose los juegos de estrategia por ser más flexibles que los de acción.

### **C. Dimensiones de la adicción a videojuegos.**

De acuerdo con Griffiths (2009, p. 36) citado por Remigio (2017); se pueden distinguir seis pautas que conceptualizan una conducta como adicción a los videojuegos:

- **Focalización:** Se da cuando los videojuegos pasan a ser prioridad en la vida del jugador, afectando sus pensamientos, emociones y su comportamiento ante los demás. (Remigio, 2017, p. 15).
  
- **Modificación del estado de ánimo:** Los videojuegos provocan una atracción desmedida

en el jugador, lo que conllevaría una excitación elevada por estos juegos, siendo luego utilizados como estrategias de afrontamiento ante el entorno. (Griffiths, 2005, p. 194, citado por Remigio, 2017, p. 15).

- **Tolerancia:** Implica el tiempo que dedica el jugador al videojuego, para alcanzar la satisfacción que este le proporciona. Es así que; si la persona está realmente comprometida con el videojuego, aumentará el periodo de tiempo que dedica a esta actividad, agravando el comportamiento adictivo. (Remigio, 2017, p. 16).
  
- **Síntomas de abstinencia:** Estos síntomas son por lo general de carácter físico y emocional; se presentan cuando la persona adicta no satisface su necesidad de jugar o el tiempo que le dedica no es suficiente, provocando sensaciones de frustración, cambios de humor, insomnio, sudoración, etc. (Remigio, 2017, p. 16).
  
- **Conflicto:** Implica los problemas causados debido al tiempo prolongado que se le dedica a los videojuegos; es decir, se pone en riesgo las relaciones del jugador en el ámbito familiar, social, laboral, académico e incluso afecta los propios pasatiempos del adicto. (Griffiths, 2005, p. 195, citado por Remigio, 2017, p. 16).
  
- **Recaída:** Es la restauración de conductas adictivas o de patrones de juego que se repiten con mayor intensidad al usar los videojuegos, luego de un periodo de abstinencia o control del jugador. (Remigio, 2017, p. 17).

#### **D. Factores asociados a la adicción a videojuegos.**

Según el centro de psicología de Bilbao (s.f. párr. 4) en su portal web, citado por Remigio (2017) nos indica que las causas que existen en relación a los juegos de video son numerosas, pero se pueden señalar los siguientes:

- **Personalidad dependiente:** Se basa en permitir una influencia mayor digna a su personalidad, por lo que crean mayores predisposiciones a las adicciones.
  
- **Problemas familiares:** La problemática familiar, lleva a los niños a refugiarse en los videojuegos para eludir las complicaciones de su alrededor.
  
- **Problemas escolares/sociales:** Otra causa es la unificación con los restantes, pues, si el niño o adolescente se ve impugnado por los demás, al igual que era antes llega a estar enfocado solamente en los videojuegos como una válvula de salida.

Es de vital importancia recalcar que los videojuegos sin duda alguna no presumen una inminencia, pues todo acatará del uso y control que se practique sobre ellos.

A su vez, la adhesión no se enfoca en el mismo videojuego, si no por el contrario, en la manera desmandada y agresiva en la que se logra exteriorizar.

## E. Consecuencias

De acuerdo con los autores (Marco y Cholis, 2010), señalan que la adicción a los videojuegos puede componer las siguientes consecuencias:

- Perturbaciones en la organización temporal diaria.
- Interferencia en otras actividades.
- Reducción de relaciones sociales.
- Problemas en el hogar.
- Rendimiento académico deficiente.
- Cambios de humor.
- Estilos de vida inadecuados.
- Deshidratación.
- Desórdenes alimenticios.

## F. Prevención

Labrador et al. (2011), señalan que existen tres niveles de prevención:

- **“Prevención primaria:** es aquella que se da antes de la aparición del problema, interviniendo en los factores asociados al problema, para de esta forma evitar el desarrollo del mismo.

- **Prevención secundaria:** interviene el problema ya existente, buscando eliminarlo por completo o de manera parcial, evitando que se desarrolle en grados mayores.
- **Prevención terciaria:** interviene cuando el problema ya se encuentra desarrollado en mayor nivel o grado, evitando su desarrollo y consecuencias”.

Asimismo, señalan que la mejor prevención es la primaria y esta debe de abordarse y profundizarse desde la familia, ya que es esta la estructura social básica del ser humano, brindándole valores, significados y normas.

## **G. Etapas de la adicción**

Según Rocha (2011), explica que: “Las diferentes fases de adicción que se muestran juntos a un proceso adictivo es el impacto hacia una vida adictiva”. (p. 45)

### **a) Etapa temprana**

En esta etapa la química cerebral está perturbada, y esto se declara en incidentes de uso desordenado en la que puede no ser tan rígidos y habituales, pero son pruebas de la disposición del desconcierto bioquímico intelectual. Aun así, la simetría que el individuo ha perfeccionado con la esencia de su uso, lo motiva a perpetuar utilizando, debido al curso psíquico que el uso del juego, tiene sobre su conducta.

Eventualmente, hoy por hoy ya preexiste el pensamiento adictivo y empieza a declararse como una inquietud en el uso. No obstante, consigue haber deseos involuntarios y ya el niño comienza a transformar tiempo no proyectado en agilidades congruentes con el uso adecuado.

## **b) Etapa media**

El desgaste de intervención es obvio y los sucesos de inercia son habituales. Ya emprende a existir inconvenientes familiares graves dignos al momento que el individuo invade en prontitudes coherentes con la adicción y el uso. El pensamiento adictivo se intensifica debido a la creciente necesidad de negar o racionalizar su conducta.

De modo que, comienzan a mostrarse conflictos escolares debido al mal trabajo psicosocial. La perfumista intelectual ha transformado de modo significativo y la distintiva del niño también ha cambiado, casi siempre con más irritabilidad, angustia e intransigencia.

## **c) Etapa agravada**

El adolescente hace notar de manera evidente los problemas que tienen hacia los videojuegos, como se puede dar cuenta es que el adolescente se aísla de su ambiente de amigos, las notas en la escuela empiezan a bajar de manera que no se puede manejar.

## **2.4. Marco conceptual**

### **2.4.1. Adicción.**

Dependencia del consumo de alguna sustancia o de la práctica de alguna actividad.

### **2.4.2. Adicción a los videojuegos.**

Uso excesivo de los juegos de video, afectando el desarrollo social y personal del individuo.

### **2.4.3. Conflicto.**

Son los problemas que se ocasionan en distintos contextos de la vida de la persona que abusa del tiempo que pasa en los videojuegos, ya sea a nivel social, familiar, académico, laboral, etc.

#### **2.4.4. Estilos de crianza.**

Es una manera en donde los padres de familia toman formaciones para cuidar, proteger y desarrollar a sus hijos, donde también se debe tener en cuenta sus conocimientos, creencias y actitudes.

#### **2.4.5. Estilo de crianza indulgente.**

El estilo de crianza indulgente implica que los padres no se preocupen por lo que hacen sus hijos, les dejan realizar sus actividades sin control alguno y no aplican correcciones cuando es necesario.

#### **2.4.6. Focalización.**

Cuando los videojuegos pasan a ser prioridad para el jugador, dominando sus pensamientos, emociones y conductas.

#### **2.4.7. Modificación del estado de ánimo.**

Se observa como una maniobra de afrontamiento, explicada a consecuencia por la atracción desmedida a los videojuegos.

#### **2.4.8. Recaída.**

Se da cuando la persona vuelve a mostrar conductas adictivas a los videojuegos; luego de un periodo de abstinencia o control del mismo, pero con una mayor intensidad en los síntomas.

#### **2.4.9. Síntomas de abstinencia.**

Son las reacciones físicas y emocionales que sufre la persona con adicción, cuando no se encuentra jugando o se aminora el tiempo que pasa en ello.

#### **2.4.10. Tolerancia.**

Se considera el periodo que pasa la persona comprometida con el videojuego, llegando a elevarse el tiempo cada vez más cuando se está desarrollando una conducta adictiva.

#### **2.4.11. Videojuego.**

Se entiende por videojuegos como el medio de entretenimiento que trata sobre juegos que se visualiza en una pantalla.

### **III. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

#### **3.1. Descripción de la realidad problemática**

De acuerdo con Carbonel (2009), manifiesta que:

Adicción a los videojuegos se le considera al uso excesivo o compulsivo de juegos de video, que interfiere con las actividades diarias de la persona que las utiliza. Teniendo en cuenta que es un fenómeno relativamente reciente, que por lo general afecta a niños y jóvenes; se considera que quienes juegan en línea son más propensas a caer en esta patología, debido a que las modalidades de juego son expansivas y en donde el usuario tiene diversas opciones para realizar.

Así también; la adicción a los videojuegos no aparece en los principales manuales de diagnóstico como el DSM-5 o CIE-10. Sin embargo, se emplean criterios de diagnóstico para las adicciones a sustancias o juegos de azar. (Carbonel, 2014).

“Aunque algunos especialistas se niegan a catalogar el uso compulsivo de videojuegos como una adicción, actualmente existen centros de tratamiento para las personas con este tipo de adicción”, plantea (Cortez, 2006).

Según los estudios realizados por Newzoo, (2013), consultora líder dedicada al rubro de los videojuegos; destaca que:

Existen más de 1.200 millones de video jugadores en el mundo; Asia y Pacífico, representan una mayor población de video jugadores, con 477 millones de video jugadores; Europa, Medio oriente y África, con 446 millones de video jugadores, Norteamérica, 192 millones de video jugadores; América Latina, 116 millones de video jugadores.

En el Perú, según el especialista de CEDRO, Milton Rojas, refiere que, el 10% de los casos atendidos tuvo relación con ludopatía y video juegos.

Hay que hacer notar que el 53.6% tiene riesgos de padecer dificultades en salud mental, frente al 15.5% de la población que tiene dificultades, es decir, son video jugadores, pero no presentan riesgo de adicción.

En el distrito de Chincha Alta, se observa un gran incremento de cabinas de internet, dedicadas a juegos de video en línea, las cuales tienen una alta población de niños, adolescentes y adultos jóvenes, que acuden a dichos establecimientos.

En tanto, existen factores de riesgos que incentivan la adicción a los juegos de video, como: el familiar; ya que estos pueden influir negativamente para desarrollar una conducta adictiva. Al hacer un uso excesivo de los videojuegos, pueden desarrollar consecuencias físicas, psicológicas y sociales.

En la Institución Educativa “Sebastián Barranca” N° 23001, no existen antecedentes similares de estudio. Por lo expuesto, en este contexto, es que es necesario responder a la siguiente pregunta. ¿Cuál es la relación que se verifica entre el estilo de crianza indulgente y la adicción a los videojuegos, en estudiantes del 5° y 6° grado de primaria de la Institución Educativa “Sebastián Barranca” N° 23001 – Av. América N° 115 – Chincha Alta, durante el año 2019?

## **3.2. Formulación del problema general y específicos**

### **3.2.1. Problema General**

¿Cuál es la relación entre el estilo de crianza indulgente y la adicción a los videojuegos, en estudiantes del 5° y 6° grado de primaria de la Institución Educativa “Sebastián Barranca” N° 23001 – Av. América N° 115 – Chincha Alta, durante el año 2019?

### 3.2.2. Problema Específico

- ¿Cuál es la relación entre el estilo de crianza indulgente y la dimensión focalización, en estudiantes del 5° y 6° grado de primaria de la Institución Educativa “Sebastián Barranca” N° 23001 – Av. América N° 115 – Chincha Alta, durante el año 2019?
- ¿Cuál es la relación entre el estilo de crianza indulgente y la dimensión modificación del estado de ánimo, en estudiantes del 5° y 6° grado de primaria de la Institución Educativa “Sebastián Barranca” N° 23001 – Av. América N° 115 – Chincha Alta, durante el año 2019?
- ¿Cuál es la relación entre el estilo de crianza indulgente y la dimensión tolerancia, en estudiantes del 5° y 6° grado de primaria de la Institución Educativa “Sebastián Barranca” N° 23001 – Av. América N° 115 – Chincha Alta, durante el año 2019?
- ¿Cuál es la relación entre el estilo de crianza indulgente y la dimensión síntoma de abstinencia, en estudiantes del 5° y 6° grado de primaria de la Institución Educativa “Sebastián Barranca” N° 23001 – Av. América N° 115 – Chincha Alta, durante el año 2019?
- ¿Cuál es la relación entre el estilo de crianza indulgente y la dimensión conflicto, en estudiantes del 5° y 6° grado de primaria de la Institución Educativa “Sebastián Barranca” N° 23001 – Av. América N° 115 – Chincha Alta, durante el año 2019?
- ¿Cuál es la relación entre el estilo de crianza indulgente y la dimensión recaída, en estudiantes del 5° y 6° grado de primaria

de la Institución Educativa “Sebastián Barranca” N° 23001 – Av. América N° 115 – Chincha Alta, durante el año 2019?

### **3.3. Justificación e importancia**

Entre las razones principales que justifican la investigación tenemos:

La investigación propuesta busca, por medio de la aplicación teórica y los conocimientos básicos de la adicción a videojuegos, identificar si el estudiante, al enfrentar problemas de índole familiar, fundamentado en los estilos de crianza en los cuales se maneja la dinámica familiar, de acuerdo a las normas que se imponen como parte de la familia, manifiesta conductas no adecuadas accediendo a los videojuegos considerados inofensivos, que luego generan adicción y afecta la vida del adolescente.

Para conseguir lo que se busca en la investigación se acude al uso de dos cuestionarios validados y su procesamiento en el aplicativo informático IBM SPSS V22., para medir las variables de estudio. Así, los resultados de la investigación se apoyarán en técnicas de investigación validas en el medio.

Con ello se pretende determinar con detalle la conexión del estilo de crianza indulgente con la adicción a videojuegos en los estudiantes del 5° y 6° grado de primaria del colegio “Sebastián Barranca” N° 23001.

Con los resultados obtenidos se tendrá la posibilidad de proponer estrategias para disminuir los estilos de crianza inadecuados y así orientar a los padres sobre la adecuada crianza hacia sus hijos, mejorando la convivencia entre los miembros de la familia y evitando las conductas desadaptativas.

La población que se beneficiará con el estudio, será toda la comunidad educativa del colegio “Sebastián Barranca” N° 23001. Asimismo, ayudará a mejorar la seguridad en la comunidad, salud mental y calidad de vida.

## **IV. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

### **4.1. Objetivo general**

Determinar la relación entre el estilo de crianza indulgente y la adicción a los videojuegos, en estudiantes del 5° y 6° grado de primaria de la Institución Educativa “Sebastián Barranca” N° 23001 – Av. América N° 115 – Chincha Alta, durante el año 2019.

### **4.2. Objetivos específicos**

- Determinar la relación entre el estilo de crianza indulgente y la dimensión focalización, en estudiantes del 5° y 6° grado de primaria de la Institución Educativa “Sebastián Barranca” N° 23001 – Av. América N° 115 – Chincha Alta, durante el año 2019.
- Determinar la relación entre el estilo de crianza indulgente y la dimensión modificación del estado de ánimo, en estudiantes del 5° y 6° grado de primaria de la Institución Educativa “Sebastián Barranca” N° 23001 – Av. América N° 115 – Chincha Alta, durante el año 2019.
- Determinar la relación entre el estilo de crianza indulgente y la dimensión tolerancia, en estudiantes del 5° y 6° grado de primaria de la Institución Educativa “Sebastián Barranca” N° 23001 – Av. América N° 115 – Chincha Alta, durante el año 2019.
- Determinar la relación entre el estilo de crianza indulgente y la dimensión síntomas de abstinencia, en estudiantes del 5° y 6° grado de primaria de la Institución Educativa “Sebastián Barranca” N° 23001 – Av. América N° 115 – Chincha Alta, durante el año 2019.

- Determinar la relación entre el estilo de crianza indulgente y la dimensión conflicto, en estudiantes del 5° y 6° grado de primaria de la Institución Educativa “Sebastián Barranca” N° 23001 – Av. América N° 115 – Chincha Alta, durante el año 2019.
- Determinar la relación entre el estilo de crianza indulgente y la dimensión recaída, en estudiantes del 5° y 6° grado de primaria de la Institución Educativa “Sebastián Barranca” N° 23001 – Av. América N° 115 – Chincha Alta, durante el año 2019.

### **4.3. Alcances y Limitaciones**

Las principales limitaciones de este estudio, se dan básicamente en la limitada información que existe sobre, el objeto de investigación. Dado que el estudio no revierte mayores implicancias que violen la privacidad del usuario, no se tendría mayores limitaciones para la participación voluntaria, previo consentimiento informado.

El estudio es viable ya que se cuenta con el tiempo, los recursos materiales y tecnológicos necesarios, además de un presupuesto. Asimismo, es posible lograr la participación del grupo de estudio necesario para la investigación.

## **V. HIPÓTESIS Y VARIABLES**

### **5.1. Hipótesis general**

El estilo de crianza indulgente se relaciona directamente con la adicción a los videojuegos, en estudiantes del 5° y 6° grado de primaria de la Institución Educativa “Sebastián Barranca” N° 23001 – Av. América N° 115 – Chincha Alta, durante el año 2019.

### **5.2. Hipótesis específica**

- El estilo de crianza indulgente se relaciona directamente con la dimensión focalización, en estudiantes del 5° y 6° grado de primaria de la Institución Educativa “Sebastián Barranca” N° 23001 – Av. América N° 115 – Chincha Alta, durante el año 2019.
- El estilo de crianza indulgente se relaciona directamente con la dimensión modificación del estado de ánimo, en estudiantes del 5° y 6° grado de primaria de la Institución Educativa “Sebastián Barranca” N° 23001 – Av. América N° 115 – Chincha Alta, durante el año 2019.
- El estilo de crianza indulgente se relaciona directamente con la dimensión tolerancia, en estudiantes del 5° y 6° grado de primaria de la Institución Educativa “Sebastián Barranca” N° 23001 – Av. América N° 115 – Chincha Alta, durante el año 2019.
- El estilo de crianza indulgente se relaciona directamente con la dimensión síntomas de abstinencia, en estudiantes del 5° y 6° grado de primaria de la Institución Educativa “Sebastián Barranca” N° 23001 – Av. América N° 115 – Chincha Alta, durante el año 2019.
- El estilo de crianza indulgente se relaciona directamente con la dimensión conflicto, en estudiantes del 5° y 6° grado de primaria de

la Institución Educativa “Sebastián Barranca” N° 23001 – Av. América N° 115 – Chincha Alta, durante el año 2019.

- El estilo de crianza indulgente se relaciona directamente con la dimensión recaída, en estudiantes del 5° y 6° grado de primaria de la Institución Educativa “Sebastián Barranca” N° 23001 – Av. América N° 115 – Chincha Alta, durante el año 2019.

### **5.3. Variables**

#### **5.3.1. Variable Dependiente**

- Adicción a videojuegos.

#### **5.3.2. Variable Independiente**

- Estilo de Crianza Indulgente

### **5.4. Operacionalización de variables**

De acuerdo con Merino y Arndt (2004), el modelo de Steimberg propone tres componentes que conceptualizan los aspectos individuales de cada estilo de crianza. Es así que, el estilo de crianza indulgente está conformado por dos de los tres componentes, siendo éstas Compromiso, evaluando el grado en que los hijos perciben conductas de acercamiento emocional, sensibilidad e interés provenientes de sus padres; y Control Conductual, que establece el grado en que el padre es percibido como controlador o supervisor del comportamiento de los hijos. Razones por la cual tomaremos en cuenta para la operacionalización de nuestra variable solo estos dos componentes.

Variable	Definición de variable	Dimensión	Indicadores	Escala	Valor
ESTILOS DE CRIANZA INDULGENTE	El estilo de crianza indulgente implica que los padres no se preocupen por lo que hacen sus hijos, les dejan realizar sus actividades sin control alguno y no aplican correcciones cuando es necesario.	Compromiso	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Puedo contar con la ayuda de mis padres si tengo algún problema.</li> <li>✓ Mis padres me animan para que haga lo mejor que pueda en las cosas que yo haga.</li> <li>✓ Mis padres me animan para que piense por mí mismo.</li> <li>✓ Mis padres me ayudan con mis tareas escolares si hay algo que no entiendo.</li> <li>✓ Cuando mis padres quieren que haga algo, me explican por qué.</li> <li>✓ Cuando saco una baja nota en el colegio, mis padres me animan a esforzarme.</li> <li>✓ Mis padres conocen quiénes son mis amigos.</li> <li>✓ Mis padres dan de su tiempo para hablar conmigo.</li> <li>✓ En mi familia hacemos cosas para divertirnos o pasarla bien juntos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Muy de acuerdo.</li> <li>✓ Algo de acuerdo.</li> <li>✓ Algo en desacuerdo.</li> <li>✓ Muy en desacuerdo.</li> </ul>	50%
		Control Conductual	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ En una semana normal, ¿Cuál es la última hora hasta donde puedes quedarte fuera de LUNES A JUEVES?</li> <li>✓ En una semana normal, ¿Cuál es la última hora hasta donde puedes quedarte fuera de VIERNES A SÁBADO POR LA NOCHE?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ No estoy permitido.</li> <li>✓ Antes de las 8:00 p.m.</li> <li>✓ 8:00 p.m. – 8:59 p.m.</li> <li>✓ 9:00 p.m. – 9:59 p.m.</li> <li>✓ 10:00 p.m. – 10:59 p.m.</li> <li>✓ 11:00 p.m. a más.</li> <li>✓ Tan tarde como yo decido.</li> </ul>	

		<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Qué tanto tus padres tratan de saber...</li> <li>- Dónde vas en la noche.</li> <li>- Lo qué haces con tu tiempo libre.</li> <li>- Dónde estás mayormente en las tardes después del colegio.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ No tratan.</li> <li>✓ Tratan poco.</li> <li>✓ Tratan mucho.</li> </ul>	50%
		<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Qué tanto tus padres realmente saben...</li> <li>- Dónde vas en la noche.</li> <li>- Lo qué haces con tu tiempo libre.</li> <li>- Dónde estás mayormente en las tardes después del colegio.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ No saben.</li> <li>✓ Saben poco.</li> <li>✓ Saben mucho.</li> </ul>	

Variable	Definición de variable	Dimensión	Indicadores	Escala	valor
<b>ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS</b>	Uso excesivo de los juegos de video, afectando el desarrollo social y personal del individuo.	Focalización	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Es el videojuego la primera actividad que se te ocurre cuando estas aburrido?</li> <li>✓ ¿Prefieres jugar videojuegos que pasar tiempo con tus familiares y/o amigos?</li> <li>✓ ¿Te concentras tanto mientras juegas videojuegos que te olvidas de tu entorno?</li> <li>✓ ¿Gastas gran parte de tu dinero en el alquiler y/o compra de videojuegos?</li> <li>✓ ¿Pospones tus horas de comer por jugar algún videojuego?</li> <li>✓ ¿Te encuentras pensando en cosas relacionadas a videojuegos aun cuando no estás jugando?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Nunca.</li> <li>➤ Raras veces.</li> <li>➤ A veces.</li> <li>➤ Con frecuencia.</li> <li>➤ Siempre.</li> </ul>	16.67%
		Modificación del estado de ánimo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Te enojas si alguien te interrumpe mientras estás jugando algún videojuego?</li> <li>✓ ¿Te sientes triste cuando no te permiten jugar tu videojuego favorito?</li> <li>✓ ¿Solo consigues calmarte y/o relajarte cuando estás jugando algún videojuego?</li> <li>✓ ¿Generalmente juegas videojuegos para animarte y sentirte bien contigo mismo?</li> <li>✓ ¿Celebras con mucho entusiasmo cuando logras la victoria en algún videojuego?</li> <li>✓ ¿Te sientes culpable por el tiempo que pasas jugando videojuegos?</li> </ul>		16.67%

		Tolerancia.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Últimamente has incrementado las horas que le dedicas a jugar Videojuegos?</li> <li>✓ ¿Es necesario que alguien te detenga para que dejes de jugar videojuegos?</li> <li>✓ ¿Deseas tener más tiempo para dedicarte a jugar videojuegos?</li> <li>✓ ¿Te encuentras jugando videojuegos mucho más tiempo del que inicialmente querías estar?</li> <li>✓ ¿Sientes la necesidad de pasar cada vez más tiempo jugando videojuegos?</li> <li>✓ ¿Necesitas jugar videojuegos cada vez más tiempo para obtener la misma satisfacción?</li> </ul>		16.67%
		Síntoma de abstinencia.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Tienes dificultades para dormir por causa de los videojuegos?</li> <li>✓ ¿Te sientes ansioso(a) o nervioso(a) cuando llevas varias horas y/o días sin jugar videojuegos?</li> <li>✓ ¿Te sientes fastidiado, muy intranquilo cuando llevas algún tiempo sin jugar videojuegos?</li> <li>✓ ¿Te sientes deprimido(a) cuando llevas varios días sin jugar videojuegos?</li> <li>✓ ¿Andas de muy mal humor cuando no puedes jugar videojuegos?</li> <li>✓ ¿Sientes algún malestar físico cuando llevas varios días sin jugar videojuegos?</li> </ul>		16.67%
		Conflicto.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Juegas videojuegos en vez de hacer las tareas y/o estudiar para los exámenes del colegio?</li> <li>✓ ¿Dejas del lado los quehaceres del hogar por pasar más tiempo jugando videojuegos?</li> <li>✓ ¿Sostienes discusiones o peleas con</li> </ul>		16.67%

			<p>familiares y/o amigos por causa de los videojuegos?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Mientes a los demás sobre las horas que realmente le dedicas a jugar videojuegos?</li> <li>✓ ¿Dejas otras actividades para tener mayor tiempo para jugar videojuegos?</li> <li>✓ ¿Coges dinero de tus padres y/o familiares para alquilar y/o comprar videojuegos?</li> </ul>		
		Recaída.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Fracasas al intentar dedicarle menos horas a los videojuegos?</li> <li>✓ ¿Pruebas con otras actividades para dejar los videojuegos sin tener éxito?</li> <li>✓ ¿Tienes dificultades para controlar las horas que le dedicas a jugar videojuegos?</li> <li>✓ ¿No puedes resistir las ganas de jugar videojuegos por mucho que lo intentes?</li> <li>✓ ¿Realizas promesas de no jugar videojuegos que finalmente no puedes cumplir?</li> <li>✓ ¿Vuelves a lugares y/o te reúnes con personas que te estimulan a seguir jugando videojuegos?</li> </ul>		16.67%

## **VI. ESTRATEGIA METODOLÓGICA**

### **6.1. Tipo y nivel de la investigación**

Por su complejidad es una investigación de tipo básica, ya que según Sánchez y Reyes (2006, p. 36), está orientada a obtener información real que enriquezca el conocimiento científico, e incentive el descubrimiento de principios y leyes. (Remigio, 2017, p. 25).

Así también; el presente estudio es de nivel correlacional, puesto que de acuerdo con Unknown (2018, p.87), lo que se pretende es observar cómo se relacionan las variables en estudio y cómo se comporta una variable con la otra. Del mismo modo; busca desarrollar la conexión entre el estilo de crianza indulgente con la adicción a videojuegos, según categorías o conceptos.

### **6.2. Diseño de la Investigación**

Por su diseño, la investigación es descriptiva ya que, se pretende realizar una interpretación narrativa, numérica y/o gráfica, lo más detallada y exhaustiva posible una realidad investigada. Es así que; lo que se busca es conocer la realidad tal y como se desprende de la observación directa. (Calduch, 2018, p. 78).

De otro lado; según Hernández, Fernández y Baptista (2014, p. 152), también se clasifica como no experimental ya que las variables se observan y analizan sin ser manipuladas deliberadamente. Asimismo; es de corte transversal, puesto que los datos son recolectados, describiendo y estudiando su repercusión e interrelación en un momento dado.

## 6.3. Población – Muestra

### 6.3.1. Población

Arias (2016), refiere que: “la población de estudio es un conjunto de casos, definido, limitado y accesible, que cumple con una serie de criterios para determinar la muestra”. (p. 74). En tal sentido; de acuerdo a los registros de matrícula de la institución educativa, nuestra población está constituida por 200 alumnos inscrito en el 5to y 6to grado de primaria.

### 6.3.2. Muestra

Teniendo en cuenta la población, como resultado en el tamaño de muestra se obtuvo un total de 135 alumnos del 5to y 6to grado de primaria de la Institución Educativa “Sebastián Barranca” N° 23001; obtenido mediante fórmula:

$$n = \frac{N \cdot pq \cdot Z^2}{e^2(N - 1) + pq \cdot Z^2}$$

Donde:

N = población.

Z = Nivel de confianza.

e = Error de estimación.

p = Probabilidad a favor.

q = Probabilidad en contra.

#### **Criterios de Inclusión.**

- Alumnos matriculados en los grados de 5° y 6° de primaria.
- Alumnos varones y mujeres a partir de 11 años a más.
- Alumnos con consentimiento de padres para participar.

**Criterios de exclusión.**

- Alumnos que presentan deficiencia o enfermedad mental informada por la institución educativa.
- Alumnos que no acudieron el día de la evaluación.

## VII. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

### 7.1. Análisis e interpretación de los resultados

#### 7.1.1. Resultados

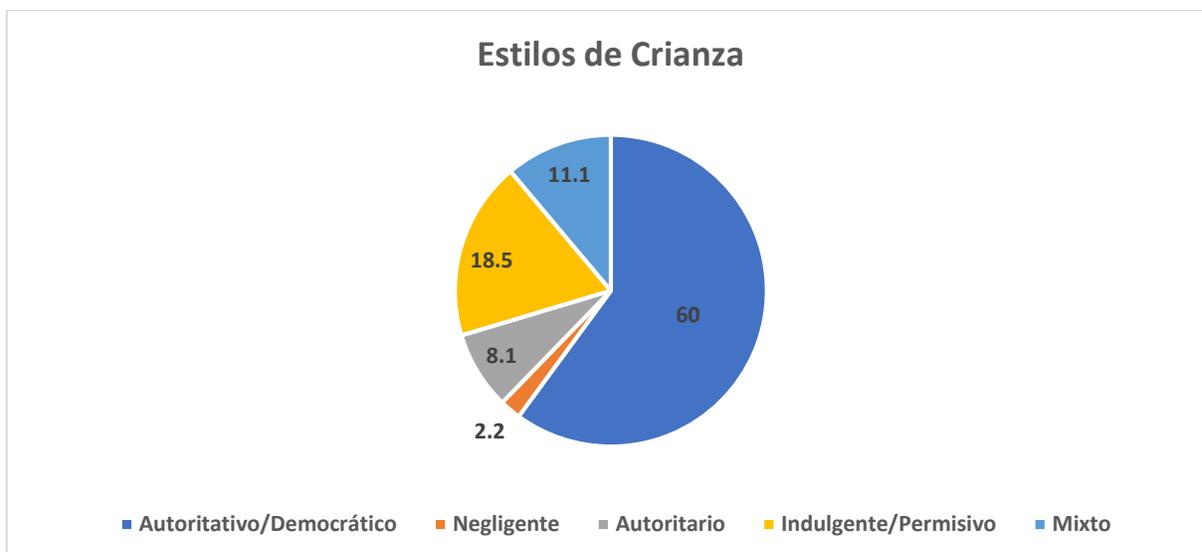
A continuación se expondrán las siguientes tablas y gráficos que nos permitirán comprender el comportamiento de los datos obtenidos de las variables evaluadas.

Tabla 1: Estilo de Crianza

		Frecuenci a	Porcentaj e	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Autoritativo/Democrá tico	81	60,0	60,0	60,0
	Negligente	3	2,2	2,2	62,2
	Autoritario	11	8,1	8,1	70,4
	Indulgente/Permisivo	25	18,5	18,5	88,9
	Mixto	15	11,1	11,1	100,0
	Total	135	100,0	100,0	

*Fuente: Elaboración propia utilizando el aplicativo informático IBM SPSS*

V22.



*Gráfico 1: Estilos de crianza.*

*Fuente: Elaboración propia utilizando el aplicativo informático IBM SPSS V22.*

**Interpretación:** Los resultados indican una alta incidencia del estilo de crianza autoritativo/democrático (60%), seguida por el estilo de crianza indulgente/permisivo (18.5%). En tanto que; los estilos de crianza mixto (11.1%), autoritario (8.1%) y negligente (2.2%) representan menor ocurrencia.

Tabla 2: Adicción a los videojuegos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Uso	75	55,6	55,6	55,6
	Abuso	44	32,6	32,6	88,1
	Dependencia	16	11,9	11,9	100,0
	Total	135	100,0	100,0	

*Fuente: Elaboración propia utilizando el aplicativo informático IBM SPSS V22.*



Gráfico 2: Adicción a los videojuegos.

*Fuente: Elaboración propia utilizando el aplicativo informático IBM SPSS V22.*

**Interpretación:** La tabla indica una incidencia de Uso de videojuegos del 55.6% en los estudiantes, seguido por un Abuso constante del mismo con el 32.6%. Del mismo modo; se aprecia una incidencia menor de la dependencia a los videojuegos con un 11.9%.

Tabla 3: Estilos de Crianza y Adicción a los videojuegos

		Adicción A Los Videojuegos			Total
		Uso	Abuso	Dependencia	
Estilos De Crianza	Autoritativo/Democrático	40	28	13	81
	Negligente	1	2	0	3
	Autoritario	8	3	0	11
	Indulgente/Permisivo	18	5	2	25
	Mixto	8	6	1	15
Total		75	44	16	135

*Fuente: Elaboración propia utilizando el aplicativo informático IBM SPSS V22.*

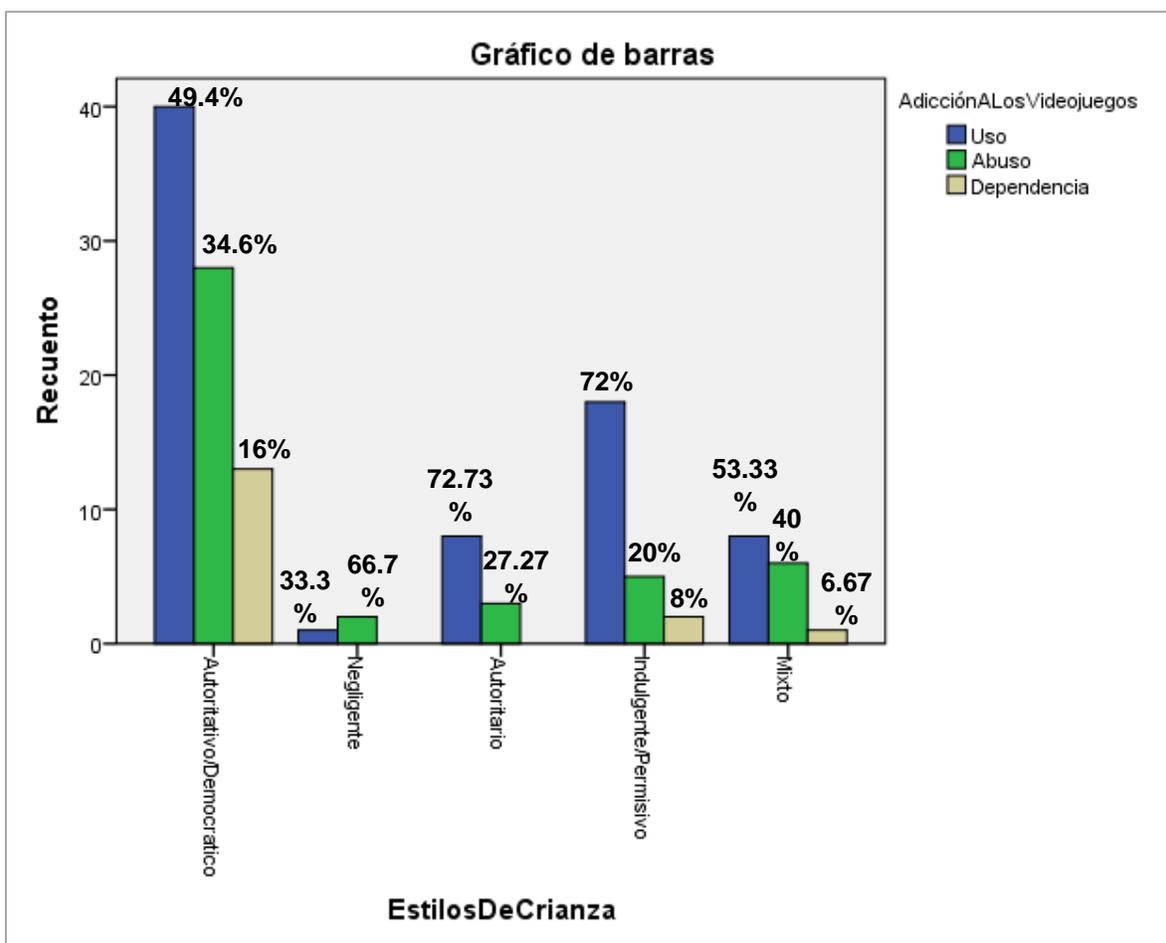


Gráfico 3: Estilos de Crianza y Adicción a los videojuegos.

Fuente: Elaboración propia utilizando el aplicativo informático IBM SPSS V22.

**Interpretación:** La tabulación cruzada entre los estilos de crianza y la adicción a videojuegos; nos indican que de la subpoblación del estilo de crianza indulgente, es decir 25 estudiantes, se presenta una incidencia de uso de 72%, incidencia de abuso de 20% y un 8% que presenta niveles de dependencia a los videojuegos.

### 7.1.2. Contrastación de hipótesis

#### Prueba de Hipótesis General

Para efectos de la investigación se planteó como hipótesis general que el estilo de crianza indulgente se relaciona directamente con la adicción a los videojuegos. En tal sentido; es necesario indicar que analizaremos los dos componentes que conforman el estilo de crianza indulgente para establecer con mayor precisión su relación con la adicción a los videojuegos.

Asimismo; es importante señalar que existe otro componente que conforman los otros estilos de crianza, tal como es la Autonomía Psicológica. Sin embargo, al no ser un componente de nuestra variable de estudio, no será tomada en cuenta en nuestros resultados.

Habiendo aclarado estos puntos, se iniciará por analizar los datos que arrojaron aquellos con estilo de crianza Indulgente/Permisivo, en relación con sus componentes que lo conforman (Compromiso y Control Conductual) y la Adicción a los Videojuegos.

Tabla 4: Correlación entre el componente Compromiso del Estilo de Crianza Indulgente/Permisivo y la Adicción a los Videojuegos según Spearman.

			Compromiso	Adicción a los Videojuegos
Rho de Spearman	Compromiso	Coeficiente de correlación	1,000	-,175
		Sig. (bilateral)	.	,402
		N	25	25

*Fuente: Elaboración propia utilizando el aplicativo informático IBM SPSS V22.*

En el caso del componente Compromiso del estilo de crianza indulgente, se observa según Spearman, correlación indirecta (a menor nivel de compromiso en este estilo de crianza, mayor será el nivel de adicción). Sin embargo; el nivel de significación indica que no existe asociación con la adicción a videojuegos.

Tabla 5: Correlación entre el componente Control Conductual del Estilo de Crianza Indulgente/Permisivo y la Adicción a los Videojuegos según Spearman.

			Adicción a los Videojuegos	Control Conductual
Rho de Spearman	Adicción a los Videojuegos	Coefficiente de correlación	1,000	,134
		Sig. (bilateral)	.	,524
		N	25	25

*Fuente: Elaboración propia utilizando el aplicativo informático IBM SPSS V22.*

A diferencia del anterior componente, en este caso existiría una correlación positiva débil, de forma directa (a mayor control conductual, mayor adicción a los videojuegos o viceversa). Aunque el nivel de significación indica que no hay asociación entre ambas variables.

En relación con las hipótesis específicas, tenemos los siguientes resultados:

Para el caso de la primera hipótesis específica que dice: El estilo de crianza indulgente tiene relación directa con la dimensión focalización.

Tabla 6: Correlación entre el componente Compromiso del Estilo de Crianza Indulgente/Permisivo y la dimensión Focalización de Adicción a los Videojuegos según Spearman.

			Compromiso	Focalización
Rho de Spearman	Compromiso	Coefficiente de correlación	1,000	-,141
		Sig. (bilateral)	.	,502
		N	25	25

*Fuente: Elaboración propia utilizando el aplicativo informático IBM SPSS V22.*

Según Spearman se observa que no existe asociación significativa entre el componente Compromiso del estilo de crianza indulgente y la dimensión focalización de la adicción a los videojuegos, teniendo además, una correlación indirecta.

Tabla 7: Correlación entre el componente Control Conductual del Estilo de Crianza Indulgente/Permisivo y la dimensión Focalización de Adicción a los Videojuegos según Spearman.

			Focalización	Control Conductual
Rho de Spearman	Focalización	Coefficiente de correlación	1,000	,086
		Sig. (bilateral)	.	,684
		N	25	25

*Fuente: Elaboración propia utilizando el aplicativo informático IBM SPSS V22.*

En relación con el segundo componente del estilo de crianza Indulgente/Permisivo, encontramos una correlación directa, aunque débil, y un nivel de significación que nos indica que no existe asociación entre las variables.

La segunda hipótesis específica que dice lo siguiente: El estilo de crianza indulgente tiene relación directa con la dimensión modificación del estado de ánimo.

Tabla 8: Correlación entre el componente Compromiso del Estilo de Crianza Indulgente/Permisivo y la dimensión Modificación del Estado de Ánimo de Adicción a los Videojuegos según Spearman.

		Compromiso	Modificación Del Estado De Animo
Rho de Spearman	Compromiso	1,000	-,237
	Coeficiente de correlación		
	Sig. (bilateral)	.	,254
	N	25	25

*Fuente: Elaboración propia utilizando el aplicativo informático IBM SPSS V22.*

Según se puede observar en la tabla, la relación entre el componente Compromiso y Modificación del Estado de Ánimo es indirecta, aunque débil. Asimismo; los datos indican que no hay asociación significativa entre variables.

Tabla 9: Correlación entre el componente Control Conductual del Estilo de Crianza Indulgente/Permisivo y la dimensión Modificación del Estado de Ánimo de Adicción a los Videojuegos según Spearman.

			Modificación Del Estado De Animo	Control Conductual
Rho de Spearman	Modificación Del Estado De Animo	Coefficiente de correlación	1,000	,151
		Sig. (bilateral)	.	,472
		N	25	25

*Fuente: Elaboración propia utilizando el aplicativo informático IBM SPSS V22.*

En este caso el componente Control Conductual y Modificación del Estado de Ánimo; presenta correlación directa débil, con nivel de significación sin asociación entre variables.

En el caso de la tercera hipótesis que dice: El estilo de crianza indulgente tiene relación directa con la dimensión tolerancia, se obtuvieron las siguientes tablas.

Tabla 10: Correlación entre el componente Compromiso del Estilo de Crianza Indulgente/Permisivo y la dimensión Tolerancia de Adicción a los Videojuegos según Spearman.

			Compromiso	Tolerancia
Rho de Spearman	Compromiso	Coefficiente de correlación	1,000	-,361
		Sig. (bilateral)	.	,076
		N	25	25

*Fuente: Elaboración propia utilizando el aplicativo informático IBM SPSS V22.*

En el caso de este componente, existe una relación indirecta débil, sin asociación significativa con la dimensión tolerancia de la adicción a los videojuegos.

Tabla 11: Correlación entre el componente Control Conductual del Estilo de Crianza Indulgente/Permisivo y la dimensión Tolerancia de Adicción a los Videojuegos según Spearman.

			Tolerancia	Control Conductual
Rho de Spearman	Tolerancia	Coeficiente de correlación	1,000	,101
		Sig. (bilateral)	.	,631
		N	25	25

*Fuente: Elaboración propia utilizando el aplicativo informático IBM SPSS V22.*

Para el caso del componente Control Conductual la correlación es directa pero demasiado débil. Con respecto a su nivel de significación, no existe asociación entre variables.

Con respecto a la cuarta hipótesis que refiere: El estilo de crianza indulgente tiene relación directa con la dimensión síntomas de abstinencia, tenemos las siguientes tablas:

Tabla 12: Correlación entre el componente Compromiso del Estilo de Crianza Indulgente/Permisivo y la dimensión Síntomas de Abstinencia de Adicción a los Videojuegos según Spearman.

		Compromiso	Abstinencia
Rho de Spearman	Compromiso	1,000	-,263
	Coeficiente de correlación		
	Sig. (bilateral)	.	,203
		N	25

*Fuente: Elaboración propia utilizando el aplicativo informático IBM SPSS V22.*

En la tabla se visualiza que el componente Compromiso tiene una correlación indirecta débil con la dimensión Síntomas de abstinencia, además de no presentar asociación entre ambas variables.

Tabla 13: Correlación entre el componente Control Conductual del Estilo de Crianza Indulgente/Permisivo y la dimensión Síntomas de Abstinencia de Adicción a los Videojuegos según Spearman.

		Abstinencia	Control Conductual
Rho de Spearman	Abstinencia	1,000	,247
	Coeficiente de correlación		
	Sig. (bilateral)	.	,234
		N	25

*Fuente: Elaboración propia utilizando el aplicativo informático IBM SPSS V22.*

Para el caso del componente Control Conductual se observa una correlación directa débil; con un nivel de significancia sin asociación entre variables.

La siguiente hipótesis refiere: El estilo de crianza indulgente tiene relación directa con la dimensión conflicto. Para ello se presentan las siguientes tablas:

Tabla 14: Correlación entre el componente Compromiso del Estilo de Crianza Indulgente/Permisivo y la dimensión Conflicto de Adicción a los Videojuegos según Spearman.

		Compromiso	Conflicto
Rho de Spearman	Compromiso	1,000	-,212
	Coeficiente de correlación		
	Sig. (bilateral)	.	,310
	N	25	25

*Fuente: Elaboración propia utilizando el aplicativo informático IBM SPSS V22.*

En el caso de este componente, los datos indican una relación indirecta débil con la dimensión Conflicto, y se observa que no hay asociación significativa de las variables.

Tabla 15: Correlación entre el componente Control Conductual del Estilo de Crianza Indulgente/Permisivo y la dimensión Conflicto de Adicción a los Videojuegos según Spearman.

			Conflicto	Control Conductual
Rho de Spearman	Conflicto	Coefficiente de correlación	1,000	,026
		Sig. (bilateral)	.	,900
		N	25	25

*Fuente: Elaboración propia utilizando el aplicativo informático IBM SPSS V22.*

En este caso se presenta una correlación directa débil, pero con nivel de significancia sin asociación entre las variables.

Por último, se tiene la siguiente hipótesis que refiere: El estilo de crianza indulgente tiene relación directa con la dimensión recaída. Teniendo las siguientes tablas de datos:

Tabla 16: Correlación entre el componente Compromiso del Estilo de Crianza Indulgente/Permisivo y la dimensión Recaída de Recaída a los Videojuegos según Spearman.

			Compromiso	Recaída
Rho de Spearman	Compromiso	Coefficiente de correlación	1,000	-,108
		Sig. (bilateral)	.	,607
		N	25	25

*Fuente: Elaboración propia utilizando el aplicativo informático IBM SPSS V22.*

En este caso se establece que el componente Compromiso tiene una relación indirecta débil con la dimensión recaída, pero sin asociación de las variables.

Tabla 17: Correlación entre el componente Control Conductual del Estilo de Crianza Indulgente/Permisivo y la dimensión Recaída de Adicción a los Videojuegos según Spearman.

			Recaída	Control Conductual
Rho de Spearman	Recaída	Coefficiente de correlación	1,000	,396*
		Sig. (bilateral)	.	,050
		N	25	25

\*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (2 colas).

*Fuente: Elaboración propia utilizando el aplicativo informático IBM SPSS V22.*

Según el estadístico se presenta una correlación significativa directa entre el componente Control Conductual y la dimensión recaída, presentando asociación significativa entre las variables.

## 7.2. Conclusiones y recomendaciones

### 7.2.1. Conclusiones

- A pesar de que el componente Control Conductual del estilo de crianza Indulgente/Permisivo, presenta correlación directa; aunque débil ( $,134$ ), no sucede lo mismo con su componente Compromiso ( $-,175$ ) en cuanto a la adicción a los videojuegos. Además; en ambos casos se observa que no hay asociación significativa entre variables (Compromiso =  $,402$  y Control Conductual =  $,524$ ).
- Por lo anteriormente mencionado; no existe suficiente evidencia para relacionar este estilo de crianza con la Adicción a los Videojuegos, ni suficiente nivel de significación para establecer asociaciones entre ambas, rechazando de esta manera la hipótesis general planteada en la investigación.
- Por otro lado; con respecto a la primera hipótesis, se observa que el componente Compromiso presenta una correlación negativa débil ( $-,141$ ) y un nivel de significancia de  $,502$ . Así también; el componente Control Conductual muestra una correlación positiva débil ( $,086$ ) y un nivel de significancia de  $,684$ . Por lo tanto; al no existir asociación significativa entre estos componentes y la dimensión focalización de la adicción a videojuegos, se rechaza la hipótesis propuesta en la investigación.
- Para la segunda hipótesis; se observa que el componente Compromiso tiene una correlación negativa débil de  $-,237$  y un nivel de significancia de  $,254$ . A su vez; el componente Control Conductual presenta una correlación positiva débil de  $,151$  y un nivel de significancia de  $,472$ . Entonces; al no encontrarse asociación significativa entre estos componentes y Modificación del Estado de Ánimo de la adicción a videojuegos, la segunda hipótesis específica es rechazada.

- En la tercera hipótesis encontramos que el componente Compromiso muestra una correlación negativa débil (-,361) y un nivel de significancia de ,076. Del mismo modo; el componente Control Conductual presenta una correlación positiva débil (,101) y un nivel de significancia de ,631. Esto indica que la tercera hipótesis es rechazada, pues no existe asociación significativa entre el estilo de crianza indulgente y la dimensión Tolerancia de la adicción a videojuegos.
  
- En el caso de la cuarta hipótesis específica, se observa que el componente Compromiso muestra una correlación negativa débil (-,263) y un nivel de significancia de ,203. Por su parte; el componente Control Conductual tiene una correlación positiva débil (,247) y un nivel de significancia de ,234. Se concluye entonces; la inexistencia de asociación significativa entre el estilo de crianza indulgente y Síntomas de Abstinencia de la adicción a videojuegos, por lo que la hipótesis planteada en la investigación es rechazada.
  
- Para la quinta hipótesis se conoce que el componente Compromiso muestra una correlación negativa débil (-,212) y un nivel de significancia de ,310. Asimismo; el componente Control Conductual indica una correlación positiva débil (,026) y un nivel de significancia de ,900.

Estos datos reflejan nula asociación significativa entre el estilo de crianza indulgente y Conflicto de la adicción a videojuegos, rechazando entonces la hipótesis propuesta.

- En la sexta y última hipótesis planteada en la investigación, se observa que el componente Compromiso muestra una correlación negativa débil (-,108) y un nivel de significancia de ,607. En tanto; el componente Control Conductual arroja una correlación positiva débil (,396) y un nivel de significancia de ,050. Según lo observado se establece una asociación; aunque poco significativa,

entre el componente Control Conductual del estilo de crianza indulgente y la dimensión recaída de la adicción a videojuegos; por lo que la hipótesis planteada es aceptada.

- Por otro lado; respecto a los datos extraídos, se puede concluir que un 60 % de los evaluados refieren como estilo de crianza en sus casas el Autoritativo/Democrático, mientras que tan solo un 18.5 % indica el Indulgente/Permisivo, lo cual explicaría porque no existe suficiente correlación entre sus componentes y la adicción a los videojuegos, algo que si pasa en por lo menos una de los componentes de la primera variable mencionada.
- Finalmente; para la adicción a los videojuegos según los datos, los estudiantes presentan un Uso de los videojuegos con un 55.6 %, una tendencia hacia su Abuso con un 33.6 % y una Dependencia a los videojuegos con un 11.9%.

### **7.2.2. Recomendaciones**

- Habiendo obtenido en los resultados que no es posible establecer relación entre el estilo de crianza indulgente y la adicción a videojuegos; se recomienda realizar una nueva investigación, utilizando otros instrumentos, que permitan corroborar o refutar los hallazgos del estudio.
- Debido a que el componente Control Conductual del estilo de crianza indulgente es la que presenta mayor relación directa con las dimensiones de la adicción a videojuegos; en especial con la dimensión Recaída, se recomienda generar programas de intervención orientados a brindar pautas que fortalezcan la supervisión por parte de los padres hacia sus hijos.

- Si bien es cierto; no se ha logrado establecer la relación entre el estilo de crianza indulgente y las cinco primeras dimensiones de la adicción a videojuegos, es importante proponer un programa educativo de orientación para los padres y estudiantes sobre ambas variables estudiadas.
- Finalmente; en el estudio también se identifica una tendencia al incremento en el abuso de los videojuegos, por lo que implementar talleres tanto a padres como hijos con respecto al uso de estos medios ayudaría en su disminución y evitar la dependencia hacia ellos.

## VIII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Carbonell, X., Talarn, A., Beranuy, M., Oberst, U. & Graner, C. (2009). Cuando jugar se convierte en un problema: el juego patológico y la adicción a los juegos de rol online. *Aloma*, 25, 201-220. De Google Scholar Base de datos
- Carbonell, X. (2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *Adicciones*, 26, 91-95. De Google Scholar Base de datos.
- Cortés, A. Romero, J. y Flores, K. (2006). Diseño y Validación inicial de un instrumento para evaluar prácticas de crianza en la infancia: Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal. *Enseñanza e Investigación en Psicología*. 5(1), 38. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=64750104>
- Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española (2014) recuperado de: <http://dle.rae.es/?id=4TsdIBo>.
- Eraso, J., Bravo, A., Delgado, M. (2006). Creencias, actitudes y prácticas de sobre crianza en madres cabeza de familia en Popayán: un estudio cualitativo. *Revista de Pediatría*. Recuperado de: [http://www.academia.edu/615900/Creencias\\_actitudes\\_y\\_practicas\\_sobre\\_crianza\\_en\\_madre\\_cabeza\\_de\\_familia\\_en\\_Popayan\\_un\\_estudio\\_cualitativo](http://www.academia.edu/615900/Creencias_actitudes_y_practicas_sobre_crianza_en_madre_cabeza_de_familia_en_Popayan_un_estudio_cualitativo)
- Estayalo et al (2009) Estilos de crianza y ambientes familiares en menores y jóvenes violentos. Un modelo psicoterapéutico de apoyo para la intervención. Recuperado de: <http://www.sepyrna.com/articulos/estilos-crianza-jovenes-violentos/>
- Guerrero, C. (2014). Creencias que tienen los padres de segundo grado de primaria de la IEP María Montessori sobre las prácticas de crianza de sus hijos. Piura: Universidad de Piura. Recuperado de [http://www.pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1871/EDUC\\_023.pdf?sequence=1](http://www.pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1871/EDUC_023.pdf?sequence=1)

- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*, México: McGraw- Hill.
- Incio, S. y Montenegro, D. (2011). Relación entre estilos de crianza y agresividad en los adolescentes de 4to y 5to año de secundaria de la I.E Virgen de la medalla milagrosa N° 11090. Chiclayo 2009. Tesis de licenciatura, Universidad Señor de Sipán, Chiclayo.
- Labrador, Requesens & Helguera, (2011). Guía para padres y educadores sobre el uso seguro de internet, móviles y videojuegos, Ed. Fundación Gaudium, España, Madrid.
- Maki, A. (2013) Crianza Indulgente, Autoritaria y de Autoridad. Recuperado de: <http://www.umma.org.ar/?p=1270>
- Merino, C. y Arndt, S. (2004). Análisis factorial confirmatoria de la Escala de Estilos de Crianza de Steinberg: Preliminar validez de constructo. Revista de Psicología 12 (2). Recuperado de MN [http://www.freewebs.com/cesarmerino/Store%20of%20pub/Merino\\_Arndt.pdf](http://www.freewebs.com/cesarmerino/Store%20of%20pub/Merino_Arndt.pdf)
- Navarrete, L. (2011). Estilos de crianza y calidad de vida en padres de pre adolescentes que presentan conductas disruptivas en el aula. Chile: 123 Universidad del Biobío. Recuperado de [http://cybertesis.ubiobio.cl/tesis/2011/navarrete\\_/doc/navarrete\\_.pdf](http://cybertesis.ubiobio.cl/tesis/2011/navarrete_/doc/navarrete_.pdf)
- Navarro, G, Pérez, C., Gonzales, A. Mora, O. & Jiménez, J. (2006). Características de los profesores y su facilitación de su participación de los apoderados en el proceso Enseñanza- Aprendizaje. *International Journey of Psychology*, 40(2), 205-212. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/284/28440207.pdf>
- Papalia, D. Wendkoss, S. Duskin, R. (2005) *Psicología del Desarrollo, de la Infancia a la Adolescencia*. 9ª ed. México: McGraw-Hill Interamericana, 515p.

Ramírez, W. (2005a). *Caricias*. Lima: Moisés Palomino.

<https://www.enfoquealafamilia.com/single-post/2017/09/04/La-autoridad-de-los-padres>

Sobrino, S. (2008). Niveles de satisfacción familiar y de comunicación entre padres e hijos. Lima: UNIFE, recuperado de [www.unife.edu.pe/pub/revpsicologia/sastisfaccionfamiliar.pdf](http://www.unife.edu.pe/pub/revpsicologia/sastisfaccionfamiliar.pdf)

Tejeiro, R., Pelegrina del Río, M., y Gómez, L. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Comunicación*, vol. 7, núm. 1, pág. 235-250.

Torres, L., Garrido, A., Reyes, A., Ortega, P. (2008). Responsabilidad en la crianza de los hijos. : Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal. Recuperado de: MN <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=29213107>

UNESCO. (2004). *Participación de las familias en la Educación Infantil Latinoamericana*, Santiago: el autor

UNICEF. (2014). *Tiempo de crecer, manual para el trabajo con familias*, Santiago: el autor.

Roque López, E. A., & Corrales Baldoce, A. D. J. E. (2018). Riesgo de adicción a redes sociales y los estilos de crianza, en adolescentes del nivel secundario de una institución educativa privada de Lima, 2018]. URI <http://repositorio.upeu.edu.pe/handle/UPEU/1708>

Flores Díaz, I. P. (2018). *Estilo de crianza parental y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa de San Juan de Lurigancho*. URI <http://repositorio.usil.edu.pe/handle/USIL/3683>

Remigio Vasquez, J. (2017). *Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas públicas del distrito de Los Olivos*, 2017.

- Sánchez-Zafra, M., Zurita-Ortega, F., Ramírez-Granizo, I., Puertas-Molero, P., González-Valero, G., & Ubago-Jiménez, J. L. (2019). NIVELES DE AUTOCONCEPTO Y SU RELACIÓN CON EL USO DE VIDEOJUEGOS EN ESCOLARES DE TERCER CICLO DE PRIMARIA. *Journal of Sport & Health Research*, 11(1).
- Buiza Aguado, C. (2018). Videojuegos en adolescentes. Uso problemático y factores asociados.
- Jorge, E., & González, M. C. (2017). Estilos de crianza parental: una revisión teórica. *Informes Psicológicos*, 17(2), 39-66.  
DOI: <http://dx.doi.org/10.18566/infpsic.v17n2a02>
- Marco, C. & Cholis, M. (2010) Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de Psicología*, 27, 418-426. 13/02/2015, De Google Scholar Base de datos.
- Planas, M., Rivera, H., Villasmil, V. (2013). Estilos de crianza y su relación con los juegos patológicos. *Revista Diálogos*. Facultad de Ciencias Humanas, Universidad Nacional de San Luis. Venezuela.
- Pérez de Albéniz, G. (2013). Uso y abuso de tecnologías en adolescentes y su relación con algunas variables de personalidad, estilos de crianza, consumo de alcohol y autopercepción como estudiante (Tesis doctoral), Facultad de Humanidades y Educación; Universidad de Burgos. España, Burgos.
- Vallejos, M., & Capa, W. (2010). Video juegos: adicción y factores predictores. *Avances en Psicología*, 18(1), 103-110.

## ANEXOS

### ANEXO 1: Instrumentos

#### Escala de Adicción a los videojuegos

##### Ficha Técnica

Para conocer el nivel de dependencia a videojuegos se utilizó la Escala de HAMM-1ST de Videojuegos publicado en 2013, cuya aplicación es de forma individual o grupal en un tiempo aproximado de 25 minutos y comprendidos desde los 11 a 17 años de edad. Esta escala consta de 6 dimensiones, siendo Focalización, Modificación del Estado de Ánimo, Tolerancia, Síntomas de Abstinencia, Conflicto y Recaída.

Para analizar los resultados se emplearon las siguientes estadísticas: N=650

- **Validez de contenido:** V de Aiken (0,95) e índice Binomial (0.00)
- **Validez de constructo:** Análisis Factorial y Kaiser – Meyer – Olkin (KMO) (.971).
- **Estadístico Descriptivos:** Media (28,51), Varianza (57.799), Desviación Típica (23.938) y Curtosis (1.116).
- **Análisis de Homogeneidad de ítems:** Correlación Ítem – Test
- **Confiabilidad:** Alfa de Cronbach (.957), Dos Miradas y Guttman

**Baremación:** Percentiles.

## Escala de Adicción a los videojuegos (Mendoza, 2013)

Nombres y Apellidos: ..... Edad:

..... Sexo: ..... Institución Educativa:

..... Grado y Sección:

### INSTRUCCIONES

*Este cuestionario contiene una serie de preguntas. Lee detenidamente cada una de ellas y elije la alternativa que mejor describa la frecuencia con la que lo realizas:*

1. Nunca. (N)    2. Raras Veces. (RV)    3. A Veces. (AV)    4. Con Frecuencia. (CF)    5. Siempre. (S)

*A continuación, podrás decirnos cómo te sientes, piensas o actúas en la mayoría de las ocasiones. Elije solo una respuesta marcando con un aspa (X) dentro del recuadro correspondiente a la columna de tu respuesta. No hay respuestas correctas o incorrectas, lo importante es que respondas con la mayor sinceridad. Si deseas cambiar alguna respuesta, borra o anula la marca realizada y marca el espacio que consideres adecuado. Asegúrate de contestar a todas las preguntas.*

### ESCALA HAMM-1ST DE VIDEOJUEGOS

N°	Items	N	RV	AV	CF	S
1	¿Es el videojuego la primera actividad que se te ocurre cuando estas aburrido?					
2	¿Te enojas si alguien te interrumpe mientras estás jugando algún videojuego?					
3	¿Ultimamente has incrementado las horas que le dedicas a jugar Videojuegos?					
4	¿Tienes dificultades para dormir por causa de los videojuegos?					
5	¿Juegas videojuegos en vez de hacer las tareas y/o estudiar para los exámenes del colegio?					
6	¿Fracasas al intentar dedicarle menos horas a los videojuegos?					
7	¿Prefieres jugar videojuegos que pasar tiempo con tus familiares y/o amigos?					
8	¿Te sientes triste cuando no te permiten jugar tu videojuego favorito?					
9	¿Es necesario que alguien te detenga para que dejes de jugar videojuegos?					
10	¿Te sientes ansioso(a) o nervioso(a) cuando llevas varias horas y/o días sin jugar videojuegos?					
11	¿Dejas del lado los quehaceres del hogar por pasar más tiempo jugando videojuegos?					

.....

12	¿Pruebas con otras actividades para dejar los videojuegos sin tener éxito?					
13	¿Te concentras tanto mientras juegas videojuegos que te olvidas de tu entorno?					
14	¿Solo consigues calmarte y/o relajarte cuando estás jugando algún videojuego?					
15	¿Deseas tener más tiempo para dedicarte a jugar videojuegos?					
16	¿Te sientes fastidiado, muy intranquilo cuando llevas algún tiempo sin jugar videojuegos?					
17	¿Sostienes discusiones o peleas con familiares y/o amigos por causa de los videojuegos?					
18	¿Tienes dificultades para controlar las horas que le dedicas a jugar videojuegos?					
19	¿Gastas gran parte de tu dinero en el alquiler y/o compra de videojuegos?					
20	¿Generalmente juegas videojuegos para animarte y sentirte bien contigo mismo?					
21	¿Te encuentras jugando videojuegos mucho más tiempo del que inicialmente querías estar?					
22	¿Te sientes deprimido(a) cuando llevas varios días sin jugar videojuegos?					
23	¿Mientes a los demás sobre las horas que realmente le dedicas a jugar videojuegos?					
24	¿No puedes resistir las ganas de jugar videojuegos por mucho que lo intentes?					
25	¿Pospones tus horas de comer por jugar algún videojuego?					
26	¿Celebras con mucho entusiasmo cuando logras la victoria en algún videojuego?					
27	¿Sientes la necesidad de pasar cada vez más tiempo jugando videojuegos?					
28	¿Andas de muy mal humor cuando no puedes jugar videojuegos?					
29	¿Dejas otras actividades para tener mayor tiempo para jugar videojuegos?					
30	¿Realizas promesas de no jugar videojuegos que finalmente no puedes cumplir?					
31	¿Te encuentras pensando en cosas relacionadas a videojuegos aun cuando no estás jugando?					

32	¿Te sientes culpable por el tiempo que pasas jugando videojuegos?					
33	¿Necesitas jugar videojuegos cada vez más tiempo para obtener la misma satisfacción?					
34	¿Sientes algún malestar físico cuando llevas varios días sin jugar videojuegos?					
35	¿Coges dinero de tus padres y/o familiares para alquilar y/o comprar videojuegos?					
36	¿Vuelves a lugares y/o te reúnes con personas que te estimulan a seguir jugando videojuegos?					



## ESCALA DE ESTILO DE CRIANZA DE STEIMBERG

### FICHA TÉCNICA

Para efectos de la investigación se empleó la Escala de Estilo de Crianza diseñada por Steinberg en 1993 y adaptada en el Perú por Merino y Arndt en 2004. Su objetivo es determinar el estilo de crianza parental, a través del grado presentado en los componentes de Compromiso, Control Conductual y autonomía Psicológica.

La validez del instrumento se demostró a través de la prueba “t” Student, obteniendo un nivel de significancia de  $p < 0,05$ . Asimismo; presenta una confiabilidad de 0.90, obtenido mediante coeficiente del alpha de Cronbach, lo que indica que el instrumento es confiable y consistente en su estructura e indicadores (Merino & Arndt, 2004).

- **Autor** : Steimberg (1993)
- **Adaptación en Perú** : Merino y Arndt (2004)
- **Administración** : Individual y colectiva
- **Tiempo de aplicación** : 30 min. Aprox.
- **Población** : De 11 años a más.
- **Utilidad** : Reconocer el estilo de crianza.
- **Componentes** : Compromiso, Control Conductual y Autonomía Psicológica
- **Validez** : Nivel de significancia de  $p < 0,05$
- **Confiabilidad** : Valor de alpha de Cronbach de 0.90



15	Mis padres dan de su tiempo para hablar conmigo.				
16	Cuando saco una nota baja en el colegio mis padres me hacen sentir culpable.				
17	En mi familia hacemos cosas para divertirnos o pasarla bien juntos.				
18	Mis padres no me dejan hacer algo o estar con ellos, cuando hago algo que a ellos no les gusta.				

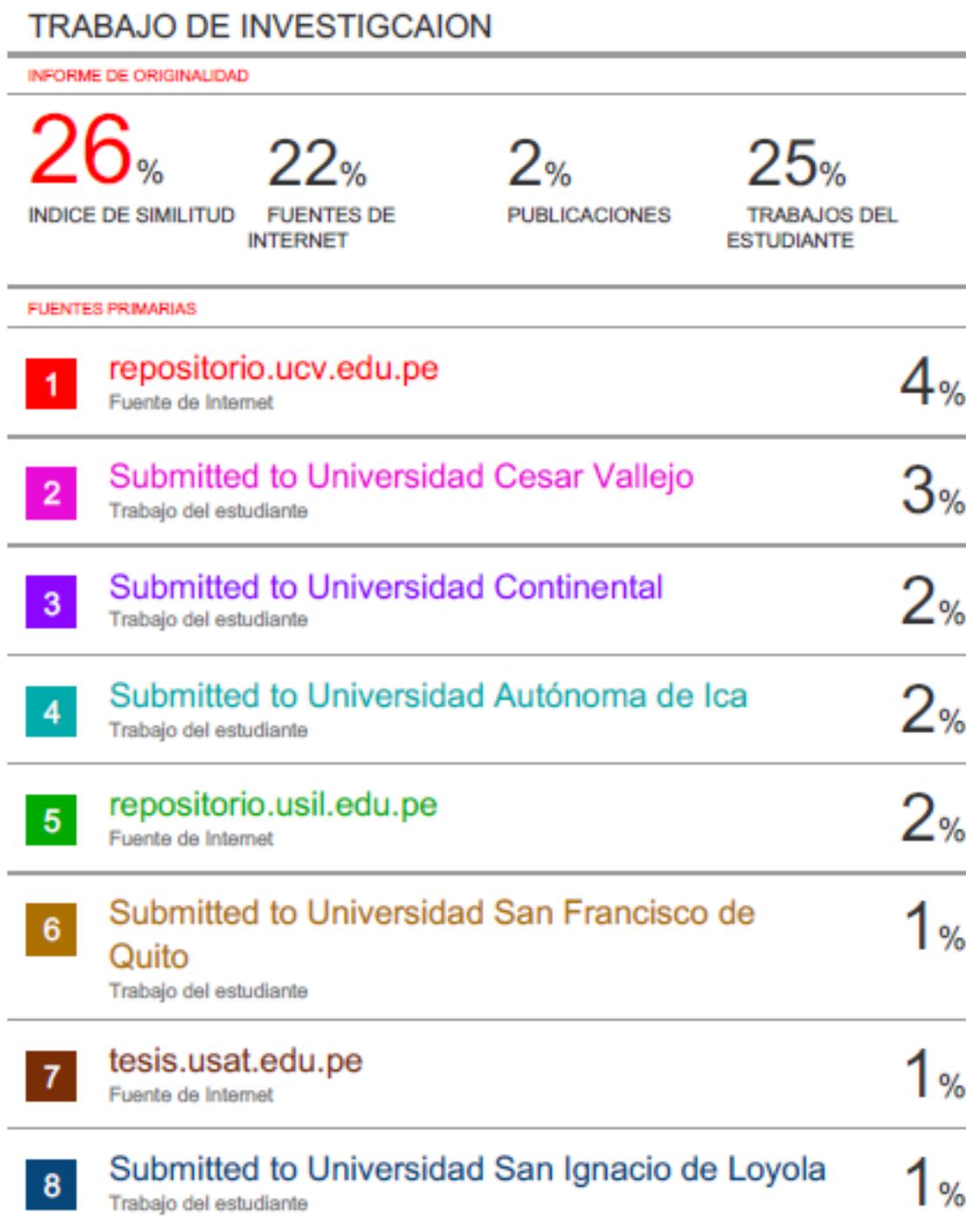
19. En una semana normal, ¿Cuál es la última hora hasta donde puedes quedarte fuera de LUNES A JUEVES?						
No estoy permitido	Antes de las 8:00 p.m.	8:00 p.m. – 8:59 p.m.	9:00 p.m. – 9:59 p.m.	10:00 p.m. – 10:59 p.m.	11:00 p.m. a más.	Tan tarde como yo decido.

20. En una semana normal, ¿Cuál es la última hora hasta donde puedes quedarte fuera de VIERNES A SÁBADO POR LA NOCHE?						
No estoy permitido	Antes de las 8:00 p.m.	8:00 p.m. – 8:59 p.m.	9:00 p.m. – 9:59 p.m.	10:00 p.m. – 10:59 p.m.	11:00 p.m. a más.	Tan tarde como yo decido.

21. ¿Qué tanto tus padres tratan de saber...	No tratan	Tratan poco	Tratan mucho
¿Dónde vas en la noche?			
¿Lo que haces con tu tiempo libre?			
¿Dónde estás mayormente en las tardes después del colegio?			

22. ¿Qué tanto tus padres realmente saben...	No saben	Saben poco	Saben mucho
¿Dónde vas en la noche?			
¿Lo que haces con tu tiempo libre?			
¿Dónde estás mayormente en las tardes después del colegio?			

## ANEXO 2: Informe de Turnitin al 26 % de similitud.



9	<a href="http://repositorio.upeu.edu.pe">repositorio.upeu.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
10	<a href="http://riuma.uma.es">riuma.uma.es</a> Fuente de Internet	1%
11	<a href="http://repositorio.upagu.edu.pe">repositorio.upagu.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
12	Submitted to Universidad Señor de Sipan Trabajo del estudiante	1%
13	Submitted to Universidad Católica San Pablo Trabajo del estudiante	1%
14	<a href="http://revistas.upb.edu.co">revistas.upb.edu.co</a> Fuente de Internet	<1%
15	<a href="http://repositorio.autonoma.edu.pe">repositorio.autonoma.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1%
16	<a href="http://lalecturamueve7.blogspot.com">lalecturamueve7.blogspot.com</a> Fuente de Internet	<1%
17	<a href="http://uvadoc.uva.es">uvadoc.uva.es</a> Fuente de Internet	<1%
18	Submitted to Universidad Peruana Los Andes Trabajo del estudiante	<1%
19	<a href="http://es.m.wikipedia.org">es.m.wikipedia.org</a> Fuente de Internet	<1%
20	Submitted to Universidad Sergio Arboleda Trabajo del estudiante	

		<1 %
21	<a href="https://es.wikipedia.org">es.wikipedia.org</a> Fuente de Internet	<1 %
22	<a href="https://repositorio.unsa.edu.pe">repositorio.unsa.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
23	Submitted to Pontificia Universidad Catolica del Peru Trabajo del estudiante	<1 %
24	Submitted to Universidad Distrital FJDC Trabajo del estudiante	<1 %
25	<a href="https://medibloginformatica.blogspot.com">medibloginformatica.blogspot.com</a> Fuente de Internet	<1 %
26	<a href="https://techmeandu.wordpress.com">techmeandu.wordpress.com</a> Fuente de Internet	<1 %
27	Submitted to Unviersidad de Granada Trabajo del estudiante	<1 %
28	Submitted to Universidad Privada San Juan Bautista Trabajo del estudiante	<1 %
29	<a href="https://renati.sunedu.gob.pe">renati.sunedu.gob.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
30	Submitted to Universidad de Ciencias y Humanidades	<1 %

Trabajo del estudiante

---

<b>31</b>	<b>www.slideshare.net</b> Fuente de Internet	<1%
<b>32</b>	<b>Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru</b> Trabajo del estudiante	<1%
<b>33</b>	<b>manglar.uninorte.edu.co</b> Fuente de Internet	<1%
<b>34</b>	<b>www.theibfr.com</b> Fuente de Internet	<1%
<b>35</b>	<b>www.ucm.es</b> Fuente de Internet	<1%
<b>36</b>	<b>repositorio.unan.edu.ni</b> Fuente de Internet	<1%
<b>37</b>	<b>Submitted to Centro Universitario Villanueva</b> Trabajo del estudiante	<1%
<b>38</b>	<b>repositorio.ucsp.edu.pe</b> Fuente de Internet	<1%
<b>39</b>	<b>Submitted to Universidad Internacional de la Rioja</b> Trabajo del estudiante	<1%

---

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir bibliografía

Activo

## **ANEXO 3: PLAN DE MEJORA**

### **“Fortaleciendo Lazos Familiares y Manejo de Disciplina Positiva en la Familia”**

#### **I. FUNDAMENTO.**

Teniendo en cuenta los resultados de la investigación, donde se indica que un 55.6% de la población estudiada hace uso de los videojuegos y otro 33.6% tiende a hacer abuso de los mismos; es que es importante realizar acciones concretas que permitan a los participantes desarrollar nuevos conocimientos sobre los riesgos físicos y psicológicos a los se exponen los usuarios de los videojuegos.

Así también; al conocerse que un 60% de los evaluados presenta estilo de crianza democrático y un 18.5% estilo indulgente, es oportuno brindar estrategias sobre las formas de relacionarse en el hogar como herramientas para enfrentar los cambios repentinos del entorno a los que están expuestos los estudiantes.

Por tal sentido; el propósito del presente plan de mejora es proponer una intervención preventiva que permita fortalecer los lazos familiares, con el fin de promover relaciones saludables y funcionales entre padres e hijos.

#### **II. JUSTIFICACIÓN.**

La elaboración del presente plan de mejora nace de la necesidad de buscar estrategias de intervención educativas que permitan favorecer una crianza saludable y disminuir los riesgos del uso excesivo de los videojuegos.

Es así que implementar el plan es importante porque permitirá que los estudiantes y sus padres y madres, fortalezcan sus habilidades para relacionarse asertivamente, promoviendo la comunicación y desarrollando sus habilidades sociales como unidad familiar. Asimismo; al brindar los conocimientos sobre los estilos de crianza y los peligros del uso de

videojuegos, se estará aportando a la prevención de casos de violencia en el hogar y a la disminución del riesgo de adicciones en los estudiantes.

De otro lado; teniendo en cuenta las estrategias a desarrollar se emplearán materiales de costos mínimos y de fácil alcance, lo que propicia la consecución de los objetivos propuestos y ajustándose a la realidad económica del programa. Asimismo; debido a la metodología práctica que se pretende realizar es que se hace posible utilizar materiales básicos y reciclables, aportando de esta manera al desarrollo de una cultura de cuidado ambiental.

Finalmente; este plan no solo busca fortalecer los lazos familiares, sino también, generar nuevas herramientas de evaluación e indicadores que permitan llevarlo a la práctica en otras poblaciones de rasgos similares.

### **III. OBJETIVOS.**

- Fortalecer los lazos familiares y la disciplina positiva en la crianza entre los estudiantes y sus padres.
- Concientizar a los padres sobre los peligros que implica el uso de los videojuegos.
- Fomentar la comunicación entre padres e hijos para cultivar relaciones saludables.

### **IV. RESPONSABLES.**

- Equipo de investigación.
- Docentes de aula.

### **V. TEMPORALIZACIÓN.**

El presente programa tendrá una duración de 8 sesiones de trabajo; las cuales serán realizadas de manera práctica y vivencial, brindando oportunidad a los participantes de interactuar y expresar sus ideas y opiniones respetuosamente con el fin de aumentar su capacidad de

aprendizaje. Por ello; para lograr los objetivos del programa el tiempo de las sesiones serán de aproximadamente 45 minutos a 1 hora, de las cuales dos sesiones estarán dirigidas a los padres de familia, y las restantes con los estudiantes.

Por último; cabe señalar que el plan se ejecutará en los horarios de Tutoría en cada aula, para no afectar las clases de los estudiantes. Del mismo modo; se trabajará con los padres en la misma hora haciendo las citaciones correspondientes con dos semanas de anticipación.

## VI. CUADRO DE DETALLE

PLAN DE MEJORA							
N°	ACCIONES DE MEJORA	TAREAS	OBJETIVOS	RESPONSABLES DE LAS TAREAS	TIEMPO (Inicio – fin)	RECURSOS NECESARIOS	RESPONSABLE DEL SEGUIMIENTO
1	Conociendo sobre Estilos de Crianza.	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Exposición breve sobre estilos de crianza. (15 minutos)</li> <li>•Ejercicio grupal sobre lo aprendido. (25 minutos)</li> <li>•Cierre de Sesión (5 minutos).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Reconocer las distintas formas de crianza y adoptar las más saludables.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Equipo de Investigación.</li> <li>• Tutor (a) de aula.</li> </ul>	45 minutos aproximadamente.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aula de clases.</li> <li>• Laptop y Proyector.</li> <li>• Plumones, papelotes, cinta.</li> <li>• Cartillas informativas.</li> </ul>	Subdirector de la institución educativa.
2	Riesgos del descuido y control de los hijos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Exposición breve sobre Riesgos del descuido y control de los hijos. (15 minutos)</li> <li>•Ejercicio grupal sobre lo aprendido. (25 minutos)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar las consecuencias de una crianza inadecuada.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Equipo de Investigación.</li> <li>• Tutor (a) de aula.</li> </ul>	45 minutos aproximadamente.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aula de clases.</li> <li>• Laptop y Proyector.</li> <li>• Plumones, papelotes, cinta.</li> <li>• Cartillas informativas.</li> </ul>	Subdirector de la institución educativa.

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cierre de Sesión (5 minutos).</li> </ul>					
3	Estrategias de afrontamiento de situaciones conflictivas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explicación de estrategias de afrontamiento de situaciones conflictivas (15 minutos)</li> <li>• Aplicación de las estrategias aprendidas (25 minutos)</li> <li>• Cierre de Sesión (5 minutos).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprender formas de actuar asertivamente ante los conflictos familiares.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Equipo de Investigación.</li> <li>• Tutor (a) de aula.</li> </ul>	45 minutos aproximadamente.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aula de clases.</li> <li>• Laptop y Proyector. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Plumones, papelotes, cinta.</li> </ul> </li> <li>• Cartillas informativas.</li> </ul>	Subdirector de la institución educativa.
4	Pautas de organización en la crianza de los hijos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explicación de pautas de organización en la crianza de los hijos (15 minutos)</li> <li>• Aplicación de las pautas aprendidas (25 minutos)</li> <li>• Cierre de Sesión (5 minutos).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer pautas de crianza saludables.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Equipo de Investigación.</li> <li>• Tutor (a) de aula.</li> </ul>	45 minutos aproximadamente.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aula de clases.</li> <li>• Laptop y Proyector. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Plumones, papelotes, cinta.</li> </ul> </li> <li>• Cartillas informativas.</li> </ul>	Subdirector de la institución educativa.

5	Videojuegos: Una nueva adicción.	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Exposición breve sobre adicción a videojuegos (15 minutos)</li> <li>•Ejercicio grupal sobre lo aprendido. (25 minutos)</li> <li>• Cierre de Sesión (5 minutos).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sensibilizar sobre el uso adecuado de los videojuegos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Equipo de Investigación.</li> <li>• Tutor (a) de aula.</li> </ul>	45 minutos aproximadamente.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aula de clases.</li> <li>•Laptop y Proyector. <ul style="list-style-type: none"> <li>•Plumones, papelotes, cinta.</li> </ul> </li> <li>• Cartillas informativas.</li> </ul>	Subdirector de la institución educativa.
6	Peligros de los videojuegos en exceso.	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Exposición breve sobre peligros de los videojuegos en exceso. (15 minutos)</li> <li>•Ejercicio grupal sobre lo aprendido. (25 minutos)</li> <li>• Cierre de Sesión (5 minutos).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Concientizar sobre los riesgos físicos y psicológicos que implican los videojuegos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Equipo de Investigación.</li> <li>• Tutor (a) de aula.</li> </ul>	45 minutos aproximadamente.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aula de clases.</li> <li>•Laptop y Proyector. <ul style="list-style-type: none"> <li>•Plumones, papelotes, cinta.</li> </ul> </li> <li>• Cartillas informativas.</li> </ul>	Subdirector de la institución educativa.
7	Rol de los padres y madres en la crianza: Establecie	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Exposición breve sobre rol de los padres y madres en la</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer la importancia de establecer normas en el hogar y su</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Equipo de Investigación.</li> </ul>	45 minutos aproximadamente.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aula de clases.</li> <li>•Laptop y Proyector. <ul style="list-style-type: none"> <li>•Plumones, papelotes, cinta.</li> </ul> </li> <li>• Cartillas informativas.</li> </ul>	Subdirector de la institución educativa.

	ndo límites a los hijos.	<p>crianza (15 minutos)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rol playing sobre estableciendo límites a los hijos (25 minutos)</li> <li>• Cierre de Sesión (5 minutos).</li> </ul>	correcta aplicación.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tutor (a) de aula.</li> </ul>			
8	Convivencia familiar: Practicando lo aprendido.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Resumen de lo trabajado en las sesiones anteriores (20 minutos)</li> <li>• Rol playing sobre convivencia familiar (20 minutos)</li> <li>• Cierre de Sesión (5 minutos).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Promover la relación filio – parental aplicando lo aprendido en las sesiones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Equipo de Investigación.</li> <li>• Tutor (a) de aula.</li> </ul>	45 minutos aproximadamente.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aula de clases.</li> <li>• Laptop y Proyector. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Plumones, papelotes, cinta.</li> </ul> </li> <li>• Cartillas informativas.</li> </ul>	Subdirector de la institución educativa.

## ANEXO 4: Matriz de Consistencia.

"El estilo de crianza indulgente y la adicción a los videojuegos en estudiantes del 5° y 6° grado de primaria Institución Educativa "Sebastián Barranca" N° 23001 – Av. América N° 115 – Chincha Alta, durante el año 2019"

Problema	Objetivos	Hipótesis
<p><b>Problema general:</b></p> <p>¿Cuál es la relación entre el estilo de crianza indulgente y la adicción a los videojuegos, en estudiantes del 5° y 6° grado de primaria de la Institución Educativa "Sebastián Barranca" N° 23001 – Av. América N° 115 – Chincha Alta, durante el año 2019?"</p> <p><b>Problemas específicos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Cuál es la relación entre el estilo de crianza indulgente y la dimensión focalización, en estudiantes del 5° y 6° grado de primaria de la Institución Educativa N° 23001 "Sebastián Barranca" – Av. América N° 115 – Chincha Alta, durante el año 2019?"</li> <li>- ¿Cuál es la relación entre el estilo de crianza indulgente y la dimensión modificación del estado de ánimo, en estudiantes del 5° y 6° grado de primaria de la Institución Educativa N° 23001 "Sebastián Barranca", – Av. América N° 115 – Chincha Alta, durante el año 2019?"</li> <li>- ¿Cuál es la relación entre el estilo de crianza indulgente y la dimensión tolerancia, en estudiantes del 5° y 6° grado de primaria de la Institución Educativa N° 23001 "Sebastián Barranca" – Av. América N° 115 – Chincha Alta, durante el año 2019?"</li> <li>- ¿Cuál es la relación entre el estilo de crianza indulgente y la dimensión síntoma de abstinencia, en estudiantes del 5° y 6° grado de primaria de la Institución Educativa N° 23001 "Sebastián Barranca" – Av. América N° 115 – Chincha Alta, durante el año 2019?"</li> <li>- ¿Cuál es la relación entre el estilo de crianza indulgente y la dimensión conflicto, en estudiantes del 5° y 6° grado de primaria de la Institución Educativa N° 23001</li> </ul>	<p><b>Objetivo general:</b></p> <p>Determinar la relación entre el estilo de crianza indulgente y la adicción a los videojuegos, en estudiantes del 5° y 6° grado de primaria de la Institución Educativa N° 23001 "Sebastián Barranca" – Av. América N° 115 – Chincha Alta, durante el año 2019.</p> <p><b>Objetivos específicos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Determinar la relación entre el estilo de crianza indulgente y la dimensión focalización, en estudiantes del 5° y 6° grado de primaria de la Institución Educativa N° 23001 "Sebastián Barranca" – Av. América N° 115 – Chincha Alta, durante el año 2019.</li> <li>- Determinar la relación entre el estilo de crianza indulgente y la dimensión modificación del estado de ánimo, en estudiantes del 5° y 6° grado de primaria de la Institución Educativa N° 23001 "Sebastián Barranca" – Av. América N° 115 – Chincha Alta, durante el año 2019.</li> <li>- Determinar la relación entre el estilo de crianza indulgente y la dimensión tolerancia, en estudiantes del 5° y 6° grado de primaria de la Institución Educativa N° 23001 "Sebastián Barranca" – Av. América N° 115 – Chincha Alta, durante el año 2019.</li> <li>- Determinar la relación entre el estilo de crianza indulgente y la dimensión síntoma de abstinencia, en estudiantes del 5° y 6° grado de primaria de la Institución Educativa N° 23001 "Sebastián Barranca" – Av. América N° 115 – Chincha Alta, durante el año 2019.</li> <li>- Determinar la relación entre el estilo de crianza indulgente y la dimensión conflicto, en estudiantes del 5° y 6° grado de primaria de la Institución Educativa N° 23001 "Sebastián Barranca" – Av. América N° 115 – Chincha Alta, durante el año 2019.</li> </ul>	<p><b>Hipótesis general:</b></p> <p>El estilo de crianza indulgente se relaciona directamente con la adicción a los videojuegos, en estudiantes del 5° y 6° grado de primaria de la Institución Educativa N° 23001 "Sebastián Barranca" – Av. América N° 115 – Chincha Alta, durante el año 2019.</p> <p><b>Hipótesis específicas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El estilo de crianza indulgente se relaciona directamente con la dimensión focalización, en estudiantes del 5° y 6° grado de primaria de la Institución Educativa N° 23001 "Sebastián Barranca" – Av. América N° 115 – Chincha Alta, durante el año 2019.</li> <li>- El estilo de crianza indulgente se relaciona directamente con la dimensión modificación del estado de ánimo, en estudiantes del 5° y 6° grado de primaria de la Institución Educativa N° 23001 "Sebastián Barranca" – Av. América N° 115 – Chincha Alta, durante el año 2019.</li> <li>- El estilo de crianza indulgente se relaciona directamente con la dimensión tolerancia, en estudiantes del 5° y 6° grado de primaria de la Institución Educativa N° 23001 "Sebastián Barranca" – Av. América N° 115 – Chincha Alta, durante el año 2019.</li> <li>- El estilo de crianza indulgente se relaciona directamente con la dimensión síntoma de abstinencia, en estudiantes del 5° y 6° grado de primaria de la Institución Educativa N° 23001 "Sebastián Barranca" – Av. América N° 115 – Chincha Alta, durante el año 2019.</li> <li>- El estilo de crianza indulgente se relaciona directamente con la dimensión conflicto, en estudiantes del 5° y 6° grado de primaria</li> </ul>



<p>"Sebastián Barranca" – Av. América N° 115 – Chincha Alta,, durante el año 2019?</p> <p>- ¿Cuál es la relación entre el estilo de crianza indulgente y la dimensión recaída, en estudiantes del 5° y 6° grado de primaria de la Institución Educativa N° 23001 "Sebastián Barranca" – Av. América N° 115 – Chincha Alta,, durante el año 2019?</p>	<p>- Determinar la relación entre el estilo de crianza indulgente y la dimensión recaída, en estudiantes del 5° y 6° grado de primaria de la Institución Educativa N° 23001 "Sebastián Barranca" – Av. América N° 115 – Chincha Alta, durante el año 2019.</p>	<p>de la Institución Educativa N° 23001 "Sebastián Barranca" – Av. América N° 115 – Chincha Alta, durante el año 2019.</p> <p>- El estilo de crianza indulgente se relaciona directamente con la dimensión recaída, en estudiantes del 5° y 6° grado de primaria de la Institución Educativa N° 23001 "Sebastián Barranca" – Av. América N° 115 – Chincha Alta, durante el año 2019.</p>
--	--	--

Variables e Indicadores	Diseño	Población y Muestra
<p><b>Variable X:</b> Estilos de crianza indulgente.</p> <p><b>Indicadores:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Compromiso.</li> <li>- Control Conductual.</li> </ul> <p><b>Variable Y:</b> Adicción a los video juegos</p> <p><b>Indicadores:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Focalización.</li> <li>- Modificación del estado de ánimo.</li> <li>- Tolerancia.</li> <li>- Síntomas de abstinencia.</li> <li>- Conflicto.</li> <li>- Recaída.</li> </ul>	<p><b>Enfoque de investigación:</b></p> <p>Cuantitativo</p> <p><b>Tipo de Investigación:</b></p> <p>Básica</p> <p><b>Nivel:</b></p> <p>Correlacional</p> <p><b>Diseño:</b></p> <p>Descriptivo, No experimental de corte transversal.</p> <p><b>Instrumentos :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Escala de Estilo de Crianzas de Steinberg.</li> <li>- Test de HAMM-1st de adicción a videojuegos.</li> </ul>	<p><b>Población:</b></p> <p>N = 200 alumnos del 5<sup>to</sup> y 6<sup>to</sup> grado de primaria de la Institución Educativa I.E. N° 23001 “Sebastián Barranca”</p> <p><b>Muestra:</b></p> <p>N: 135 alumnos del 5<sup>to</sup> y 6<sup>to</sup> grado de primaria de la Institución Educativa I.E. N° 23001 “Sebastián Barranca”</p>