



UNIVERSIDAD
**SAN IGNACIO
DE LOYOLA**

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

Carrera de Psicología

**PERCEPCIÓN DE PADRES SOBRE EL USO DE
VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE LIMA
METROPOLITANA**

**Tesis para optar el Título Profesional de Licenciado en
Psicología**

**JAZMINA GONZALES NAVARRO
(0000-0002-2231-3812)**

**JOSE CARLOS SOLANO ILIZARBE
(0000-0001-5704-5734)**

**Asesor:
Mg. Carmen Magali Meléndez Jara
(0000-0003-1446-4837)**

**Lima - Perú
2022**

Resumen

El presente trabajo tuvo como objetivo analizar la percepción de los padres sobre el uso de los videojuegos en adolescentes de Lima Metropolitana. El tipo de investigación fue cualitativa, de diseño fenomenológico-hermenéutico. La recolección de datos se realizó por medio de una entrevista semiestructurada a 10 padres, entre 38 y 55 años. Seguidamente, se procedió a realizar un análisis de contenido con el software especializado Atlas.ti 9.0. Se encontró que los padres desconocen el contenido de los videojuegos que juegan sus hijos/as, y perciben que estos generan conductas violentas, aislamiento, bajo rendimiento académico y uso excesivo; razón por la cual, utilizan diferentes técnicas de control (violencia, persuasión, privación del dispositivo) para regular el uso excesivo de estos. En conclusión, los padres tienen una percepción negativa y señalan que los videojuegos afectan la conducta-emoción, relaciones sociales, salud física, y el desarrollo académico de sus hijos(as).

Palabras claves: adolescentes, padres, percepción, videojuegos.

Abstract

The present work aimed to analyze the perception of parents about the use of video games in adolescents in Metropolitan Lima. The type of research was qualitative, phenomenological-hermeneutic design. Data collection was carried out through a semi-structured interview with 10 parents, between 38 and 55 years old. Then we proceeded to perform a content analysis with the specialized software Atlas.ti 9.0. It was found that parents are unaware of the content of the video games that their children play, and they perceive that these generate violent behavior, isolation, poor academic performance and excessive use; which is why they use different techniques (violence, persuasion, deprivation of device) to control the excessive use of these. In conclusion, parents have a negative perception and point out that video games affect behavior-emotion, social relationships, physical health, and the academic development of your children.

Keywords: adolescents, parents, perception, video games.