



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA
SALUD

Carrera de Psicología

**“Niveles de dependencia a los videojuegos en los
estudiantes de una Institución Educativa del distrito
de Puente Piedra Lima, 2022”**

Tesis para optar al título profesional de:

Licenciado en Psicología

Autor:

Max Darwin Hernandez Fernandez

Asesor:

Dr. Gregorio Ernesto Tomas Quispe

0000-0002-4124-5878

Lima - Perú

2024

JURADO EVALUADOR

Jurado 1 Presidente(a)	ROSA ANGELICA SEPERAK VIERA
	Nombre y Apellidos




Jurado 2	OSCAR OSWALDO CLAROS CHAVEZ
	Nombre y Apellidos

Jurado 3	GREGORIO ERNESTO TOMAS QUISPE
	Nombre y Apellidos

Informe de Similitud

Max Darwin Hernández Fernández

Hernandez Max, Tesis - semana 7.docx

-  NOV24 Taller 17
-  Taller 17 Titulación
-  Asesores

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::1:3077976540

Fecha de entrega

13 nov 2024, 11:20 a.m. GMT-5

Fecha de descarga

13 nov 2024, 1:09 p.m. GMT-5

Nombre de archivo

Hernandez_Max_Tesis_-_semana_7.docx

Tamaño de archivo

417.6 KB

51 Páginas

10,914 Palabras

57,157 Caracteres



Página 2 of 57 - Descripción general de integridad

Identificador de la entrega trn:oid::1:3077976540

19% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...




Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Texto citado

Exclusiones

- ▶ N.º de coincidencias excluidas

Fuentes principales

- 19%  Fuentes de Internet
- 3%  Publicaciones
- 8%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Dedicatoria

Dedica esta tesis a:

A mi madre Armandina, F. quien hasta el día de hoy me da fuerzas para enfrentarme a cualquier dificultad, es por ella que soy la persona que soy en la actualidad, sé que sin importar que situación atraviere en el futuro ella siempre estará animándome para que siga.

A mi viejo Manuel, S., mi figura paterna desde mi adolescencia y aquel que ha creído en mi desde el inicio, quien me ha apoyado todo lo que ha podido desde que lo conozco y que nunca me daría la espalda si necesitara de su ayuda.

A mis profesores de la Universidad Privada del Norte, quienes con su vasto conocimiento sobre psicología me motivaban a seguir estudiando y a interesarme más por esta hermosa carrera.

A Deyvi, R., Eduardo, T. & Jorge, M., mi grupo de amigos “Los Mostazeros”, a quienes considero parte de mi familia y los cuales en mis días estresantes lograban subirme un poco el ánimo, y que de vez en cuando me daban algún dato que me hacía pensar en algunos temas de mi investigación.

Al final, me gustaría dedicarle una dedicatoria a mi hermano Hachi, el mejor amigo y hermano que pude haber tenido, me hubiera gustado que siguiera conmigo para ver este momento.

Agradecimiento

Agradezco a la I.E que me permitió efectuar la aplicación del instrumento, que fue uno de los momentos más estresantes durante el transcurso de esta investigación. También, agradezco a mi asesor Gregorio Ernesto Tomas Quispe, gracias a las constantes correcciones de mi investigación es que me ha permitido indagar más sobre el tema y darme cuenta de lo amplio y grandioso que es mi tema/variable.

Tabla de contenido

JURADO EVALUADOR	2
INFORME DE SIMILITUD	3
DEDICATORIA	4
AGRADECIMIENTO	5
ÍNDICE DE TABLAS.....	7
RESUMEN.....	8
CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN	9
CAPÍTULO II: METODOLOGÍA	22
CAPÍTULO III: RESULTADOS	27
CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES	32
REFERENCIAS	37
ANEXOS	44

Índice de tablas

Tabla 1 Nivel de dependencia a los videojuegos según el género y su porcentual.....	27
Tabla 2 Nivel de dependencia a los videojuegos según el grado y su porcentual	28
Tabla 3 Nivel de dependencia a los videojuegos	28
Tabla 4 Nivel de abstinencia	29
Tabla 5 Nivel de abuso y tolerancia.....	29
Tabla 6 Nivel de problemas asociados a los videojuegos	30
Tabla 7 Nivel de dificultad en el control.....	31
Tabla 8 Muestra según el grado	48
Tabla 9 Niveles de la variable y sus dimensiones en base a la calificación.....	49
Tabla 10 Matriz de consistencia.....	50
Tabla 11 Matriz de operacionalización de la variable	51

Resumen

Esta investigación buscó describir los niveles de dependencia en estudiantes de 3ro a 5to de secundaria de una institución educativa de Puente Piedra. El diseño fue no experimental, de alcance descriptivo-comparativo, transversal y su enfoque cuantitativo. La muestra estuvo conformada por 83 estudiantes del nivel secundaria de entre 14 y 18 años de ambos géneros. Se empleó el Cuestionario de Chóliz y Marco, el Test de Dependencia a los Videojuegos. En los resultados se encontró que la mayoría de los participantes se encuentran en un nivel bajo de dependencia a los videojuegos, siendo estos el 66.3%, el 28.9% poseía un nivel moderado y por último el 4.8% presenta un nivel alto. Además, se halló que el 44.7% de los varones se encuentra en nivel moderado de dependencia a los videojuegos, mientras que el 80% de las mujeres están en nivel bajo. En conclusión, en esta investigación se puede apreciar que existen casos de dependencia a los videojuegos de nivel alto, sin embargo, estos representan un porcentaje muy bajo, mientras que la mayoría se encontraba en los niveles bajos, además, se puede inferir que hay una tendencia a tener mayores niveles de dependencia a los videojuegos en los varones que en las mujeres.

PALABRAS CLAVES: Dependencia, adicción, adolescentes, videojuegos, estudiantes

CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN

1.1. Realidad problemática

Los videojuegos inicialmente eran solo un medio de entretenimiento; sin embargo, estos pueden generar dependencia y es un problema que ha aumentado en estos últimos años y que recién está siendo tomado en cuenta, puesto que las consecuencias como el abandono total o aislamiento son más notorias. Es por ello que en la actualidad podemos encontrarlo en el Manual internacional de enfermedades (CIE-11, 2022) como Gaming Disorder, y trastorno por juego en internet en el DSM-5-TR (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, 2022). Vallejos & Capa (2010) comentan que la dependencia a los videojuegos controla las distintas áreas de la persona (social, familiar, laboral, etc) y que la conciencia de su problema solo los hace sentirse mal.

La dependencia a los videojuegos es un problema que está teniendo un impacto negativo en la vida de los adolescentes consumiendo gran cantidad de su tiempo que podrían utilizar para socializar o realizar alguna actividad con algún fin positivo para sociedad o para sí mismo, por ende no debería ser ignorado (Remigio, 2017).

La Organización Mundial de la Salud (OMS, 2022) oficialmente anuncia la publicación de la undécima Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11, 2022) y dentro de esta incluye a la dependencia a los videojuegos o adicción a los videojuegos con el nombre de Gaming Disorder o Trastorno por uso de videojuegos (Cód. 6C51), está ya se habría venido contemplando desde hace varios años pero aún no se había incluido del todo. En dicha clasificación o manual nos detalla que la carencia del control por los videojuegos puede ser tanto en los que se juegan en línea como los que no, además de que las actividades cotidianas que la persona pudo haber realizado antes se verían opacadas gradualmente por los videojuegos

y que incluso en los casos donde ya se muestra un serio deterioro de las otras áreas de la persona, está aún mantiene su conducta dependiente por estos.

A pesar de la existencia de casos de dependencia a los videojuegos y múltiples investigaciones realizadas con respecto a este tema o problemática, así como test o instrumentos para medirlos o detectarlos, aun al día de hoy no todos consideran la dependencia a los videojuegos como algo a ser tachado como un problema a considerar. La Asociación de Psiquiatría Americana (APA, 2023) en el DSM-5-TR no la considera como una adicción y se ha centrado en la problemática de los videojuegos en Línea.

En Estados Unidos el crecimiento de usuarios de videojuegos se encuentra cerca de 200 millones, además estas personas suelen dedicarle 13 horas en promedio a la semana (Newzoo, 2015 citado en Alave & Pampa, 2018). Existen distintas formas de entretenimiento que permiten la convivencia e interacción con otras personas, sin embargo en otros países los videojuegos ahora ocupan gran parte del tiempo que se les destinaba (Rodríguez & Gomes, 2013).

El Ministerio de Salud (MINSA, 2021) comenta hubo un aumento considerable de adicción a los videojuegos por parte de menores a partir del inicio del COVID-19, esto es a causa de que durante la cuarentena la mayoría de ellos tuvo que recurrir a las plataformas virtuales para poder continuar con sus estudios o actividades sociales, lo cual facilitó que pudieran ingresar o hacer uso de los videojuegos, sin embargo ello también permitió que en algunos casos se causara una dependencia a los mismos. Fue el Hospital Víctor Larco Herrera (2021) quien dio a conocer esta noticia, así mismo, mencionan que dichos casos han presentado problemas de sueño, de alimentación, de conducta, así como también de higiene y cuidado personal, por lo que recomiendan que en dichos casos es importante que reciban ayuda

profesional cuanto antes.

En una encuesta realizada a 4028 adolescentes se encontró que los varones tienen una mayor predisposición a tener conductas adictivas hacia los videojuegos que las mujeres (Desai, Krishnan-Sarin, Cavallo & Potenza 2010; citado por Marengo, Herrera, Coutinho, Rotela, & Strahler 2015)

Debido al aumento de casos de dependencia a los videojuegos crearon diversos tratamientos, como este problema es de tipo comportamental los tratamientos más comunes son de corte cognitivo-conductual (Marco & Chóliz, 2013).

Según Apaza, Zaida & Bedregalcallata (2014) la razón por la cual se puede generar una adicción o dependencia a los videojuegos se encuentra en las nuevas tecnologías y que estos le permiten al usuario interactuar o actuar sin consecuencias en el mundo real. Por otro lado, el centro de psicología de Bilbao (s.f. párr. 4) nos indica 3 causas de esta dependencia: enfocándose primero en la personalidad dependiente, en la cual hay mayor tendencia a desarrollar adicciones a diferencia de otras; los problemas familiares que crean el ambiente perfecto para desarrollar esta dependencia; y los problemas presentados por escolares como desinterés hacia las clases o por las relaciones sociales.

En nuestro país el número de casos de dependencia a los videojuegos o juego patológico es un problema en aumento debido a que la mayoría de los padres, tutores o la sociedad en general no lo ve como un problema y piensan que las probabilidades de que este se presente en alguna persona cercana a ellos son bajas, En una investigación elaborada por Rojas en 2017, pudo confirmar con los datos obtenidos por el Centro Encargado de Prevenir el Abuso de Sustancias (CEDRO, 2016) siendo los 496 casos de juego patológico y virtual el 45% eran púberes y adolescentes con edades con oscilan los 12 a 19 años, así mismo en uno de sus

reportes pudo confirmar que la mayoría de los casos son estudiantes masculinos y son dependientes de algún videojuego.

Internacionalmente Sánchez et al. (2021) realizaron en México una investigación de tipo transversal descriptivo y de enfoque cuantitativo, el objetivo de este estudio fue describir el patrón de uso y dependencia a los videojuegos. Con una población de 581 alumnos de secundaria que rondan de los 11 a 16 años de un colegio pública. Para la recolección de datos se hizo uso de 2 instrumentos, uno de estos fue de elaboración propia, este se llama Cuestionario sobre datos personales, patrón y uso de videojuegos, el otro instrumento empleado fue el TDV de Marco & Chóliz (2011). En sus resultados encontraron que el 85.5% de los participantes hacen uso de los videojuegos y que predominan los varones en cuanto a uso de videojuegos, en lo que respecta a dependencia a los videojuegos pudieron evidenciar que el 7.6% poseía un alto nivel de dependencia, mientras que el 56.5% y 36% se encontraban en los niveles bajos y moderados respectivamente. Además, en los niveles altos de las dimensiones (Abstinencia/Abuso y tolerancia/Problemas ocasionados por los videojuegos/Dificultad en el control respectivamente) de su variable se halló un 7.6%/13,9%/10%/9,3% de los estudiantes.

Asimismo Chiluisa, E. (2022) realizó en Ecuador una investigación de tipo correlacional, de enfoque cuantitativo, no experimental y de corte transversal, el objetivo de este estudio fue identificar si existe relación entre la dependencia a los videojuegos y estrés académico de los estudiantes. Unos 104 estudiantes de entre 12 a 18 años de una institución educativa fueron la muestra. Se utilizó 2 instrumentos para recolectar datos, el Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV) de Marco & Chóliz y el Inventario Sistemático Cognoscitivista del estrés académico segunda versión de 21 ítems (Inventario SISCO SV-21) de Barraza. En sus resultados encontró que un 75% (78) de los participantes poseían un bajo nivel de dependencia, el 21.2% (22) tenían una dependencia moderada y que 3.8% (4) se

manifestaban una dependencia alta. También hubo diferencias significativas en los niveles de dependencia a los videojuegos en base al género, siendo la mayoría los hombres quienes mostraban una mayor dependencia a estos.

De la misma forma Toaza, T. (2022) realizó en Ecuador una investigación de tipo correlacional y de enfoque cuantitativo, el objetivo de esta investigación fue identificar la relación entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales. Su muestra estuvo conformada por 120 estudiantes de entre 12 a 17 años de una unidad educativa. 2 instrumentos fueron utilizados, el TDV de Marco & Chóliz (2011) y la Lista de Chequeo de Habilidades Sociales de Goldstein. Sus resultados mostraron que 45.8% (55) de los participantes poseen un nivel leve de dependencia a los videojuegos, mientras que 43.3% (52) de ellos ya se encuentran en un nivel medio o moderado y que el 10.8% (13) presentan altos niveles de dependencia a estos juegos virtuales; además, el 66,7% de las mujeres tuvieron niveles bajos, mientras que el 48,4% de los hombres tenían niveles moderados.

A su vez Fernández et al. (2022) realizaron en Cuba una investigación de tipo descriptiva-correlacional, transversal y de enfoque cuantitativo, el objetivo de esta fue determinar la relación entre el uso de los videojuegos y los factores protectores de la salud mental. Su muestra estuvo conformada por 163 estudiantes adolescentes de un Instituto Preuniversitario. Se utilizó de 4 instrumentos, un Cuestionario de datos generales de los participantes elaborada por los autores, el TDV de Chóliz & Marco (2011), un Cuestionario para evaluar factores protectores de salud mental de Fernández, Molerio & Herrera y el Cuestionario de Conducta Prosocial (CC-P) de Martorell y Gonzáles. En sus resultados encontraron que hay un predominio en el abuso a los videojuegos por parte de los varones, también aproximaron la edad de inicio de los videojuegos entre los 5 y 10 años.

A nivel nacional Silva, M. (2022) realizó Lima Norte una investigación en de tipo correlacional, de corte transversal y de enfoque cuantitativo, el objetivo de esta fue determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la impulsividad. 215 participantes que rondan los 13 y 17 de edad. Utilizó de 2 instrumentos, estos fueron el TDV de Chóliz & Marco (2011) y el Barratt Impulsivity Scale de Barratt, Patton y Stanford. Encontró en sus resultados que hay un predominio en la dependencia a los videojuegos por parte de los hombres, el 51% de ellos presentan un niveles moderados y de las mujeres el 64.7% se encuentran en los niveles bajo. Finalmente, la autora halló que el 6.5% de los participantes poseía un nivel alto de dependencia a los videojuegos, el 38.1% un nivel moderado y el 55.4% está en el nivel bajo.

Por su parte Araoz et al. (2022) hizo en Madre de Dios una investigación descriptiva, transversal y de enfoque cuantitativo, el objetivo de esta fue examinar a los estudiantes sobre la dependencia a juegos virtuales. 365 estudiantes que rondan los 15 y 16 años conformaron su muestra. Para recolectar los datos utilizaron el TDV de Chóliz & Marco (2011). En sus resultados pudieron encontrar 43,5% de los participantes se encontraban en los niveles bajos de dependencia a los videojuegos, a su vez el 37,4% estaban en los niveles moderados y en los niveles altos había un 19,1%. Al mismo tiempo, en las dimensiones (Abstinencia/Abuso y tolerancia/Problemas ocasionados por los videojuegos/Dificultad en el control respectivamente) de su variable se halló un 14,9%/24,7%/19,4%/17,7% de los participantes eran de niveles altos.

En el mismo periodo de tiempo Bolivar, M. & Velásquez, Y. (2022) hicieron un estudio descriptivo-correlacional en Ica, de temporalidad transversal y no experimental. 160 estudiantes de ambos sexos y edades entre 14 a 17 años conformaron su muestra. Para la recolección de datos utilizaron 2 instrumentos, estos fueron el TDV y el Cuestionario de

agresión de Buss y Perry (AQ). En sus resultados pudieron encontrar que el 67,40% de los participantes tenían niveles bajos, 26,3% poseía niveles moderados y en los niveles altos había un 6,3%. A su vez, sus dimensiones tenían una gran parte de los participantes en los niveles bajos.

Por otro lado Reyes, L. (2019) realizó en Comas una investigación de tipo descriptiva-correlacional, esta buscaba determinar si la dependencia a los videojuegos y la impulsividad guardaban relación en escolares del 3ro a 5to de secundaria de instituciones públicas del distrito de Comas. Su muestra la conformaron 427 estudiantes del 3ro a 5to de secundaria. Se empleó el Test de impulsividad de Barrat y el Test de dependencia a los videojuegos. En sus resultados encontró que existe un predominio en la dependencia a los videojuegos por parte de los hombres, el 40.5% de ellos se encuentra en el nivel alto, mientras que las mujeres obtuvieron un nivel bajo. Además el 34,6% de los participantes tienen bajos niveles de dependencia por los videojuegos, los de niveles medios son el 32,5% y 32,7% nivel alto.

En ese mismo año Condor, F. (2019) realizó en Comas una investigación de tipo descriptivo-correlacional, esta tuvo como objetivo determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad en escolares. Su muestra estuvo conformado por 308 estudiantes de 3ro a 5to de secundaria de 2 colegios estatales del distrito de comas. Utilizó el TDV de Chóliz y Marco (2011) y el Cuestionario de agresión de Buss y Perry. Encontró en sus resultados que el 53,3% tiene bajos niveles de dependencia, el 23% nivel medio y 26% nivel bajo. Así mismo, en cuanto al nivel de dependencia por grado se evidencia un predominio en el quinto de secundaria con porcentaje de 37.6% (dentro del grupo de la alta dependencia ocupan el 51%) y de menor predomino el tercero de secundaria con 28.5%.

Tomando en consideración las bases teóricas Echeburúa y Coral (2010) refieren que las

adicciones pueden generarse al realizar alguna actividad de manera excesiva, ya sea que se use y/o se consuma alguna sustancia química. Las adicciones al ser una conducta patológica hacia cierta sustancia o acción se caracterizan por generar dependencia, que se describe como la necesidad que tiene la persona de consumir productos narcóticos o ejecutar determinadas acciones. Cuando no se efectúan estas situaciones el individuo comienza a experimentar sensaciones desagradables que solo pueden ser calmadas al continuar o reanudar estas. Los reforzadores juegan un papel muy importante de la dependencia, estos se ven reflejados en el incrementos de la conducta adictiva por la sensación placentera que se produce al realizarla y para calmar inquietudes, aburrimiento, soledad, entre otras emociones negativas que la persona pueda estar sintiendo.

Para los niños y los adolescentes estos videojuegos son una forma de refugiarse de los problemas externos e internos, en vez de buscar ayudar o conversarlo. Pérez y Prado (2015) encontraron en un estudio realizado a seis distritos diferentes de Lima, el 32,7% los usaba para eludir problemas familiares, mientras que el 31,9% lo hacía para alejarse de asuntos que afectan su estado ánimo positivo.

Hay diversas teorías que podrían explicar el por qué o la causa de la dependencia a los videojuegos. Bandura, A. (1977) planteó la teoría del aprendizaje social, la cual nos habla acerca de cómo las personas aprenden a través de la observación e imitación del comportamiento de otros. En el caso de la dependencia a los videojuegos en relación a esta teoría, debido a que hoy en día están muy normalizados los gamers o jugadores de videojuegos en la sociedad, ya sea por los videojuegos de celulares o de consolas o de computadora, estos pueden ser fácilmente visualizados por niños o adolescentes, quienes a raíz de la admiración o del deseo de experimentación terminaran probando o usando alguno de ellos y debido a la sensación generada terminen en un futuro generando una posible dependencia hacia los

mismos.

Los videojuegos cuentan con un sinnúmero de métodos o trucos para mantener enganchados a su público o usuarios. Skinner, B. (1938) propuso la teoría del reforzamiento o condicionamiento operante, la cual fue desarrollada por los años 1930, en esta se explica que la conducta puede ser afectada o modificada usando reforzadores o castigos, al mismo tiempo dichas conductas que cambian debido a estos estímulos pueden perdurar e incluso incrementarse, así como también pueden desaparecer o extinguirse.

Los videojuegos en sus inicios tenían una baja cantidad de reforzadores usados, los cuales se centraban más en las felicitaciones o el sentimiento de logro que estos daban, sin embargo al día de hoy los reforzadores con los que estos cuentan son desbordantes. El sistema de recompensa que la mayoría de videojuegos posee en la actualidad se basa en premiar la asistencia diaria, la cantidad de horas jugadas al día, los objetivos específicos a cumplir planteados por el mismo videojuego en determinados periodos (por día, semana o mes), estos son solo pocos ejemplos de este sistema y lo que usualmente se entrega como recompensa vendrían a ser recursos u objetos que serían complicados de conseguir de manera normal. La dependencia podría generarse debido al uso continuo y casi obligatorio que ha sido generado o condicionado por las normas o mecánicas del videojuego.

La Facultad de Medicina de Stanford (2008) realizó un estudio pionero que buscaba demostrar por qué los hombres se sentían más atraídos que las mujeres a los videojuegos y a mantener dicha actividad que en su futuro podría crear una dependencia o adicción hacia los mismos, en su investigación pudieron comprobar que los hombres muestran una mayor respuesta que las mujeres en los sistemas de recompensa del cerebro o sistema mesocorticolímbico, este sistema es el encargado de la liberación de la dopamina y usualmente

es relacionado con las adicciones. Además, durante esta investigación los investigadores pudieron notar un mayor sentimiento de competitividad por parte de hombres, quienes en su mayoría buscaron ganar con más intensidad que las mujeres.

Empezando por la justificación teórica, esta investigación cuenta con diversos puntos de vista en base a la teoría encontrada que permitirá que el conocimiento acerca de la dependencia a los videojuegos pueda seguir creciendo. Asimismo si la abordamos desde el aspecto metodológico podemos encontrar que en base a los datos recopilados y puesto a que esta investigación es de alcance descriptiva que es más detallista en ciertos aspectos que otras investigaciones no poseen debido a ciertas restricciones, esta investigación puede proveer a otras investigaciones información más minuciosa y así ayudar a otras investigaciones similares.

En lo que respecta a la justificación social, con la difusión de esta investigación se proveerá datos sobre la existencia e incremento de casos de dependencia a los videojuegos y los problemas que estos podrían o que ya están generando, de tal manera que podría motivar a diversas instituciones o investigadores para que puedan tomar más en cuenta dicha problemática o en la creación proyectos para la prevención de la misma.

A su vez la justificación práctica de esta investigación se vería reflejada en la utilidad que esta puede tener al ayudar a identificar algunos casos tempranos de dependencia a los videojuegos a tiempo y evitar su evolución.

Los videojuegos son un entretenimiento virtual que es posible por medio de un software o consola, que permiten al jugador interactuar con dicho mundo digital por medio de un determinado software (Soto, 2012).

López y Fernández (2010) mencionan que la dependencia al juego es representada por

la falta de control o la incapacidad que posee una persona para evitar, controlar o detener su impulso por jugar, esto puede ser comprobado al observar como el individuo continua con sus actividades de juego pese a las repercusiones que estas le generan, estas mismas suelen encontrarse tanto en las áreas personales como familiares e incluso en el ámbito profesional.

Chóliz y Marco (2011) mencionan que la dependencia a los videojuegos podría definirse como el uso excesivo y perjudicial de los videojuegos, de tal manera que las diversas áreas del individuo se ven afectadas o reemplazadas por estos.

Para la operacionalización de la variable se consideró a Chóliz y Marco (2011) quienes haciendo uso del DSM-IV tomaron como base los criterios de diagnóstico de la adicción a sustancias y las que no guardan relación a sustancias para establecer cuáles serían los principales criterios o dimensiones que conformarían su Test dependencia a los videojuegos. Ellos describieron su variable como las conductas dañinas o perjudiciales para la salud física y mental en relación al abuso de los videojuegos .Es por ello, que ellos establecieron 4 dimensiones o factores para la variable.

Cada dimensión detalla lo que podríamos encontrarnos en la dependencia a los videojuegos, estas fueron: Abstinencia, que se refiere al malestar emocional que presenta la persona ante la interrupción o impedimento del uso de los videojuegos; su segunda dimensión es abuso y tolerancia, caracterizada por excederse en el uso de los videojuegos y como ha incrementado desde la primera vez que los uso; como tercera dimensión se obtuvo la de problemas ocasionados por los videojuegos, haciendo referencia los conflictos generados por un uso desmedido y donde otras áreas como la social y familiar se ven afectadas negativamente, ya sea su ambiente social o familiar; por último la cuarta dimensión de dificultad en el control, esta viene a ser la carencia o falta de dominio para detener su conducta dependiente por los

videojuegos.

1.2. Formulación del problema

Por lo expuesto anteriormente, la presente investigación pretende descubrir y describir la siguiente interrogante ¿Cuáles son los niveles de dependencia a los videojuegos en estudiantes de una Institución Educativa del distrito de Puente Piedra, 2022?

Al mismo tiempo, dicha interrogante nos da a conocer los problemas que podemos encontrar en la misma, los cuales también se intentaran explicar a detalle más adelante.

¿Cuáles son los niveles de las dimensiones de la variable (abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad en el control) de los estudiantes de una Institución Educativa del distrito de Puente Piedra, 2022?

¿Cuáles son las diferencias de los niveles de la variable en base al género y al grado de instrucción de los estudiantes de una Institución Educativa del distrito de Puente Piedra, 2022?

1.3. Objetivos

Objetivo General

Describir los niveles de dependencia a los videojuegos en estudiantes de una institución educativa del distrito de Puente Piedra, 2022.

Objetivos Específicos

Identificar los niveles de las dimensiones de la variable (abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad en el control) de los estudiantes de una institución educativa del distrito de Puente Piedra, 2022.

Comparar los niveles de la variable en base al género y al grado de instrucción de los
estudiantes de una institución educativa del distrito de Puente Piedra, 2022.

CAPÍTULO II: METODOLOGÍA

Relat, J. (2010) menciona que la investigación básica es aquella que se centra en el aspecto teórico y en buscar más conocimiento del ya existente; además de no hacer uso de este de manera práctica. Esta investigación es de tipo básico, puesto que está centrada en la expansión del conocimiento, mas no en su aplicación. Al mismo tiempo, Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2020) informan que las investigaciones Descriptivas-Comparativas son en las que se busca mostrar y comparar datos cualitativos o cuantitativo; además, estos pueden ir desde comunidades hasta características. A su vez Babativa, C. (2017) nos comenta que la investigación cuantitativa se caracteriza es aquella con datos medibles y precisos. Asimismo dicho autor también menciona que las investigaciones no experimentales es donde el investigador no manipula las variables estudiadas y se limita a observar los sucesos o procesos. Los datos utilizados en esta investigación fueron medibles y no se realizó ni aplico algo que pudiera alterarlos.

Para finalizar Rodríguez, M., & Mendivelso, F. (2018) explican que las investigaciones de corte transversal son en los que la medición es simultánea y solo se realiza una vez. La aplicación del instrumento fue de una vez y se la aplico a todos los participantes al mismo tiempo.

Arias, Villasís, & Novales (2016) refieren que la población es el conjunto total de individuos que cumplen con determinados y establecidos requisitos, los cuales llegarán a convertirse en la muestra luego de pasar por un método de selección. La población de esta investigación la conformaron 154 estudiantes adolescentes de 3ero, 4to y 5to año del nivel secundario.

Por un lado, para los criterios de inclusión se precisó a estudiantes de los grados mencionados, estos podían ser tanto varones como mujeres, debían tener entre 11 y 18 años de

edad. Por otro lado, se excluyó a estudiantes que no tuvieran el deseo de participar, así como también a quienes los padres no dieran su autorización y finalmente a quienes no completaran la encuesta en su totalidad.

Una vez obtenida la muestra según la fórmula del tamaño de la muestra (ANEXO 3), se utilizó el método muestreo no probabilístico por conveniencia. Romero et al. (2017) mencionan que este método es aquel que se base en lo que se encuentra presenta en el momento o situación, es decir que la muestra tiene que estar disponible, de fácil acceso y los participantes tienen la opción de negarse a participar. Es por ello que el muestreo es de tipo no probabilístico por conveniencia. Finalmente, la muestra la constituyeron 83 estudiantes adolescentes de ambos géneros del nivel secundario (3ro a 5to de secundaria) de entre 14 y 18 años.

Se optó por la técnica de encuesta para la recolección de los datos, la misma es muy utilizada en numerosas investigaciones, esto es debido a su eficacia y rapidez de aplicación Anguita et al, (2003).

El instrumento utilizado en esta investigación fue el Test de dependencia a videojuegos (TDV), el cual fue elaborado en España por Chóliz y Marco (2011). Además, recibió una adaptación en el Perú en el 2017 por Salas y Merino. Este test es utilizado para diagnosticar o medir la dependencia a los videojuegos, cuenta con 25 ítems, de los cuales los primeros 14 se responden mediante una escala tipo Likert que oscila entre 0 y 4 en base a si consideran si la pregunta los representa o no, mientras que los otros 11 oscilan entre 0 y 4 midiendo frecuencia. Para las calificaciones consultar el ANEXO 5.

Este instrumento está compuesto de cuatro dimensiones: Abstinencia (malestar que se presenta al tratar de desistir o deja la conducta de jugar con videojuegos), abuso y tolerancia (aumento gradual o severo a diferencia de al principio), problemas asociados por los

videojuegos (repercusiones negativas de un excesivo uso) y dificultad de control (dificultades para abandonar el videojuego pese a que no haya una razón funcional para seguir con este).

La confiabilidad en base al alfa de Cronbach obtenido del instrumento es de 0,94, por lo que este es considerado como un instrumento confiable (Marco & Chóliz, 2011).

El análisis de componentes permitió extraer 4 factores que componen la estructura factorial, Abstinencia (40,43% de la varianza) conformada por 10 ítems: 3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25; Abuso y tolerancia (5,49% de la varianza) a esta la conforman 5 ítems: 1, 5, 8, 9 y 12; Problemas ocasionados por los videojuegos (4,19% de la varianza) lo conforman 4 ítems: 16, 17, 19 y 23; por último esta la Dificultad en el control (4% de la varianza) compuesto por 6 ítems: 2, 15, 18, 20, 22 y 24.

Adaptado en nuestro país por Edwin Salas y Cesar Merino en el 2017, participaron 467 escolares de educación básica regular que rondaban los 11 a 18 años de edad y de primero a quinto grado de instrucción secundaria, provenían de 5 instituciones de educativas estatales diferentes distritos de Lima. Se evaluó si este era comprensible para la muestra, para ello participaron 3 jueces/expertos entre ellos psicólogos y docentes universitarios, los cuales llegaron a la conclusión de que el instrumento era adecuado para su administración en su versión original, debido a esto no se realizaron modificaciones.

Para aplicación del instrumento se solicitó una cita con el director para obtener la autorización con el fin de informar sobre las intenciones de la investigación además de coordinar los horarios, informar a los padres acerca de lo que se iba a hacer y delimitar la muestra. Luego de conseguir la autorización se informó a las autoridades (auxiliares) y docentes sobre las encuestas a realizar en los estudiantes y los horarios consultados previamente. A los estudiantes encuestados (3ro, 4to y 5to) se les explicó que se iba a realizar

una encuesta acerca de la dependencia a los videojuegos y que la confidencialidad estaba asegurada, así como también que estaban si estaban de acuerdo con realizar el test.

Los datos obtenidos se analizaron a través del software estadístico *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS) en su versión 29, se hizo uso de estadística descriptiva para medir la variable estudiada. Se usaron de las tablas para representar los datos estadísticos según la variable y sus dimensiones.

Dentro de las consideraciones éticas se puede comentar que se solicitó un permiso (ANEXO 1) al director para la aplicación del cuestionario (TDV). Este fue aprobado y sellado por las autoridades académicas. Se les pidió permiso a los participantes, por lo que fue voluntario y se mantuvo los datos de manera confidencial. Todo esto se realizó teniendo en consideración los códigos de ética del Colegio de Psicólogos del Perú y el código de ética de la Universidad Privada del Norte.

El Colegio de Psicólogos del Perú (CPSP, 2017) cuenta una serie de reglas o normas que debe cumplir las investigaciones científicas en su libro “Código de Ética y Deontología”, dentro de estas se puede resaltar la obligación de contar y distribuir los consentimientos informados, la salud mental como prioridad, así como también el uso de métodos o procedimientos autorizados por autoridades pertinentes.

Asimismo el código de ética de la Universidad Privada del Norte (2024) también cuenta con sus propios artículos y reglas a seguir en las investigaciones científicas, sin embargo estas no se distancian tanto de las mencionadas por el CPSP. Mencionaré las pertinentes para esta investigación, las cuales podemos encontrar en el Título IV obligaciones de los investigadores, Sección I, Artículo 4, en estas nos detallan que se debe respetar la autonomía de los participantes de las investigaciones, el bienestar de los mismos, informarlos debidamente lo

que se hará, de la confidencialidad y finalidad de sus datos, y usar el formato de difusión recomendado por la universidad.

CAPÍTULO III: RESULTADOS

Tabla 1

Nivel de dependencia a los videojuegos según el género y su porcentual

		Género				Total
		Masculino	%	Femenino	%	
Dependencia a los Videojuegos	Nivel Bajo	19	50	36	80	55
	Nivel Moderado	17	44,7	7	15,5	24
	Nivel Alto	2	5,2	2	4,4	4
Total		38	45,8	45	54,2	83

En la tabla 1 se puede observar que son las mujeres quienes predominan en los niveles bajos, al mismo tiempo vemos que casi la mitad de los hombres pueden encontrarse en el nivel moderado. Finalmente encontramos que en los niveles altos muestran porcentajes similares. Debido a esto podemos interpretar que los hombres muestran una mayor predisposición a tener mayores niveles de dependencia, mientras que las mujeres en su mayoría no suelen involucrarse demasiado ni dedican mucho tiempo a los videojuegos. Esto podría deberse a factores neurológicos, psicológicos y sociales, ya sea porque los videojuegos suelen activar con más frecuencia e intensidad los sistemas de placer o recompensa del cerebro de los hombres, así como también la necesidad de superar retos y ser competitivos, a su vez de que la sociedad suele relacionar a los videojuegos asimismo el entorno de estos con los hombres.

Tabla 2
Nivel de dependencia a los videojuegos según el grado y su porcentual

		Grado						Total
		3ro	%	4to	%	5to	%	
Dependencia a los Videojuegos	Nivel Bajo	14	25,5	24	43,6	17	30,9	55
	Nivel Moderado	14	58,3	4	16,7	6	25,0	24
	Nivel Alto	1	25,0	1	25,0	2	50,0	4
Total		29	34,9	29	34,9	25	30,2	83

En la tabla 2 se puede observar que en los niveles moderados hay una mayor cantidad de estudiantes 3ro, mientras que los de los niveles altos en su mayoría son de 5to. Por ello, podemos inferir que la causa de que los estudiantes de 3ro se encuentren en su mayoría en los niveles moderados o altos se debe a la vulnerabilidad y a la búsqueda de experiencias emocionantes o satisfactorias pero no cuentan con tanta autonomía o libertad para ir a niveles más altos. A su vez, los 5to cuentan con una mayor accesibilidad a la tecnología y autonomía para poder buscarla, lo cual permite que puedan tener niveles de dependencia más altos que los de grados inferiores.

Tabla 3
Nivel de dependencia a los videojuegos

Dependencia a los Videojuegos		
	Frecuencia	Porcentaje
Nivel Bajo	55	66,3
Nivel Moderado	24	28,9
Nivel Alto	4	4,8
Total	83	100,0

En la tabla 3 se puede observar como más de la mitad de los participantes se encuentran en el nivel bajo, sin embargo los que se encuentran en el nivel moderado abarcan no son pocos y en el nivel alto solo hay un porcentaje mínimo. En base a esto podemos inferir que aunque muchos de los casos se encuentran en niveles bajos, los de nivel moderado podrían terminar convirtiéndose en casos de nivel alto, puesto que los videojuegos cuentan con sistema de recompensa que premia a los consumidores mientras más se participe en estos y con el tiempo ocasionaría una dependencia hacia los mismos. Al mismo tiempo, los de niveles bajos por medio de la observación y necesidad de experimentar o curiosidad podrían llegar a los niveles moderados, lo cual en algún momento haría que se cumpliera lo mencionado anteriormente y terminar en niveles altos.

Tabla 4

Nivel de abstinencia

Abstinencia		
	Frecuencia	Porcentaje
Nivel Bajo	57	68,7
Nivel Moderado	17	20,5
Nivel Alto	9	10,8
Total	83	100,0

En la tabla 4 se puede observar como la mayoría de los participantes se encuentra en el nivel bajo, pese a que en el nivel moderado hay baja cantidad, en el nivel alto la cantidad no es insignificante. En base a esto podemos interpretar que existe una cantidad considerable de participantes que presentan malestar cuando se les interrumpe o se les corta el consumo o interacción con los videojuegos. Esto podría deberse a las mecánicas que tienen los videojuegos, en los cuales la interrupción de los mismos puede significar un castigo o pérdida generada por el videojuego y sus reglas.

Tabla 5

Nivel de abuso y tolerancia
Abuso y Tolerancia

	Frecuencia	Porcentaje
Nivel Bajo	49	59,0
Nivel Moderado	26	31,3
Nivel Alto	8	9,6
Total	83	100,0

En la tabla 5 se puede observar que la mayoría de los participantes se encuentra en el nivel bajo, aun así esto no descarta que una cantidad considerable se encuentra en los niveles moderados y altos. En base a esto podemos interpretar que menos de la mitad de los participantes ha aumentado el tiempo que le dedicaban a los juegos desde que empezaron a consumirlos/jugarlos y que de estos hay un porcentaje que ya abusando de los mismos jugando una cantidad excesiva y reemplazando sus actividades cotidianas por estos. Algunos de los videojuegos cuentan con un sistema de recompensa por tiempos, que suelen premiar a los jugadores por determinados periodos de tiempo jugado al día y en cierta forma secuestrándolo para que no abandone el videojuego.

Tabla 6
Nivel de problemas asociados a los videojuegos
Problemas Asociados a los Videojuegos

	Frecuencia	Porcentaje
Nivel Bajo	58	69,9
Nivel Moderado	18	21,7
Nivel Alto	7	8,4
Total	83	100,0

En la tabla 6 se puede observar la mayoría de los participantes se encuentra en el nivel bajo y una cantidad considerable en los niveles moderados y altos. Esto permite inferir que cierto porcentaje de estudiantes está comenzando a presentar problemas en las

diferentes áreas de su vida, estos pueden ser en el área familiar, social y de salud, además de que dentro de este porcentaje algunos están teniendo dichos problemas de manera más seguida y persistente. Esto puede deberse a que los videojuegos tienden a mostrar una realidad más atractiva para los jugadores, la misma puede hacer que se pierda el interés por la realidad, volviéndose una prioridad y generando una actitud reacia u hostil hacia cualquier otro(a) estímulo/situación/entidad.

Tabla 7

Nivel de dificultad en el control

Dificultad en el Control		
	Frecuencia	Porcentaje
Nivel Bajo	59	71,1
Nivel Moderado	19	22,9
Nivel Alto	5	6,0
Total	83	100,0

En la tabla 7 se puede ver que la mayoría de los participantes se encuentra en el nivel bajo, pero también se distingue que hay una cantidad considerable en los niveles moderados y una más reducida en los niveles altos. En base a esto podemos interpretar que ya hay un pequeño porcentaje de estudiantes al cual se le dificulta demasiado no hacer uso de los videojuegos y piensa constantemente en estos. Esto podría deberse a las notificaciones que los videojuegos tienen para mantener en constante estado de alerta a sus jugadores sobre las actividades dentro del juego incluso cuando estos no están dentro de estos. Estas no solo avisan de sucesos del presente sino que advierten al jugador sobre sucesos que van a pasar dentro del juego para que incluso si no tiene que realizarlas en dicho momento deberá prepararse y por ende pensar en lo que deberá hacer dentro del juego cuando llegue el momento.

CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Principalmente se halló que los participantes constituyen el 66,3%, 28,8% y 4,8% de los niveles de la dependencia a los videojuegos (bajo, moderado y alto respectivamente), esto indica que a la mayoría no se le dificulta manejar su consumo y solo un pequeño porcentaje ya presenta complicaciones en su entorno y para detenerse; estos resultados son similares a los de Sánchez et al. (2021), donde el 56,5%, 36% y el 7,6 de los participantes conforman sus niveles (bajo, moderado y alto respectivamente); Chiluisa, E. (2022) también muestra datos semejantes, el 3,8% pertenecen a los niveles altos y 75% a los niveles bajos; sin embargo, los mismos difieren con los de Reyes, L. (2019), pues estos muestran que el 34,6%, 32,5% y 32,7% de sus participantes componen sus niveles (bajo, moderado y alto respectivamente). El imitar la conducta de otros que nos rodean es muy común y la persona se acostumbra, Bandura, A. (1977); a su vez, las recompensas tienden a incrementar y hacer que una conducta se mantenga (Skinner, 1930); además, el cerebro suele liberar dopamina en mayor cantidad al jugar videojuegos y contribuir al deseo o generar un hábito, Stanford University (2008). Para evitar que se desarrolle en mayor nivel la problemática se debe concientizar tanto a padres como a estudiantes sobre las consecuencias. Si se desean obtener datos más completos, las investigaciones de esta índole deben contar con más participantes.

En lo específico se descubrió que el 68,7%, 20,5% y 10,8% de los estudiantes tienen determinados niveles (bajo, moderado y alto respectivamente) de abstinencia, esto evidencia que solo una décima parte mostrará niveles peligrosos de malestar emocional al punto de afectar a los que lo rodean; Araoz et al. (2022), obtuvo datos similares, estos revelan que el 47,2%, 37,9% y 14,9% poseía estos niveles (bajo, moderado y alto respectivamente). La Universidad de Stanford (2008) asocia a los videojuegos con la dopamina, por lo que al reducir su consumo la sensación de felicidad comienza a desaparecer, volviéndolo una necesidad. Los

padres deben prestar mayor atención a conductas donde los hijos parecieran no poder estar mucho tiempo lejos de los videojuegos.

El 59%, 31,3% y 9,6% de los estudiantes tienen determinados niveles (bajo, moderado y alto respectivamente) de abuso y tolerancia, esto indica que la mayoría de los estudiantes no ha aumentado significativamente su uso de los videojuegos desde que comenzó a hacerlo y un porcentaje mínimo sí; Dichos resultados no coinciden con los de Reyes, L. (2019), en los suyos el 36,3%, 32,2% y 31,5% de sus participantes tenían sus respectivos niveles (bajo, moderado y alto). Las recompensas facilitan los inicios de una conducta y a su vez permiten que esta se perpetúe, incluso si el estímulo desaparece o disminuye (Skinner, 1930). Se recomienda a los padres identificar si la conducta de mayor tiempo consumido de sus hijos son los videojuegos, poner límites a su uso si es el caso.

El 69,9%, 21,7% y 8,4% de los estudiantes tienen ciertos niveles (bajo, moderado y alto respectivamente) de problemas ocasionados por los videojuegos, esto indica que solo un pequeño porcentaje presenta significativos problemas para relacionarse y no aceptan comentarios de los demás; Bolívar, M. & Velásquez, Y. (2022) tuvieron resultados similares, el 51,9%, 27,6% y 12,5% de los participantes tuvieron los niveles de bajo, moderado y alto respectivamente. El individuo puede perder de vista lo que es importante en su búsqueda de dopamina, y al priorizarla se suele llegar al conflicto, Stanford University (2008). Se recomienda a los padres hablar con sus hijos sobre los límites y fomentar la convivencia.

. El 71,1%, 22,9% y 6% de los estudiantes tienen determinados niveles (bajo, moderado y alto) de dificultad en el control, esto revela que hay un insignificante porcentaje que se le dificulta detener el uso de los videojuegos; Sánchez et al. (2021) encontraron que el 59%, 31,7% y 9,3% tenían niveles bajos, moderados y altos respectivamente. Los videojuegos suelen

premiar la constancia ya sea por día o por minutos/horas, a esto se le relaciona la teoría del refuerzo, en la que se premia determinada conducta para que esta persista o se vuelva permanente (Skinner, 1930). Se recomienda disminuir el tiempo empleado a los videojuegos gradualmente hasta la conducta desaparezca.

A su vez, en lo referente al género se encontró que el 50%, 44,7% y 5,2 de los hombres y el 80%, 15,5% y 4,4% de las mujeres están los niveles bajos, moderados y altos de dependencia a los videojuegos, esto evidencia que los hombres muestran una mayor predisposición por los videojuegos que las mujeres; Toaza, T. (2022), tuvo resultados similares, el 66,7% de las mujeres tuvieron niveles bajos, mientras que el 48,4% de los hombres tenían niveles moderados; a su vez, Silva, M. (2022), también obtuvo datos parecidos, 51% de los hombres en el nivel moderado y 64,7% de las mujeres en los niveles bajos. La universidad de Stanford (2008) demostró que el cerebro de los hombres tiende a liberar dopamina de manera más frecuente que el de las mujeres durante el uso de videojuegos, por lo que son más propensos a desarrollar una dependencia hacia los mismos. Al conocer el público más vulnerable se puede focalizar la atención para descubrir o prevenir dicho suceso.

Al mismo tiempo, los resultados de la variable en base al grado de instrucción secundaria muestran que el 25,5%, 43,6% y 30,9% que conforman los niveles bajos son de 3ro, 4to y 5to respectivamente, mientras que el 58,3%, 16,7% y 25% del nivel moderado son de 3ro, 4to y 5to, en el nivel alto el 50% pertenece a 5to y el otro 50% dividido entre 3ro y 4to, esto indica que la mayor parte de 4to no manifiestan deseo por los videojuegos como 3ro y 5to quienes muestran predominio en niveles moderados y altos correspondientemente; Condor, F. (2019) encontró datos similares, el 51,8% del nivel alto son de 5to y el 36,8% del nivel bajo lo conforman los de 4to. Es usual que al incrementar la edad de uno también incremente la autonomía y libertad para realizar diferentes actividades, ya sea para buscar mayor variedad de

videojuegos o poder jugarlos una mayor cantidad de tiempo, sin embargo no hay investigación o estudio que respalde esta declaración. Se recomienda que en grados de instrucción más altos se priorice actividades relacionadas al desenvolvimiento personal.

Dentro de las limitaciones encontradas en el transcurso de la investigación se pueden recalcar la búsqueda de la población, la veracidad de los datos y la cantidad de antecedentes. Para la aplicación del instrumento y recolección de datos se consideró diferentes instituciones educativas, las cuales por motivos de horarios por parte de estas no se pudo concretar nada, además otras mostraron cierta desconfianza por el tema y la posibilidad del rechazo por parte de los padres o tutores de los estudiantes. También es importante mencionar que el instrumento utilizado no cuenta con alguna medida para detectar si el participante miente al responder. Además, los antecedentes sobre el tema principal eran en su mayoría de alcance correlacional y no contenían los datos necesarios para una discusión más amplia.

En cuanto a las implicancias, los resultados conseguidos en esta investigación y en los encontrados en otras similares se puede señalar que existen casos donde la problemática estudiada está en niveles severos y preocupantes, no se puede afirmar que estos números subirán en un par de años, pero si el hecho de que ya están presentes en la actualidad. Al tener casos existentes sobre ello se pueden tomar medidas preventivas para evitar que estos números aumenten exponencialmente. Para esta investigación se utilizaron algunas teorías que no se encuentran en otras investigaciones, por lo que esto ayudará a futuros investigadores de este tema a tener una visión más amplia y clara. A su vez, la información descubierta ayudara a entender las posibles causas y reconocer cuando se requiere tomar acciones. Al mismo tiempo, los datos descritos detallan con mucha precisión determinados datos que podrán ser utilizados en otros estudios. Para futuras investigaciones que se centren en el estudio de una sola variable y sea de alcance descriptiva, se recomienda que también consideren otras variables, no con el

fin de correlacionar sino para darle profundidad; el uso de videojuegos y tipos de videojuegos son recomendables.

Respecto al objetivo general, se concluye que solo un mínimo porcentaje de los participantes presentará severas dificultades para detener o controlar su necesidad de jugar videojuegos pese a las consecuencias en su persona o de su entorno.

Al mismo tiempo, respondiendo a los objetivos específicos, una décima parte de los participantes presentarán un gran malestar emocional al ser interrumpidos o al detenerse el uso de los videojuegos. Además, se infiere que solo una baja cantidad de estudiantes ha aumentado significativamente su uso de los videojuegos desde que empezó al punto de abandonar otras actividades sociales. Asimismo, se intuye que solo un pequeño porcentaje tienden a molestarse cuando se les comenta sobre su problema con los videojuegos y son fácilmente irritables. Como también se entiende que la mayoría de los participantes prefiere sus propias actividades y solo una cifra insignificante siente la necesidad de hacer uso de los videojuegos aun al estar realizando otras actividades.

Como otro dato, se puede concluir que la predisposición a la variable estudiada por parte de los hombres es muy superior a la de las mujeres. Acerca del sexto objetivo específico, se deduce que la mayor parte de los que presentan severos problemas para abandonar las actividades relacionadas a los videojuegos suelen encontrarse en el grado más alto.

Referencias

- Alave, S. y Pampa S. (2018). *Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este*. *Revista Muro de la Investigación*, 3(2). Recuperado de <https://doi.org/10.17162/rmi.v3i2.1162>
- American Psychiatric Association (2023). *Juegos de internet*. <https://www.psychiatry.org/patients-families/internet-gaming>
- Anguita, J. C., Labrador, J. R. & Campos, J. D. (2003). *La encuesta como técnica de investigación. Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos (I)*. *Atención primaria*, 31(8), 527-538. Recuperado de <http://www.unidaddocentemfyclaspalmas.org.es/resources/9+Aten+Primaria+2003.+La+Encuesta+I.+Cuestionario+y+Estadistica.pdf>
- Apaza, A., Zaida, J., & Bedregalcallata, Y. (2014). *Uso de videojuegos relacionado a las habilidades sociales en adolescentes de la IE Peruano del Milenio Almirante Miguel Grau-Cayma*. Recuperado de <https://repositorio.unsa.edu.pe/items/b202b82b-5a06-43dd-b3e7-32d6fad8aa60>
- Araoz, E. G. E., Peralta, J. N. P., Giersch, L. V., Valverde, Y. P., Herrera, R. Q., Latorre, M. F. & Ramos, N. A. G. (2022). Dependencia a los videojuegos en estudiantes de educación secundaria de la Amazonía peruana. *AVFT–Archivos Venezolanos de Farmacología y Terapéutica*, 41(4). Recuperado de http://saber.ucv.ve/ojs/index.php/rev_aavft/article/view/25987

- Arias, J., Villasís-Keever, M., & Miranda, M. (2016). El protocolo de investigación III: la población de estudio. *Revista Alergia México*, vol. 63, núm. 2. *Colegio Mexicano de Inmunología Clínica y Alergia, AC Ciudad de México. pdf*, 201-206. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/4867/486755023011>
- Babativa Novoa, C. A. (2017). *Investigación cuantitativa*. Fundación Universitaria del Área Andina. 2017. Colombia. Recuperado de <https://digitk.areandina.edu.co/server/api/core/bitstreams/30b26254-a8d2-4cd6-b44f-e107d90d3e6f/content>
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Reino Unido: Prentice Hall. Recuperado de https://www.google.com.pe/books/edition/Social_Learning_Theory/YXruAAAAMAAJ?hl=es-419&gbpv=0&bsq=Social%20Learning%20Theory
- Bolivar Castañeda, M. D., & Velásquez García, Y. A. (2022). *Dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa, Ica 2021*. Recuperado de <https://hdl.handle.net/20.500.14441/1691>
- Centro de psicología de Bilbao (s.f.). *Adicción a los videojuegos*. Recuperado de <http://www.centropsicologia.com/es/adiccion-videojuegos.html>
- Chiluisa Flores, E. G. (2022). *Dependencia a los videojuegos y su relación con el estrés académico en adolescentes* (Bachelor's thesis, Universidad Técnica de Ambato/Facultad de Ciencias de la Salud/Carrera de Psicología Clínica). Recuperado de <https://repositorio.uta.edu.ec/items/8b1153b2-9905-4ef2-8496-80d88e120819>

- Chóliz, M., & Marco, C. (2011). Patrón de uso y dependencia a videojuegos en infancia y adolescencia. TT - Pattern of use and dependence on video games in infancy and adolescence. *Anales de Psicología*, 27(2), 418–426. Recuperado de <https://revistas.um.es/analesps/article/view/123051>
- Chóliz, M., & Marco, C. (2013). Tratamiento cognitivo-conductual en un caso de adicción a Internet y videojuegos. *International journal of psychology and psychological therapy*, 13(3), 125-141. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/560/56028282009.pdf>
- Colegio de Psicólogos del Perú. (2017). *Código de Ética y Deontología*. Recuperado de <https://www.cpsp.pe/codigo-de-etica-y-deontologia>
- Condor, F. (2019). *Dependencia a los videojuegos y agresividad en escolares de 3ro a 5to de secundaria de dos colegios nacionales del distrito de Comas 2019*. Recuperado de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/37373>
- Echeburúa, E., y Corral, P. (2010). Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto. *Adicciones*, 22(2), 91-95. Recuperado de <https://doi.org/10.20882/adicciones.196>
- Fernández-Castillo, E., Concepción Martínez, A. ., & Herrera Jiménez, L. F. (2022). Uso de los videojuegos y su relación con factores protectores de la salud mental en adolescentes cubanos. *INFORMACION PSICOLOGICA*, (123), 55–65. <https://doi.org/10.14635/IPSIC.1927>
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2020). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*.

López, J., y Fernández, J. (2010). *Adicciones conductuales: Características y vías de intervención. Formación Continua a Distancia (2a Edición)*. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/242573131_ADICCIONES_SIN_DROGAS_CARACTERISTICAS_Y_VIAS_DE_INTERVENCION

Marengo, L., Núñez, L. H., Coutinho, T. V., Leite, G. R., & Rivero, T. S. (2015). Gamer o adicto? Revisión narrativa de los aspectos psicológicos de la adicción a los videojuegos. *Neuropsicología Latinoamericana*, 7(3). Recuperado de https://neuropsicolatina.org/index.php/Neuropsicologia_Latinoamericana/article/view/266

Ministerio de Salud. (2021). La pandemia COVID-19 ha incrementado la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes. Recuperado de <https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/348005-minsa-la-pandemia-covid-19-ha-incrementado-la-adiccion-a-los-videojuegos-en-ninos-y-adolescentes>

Organización Mundial de la Salud. (2022). Versión 2022 de la CIE-11 Recuperado de <https://www.who.int/news/item/11-02-2022-icd-11-2022-release>

Pérez Martos, K. V., & Prado Espinoza, A. J. (2015). Uso de videojuegos y conductas agresivas en escolares del Colegio Santa María, sector Jerusalén, Distrito la Esperanza, Trujillo, 2014. Recuperado de <https://repositorio.upao.edu.pe/handle/20.500.12759/1673>

Relat, J. M. (2010). Introducción a la investigación básica. *Centro de investigación biometrica*, 221, 227. España. Recuperado de

https://www.researchgate.net/profile/Jordi-Muntane/publication/341343398_Introduccion_a_la_Investigacion_basica/links/5eb9e7d92851c11a8650cf9/Introduccion-a-la-Investigacion-basica.pdf

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

Recuperado de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/11347>

Reyes, L. (2019). *Dependencia a los videojuegos e impulsividad en escolares del 3ro al 5to de secundaria de dos instituciones públicas del distrito de Comas*, 2019.

Recuperado de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/36736>

Rodríguez-Hoyos, C., & Gomes, M. J. (2013). Videojuegos y educación: una visión panorámica de las investigaciones desarrolladas a nivel internacional. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 17(2), 479-494. Recuperado de

<https://www.redalyc.org/pdf/567/56729526027.pdf>

Rodríguez, M., & Mendivelso, F. (2018). Diseño de investigación de corte transversal. *Revista médica sanitas*, 21(3), 141-147. Recuperado de

<https://revistas.unisanitas.edu.co/index.php/RMS/article/view/368>

Rojas, M. (2017). Informe sobre 496 casos de juego patológico presencial y virtual. ¿Los juegos, como el Dota2 o el Warcraft, son adictivos? Miraflores: CEDRO.

Recuperado de <https://elcomercio.pe/lima/dota-2-warcraft-dichos-videojuegos-son-adictivos-420041-noticia/>

- Romero-Martínez, M., Shamah-Levy, T., Cuevas-Nasu, L., Gómez-Humarán, I. M., Gaona-Pineda, E. B., Gómez-Acosta, L. M., ... & Hernández-Ávila, M. (2017). Diseño metodológico de la encuesta nacional de salud y nutrición de medio camino 2016. *Salud pública de México*, 59, 299-305. Recuperado de <https://www.scielosp.org/article/spm/2017.v59n3/299-305/es/>
- Salas, E., Merino, C., Chóliz, M., & Marco, C. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Universitas Psychologica*, 16(4) doi:<https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy16-4.aptd>
- Sánchez-Domínguez, J. P. S., Terrero, J. Y. T., & Arcos, L. D. C. C. (2021). Descripción del uso y dependencia a videojuegos en adolescentes escolarizados de ciudad del Carmen, Campeche. *Health and addictions: salud y drogas*, 21(1), 1-14. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7934990>
- Skinner, B.F. (1938). *The Behavior of Organisms: An Experimental Analysis*. New York: Appleton-Century-Crofts. Recuperado de [https://books.google.es/books?id=S9WNCwAAQBAJ&lpg=PT20&ots=Lnto3nEBA_&dq=Skinner%2C%20B.F.%20\(1938\).%20The%20Behavior%20of%20Organisms%3A%20An%20Experimental%20Analysis.%20New%20York%3A%20Appleton-Century-Crofts.&lr&hl=es&pg=PP1#v=onepage&q&f=false](https://books.google.es/books?id=S9WNCwAAQBAJ&lpg=PT20&ots=Lnto3nEBA_&dq=Skinner%2C%20B.F.%20(1938).%20The%20Behavior%20of%20Organisms%3A%20An%20Experimental%20Analysis.%20New%20York%3A%20Appleton-Century-Crofts.&lr&hl=es&pg=PP1#v=onepage&q&f=false)
- Silva Yarlequé, M. Y. (2022). Dependencia a los videojuegos e impulsividad en adolescentes de un distrito de Lima Norte, 2021. Recuperado de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/83525>

Soto, L. (2012). *Infogame. Clasificación de videojuegos*. Santiago: Universidad de Chile.

Recuperado de <https://www.computerweekly.com/es/definicion/Sistema-operativo>

Stanford University (2008) Video games activate reward regions of brain in men more

than women. Estados Unidos. Recuperado de <https://med.stanford.edu/news/all-news/2008/02/video-games-activate-reward-regions-of-brain-in-men-more-than-women-stanford-study-finds.html>

Toaza Caisaguano , T. D., & Lara-Salazar, M. (2022). Dependencia a los videojuegos y

su relación con las habilidades sociales en adolescentes. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), 10593-10610. Recuperado de https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.4151

Universidad Privada del Norte (UPN, 2014). *Código de Ética para la Investigación*

Científica en UPN. Recuperado de <https://www.upn.edu.pe/sites/default/files/documentos/codigo-de-etica-para-la-investigacion-cientifica-en-upn.pdf>

Vallejos, M., & Capa, W. (2010). Video juegos: adicción y factores predictores. *Avances*

en *Psicología*, 18, 103-110. Recuperado de <https://doi.org/10.33539/avpsicol.2010.n.18.1924>

Anexos

ANEXO N.º 1

Autorización de la institución

“Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional”

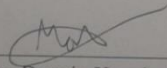
Lima, 26 de octubre del 2022

Director(a)
Institución Educativa Manuel Tobías García Cerrón
Presente

COLEGIO NACIONAL 3071
MESA DE PARTES
F. Exp. 1621 Fecha: 26 / 10 / 22
Hora: 1:25 pm
Realizado

Saludo y agradezco de antemano su atención prestada, me dirijo a usted cordialmente en esta oportunidad solicitando un permiso para aplicar una encuesta a estudiantes de 3ro, 4to y 5to de nivel secundario sobre la dependencia a los videojuegos, el cual es tema central en mi investigación, esta tiene como título “Nivel de dependencia a los videojuegos en los estudiantes de una Institución Educativa del distrito de Puente Piedra Lima, 2022”. Los datos recopilados serán utilizados con fines netamente académicos y se procesaran de forma confidencial.

Sin más que agregar, agradezco su colaboración y contribución al desarrollo científico.


Max Darwin Hernández Fernández
Bachiller de Psicología
Universidad Privada del Norte
Cód. N00091181 / DNI: 77801795

ANEXO N.º 2

Test de dependencia a los videojuegos (TDV)
TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS

Edad:		Distrito:	
Grado:	3ro () 4to () 5to ()	Vive con:	a) Solo con uno de los padres
Género:	Masculino () Femenino ()		b) Con ambos padres
Fecha:	/ /		c) Con otros

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

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

Nº	ÍTEMS	RESPUESTAS				
		0	1	2	3	4
1.	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé.	0	1	2	3	4
2.	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a parientes o amigos.	0	1	2	3	4
3.	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.	0	1	2	3	4
4.	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.	0	1	2	3	4
5.	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos, incluso cuando no estoy jugando con ellos (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.)	0	1	2	3	4
6.	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer.	0	1	2	3	4
7.	Me irrita cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC.	0	1	2	3	4
8.	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé.	0	1	2	3	4
9.	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.	0	1	2	3	4
10.	Estoy obsesionado por subir de nivel, ganar prestigio, etc. En los videojuegos.	0	1	2	3	4
11.	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar.	0	1	2	3	4
12.	Creo que juego demasiado a los videojuegos.	0	1	2	3	4

13.	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio.	0	1	2	3	4
14.	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos.	0	1	2	3	4

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

0	1	2	3	4
Nunca	Rara vez	A veces	Con frecuencia	Muchas veces

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

Del 0 al 100 ¿En qué medida consideras que estas enganchado a los videojuegos?

0%	10%	20%	30%	40%	50%	60%	70%	80%	90%	100%

ANEXO N.º 3

Fórmula del tamaño de la muestra

$$\text{Tamaño de la muestra} = \frac{\frac{z^2 \times p (1 - p)}{e^2}}{1 + \left(\frac{z^2 \times p (1 - p)}{e^2 N} \right)}$$

Tabla 8*Muestra según el grado*

Grado	3ro	4to	5to	Total
Frecuencia	29	29	25	83

ANEXO N.º 5

Tabla 9

Niveles de la variable y sus dimensiones en base a la calificación

Nivel	Dependencia a los videojuegos	Abstinencia	Abuso y tolerancia	Problemas asociados a los videojuegos	Dificultad en el control
Bajo	0-31	0-12	0-5	0-4	0-7
Moderado	32-66	13-26	6-12	5-10	8-15
Alto	67-100	27-40	13-20	11-16	16-24

ANEXO N.º 6

Tabla 10*Matriz de consistencia*

Problema	Objetivos	Variable y dimensiones	Metodología	Población	Muestra
¿Cuáles son los niveles de dependencia a los videojuegos en estudiantes de una Institución Educativa del distrito de Puente Piedra, 2022?	<p>Objetivo General</p> <ul style="list-style-type: none"> - Describir los niveles de dependencia a los videojuegos en estudiantes de una institución educativa del distrito de Puente Piedra, 2022. <p>Objetivos Específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificar los niveles de las dimensiones de la variable (abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad en el control) de los estudiantes de una institución educativa del distrito de Puente Piedra, 2022. - Comparar los niveles de la variable en base al género y al grado de instrucción de los estudiantes de una institución educativa del distrito de Puente Piedra, 2022. 	<p>Variable</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dependencia a los videojuegos <p>Dimensiones</p> <ul style="list-style-type: none"> - Abstinencia - Abuso y tolerancia - Problemas asociados a los videojuegos - Dificultad en el control 	La presente investigación es de tipo básica, de alcance descriptiva-comparativa, su enfoque es cuantitativo, el diseño es no experimental y de corte transversal.	La población de esta investigación la conformaron 154 estudiantes adolescentes de 3ero, 4to y 5to año del nivel secundario.	La muestra la constituyeron 83 estudiantes adolescentes de ambos géneros del nivel secundario (3ro a 5to de secundaria) de entre 14 y 18 años.

ANEXO N.º 7

Tabla 11

Matriz de operacionalización de la variable

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Dependencia a los videojuegos	La dependencia a los videojuegos es el uso excesivo y perjudicial de los videojuegos, donde las diversas áreas del individuo se ven afectadas o reemplazadas por estos y puede existir conciencia del problema, pero la conducta no cesa (Marco y Chóliz, 2011).	Para su medición se utilizó el Test de dependencia a los videojuegos de Marcho y Chóliz (2011), que también fue adaptado en el Perú por Salas y Merino (2017).	Abstinencia	Presencia de malestar emocional cuando se suspende la interacción con los videojuegos.	Ordinal
			Abuso y tolerancia	Aumento gradual o severo del uso de los videojuegos.	
			Problemas asociados a los videojuegos	Presencia de problemas en las diferentes áreas (familiar, social y salud) de la vida de la persona.	
			Dificultad en el control	Reemplazo de otras actividades por jugar videojuegos, y darles prioridad incluso si se encuentra ocupado.	