



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



TESIS

**“VIDEOJUEGO FREE FIRE Y SALUD MENTAL EN NIÑOS DEL 5°
GRADO DE LA I.E. PRIMARIA N° 82022 MICAELA BASTIDAS,
DEL CENTRO POBLADO DE HUAMBOCANCHA BAJA,
CAJAMARCA, 2022”**

**Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación-
Especialidad "Educación Primaria"**

Presentada por:

Bachiller: Luz Jhaneth Chilón Valdivia

Asesor:

Dr. Jorge Daniel Díaz García

Cajamarca – Perú

2023



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA
"NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"
FACULTAD DE EDUCACION

Ciudad Universitaria Edificio 1G-202 Teléfono: 076 610169
CAJAMARCA - PERU



CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

Quien suscribe Dr. Jorge Daniel Diaz Garda....., docente de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional de Cajamarca, asesor de Luz Jhaneth Chilón Valdivia....., Bachiller de la Escuela Académico de Profesional de Educación de la Facultad de Educación, cuya tesis se denomina: "Videojuego Free Fire y salud mental en niños del 5° grado de la I.E. Primaria n° 82022 Micaela Bastidas, del centro Poblado de Huamborache Baja, Cajamarca, 2022"

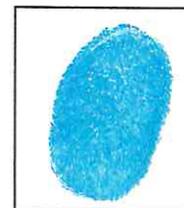
HACE CONSTAR

Que, la mencionada Tesis es original, por cuanto ha sido sometido, por mi persona a la respectiva revisión en el programa antiplagio denominado Duoriginal-----habiendo encontrado el 13.3..% de coincidencias como consta en el reporte que adjunto a la presente, debidamente firmada para los fines que el interesado estime convenientes.

Cajamarca, 09 de agosto del 2023

Firma

DNI: 26609902



HUELLA DIGITAL

COPYRIGHT © 2023 by
LUZ JHANETH CHILÓN VALDIVIA
Todos los derechos del autor



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA
"NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"



FACULTAD DE EDUCACIÓN
Escuela Académico Profesional de Educación

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN

En la ciudad de Cajamarca, siendo las 16 horas del día 09 de agosto del 2023...; se reunieron presencialmente en el ambiente J.H. 203-VI FE los miembros del Jurado Evaluador del proceso de titulación en la modalidad de Sustentación de la Tesis, integrado por:

1. Presidente: Dr. Antero Francisco Alva León
2. Secretario: Prof. Demóstenes Marín Chávez
3. Vocal: Dra. Juana Dalila Huaccha Alvarez
4. Asesor (a): Dr. Jorge Daniel Díaz García

Con el objeto de evaluar la Sustentación de la Tesis, titulada:

"Videojuego free fire y salud mental en niños del 5º grado de la I.E. Primaria N° 82022 Mucalla Battidas del centro poblado de Huambocancha Baja, Cajamarca, 2022"

presentado por: Luz Juaneth Olivilón Valdivia
 con la finalidad de obtener el Título Profesional de Licenciado en Educación en la Especialidad de Educación Primaria

El Presidente del Jurado Evaluador, de conformidad al Reglamento de Grados y Títulos de la Escuela Académico Profesional de Educación de la Facultad de Educación, procedió a autorizar el inicio de la sustentación.

Recibida la sustentación y las respuestas a las preguntas formuladas por los miembros del Jurado Evaluador, referentes a la exposición y al contenido final de la Tesis, luego de la deliberación respectiva, se considera: APROBADO (X) DESAPROBADO (), con el calificativo de: diecisiete (17)
 (Letras) (Números)

Acto seguido, el Presidente del Jurado Evaluador, informó públicamente el resultado obtenido por el sustentante.

Siendo las 18 horas del mismo día, el señor Presidente del Jurado Evaluador, dio por concluido este acto académico y dando su conformidad firman la presente los miembros de dicho Jurado.

Cajamarca, 09 de agosto del 2023.

[Firma] Presidente [Firma] Secretario [Firma] Vocal [Firma] Asesor

DEDICATORIA

Esta tesis va dedicada a mis maravillosos padres, por ser los mayores pilares de mi formación, porque me instruyeron en valores y principios, a mi amado esposo, por el apoyo incondicional que me brinda, para seguir adelante y cumplir todos mis objetivos trazados, a mi preciado hijo, por ser mi inspiración a triunfar en la vida y ser un gran ejemplo de liderazgo.

*Luz
Jhaneth.*

AGRADECIMIENTO

A nuestro padre Dios por iluminarme y por la fortaleza que me brinda de seguir adelante.
A mi familia por el apoyo incondicional, a mi asesor el Dr. Jorge Daniel Díaz García, por guiarme en el camino de la investigación científica, para que este objetivo se haga realidad, a la I.E. Primaria N° 82022 “Micaela Bastidas” por haberme permitido realizar la investigación con sus estudiantes del 5° grado.

*Luz
Jhaneth.*

ÍNDICE	
AGRADECIMIENTO.....	V
ÍNDICE.....	VI
LISTA DE ILUSTRACIONES	X
LISTA DE TABLAS	X
LISTA DE FIGURAS.....	X
RESUMEN	XI
ABSTRACT.....	XII
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO 1	3
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	3
1. Planteamiento del problema.....	3
2. Formulación del problema	7
2.1. Problema principal	7
2.2. Problemas derivados.....	7
3. Justificación de la investigación.....	7
3.1. Teórica.....	8
3.2. Práctica	8
3.3. Metodológica	9
4. Delimitación de la investigación.....	9
4.1. Espacial.....	9
4.2. Temporal.....	9

5.	Objetivos de la investigación	9
5.1.	Objetivo general	9
5.2.	Objetivos específicos	10
CAPÍTULO II		10
MARCO TEÓRICO		10
1.	Antecedentes de la investigación	10
1.1.	A nivel Internacional	10
1.2.	A nivel Nacional	12
1.3.	A nivel Local	15
2.	Marco teórico o Marco conceptual.....	16
2.1.	El videojuego Free Fire	16
2.1.1.	Definición.....	16
2.1.2.	Teoría de la conectividad de George Siemens (Videojuego Free Fire) 17	
2.1.3.	Jugabilidad	19
2.1.4.	Comunicación virtual.....	26
2.1.5.	Género híbrido.....	28
2.2.	La salud mental	29
2.2.1.	Definición.....	29
2.2.2.	Teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget (Salud mental)	30
2.2.3.	Reacciones psicofisiológicas	34
2.2.4.	Estado de ánimo.....	36
2.2.5.	Afecciones de la salud mental	37
3.	Definición de términos básicos	50

CAPÍTULO III.....	52
MARCO METODOLÓGICO.....	52
1. Caracterización y contextualización de la investigación.....	52
1.1. Descripción del perfil de la Institución Educativa	52
1.1.1. Ubicación geográfica	52
1.1.2. Infraestructura	52
1.1.3. Acceso.....	53
1.1.4. Población escolar	53
1.1.5. Salud	53
1.1.6. Fortalezas y debilidades.....	54
2. Hipótesis de investigación	56
3. Variables de investigación	56
4. Matriz de operacionalización de variables.....	57
5. Población y muestra	58
5.1. Población	58
5.2. Muestra.....	58
6. Unidad de análisis	59
7. Métodos	59
8. Tipo de investigación	59
9. Diseño de investigación.....	60
10. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	61
10.1. Técnicas.....	61
10.1.1. Encuestas:.....	61
10.2. Instrumentos de recopilación de información	61
10.2.1. Cuestionarios estructurados:	61

11.	Técnicas para el procesamiento y análisis de los datos	62
12.	Validez y confiabilidad.....	62
CAPÍTULO IV.....		64
RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....		64
1.	Resultados de las variables de estudio (Tablas y figuras estadísticas)	64
2.	Análisis y discusión de resultados.....	70
3.	Prueba de hipótesis.....	73
CONCLUSIONES		74
SUGERENCIAS		75
REFERENCIAS.....		76
APÉNDICES / ANEXOS.....		91
Apéndice A: Ficha técnica de la encuesta e instrumentos de recolección de datos		91
Apéndice B: Validación por el filósofo, para la variable videojuego Free Fire.....		96
Apéndice C: Validación por el filósofo, de la variable salud mental.....		98
Apéndice D: Validación por el metodólogo, de la variable videojuego Free Fire.....		100
Apéndice E: Validación por el metodólogo, de la variable salud mental.....		102
Apéndice F: Confiabilidad por el Alfa de Cronbach.....		104
Apéndice G: Procesamiento de datos, variable videojuego Free Fire para el SPSS		105
Apéndice H: Procesamiento de datos, variable salud mental para el SPSS.....		106
Apéndice I: Procesamiento de datos de los totales de ambas variables para el SPSS.....		107
Apéndice J: Evidencias de la aplicación de instrumentos		108
Anexo A: Matriz de consistencia		109
Anexo B: Matriz de operacionalización de variables.....		110
Anexo C: Constancia de permiso de la I.E.P. “Micaela Bastidas”.....		111

LISTA DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1: Datos del videojuego Free Fire	26
Ilustración 2: Estratificación de emociones.....	35
Ilustración 3: Estratificación de sentimientos.....	36
Ilustración 4: Fortalezas y debilidades de la I.E.P. N° 82022 "Micaela Bastidas"	54
Ilustración 5: Población y muestra de la, I.E.P. N° 82022 "Micaela Bastidas"	58

LISTA DE TABLAS

Tabla 1: Jugabilidad	64
Tabla 2: Comunicación virtual	65
Tabla 3: Género híbrido	66
Tabla 4: Reacciones psicofisiológicas	67
Tabla 5: Estado de ánimo	68
Tabla 6: Afecciones en la salud mental.....	69
Tabla 7: Correlación de Pearson.....	73

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Jugabilidad.....	64
Figura 2: Comunicación virtual	65
Figura 3: Género híbrido	66
Figura 4: Reacciones psicofisiológicas	67
Figura 5: Estado de ánimo	68
Figura 6: Afecciones en la salud mental	69

RESUMEN

El objetivo general de la presente investigación fue determinar la relación del videojuego Free Fire con la salud mental en niños del 5° grado de Primaria de la I.E. N° 82022 “Micaela Bastidas”, del Centro Poblado de Huambocancha Baja, Cajamarca, 2022. Teniendo como problema general ¿Cómo se relaciona el videojuego Free Fire con la salud mental en niños del 5° grado de Primaria de la I.E. N° 82022 “Micaela Bastidas”, del Centro Poblado de Huambocancha Baja, Cajamarca, 2022?. Debido a ello se ha llevado a cabo un estudio en su proceso metodológico, utilizando los métodos, hipotético-deductivo, con finalidad básica, su nivel es descriptivo-correlacional, con alcance transversal y enfoque cuantitativo, en el cual se emplearon datos cuantitativos, con un diseño no experimental, este se sitúa como no experimental, ya que solo se recogió datos en un cierto periodo de tiempo y las variables (Videojuego Free Fire y salud mental) se obtuvo de los niños del 5° grado de Primaria de la I.E. N° 82022 “Micaela Bastidas”, del Centro Poblado de Huambocancha Baja, Cajamarca, 2022. Los resultados obtenidos indican que el uso del videojuego Free Fire se relaciona significativamente con la salud mental de los niños, se explica con una correlación significativa en el nivel 0,01 (bilateral), siendo así que la mayoría de los niños juegan el videojuego Free Fire, lo cual ha ocasionado efectos negativos a la salud mental. Se concluye de acuerdo al análisis de datos y a la discusión, que mientras los niños sigan consumiendo contenido del videojuego Free Fire, estarán en más riesgo frente a la salud mental.

Palabras clave: Videojuego, Free Fire, Salud mental, Niños.

ABSTRACT

The general objective of the present investigation was to determine the relationship of the videogame Free Fire and the mental health of the children in 5° grade of Primary at the school N° 82022 “Micaela Bastidas”, of the Centro Poblado de Huambocancha Baja, Cajamarca, 2022. Having as the main problem ¿How can we make a relationship between the videogame Free Fire and the mental health of the children at the 5° grade of primary at the E.I. N° 82022 “Micaela Bastidas”, del Centro Poblado de Huambocancha Baja, Cajamarca, 2022?. The general purpose of this investigation is to determine the relationship between the videogame Free Fire and the mental health of the children at 5° grade of the primary E.I. N° 82022 “Micaela Bastidas”, del Centro Poblado de Huambocancha Baja, Cajamarca, 2022. Because of this, there it has been a study in the methodological process, using the following methods, hypothetical-deductive, with the basic finality, with descriptive-correlational level, with transverse reach, with quantitative approach, in which quantitative data was used, with a non-experimental design, this is placed as non-experimental, since data was only collected in a certain period of time and the variables (Videogame Free Fire and mental health) were obtained by the children at the 5° grade of primary at the E.I. N° 82022 “Micaela Bastidas”, del Centro Poblado de Huambocancha Baja, Cajamarca, 2022. The results show that the use of the videogame Free Fire is significantly related to the mental health of the children, a significant correlation of the 0,01 is explained (Bilateral), being so that most children play the Free Fire video game, which has causing negative effects such as mental health conditions. It is concluded according to the data analysis and discussion, that as long as children continue to consume content from the Free Fire video game, will be at greater risk for mental health.

Keywords: Videogame, Free Fire, mental health, children.

INTRODUCCIÓN

La fundación del primer videojuego, transitó por la década de los 50, en ese entonces eran programas básicos, los usuarios solo los utilizaban por curiosidad, que, por entretenimiento, en ese tiempo todo lo relacionado a la tecnología informática era completamente novedoso (Belli y López, 2008).

En la actualidad se observa con gran perplejidad el gran avance que han tenido los videojuegos, siendo así, hoy en día programas muy complejos. El videojuego Free Fire fue creado por el desarrollador de juegos Garena, este videojuego Free Fire desde su aparición se destacó con éxito, a origen de esto los usuarios de este videojuego Free Fire, tienen efectos negativos a su salud mental. Por lo expuesto las razones que me motivaron a desarrollar esta tesis, titulada “Videojuego Free Fire y salud mental en niños del 5° grado de la I.E. Primaria N° 82022 Micaela Bastidas, del Centro Poblado de Huambocancha Baja, Cajamarca, 2022”, fue porque surgió la necesidad de poder observar con claridad las consecuencias que traía el videojuego Free Fire a la salud mental de los niños del 5° grado de primaria de la I.E. N° 82022 “Micaela Bastidas”, del Centro Poblado de Huambocancha Baja, Cajamarca, 2022, además esta investigación se justifica de manera teórica, práctica y metodológica, porque ante una producción investigada referente a las variables: videojuego Free Fire y salud mental, la presente investigación se convierte en un antecedente de gran importancia para investigaciones futuras. Por otro lado, sobre los resultados obtenidos, se podrá establecer a futuro planes de acción y de prevención para controlar el uso del videojuego Free Fire y por ende también el conjunto de afecciones a la salud mental que se implicaron. Así mismo se tomó las teorías que se menciona a continuación, la teoría de la conectividad de George Siemens (Videojuego Free Fire), que tiene como principal objetivo, que la tecnología es para desarrollar la creatividad e innovación, más no solo consumir e involucrarse en el videojuego Free Fire.

Por otro lado, está la teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget (Salud mental), que se enfoca en la naturaleza y el desarrollo de la inteligencia humana, estas teorías son fundamentos primordiales que apoyaron a la investigación. Se presenta la investigación sintetizada en 6 dimensiones, para la V1, el videojuego Free Fire es uno de los juegos que consiste en guerra online, es el más descargado, esto se dio porque este videojuego cuenta con gran variedad en juegos, dando así lugar a la dimensión 1, la jugabilidad, en la que consumen los modos de juego, las que son 15, como la invasión de mascotas, clasificatoria, clásico, duelo de escuadras, revolución 2.0, escuadrón anti-bombas, salas personalizadas, campo de entrenamiento, combate a muerte, revolución, salto explosivo, sobrecarga, filo mortal, ráfaga y ángel de la muerte. En la dimensión 2, está la comunicación virtual, en la que adquieren interacciones comunicacionales, donde se encuentran las experiencias, perspectivas, relaciones y aspectos sociales. En la dimensión 3, es el género híbrido, la que clasifica funciones del videojuego Free Fire, como la acción y aventura. Para la V2, se analizó el nivel de la salud mental como efecto de utilizar el videojuego Free Fire, dando así lugar a la dimensión 4, como las reacciones psicofisiológicas, en las que adoptan tipos de emociones, las que se estratifican en 5, las cuales son las emociones positivas, emociones negativas, emociones ambiguas, emociones sociales y emociones estéticas. Como dimensión 5, está el estado de ánimo, en la que acoge tipos de sentimientos, las que se estratifican en 4, las cuales son los sentimientos sensoriales, sentimientos vitales, sentimientos psíquicos y sentimientos espirituales. Por último, está la dimensión 6, y son las afecciones de la salud mental, las que son 12, como la ansiedad, depresión, trastorno de oposición desafiante, trastorno de la conducta, trastorno por déficit de atención e hiperactividad, síndrome de Tourette, trastorno obsesivo-compulsivo, trastorno por estrés postraumático, trastorno del espectro autista, trastorno afectivo bipolar, trastorno del aprendizaje y trastorno por videojuegos.

CAPÍTULO 1

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1. Planteamiento del problema

La sociedad actual es de incertidumbre en el que la ciencia y la tecnología tiene gran relevancia para la construcción del conocimiento. El hombre no ha regulado el uso más bien ha determinado el exceso.

Los videojuegos tienen efectos negativos que generan trastornos patológicos y esta dará una gran controversia en el ámbito científico, porque este es un patrón continuo que se relaciona con tres aspectos negativos, como las frecuentes conductas negativas, la pérdida del control de la conducta y la importancia que se le da a juego frente a las actividades diarias del hogar (Ingrassia, 2022).

Los niños que consumen los videojuegos, sufren problemas en su salud mental, y aun así sus padres permiten que sus hijos sigan utilizándolo, pese a que algunos tienen conciencia del riesgo de daño que ocasiona al utilizarlo.

Según el Instituto Nacional de Estadística e Informática, el 60,3% de la población de 6 y más años de edad accedió a internet; incrementándose en 6,3 puntos porcentuales, el 63,4% de hombres y el 57,2% de las mujeres utilizan internet; existiendo una brecha de género de 6,2 puntos porcentuales a favor de los hombres, el 87,9% de la población que usa internet, lo hace a través de un celular, el 81,2% de la población utilizó internet diariamente; comparado con similar trimestre de 2019; aumentó en 2,2 puntos porcentuales y por sexo, el 81,5% de hombres y el 80,8% de mujeres, accedieron a internet una vez al día (INEI, 2020).

El internet es el ingreso a la red, y como se puede observar, según la INEI, la mayoría utiliza el internet, ya que por medio de ello llegarán a utilizar el videojuego Free Fire.

La Organización Mundial de la Salud; “Salud es el estado de completo bienestar físico, psíquico y social y no solo de la ausencia de enfermedad” (OMS, 2001, P.1).

La salud mental es muy maravillosa, ya que es un estado completo de satisfacción para el ser humano, por lo cual debemos cuidarlo de todo tipo de riesgos.

La salud mental; “Es una condición que permite el desarrollo físico, intelectual y emocional óptimo de un individuo, en la medida que ello sea compatible con la de otros individuos” (Bertelote, 2008, p. 114).

Si el ser humano tiene una buena salud mental, se mantendrá activo, de esta manera tendrá un desarrollo más óptimo en todos los aspectos de la vida, creciendo así de manera positiva.

La salud mental está extremadamente vinculada con los procesos de los estilos de vida y de las características personales, así como interpersonales, sociales y laborales que tienen como finalidad el bienestar biopsicosocial (Quintero, 2009).

Mientras, el ser humano tenga buen estilo de vida, tendrá a la misma vez una buena salud mental, que le ayudará a crecer y desarrollarse de manera correcta.

“El aumento de las conductas sedentarias en la sociedad actual representa uno de los principales problemas de salud del siglo XXI, agravado por el creciente uso e incorporación a la vida diaria de las nuevas tecnologías y un aumento del abandono de la práctica deportiva” (Castro et al., 2017).

Padres, apoderados y docentes, tienen que tener más cuidado con el estilo de vida que adoptan los niños, porque hoy en la actualidad ha ido creciendo el mundo virtual, dando lugar al sedentarismo y hay muchos adultos que permiten vivir un estilo de vida en desequilibrio, dando posesión de prácticas como el uso del videojuego y esto llega a provocar afecciones a la salud mental.

En el campo de la salud mental, jefe del Departamento de Salud Mental a través de la revista “New Scientist” tras diez años de estudio, decidieron tomar la medida mundialmente, logrando así una acogida por los diversos especialistas, sobre las consecuencias para la salud mental, que los llevan a trastornos, no como la adicción a los videojuegos, más bien sería el descuido en distintos ámbitos de su vida (Poznyak, 2022).

El principal factor de ocasionar los trastornos en los niños, es la falta de atención por parte de sus padres, por lo cual ellos al sentirse en soledad se sumergen en los videojuegos.

El Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad, aprobó junto a otras corporaciones, una estrategia nacional sobre las adicciones, con el fin de tomar medidas a un porvenir, contra distintos tipos de adicciones, incluida a los videojuegos, a principios de febrero en España se logró hacer un llamado de atención a la población en general y se dio a conocer el crecimiento de la ludopatía de dicho país, no obstante, se obtuvieron respuestas negativas por parte de la Asociación Española del Videojuego AEVI (MSSSI, 2018).

Los videojuegos son una adicción y estas intervienen forzosamente al factor del placer, y si la dejamos pasar, traerán graves enfermedades mentales a nuestros niños.

En el campo de la Neurología, publicado a través de la Revista “Frontiers in Human Neuroscience” se muestra el análisis de forma sistemática de 116 estudios diferentes con la finalidad de conocer más cerca la influencia a los videojuegos en nuestro comportamiento y nuestro cerebro realizado por un equipo de investigadores de la “Universidad Oberta de Cataluña, España,” y del Hospital General de 40 Massachusetts de Boston, Estados Unidos (Frontiers in Human Neuroscience, 2022).

Usar videojuegos, en especial el videojuego Free Fire, trae graves consecuencias y una de ellas son las afecciones a la salud mental.

En la actualidad lo virtual es más lindo, ya que se muestra como un gran atractivo que la realidad ya que esta nos puede abrir paso a simplemente escapar de la vida real, para convertirse en el no lugar y escapar de la complejidad de la vida cotidiana, por lo cual, los videojuegos, más allá de su contenido, pueden favorecer el retraimiento y la agresión patológica. Recientemente, para detener la propagación de la pandemia de COVID-19, las autoridades sanitarias de Arequipa, han obligado a las poblaciones a quedarse en casa y los niños y adolescentes pueden experimentar una exacerbación de la exposición a los videojuegos (Zapata y Machaca, 2021).

La vida virtual da lugar a los videojuegos, de esta manera acogiendo a los individuos para lograr que se olviden de la vida real y cotidiana, de este modo dando lugar al entretenimiento.

En Cajamarca, los niños y adolescentes se han vuelto más consumidores de contenido digital que emite los videojuegos, especialmente el Free Fire. Al manipularlo se suele crear una dependencia de manera tan intensa. La adicción suele provocar actos agresivos, la estimulación visual del videojuego causa respuestas impulsivas que conlleva a la pérdida de tiempo.

En los niños del 5° grado de primaria de la I.E. N° 82022 “Micaela Bastidas”, del Centro Poblado de Huambocancha Baja, Cajamarca, 2022, se inició bajo este planteamiento ¿Cómo se relaciona el videojuego Free Fire con la salud mental?, con ello se determinó la relación entre el videojuego Free Fire y la salud mental, por tal motivo se analizó el contenido del videojuego Free Fire que estaban consumiendo, también se determinó en qué nivel de la salud mental se encontraban los niños. Ahora más que nunca debido a una coyuntura diferente; de pandemia Covid-19, que amerita su estudio pertinente.

2. Formulación del problema

2.1. Problema principal

¿Cómo se relaciona el videojuego Free Fire con la salud mental de los niños del 5° grado de primaria de la I.E. N° 82022 “Micaela Bastidas”, del Centro Poblado de Huambocancha Baja, del distrito de Cajamarca, en el año 2022?

2.2. Problemas derivados

¿En qué medida se puede determinar el nivel de contenido nivel del videojuego Free Fire que consumen los niños del 5° grado de primaria de la I.E. N° 82022 “Micaela Bastidas”, del Centro Poblado de Huambocancha Baja, del distrito de Cajamarca, en el año 2022?

¿En qué nivel está la salud mental de los niños del 5° grado de primaria de la I.E. N° 82022 “Micaela Bastidas”, del Centro Poblado de Huambocancha Baja, del distrito de Cajamarca, en el año 2022?

3. Justificación de la investigación

La investigación se ha desarrollado porque fue sumamente conveniente hacerlo por la importancia que estaba adquiriendo el videojuego Free Fire en la sociedad, de ese modo se cumplió los objetivos propuestos en la investigación, para que los niños del 5° grado de primaria de la I.E. N° 82022 “Micaela Bastidas”, del Centro Poblado de Huambocancha Baja, Cajamarca, ya no perjudiquen más su salud mental, la presente investigación fue especialmente para quien utiliza este videojuego, con el fin de detenerlo para evitar afecciones en su salud mental.

3.1. Teórica

La investigación presente es un tema aún no investigado en la ciudad de Cajamarca; “Videojuego Free Fire y salud mental en niños del 5° grado de la I.E. Primaria N° 82022 Micaela Bastidas, del Centro Poblado de Huambocancha Baja, Cajamarca, 2022”, por lo que se usó grandes teorías para ambas variables, para la V1 la teoría de la conectividad de George Siemens y para la V2 la teoría del desarrollo cognitivo. De tal forma se observó la conducta de los niños que juegan el videojuego Free Fire y como se encuentran con su salud mental, ya que tienden a modificar la personalidad de los mismos, haciéndoles más vulnerables. Por lo que los resultados de la investigación, permitieron comprender y entender la relación del videojuego Free Fire con la salud mental de los niños, así mismo, la investigación se realizó con el fin de contribuir información adecuada y pertinente sobre el tema.

3.2. Práctica

En su mayoría son los niños, quienes usan este videojuego Free Fire, su objetivo primordial de ellos es interactuar con otras personas, diversos estudios realizados han comprobado que este videojuego, disminuye el rendimiento de los estudiantes, también causa daño a la salud mental, haciéndoles dependientes y constantes en su uso. La investigación fue dar información que el videojuego Free Fire se relaciona con la salud mental de los niños del 5° grado de primaria de la I.E. N° 82022 “Micaela Bastidas”, del Centro Poblado de Huambocancha Baja, Cajamarca, 2022. Con un análisis profundo se llegó a conocer que el videojuego Free Fire se practica constantemente en los niños, de ese modo perjudican su salud mental. Además, la investigación será un aporte para las investigaciones que se realizarán posteriormente.

3.3. Metodológica

En la investigación del “Videojuego Free Fire y salud mental en niños del 5° grado de la I.E. Primaria N° 82022 Micaela Bastidas, del Centro Poblado de Huambocancha Baja, Cajamarca, 2022”. Se sustentan las razones que tiene el estudio presente, para lograr los objetivos propuestos, se recurrió al empleo de técnicas de investigación como las encuestas en cuestionarios estructurados y su procesamiento en Excel y software SPSS V.26, de ese modo se logró medir las variables (videojuego Free Fire y salud mental). Por lo tanto, esto será de aporte, en relación con las demás investigaciones.

4. Delimitación de la investigación

4.1. Espacial

La investigación se realizó con los niños del 5° grado de primaria de la I.E. N° 82022 “Micaela Bastidas”, del Centro Poblado de Huambocancha Baja, Cajamarca.

4.2. Temporal

La investigación se realizó en el año 2022; ya que se tomaron datos de ese mismo año.

5. Objetivos de la investigación

5.1. Objetivo general

Determinar la relación del videojuego Free Fire con la salud mental en niños del 5° grado de primaria de la I.E. N° 82022 “Micaela Bastidas”, del Centro Poblado de Huambocancha Baja, del distrito de Cajamarca, del año 2022.

5.2. Objetivos específicos

- Analizar el nivel del contenido del videojuego Free Fire, que consumen los niños del 5° grado de primaria de la I.E. N° 82022 “Micaela Bastidas”, del Centro Poblado de Huambocancha Baja, del distrito de Cajamarca, en el año 2022.
- Determinar el nivel de la salud mental de los niños del 5° grado de primaria de la I.E. N° 82022 “Micaela Bastidas”, del Centro Poblado de Huambocancha Baja, del distrito de Cajamarca, en el año 2022.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

1. Antecedentes de la investigación

1.1. A nivel Internacional

En investigaciones realizadas a nivel internacional, se encontró a Grajales et al. (2019), quien en su tesis titulada *“El videojuego Free Fire y conductas violentas: percepción en estudiantes del grado 5, del colegio Liceo Bogotá”*; presentada a la Facultad de Sociedad, Cultura y Creatividad de la Universidad Politécnico de Bogotá, tuvo como objetivo, determinar la percepción ante las conductas violentas que tienen los estudiantes. La metodología utilizada tiene un enfoque mixto, diseño descriptivo. Concluye que la percepción de las conductas violentas por parte de los estudiantes, se debe, según ellos a la alta exposición a videojuegos como Free Fire, aunque los estudiantes perciben el juego como violento, lo toman como algo de recreación y no como algo grave.

Maldonado et al. (2020), quien en su tesis denominada “*Videojuegos y el comportamiento en la Unidad Educativa Nicanor Larrea-Ecuador, período abril-agosto 2019*”; presentada a la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías de la Universidad Nacional de Chimborazo, tuvo como objetivo, determinar la relación de los videojuegos y el comportamiento de los estudiantes. La metodología utilizada tiene un enfoque cualitativo, diseño no experimental, tipo de investigación por el nivel y alcance: descriptiva y correlacional, por el objetivo básico, por el lugar de campo y el tipo de estudio es transversal. Concluye que los videojuegos más utilizados son los de tipología de juego de roles y acción, entre el cuál el juego de mayor preferencia es el denominado Free Fire lo que representa el 39,30% de la muestra, a pesar de ser el más seleccionado por su contenido, el mismo puede desencadenar un comportamiento impulsivo, aislado, agresivo y ansioso.

Toledo et al. (2022), quien en su tesis titulada “*Salud mental en niñas y en niños de primer ciclo escolar a raíz de la pandemia del COVID-19*”; presentada a la Facultad de Educación de la Universidad de Concepción de Chile, tuvo como objetivo, comprender la importancia de la salud mental en el primer ciclo de la población escolarizada durante la pandemia del COVID-19, proponiendo y diseñando intervenciones pedagógicas con esta temática. La metodología utilizada tiene un enfoque cuantitativo, diseño observacional, tipo de investigación transversal, el nivel de estudio fue analítico. Concluye que la pandemia llegó posterior a la crisis social y política vivida en estallido del 18 de octubre de 2019, con esto se quiere decir que la población nunca dejó de estar en estado de emergencia, pues en todo momento se vieron alteradas sus rutinas, la interrupción de sus trabajos y el constante temor. Por lo mismo, se puede afirmar que la salud mental de los estudiantes se agudizó de forma negativa, pues conductas como frustración, ansiedad y falta de sueño, se profundizaron.

1.2. A nivel Nacional

En investigaciones realizadas a nivel nacional, se encontró a Tapia. (2017), quien en su tesis titulada “*Salud mental y calidad de vida relacionada a la salud, adolescentes de la I.E. José Santos Atahualpa, Distrito de Cerro Colorado. Arequipa-2017*”; presentada a la Facultad de Enfermería de la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, tuvo como objetivo, determinar la relación de la salud mental con la calidad de vida relacionada a la salud en adolescentes de la I.E. José Santos Atahualpa del Distrito de Cerro Colorado. Arequipa-2017. La metodología utilizada tiene diseño transversal, un enfoque cuantitativo el tipo de investigación es básica, el nivel de estudio es correlacional, con un enfoque cuantitativo. Concluye que respecto a la variable salud mental en las diferentes dimensiones: autovaloración, estados emocionales, enfrentamiento a dificultades, capacidad de disfrute, alcance de metas en la vida y a nivel global, la mayoría de adolescentes tienen moderado distrés seguido del mínimo nivel y solo la minoría percibe severo nivel de distrés.

Alave y Pampa. (2018), quien en su tesis titulada “*Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una Institución Educativa estatal de Lima Este*”; presentada y publicada a través de la Revista Científica de Ciencias de la Salud, tuvo como objetivo, determinar la relación significativa entre la dependencia de videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes. La metodología utilizada tiene un enfoque cualitativo, diseño no experimental, tipo de investigación por el nivel y alcance descriptiva y correlacional, por el objetivo básico, por el lugar de campo, el tipo de estudio es transversal y muestreo no probabilístico intencional. Concluye que mientras se presenten niveles bajos de dependencia a videojuegos existirán más recursos para relacionarse adecuadamente.

Torres y Vilca. (2019), quien en su tesis titulada “*Impacto de los juegos en red en las habilidades sociales de los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa privada Futura School del distrito de José Luis Bustamante y Rivero, Arequipa, 2018*”; presentada a la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, tuvo como objetivo, determinar el impacto de uso de los juegos en red en el manejo de las habilidades sociales de los estudiantes. La metodología utilizada tiene un enfoque cuantitativo, de tipo correlacional y el tipo de estudio es transversal. Concluye que los juegos en red han impactado negativamente en las dimensiones de asertividad y toma de decisiones, afectando su relación familiar y escolar, tanto así en la autoestima y comunicación, por lo cual, se puede apreciar que la mayoría de estudiantes juega solo en casa por la disponibilidad y accesibilidad del internet.

Zapata. (2020), quien en su tesis titulada “*Agresividad y dependencia a los videojuegos en jugadores de Free Fire región Sudamérica 2020*”; presentada a la Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad Cesar Vallejo de Piura, tuvo como objetivo, de establecer la relación existente entre agresividad y la dependencia a los videojuegos en jugadores de Free Fire en la Región Sudamérica 2020. La metodología utilizada tiene un enfoque cuantitativo, diseño no experimental, el nivel es descriptiva correlacional, con alcance es transversal. Concluye que los niveles de agresividad en jugadores de Free Fire Región Sudamérica 2020. Obteniendo que un 53% de la población evaluada se encuentra en alto nivel de agresividad y un 39% en medio nivel de agresividad.

Atachagua et al. (2021), quien en su tesis titulada “*Inteligencia emocional y dependencia a videojuegos en estudiantes del VI ciclo de una Institución Educativa de Huancayo-2021*”; presentada a la Facultad de Humanidades de la Universidad Continental de Huancayo, tuvo como objetivo de identificar la relación que existe entre la dimensión intrapersonal y la dependencia a videojuegos en estudiantes del VI ciclo de una Institución Educativa de Huancayo 2021. La metodología utilizada tiene enfoque cuantitativo, el tipo de investigación es aplicada, el nivel es descriptivo correlacional, diseño no experimental de corte transversal de estudio es correlacional, con un enfoque cuantitativo. Concluye que existe relación inversa significativa entre inteligencia emocional y dependencia a los videojuegos en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo-2021, hallándose que el 66,9 % se encuentra en un nivel promedio de inteligencia emocional, mientras que el 35,9 % de la muestra no presenta dependencia a los videojuegos, a diferencia del 3,4 % que sí presenta dependencia.

Malca. (2021), quien en su tesis titulada “*Influencia del uso de videojuegos en la conducta agresiva en escolares de una Institución Educativa privada de Chongoyape, 2021*”; presentada a la Facultad de Derechos y Humanidades de la Universidad Señor de Pimentel, tuvo como objetivo de determinar la influencia del uso de videojuegos en la conducta agresiva en escolares de una Institución Educativa privada de Chongoyape, 2021. La metodología utilizada tiene un enfoque cuantitativo, diseño no experimental, el nivel es explicativa, el alcance es transversal. Concluye que el uso de los videojuegos influye significativamente en la agresividad de los niños, se explica con un 32,2% de variabilidad.

García. (2022), quien en su tesis titulada “*Funcionamiento familiar asociado a trastorno de juego por internet en adolescentes de la Institución Educativa Miguel Cortés del Castillo, Castilla, 2022*”; presentada a la Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad Nacional de Piura, tuvo como objetivo, determinar la asociación entre funcionamiento familiar y el trastorno de juegos por internet en adolescentes de la Institución Educativa Miguel Cortés del Castillo, Castilla, 2022. La metodología utilizada tiene un enfoque cuantitativo, diseño observacional, tipo de investigación transversal, el nivel de estudio fue analítico. Concluye que tiene prevalencia de 26.62%.

Reyes. (2022), quien en su tesis titulada “*Ansiedad y adicción a los videojuegos en estudiantes de nivel secundario de una Institución Educativa de Chancay, 2022*”; presentada a la Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad Cesar Vallejo de Lima, tuvo como objetivo, determinar la relación que existe entre la ansiedad y adicción a los videojuegos en estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa de Chancay, 2022. La metodología utilizada tiene diseño transversal, un enfoque cuantitativo el tipo de investigación es básica, el nivel de estudio es correlacional, con un enfoque cuantitativo. Concluye que las manifestaciones de ansiedad anticipan la adicción a los videojuegos, ya que se obtuvo una significancia de (p valor de 0.00) y una relación positiva (Rho de Spearman de 0.407).

1.3. A nivel Local

No hay antecedentes a nivel local.

El videojuego Free Fire, es el más utilizado por los niños y adolescentes en la actualidad, ya que interaccionan al jugar, en tanto los videojuegos como tal son una herramienta de entretenimiento, y al darle mal uso pueden sufrir daños en la salud mental y ser vulnerables.

2. Marco teórico o Marco conceptual

2.1. El videojuego Free Fire

En la actualidad se observa con tal asombro, el avance que han tenido los videojuegos, siendo hoy en día programas complejos, por el cual los videojuegos están sobre la humanidad, siendo perjudicial para los niños, no obstante, destacando el videojuego Free Fire, quien fue producido por el desarrollador de juegos Garena, desde su aparición este videojuego se distinguió, ya que hay muchos niños que lo practican, obteniendo así afecciones a su salud mental.

2.1.1. Definición

El videojuego es un juego electrónico en el que todas las personas usuarias interactúan entre sí. Por eso su interfaz se desarrolló por medio de una pantalla, de ahí viene su nombre, videojuego, el cual ha ido avanzando, gracias a las tecnologías, por el cual alcanzó su mayor complejidad y robustez (Rivera y Torres, 2018).

“Desde una perspectiva virtual, “Free Fire” es un videojuego online, en la cual se debe interactuar con hasta 50 jugadores con la que se debe compartir intereses y afinidades, conociendo las costumbres, ideales y hasta diferentes culturas” (Escobar et al., 2019).

2.1.2. Teoría de la conectividad de George Siemens (Videojuego Free Fire)

El conectivismo, es una teoría de aprendizaje para la era digital que sirve para explicar el efecto que la tecnología ha tenido sobre la manera de como vivimos, nos comunicamos y aprendemos. El conectivismo es una teoría que busca adaptarse a la nueva forma en que la sociedad se comunica, almacena y aprende, es la integración de los preámbulos explorado por el caos, de la red, la complejidad y las teorías de la autoorganización, es decir abordar un aprendizaje por medio de la tecnología (Siemens, 2006).

2.1.2.1. Características

La mente es una red, debe ser dinámica capaz de evolucionar y adaptarse y responder a cambios externos. La teoría de la conectividad de George Siemens, nos aporta grandes principios (Siemens, 2006).

- El aprendizaje y el conocimiento se basan en la diversidad de opiniones.
- Es un proceso de conexiones, modos especializados o fuentes de información.
- Puede residir en los dispositivos no humanos y la capacidad para saber más es más importante que lo que se conoce en la actualidad.

El conectivismo pretende que cada estudiante debe crear una red de aprendizaje de acuerdo a sus intereses y necesidades. Por lo tanto, los estudiantes tienen un papel (Siemens, 2006).

- Observar y emular practicas exitosas, creando un banco de lecciones aprendidas.
- Generar pensamiento crítico y reflexivo, tan importante en la sociedad del conocimiento.
- Crear y ser parte de comunidades de práctica o redes de aprendizaje
- Ser el punto de partida de un proceso de aprendizaje.

El conectivismo tiene también un rol en el de docente, ya que este se encargará de dar a conocer las herramientas de trabajo, plantear dudas y desarrollar las capacidades. Por lo tanto, los docentes tienen un papel (Siemens, 2006).

- Enseñar a construir a los estudiantes sus redes.
- Enseñar a sacar el máximo provecho de las oportunidades de aprendizaje.
- Guiar al estudiante cuando no sepa que hacer, orientando su trabajo y mostrar las mejores formas de comunicarse y pedir ayuda.

2.1.2.2. Ventajas

La teoría de la conectividad está vinculada con el aprendizaje y esta influenciada para las nuevas tecnologías y la era del internet, es preciso que sepamos ver que la educación al igual que la sociedad está cambiando y en las aulas el aprendizaje está experimentando cambios necesarios. También para que los estudiantes avancen en su conocimiento y aprendizaje debemos manejar estas nuevas teorías que nos muestran un enfoque distinto de la enseñanza hasta ahora mostrado (Siemens, 2006).

2.1.2.3. Desventajas

Hoy en la actualidad estamos sumergidos en las tecnologías digitales, pero lamentablemente no se le da buen uso, porque no es dar un dispositivo al estudiante para mejorar la educación, no es que con ello se educará solo y aprenderá por sí mismo, si no que se necesita de lo multifacético, los niños tienen espíritu aventurero e ingresan a explorar en la tecnología y muchas veces se involucran en problemas (Siemens, 2006).

2.1.2.4. Mensaje

Si bien es cierto, la tecnología es para aprovecharlo de la manera correcta, con idealismo y pragmatismo, para que contribuyan al aprendizaje, para ampliar nuestro conocimiento y crecer intelectualmente, ya que la teoría de la conectividad tiene como principal objetivo la creatividad e innovación, ser creadores con originalidad y no solo ser consumidores (Siemens, 2006).

2.1.3. Jugabilidad

La jugabilidad de Garena Free Fire es la desarrolladora del juego de la acción y aventura, del tipo battle royale, especialmente este videojuego es de supervivencia, ya que los jugadores se arrojan en un paracaídas en arenas enormes y su objetivo es eliminarse unos a otros hasta que solo termine 1 en pie. El videojuego Free Fire es uno de los juegos que consiste en guerra online, es el más descargado, esto se dio porque este videojuego cuenta con gran diversidad de modos de juego, donde pueden jugar de cuatro, dos e individualmente, dependiendo el tipo de juego que ingresen los jugadores de este videojuego, en todas sus modalidades se desarrollan en 3 mapas, Bermuda, Purgatorio y Kalahari (Garena Free Fire, 2020).

2.1.3.1. (Modos de juego)

El videojuego Free Fire, es de clase de battle royale lanzado de forma oficial al mercado en 2017 por Garena. El director y diseñador de este proyecto es Forrest Xiaodong Li, cuyo juego está disponible para todo dispositivo móvil, siendo posible descargarlo de manera gratuita mediante Google Play Store (Garena Free Fire, 2020).

Este videojuego Free Fire contiene 15 modos de juego, las cuales son, invasión de mascotas, clasificatoria, clásico, duelo de escuadras, revolución 2.0, escuadrón antibombas, salas personalizadas, campo de entrenamiento, combate a muerte, revolución, salto explosivo, sobrecarga, filo mortal, ráfaga y ángel de la muerte.

Algunos modos de juego usan para jugar todo el mapa, las armas estarán disponibles de manera total o parcial, al igual que de algunos vehículos, equipos, aditamentos y elementos de supervivencia, algunos modos de juego Garena Free Fire, los tienen disponibles por corto plazo mientras que en otros los tienen siempre y están disponibles, además tienen un límite de tiempo para vencer a los demás jugadores, utilizando las diferentes armas, ítems y estrategias, para lograr ser el ganador (Garena Free Fire, 2020).

- **Invasión de mascotas**

Esta modalidad es de juego secundario, solo se encuentra disponible en algunas temporadas y por tiempo limitado. Desde que fue lanzada a recibido una muy buena acogida dentro de los jugadores. Este modo se desarrolló en solitario en el laboratorio crisis, las partidas tienen una duración de 5 a 12 minutos, en las que pueden participar 6 a 10 jugadores y los llamados impostores pueden ser 1, 2 o 3. El desarrollo del juego tiene como temática al juego de Among us, pero en este modo se juega con algunas mascotas como, Draki, Bestión, Lutrino, Pandita, entre otras. Los jugadores debaten sobre el impostor y lo hacen a través del micrófono (Garena Free Fire, 2020).

- **Clasificatoria**

Se destaca por las partidas de adrenalina, para desbloquearlo es necesario que el jugador alcance el nivel 5 y vincular su cuenta, en este modo solo los jugadores más destacados se reúnen para definir en el campo de batalla quien es el mejor. El loot disponible es el completo donde se encuentra fusiles de asalto, subfusiles, escopetas, rifles de precisión, autos, cascos, chalecos, accesorios. Se puede jugar en modo cooperativo de 4 o 2 jugadores, allí se puede compartir municiones, armas y medikits y también individualmente, en las partidas juegan 50 jugadores y dura 10 minutos, el escenario se elige de manera aleatoria y los mapas disponibles son Bermuda, Purgatorio (Garena Free Fire, 2020).

- **Clásico**

Este modo da partidas muy completas, con un loot muy grande disponible en el campo de batalla, se puede jugar en modo cooperativo de 4 o 2 jugadores y también individualmente, en lo normal juegan 50 jugadores y la partida dura 10 minutos, están disponibles los mapas Bermuda, Purgatorio y Kalahari. Las partidas son para desarrollar estrategias de ataques, en este escenario se realiza las misiones diarias, como los veteranos y de pase elite para obtener medallas de temporada. El último jugador en sobrevivir será el que quede con el Booyah (Garena Free Fire, 2020).

- **Duelo de escuadras**

Este modo se destaca por su modalidad cooperativa de 4 jugadores y duelos de 2 equipos, así jugando un máximo de 7 enfrentamientos y al que lo pondrán a prueba por sus habilidades de estrategias como equipo para lograr el Booyah, este modo de juego se desarrolla en lugares pequeños de los mapas, Kalahari y Bermuda remasterizada, cada vez que se inicie esta partida se les da un saldo de monedas (Garena Free Fire, 2020).

- **Revolución 2.0**

Este modo se destaca por su modalidad 4 versus 4, es cooperativo y se pondrán a prueba habilidades de estrategias como equipo para lograr el Booyah, este modo se desarrolla en lugares representativos del mapa Kalahari. El objetivo es lograr el mayor número de puntos, 1 de los 3 fuertes del mapa, ya que los fuertes se tomarán aleatoriamente, en el mapa caerán cajas de mejoras que los jugadores pueden tomar para los efectos de la armadura de revolución, al tomar las mejoras el lado ofensivo se activará automáticamente los bombardeos adicionales para fortalecerse (Garena Free Fire, 2020).

- **Escuadrón anti-bombas**

Se destaca por su modalidad 4 versus 4, es cooperativo y se pondrán a prueba a las habilidades y estrategias para lograr el Booyah, este modo se desarrolla en lugares más representativos del mapa Bermuda. Cada vez que inicie la partida se les dará un saldo en monedas para comprar armas, accesorios y equipos de protección, un equipo será el encargado de colocar una bomba en 1 de los 2 puntos en el mapa marcado como A y B y así pondrán defenderla con las armas que compraron y la estrategia que decidan utilizar, el otro equipo luchará por desactivar esta bomba usando así todas sus habilidades, la estrategia en este juego es fundamental, al final el Booyah se lo llevará al equipo que gane primero 4 partidas y el JMV lo conseguirá el jugador con más kills (Garena Free Fire, 2020).

- **Salas personalizadas**

Este modo tiene acceso exclusivo, un jugador crea una sala y solo sus invitados podrán acceder a la partida, el administrador de la sala podrá elegir la configuración de la partida como las municiones, clima, número de participantes, modalidad entre otros, aquí se da una oportunidad única de jugar entre amigos, combatir, para poder crear una sala personalizada, es necesario contar con una tarjeta de sala (Garena Free Fire, 2020).

- **Campo de entrenamiento**

En esta modalidad el objetivo es desarrollar habilidades, técnicas y estrategias del juego como los enfrentamientos de corto y medio alcance, atributos de las diferentes armas, función de los aditamentos y accesorios. Este ha ido evolucionando en la que se ha convertido en un espacio social en el cual los jugadores pueden conocer nuevos compañeros, compartir sesión de entrenamiento y convertirse en compañeros de escuadra. El campo de entrenamiento cuenta con las siguientes zonas, como zona social, zona de tiro, zona de combate y zona de carreras (Garena Free Fire, 2020).

- **Combate a muerte**

Esta modalidad es de juego secundario, esta se encuentra disponible solo en algunas ocasiones y por tiempo limitado, desde su lanzamiento en “Festival invernal” recibe una gran acogida dentro de los jugadores. Esta modalidad se juega por equipos en 4 versus 4, el objetivo es lograr el mayor número de kills y el juego terminará en el momento en que 1 de los 2 equipos alcance su kills número 40, cada vez que se inicie una partida de combate a muerte, se puede elegir entre las 4 posiciones de equipamiento y se compone de 1 arma principal ya sea escopeta, francotirador, asalto y subfusil; 1 arma secundaria; 1 arma cuerpo a cuerpo; 1 suministro como granada, cegadora, mina y globo (Garena Free Fire, 2020).

- **Revolución**

Esta modalidad se destaca por la adrenalina, a medida que van eliminando rivales, se puede jugar en modo cooperativo ya sea de 4 o 2 jugadores y también en modo individual, además se juega de noche, el loot se encuentra disponible en el campo de batalla, el juego se desarrolla en el mapa Bermuda, se tiene 5 niveles; (nivel 1) vida máxima incrementada; (nivel 2) daño incrementado; (nivel 3) velocidad de movimiento incrementada; (nivel 4) velocidad de salto incrementado; (nivel 5) adrenalina a tope (Garena Free Fire, 2020).

- **Salto explosivo**

Esta modalidad se destaca solo por tener solo un arma para dar de baja a los oponentes y unos zapatos especiales (jet pack) para saltar mucho más alto, en esta modalidad solo juegan 20 jugadores siendo las partidas mucho más rápidas en 8 minutos, se puede jugar en modo individual, el loot se encuentra disponible en el campo de batalla y es muy limitado, el juego se desarrolla en una pequeña parte del mapa Bermuda (Garena Free Fire, 2020).

- **Sobrecarga**

Esta modalidad se destaca por tener solo un arma para dar de baja a los oponentes, en esta modalidad solo se juegan 20 jugadores y las partidas son rápidas en 8 minutos, el juego se desarrolla en una parte del mapa Bermuda, los armamentos disponibles es bajo. El loot es muy limitado solo se encuentran, chaleco nivel 3, maletín nivel 3, medikits y CG15 (Garena Free Fire, 2020).

- **Filo mortal**

Esta modalidad se destaca por usar solo un cuchillo como arma para dar de baja a sus oponentes, se juega de manera individual y en el campo de batalla solo se encontrarán 10 jugadores disponibles a luchar por ser los mejores, este modo se desarrolla en pequeñas partes del mapa Bermuda. Cada partida de filo mortal se inicia con 10 jugadores, cada uno de ellos llevará un máximo de 3 cuchillos y cada vez que lancen 1 y no logren dar de baja a su oponente, puede recogerlo de nuevo o también puede esperar 5 segundos y los cuchillos aparecerán nuevamente de 1 en 1 hasta completar los 3 con los que se inicia el juego. El Booyah se lo llevará el jugador que logre primero los 20 kills en 5 minutos (Garena Free Fire, 2020).

- **Ráfaga**

En esta modalidad se destaca por tener partidas mucho más rápidas, se desarrolla en 8 minutos, se pide jugar en modo cooperativo ya sea de 4 o 2 jugadores y también individualmente, el loot que se encuentra disponible en el campo de batalla es de nivel 3 y se desarrolla en una pequeña parte del mapa Bermuda, en esta modalidad solo juegan 20 jugadores. El loot tiene cascos, chalecos nivel 3 y principales armas de juego, al final el único personaje con vida en la isla será el que logre gritar Booyah (Garena Free Fire, 2020).

- **Ángel de la muerte**

Es una modalidad de juego secundaria, esta se encuentra disponible en algunas situaciones, por tiempo limitado, desde su lanzamiento como parte del evento “Día de la cosecha”, ha recibido una gran acogida dentro de los jugadores, este juego se desarrolla en modo solitario, en partidas que duran 8 minutos y en las cuales participan 9 jugadores. El primer jugador que logre 15 kills como ángel de la muerte ganará la partida (Garena Free Fire, 2020).

Ilustración 1: Datos del videojuego Free Fire

Garena Free Fire				
Desarrolladora:	111dots Studio1			
Distribuidora:	Garena			
Director:	Forrest Xiaodong Li			
Diseñador:	Forrest Xiaodong Li			
Motor:	Unity 3D			
Última versión:	1.67.0			
Plataforma:	Android, IOS			
Fecha de lanzamiento:	Versión beta	Noviembre de 2017	Android, iOS	
Género:	Battle royale	Supervivencia	Shooter	
Modos de juego:	Multijugador (Línea)			
Clasificación:	ESRB Maduro	Apple 12		
Formato:	Descarga digital			
Requisitos (Android)	RAM: 1GB	OS: Android 4.4 Kitat	CPU: Intel Quadore	ROM:1 GB
Requisitos (Apple iOS)	RAM: 1.4GB	CPU: integrado por Apple	ROM: 1.1GB	
Controles:	Pantalla táctil			
Idioma:	Multilingüe			

Fuente: Garena Free Fire (2020)

2.1.4. Comunicación virtual

La comunicación virtual en el videojuego Free Fire, es un espacio virtual que reúne a muchas personas a través del juego, ya que ha aumentado notablemente, a su vez han evolucionado y son considerados como un medio de comunicación digital para los usuarios, no obstante, estos juegos en línea pueden incidir en la vida social del individuo (Chávez y Lucio, 2022).

2.1.4.1. (Interacciones comunicacionales)

La interacción comunicacional en el videojuego móvil Free Fire, visibilizan interacciones presentes en los usuarios, haciendo énfasis en las experiencias, perspectivas de los jugadores, además de las relaciones y aspectos sociales a los que están expuestos en estas nuevas formas de comunicación virtual (Mejía y Ron, 2021).

Se presentan 4 interacciones del videojuego Free Fire, las cuales son las experiencias, perspectivas, relaciones y aspectos sociales.

- **Experiencias**

En el videojuego Free Fire, ganar conocimiento en las partidas de los distintos modos de juego es un gran logro para los jugadores, ya que las experiencias que se gana son valores de gran relevancia entre los jugadores, porque van acumulando habilidades nuevas, además de perfeccionarse con lo que ya cuentan (Mejía y Ron, 2021).

- **Perspectivas**

En el videojuego Free Fire, está designado en una representación, a través de las pantallas con un ángulo de cámara de vista elevada y mostrar el área circuncidante de manera tridimensional (Mejía y Ron, 2021).

- **Relaciones**

En el videojuego Free Fire, la relación principal que se tiene es con el entretenimiento, ya que este ha sido atribuido por los jugadores, además de tener conexión virtual entre los jugadores (Mejía y Ron, 2021).

- **Aspectos sociales**

En el videojuego Free Fire, se reflejan la organización que tienen en su contenido, acrecentando la interacción social, generando nuevos modos de socialización, ya que esta enfatiza aspectos que le permiten al jugador comunicarse con otros jugadores de diferentes lugares (Mejía y Ron, 2021).

2.1.5. Género híbrido

El videojuego Free Fire, es de género híbrido porque se combinan entre acción y aventura, de tipo batalla real donde los usuarios pasan el mayor tiempo del día dentro de esta aplicación, afectando su vida social, limitando sus actividades en donde pueda socializar con otras personas y también provocar sedentarismo, enfermedades cardiovasculares, aislamiento, agresividad, problemas de depresión y en ocasiones puede ser considerado como un trastorno psicopatológico (Chávez y Lucio, 2022).

2.1.5.1. (Funciones)

El videojuego es un juego electrónico en el que todas las personas usuarias interactúan entre sí. Por eso su interfaz se desarrolló por medio de una pantalla, de ahí viene su nombre, videojuego, el cual ha ido avanzando, gracias a las tecnologías, por el cual alcanzó su mayor complejidad y robustez (Rivera y Torres, 2018).

Se presenta 2 aspectos que contiene el videojuego Free Fire, son acción y aventura.

- **Acción**

La acción es una categoría que tiene el videojuego Free Fire, ya que consiste en luchar y pelear, el jugador teniendo como finalidad sus destrezas, su velocidad y su tiempo de reacción, porque la acción, se basa en realizar muchas técnicas de repetición, poniendo en práctica algunas habilidades, para que inmediatamente el personaje de por inicio algún ataque. Teniendo como primordial objetivo eliminar a sus enemigos. El contenido suele ser muy violento, es un género que se caracteriza por colocar a los jugadores en situaciones donde se tiene que atravesar obstáculos y de esa manera poner a prueba la capacidad de reacción y de reflejo, mientras hay frecuentes ataques y movimientos. Este videojuego implica una inmersión muy extensa, por lo que los jugadores se concentran para ganar en el tiempo dado (Rivera y Torres, 2018).

- **Aventura**

La aventura es una categoría que tiene el videojuego Free Fire, se caracteriza por la investigación, la exploración, la interacción con personajes del videojuego, enfocarse en los desafíos, centrarse en los reflejos y dar solución, se basa sobre todo en hazañas y peligros, este es un género muy popular porque el protagonista jugador tiene como misión atravesar grandes niveles, además luchar contra los enemigos para lograr adquirir objetos de valor, normalmente es juego extenso, este videojuego de aventura dedica exploración en todo el lugar que le rodea, ya que por medio de ello el jugador irá descubriendo nuevos aspectos en el juego (Rivera y Torres, 2018).

2.2. La salud mental

La salud mental se refiere a la posibilidad de acrecentar la competencia de los individuos y comunidades y permitirles alcanzar sus propios objetivos. Salud mental es materia de interés para todos, y no sólo para aquellos afectados por un trastorno mental (Palencia, 2018).

2.2.1. Definición

Como objeto genérico, se presenta la salud mental, bajo el cual se guardan un conjunto diversos discursos y prácticas sobre los trastornos mentales, los problemas psicosociales y el bienestar, obedecen a racionalidades propias de las diferentes perspectivas de la enfermedad y salud, las concepciones de salud mental, se somete de estos criterios y de las ideologías que le subyacen (Restrepo y Jaramillo, 2012).

La salud mental es “Un estado de bienestar en el que el individuo realiza sus capacidades, supera el estrés normal de la vida, trabaja de forma productiva y fructífera y aporta algo a su comunidad” (OMS, 2013, p.9).

2.2.2. Teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget (Salud mental)

El conocimiento es un componente importante en la psicología de una persona, el otro componente es el afecto, dependen esencialmente de la capacidad intelectual del individuo para organizar su experiencia (Piaget, 1964).

2.2.2.1. Características

Como principios del desarrollo son:

- **Organización.** Es la tendencia que tienen todas las especies a sistematizar sus procesos de manera coherente, sistemas que pueden ser físicos o psicológicos. Los procesos psicológicos están organizados, preparados para adaptarse a los estímulos cambiantes del entorno. Todos los organismos vivientes integran sus estructuras en un sistema complejo, la función de la organización permite al individuo conservar en sistemas coherentes los flujos de interacción con el medio (Piaget, 1964).
- **Adaptación.** Es la función que le permite al sujeto aproximarse y lograr un ajuste dinámico con el medio en función de la información que percibe. La forma en que se produce la adaptación difiere de una persona a otra y del período de desarrollo cognitivo. En la interacción con el medio el sujeto va integrando las estructuras en sistemas coherentes (Piaget, 1964).

En la asimilación el individuo incorpora funcionalmente aspectos del medio y actúa sobre él, para transformarlo; en la acomodación el individuo, por el contrario, se adecúa a la influencia del medio para lo cual el organismo tiene que transformarse (Piaget, 1964).

- **Asimilación.** La asimilación se refiere al modo en que un organismo se enfrenta a un estímulo del entorno en términos de organización. La misma radica en la incorporación de los objetos dentro de los esquemas que son el andamio de acciones que la persona puede reproducir activamente en la realidad. Por lo tanto, la incorporación de los datos de la experiencia en las estructuras innatas del sujeto es el proceso mediante el cual la nueva información se amolda a esquemas preexistentes (Piaget, 1964).
- **Acomodación.** Implica una modificación de la organización de la estructura, en respuesta al medio o a las demandas del ambiente. Es el proceso mediante el cual el sujeto se ajusta a las condiciones externas (Piaget, 1964).

Establece 4 etapas de la teoría del desarrollo cognitivo:

- **Etapas Sensoriomotora.** (0 a 2 años, niño activo) Los niños aprenden la conducta propositiva, el pensamiento orientado a medios y fines, la permanencia de los objetos. Según Piaget, la palabra sensorio motriz, indica que el niño crea un mundo práctico totalmente vinculado a sus deseos de satisfacción física en el ámbito de su experiencia sensorial inmediata. Las tareas fundamentales de desarrollo de este periodo son la coordinación de las actividades motoras y la percepción en un todo (Piaget, 1969).
- **Etapas Preoperacional.** (2 a 7 años, niño intuitivo) El niño puede utilizar símbolos y palabras para pensar, la solución intuitiva de los problemas, pero el pensamiento está limitado por la rigidez, la centralización y el egocentrismo. Es necesario recordar que el pensamiento del niño en este periodo es egocéntrico, es decir, que quiere explicarlo todo según su punto de vista ya que es imposible ponerse en el lugar de los demás; es artificioso ya que afirma que los fenómenos naturales son causados por la mano del hombre y es animista pues atribuye estados anímicos a las cosas (Piaget, 1969).

- **Etapa de operaciones concretas.** (7 a 11 años, niño práctico) El niño aprende las operaciones lógicas de seriación de clasificación y de conservación, el pensamiento está ligado a los fenómenos y objetos del mundo real, se considera que el niño de esta edad entra en la etapa de las operaciones concretas porque se ha conformado en él una organización cognoscitiva superior a las existentes en etapas anteriores. (Piaget, 1991).
- **Etapa de operaciones formales.** (11, 12 años a más, niño reflexivo) El niño aprende sistemas abstractos del pensamiento que le permite usar la lógica proposicional, el razonamiento científico y el razonamiento proporcional. En esta etapa se asiste a una independización de la percepción y por consiguiente la acción es completa. Caracteriza el pensamiento abstracto y formal. El ahora adolescente es capaz de pensar y considerar lo que está más allá del presente, de formular hipótesis y teorías de lo posible, de hacer razonamientos sobre la base de suposiciones meramente formales. Puede ya realizar inferencias lógicas sin necesidad de lo factual o concreto (Piaget y García, 1987).

Teoría del desarrollo cognitivo, explica el desarrollo. Piaget es un gran teórico interactivo y nos menciona que el desarrollo es una compleja interacción de los componentes innatos y ambientales, nos menciona que en el desarrollo cognitivo intervienen cuatro factores (Piaget, 1970).

- **Maduración de las estructuras físicas heredadas.** Son aquellos cambios biológicos que están genéticamente determinados en cada persona desde la concepción.
- **Experiencias físicas con el ambiente.** Es indispensable para que el sujeto pueda ejercer la exploración y la manipulación que son primordiales para poder aprender, ya que una mayor experiencia favorece el desarrollo del conocimiento.
- **Transmisión social de información y de conocimientos.** Está relacionada con aquello que se aprende en la interacción constante con los demás. La transmisión de la cultura, las costumbres, la tradición, los hábitos, lenguaje, tecnología, que afectan un contexto.
- **Equilibrio.** Es un mecanismo interno que se produce a partir de la interacción entre el entorno y el sujeto en el que esté último, descubre diferentes problemas, situaciones desconocidas, e inicia la averiguación de posibles soluciones.

2.2.2.2. Ventajas

Según Piaget el desarrollo psíquico que se inicia con el nacimiento y finaliza en la edad adulta, es comparable al crecimiento orgánico y al igual que este, consiste en una marcha hacia el equilibrio. Entonces el desarrollo es un progresivamente equilibrado, un continuo paso de un estado menos equilibrado a un estado superior de equilibrio. Además, existen funciones constantes comunes a todas las edades, pero lo que varía de un nivel mental a otro son los intereses (Arbocco, 2010).

2.2.2.3. Desventajas

Piaget rechaza una postura extremista entre la cuestión de lo innato y lo aprendido se debe considerar, con la información que actualmente tenemos que, así como el niño descubre por sí mismo, día a día, nuevas metas intelectuales, para este incremento necesita una relación activa, sobre todo positiva con el medio. Una realidad estimulante, protectora, digna de confianza. Sin un ambiente familiar que preste cuidados, poco será el crecimiento de un niño tanto en su maduración, como en su desarrollo (Arbocco, 2010).

2.2.2.4. Mensaje

El medio externo influye notoriamente en las manifestaciones de la capacidad o potencial intelectual, así como en diversos rasgos de la personalidad en su conjunto. Los diversos estudios acerca de la herencia y la genética conductual han aportado resultados significativos en relación al efecto de las raíces genéticas en la inteligencia de los descendientes (Larsen y Buss, 2005).

2.2.3. Reacciones psicofisiológicas

Las reacciones psicológicas son una serie de emociones que se desencadenan como consecuencia de una situación compleja en la vida de la persona, comprendidas algunas de estas como ira, miedo, soledad, depresión y ansiedad, generando a su vez un cambio en el proceso de la dinámica familiar (Cely et al., 2013).

2.2.3.1. (Emociones)

Todas las emociones son entradas que impulsan, para actuar en planes instantáneos del momento dado, también para enfrentarnos a la vida real y al desarrollo que nos ha inculcado, además son estímulos arraigados que nos llevan a actuar de inmediato (Goleman, 2006).

Las emociones son temporales porque nos preparan para la acción, pues funcionan como fuerzas que nos motivan y nos preparan para luchar. Su reacción física nos alerta de su presencia. La emoción es un proceso inconsciente e incontrolable y surge espontáneamente. Goleman y Bisquerra hacen una clasificación de las emociones en estratos jerárquicos. Siendo procesos fisiológicos primarios como instintivos e involuntarios, sirven para la supervivencia, facilitan el aprendizaje, no se procesan, pueden aparecer sin que se note nadie, son temporales (Goleman y Bisquerra, 1996).

Estratificación de emociones

- **Emociones positivas:** alegría, humor, amor y felicidad.
- **Emociones negativas:** ira, miedo, ansiedad, tristeza, vergüenza y aversión.
- **Emociones ambiguas:** sorpresa, esperanza y compasión.
- **Emociones sociales:** vergüenza, timidez, celos, culpabilidad y envidia.
- **Emociones estéticas:** experimentan ante las obras de arte y la belleza.

Ilustración 2: Estratificación de emociones



Fuente: Emociones, Goleman y Bisquerra (1996).

2.2.4. Estado de ánimo

Los estados de ánimo son considerados como estados afectivos difusos o globales, que aparecen sin una causa aparente. Su intensidad por lo general es baja, aunque pueden durar horas o incluso días, como la tristeza, la alegría (Scherer, 2005).

2.2.4.1. (Sentimientos)

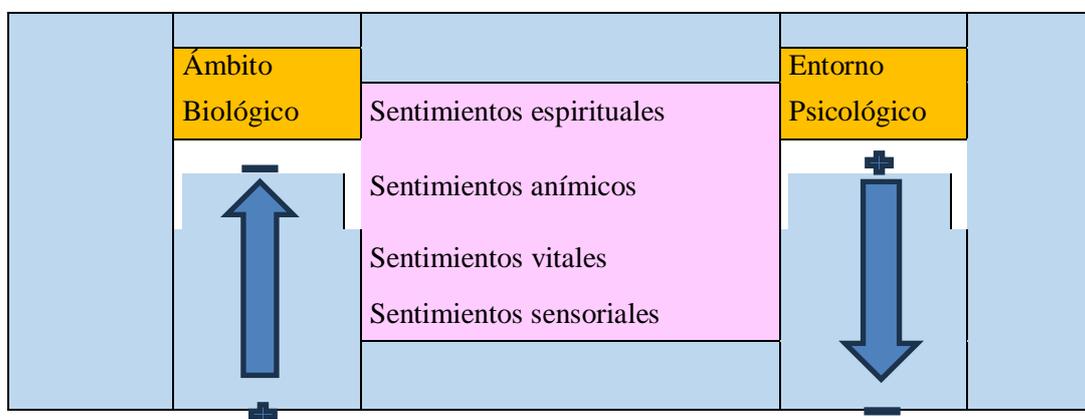
“Los sentimientos son estados pasivos del yo, vivenciado directamente como agradable o desagradable” (Scheler, 1914).

Los sentimientos son interpretaciones de las emociones, son más conscientes de ellos de manera que se reflexiona al percibir un sentimiento y se toma una decisión. Scheler hace una clasificación de los sentimientos en estratos jerárquicos. De esta forma los sentimientos de los estratos más profundos se corresponden con situaciones afectivas primarias ligadas a la corporalidad, reflejo de alteraciones biológicas (Scheler, 1914).

Estratificación de sentimientos

- **Sentimientos sensoriales:** localizados en el cuerpo.
- **Sentimientos vitales:** más generales y sin localización concreta.
- **Sentimientos anímicos:** desligados del cuerpo.
- **Sentimientos espirituales:** trascendentes.

Ilustración 3: Estratificación de sentimientos



Fuente: Sentimientos, Max Scheler (1914).

2.2.5. Afecciones de la salud mental

Los trastornos mentales, especialmente la ansiedad y la depresión, son una de las principales causas de morbilidad en la sociedad actual, comprometiendo las actividades diarias del individuo, especialmente las relaciones sociales (Leira et al., 2020).

2.2.5.1. (Tipos de afecciones en la salud mental)

Los hábitos y prácticas de vida sedentaria están en crecimiento en nuestra sociedad, sobre todo desde el auge de las tecnologías, y el estilo de vida sedentaria, está siendo también transmitido a nuestros niños, que cada vez dedican más tiempo a actividades sedentarias (Soler y Castañeda, 2017).

Se presentan doce trastornos mentales más frecuentes en la población, como la ansiedad, depresión, trastorno de oposición desafiante, trastorno de la conducta, trastorno por déficit de atención e hiperactividad, síndrome de Tourette, trastorno obsesivo-compulsivo, trastorno por estrés postraumático, trastorno del espectro autista, trastorno afectivo bipolar, trastorno del aprendizaje y trastorno por videojuegos. Estas afecciones mentales en los niños se describen como cambios serios en la forma habitual de aprender, comportarse o manejar las emociones, lo cual causa problemas en las actividades diarias (American Psychiatric Association, 2022).

Instituto Nacional de Salud Mental. (2020). Menciona que muchos trastornos mentales son causados por una combinación de factores biológicos, ambientales, psicológicos y genéticos. De hecho, un creciente número de investigaciones ha revelado que ciertos genes y variaciones genéticas se asocian con trastornos mentales.

Si bien es cierto el videojuego Free Fire, influye en gran manera, teniendo un mayor papel en el desarrollo de los trastornos mentales.

- **Ansiedad**

“La variedad de fenómenos vinculados a una clase de desórdenes psiquiátricos, a patrones particulares de conducta en modelos animales y como característica de afecto negativo” (Cedillo, 2017).

La ansiedad es un estado mental en los niños que inicia a través de sentimientos y emociones, pero en el transcurso se muestran los síntomas físicos, se distingue por una gran inquietud, extrema inseguridad, enorme angustia, demasiado miedo y preocupaciones excesivas de su ámbito, lamentablemente como niños, no pueden controlarse, estos son algunos tipos de ansiedad, (ansiedad de separación) los niños sienten miedo al encontrarse sin compañía; (fobias) tienen miedo a situaciones dolorosas y miedo a algún animal; (ansiedad social) tienen miedo de asistir donde haya mucha gente; (ansiedad general) se preocupan por lo negativo que pasará en el futuro; esto hace que los niños se encuentren siempre irritables, de mal humor, enojados e incluso tengan problemas para dormir; (trastorno de pánico) aquí se presenta con más fuerza episodios de miedo, estas producen síntomas como dificultad para respirar, mareos, aceleración de palpitación en el corazón y sudoración. No obstante, se debe tener en cuenta que algunos niños ansiosos ocultan sus sentimientos y emociones y por lo tanto ciertos síntomas pueden pasar desapercibidos (American Psychiatric Association, 2022).

- **Depresión**

“La depresión es un estado afectivo de disforia caracterizado por tristeza, irritabilidad, baja energía, cansancio, fatiga, baja autoestima, insomnio o hipersomnio, poco o mucho apetito, pérdida o aumento de peso, deficiente concentración y dificultad para tomar decisiones” (Rosselló et al., 2016).

La depresión es una alteración grave del estado de ánimo, una enfermedad psiquiátrica demasiado frecuente y esto sería en niños, ellos se sienten en profunda desesperación y abatidos, esta afección mental muchas veces se apodera de los niños, ya que se sienten sin interés en las cosas que anteriormente solían divertirse, además de sentirse indefensos y desgastados. A continuación, se describe algunos comportamientos que se observa en niños que están deprimidos. Los niños se encuentran con desesperanza e irritables la gran mayoría de tiempo; ya no quieren realizar cosas divertidas ni mucho menos disfrutarlas cuando las hacen; cambian consecutivamente en los patrones de alimentación como que en algunos casos comen mucho y otros menos de lo normal; cambios en los patrones de sueño, en algunos casos duermen más de lo necesario como en otros duermen muy poco de lo habitual; cambios en el nivel de energía, se sienten muy cansados y sin fuerzas o también como tensos e inquietos; se sienten despreciables, inútiles y culpables; quejas frecuentes sobre problemas físicos como dolores de cabeza, de estómago, náuseas y mareos, en los que no se encuentra ninguna causa médica, tienen dificultad para prestar atención de tal manera que no pueden concentrarse por lo que hay disminución del rendimiento escolar; tienen comportamientos autodestructivos e incluso hasta llegar a un punto de querer autolesionarse. Por lo tanto, padres de familia se llama a la reflexión para con sus hijos y se aconseja que se practique una rutina y un estilo de vida saludable, de este modo se evitará sedentarismo en el niño; enseña a manejar sus emociones de la manera más correcta y su círculo de amigos (American Psychiatric Association, 2022).

- **Trastorno de oposición desafiante**

“Patrón recurrente de conducta negativista, desafiante, desobediente y hostil, dirigido a los padres y a las figuras de autoridad” (Ortiz et al., 2008).

El trastorno de oposición desafiante se presenta en niños por tener comportamientos desafiantes y desobedientes ante la autoridad. Cuando los niños tienen un mal comportamiento de forma repetitiva, de modo que causan graves problemas en el hogar o en la Institución Educativa, pueden recibir como diagnóstico el trastorno de oposición desafiante (TOD). Este trastorno por lo general inicia antes de los 8 años de edad, pero no luego de los 12 años de edad, estos niños tienen más posibilidad de presentar actitudes desafiantes y de oposición con personas cercanas hacia ellos, ya sea los integrantes de la familia, las personas que están pendiente de ellos. Los niños con este trastorno de oposición desafiante presentan estos comportamientos más frecuentes, a continuación, se describe algunos; discuten con los adultos y se niegan a obedecer reglas; se muestran muy a menudo resentidos a la vez rencorosos; molestan a otros de forma intencionada para terminar molestándose; culpan frecuentemente a los demás por sus malas actitudes. De tal manera recomiendo a los adultos que si tienen algún niño con este trastorno de oposición desafiante, poder aplicar los presentes consejos, planear metas por adelantado y recompensar al niño, al ser cumplida esa meta; usar precauciones de cambio para permitir saber al niño lo que viene después como por ejemplo, dejar el videojuego para realizar sus tareas, de este modo hacer recordar; hablar empáticamente para que entienda que se uno sabe cómo se siente; usar frases directas de manera positiva; hacer cuando realiza algo bueno; apoyarlo; dar opciones para que coopere en el hogar; guiarlo con el ejemplo; realizar un horario de actividades junto al niño, para que el niño alterne actividades, de este modo aliviara comportamientos impulsivos, evitar discusiones sobre el comportamiento del niño (American Psychiatric Association, 2022).

- **Trastorno de la conducta**

“Los trastornos del comportamiento constituyen un serio problema social, y algunos de los casos más graves son derivados a los servicios de protección a la infancia cuando se produce el colapso familiar” (Serrano et al., 2008).

El trastorno de la conducta (TC), es una sucesión de problemas conductuales y emocionales que se presentan en niños, se determina cuando el niño presenta un patrón continuo de agresión con otras personas y estas suelen ser graves a reglas en el hogar, la institución educativa o algún otro centro donde asista el niño. Por lo cual estas violaciones de reglas pueden traer consecuencia. Los niños con trastorno de conducta tienen más posibilidad de lastimarse a sí mismos y en muchas ocasiones tendrán hasta problema para poder llevarse bien entre las personas de su alrededor. A continuación, se muestra algunos comportamientos del trastorno de la conducta, como transgredir reglas importantes, puede ser como faltar a la Institución Educativa, quedarse fuera del hogar sin permiso hasta incluso escaparse del hogar; actúan de manera agresiva hasta causar daños como pelear o algunas veces ser malo con los animalitos como para lastimarlos; mienten, roban y dañan alguna correspondencia de otras personas y estas lo hacen a propósito. Padres se tiene que estar atentos frente a los niños, porque lamentablemente este trastorno de la conducta se da porque ha venido acarreado una serie de causas que inician en el hogar, muchas veces los padres no tienen cuidado con sus acciones frente a un niño y finalmente trae como resultado este trastorno de la conducta, a continuación se muestra algunos consejos para ayudar al niño, como padre o docente, se tiene que establecer normas y límites claros y resaltar las consecuencias de sobrepasarlos; evitar gritar y ponerse en el mismo nivel del niño; aprender a reforzar aquellas conductas buenas que influyan positivamente; actuar desde el primer momento en que se de alguna conducta mala; ten paciencia con el niño como evitar castigar con retirar el afecto (American Psychiatric Association, 2022).

- **Trastorno por déficit de atención e hiperactividad TDAH**

El trastorno por déficit de atención / hiperactividad (TDAH), es una enfermedad que afecta a niños que presenta una etiología multifactorial y con mucha frecuencia está asociada a otros trastornos psiquiátricos. Este trastorno afecta de manera importante la vida del paciente, por lo tanto, su estudio y manejo es primordial (Villalobos, 2019).

El trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH), es un trastorno crónico que impide el correcto funcionamiento del desarrollo. Los niños con el trastorno por déficit de atención e hiperactividad tienen dificultades para prestar atención, controlar sus conductas impulsivas en la mayoría de casos actúan sin pensar en las consecuencias. El tratamiento para el trastorno por déficit de atención e hiperactividad puede ayudar, pero lamentablemente esta enfermedad no tiene cura y solo se puede controlar eficientemente, las crónicas pueden durar años o también toda la vida y algunos síntomas irán mejorando mientras el niño va creciendo. Los síntomas requieren diagnóstico médico e incluyen hiperactividad y atención limitada. Padres tener cuidado con los niños y si sientes preocupación que el niño pueda tener el trastorno por déficit de atención e hiperactividad, el primer paso que se tiene que hacer es hablar con un profesional de atención médica como un psicólogo o un psiquiatra para que se logre averiguar si los síntomas que se tiene, pertenecen al diagnóstico del trastorno por déficit de atención e hiperactividad (American Psychiatric Association, 2022).

- **Síndrome de Tourette (ST)**

El síndrome de Tourette es un trastorno neuropsiquiátrico de inicio en la infancia caracterizado por múltiples tics motores y vocales de al menos un año de duración, donde se han involucrado las vías neuronales fronto-subcorticales e interacciones complejas entre factores sociales, ambientales y genéticos (García y Espinosa, 2018).

El Síndrome de Tourette es un trastorno del sistema nervioso, la cual se distingue por movimientos repetitivos o sonidos fuera de lo normal a estos se les llaman tics, algunos tics comunes son parpadear y carraspear, es posible que diga palabras groseras repentinamente. El Síndrome de Tourette inicia en la niñez la cual tiene tratamiento y puede ayudar, pero esta enfermedad no tiene cura, la crónica puede durar años e incluso durar toda la vida, por lo general se puede realizar un autodiagnóstico. El entusiasmo o la preocupación las pueden empeorar, pero las actividades que se desarrollen tranquilas y suelen mejorar los síntomas (American Psychiatric Association, 2022).

- **Trastorno obsesivo-compulsivo**

“El trastorno compulsivo se define como un trastorno de ansiedad intensa, con obsesiones recurrentes o compulsiones que consumen gran cantidad de tiempo o causan un marcado malestar o deterioro significativo en el funcionamiento diario” (Villalobos, 2018).

El trastorno obsesivo-compulsivo es un trastorno crónico duradero se distingue al tener pensamientos irracionales y a la misma vez temores, la cual la llevarán a obsesionarse y estos traerán como resultado comportamientos repetitivos como a compulsiones. En alguna vez todos nos preocupamos, pero los síntomas incorporados con este trastorno son muy graves además de ser persistentes, estos síntomas pueden causar angustia e iniciar comportamientos que interfieren en el desarrollo. Los síntomas de trastorno obsesivo-compulsivo se dan aproximadamente a los 10 años. Puede que los niños tengan un trastorno obsesivo-compulsivo (TOC), cuando los pensamientos y comportamientos no deseados suceden con frecuencia, a continuación se describe algunos comportamientos del trastorno obsesivo-compulsivo, tener pensamientos malos, impulsos o imágenes mentalmente no deseados que ocurren una y otra vez y que producen ansiedad y angustia; tener que pensar en algo y decir algo una y otra vez como contar, repetir palabras una y otra vez; tener que hacer algo una y otra vez como lavarse las manos, colocar cosas en un orden específico, revisar las mismas cosas una y otra vez, ver si la puerta está cerrada con llave; tener que hacer algo una y otra vez de acuerdo con ciertas reglas que deben ser respetadas de manera exacta para hacer que la obsesión se retire. Padres se debe apoyar a los niños, si el niño tiene este problema, acudir con un profesional de la salud para realizar el tratamiento, el tratamiento más exitoso son la psicoterapia cognitivo-conductual, este ayudara a tu niño a aprender a cambiar sus pensamientos y su comportamiento (American Psychiatric Association, 2022).

- **Trastorno por estrés postraumático**

“El trastorno de estrés postraumático se define como una reacción emocional intensa ante un suceso traumático, presentando alteración del sentido, la conciencia o la conducta, que amenaza el bienestar o la vida del individuo” (Bermúdez et al., 2020).

El trastorno por estrés postraumático se distingue por la imposibilidad de recuperarse después de experimentar un acontecimiento atemorizante. El trastorno puede durar mucho entre meses, años y suele haber episodios que renacen el trauma y causan fuertes reacciones emocionales y físicas. A continuación, se describe algunos síntomas del trastorno por estrés postraumático, como renacer la situación siempre; tener pesadillas y dificultades al dormir; sentirse demasiado mal al recordar la situación; se tiene carencia de emociones positivas; sentir miedo, tristeza de manera profunda; sentir irritabilidad, como ataques de rabia; buscar permanentemente amenazas y asustarse rápido; mostrarse muy indefenso. Como primer paso del tratamiento es hablar con un profesional de salud para que realice la evaluación y de ese modo se haga el diagnóstico de trastorno por estrés postraumático. Debido a la situación angustiante, es probable que los niños no deseen hablar acerca del acontecimiento, por lo que se podría necesitar de atención médica altamente capacitada para hablar con los niños y su familia. Una vez que se hace el diagnóstico, es hacer que el niño se sienta seguro con el apoyo de las personas de su entorno, en lo posible, al disminuir la probabilidad de que ocurra otra situación traumática. La sicoterapia en la que el niño pueda hablar, dibujar, jugar y escribir acerca del acontecimiento estresante puede hacerse con el niño en forma individual o también con la familia (American Psychiatric Association, 2022).

- **Trastorno del espectro autista (TEA)**

“El trastorno del espectro autista (TEA), es un trastorno estático del desarrollo neurológico que persiste en toda la vida y que incluye un amplio margen de alteraciones conductuales” (Rogel, 2005).

El trastorno del espectro autista (TEA), es una afección relacionada con el desarrollo del cerebro, la característica principal de este trastorno son el deterioro frecuente de la comunicación social recíproca y la interacción social, en muchos contextos, y a la vez la presencia de patrones de conducta restrictivos y repetitivos. El trastorno del espectro autista comienza en los primeros años de la infancia y con el pasar del tiempo produce problemas para desenvolverse en la sociedad. Los signos concretos de este trastorno dependen de la edad del paciente, el nivel de desarrollo y la gravedad de la afección. Si bien no existe una cura para el trastorno del espectro autista, un tratamiento intensivo y temprano puede hacer una gran diferencia en la vida de muchos niños. A continuación, se describe algunos síntomas del trastorno del espectro autista, la mayoría de niños presentan menor contacto visual, falta de respuestas cuando lo llaman por su nombre, indiferencia ante las personas responsables del cuidado, así mismo otros niños pueden desarrollarse normalmente durante los primeros años de su vida, pero luego repentinamente se vuelven introvertidos o agresivos y pierden habilidades de lenguaje que habían adquirido. Debido a la combinación única de síntomas que suele presentar cada niño, a veces es difícil determinar la gravedad, en general se basa en el nivel de deterioro y en cómo afecta la capacidad de desenvolverse. Según las investigaciones, considerando la complejidad del trastorno y el hecho de que los síntomas y la gravedad varían, la genética y el medio ambiente pueden influir (American Psychiatric Association, 2022).

- **Trastorno afectivo bipolar (TAB)**

“El trastorno afectivo bipolar (TAB), ha sido descrito como una enfermedad crónica, física y clínicamente compleja, que se expresa por alteraciones de los procesos cognoscitivos, del afecto y del comportamiento, y además tiene un gran componente hereditario” (Estrada et al., 2009).

El trastorno afectivo bipolar es un trastorno mental que hace que las personas lleguen a experimentar cambios sumamente evidentes y a veces hasta extremos en el estado de ánimo y el comportamiento. A veces los niños con trastorno bipolar se sienten muy felices, muy animados y son bastante enérgicos y más activos de lo habitual, a esto se le llama episodio maniático, en otras ocasiones los niños con trastorno bipolar se sienten muy tristes, desanimados, abatidos y son mucho menos activos de lo normal, a esto se le llama episodio depresivo. Los cambios de humor en el trastorno bipolar son más extremos a menudo no provocados y suelen ir acompañados de cambios en el sueño, nivel de energía. A continuación, se describe algunos síntomas del trastorno bipolar, presentan episodios maniáticos y depresivos, dificultad en su desempeño en la escuela, dificultad para llevarse bien con sus amigos y familiares, algunos niños atentan contra su vida. Con tratamiento, los niños que tienen trastorno bipolar pueden controlar sus síntomas y llevar una vida victoriosa. Las causas que producen el trastorno bipolar aún se desconocen, pero hay varios factores que pueden contribuir a la enfermedad, los investigadores están iniciando a descubrir mecanismos genéticos, ya que la probabilidad de que se de este trastorno bipolar es mayor si tienen un familiar cercano con esta enfermedad, lo que puede obedecer a que tienen las mismas variaciones genéticas, las investigaciones también sugieren que la adversidad, el trauma y los acontecimientos estresantes de la vida pueden aumentar la posibilidad de presentar el trastorno bipolar en personas con riesgo genético de tener la enfermedad (American Psychiatric Association, 2022).

- **Trastorno del aprendizaje**

“El trastorno de aprendizaje se define como las dificultades importantes que presenta un niño durante la enseñanza escolar que corresponde a su edad” (Manzano, 1991).

El trastorno del aprendizaje es tener dificultad en una o más áreas del aprendizaje, aun cuando su inteligencia y motivación en general no estén afectadas, muchos niños tienen dificultades, cuando los niños luchan con un conjunto específico de habilidades, se esfuerzan y aun así siguen igual, esto puede ser un signo del trastorno del aprendizaje. A continuación se muestran algunos síntomas del trastorno de aprendizaje, dificultad para distinguir entre la derecha y la izquierda; invertir letras o números; dificultad para reconocer patrones, clasificar objetos por su tamaño o forma; dificultad para entender, seguir instrucciones y mantenerse organizado; dificultad para recordar lo que se acaba de decir y falta de coordinación al moverse; dificultad para realizar tareas con las manos, como escribir, cortar o dibujar; dificultad para entender el concepto de tiempo. Como ejemplos de trastorno de aprendizaje son los siguientes, dislexia (dificultad con la lectura); discalculia (dificultad con las matemáticas); disgrafía (dificultad con la escritura). Los niños con trastornos de aprendizaje pueden sentirse frustrados por no poder dominar un tema a pesar de su esfuerzo y pueden comportarse mal, sentirse con desesperanza. El trastorno del aprendizaje también puede presentarse con trastornos conductuales o emocionales, la combinación de los problemas puede hacer que sea particularmente difícil, para un niño tener éxito en la escuela. El diagnóstico adecuado de cada trastorno es crucial para que el niño pueda ser acreedor de la ayuda correcta para cada uno (American Psychiatric Association, 2022).

- **Trastorno por videojuegos**

“Los efectos que puede generar el uso problemático de dispositivos tecnológicos en el desarrollo de las personas, se contraponen al uso de los videojuegos en el tratamiento de diversos trastornos como en el plano educativo” (Sandoval, 2020).

Trastorno por videojuegos, un nuevo desorden mental, según la OMS. Aparecerá en la nueva edición de la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11). El comportamiento evoluciona al mismo tiempo que evoluciona nuestra cultura y nuestra sociedad, por lo tanto, no es absurdo pensar que raíz de estos cambios aparezcan nuevos trastornos o alteraciones psicológicas relacionadas. Este es el caso por el trastorno de videojuegos. El niño da mucha importancia al videojuego por el cual este comportamiento se define por ser muy recurrente y continuo, siendo así una escalada de tiempo que se invierte en los videojuegos a pesar de las graves consecuencias negativas de estos, es decir el niño sigue jugando pese a los efectos perjudiciales que provoca. Y para que pueda realizarse el diagnóstico de trastorno por videojuegos, la problemática debe de evidenciarse, por lo menos durante un periodo de 12 meses. No obstante, la OMS advierte que en casos muy graves el tiempo puede ser mucho menor. Los 3 criterios a tomar en cuenta a la hora de diagnosticar trastornos por videojuegos son los siguientes, la falta de control (estipula que la persona debe ser incapaz de ejercer un control voluntario sobre su comportamiento en relación a los videojuegos); prioridad al juego (durante el periodo en el que se desarrolla el trastorno, el niño aumenta el nivel de prioridad que le brinda al juego, ubicando el tiempo que se invierte en jugar por delante de las demás obligaciones); escalada de la conducta (el niño debe experimentar una escala en su conducta, la cual continuará a pesar de los efectos perjudiciales que esta tenga sobre su estado de salud) (American Psychiatric Association, 2022).

3. Definición de términos básicos

Adicción. Existencia de una relación entre los cambios genéticos y el ambiente, que provocan disfunciones en algunos sistemas cerebrales que tornan vulnerable a un individuo a padecer dependencia (Méndez, 2017).

App. Explicaciones móviles (App en inglés) como el software descargado e instalado en un teléfono móvil, tableta, laptop, PC, antes de ser usado y su ajuste a la pantalla (Chavira y Arredondo, 2017).

Dispositivos. La noción de dispositivo como red articular en el campo educativo configura líneas o elementos de visibilidad cuyo análisis requiere de un modelo que integre tanto los elementos, dimensiones y relaciones a la forma de operar del mismo (Ruiz, 2018).

Enfermedad. Es la incapacidad de realizar esa homeóstasis o autoorganización, provocando un desequilibrio en el cuerpo (Cervantes, 2011).

Entretenimiento. El entretenimiento se basa en una confirmación, lo que estoy viendo, ya lo he visto; lo que se me muestra no me resulta extraño, sino que encuentro en mi memoria una huella que encaja y, por tanto, lo reconozco (Rodríguez, 2019).

Free Fire. “Fuego Libre” en español. El “Fuego Libre” se refiere a una zona sin ley donde se desarrolla un operativo de índole militar. Allí, es posible infligir daño a otros con el fin de destruir al enemigo a través del ataque y bajo un tiroteo (Aleph, 2020).

Interacción. Es una herramienta útil para que el profesional en fonoaudiología ahonde en su objeto de estudio, actualice sus conocimientos y traslade esta caracterización a los diferentes escenarios en que se desempeña (Carrillo, 2017).

Internet. La idea de internet como un medio preferentemente de interacción social está fuertemente avalada en este trabajo. A lo largo del mismo, esta afirmación se ve sustentada desde las diferentes relaciones personales en la red (Moral, 2009).

Mente. Sistema de conocimientos que permite inferir creencias, deseos, sentimientos, y de esta manera conseguir interpretar, explicar los comportamientos propios y de otros, así como predecirlos y controlarlos (Uribe, 2010).

Niños. Todo ser humano menor de 18 años de edad, salvo que, en virtud de la ley que le sea aplicable, haya alcanzado antes la mayoría de edad (UNAM, 2013).

Plataforma digital. Son espacios en internet que permiten la ejecución de diversas aplicaciones o programas en un mismo lugar para satisfacer distintas necesidades (Giraldo Y Fernández, 2020).

Salud. Es la capacidad que tiene el organismo físico para regular la entropía (homeóstasis) que opera en todo ser vivo (Cervantes, 2011).

Salud mental. La salud mental es un estado de bienestar mental que permite a las personas hacer frente a los momentos de estrés de la vida, desarrollar todas sus habilidades, poder aprender y trabajar adecuadamente y contribuir a la mejora de su comunidad (OMS, 2022).

Tecnología. Representa en la actualidad un imperativo, un hacer que no se puede postergar más, debido a las repercusiones que el ejercicio tecnológico ha tenido, tiene, y habrá de tener, sobre la especie y el lugar que la especie ocupa en la existencia, es decir, el mundo (Rubio y Esparza, 2016).

Videojuego. Intercambio de información, competencias en línea que la mayoría de los casos hacen parte del tiempo de ocio de sus jugadores, pero puede aumentar el tiempo de aislamiento e inclusive el desplazamiento de sus responsabilidades (Restrepo et al., 2019).

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

1. Caracterización y contextualización de la investigación

1.1. Descripción del perfil de la Institución Educativa

La I.E.P. N° 82022 “Micaela Bastidas”, del Centro Poblado de Huambocancha Baja, Cajamarca, se fomenta personas eficaces, razón, aptitudes sociales y una sólida enseñanza académica, moral y emocional para que puedan llegar al éxito personal y profesional.

1.1.1. Ubicación geográfica

Geográficamente el área de estudio, se encuentra situada en el distrito de Cajamarca, provincia de Cajamarca, departamento de Cajamarca. Con el código de ubicación geográfica (DD-PP-DI): 060101. En el Centro Poblado de Huambocancha Baja, con código del Centro Poblado INEI:0601010058, UE-MINEDU: 536183.

La I.E.P. N° 82022 “Micaela Bastidas” es pública de gestión directa, con código modular: 0442970 y código de local educativo: 093872, es un centro educativo en Cajamarca que pertenece a la población urbana, una Institución Educativa escolarizada perteneciente a la DRE Cajamarca con código 060001 y que está supervisada por la UGEL Cajamarca.

1.1.2. Infraestructura

La I.E.P. N° 82022 “Micaela Bastidas”, del Centro Poblado de Huambocancha Baja, Cajamarca, tiene un conjunto de instalaciones y servicios equipados, cuenta con local propio; se tiene 2 pabellones, con 8 aulas, además cuenta con 1 biblioteca; 1 oficina administrativa; 1 patio; 2 lozas deportivas; 1 aula de innovación pedagógica y servicios higiénicos.

1.1.3. Acceso

La I.E.P. N° 82022 “Micaela Bastidas”, del Centro Poblado de Huambocancha Baja, Cajamarca, se tiene como objetivo alcanzar los más altos niveles de aprendizaje y formativo del estudiante con la participación comprometida de todos los actores educativos. El nuevo sistema de evaluación debe responder a una prueba diferenciada que respete niveles y procedimientos de educación de los estudiantes, nuestro sistema de evaluación constante es de forma semanal y diaria en actividades pedagógicas (AP) y evaluaciones para desarrollar (EPD).

1.1.4. Población escolar

Según la última matrícula, la I.E.P. N° 82022 “Micaela Bastidas”, del Centro Poblado de Huambocancha Baja, Cajamarca, tiene como estudiantes a varones y mujeres, con:

- 8 secciones
- 11 docentes
- 209 estudiantes (104 niños y 105 niñas)

1.1.5. Salud

La contribución al desarrollo humano integral de los estudiantes de la comunidad educativa a través del fortalecimiento de acciones de promoción de la salud. En el distrito de Cajamarca, la I.E. N° 82022 “Micaela Bastidas” otorga una educación de calidad en un ambiente seguro.

1.1.6. Fortalezas y debilidades

Ilustración 4: Fortalezas y debilidades de la I.E.P. N° 82022 "Micaela Bastidas"

ASPECTOS	SUB ÁREA	FORTALEZAS	DEBILIDADES
INSTITUCIONAL	Liderazgo y formas de comunicación	Comunicación horizontal para la toma de decisiones oportunas	Desgano de algunos docentes en sus tareas cuando no se hace su voluntad.
	Organización de tiempos y espacios	Planificación oportuna	Imprevisto que se presentan en actividades planificadas para la mejora de la Institución.
	Clima institucional	Prevalece la comunicación y el dialogo. Existe el comité de tutoría, convivencia y disciplina escolar.	Indiferencia de algunos entes educativos en la ejecución de algunas actividades.
	Acciones de capacitación y formación permanente	Gestión en acciones de capacitación oportuna para docentes ante los cambios educativos.	No se posee ingresos propios para la capacitación independiente.
	Supervisión, monitoreo y acompañamiento.	Ejecución del plan de monitoreo supervisión, registro de sus fichas de monitoreo.	Resistencia de algunos docentes ante acciones de monitoreo.
	Aplicación del enfoque ambiental	Comités organizados en sus diferentes componentes.	Reprogramación de algunas actividades
	Gestión de prevención de riesgos	Comités organizados según su Plan de prevención de riesgos.	Zona circundante de la institución, poco colaboradora en la ejecución de nuestras acciones.
	Trabajo en equipo, toma de decisiones	Prevalece el trabajo en equipo por parte de todo el personal de la institución.	Escaso apoyo de familia que trabajan.
	Implementación del CAE	Comité organizado.	Incumplen las recomendaciones del comité.
	Promover la democracia	Comité organizado con actividades planificadas.	Ejecución de acciones.

PEDAGÓGICA	Programación Curricular Ejecución Curricular Evaluación de los aprendizajes Evaluación Curricular Proyecto de innovación.	Se cuenta con todos los documentos técnicos pedagógicos. Se planifica acciones de capacitación a docentes en evaluación. Docentes capacitados en uso y manejo de equipos de cómputo. Portales virtuales con unidades y sesiones de aprendizaje por ciclos.	Poca coherencia lógica de las capacidades entre la programación de largo alcance y corto alcance. Instrumentos de evaluación habituales. Escasas propuestas en proyectos de innovación. Poco uso de portales educativos
	Estudiantes, rendimiento escolar	Estudiantes respetuosos Estudiantes amorosos Estudiantes dinámicos Mejora en el rendimiento de matemática	Bajo rendimiento e incumplimiento de actividades por alguno de los estudiantes. Indiferencia de algunos padres de familia. Discriminación del rendimiento en evaluación de la ECE en comprensión lectora.
	Desempeño docente	Docentes responsables con la labor educativa que desempeñan. Algunos que siguen realizando estudios de posgrado. Se cuenta con el documento: Marco de buen desempeño docente.	Algunos docentes se resisten al cambio de los retos educativos. Escaso uso de material estructurado. Escasa implementación de Rutas de Aprendizaje.
	APAFA, apoyo y participación	Apoyo permanente de la APAFA, en la ejecución de actividades educativas.	Poco apoyo de padres de familia de hogares disfuncionales.
	Orientación educativa y tutoría	Existe apoyo de comité para la ejecución del plan de tutoría.	Escaso personal profesional en temas de Psicología para atender casos especiales.
ADMINISTRATIVO	Planificación: Normas de Gestión	Elaboración y ejecución de documentos de gestión.	Escaso apoyo para ejecutar documentos de planes de trabajo.
	Organización y control de personal	Se cuenta con el CAP y registro de asistencia del personal de la I.E.	Molestia de algunos docentes cuando se exige puntualidad.
	Proceso y ratificación de matrícula oportuna	Alumnos de la I.E. matriculados oportunamente con documentos en regla.	Estudiantes de otras instituciones, que no realizan el proceso de traslado oportuno para matrícula pertinente en el sistema y sin documentos.
	Mantenimiento y conservación de los bienes muebles e inmuebles.	Se cuenta con un inventario de bienes muebles e inmuebles. Bienes muebles e inmuebles bien conservados. Mantenimiento oportuno de los bienes de la I. E.	Algunos estudiantes que no cuidan los bienes de la institución.

COMUNITARIA	Proyecto de proyección social	Actividades educativas de libre acceso a la comunidad de Huambocancha Baja con participación de Presupuesto Participativo.	Escasos recursos económicos, para la ejecución de actividades de proyección social independientes.
	Existencia de planes y programas vinculados a educación	Existencia de planes con campañas de limpieza y conservación del Medio Ambiente.	Indiferencia de algunos vecinos de la comunidad.
	Establecimiento de alianzas estratégicas	Alianzas con algunas instituciones: religiosas, educativas, salud y municipalidades.	Demora en trámites documentarios por parte de algunas instituciones.

Fuente: Foda de la, I.E.P. N° 82022 “Micaela Bastidas”

2. Hipótesis de investigación

El videojuego Free Fire se relaciona significativamente con la salud mental de los niños del 5° grado de Primaria de la I.E. N° 82022 “Micaela Bastidas”, del Centro Poblado de Huambocancha Baja, del distrito de Cajamarca, en el año 2022.

3. Variables de investigación

- V1. Videojuego Free Fire
- V2. Salud Mental

4. Matriz de operacionalización de variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICAS/ INSTRUMENTOS
V1 Videojuego Free Fire	Desde una perspectiva virtual “Free Fire” es un videojuego online, en el cual se debe interactuar hasta con 50 jugadores con la que se debe compartir intereses y afinidades, conociendo las costumbres, ideales y hasta diferentes culturas (Escobar et al., 2019).	El videojuego Free Fire, es un programa informático que cuya medición se realizará por medio de los indicadores y dimensiones para que los resultados determinen niveles de efectos de uso, el cuestionario tendrá 21 ítems	Jugabilidad	Consume modos de juego	“Videojuego Free Fire y salud mental en niños del 5° grado de la I.E. Primaria N° 82022 Micaela Bastidas, del Centro Poblado de Huambocancha Baja, Cajamarca, 2022” Encuesta/Cuestionario
			Comunicación virtual	Adquiere interacciones comunicacionales	
			Género híbrido	Clasifica funciones del videojuego Free Fire	
V2 Salud mental	La salud mental es “Un estado de bienestar en el que el Individuo realiza sus capacidades, supera el estrés normal de la vida, trabaja de forma productiva y fructífera, y aporta algo a su comunidad” (OMS, 2013, p.9).	La salud mental se medirá a través de los indicadores y dimensiones para que cuyos resultados expresen niveles de comportamientos en relación a las facultades desarrolladas, el cuestionario tendrá 21 ítems.	Reacciones psicofisiológicas	Adopta tipos de emociones	“Videojuego Free Fire y salud mental en niños del 5° grado de la I.E. Primaria N° 82022 Micaela Bastidas, del Centro Poblado de Huambocancha Baja, Cajamarca, 2022” Encuesta/Cuestionario
			Estado de ánimo	Acoge tipos de sentimientos	
			Afecciones en la salud Mental	Ocasiona tipos de afecciones en la salud mental	

5. Población y muestra

5.1. Población

Según Hernández et al. (2018), la población o universo es el conjunto total de individuos, los cuales poseen características comunes para el estudio por realizar. A partir de ello, la población total de estudiantes de la 5° grado de primaria de la I.E. N° 82022 “Micaela Bastidas”, del Centro Poblado de Huambocancha Baja, Cajamarca, 2022. Según el Consejo Educativo Institucional (CONEI), es de 209 estudiantes entre niños y niñas.

Ilustración 5: Población y muestra de la, I.E.P. N° 82022 “Micaela Bastidas”

Grado	Niños	Niñas	Edad promedio	Total
1° grado	15	15	6 años	30
2° grado “A”	14	17	7 años	31
2° grado “B”	7	9	7 años	16
3° grado	20	13	8 años	33
4° grado	13	19	9 años	32
5° grado	16	10	10 años	26
6° grado “A”	8	9	11 años	17
6° grado “B”	11	13	11 años	23
Total	104 niños	105 niñas	6 a 11 años	209 estudiantes

Fuente: Datos del CONEI de la I.E.P. N° 82022 “Micaela Bastidas” (2022)

5.2. Muestra

La muestra es un subconjunto tomado de la misma población; por ende, posee las mismas características. Así mismo se utilizó el muestreo no probabilístico intencionado, “cuya característica no depende de la elección del sujeto de la población de manera probabilística, sino que depende de los criterios de la investigación o los investigadores” (Hernández et al., 2014).

En la presente investigación, para la muestra se solicitó a los estudiantes del 5° grado de primaria de la I.E. N° 82022 “Micaela Bastidas”, del Centro Poblado de Huambocancha Baja, Cajamarca, en la que se contó con 16 niños y 10 niñas, con un total de 26 estudiantes. La muestra de estudio fue de 26 estudiantes a los cuales se les aplicó el instrumento de recolección de datos.

6. Unidad de análisis

Para los fines de la investigación, se ha considerado como unidad de análisis y observación a cada uno de los estudiantes, que conforman el 5° grado de primaria de la I.E. N° 82022 “Micaela Bastidas”, del Centro Poblado de Huambocancha Baja, Cajamarca.

7. Métodos

El método hipotético-deductivo, surge de las deducciones considerando la hipótesis derivada de principios, leyes o suscitado por los datos empíricos con la finalidad de demostrar la veracidad de la hipótesis para establecer conclusiones (Rodríguez et al., 2017).

Por esta razón, en la presente investigación, se empleó el método mencionado.

8. Tipo de investigación

El tipo de investigación fue de finalidad básica, ya que surge del marco teórico que es soporte teórico, contextual y legal de estudio, y el objetivo es plantear teorías nuevas, rectificar los existentes y proporcionar información científica o filosófica, pero sin contrastar con ninguna dimensión práctica (Gabriel, 2017).

El nivel es descriptiva-correlacional, porque la intención fue determinar la relación que existe entre las variables de estudio que han dado a conocer en la hipótesis correlacional sometidos a prueba y la aplicación de técnicas estadística (Hernández y Mendoza, 2018).

El alcance es transversal, porque se analizó como se relacionaron las variables de manera natural sin participar en su desarrollo ni realizar seguimiento a la muestra de estudio (Hernández y Mendoza, 2018).

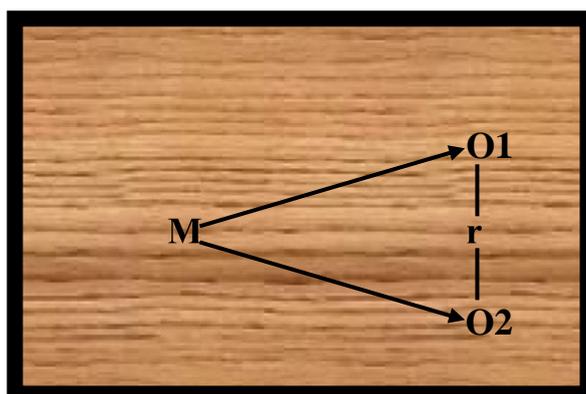
Los datos obtenidos fueron recolectados mediante la aplicación de instrumentos al desarrollarse la investigación de corte transversal.

El enfoque es cuantitativo, porque se realiza la investigación de manera secuencial, estableciendo objetivos, preguntas de investigación y considerando la revisión de la literatura con base en la medición numérica y análisis a través de una muestra las variables de estudio con finalidad de comprobar la hipótesis planteada y corroborar las bases teóricas (Hernández y Mendoza, 2018).

9. Diseño de investigación

El diseño identificado para esta investigación fue no experimental, se caracteriza porque los datos se recolectaron en un tiempo determinado y único. De igual manera, no será manipulada ninguna de las variables de estudio (Hernández et al., 2014)

Se utilizó el siguiente esquema:



Donde:

- M= Son los niños, que se han utilizado como muestra, que en este caso representan los niños del 5° grado de primaria de la I.E. N° 82022 “Micaela Bastidas”, del Centro Poblado de Huambocancha Baja, Cajamarca, 2022.
- O1= Observación de la V1. Videjuego Free Fire
- O2= Observación de la V2. Salud mental
- r= Relación que existe entre las dos variables, videjuego Free Fire y salud mental.

10. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Las técnicas de recopilación de información empleadas en la investigación son la encuesta, que tienen como instrumentos los cuestionarios, elaborados para su finalidad, vinculados con la formulación del problema planteado.

10.1. Técnicas

Las técnicas son los recursos con los que el investigador recolectará la información necesaria para cumplir los objetivos establecidos en el proyecto de investigación. Para la presente tesis se empleó la técnica de encuesta para la recolección de datos (Sánchez et al., 2017)

10.1.1. Encuestas:

Permiten determinar la relación del videojuego Free Fire y la salud mental en niños del 5° grado de primaria de la I.E. N° 82022 “Micaela Bastidas”, del Centro Poblado de Huambocancha Baja, Cajamarca, junto a ello analizar el nivel de contenido que están consumiendo, y determinar el nivel de la salud mental.

10.2. Instrumentos de recopilación de información

Según Hernández et al. (2014), un instrumento de medición “son aquellos medios que hace uso el investigador para registrar la información de las variables a estudiar” (p.199).

10.2.1. Cuestionarios estructurados:

Permiten proporcionar información para ser procesada de manera rápida y sencilla; el cuestionario elaborado para la encuesta contendrá en Escala Likert, preguntas referidas a las variables planteadas, videojuego Free Fire y salud mental, que se aplicaron a los niños del 5° grado de primaria de la I.E. N° 82022 “Micaela Bastidas”, del Centro Poblado de Huambocancha Baja, Cajamarca. Para el cuestionario se tuvo en cuenta indicadores;

para la V1 (videojuego Free Fire); consume modos de juego, adquiere interacciones comunicacionales y clasifica funciones del videojuego Free Fire, y para la V2 (salud mental); adopta tipos de emociones, acoge tipos de sentimientos y ocasiona tipos de afecciones en la salud mental. El cuestionario para la encuesta de la V1, está elaborada en base a 21 ítems y el cuestionario para la encuesta de la V2, está elaborada en base a 21 ítems.

11. Técnicas para el procesamiento y análisis de los datos

Las técnicas para el análisis de datos son las técnicas estadísticas que se desarrollaron a través de la hoja de cálculo de Excel y el Software SPSS V.26. Estas técnicas permitieron realizar el ordenamiento, clasificación y organización del material recolectado, luego se analizó, explicó, interpretó la información obtenida. Para la prueba de hipótesis, se utilizó el “Coeficiente de Pearson”).

12. Validez y confiabilidad

Según Hernández et al. (2014), “se refiere al grado en el que un instrumento mide realmente la variable que pretende medir” (p. 200).

Para realizar este proceso, el instrumento fue sometido a una calificación por juicio de expertos, en el que participaron un filósofo y un metodólogo, a quienes se les proporcionó un formato de valoración que evalúa los siguientes criterios (pertinencia con el problema, objetivo e hipótesis de investigación), (pertinencia con la variable y dimensiones), (pertinencia con la dimensión/indicador) y (pertinencia con los principios de la redacción, propiedad y coherencia).

La Validez por juicio de 2 expertos. Por el profesor de la especialidad de filosofía y CC. SS, Antero Francisco Alva León y por el profesor metodólogo, Andrés Valdivia Chávez.

La confiabilidad por el Alfa de Cronbach. La prueba piloto se aplicó a 20 niños del 6° grado de primaria de la I.E. N° 82022 “Micaela Bastidas”, del Centro Poblado de Huambocancha Baja, Cajamarca, 2022. En función de los resultados, teniendo en cuenta el índice de correlación obtenido por el Alfa de Cronbach, igual a 0.908, el instrumento de medición es excelente, por lo tanto, se puede aplicar.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

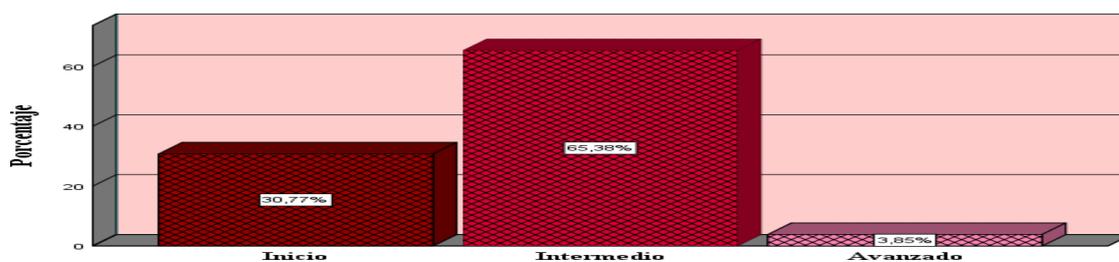
1. Resultados de las variables de estudio (Tablas y figuras estadísticas)

Tabla 1: Jugabilidad

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje Acumulado
Inicio	8	30,8	30,8	30,8
Intermedio	17	65,4	65,4	96,2
Válido Avanzado	1	3,8	3,8	100,0
Total	26	100,0	100,0	

“Nota” Cuestionario aplicado a niños del 5° grado de primaria de la I.E. N° 82022 “Micaela Bastidas”, del Centro poblado de Huambocancha Baja, Cajamarca, 2022.

Figura 1: Jugabilidad



De acuerdo al gráfico de barras, respecto a la jugabilidad de la variable del videojuego Free Fire, se puede observar que el 30.77% de niños se encuentran en el nivel de inicio porque consumen solo algunos modos de juego, los más básicos, mientras que el 65.38% de niños se encuentran en el nivel intermedio ya que consumen la mayoría de los modos de juego, desde los básicos a complejos, por otra parte, el 3.65% de estudiantes se encuentran al límite en un nivel avanzado, ya que les encanta este videojuego de supervivencia y consumen todos los modos de juego.

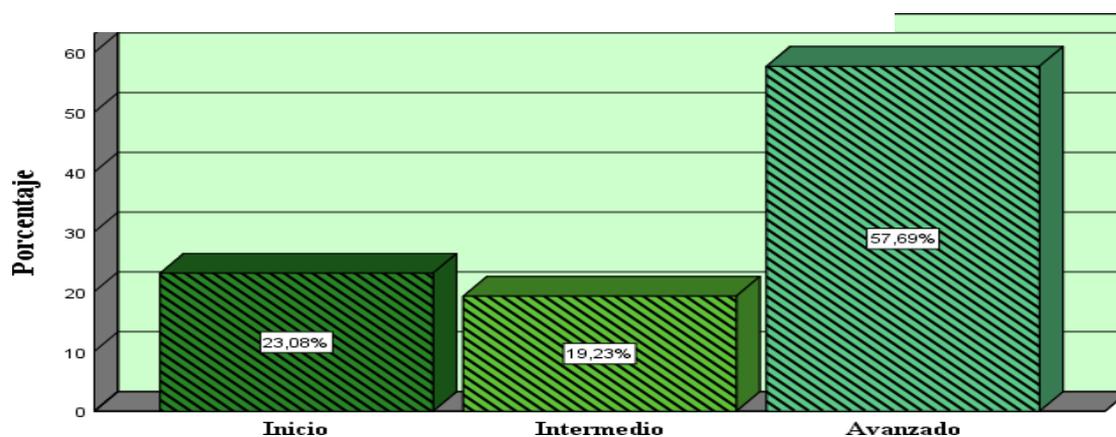
Tabla 2: Comunicación virtual

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje Acumulado
Válido	Inicio	6	23,1	23,1	23,1
	Intermedio	5	19,2	19,2	42,3
	Avanzado	15	57,7	57,7	100,0
	Total	26	100,0	100,0	

“Nota” Cuestionario aplicado a niños del 5° grado de primaria de la I.E. N° 82022

“Micaela Bastidas”, del Centro poblado de Huambocancha Baja, Cajamarca, 2022.

Figura 2: Comunicación virtual



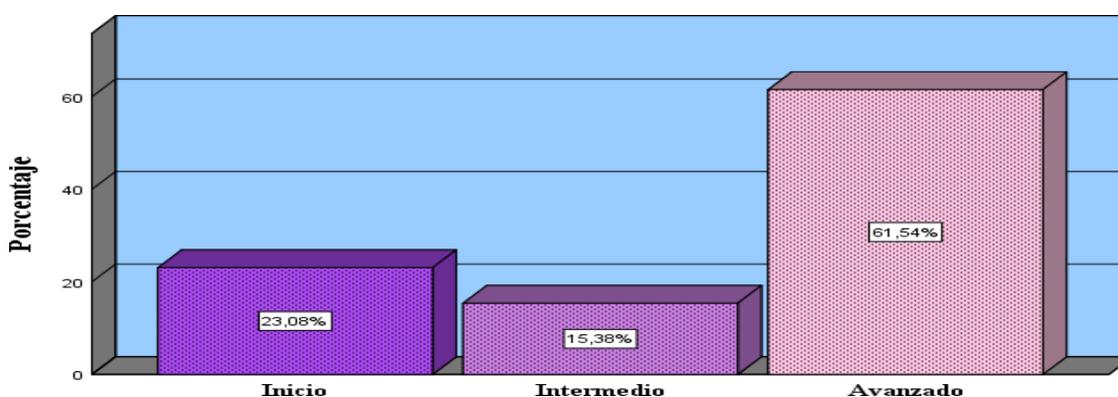
De acuerdo al gráfico de barras, respecto a la comunicación virtual de la variable del videojuego Free Fire, se puede observar que el 23.08% de niños se encuentran en el nivel de inicio porque están empezando a adquirir algunas experiencias, mientras que el 19.23% de niños se encuentran en el nivel intermedio ya que aparte de tener experiencia también tienen perspectivas y se relacionan más con el entretenimiento, por otra parte, el 57.69% de niños se encuentra al límite en un nivel avanzado, ya que son expertos y cumplen con todas las interacciones comunicacionales.

Tabla 3: Género híbrido

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje Acumulado
Válido	Inicio	6	23,1	23,1	23,1
	Intermedio	4	15,4	15,4	38,5
	Avanzado	16	61,5	61,5	100,0
	Total	26	100,0	100,0	

“Nota” Cuestionario aplicado a niños del 5° grado de primaria de la I.E. N° 82022 “Micaela Bastidas”, del Centro poblado de Huambocancha Baja, Cajamarca, 2022.

Figura 3: Género híbrido



De acuerdo al gráfico de barras, respecto al género híbrido de la variable del videojuego Free Fire, se puede observar que el 23,08% de niños se encuentran en el nivel de inicio porque desarrollan la acción eliminando a sus enemigos, mientras que el 15,38% de niños se encuentran en el nivel intermedio ya que ellos además de desarrollarse en la acción también manejan la aventura, ya que se enfocan en los desafíos, por otra parte, el 61,54% de niños se encuentra al límite en un nivel avanzado, ya que son expertos manejando a la perfección las dos funciones de este videojuego Free Fire.

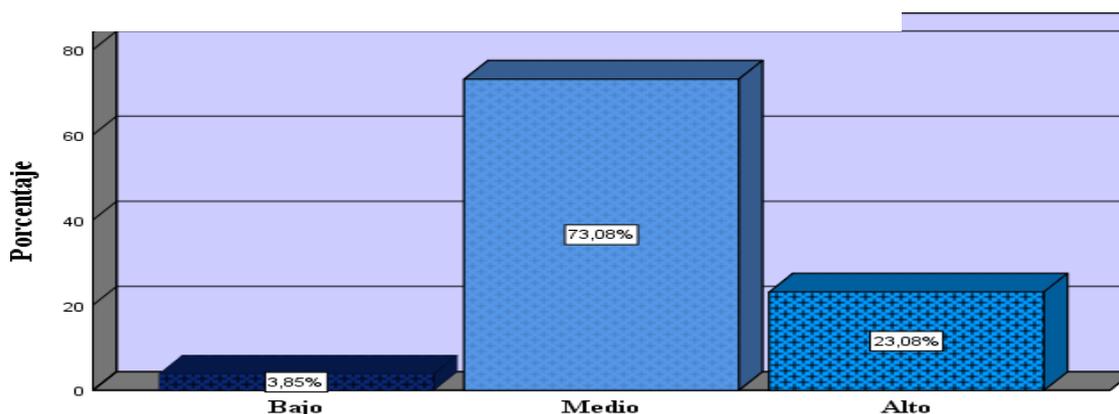
Tabla 4: Reacciones psicofisiológicas

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje Acumulado
Válido	Bajo	1	3,8	3,8	3,8
	Medio	19	73,1	73,1	76,9
	Alto	6	23,1	23,1	100,0
	Total	26	100,0	100,0	

“Nota” Cuestionario aplicado a niños del 5° grado de primaria de la I.E. N° 82022

“Micaela Bastidas”, del Centro poblado de Huambocancha Baja, Cajamarca, 2022.

Figura 4: Reacciones psicofisiológicas



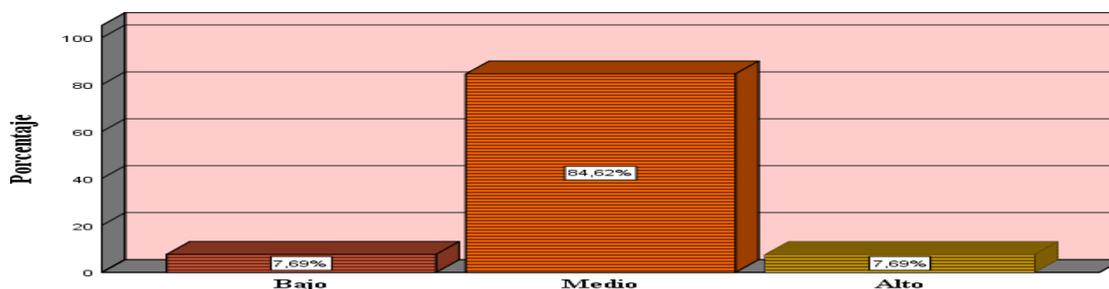
De acuerdo al gráfico de barras, respecto a las reacciones psicofisiológicas, de la variable salud mental, se puede observar que solo el 3.85% de niños se encuentran en bajo nivel de riesgo, ya que se muestran con emociones positivas, no obstante, el 73.08 % de niños se encuentran en nivel medio, porque están regular con sus emociones, y el 23.08% de niños se encuentran en alto nivel de riesgo, ya que ellos se muestran significativamente con emociones negativas. Por ende, estos datos dan a conocer que el mayor porcentaje de niños se encuentran en nivel medio con sus emociones, ya que todavía pueden controlarse.

Tabla 5: Estado de ánimo

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	2	7,7	7,7	7,7
	Medio	22	84,6	84,6	92,3
	Alto	2	7,7	7,7	100,0
	Total	26	100,0	100,0	

“Nota” Cuestionario aplicado a niños del 5° grado de primaria de la I.E. N° 82022 “Micaela Bastidas”, del Centro poblado de Huambocancha Baja, Cajamarca, 2022.

Figura 5: Estado de ánimo



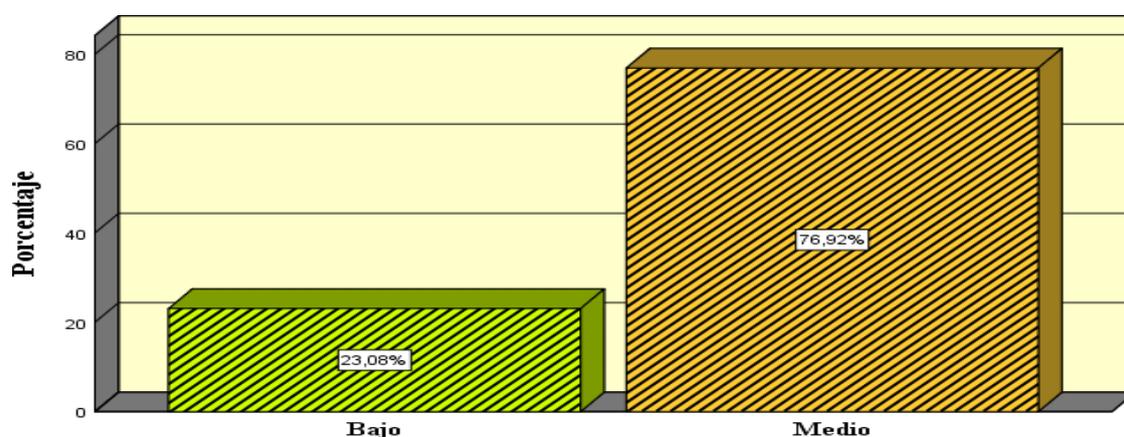
De acuerdo al gráfico de barras, respecto al estado de ánimo, de la variable salud mental, se puede observar que el 7.7% de niños están en bajo nivel de riesgo, ya que este porcentaje están bien con sus sentimientos, no obstante, el 84.62% de niños se encuentran en el nivel medio, porque están regular con sus sentimientos, y el 7.7% de niños se encuentran en nivel de alto riesgo, ya que ellos se encuentran significativamente mal con sus sentimientos. Por ende, estos datos nos dan a conocer que el mayor porcentaje de niños se encuentran en nivel medio con sus sentimientos, ya que todavía pueden controlarse.

Tabla 6: Afecciones en la salud mental

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje Acumulado
Válido	Bajo	6	23,1	23,1	23,1
	Medio	20	76,9	76,9	100,0
	Total	26	100,0	100,0	

“Nota” Cuestionario aplicado a niños del 5° grado de primaria de la I.E. N° 82022 “Micaela Bastidas”, del Centro poblado de Huambocancha Baja, Cajamarca, 2022.

Figura 6: Afecciones en la salud mental



De acuerdo al gráfico de barras, respecto a las afecciones de la salud mental, se puede observar que el 23.08% de niños se encuentran con bajo nivel de riesgo hacia las enfermedades mentales, no obstante, el 76.92% de niños ya se encuentran con un nivel medio de riesgo hacia las enfermedades mentales. Por ende, los datos nos muestran que el mayor porcentaje de niños que es el 76.92% están adquiriendo síntomas de algunas enfermedades mentales, como la ansiedad, depresión, trastorno de oposición desafiante, trastorno del aprendizaje y trastorno por videojuegos.

2. Análisis y discusión de resultados

El uso del videojuego Free Fire en los niños es una actividad, donde se requiere interacción con un dispositivo, ya que este tiene como finalidad entretener al niño, llevándolo a un mundo de fantasía, muy lejos de la realidad, en la que el niño al utilizarlo le genera emociones y sentimientos negativos además de afecciones a la salud mental.

El presente estudio se realizó con el objetivo de determinar la relación del videojuego Free Fire con la salud mental en niños 5° grado de primaria de la I.E. N° 82022 “Micaela Bastidas” del Centro Poblado de Huambocancha Baja, del distrito de Cajamarca, en el año 2022. Los resultados obtenidos a través de un análisis estadístico nos mostraron que el uso del videojuego Free Fire se relaciona significativamente con la salud mental, porque mientras más propensos estén al videojuego Free Fire, más se deteriora su salud mental. Este resultado tiene similitud con la investigación de Grajales et al. (2019), quienes tuvieron como resultado que la percepción de las conductas violentas por parte de los estudiantes, se debe, según ellos a la alta exposición a videojuegos como Free Fire, aunque los estudiantes perciben el juego como violento, lo toman como algo de recreación y no como algo grave. Este resultado se relaciona con la investigación de Malca. (2021), quienes tuvieron como resultado que el uso de los videojuegos influye significativamente en la agresividad de los niños, se explica con un 32,2% de variabilidad. En otro estudio realizado por Torres y Vilca. (2019), quienes tuvieron como resultado que los juegos en red han impactado negativamente en las dimensiones de asertividad y toma de decisiones, afectando su relación familiar y escolar, tanto así en la autoestima y comunicación, asimismo, se puede apreciar que la mayoría de estudiantes juega solo en casa por la disponibilidad y accesibilidad del internet. Este resultado tiene similitud con la investigación de Zapata. (2020), quienes tuvieron como resultado que los niveles de agresividad en jugadores de Free Fire, Región Sudamérica 2020. Obteniendo que un 53%

de la población evaluada se encuentra en alto nivel de agresividad y un 39% en medio nivel de agresividad. En otro estudio realizado por García. (2022), quienes tuvieron como resultado que el trastorno de juego por internet tuvo una prevalencia de 26.62% entre los adolescentes estudiados. En contraste Alave y Pampa. (2018), quienes tuvieron como resultado que mientras se presenten niveles bajos de dependencia a videojuegos, existirán más recursos para relacionarse adecuadamente.

Con respecto al primer objetivo específico de analizar el contenido del videojuego Free Fire, que consumen los niños del 5° grado de primaria de la I.E. N° 82022 “Micaela Bastidas”, del Centro Poblado de Huambocancha Baja, del distrito de Cajamarca, en el año 2022. Se encontró como resultado que los contenidos del videojuego Free Fire que consumen los niños son: la jugabilidad, según el análisis, el mayor porcentaje del total con el 65.38% se encuentran en nivel intermedio, ya que juegan la mayoría de los modos de juego, destacando así estos modos, invasión de mascotas, clasificatoria, clásico, duelo de escuadras, revolución 2.0, escuadrón antibombas, salas personalizadas, campo de entrenamiento, salto explosivo, además de ello usan la comunicación virtual, según el análisis el mayor porcentaje del total con el 57.69% se encuentran en nivel avanzado, ya que cumplen con todas las interacciones comunicacionales, sobresaliendo en experiencias, perspectivas, relaciones y aspectos sociales, por último utilizan el género híbrido, según el análisis el mayor porcentaje del total con el 61.54% se encuentran en nivel avanzado, ya que se clasifican con ambas funciones en acción y aventura. Este resultado se relaciona con la investigación de Maldonado et al. (2020), quienes tuvieron como resultado que la percepción de los videojuegos más utilizados son los de tipología de juego de roles y acción, entre el cuál el juego de mayor preferencia es el denominado Free Fire lo que representa el 39,30% de la muestra, a pesar de ser el más seleccionado por su contenido, el mismo puede desencadenar un comportamiento impulsivo.

Con relación al segundo objetivo específico de evaluar la salud mental de los niños del 5° grado de primaria de la I.E. N° 82022 “Micaela Bastidas”, del Centro Poblado de Huambocancha Baja, del distrito de Cajamarca, en el año 2022. Luego de la evaluación se encontró como resultado que con respecto a la salud mental de los niños, el mayor porcentaje del total de niños con el 73.08% se ubican en el nivel medio, porque se encuentran regular con sus emociones, no obstante en el estado de ánimo, el mayor porcentaje del total de niños con el 84.62% se ubican en el nivel medio, porque también se encuentran regular con sus sentimientos y en cuanto a las afecciones en la salud mental, el mayor porcentaje del total de niños con el 76.92% , están adquiriendo síntomas de los trastornos, principalmente en ansiedad, depresión, trastorno de la oposición desafiante, trastorno del aprendizaje y trastorno por videojuegos. En otro estudio realizado por García. (2022), quienes tuvieron como resultado que el trastorno de juego por internet tuvo una prevalencia de 26.62% entre los adolescentes estudiados. En otro estudio realizado por Tapia. (2017), quienes tuvieron como resultado, respecto a la variable salud mental en las diferentes dimensiones: autovaloración, estados emocionales, enfrentamiento a dificultades, capacidad de disfrute, alcance de metas en la vida y a nivel global, la mayoría de adolescentes tienen moderado distrés seguido del mínimo nivel y solo la minoría percibe severo nivel de distrés. En contraste Atachagua et al. (2021), quienes tuvieron como resultado que existe relación inversa significativa entre inteligencia emocional y dependencia a los videojuegos en estudiantes del VI ciclo de una Institución Educativa de Huancayo-2021, hallándose que el 66,9 % se encuentra en un nivel promedio de inteligencia emocional, mientras que el 35,9 % de la muestra no presenta dependencia a los videojuegos, a diferencia del 3,4 % que sí presenta dependencia. En otro estudio realizado por la investigación de Toledo et al. (2022),

quienes tuvieron como resultado que la percepción de la pandemia llegó posterior a la crisis social y política vivida en estallido del 18 de octubre de 2019, con esto se quiere decir que la población nunca dejó de estar en estado de emergencia, pues en todo momento se vieron alteradas sus rutinas, la interrupción de sus trabajos y el constante temor. Por lo mismo, se puede afirmar que la salud mental de los estudiantes se agudizó de forma negativa, pues conductas como frustración, ansiedad y falta de sueño, se profundizaron. En contraste Reyes. (2022), quien tuvo como resultado que las manifestaciones de ansiedad anticipan la adicción a los videojuegos, ya que se obtuvo una significancia de (p valor de 0.00) y una relación positiva (Rho de Spearman de 0.407).

3. Prueba de hipótesis

H1. El videojuego Free Fire se relaciona significativamente con la salud mental de los niños del 5° grado de primaria de la I.E. N° 82022 “Micaela Bastidas”, del Centro Poblado de Huambocancha Baja, del distrito de Cajamarca, en el año 2022.

Ho. El videojuego Free Fire no se relaciona significativamente con la salud mental de los niños del 5° grado de primaria de la I.E. N° 82022 “Micaela Bastidas”, del Centro Poblado de Huambocancha Baja, del distrito de Cajamarca, en el año 2022.

Tabla 7: Correlación de Pearson

		Videojuego Fire	Free Salud mental
Videojuego Free Fire	Correlación de Pearson	1	,833**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	26	26
Salud mental	Correlación de Pearson	,833**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	26	26

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

“Nota” El valor estadístico de la correlación de Pearson es de 0,833, es muy significativa.

Por lo que se puede afirmar con un 99% de confianza, que en el ámbito de estudio hay una correlación positiva muy alta entre las variables videojuego Free Fire y salud mental, el valor del Sig. (bilateral) es de 0,000 que se encuentra por debajo del 0,01 requerido.

CONCLUSIONES

- El uso del videojuego Free Fire se relaciona significativamente con la salud mental de los niños, se explica porque el valor del Sig. (bilateral) es de 0,000 que se encuentra por debajo del 0,01 requerido.
- Los contenidos del videojuego Free Fire que consumen la mayoría de niños con el 65.38% , son los modos de juego, destacando, invasión de mascotas, clasificatoria, clásico, duelo de escuadras, revolución 2.0, escuadrón antibombas, salas personalizadas, campo de entrenamiento, salto explosivo, en las interacciones comunicacionales, la mayoría con el 57.69% predominan en experiencias, perspectivas, relaciones y aspectos sociales, y en la clasificación de funciones, la mayoría con el 61.54% resaltan en acción y aventura.
- Según la determinación del nivel de la salud mental de los niños, en cuanto a las emociones, la mayoría con el 73.08% se encuentran regulares, en cuanto a los sentimientos, la mayoría con el 84.62% también se encuentran regulares, ya que pueden controlarse y respecto a las afecciones de la salud mental, la mayoría, con el 79.92% están adquiriendo síntomas de los trastornos, principalmente en ansiedad, depresión, trastorno de oposición desafiante, trastorno del aprendizaje y trastorno por videojuegos.

SUGERENCIAS

- Se sugiere a la UGEL, que debido a la frecuencia y duración del videojuego Free Fire, realizar más estudios sobre las dos variables, videojuego Free Fire y salud mental, en niños dentro del departamento de Cajamarca, porque esta investigación es de mucha importancia, ya que, con más estudios realizados, se puede tomar medidas de prevención.
- Se sugiere a la directora, de la I.E. N° 82022 “Micaela Bastidas”, que, debido a la relación significativa entre ambas variables, promuevan programas de prevención, donde se explique con claridad, las consecuencias de utilizar el videojuego Free Fire.
- Se sugiere a los docentes que incentiven a los niños a ser creadores e innovadores en la tecnología, que lo saquen provecho para bienestar y desarrollo, mas no solo ser consumidores.
- Se sugiere a los padres que establezcan reglas en su hogar, estableciendo límites claros, supervisando y acompañando frecuentemente a sus niños, deben asegurarse que tengan relaciones positivas, para estimular su desarrollo, proveerse de recursos en la comunidad, encontrando actividades fuera de pantallas, como centros de recreación en la naturaleza, centros culturales, clubes deportivos, arte, para que de este modo se limite la interacción con los videojuegos, deben dar apoyo psicológico a sus niños con algún profesional especializado, realizando evaluaciones y atenciones especializadas.

REFERENCIAS

- Alave, S.M., y Pampa, S.N. (2018). Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este. *Revista Científica de Ciencias de la Salud*, 11(1). Perú: Universidad Peruana Unión.
https://revistas.upeu.edu.pe/index.php/rc_salud/article/view/1062
- American Psychiatric Association, (2022). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*. Arlington: Editorial American Psychiatric Association.
<https://www.cdc.gov/childrensmentalhealth/spanish/conditions.html>
- Arbocco, M. (2010). Aportes de jean Piaget a la teoría del conocimiento infantil. *Revista Temat Psicol*, 6(1). Colombia: Unidad de la UNIFE.
<https://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/32321/6/Teoria%20de%20Jean%20Piaget.pdf>
- Atachagua, E.Y. et al., (2021). Inteligencia emocional y dependencia a videojuegos en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo - 2021 [Tesis de licenciatura, Universidad Continental de Huancayo]. Repositorio Institucional UC.
https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/11053/1/IV_FH_U_501_TE_Atachagua_Mayta_%20Pi%C3%B1as_2021.pdf
- Bermúdez, L.V. et al., (2020). Trastorno por estrés postrauma, *Revista Médica Sinergia*, 5(9), 1-10. Costa Rica: Editorial Médica Esculapio.
<https://revistamedicasinergia.com/index.php/rms/article/view/568>

- Bertelote, J. (2008). Raíces del concepto de salud mental. Revista oficial de la Asociación Mundial de Psiquiatría (WPA). (Ed 6). p. 114. España: Word Psychiatry.
https://www.academia.edu/7184707/Origenes_del_concepto_de_salud_mental
- Carrillo, M.C. et al., (2017). Conceptualización de la interacción comunicativa y su caracterización. Revista Med, 25 (2), 105-116. Colombia: Unidad de la Facultad de Medicina de la Universidad Militar Nueva Granada.
<https://www.redalyc.org/journal/910/91054722010/html/>
- Castro, M. et al., (2017). Análisis de los comportamientos sedentarios, práctica de actividad física y uso de videojuegos en adolescentes. Sportis. Scientific Journal of School Sport, Physical Education and Psychomotricity. España: Víctor Arufe Giráldez Editores.
<https://revistas.udc.es/index.php/SPORTIS/article/view/sportis.2017.3.2.1746>
- Cedillo, B. (2017). Generalidades de la Neurobiología de la ansiedad. Revista Electrónica de psicología Iztacala, 20(1). México: Unidad de la Facultad de Estudios Superiores Iztacala de UNAM.
<https://www.iztacala.unam.mx/carreras/psicologia/psiclin/vol20num1/Vol20N01Art14.pdf>
- Cely, J. et al., (2013). Psicooncología pediátrica. Perspect. Psicol. 9(2), 290-295.
<https://www.redalyc.org/pdf/679/67932397004.pdf>
- Cervantes, M. (2011). Salud y enfermedad, una realidad compleja. Revista Contribuciones desde Coatepec, 20 (1), 101-116. México: ISSN 1870-0365.
<https://www.redalyc.org/pdf/281/28122309006.pdf>

- Chávez, A., y Lucio, J. (2017). Influencia del videojuego Free Fire en la comunicación digital de los jóvenes del Sector Víctor Manuel Rendón del Cantón Balzar [Tesis, Universidad de Guayaquil]. Repositorio Institucional UG. <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/62083/1/Influencia%20del%20videojuego%20FREE%20FIRE%20en%20la%20comunicaci%C3%B3n%20digital%20de%20los%20j%C3%B3venes%20del%20sector%20V%C3%ADctor%20Manuel%20Rend%C3%B3n%20del%20Cant%C3%B3n%20Balzar.pdf>
- Chavira, J., y Arredondo, A. (2017). Aplicaciones móviles como herramientas en los servicios de salud. Revista Horizonte Sanitario, 16(2). México: ISSN 2007-7459. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-74592017000200085
- Colección del Sistema Universal de Protección de los Derechos del Niño, (2013). Convención sobre los derechos del niño.
- De la Cruz, N. (2018). Trastorno Obsesivo- Compulsivo. Revista Médica Sinergia,3(11). Costa Rica: Editorial Médica Esculapio. <https://revistamedicasinergia.com/index.php/rms/article/view/154>
- De la Cruz, N. (2019). Trastorno por déficit de atención/hiperactividad. Revista Médica Sinergia,4(2). España: Editorial Médica Esculapio. <https://revistamedicasinergia.com/index.php/rms/article/view/173>

- Escobar, G.R. et al., (2019). La influencia del videojuego Free Fire en la conducta de los adolescentes. Revista: Caribeña de Ciencias Sociales. Ecuador: Servicios Académicos Intercontinentales. S.L.B93417426.
<https://www.eumed.net/rev/caribe/2019/08/influencia-video-juego.html>
- Estrada, S. et al., (2009). Trastorno afectivo bipolar en niños. Revista Colombiana de Psiquiatría, 38(1). Colombia: ISSN 0034-7470.
http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-74502009000500008
- Estrada, S. et al., (2009). Trastorno afectivo bipolar en niños. Revista Colombiana de Psiquiatría, 38(1). Colombia: ISSN 0034-7470.
http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-74502009000500008
- Frontiers in Human Neuroscience (06 de enero del 2022). Científicos revelan cómo los videojuegos alteran el cerebro. TeleSURtv.net.
<https://www.telesurtv.net/news/Cientificos-revelan-como-los-videojuegos-alteran-el-cerebro-20170713-0029.html>
- Gabriel, J. (2017). Cómo se genera una investigación científica que luego sea motivo de publicación. Revista Journal of the Selva Andina Research Society, 8(2). Bolivia, 155-156.
http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2072-92942017000200008

- García, M., y Espinosa, E. (2018). Síndrome De Tourette Familiar: Reporte De Caso Y Revisión De La Literatura. *Revista Ecuatoriana de Neurología*, 27(2). Bogotá: Unidad de Servicio de Neurología Pediátrica de la UMNG.
http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2631-25812018000200087
- García, R. (2022). Funcionamiento familiar asociado a trastorno de juego por internet en adolescentes de la Institución Educativa Miguel Cortés del Castillo, Castilla, 2022 [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Piura]. Repositorio Institucional UNP.
<https://repositorio.unp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12676/4227/MHUM-GAR-ORT-2023.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Garena Free Fire. (28 de septiembre del 2021). En Wikipedia.
https://es.wikipedia.org/wiki/Garena_Free_Fire#cite_note-24
<https://ligadecracks.com/free-fire/modos-de-juego/todos-los-modos-de-juego-free-fire/>
- Giraldo, S., y Fernández, C. (2020). “Redes sociales y consumo digital en jóvenes universitarios: Economía de la atención y oligopolios de la comunicación en el siglo XXI”. *Revista Profesional de la Información*, 29(5). España: Tomás Baiget Editores.
<https://revista.profesionaldelainformacion.com/index.php/EPI/article/view/78439>
- Goleman, D. (1995). *La inteligencia emocional*. Argentina: Editorial Vergara.

- Grajales, J.E. et al., (2019). El videojuego Free Fire y conductas violentas: percepción en estudiantes del grado 5, del colegio Liceo Bogotá [Tesis, Universidad Politécnica Gran colombiano]. Repositorio Institucional UPG. <https://alejandria.poligran.edu.co/bitstream/handle/10823/1565/EL%20VIDEOJUEGO%20FREE%20FIRE%20Y%20CONDUCTAS%20VIOLENTAS%20PERCEPCION%20EN%20ESTUDIANTES%20DEL%20GRADO%205.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Hernández, R. et al., (2014). Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. México: Mc Graw-Hill Interamericana. https://www.academia.edu/32697156/Hern%C3%A1ndez_R_2014_Metodologia_de_la_Investigacion
- Hernández, R., y Mendoza, C. (2018). Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. Revista Universitaria Digital de Ciencias Sociales, 10(18). México, 92-95. http://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/wp-content/uploads/2019/02/RUDICSv9n18p92_95.pdf
- Moreta, R. et al., (2014). Satisfacción con la vida, bienestar psicológico y social como predictores de la salud mental en ecuatorianos. Revista Actualidades en Psicología, 32(124). Costa Rica: Rolando Pérez Sánchez Editores. <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/actualidades/article/view/31989>

Ingrassia, V. (2022). La OMS reconoce al trastorno por videojuegos como un problema mental. Infobae. Argentina: Editorial Conciencia Saludable.

[videojuegos-como-un-problema-mental/](#)

Instituto Nacional de Estadística e Informática, (2020). Estadísticas de las tecnologías de información y comunicación en los hogares: Enero-febrero-marzo 2020. Perú: Editorial Ministerio de Cultura.

https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/boletines/boletin_tics.pdf

La salud mental de los niños. (2021). Tipos de afecciones en la salud mental. Revista Centros para el control y prevención de enfermedades.

<https://www.cdc.gov/childrensmentalhealth/spanish/conditions.html>

Ledo, A.I. et al., (2015). Videojuegos y Salud Mental: De la adicción a la rehabilitación. Revista Iberoamericana de Psicopatología Clínica. España: Unidad de la Facultad Ciencias de la Salud de la UB.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5564733>

Leira, L. R. et al., (2020). ¿Cómo influyen las redes sociales en la salud mental? Revista Electrónica Saúde Mental Alcohol Droga, 16(1). Brasil: ISSN 1806-6976.

http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S180669762020000100001&script=sci_arttext&tlng=es

Lleana, E. (1996). Piaget y el desarrollo cognitivo, Revista de los Psicólogos de la Educación, 2(2), 167-188. España: Editorial ISSN: 1135-755X.

<https://journals.copmadrid.org/psed/art/cda72177eba360ff16b7f836e2754370>

- Malca, V. M. et al., (2021). Influencia del uso de videojuegos en la conducta agresiva en escolares de una Institución Educativa privada de Chongo yape, 2021 [Tesis de licenciatura, Universidad Señor de Sipán de Pimentel]. Repositorio Institucional USS.
<https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/9892/Malca%20Calderon%20Wilma%20Medaly.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Maldonado, C.E. et al., (2020). Videojuegos y el comportamiento en la unidad educativa Nicanor Larrea período Abril-agosto 2019 [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Chimborazo]. Repositorio Institucional UNACH.
<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/6362/1/UNACH-EC-FCEHT-TG-P.EDUC-2020-000013.pdf>
- Manzano, J. (1991). Los trastornos del aprendizaje: Modelos explicativos, clasificación y medidas correctoras. Revista Sepypna. España: Editorial Sepypna.
<https://www.seypna.com/revista-seypna/articulos/trastornos-aprendizaje/>
- Méndez, M. et al., (2005). Neurobiología de las adicciones. Revista de la Facultad de Medicina (México), 60(1). México: ISSN 2448-4865.
<http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0026-17422017000100006&script=sciarttext>
- Mejía, M., y Ron, J.A. (2021). Interacción comunicacional de jóvenes en el videojuego móvil Free Fire: Análisis realizado en Guajaló-Zona Sur de Quito. Revista de la Asociación Española de Investigación de la Comunicación, 8(16). Ecuador: Editorial AGACOM.
<http://www.revistaeic.eu/index.php/raeic/article/view/332/784>

Ministerio de Salud. (2021). La pandemia COVID-19 ha incrementado la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes. Plataforma digital del Estado Peruano., Minsa.

<https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/348005-minsa-la-pandemia-covid-19-ha-incrementado-la-adiccion-a-los-videojuegos-en-ninos-y-adolescentes>

Moral, F. (2009). Internet como marco de comunicación e interacción. Revista Comunicar, 16(32), 231-237. España: ISSN: 1134-3478.

<https://www.redalyc.org/pdf/158/15812476026.pdf>

Organización Mundial de la Salud, (2001). Informe sobre la salud en el mundo 2001: Salud mental: nuevos conocimientos, nuevas esperanzas. P. 1.

<https://apps.who.int/iris/handle/10665/42447>

Organización Mundial de la Salud, (2013). Plan de Acción Integral sobre Salud Mental 2013– 2020. OMS, Ginebra. P. 9.

<https://apps.who.int/iris/handle/10665/42447>

Organización Mundial de la Salud, (2018). Salud mental: fortalecer nuestra respuesta.

<https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/mental-health-strengthening-our-response>

Organización Mundial de la Salud, (2022). Salud mental: fortalecer nuestra respuesta.

<https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/mental-health-strengthening-our-response#:~:text=La%20salud%20mental%20es%20un,la%20mejora%20de%20su%20comunidad>

- Ortiz, B. et al., (2008). Trastorno oposicional desafiante: enfoques diagnóstico y terapéutico y trastornos asociados. Revista Iatreia, 21(1), 54-62. Colombia: ISSN: 0121-0793.
<https://www.redalyc.org/pdf/1805/180513861007.pdf>
- Palencia, S. F. et al., (2018). Prevalencia de alteraciones en salud mental en pacientes entre 20 y 59 años que consultan en UCSF San José los sitios de mayo a junio del 2018. [Tesis, Universidad del Salvador]. Repositorio Institucional US.
<https://ri.ues.edu.sv/id/eprint/19227/1/tesis-salud-mental%20%283%29.pdf>
- Piaget, J. (1964). Seis estudios de Psicología. Barcelona: Seix-Barral.
- Piaget, J. (1969). El nacimiento de la inteligencia en el niño. Madrid: El Aguilar
- Piaget, J. (1991). La formación del símbolo en el niño. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Piaget, J. y García, R. (1987). Lógica y epistemología genética. Hacia una lógica de las significaciones. España: Edit. Gedisa.
- Poznyak, V. (2022). La OMS reconoce el trastorno por videojuegos como problema mental. Revista “New Scientist”: edición médica.
<https://www.edicionmedica.ec/secciones/salud-publica/la-oms-reconoce-el-trastorno-por-videojuegos-como-problema-mental-91468>
- ¿Qué significa el juego Free Fire? (27 de marzo del 2021). Aleph.
<https://www.geekmi.news/videojuegos/Que-significa-el-juego-de-Garena-Free-Fire-20201213-0015.html>
- Quintero, M.F. et al., (2009). Salud Mental: Un abordaje desde la perspectiva actual de la psicología de la salud. Revista Psicología desde el Caribe, 1(23), 88-112. Colombia: ISSN: 0123-417X.
<https://www.redalyc.org/pdf/213/21311917006.pdf>

- Real Academia Española (2014). Espasa libros (Vigesimotercera edición). p.7451.
<https://dle.rae.es/red?m=form#GExglxC>
- Restrepo, S.M. et al., (2019). El rendimiento escolar y el uso de videojuegos en estudiantes de básica secundaria del municipio de La Estrella- Antioquia. Revista Educación, 43(2), 1-19. Colombia: Unidad de la Facultad de Educación de la UCLA.
<https://www.redalyc.org/journal/440/44058158011/html/>
- Reyes, Y. (2022). Ansiedad y adicción a los videojuegos en estudiantes de nivel secundario de una Institución Educativa de Chancay, 2022 [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo de Lima]. Repositorio Institucional UCV.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/97353/Reyes_N_YV-SD.pdf?sequence=4
- Rivera, E., y Torres, V. (2018). Videojuegos y habilidades del pensamiento. Revista Iberoamericana para la Investigación y el desarrollo Educativo, 8(16). México: RIDE. Rev. Iberoam. Investig. Desarro. Educ.
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-74672018000100267
- Rodríguez, A. (23 de mayo del 2019). La cultura digital entre el entretenimiento y el conocimiento. El país.
https://elpais.com/retina/2019/05/23/tendencias/1558614383_154136.html
- Rodríguez, A., y Pérez, A. O. (2017). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento. Revista Escuela de Administración de Negocio, (82). Cuba, 1-26.
<http://www.scielo.org.co/pdf/ean/n82/0120-8160-ean-82-00179.pdf>

- Rogel, F. (2005). Autismo. Revista Gaceta Médica de México, 141(2). México: ISSN 2696-1288.
https://elpais.com/retina/2019/05/23/tendencias/1558614383_154136.html
- Rosselló, J. et al., (2016). Impacto de un adiestramiento en meditación en consciencia plena (mindfulness) en medidas de ansiedad, depresión, ira y estrés y consciencia plena: un estudio piloto. Revista Puertorriqueña de Psicología, 7(1), 62-78. Puerto Rico: ISSN: 1946-2026.
<https://www.redalyc.org/pdf/2332/233245623005.pdf>
- Rubio, J.E., y Esparza, R. (2016). ¿Qué es Tecnología? Una aproximación desde la Filosofía: Disertación en dos movimientos. Revista Humanidades, 6(1), 1-43. Costa Rica: DOI 10.15517/H.V6I1.25113.
<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/humanidades/article/view/25113>
- Ruiz, D.L. (2018). La noción de dispositivo y comunidad epistémica en la explicación de la formación de investigadores en el campo educativo, hacia un ejercicio epistemológico. Revista Sincronía, 1(73). México: ISSN: 1562-384X.
<https://www.redalyc.org/journal/5138/513853876005/513853876005.pdf>
- Sánchez, H. et al., (2017). Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística. Perú: Universidad Ricardo Palma.
<https://www.urp.edu.pe/pdf/id/13350/n/libro-manual-de-terminos-en-investigacion.pdf>

- Sandoval, E. et al., (2020). Caracterización del trastorno por videojuegos: ¿Una problemática emergente? Revista Pensamiento Psicológico, 18(1). Chile: ISSN 1657-8961.
http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1657-89612020000100087
- Scheler, M. (1914). La percepción sentimental, el sentimiento y los estratos de la vida emocional en ética II. Buenos Aires: Editorial Rialp.
- Scherer, K. et al., (2017). ¿Qué son las emociones? ¿Y cómo se pueden medir? (44) . Ginebra: Soc Sci Inf 44: 695-729 4.
https://www.researchgate.net/publication/229060094_Scherer_KR_What_are_emotions_And_how_can_they_be_measured_Soc_Sci_Inf_44_695-729
- Serrano, J. et al., (2008). Trastornos del comportamiento y niveles de contención. Revista de psicología, 3(1), 233-239. España: ISSN 0214-9877.
<https://www.redalyc.org/pdf/3498/349832318025.pdf>
- Siemens, G. (2006). Conectivismo: learning and knowledge today.
[file:///C:/Users/Lenovo/Downloads/Dialnet-ConectivismoComoTeoriaDeAprendizaje-4169414%20\(6\).pdf](file:///C:/Users/Lenovo/Downloads/Dialnet-ConectivismoComoTeoriaDeAprendizaje-4169414%20(6).pdf)
- Sobrino, A. (2014). Aportaciones del conectivismo como modelo pedagógico post-constructivista, Revista Propuesta Educativa, 2(42), 39-48. Argentina: Editorial ISSN: 1135-755X.
<https://www.redalyc.org/pdf/4030/403041713005.pdf>

- Soler, A., y Castañeda, C. (2017), Estilo de vida sedentario y consecuencias en la salud de los niños. Una revisión sobre el estado de la cuestión. *Journal of Sport and Health Research*, 9(2), 187-198. España: Pirotecnia, S/N C.P: 41013.
https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/63685/Estilo_de_vida_sedentario_y_consecuencias_en_la_salud_de_los_ni%C3%B1os_Una_revision_sobre_el_estado_de_la_cuestion.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Tapia, L. A. (2017). Salud mental y calidad de vida relacionada a la salud, adolescentes I.E. José Santos Atahualpa, Distrito de Cerro Colorado. Arequipa-2017 [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa].
Repositorio Institucional UNSA.
<https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/fcb600eb-98cc-47dc-805b-264449daceb3/content>
- Toledo, G. et al., (2022). Salud mental en niñas y en niños de primer ciclo escolar a raíz de la pandemia del COVID-19 [Tesis de licenciatura, Universidad de Concepción].
Repositorio Institucional UDEC.
<http://repositorio.udec.cl/jspui/bitstream/11594/10537/1/Tesis%20Grace%20Toledo.pdf>
- Torres, C., y Vilca, D. (2019). Impacto de los juegos en red en las habilidades sociales de los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la institución educativa privada “futura School” del distrito de José Luis Bustamante y Rivero, Arequipa, 2018 [Tesis de grado, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa].
Repositorio Institucional UNAS.
<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/10694/EDCtorocp1.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

Ugel. (2022). 82022 Micaela Bastidas (Centro Educativo en Cajamarca). Colegios del Perú., DRE/GRE. Minsa.

<https://www.colegiosdelperu.com/82022-micaela-bastidas-primaria-cajamarca>

Uribe, D.S. et al., (2010). Teoría de la mente: Una revisión acerca del desarrollo del concepto. Revista Colombiana de Ciencias Sociales, 1(1), 28-37. Colombia: E-ISSN: 2216- 1201.

<https://www.redalyc.org/pdf/4978/497856289002.pdf>

Zapata, A.D., y Machaca, L. (2021). La influencia del videojuego Free Fire con la conducta de los estudiantes del tercer año de Educación Secundaria de la Institución Educativa: Rafael Santiago Loayza Guevara, del distrito de Mariano Melgar- Arequipa-2021 [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Agustín]. Repositorio Institucional UNSA.

<https://repositorio.unsa.edu.pe/items/f65cf89b-a00e-4d14-ad0e-bd860893cf99>

Zapata, D. et al., (2020). Agresividad y dependencia a los videojuegos en jugadores de Free Fire región Sudamérica 2020 [Tesis de licenciatura, Universidad Cesar Vallejo de Piura]. Repositorio Institucional UCV.

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/74687/Zapata_B_DS-SD.pdf?sequence=4

APÉNDICES / ANEXOS

Apéndice A: Ficha técnica de la encuesta e instrumentos de recolección de datos

FICHA TÉCNICA DE LA ENCUESTA

I. INFORMACIÓN ADMINISTRATIVA.

- 1.1. **Tema o asunto.** Está relacionado con el asunto que conduce la recopilación de información, mediante el cuestionario previamente diseñado. (Se obtiene del título del trabajo de investigación)

“Videojuego Free Fire y salud mental en niños del 5° grado de la I.E. primaria N° 82022 Micaela Bastidas, del Centro Poblado de Huambocancha Baja, Cajamarca, 2022”

- 1.2. **Lugar.** Se puntualiza en que contexto o lugar se realiza la encuesta.

I.E. Primaria N° 82022 “Micaela Bastidas”, del Centro Poblado de Huambocancha Baja

- 1.3. **Fecha y hora de inicio y término.** Es necesario indicar la fecha y la hora de inicio y término en la que se realizará la encuesta.

Fecha:	28	de	Hora	8:00 am	Hora	9:00 am
	noviembre		Inicio:		Término:	

- 1.4. **Ambiente.** Se refiere al lugar en forma puntual, es decir donde estarán presentes el encuestador y encuestado/s.

Aula de 5° grado de la I.E. Primaria N° 82022 “Micaela Bastidas”

- 1.5. **Variables.** Con la que se mide, la información que se colecta, o bien, los datos que se recaban con la finalidad de responder las preguntas de investigación, las cuales están especificadas en los objetivos.

V1. Salud mental.
V2. Videojuego Free Fire.

- 1.6. **Tipo de encuesta.** De la misma manera el encuestador debe elegir el tipo de encuesta:

Cuantitativa

- 1.7. **Técnica de recolección de datos.** Conjunto de diferentes herramientas que permiten recopilar información de forma hábil y eficaz con fines de investigación y análisis.

Cuestionario

- 1.8. **Objetivo general.** Es necesario indicar cuál interés del investigador o cuál es el punto de llegada o que es lo que se pretende lograr.

Determinar la relación del videojuego Free Fire y la salud mental en niños del 5° grado de la I.E. Primaria N° 82022 “Micaela Bastidas”, del Centro Poblado de Huambocancha Baja, del distrito de Cajamarca, del año 2022.

- 1.9. **Objetivos específicos.** Es necesario indicar cuál interés del investigador o cuáles son los puntos de llegada o que es lo que se pretende lograr.

Analizar el nivel del contenido del videojuego Free Fire, que consumen los niños del 5° grado de primaria de la I.E. N° 82022 “Micaela Bastidas”, del Centro Poblado de Huambocancha Baja, del distrito de Cajamarca, del año 2022.

Determinar el nivel de la salud mental de los niños del 5° grado de la I.E. Primaria N° 82022 “Micaela Bastidas”, del Centro Poblado de Huambocancha Baja, del distrito de Cajamarca, del año 2022.

- 1.10. **Problema general.** Es una pregunta, que se identifica en el desarrollo del tema, planteando hipótesis

¿Cómo se relaciona el videojuego Free Fire con la salud mental de los niños del 5° grado de la I.E. Primaria N° 82022 “Micaela Bastidas”, del Centro Poblado de Huambocancha Baja, del distrito de Cajamarca, en el año 2022?

- 1.11. **Problemas derivados.** Son preguntas, que se identifican en el desarrollo del tema.

¿En qué medida se puede determinar el nivel de contenido nivel del videojuego Free Fire que consumen los niños del 5° grado de primaria de la I.E. N° 82022 “Micaela Bastidas”, del Centro Poblado de Huambocancha Baja, del distrito de Cajamarca, en el año 2022?

¿En qué nivel está la salud mental de los niños del 5° grado de la I.E. Primaria N° 82022 “Micaela Bastidas”, del Centro Poblado de Huambocancha Baja, del distrito de Cajamarca, en el año 2022?

- 1.12. **Hipótesis.** Un enunciado presumible de la relación entre dos o más variables. Son pautas para una investigación, pues muestran lo que estamos buscando o tratando de probar.

El videojuego Free Fire se relaciona significativamente con la salud mental de los niños del 5° grado de la I.E. Primaria N° 82022 “Micaela Bastidas”, del Centro Poblado de Huambocancha Baja, Cajamarca, 2022.

- 1.13. **Población.** Universo, conjunto o totalidad de elementos sobre los que se investiga.

209 niños de la I.E. Primaria N° 82022 “Micaela Bastidas”, del Centro Poblado de Huambocancha Baja, Cajamarca.

- 1.14. **Muestra.** Una parte o subconjunto de elementos que se seleccionan previamente de una población para realizar un estudio.

26 niños del 5° grado de la I.E. Primaria N° 82022 “Micaela Bastidas”, del Centro Poblado de Huambocancha Baja, Cajamarca.

- 1.15. **N° de preguntas formuladas.** Cantidad de preguntas presentes en el cuestionario.

21 preguntas de la V1 y 21 preguntas de la V2.

- 1.16. **Tipo de preguntas aplicadas.** El tipo de preguntas que se eligió para la encuesta.

Preguntas politómicas

1.17. **Escala de medición.** Criterio de ordenación utilizado en estadística para organizar, clasificar y comparar un conjunto de datos.

Escala de Likert

CUESTIONARIO

“VIDEOJUEGO FREE FIRE Y SALUD MENTAL EN NIÑOS DEL 5° GRADO DE LA I.E.PRIMARIA N° 82022 MICAELA BASTIDAS, DEL CENTRO POBLADO DE HUAMBOCANCHA BAJA, CAJAMARCA, 2022”

El cuestionario está dirigido a los estudiantes del 5° grado de la I.E. Primaria N° 82022 Micaela Bastidas, del Centro Poblado de Huambocancha Baja, a continuación, encontrará una serie de ítems, en escala de Likert, destinadas a determinar la relación del “Videojuego Free Fire” y la “Salud mental”.

Instrucciones:

Toda la información que se obtenga será manejada de manera confidencial.

Lea cuidadosamente cada ítem y marca con una “X” la respuesta.

Se honesto con cada respuesta y habla con la verdad.

Solo de una respuesta a cada ítem.

Información general:

Nombres y Apellidos:

Escala Likert

Siempre	5
Casi siempre	4
Algunas veces	3
Casi nunca	2
Nunca	1

V1: Videojuego Free Fire								
Cuestionario								
Dimensiones	Indicadores	N°	Ítems	Siempre 5	Casi siempre 4	Algunas veces 3	Casi nunca 2	Nunca 1
Jugabilidad	Consume modos de juego	01	¿En el videojuego Free Fire, accedes al modo invasión de mascotas?					
		02	¿En el videojuego Free Fire, accedes al modo clasificatoria?					
		03	¿En el videojuego Free Fire, accedes al modo clásico?					
		04	¿En el videojuego Free Fire, accedes al modo escuadras?					
		05	¿En el videojuego Free Fire, accedes al modo revolución 2?0?					
		06	¿En el videojuego Free Fire, accedes al modo escuadrón antibombas?					
		07	¿En el videojuego Free Fire, accedes al modo salas personalizadas?					
		08	¿En el videojuego Free Fire, accedes al modo campo de entrenamiento?					
		09	¿En el videojuego Free Fire, accedes al modo combate a muerte?					
		10	¿En el videojuego Free Fire, accedes al modo revolución?					
		11	¿En el videojuego Free Fire, accedes al modo salto explosivo?					
		12	¿En el videojuego Free Fire, accedes al modo sobrecarga?					
		13	¿En el videojuego Free Fire, accedes al modo filo mortal?					
		14	¿En el videojuego Free Fire, accedes al modo ráfaga?					
		15	¿En el videojuego Free Fire, accedes al modo ángel de la muerte?					
Comunicación Virtual	Adquiere interacciones Comunicacionales	16	¿Te gusta ganar conocimiento y habilidades, para tener más experiencia al jugar en el videojuego Free Fire?					
		17	¿A ti te gusta pasar mucho tiempo frente a las pantallas del videojuego Free Fire, porque tiene una gran perspectiva?					
		18	¿El videojuego Free Fire tiene gran relación con el entretenimiento, a ti te encanta tener conexión virtual?					
		19	¿Te gusta socializar e interactuar con tus compañeros de juego del videojuego Free Fire?					
Género híbrido	Clasifica funciones del videojuego	20	¿Te apasiona, pelear y usar tus habilidades en el mundo de la aventura, que te ofrece el videojuego Free Fire?					
		21	¿Te apasiona, las hazañas y peligros para luchar en el mundo de la aventura, que te ofrece el videojuego Free Fire?					

V2: Salud Mental								
Cuestionario								
Dimensiones	Indicadores	Nº	Ítems	Siempre 5	Casi siempre 4	Algunas veces 3	Casi nunca 2	Nunca 1
Reacciones psicofisiológicas	Adopta tipos de emociones	01	¿Te identificas con las emociones negativas (ira, miedo, ansiedad, tristeza, vergüenza y aversión)?					
		02	¿Te identificas con las emociones positivas (alegría, humor, amor y felicidad)?					
		03	¿Te identificas con las emociones ambiguas (sorpresa, esperanza y compasión)?					
		04	¿Te identificas con las emociones sociales (vergüenza, timidez, celos, culpabilidad y envidia)?					
		05	¿Te identificas con las emociones estéticas (literatura, pintura, escultura y música)?					
Estado de ánimo	Acoge tipos de sentimientos	06	¿Te identificas con los sentimientos sensoriales (dolor)?					
		07	¿Te identificas con los sentimientos vitales (tristeza, angustia, aburrimiento, frescura y exaltación)?					
		08	¿Te identificas con los sentimientos anímicos (tristeza, alegría, orgullo, preocupación, arrepentimiento y vanidad)?					
		09	¿Te identificas con los sentimientos espirituales (artísticos y religiosos)?					
Afecciones en la salud mental	Ocasiona tipos de afecciones en la salud mental	10	¿Tienes frecuentemente, temor e inquietud?					
		11	¿Tienes profunda tristeza, decaimiento anímico, baja autoestima y pérdida de interés por todo?					
		12	¿Tu conducta es temperamental desobediente, rencoroso o vengativo a un nivel alto?					
		13	¿Actúas de manera agresiva, te incomoda las reglas y normas de la casa o escuela?					
		14	¿Tienes dificultad para mantener la atención, y te comportas de manera impulsiva?					
		15	¿Has notado en ti, movimientos repetitivos, sonidos no deseados que no se pueden controlar, o el uso intempestivo de palabras ofensivas?					
		16	¿Te diste cuenta que tienes pensamientos irracionales y temores que provocan comportamientos compulsivos?					
		17	Luego de haber sufrido un trauma, ¿Encuentras episodios que te recuerdan el trauma y causan intensas reacciones emocionales y físicas?					
		18	¿Tienes actitudes introvertidas, agresivas y has perdido habilidades de lenguaje?					
		19	¿Tienes cambios de humor, como episodios maniáticos y depresivos?					
		20	¿Tienes dificultad en una o más áreas de aprendizaje?					
		21	¿Das mucha importancia al videojuego, teniendo un comportamiento muy continuo hacia ello?					

Apéndice B: Validación por el filósofo, para la variable videojuego Free Fire

VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO DEL VIDEOJUEGO FREE FIRE

(JUICIO DE EXPERTO)

Yo, Antero Francisco Alva León, identificado con DNI N° 47830403,
Con grado académico de: Doctor en Ciencias de la Educación, Universidad: Nacional de Cajamarca

Hago constar que he leído y revisado los veintiuno (21) ítems correspondientes a la Tesis: "Videojuego Free Fire y salud mental en niños del 5° grado de la I.E. Primaria N° 82022 Micaela Bastidas, del Centro Poblado de Huambocancha Baja, Cajamarca, 2022".

Los ítems del cuestionario están distribuidos en tres (03) dimensiones de la variable videojuego Free Fire: Jugabilidad (15 ítems), comunicación virtual (04 ítems), género híbrido (02 ítems). Para la evaluación de los ítems, se tomaron en cuenta tres (03) indicadores: Consume modos de juego, adquiere interacciones comunicacionales y clasifica funciones del videojuego Free Fire.

El instrumento corresponde a la tesis: "Videojuego Free Fire y salud Mental en niños del 5° grado de la I.E. Primaria N° 82022 Micaela Bastidas, del Centro Poblado de Huambocancha Baja, Cajamarca, 2022".

Luego de la evaluación de cada ítem y realizada las correcciones respectivas, los resultados son los siguientes:

CUESTIONARIO DE ENCUESTA		
N° de ítems	N° de ítems válidos	% de ítems válidos
21	21	100%

Lugar y fecha: Cajamarca, 07 de noviembre del 2022
Nombres y Apellidos del Evaluador: Antero Francisco Alva León



FIRMA DEL EVALUADOR

**FICHA DE EVALUACIÓN DEL CUESTIONARIO DEL VIDEOJUEGO FREE FIRE
(JUICIO DE EXPERTO)**

Nombres y Apellidos del Evaluador: Antero... Francisco... Alva... León

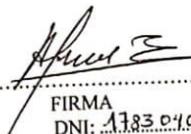
Título: "Videojuego Free Fire y salud mental en niños del 5° grado de la I.E. Primaria N° 82022 Micaela Bastidas, del Centro Poblado de Huambocancha Baja, Cajamarca, 2022".

Variable: Videojuego Free Fire.

Autor: Luz Jhaneth Chilón Valdivia

Fecha: 07 de noviembre del 2022

N°	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
	Pertinencia con el problema, objetivos e hipótesis de investigación.		Pertinencia con la variable y dimensiones		Pertinencia con la dimensión /indicador		Pertinencia con los principios de la redacción científica (propiedad y coherencia)	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	X		X		X		X	
2	X		X		X		X	
3	X		X		X		X	
4	X		X		X		X	
5	X		X		X		X	
6	X		X		X		X	
7	X		X		X		X	
8	X		X		X		X	
9	X		X		X		X	
10	X		X		X		X	
11	X		X		X		X	
12	X		X		X		X	
13	X		X		X		X	
14	X		X		X		X	
15	X		X		X		X	
16	X		X		X		X	
17	X		X		X		X	
18	X		X		X		X	
19	X		X		X		X	
20	X		X		X		X	
21	X		X		X		X	



 FIRMA
 DNI: 4783 0403

Apéndice C: Validación por el filósofo, de la variable salud mental

VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO DE LA SALUD MENTAL

(JUICIO DE EXPERTO)

Yo, Antero Francisco Alva León....., identificado con DNI N° 11830193,
Con grado académico de: Doctor en Ciencias Mueuica....., Universidad: Nacional de Cajamarca
Educación

Hago constar que he leído y revisado los veintiuno (21) ítems correspondientes a la Tesis:
"Videojuego Free Fire y salud mental en niños del 5° grado de la I.E. Primaria N° 82022
Micaela Bastidas, del Centro Poblado de Huambocancha Baja, Cajamarca, 2022".

Los ítems del cuestionario están distribuidos en tres (03) dimensiones de la variable salud mental: Reacciones psicofisiológicas (05 ítems), estado de ánimo (04 ítems), afecciones en la salud mental (12 ítems). Para la evaluación de los ítems, se tomaron en cuenta tres (03) indicadores: Adopta tipos de emociones, acoge tipos de sentimientos, ocasiona tipos de afecciones en la salud mental.

El instrumento corresponde a la tesis: "Videojuego Free Fire y salud Mental en niños del 5° grado de la I.E. Primaria N° 82022 Micaela Bastidas, del Centro Poblado de Huambocancha Baja, Cajamarca, 2022".

Luego de la evaluación de cada ítem y realizada las correcciones respectivas, los resultados son los siguientes:

CUESTIONARIO DE ENCUESTA		
N° de ítems	N° de ítems válidos	% de ítems válidos
21	21	100%

Lugar y fecha: Cajamarca, 07 de noviembre del 2022
Nombres y Apellidos del Evaluador: Antero Francisco Alva León.....


.....
FIRMA DEL EVALUADOR

**FICHA DE EVALUACIÓN DEL CUESTIONARIO DE LA SALUD MENTAL
(JUICIO DE EXPERTO)**

Nombres y Apellidos del Evaluador: Antero Francisco Alva León

Título: "Videojuego Free Fire y salud mental en niños del 5° grado de la I.E. Primaria N° 82022 Micaela Bastidas, del Centro Poblado de Huambocancha Baja, Cajamarca, 2022".

Variable: Salud mental.

Autor: Luz Jhaneth Chilón Valdivia

Fecha: 07 de noviembre del 2022

N°	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
	Pertinencia con el problema, objetivos e hipótesis de investigación.		Pertinencia con la variable y dimensiones		Pertinencia con la dimensión /indicador		Pertinencia con los principios de la redacción científica (propiedad y coherencia)	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	X		X		X		X	
2	X		X		X		X	
3	X		X		X		X	
4	X		X		X		X	
5	X		X		X		X	
6	X		X		X		X	
7	X		X		X		X	
8	X		X		X		X	
9	X		X		X		X	
10	X		X		X		X	
11	X		X		X		X	
12	X		X		X		X	
13	X		X		X		X	
14	X		X		X		X	
15	X		X		X		X	
16	X		X		X		X	
17	X		X		X		X	
18	X		X		X		X	
19	X		X		X		X	
20	X		X		X		X	
21	X		X		X		X	



 FIRMA
 DNI: 41830703

Apéndice D: Validación por el metodólogo, de la variable videojuego Free Fire

VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO DEL VIDEOJUEGO FREE FIRE

(JUICIO DE EXPERTO)

Yo, Andrés Valdivia Chávez, identificado con DNI N° 26637533,
Con grado académico de: Doctor en Administración de la Educación, Universidad: Cesar Vallejo

Hago constar que he leído y revisado los veintiuno (21) ítems correspondientes a la Tesis: "Videojuego Free Fire y salud mental en niños del 5° Grado de la I.E. Primaria N° 82022 Micaela Bastidas, del Centro Poblado de Huambocancha Baja, Cajamarca, 2022".

Los ítems del cuestionario están distribuidos en tres (03) dimensiones de la variable videojuego Free Fire: Jugabilidad (15 ítems), comunicación virtual (04 ítems), género híbrido (02 ítems). Para la evaluación de los ítems, se tomaron en cuenta tres (03) indicadores: Consume modos de juego, adquiere interacciones comunicacionales y clasifica funciones del videojuego Free Fire.

El instrumento corresponde a la tesis: "Videojuego Free Fire y salud Mental en niños del 5° grado de la I.E. Primaria N° 82022 Micaela Bastidas, del Centro Poblado de Huambocancha Baja, Cajamarca, 2022".

Luego de la evaluación de cada ítem y realizada las correcciones respectivas, los resultados son los siguientes:

CUESTIONARIO DE ENCUESTA		
N° de ítems	N° de ítems válidos	% de ítems válidos
21	21	100%

Lugar y fecha: Cajamarca, 10 de noviembre del 2022
Nombres y Apellidos del Evaluador: Andrés Valdivia Chávez


FIRMA DEL EVALUADOR

**FICHA DE EVALUACIÓN DEL CUESTIONARIO DEL VIDEOJUEGO FREE FIRE
(JUICIO DE EXPERTO)**

Nombres y Apellidos del Evaluador: Andrés Valdivia Chávez

Título: "Videojuego Free Fire y salud mental en niños del 5° grado de la I.E. Primaria N° 82022 Micaela Bastidas, del Centro Poblado de Huambocancha Baja, Cajamarca, 2022".

Variable: Videojuego Free Fire.

Autor: Luz Jhaneth Chilón Valdivia

Fecha: 10 de noviembre del 2022

N°	CRITERIOS DE EVALUACION							
	Pertinencia con el problema, objetivos e hipótesis de investigación.		Pertinencia con la variable y dimensiones		Pertinencia con la dimensión /indicador		Pertinencia con los principios de la redacción científica (propiedad y coherencia)	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	X		X		X		X	
2	X		X		X		X	
3	X		X		X		X	
4	X		X		X		X	
5	X		X		X		X	
6	X		X		X		X	
7	X		X		X		X	
8	X		X		X		X	
9	X		X		X		X	
10	X		X		X		X	
11	X		X		X		X	
12	X		X		X		X	
13	X		X		X		X	
14	X		X		X		X	
15	X		X		X		X	
16	X		X		X		X	
17	X		X		X		X	
18	X		X		X		X	
19	X		X		X		X	
20	X		X		X		X	
21	X		X		X		X	

FIRMA
DNI: 26637537

Apéndice E: Validación por el metodólogo, de la variable salud mental

VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO DE LA SALUD MENTAL

(JUICIO DE EXPERTO)

Yo, Andrés Valdivia Chávez, identificado con DNI N° 26637533,
Con grado académico de: Doctor en Administración de la Educación, Universidad: Cesar Vallejo

Hago constar que he leído y revisado los veintiuno (21) ítems correspondientes a la Tesis:
"Videojuego Free Fire y salud mental en niños del 5° grado de la I.E. Primaria N° 82022
Micaela Bastidas, del Centro Poblado de Huambocancha Baja, Cajamarca, 2022".

Los ítems del cuestionario están distribuidos en tres (03) dimensiones de la variable salud mental: Reacciones psicofisiológicas (05 ítems), estado de ánimo (04 ítems), afecciones en la salud mental (12 ítems). Para la evaluación de los ítems, se tomaron en cuenta tres (03) indicadores: Adopta tipos de emociones, acoge tipos de sentimientos, ocasiona tipos de afecciones en la salud mental.

El instrumento corresponde a la tesis: "Videojuego Free Fire y salud Mental en niños del 5° grado de la I.E. Primaria N° 82022 Micaela Bastidas, del Centro Poblado de Huambocancha Baja, Cajamarca, 2022".

Luego de la evaluación de cada ítem y realizada las correcciones respectivas, los resultados son los siguientes:

CUESTIONARIO DE ENCUESTA		
N° de ítems	N° de ítems válidos	% de ítems válidos
21	21	100%

Lugar y fecha: Cajamarca, 10 de noviembre del 2022
Nombres y Apellidos del Evaluador: Andrés Valdivia Chávez


FIRMA DEL EVALUADOR

**FICHA DE EVALUACIÓN DEL CUESTIONARIO DE LA SALUD MENTAL
(JUICIO DE EXPERTO)**

Nombres y Apellidos del Evaluador: Altera Francisco Alva León

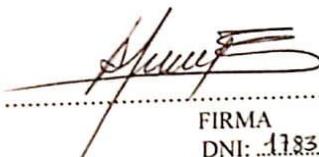
Título: "Videojuego Free Fire y salud mental en niños del 5° grado de la I.E. Primaria N° 82022 Micaela Bastidas, del Centro Poblado de Huambocancha Baja, Cajamarca, 2022".

Variable: Salud mental.

Autor: Luz Jhaneth Chilón Valdivia

Fecha: 07 de noviembre del 2022

N°	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
	Pertinencia con el problema, objetivos e hipótesis de investigación.		Pertinencia con la variable y dimensiones		Pertinencia con la dimensión /indicador		Pertinencia con los principios de la redacción científica (propiedad y coherencia)	
	SI <input checked="" type="checkbox"/>	NO	SI <input checked="" type="checkbox"/>	NO	SI <input checked="" type="checkbox"/>	NO	SI <input checked="" type="checkbox"/>	NO
1	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	
2	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	
3	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	
4	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	
5	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	
6	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	
7	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	
8	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	
9	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	
10	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	
11	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	
12	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	
13	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	
14	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	
15	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	
16	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	
17	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	
18	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	
19	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	
20	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	
21	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	



 FIRMA
 DNI: 41830403

Apéndice F: Confiabilidad por el Alfa de Cronbach

	P 1	P 2	P 3	P 4	P 5	P 6	P 7	P 8	P 9	P 10	P 11	P 12	P 13	P 14	P 15	P 16	P 17	P 18	P 19	P 20	P 21	P 22	P 23	P 24	P 25	P 26	P 27	P 28	P 29	P 30	P 31	P 32	P 33	P 34	P 35	P 36	P 37	P 38	P 39	P 40	P 41	P 42	TOTAL	
1	3	2	4	5	1	3	1	5	2	2	1	4	2	1	4	2	4	1	1	5	5	3	5	3	4	5	4	2	4	4	3	2	4	1	2	1	4	2	1	1	2	1	116	
2	5	4	3	2	3	2	1	2	1	4	2	4	3	4	2	4	4	5	5	4	3	5	3	4	3	4	3	4	3	4	4	5	2	3	2	1	2	1	2	5	5	135		
3	4	4	3	1	1	2	4	4	2	1	1	5	4	2	3	4	3	4	5	4	5	4	3	2	4	4	3	4	4	3	4	5	4	4	3	3	3	1	1	3	5	4	137	
4	2	4	3	3	4	3	4	3	2	3	1	2	1	2	2	5	4	4	4	5	5	3	3	3	4	2	3	3	3	2	4	3	3	2	3	3	3	2	3	2	4	5	129	
5	4	3	3	1	2	3	3	5	1	2	1	2	1	1	2	3	4	4	3	4	3	1	2	2	2	1	2	3	2	2	3	2	1	2	2	2	3	3	2	1	1	3	97	
6	3	4	4	3	2	4	2	4	2	2	2	3	3	3	5	5	4	4	5	4	4	3	3	2	3	3	2	3	4	2	4	3	3	4	3	2	1	2	3	3	3	4	132	
7	3	2	4	1	1	3	1	5	1	1	1	3	1	1	3	2	3	1	1	1	1	3	4	4	3	5	3	2	4	5	2	3	5	1	1	1	4	1	1	1	2	1	96	
8	3	3	4	4	3	4	4	4	3	5	3	5	3	3	5	4	5	5	4	5	5	4	3	3	4	2	3	4	4	1	5	4	3	3	3	3	3	2	2	2	5	5	152	
9	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	2	3	4	4	2	4	5	4	4	3	2	3	2	1	1	5	5	137	
10	3	3	5	5	5	5	5	5	3	5	3	5	3	3	4	5	5	5	5	5	5	5	4	3	3	4	1	2	4	4	1	5	3	3	3	3	2	1	1	1	2	5	5	152
11	3	2	4	5	5	5	5	5	3	5	3	5	3	3	5	5	5	5	5	5	5	3	3	3	5	1	2	4	4	1	5	4	2	3	3	2	1	1	1	1	3	4	147	
12	3	1	4	5	4	4	5	4	3	2	3	2	2	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	5	2	3	4	4	3	5	4	3	2	3	1	1	1	2	2	4	5	137	
13	2	3	3	4	3	3	4	5	3	3	2	3	2	3	5	4	4	3	4	3	3	3	4	2	4	2	3	5	4	1	4	4	2	2	2	2	1	1	2	1	5	4	127	
14	3	2	4	5	5	5	4	5	3	2	3	3	3	3	4	5	5	4	5	5	5	4	2	2	4	1	3	5	3	2	5	4	2	2	4	2	2	2	3	2	5	5	147	
15	2	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	1	2	3	4	5	5	5	5	5	5	4	3	3	3	2	3	4	3	1	5	4	2	4	4	2	1	2	2	2	5	5	143	
16	2	3	4	4	3	4	5	3	3	4	3	3	2	3	1	4	4	5	5	5	5	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	3	3	127	
17	3	3	2	2	1	1	1	2	3	1	2	3	2	2	1	1	2	1	1	3	3	2	5	3	3	2	1	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	3	87
18	3	1	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	1	3	2	3	2	2	3	3	3	4	4	3	3	3	2	2	3	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	4	101
19	1	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	2	3	4	5	4	3	3	4	4	3	4	4	3	2	3	3	4	2	3	4	2	3	2	1	2	1	2	2	3	3	128	
20	3	4	4	3	4	5	5	5	4	5	3	5	4	3	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	5	1	4	3	4	3	4	5	2	3	2	1	2	2	1	2	5	5	157	
VARIANZA	1	1	0	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	0	1	2	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	4	2	2	388.1

α: 0.90805515

Apéndice G: Procesamiento de datos, variable videojuego Free Fire para el SPSS

VARIABLE 1: Video juego Free Fire																								
	Jugabilidad															Comunicación virtual					Género híbrido			
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	Puntaje	P16	P17	P18	P19	Puntaje	P20	P21	Puntaje
Estudiante 1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	1	1	1	1	4	1	1	2
Estudiante 2	3	2	4	1	1	3	1	5	1	1	1	3	1	1	3	31	2	3	1	1	7	1	1	2
Estudiante 3	4	4	3	3	3	2	1	2	1	4	3	4	4	4	3	45	5	4	5	5	19	5	5	10
Estudiante 4	5	4	3	1	2	4	2	5	1	1	1	4	1	2	3	39	4	4	4	5	17	3	5	8
Estudiante 5	2	5	2	3	2	2	3	2	2	3	1	1	1	1	1	31	3	4	4	3	14	3	4	7
Estudiante 6	3	2	3	1	2	3	4	5	1	2	1	2	1	1	1	32	1	2	1	1	5	1	1	2
Estudiante 7	1	1	3	4	5	3	4	3	1	4	1	5	1	2	3	41	4	4	5	3	16	4	5	9
Estudiante 8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	1	1	1	1	4	1	1	2
Estudiante 9	4	3	3	3	3	2	1	2	1	4	3	3	4	4	3	43	4	4	5	4	17	5	5	10
Estudiante 10	5	4	4	2	1	3	2	4	1	2	2	5	2	2	3	42	5	4	4	3	16	4	5	9
Estudiante 11	3	5	4	4	5	4	4	3	1	3	3	2	2	2	3	48	5	5	5	5	20	4	5	9
Estudiante 12	5	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	5	4	3	3	54	5	4	4	5	18	5	5	10
Estudiante 13	4	2	3	2	1	3	2	4	2	1	2	3	2	1	3	35	3	3	3	3	12	4	3	7
Estudiante 14	5	4	3	2	2	4	1	3	2	1	1	4	3	3	3	41	5	4	4	5	18	5	5	10
Estudiante 15	3	4	4	3	2	4	2	4	2	2	2	3	2	3	4	44	3	4	4	3	14	5	4	9
Estudiante 16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	1	1	1	1	4	1	1	2
Estudiante 17	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	5	5	4	3	57	5	4	4	5	18	4	4	8
Estudiante 18	5	3	4	3	4	4	3	3	2	4	2	1	2	3	3	46	4	4	4	5	17	5	5	10
Estudiante 19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	1	1	1	1	4	1	1	2
Estudiante 20	5	4	5	4	4	5	4	3	1	3	3	1	2	1	3	48	4	5	5	5	19	5	5	10
Estudiante 21	3	3	3	4	3	3	4	5	4	4	5	3	4	2	3	53	5	4	3	5	17	4	5	9
Estudiante 22	4	3	3	2	1	3	2	5	2	2	2	4	2	1	3	39	5	3	4	5	17	4	5	9
Estudiante 23	3	5	4	3	4	2	4	3	2	4	3	3	2	2	1	45	5	3	4	4	16	4	3	7
Estudiante 24	4	2	5	2	1	4	2	5	1	2	2	4	2	2	5	43	4	3	3	5	15	3	4	7
Estudiante 25	3	5	5	5	3	4	4	5	2	3	2	2	1	3	4	51	5	4	4	4	17	5	5	10
Estudiante 26	3	4	5	1	2	5	1	4	2	2	2	3	1	2	3	40	5	4	3	3	15	5	5	10

Apéndice H: Procesamiento de datos, variable salud mental para el SPSS

VARIABLE 2: Salud Mental																									
	Acciones psicofisiológicas						Estado de ánimo					Afecciones en la salud mental													
	P1	P2	P3	P4	P5	Puntaje	P6	P7	P8	P9	Puntaje	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	Puntaje	
Estudiante 1	3	3	2	2	3	13	1	3	1	1	6	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
Estudiante 2	3	5	4	3	5	20	3	2	4	5	14	2	2	5	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	21
Estudiante 3	5	3	3	4	4	19	3	5	3	3	14	5	5	5	3	2	2	2	1	1	2	4	5	37	
Estudiante 4	4	3	3	4	3	17	3	3	4	2	12	2	2	3	4	3	2	1	1	1	2	5	5	31	
Estudiante 5	2	5	4	3	4	18	3	3	4	3	13	3	4	3	2	3	3	3	2	2	4	3	3	35	
Estudiante 6	1	2	1	1	1	6	1	3	2	2	8	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	14	
Estudiante 7	4	3	3	2	1	13	4	5	3	2	14	5	4	2	4	4	1	1	1	1	1	4	5	33	
Estudiante 8	2	5	4	1	4	16	1	2	2	5	10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	13	
Estudiante 9	5	3	3	4	4	19	4	5	3	3	15	5	5	5	3	2	3	2	1	1	2	4	4	37	
Estudiante 10	5	3	3	4	2	17	4	4	3	2	13	5	5	3	4	3	2	2	1	3	2	5	5	40	
Estudiante 11	4	3	3	4	3	17	4	4	3	3	14	5	3	2	2	3	3	2	1	4	2	5	5	37	
Estudiante 12	5	3	3	4	3	18	4	3	3	3	13	5	5	4	3	2	1	1	1	2	2	4	5	35	
Estudiante 13	3	3	3	4	3	16	3	4	3	3	13	4	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	31	
Estudiante 14	4	3	3	4	3	17	3	3	3	2	11	4	5	3	2	2	2	3	2	3	1	4	5	36	
Estudiante 15	3	3	2	3	3	14	2	3	4	2	11	4	3	3	4	3	2	1	3	3	3	3	4	36	
Estudiante 16	3	5	5	3	5	21	3	2	5	5	15	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	15	
Estudiante 17	5	3	3	4	3	18	4	4	3	3	14	5	3	2	1	1	2	1	2	3	3	5	5	33	
Estudiante 18	4	3	3	4	3	17	4	4	3	2	13	5	4	2	2	2	3	2	2	1	2	5	4	34	
Estudiante 19	3	5	4	2	2	16	1	2	3	4	10	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	14	
Estudiante 20	4	3	3	5	3	18	5	4	3	2	14	5	5	4	3	3	2	1	1	2	1	4	5	36	
Estudiante 21	4	5	3	4	5	21	4	3	4	5	16	4	4	2	3	3	4	3	4	4	4	3	3	41	
Estudiante 22	4	3	3	4	3	17	4	4	3	3	14	5	4	3	4	3	2	2	2	2	1	5	5	38	
Estudiante 23	4	3	3	3	3	16	3	3	4	1	11	3	2	3	3	2	2	1	2	3	2	3	3	29	
Estudiante 24	4	3	3	5	2	17	3	4	3	2	12	5	4	3	3	3	2	2	1	2	2	4	5	36	
Estudiante 25	5	4	5	4	4	22	4	5	4	4	17	5	5	4	2	3	4	4	1	4	4	4	4	44	
Estudiante 26	4	3	3	4	2	16	4	3	3	2	12	5	4	3	2	1	2	3	2	1	2	5	5	35	

Apéndice I: Procesamiento de datos de los totales de ambas variables para el SPSS

<i>VARIABLE 1</i>					<i>VARIABLE 2</i>			
Jugabilidad	Comunicación virtual	Género híbrido	Puntaje total V1		Reacciones psicofisiológicas	Estado de ánimo	Afecciones en la salud mental	Puntaje total V2
15	4	2	21		13	6	14	33
31	7	2	40		20	14	21	55
45	19	10	74		19	14	37	70
39	17	8	64		17	12	31	60
31	14	7	52		18	13	35	66
32	5	2	39		6	8	14	28
41	16	9	66		13	14	33	60
15	4	2	21		16	10	13	39
43	17	10	70		19	15	37	71
42	16	9	67		17	13	40	70
48	20	9	77		17	14	37	68
54	18	10	82		18	13	35	66
35	12	7	54		16	13	31	60
41	18	10	69		17	11	36	64
44	14	9	67		14	11	36	61
15	4	2	21		21	15	15	51
57	18	8	83		18	14	33	65
46	17	10	73		17	13	34	64
15	4	2	21		16	10	14	40
48	19	10	77		18	14	36	68
53	17	9	79		21	16	41	78
39	17	9	65		17	14	38	69
45	16	7	68		16	11	29	56
43	15	7	65		17	12	36	65
51	17	10	78		22	17	44	83
40	15	10	65		16	12	35	63

Apéndice J: Evidencias de la aplicación de instrumentos

- I.E.P. N° 82022 “Micaela Bastidas”



- Aplicando el cuestionario a los niños 5° grado de primaria de la I.E. N° 82022 “Micaela Bastidas”



Anexo A: Matriz de consistencia

MATRIZ DE CONSISTENCIA								
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICAS/ INSTRUMENTOS	METODOLOGÍA	
<p>Problema General</p> <p>¿Cómo se relaciona el videojuego Free Fire con la salud mental de los niños del 5° grado de primaria de la I.E. N° 82022 “Micaela Bastidas”, del Centro Poblado de Huambocancha Baja, del distrito de Cajamarca, en el año 2022?</p> <p>Problemas Derivados</p> <p>¿En qué medida se puede determinar el nivel de contenido del videojuego Free Fire que consumen los niños del 5° grado de primaria de la I.E. N° 82022 “Micaela Bastidas”, del Centro Poblado de Huambocancha Baja, del distrito de Cajamarca, en el año 2022?</p> <p>¿En qué nivel está la salud mental de los niños del 5° grado de primaria de la I.E. N° 82022 “Micaela Bastidas”, del Centro Poblado de Huambocancha Baja, del distrito de Cajamarca, en el año 2022?</p>	<p>Objetivo General</p> <p>Determinar la relación del videojuego Free Fire y la salud mental en niños del 5° grado de primaria de la I.E. N° 82022 “Micaela Bastidas”, del Centro Poblado de Huambocancha Baja, del distrito de Cajamarca, del año 2022.</p> <p>Objetivos Específicos</p> <p>Analizar el nivel del contenido del videojuego Free Fire, que consumen los niños del 5° grado de primaria de la I.E. N° 82022 “Micaela Bastidas”, del Centro Poblado de Huambocancha Baja, del distrito de Cajamarca, del año 2022.</p> <p>Determinar el nivel de la salud mental de los niños del 5° grado de primaria de la I.E. N° 82022 “Micaela Bastidas”, del Centro Poblado de Huambocancha Baja, del distrito de Cajamarca, del año 2022.</p>	<p>Hipótesis General</p> <p>El videojuego Free Fire se relaciona significativamente con la salud mental de los niños del 5° grado de primaria de la I.E. N° 82022 “Micaela Bastidas”, del Centro Poblado de Huambocancha Baja, Cajamarca, 2022.</p>	<p>V1.</p> <p>Videojuego Free Fire</p>	Jugabilidad	Consume modos de juego	Escala de Likert	<p>Población:</p> <p>209 niños de la I.E. Primaria N° 82022 Micaela Bastidas, del Centro Poblado de Huambocancha Baja, Cajamarca.</p> <p>Muestra:</p> <p>26 niños del 5° grado de primaria de la I.E. N° 82022 “Micaela Bastidas”, del Centro Poblado de Huambocancha Baja, Cajamarca.</p> <p>Métodos:</p> <p>Hipotético-Deductivo.</p> <p>Tipo de Investigación: Finalidad: Básica.</p> <p>Nivel: Descriptiva-correlacional.</p> <p>Alcance: Transversal.</p> <p>Enfoque: Cuantitativo.</p> <p>Diseño de investigación: No experimental.</p>	
				Comunicación virtual	Adquiere interacciones comunicacionales			Encuesta/ cuestionario
				Género híbrido	Clasifica funciones del videojuego Free Fire			
			V2.	Salud mental	Reacciones psicofisiológicas	Adopta tipos de emociones		Escala de Likert
					Estado de ánimo	Acoge tipos de sentimientos		
					Afecciones en la salud mental	Ocasiona tipos de afecciones en la salud mental		

Anexo B: Matriz de operacionalización de variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICAS/ INSTRUMENTOS
V1 Videojuego Free Fire	Desde una perspectiva virtual “Free Fire” es un videojuego online, en el cual se debe interactuar hasta con 50 jugadores con la que se debe compartir intereses y afinidades, conociendo las costumbres, ideales y hasta diferentes culturas (Escobar et al., 2019).	El videojuego Free Fire, es un programa informático que cuya medición se realizará por medio de los indicadores y dimensiones para que los resultados determinen niveles de efectos de uso, el cuestionario tendrá 21 ítems	Jugabilidad	Consume modos de juego	“Videojuego Free Fire y salud mental en niños del 5° grado de la I.E. Primaria N° 82022 Micaela Bastidas, del Centro Poblado de Huambocancha Baja, Cajamarca, 2022” Encuesta/Cuestionario
			Comunicación virtual	Adquiere interacciones comunicacionales	
			Género híbrido	Clasifica funciones del videojuego Free Fire	
V2 Salud mental	La salud mental es “Un estado de bienestar en el que el individuo realiza sus capacidades, supera el estrés normal de la vida, trabaja de forma productiva y fructífera, y aporta algo a su comunidad” (OMS, 2013, p.9).	La salud mental se medirá a través de los indicadores y dimensiones para que cuyos resultados expresen niveles de comportamientos en relación a las facultades desarrolladas, el cuestionario tendrá 21 ítems.	Reacciones psicofisiológicas	Adopta tipos de emociones	“Videojuego Free Fire y salud mental en niños del 5° grado de la I.E. Primaria N° 82022 Micaela Bastidas, del Centro Poblado de Huambocancha Baja, Cajamarca, 2022” Encuesta/Cuestionario
			Estado de ánimo	Acoge tipos de sentimientos	
			Afecciones en la salud Mental	Ocasiona tipos de afecciones en la salud mental	

Anexo C: Constancia de permiso de la I.E.P. “Micaela Bastidas”

 <p>INSTITUCIÓN EDUCATIVA I.E. N° 82022 – “MICAELA BASTIDAS” - CAJAMARCA CODIGO MODULAR PRIMARIA 0442970- SECUNDARIA 1750900</p> <p><i>“Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional”</i></p> <p>La que suscribe, Directora de la Institución Educativa Pública del Nivel Primaria y secundaria de Menores N° 82022 “Micaela Bastidas”, Huambocancha Baja de Cajamarca, emite la presente:</p> <p style="text-align: center;">CONSTANCIA</p> <p>Que, la Srta Luz Jhaneth Chilón Valdivia, con DNI 74231111 estudiante egresada de la Escuela Académico Profesional de Educación Especialidad de Educación Primaria; de la Universidad Nacional de Cajamarca; ha recogido información en esta entidad para el estudio “Videojuego Free Fire y salud mental en niños del 5° grado de la I.E. primaria N° 82022 Micaela Bastidas, del centro poblado de Huambocancha Baja, Cajamarca, 2022”</p> <p>Se expide la presente, a solicitud del interesado para los fines que considere conveniente.</p> <p style="text-align: right;">Cajamarca, 15 de noviembre del 2022</p> <p style="text-align: center;"> I.E. N° 82022 - MICAELA BASTIDAS - NIV. CAJAMARCA DIRECCIÓN Marta R. Chucchucán Silva DIRECTORA</p>	
Email: 82022micalabastidas@gmail.com	



Repositorio Digital Institucional

Formulario de Autorización

1. Datos del autor:

Nombre y Apellidos: Luz JHANETH CHILÓN VALDIVIA

DNI /Otros N°: 74231111

Correo electrónico: lchilonv16-1@unc.edu.pe

Teléfono: 928843404

2. Grado, título o Especialización

Bachiller Título Magister Doctor Segunda Especialidad

3. Tipo de investigación¹:

Tesis Trabajo Académico Trabajo de Investigación

Trabajo de Suficiencia Profesional

Título: "VIDEOJUEGO FREE FIRE Y SALUD MENTAL EN NIÑOS DEL 5º GRADO

DE LA I.E. PRIMARIA N° 82022 MICAELA BASTIDAS, DEL CENTRO POBLADO DE

HUAMBUCANCHA BAJA, CAJAMARCA, 2022."

ASESOR: DR. JORGE DANIEL DEAZ GARCÍA

Año: 2023

Escuela Académica/ Unidad: ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

4. Licencias

a) Licencia Estándar:

Bajo los siguientes términos autorizo el depósito de mi trabajo de Investigación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Nacional de Cajamarca.

Con la autorización de depósito de mi trabajo de investigación, otorgo a la Universidad Nacional de Cajamarca una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar

¹Tipos de Investigación:

Tesis: Para Título Profesional, Maestría, Doctorado y Programas de Segunda Especialidad.

Trabajo Académico: Para Programas de Segunda Especialidad.

Trabajo de Investigación: Para Bachiller y Maestría.

Trabajo de Suficiencia Profesional: Proyecto profesional, Informe de experiencia profesional.



Universidad Nacional de Cajamarca

"NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"

Av. Atahualpa N° 1050

al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi trabajo de investigación, en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido por conocerse, a través de los diversos servicios provistos por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de la UNC, Colección de Tesis, entre otros, en el Perú y en el extranjero, por el tiempo y veces que considere necesarias, y libre de remuneraciones.

En virtud de dicha licencia, la Universidad Nacional de Cajamarca podrá reproducir mi trabajo de investigación en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación.

Declaro que el trabajo de investigación es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, o coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicho trabajo de investigación no infringe derechos de autor de terceras personas. La Universidad Nacional de Cajamarca consignará el nombre del/los autor/es del trabajo de investigación, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la presente licencia.

Autorizo el depósito (marque con una X)

Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.

Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha (dd/mm/aa): _____

No autorizo

b) Licencias Creative Commons²:

Autorizo el depósito (marque con una X)

Sí autorizo el uso comercial y las obras derivadas de mi trabajo de investigación.

No autorizo el uso comercial y tampoco las obras derivadas de mi trabajo de investigación.


Firma

20 / 11 / 2023
Fecha

² Licencias Creative Commons: Las licencias Creative Commons sobre su trabajo de investigación, mantiene la titularidad de los derechos de autor de ésta y, a la vez, permite que otras personas puedan reproducirla, comunicarla al público y distribuir ejemplares de ésta, siempre y cuando reconozcan la autoría correspondiente. Todas las licencias Creative Commons son de ámbito mundial. Emplea el lenguaje y la terminología de los tratados internacionales. En consecuencia, goza de una eficacia a nivel mundial, gracias a que tiene jurisdicción neutral.