

# FACULTAD DE CIENCIAS

## DE LA SALUD

**Carrera de Psicología**

### **“IMPULSIVIDAD Y DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS EN UNA MUESTRA DE ADOLESCENTES DE VILLA EL SALVADOR”**

**Tesis para optar el título profesional de:**

Licenciada en Psicología

**Autores:**

Viviana Mishelle Jesusi Salazar

Tania Lisbeth Ventes Villegas

**Asesor:**

Dr. Heber Domingo Seminario Ortiz

ORCID: 0000-0003-2375-0165

Lima – Perú

2025

## JURADO EVALUADOR

Jurado 1 Presidente(a)	<b>ERICA ROJANA GONZALEZ PONCE DE LEON</b>
	Nombre y Apellidos

Jurado 2	<b>LORENA MARIBEL FRIAS SAAVEDRA</b>
	Nombre y Apellidos

Jurado 3	<b>HEBER DOMINGO SEMINARIO ORTIZ</b>
	Nombre y Apellidos

# Informe de Similitud






## 14% Similitud general

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

### Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía

### Fuentes principales

- 14%  Fuentes de Internet
- 6%  Publicaciones
- 10%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

### Marcas de integridad

#### N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

## DEDICATORIA

Dedicó a mi tesis a mis papás por estar apoyándome siempre en el transcurso de mi vida, por animarme a continuar mis estudios a pesar de todas las travesías que eh pasado, y sobre todo en haber creído en mí.

A mi linda hijita, por ser siempre mi motor y motivación de lucha durante esta travesía cargada de múltiples emociones.

Ventes Villegas, Tania Lisbeth

Dedicó este trabajo a mis padres por estar siempre ahí para mí, apoyándome y amándome incondicionalmente, dándome la oportunidad de explorar esta carrera y creyendo en mí.

Agradecida con mis hermanos y mi sobrino, que me motivan a dar lo mejor de mí y me perseveran día a día a lograr todas mis metas.

Jesusi Salazar, Viviana Mishelle

## **AGRADECIMIENTO**

Damos gracias a Dios que nos sigue dando fuerza y salud con el propósito de continuar aprendiendo; a nuestros papás por todo su cariño, comprensión y tolerancia; mi amiga cercana y compañera de tesis por su amistad, paciencia y determinación para completar con éxito este proyecto; gracias a nuestro docente por ayudarnos a resolver todas las dudas que teníamos y por la paciencia, y finalmente a todas las personas que nos apoyaron y disfrutaron cada victoria que hemos tenido y que aún continúan a nuestro lado, gracias.

**Tabla de contenido**

<b>DEDICATORIA</b>	<b>2</b>
<b>AGRADECIMIENTO</b>	<b>3</b>
<b>ÍNDICE DE TABLAS</b>	<b>5</b>
<b>RESUMEN</b>	<b>6</b>
<b>CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN</b>	<b>7</b>
<b>CAPÍTULO II. METODOLOGÍA</b>	<b>23</b>
<b>CAPÍTULO III. RESULTADOS</b>	<b>29</b>
<b>CAPÍTULO IV. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES</b>	<b>37</b>

**ÍNDICE DE TABLAS**

Tabla 1	
Correlación entre la impulsividad y la dependencia a los videojuegos	27
Tabla 2	
Nivel de dependencia a los videojuegos	28
Tabla 3.	
Nivel de impulsividad	29
Tabla 4	
Correlación entre la dependencia a los videojuegos y las dimensiones de impulsividad	30
Tabla 5	
Correlación entre la impulsividad y las dimensiones de dependencia a los videojuegos	31
Tabla 6.	
Características sociodemográficas de adolescentes de Villa el Salvador	59
Tabla 7	
Prueba de normalidad	59

## RESUMEN

El presente estudio tuvo como propósito analizar la relación existente entre la impulsividad y la dependencia a los videojuegos en adolescentes del distrito de Villa El Salvador. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, con un diseño correlacional, no experimental y de tipo transversal. La muestra estuvo conformada por 380 estudiantes del nivel secundario.

Los hallazgos revelaron que un porcentaje considerable de los participantes presentó niveles elevados tanto de dependencia a los videojuegos (58.5%) como de impulsividad (66.8%). El análisis estadístico, mediante el coeficiente Rho de Spearman, indicó una correlación positiva y de magnitud moderada entre ambas variables ( $p=0.000$ ;  $Rho=0.411$ ). Además, se identificaron asociaciones significativas entre la dependencia a los videojuegos y las distintas dimensiones de la impulsividad: motora ( $Rho=0.426$ ), cognitiva ( $Rho=0.413$ ) y no planificada ( $Rho=0.384$ ).

Asimismo, se evidenció que la impulsividad se relaciona significativamente con las dimensiones específicas de la dependencia, tales como la abstinencia ( $Rho=0.397$ ), el abuso y la tolerancia ( $Rho=0.451$ ), los problemas derivados del uso excesivo ( $Rho=0.355$ ) y las dificultades en el control del comportamiento ( $Rho=0.343$ ).

A partir de estos resultados, se concluye que la impulsividad constituye un factor asociado a la dependencia a los videojuegos en adolescentes, por lo que se recomienda implementar intervenciones preventivas y estrategias de regulación emocional orientadas a mitigar esta problemática en contextos educativos y familiares.

**PALABRAS CLAVES:** videojuegos, dependencia, impulso

## CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN

### 1.1 Realidad problemática

En la actualidad, los videojuegos constituyen una de las formas de entretenimiento más utilizadas por adolescentes y jóvenes, convirtiéndose en una práctica cotidiana que influye tanto en los ámbitos recreativos como en los sociales y educativos. Si bien su uso puede generar beneficios en el desarrollo de habilidades cognitivas y en la socialización, un consumo excesivo puede derivar en conductas problemáticas asociadas a la dependencia. En este contexto, resulta fundamental analizar la relación entre la dependencia a los videojuegos y factores psicológicos relevantes, como la impulsividad, ya que esta última se asocia a dificultades en el autocontrol, la toma de decisiones y el manejo de la conducta, aspectos que cobran especial importancia en la etapa adolescente.

La relevancia de este estudio radica en que la adolescencia constituye un periodo crítico de formación de la identidad y de consolidación de hábitos, donde los comportamientos relacionados con el ocio digital pueden repercutir de manera significativa en el bienestar emocional y social de los individuos. A través de este trabajo se pretende generar evidencia empírica que permita comprender mejor el vínculo entre impulsividad y dependencia a los videojuegos, aportando así al campo académico y ofreciendo orientaciones para la intervención en contextos educativos y familiares.

El crecimiento progresivo de las herramientas digitales tiene una influencia marcada en los quehaceres académicos hasta brindar alternativas de diversión (Estrada et al., 2022). Este último ha tenido un gran impacto desde el auge de redes móviles, internet y la reconocida industria de los videojuegos o juegos en línea (European Commission, 2020). Dicha industria ha logrado tener a más de 3 millones de usuarios activos anualmente alrededor del mundo, que en

su mayoría son adolescentes (FAD Juventud, 2023). Debido a que durante la etapa adolescente se produce un desarrollo exponencial y con mayor relevancia del entorno social (Rodríguez y García, 2021). Obteniendo así, un incremento del uso de videojuegos como medio de ocio o de interacción social entre adolescentes en diversas partes del mundo (Pérez, 2021).

La interacción con los videojuegos en adolescentes es cada vez mayor por la accesibilidad a dispositivos tecnológicos, lo cual se ha incrementado posterior a la pandemia COVID-19 [Minsa, 2021). Generando una serie de efectos en los individuos, el cual dependerá del repertorio cognitivo, motivaciones y tipo de videojuego que la persona elija (Chaarani et al., 2022). Entre los efectos más relevantes en el desarrollo del adolescente, se encuentra la mejora para decidir con la interacción de los videojuegos o reconocido también como mundo gamer, dicha mejora puede reflejarse en las conductas del adolescente en el mundo real (Moscardi, 2020).

Otros efectos positivos que se obtenga por el empleo adecuado que ofrecen los videojuegos puede ser útil para fomentar la imaginación y la creatividad, mejora en la atención y agudeza visual, a causa de la vivencia con los gráficos, efectos visuales y objetivos del tipo de videojuego (López-Gómez, et al., 2022). Asimismo, el impacto en los procesos de aprendizaje se ha incrementado por ser considerado una herramienta entretenida y atractiva para los niños y adolescentes, entre los usos más frecuentes es el de aprender idiomas (Méndez y Morales, 2022), desarrollo del pensamiento lógico y resolución de problema utilizado en matemáticas (Silva et al., 2024), análisis enfocado en literatura (Gutiérrez, 2020), y memoria de trabajo que puede ser utilizado en diversas actividades (López et al., 2022). Permitiendo una mejora o estabilidad académica, pero dependerá del periodo de horas de juego y prioridades identificadas en el adolescente en etapa escolar (Guarnizo et al, 2024).

Por otro lado, el uso no responsable de las actividades “gamers” en los jóvenes puede

conllevar a efectos negativos en el propio individuo (Méndez et al., 2023), ya que en esta etapa se presenta mayor impulsividad y búsqueda de sensaciones en comparación de jóvenes y adultos (Brenlla y Germano, 2023) y que los predispone a evidenciar sintomatología compatible con trastorno psicológico (OMS, 2022).

Alrededor del mundo, la población adolescente ha llegado a una media de 77% de acceso a videojuegos, siendo mayor en varones (84.5%), que en mujeres (69.7%) (Fundación La Caixa, 2021; FAD Juventud, 2023). En Europa, el 91.3% de los adolescentes se consideran altamente activos en el mundo de videojuegos, evidenciándose un comportamiento abusivo o compulsivo para los videojuegos que oscilan entre 14.5% a 20.5% en adolescentes de 12 a 18 años (Ramos, 2023).

Asimismo, la presencia de esta dependencia en usuarios de videojuegos en países asiáticos de videojuegos llega hasta el 50% de dicha población (Deutsche Well, 2022).

Existiendo una pequeña separación entre el disfrute de videojuegos como pasatiempo a dependencia de videojuegos (FAD Juventud, 2023). Entendiéndose, a la dependencia a los videojuegos como uso indiscriminado en compulsión, que provoca una pérdida de autonomía, organización, entre otros, perjudicando la vida cotidiana de quien lo padece (Toaza y Lara-Salazar, 2022). Considerándose así, en la actualidad como un trastorno por conducta adictiva siendo incluida en el DSM V y CIE 11 (OMS, 2022b).

La búsqueda de experiencias nuevas que en diversas situaciones puedan traspasar los límites propios que conlleva a una mayor independencia en los adolescentes (Silva, 2022), pero también incrementa el riesgo de exponerse a situaciones que dificulten el autocontrol a nivel emocional y de comportamiento, asociados a conductas impulsivas [Unicef], 2023; Quintero et al., 2020). Evidenciándose del 48% de los jóvenes que presentan conductas impulsivas asumen situaciones de riesgo, por la constante necesidad de nuevas experiencias (Flores et al., 2022).

Considerándose así a la actitud de compulsión como un factor predictor del comportamiento de riesgo entre ellos, el comportamiento compulsivo o adictivo desde el consumo de sustancias psicoactivas (Rivarola et al., 2022), hasta conductual (Pedrero-Pérez et al., 2021). Dichas alteraciones deben ser atendidas durante la adolescencia o inicio de la etapa adulta, puesto que, si permanecen en la adultez generará mayores afecciones en su salud mental, limitando las probabilidades de un bienestar psicológico integral (OMS, 2024).

En síntesis, la dependencia a los videojuegos e impulsividad presentan similares características asociado a los indicadores que lo causan en los adolescentes. Aunque es relevante considerar aquellos factores vinculados indirectamente que podrían considerarse como protectores o de riesgo a fin de prevenir un trastorno psicológico y/o psiquiátrico en la persona.

Por otro lado, como parte del presente estudio se revisaron investigaciones, en primer lugar, a nivel nacional como la realizada por Castillo y Carranza (2024) determinaron una relación trascendental ( $\rho=.14$ ,  $p<.05$ ) en 380 estudiantes (12 – 17 años, 1ero – 5to secundaria) en SMP. De igual manera hubo relaciones de significancia entre la primera variable y la segunda variable.

Así mismo, Álvarez y Arias (2022) evidenciaron una correlación ( $\rho=.15$ ,  $p<.05$ ) en 657 estudiantes (55.71% varones, 12 – 19 años, 1ero – 5to secundaria) del San Juan de Lurigancho. También, se identificó una Se evidenció una correlación significativa desde el punto de vista estadístico y de intensidad moderada entre la dimensión motora de la variable inicial y las distintas facetas de la variable dependiente.

Ayala (2021) reportó una correlación significativa ( $\rho = .14$ ,  $p < .01$ ) en un estudio aplicado a 104 grupo de alumnos de los dos primeros años de secundaria en una escuela pública localizada en Pachacámac, con una mayoría de participantes varones (56.3%). Además, se

encontraron asociaciones de baja intensidad entre la primera variable y algunas dimensiones específicas relacionadas con la segunda variable, tales como la privación, el consumo excesivo y la adaptación progresiva.

De igual modo, García y Sialer (2021) encontraron una correlación de gran intensidad ( $\rho=.53$ ,  $p<.001$ ) en 280 estudiantes (1ero – 3ero secundaria) pertenecientes a un par de centros educativos de gestión privada de Los Olivos. Las dimensiones cada constructo presentaron relaciones de efecto moderado ( $\rho>.30$ ) y grande ( $\rho>.50$ ) respecto a las dimensiones del otro. Además, se observó altos niveles de impulsividad (67.9%) y DV (70.4%).

Para Diaz (2021) encontró una correlación significativa ( $\rho=.21$ ,  $p<.001$ ) en 300 adolescentes (57.67% varones, 14 – 18 años) de Lima Metropolitana. La impulsividad presentó relaciones de efecto pequeño con las dimensiones de la DV; por otro lado, las dimensiones de la impulsividad tuvieron relaciones de efecto moderado con la VD.

A nivel internacional se cuenta con antecedentes que comparten el mismo objetivo general que el presente estudio. Se extiende como aclaración que, en el idioma inglés, para abordar conceptos de la cultura gamer/videojueguil (o en relación con el uso de los videojuegos) se suelen emplear términos que delimitan fenómenos con los que el lector puede no encontrarse familiarizado. En esta sección son: IGD = internet gaming disorder (desorden en el uso de videojuegos de internet o en red), F/TPS = first/third person shooter (videojuegos de disparos en primera o tercera persona).

Para Ortiz y Velastegui (2024) encontraron un resultado significativo e inverso ( $\rho=-.11$ ,  $p<.05$ ) en 403 estudiantes (57.07% mujeres, 14 – 18 años, 68.7% urbano) del distrito de Baños de Agua Santa – Ecuador. Se observó, además, indicadores altos de DV (46.7%). Por otro lado, se halló prevalencia de la impulsividad motora ( $M=28.6$ ,  $DE=4.08$ ).

Del mismo modo, Mun (2023)Se identificó un vínculo de intensidad moderada entre

la impulsividad y el uso problemático de videojuegos F/TPS ( $r=.48$ ,  $p<.001$ ) en una muestra de 36228 participantes (54.5% varones, 4to – 12vo grado, edad de referencia en función de la cultura: 9 – 18 años) de 480 escuelas correspondientes a 17 provincias de Korea del Sur.

En esa misma línea, Yu et al. (2021) Identificó una asociación positiva de baja magnitud ( $\rho = .30$ ,  $p < .001$ ) entre los niveles de impulsividad y la presencia de IGD, respecto a una muestra de 3081 estudiantes de secundaria (63.5% Chengdu, 50.3% varones, 7mo – 9no grado, 64.2% 7mo grado) de 7 escuelas de las ciudades de Guangzhou (Cantón) y Chengdu – China. Además, se observó una prevalencia de vida de IGD (13.6%) en la muestra analizada.

Según el análisis efectuado por Fumero et al. (2020) determinaron relaciones de efecto pequeño entre a la impulsividad motora ( $r=.15$ ) y atencional ( $r=.25$ ) respecto a los indicadores de IGD en un grupo integrado por 946 alumnos que cursan la educación secundaria (51.5% varones, 11 – 18 años, Medad = 14 años, 61.1% escuela pública) de Gran Canaria – España. También, aquellos que presentaron IGD severo presentaron mayor impulsividad atencional que aquellos que tuvieron indicadores moderados o que carecían de dichos síntomas ( $F=14.45$ ,  $p<.01$ ).

Así mismo, Xiang et al. (2020) encontraron que la variable de impulsividad fue estadísticamente mayor ( $t=6.65$ ,  $p<.001$ ) en un grupo de adolescentes y adultos (57.6% varones, 12 – 26 años, 47.9% escolares) con IGD ( $n=157$ ,  $M=71.7$ ,  $DE=9.41$ ) respecto a otro que no lo tenían ( $n=1368$ ,  $M=64.1$ ,  $DE=10.45$ ). A partir de ello, se estableció que la impulsividad se relacionó con la presencia/ausencia de un IGD (10.3% del total, 91 adolescentes). La muestra ( $n=1525$ ) fue obtenida de instituciones de educación básica y superior de China.

Por otra parte, se revisan las teorías que brindan sustento a las variables de la presente investigación.

Como primera variable definimos a la impulsividad, para Dickman (1990) que está definida como una tendencia de las personas para responder de forma rápida cuando se comparan a otros individuos con habilidades que pueden tener similitud.

La impulsividad se vincula con la personalidad y otros patrones de la psique que están adaptados al entorno donde se desenvuelve un individuo, dado que si este presentara algún desequilibrio tendrá una predisposición a dejarse llevar por este impulso (Socastro-Gómez y Jiménez-Perianes, 2019).

Asimismo, otras variables que pueden incidir e incrementar el riesgo de desarrollar la impulsividad son las inseguridades propias, indiferencia, permisividad baja autoestima y malas relaciones sociales familiares (Estévez et al., 2021).

En esa misma línea, de las teorías que asocian con la impulsividad podemos mencionar a Eysench (1959), distinguiendo a la personalidad en tres estilos. La extroversión, se produce en personas con alta capacidad de sociabilidad, con actitud positiva, asertiva, dominantes y con tendencias a buscar emociones nuevas (Eynsenck, 1978

Por otro lado, la teoría de la impulsividad de Barrat de 1959 se desarrolló determinar la relación entre los estados ansiosos, los rasgos impulsivos y las competencias motoras. En estos términos, se describe la impulsividad como una característica inherente a cada persona que tiende a actuar sin reflexionar.

#### Componentes de la impulsividad

Para Barratt (1959) y Barratt et al. (1999), la impulsividad se encuentra formada por tres factores o componentes que predispone a la persona a actuar con impulsividad que puede conllevar a tener un comportamiento impulsivo.

Impulsividad motora, actuar bajo emociones espontaneas con desinhibición, y sin previo proceso de pensamiento.

Impulsividad cognitiva, complicaciones para ejercer control ante las distorsiones del pensamiento y el debilitamiento de la atención prolongada. Así como, una toma de decisiones rápida sin previo análisis de consecuencias de las acciones.

En cuanto a la impulsividad no planificada, se hace mención a una evaluación superficial con base en los contenidos a disposición y los elementos ambientales, que lleva a actuar de forma rápida y sin planificación, respondiendo principalmente a las emociones del momento y sin una estrategia clara.

#### Causas y consecuencias de la impulsividad

Aunque la impulsividad suele entenderse como un rasgo innato, también puede desarrollarse a través del aprendizaje por observación. Una de las explicaciones plantea que esta conducta puede adquirirse desde la infancia, al reproducir comportamientos observados en el entorno familiar, especialmente como respuesta a experiencias negativas o situaciones de malestar vividas por otros miembros del hogar (Miller, 1941).

Así mismo, tiene como factor órgano biológico en la liberación de hormonas y los neurotransmisores que predisponen a la persona a desarrollar actos impulsivos, debido a que tienen reacciones rápidas de tipo motriz y cognitiva (Banús- Llord, 2011).

En el caso de los adolescentes, la impulsividad se encuentra vinculada con factores psicosociales, entorno y otro factor son las relaciones sociales familiares (Cordero, 2020).

La impulsividad también presenta consecuencias en la cognición y el aspecto conductual, como el comportamiento suicida, desde la misma ideación hasta la consumación (Núñez et al., 2024).

La variable complementaria analizada, la DV, se entiende como una conducta caracterizada por el uso excesivo de estos, que interfiere negativamente en la rutina diaria del individuo. Según Griffiths (1996), este comportamiento suele originarse a partir de una

exposición constante a tecnologías digitales y al acceso frecuente a internet, los cuales actúan como fuentes de entretenimiento y satisfacción inmediata.

También, como el uso excesivo de medios tecnológicos para videojuegos presentando una necesidad constante para el incremento de horas de juego y/o dificultad para detener la actividad de juego, lo que genera una emoción negativa en la persona (Chóliz y Marco, 2011).

Grupo de conductas con efectos dañinos en la vida de la persona originando un patrón de comportamiento excesivo donde no se puede mantener el control de la propia conducta e iniciando conductas obsesivas y disruptivas (Valleur y Matysiak, 2005).

Se debe tener en cuenta que este constructo psicológico no presenta definiciones concretas por su escasa presencia en la literatura científica por ser una problemática reconocida en tiempos actuales. Asimismo, al encontrarse asociado a comportamientos adictivos se encuentra ligada a un conjunto de patrones o criterios diagnósticos establecidos por entidades o autores (Estallo, 2009). Principalmente por un comportamiento que causa disfuncionalidad en diferentes circunstancias de la vida de la persona (Velazco y Carrera, 2017).

Por lo que su incorporación en el DSM –V como trastornos por juegos de internet, permite una mayor identificación de este comportamiento (Carbonell, 2020). Sin embargo, en el DSM-V, se inició con el reconocimiento de esta alteración que algunos autores también lo denominan como adictivo, que no se da como una necesidad bioquímica o biológica, pero si por una necesidad psicológica, con base en las motivaciones que conllevan la realización de la conducta, y afectiva asociada por la carga emocional provocado durante el proceso de jugar alguna o varias categorías de videojuego según preferencia (Chóliz y Marco, 2011). De este modo, la práctica incontrolada de videojuegos puede enmarcarse dentro de las adicciones basadas en conductas, debido a que se establece una conexión disfuncional entre la persona y la actividad de jugar. Esta relación puede ser negativos tanto a nivel psicológico como físico,

asociados a la activación hormonal que ocurre durante estados emocionales como el placer, el estrés o la ansiedad (Salas-Blas et al., 2017).

Dentro de las perspectivas que analizan el fenómeno de la adicción a los videojuegos, se puede considerar el modelo de condicionamiento operante propuesto por Skinner. donde se describen a los factores reforzadores, a través del uso de estímulos punitivos, se busca modificar la frecuencia de aparición de determinadas acciones. Además pretende alcanzar el objetivo de comprender tras alcanzar la consecuencia buscada, la conducta se ve reforzada; esta teoría resulta clave para analizar y manejar la dependencia a los videojuegos (Iversen, 1992.)

Así mismo, Bandura plantea en su Teoría del Aprendizaje Social que el comportamiento humano puede desarrollarse a través de la observación de modelos y de las consecuencias derivadas de sus actos., sean estas favorables o desfavorables. Aplicado al ámbito a los videojuegos, esto sugiere que la tendencia a jugar puede intensificarse al observar a otros jugadores, especialmente cuando estas conductas son reforzadas por recompensas como logros dentro del juego o reconocimiento en el entorno social (Rumjaun y Narud, 2025).

De acuerdo con el análisis realizado por Chóliz y Marco en 2011, los videojuegos pueden generar una forma de adicción conductual puede estar explicada en relación con el entorno de los consumidores, donde ellos pueden manifestar un control, acceso a contenido que les resulta atractivo, interacción con otras personas en el mundo “gamer” y retos compartidos. Todos estos procesos, tiene un refuerzo sobre la tendencia hacia esta adicción, incrementado las horas de juego entre otros aspectos que influencia al individuo.

#### Factores implicados en la dependencia hacia los videojuegos

Según los parámetros definidos de esta patología descritas en el DSM-IV y DSM- IV. Investigaciones previas, como las desarrolladas por Salas-Blas et al. (2017) y anteriormente

por Chóliz y Marco (2011), señalan que la dependencia a los videojuegos cuenta con cuatro factores o criterios que deben encontrarse presentes para referirnos al uso excesivo o compulsivo de videojuegos como dependencia.

Abstinencia, conformado por una serie de sintomatología que denote malestar emocional al momento de interrumpir el juego o mantiene un tiempo sin acceder al juego.

Abuso y tolerancia, incremento de horas de juego y de categorías de juego en la búsqueda de sentir mayor satisfacción.

Dificultad en el control, caracterizado por dificultades presentes cuando se deja de jugar de forma consciente u obligada, se presenta un incremento del deseo de jugar, conllevando en ocasiones a conductas disruptivas hacia los demás o si mismos con la finalidad de jugar nuevamente.

Diversas investigaciones advierten que los videojuegos, cuando se consumen de forma desmedida, pueden generar consecuencias en la dinámica familiar, las relaciones interpersonales y el desarrollo académico por la cantidad de tiempo invertido en el juego, como también la constante necesidad de volver a jugar, lo que dificulta a la persona poder mantener actividades cotidianas con normalidad.

#### Tipos de videojuegos

El crecimiento de la industria de los videojuegos no se ha detenido, debido a que cada actualización se encuentra llena de atractivos en sus sistemas tecnológicos y multimedias, así como, en su categoría de juego. Es así que, para Labrador et al. (2010), existen 8 categorías o tipos de videojuegos; (a) juegos de estrategia, misiones a realizar usando un repertorio de habilidades personales, (b) juegos de acción, diversidad de elementos y ambientes dentro del juego que permita el jugador logre puntajes por misiones o acciones específicas, (c) juego de carreras, ambientes que simulan pistas de carreras, permite al jugador elegir vehículos y sus

características según preferencia, (d) juegos de simulación, se elige personajes para la creación de una propia historia, (e) juegos de aventura, se adopta un rol o personaje en la historia del juego, (f) juegos de ritmo y baile, mundo interactivo con diseños musicales y artísticos, (g) juegos de deporte, cuenta con una base de deportes reales, y (h) juegos educativos, con contenidos educativos a fin que el jugador aprenda según edad e interés educativo.

#### Motivaciones para el uso de videojuego

Aunque los videojuegos se encuentran presentes y accesibles a las personas desde la publicidad hasta el mismo uso en los diversos aparatos tecnológicos, no todos lo usan como medio principal de entretenimiento, por lo que es relevante conocer las motivaciones principales para jugar. Para los niños y adolescentes es un medio de interacción social que brinda satisfacción y gratificación, mediante premios virtuales o accesorios para sus avatares hasta recompensas económicas en el mundo real, por lo que buscarán pasar más horas de juego (See-Hon et al., 2016). Además, la calidad de vínculo social y amical que pueda darse con personas conocidas en el mundo real o virtual es mayor, puesto que, la interacción se da mediante juegos que requieren confianza y fidelidad en el equipo y en el compañero (González-Vásquez y Igartua, 2018).

La necesidad de descubrir situaciones nuevas se encuentra innato en los adolescentes, por lo que el enganche a este mundo interactivo y multimedia puede basarse en la búsqueda de confort y estabilidad emocional vinculado directamente a un contexto familiar disfuncional o rasgos de la personalidad propios del adolescente, estos puede predisponerlos a generar dependencia, porque consideran que el vacío emocional que requieren puede cubrirse con emociones generadas por los videojuegos, aunque estas puedan ser momentáneas, por tanto, se convertirá en una actividad que se requiera ejecutar con mayor frecuencia e intensidad (Chóliz y Villanueva, 2009; Griffiths, 2005).

### Efectos de los videojuegos

El entretenimiento digital, especialmente los videojuegos, se ha integrado profundamente en la rutina de los menores, dando lugar a diversos efectos en su comportamiento y relaciones, mantengan pensamientos y acciones vinculadas al juego buscando oportunidades en la vida cotidiana para incrementar las horas de uso, sin tener en cuenta el incumplimiento de actividades académicas o familiares diarias (Arias et al., 2012). Adicionalmente, se ha evidenciado efectos negativos del incremento de las horas de juego, causando una serie de conductas que no tiene precedente en el individuo que en términos actuales cumplen con dependencia o adicción, por lo que el comportamiento de desear jugar videojuegos genera emociones y sentimientos en quienes lo padecen (Chóliz y Villanueva, 2009; Echeburúa et al., 2009).

Puede iniciarse con pequeños episodios de estrés y ansiedad por no poder jugar, posteriormente, puede presentar una menor motivación para realizar las actividades que antes de dicho comportamiento eran placenteras, hasta evidenciarse una menor autoeficacia (Griffiths, 2005). Es así que los jugadores compulsivos pueden desarrollar una predisposición a exponerse a situaciones de riesgo en su búsqueda de sentir emociones similares a las que el juego les genera o por lo contrario considerar que los videojuegos es una opción aceptable para cubrir emociones carentes en sí mismos (Condori y Mamani, 2016).

el estudio cobra importancia porque responde a una problemática cada vez más presente en la vida de los adolescentes: el uso excesivo de videojuegos. Identificar la manera en que la impulsividad se relaciona con la dependencia a los videojuegos permite generar información útil para diseñar programas de prevención, intervención psicoeducativa y estrategias de acompañamiento familiar que promuevan un uso saludable de las tecnologías de entretenimiento. De esta manera, se busca contribuir no solo al bienestar individual de los

adolescentes, sino también a la construcción de entornos escolares y familiares más equilibrados.

Considerando otro aspecto, este estudio a nivel práctico, con base en los datos obtenidos se identificará estudiantes adolescentes que presenten dificultades en el autocontrol comportamental y emocional, déficit en establecer límites propios, predisposición a situaciones de riesgo, relaciones interpersonales deficiente y escaso control parental para el tiempo de juego, pretendiendo así contar con información relevante para una implementación de programas que faciliten herramientas y técnicas para una adecuada promoción de las relaciones interpersonales en ámbitos educativos, familiares y sociales. Adicionalmente, se aportará a la prevención de posibles afectaciones en el estado emocional de los adolescentes y, al mismo tiempo, facilitará la adecuada detección de casos que requieran ser derivados oportunamente a servicios de salud especializados.

Este estudio se apoya en antecedentes teóricos que permiten comprender su importancia, ya que pretende ofrecer contenido actualizado a partir del análisis de fuentes científicas, como libros, artículos académicos y bases de datos especializadas, considerándose como un antecedente para investigaciones posteriores, debido a que, a nivel nacional se evidencia una escasez de estudios vinculados al patrón de uso excesivo de videojuegos y conductas impulsivas en población juvenil

## **1.2 Problema de investigación**

Respecto a lo expuesto, se formuló el siguiente problema de investigación: ¿Cuál es la relación entre la impulsividad y la dependencia a los videojuegos en la muestra de adolescentes de Villa El Salvador?

*Como problemas específicos:*

¿Cuál es el nivel de impulsividad en la muestra de adolescentes de Villa El Salvador?,  
2) ¿Cuál es el nivel de dependencia a los videojuegos en la muestra de adolescentes de Villa El Salvador?, 3) Cual es la relación entre la impulsividad y las dimensiones de los videojuegos en la muestra de adolescentes de Villa El Salvador? 4) ¿Cuál es la relación entre la dependencia a los videojuegos y las dimensiones de la impulsividad en la muestra de adolescentes de Villa El Salvador?

### **1.3 Objetivos**

Como objetivo principal se planteó Determinar la relación entre la impulsividad y la dependencia a los videojuegos en la muestra de adolescentes de Villa El Salvador y como objetivos específicos

Identificar el nivel de impulsividad en la muestra de adolescentes de Villa El Salvador.

Identificar el nivel de dependencia a los videojuegos en la muestra de adolescentes de Villa El Salvador.

Establecer la relación entre la impulsividad y las dimensiones de la dependencia de los videojuegos en la muestra de adolescentes de Villa El Salvador.

Establecer la relación entre la dependencia a los videojuegos y las dimensiones de la impulsividad en la muestra de adolescentes de Villa El Salvador

### **1.4 Hipótesis**

La investigación partió del supuesto de que podría existir una conexión significativa entre la impulsividad y la dependencia a los videojuegos en adolescentes pertenecientes a Villa El Salvador. De manera más específica, se consideró que las distintas dimensiones de la impulsividad estarían relacionadas con los niveles de dependencia observados en esta muestra.

## **CAPÍTULO II. METODOLOGÍA**

El presente estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, en tanto permitió recolectar y analizar datos numéricos con el propósito de establecer patrones de comportamiento y relaciones entre variables, garantizando objetividad y rigor en el proceso investigativo (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018). El diseño empleado fue no experimental, debido a que las variables de estudio no fueron manipuladas intencionalmente, sino observadas en su contexto natural, tal como se manifestaron en la población de adolescentes de Villa El Salvador (Arias, 2012). Asimismo, el estudio se caracterizó por ser de corte transversal, ya que la información se recopiló en un único momento temporal, lo cual permitió describir el estado de las variables impulsividad y dependencia a los videojuegos

durante el año 2025, sin establecer un seguimiento longitudinal (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018). En cuanto a su alcance, la investigación se definió como correlacional, puesto que tuvo como finalidad identificar y analizar el grado de relación existente entre ambas variables, sin pretender establecer relaciones de causalidad, sino únicamente determinar la magnitud y dirección de dicha asociación (Arias, 2012).

Asimismo, en la población elegida fueron adolescentes escolarizados entre los 12 – 16 años del cono sur Villa El Salvador – Lima. De acuerdo con el portal Escale (Minedu, 2025), abarcando la dimensión poblacional estudiantil de nivel secundario del distrito de V.E.S, durante el 2024, ascendió a 36608 matriculados (51.02% varones, 62.14% gestión pública). Para la estimación de la muestra se tomó en cuenta la siguiente operación:

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

Donde n representa la cantidad de participantes en la muestra; N indica el total de la población objeto de estudio (36 608 estudiantes); Z corresponde al valor crítico asociado a un nivel de confianza del 95% (1.96); p simboliza la probabilidad de ocurrencia del evento estudiado (0.50); q se refiere a la probabilidad complementaria (0.50), y he denota el margen de error permitido, establecido en 5%. El resultado sugiere que el tamaño de muestra se compondrá de 380 participantes.

Asimismo, se establecieron los parámetros correspondientes a las pautas utilizadas para seleccionar o descartar participantes, con el propósito de la idoneidad de los participantes considerados en la investigación. Las condiciones consideradas para la participación son los estudiantes de nivel secundario matriculados durante el año 2025 cuya edad oscila entre los 12 y 16 años, en la localidad de Villa El Salvador que hayan aceptado participar voluntariamente firmando el consentimiento informado, cuyos apoderados y autoridades hayan autorizado la

participación del estudiante, y que hayan llenado adecuadamente los instrumentos de medición psicológicos. En cuanto a los criterios de exclusión, se consideraron fuera del estudio a aquellos participantes no escolarizados, aquellos que no se encuentren en la edad cronológica establecida, aquellos no autorizados a rendir la evaluación, ni aquellos que no completaron las encuestas u omitieron algunas preguntas del instrumento.

Como instrumentos se emplearon las encuestas para la recolección de información. Estas tienen un propósito “Recolectar respuestas de una muestra de individuos respecto a su propia experiencia o a un asunto determinado” (p.72; Arias, 2012).

La variable relacionada con la impulsividad será medida a través del BIS-11, una escala propuesta originalmente por Barratt en 1959, siendo empleada en esta investigación la versión revisada por Patton et al. (1995). la cual está formada por 30 elementos que integran una dimensión general (o de primer nivel), además de clasificar esos elementos en 3 factores de segundo nivel: cognitivo (8 elementos), motor (11 elementos) y no planificado (11 elementos). Las respuestas se seleccionan de una opción múltiple tipo Likert con 4 alternativas (raramente/nunca, a veces, a menudo, casi siempre/siempre). Para la evaluación se consideraron los siguientes rangos: Bajo de 30 a 59, Medio de 60 a 89 y Alto de 90 a 120.

Patton et al. (1995) analizaron la validez con base en estructura interna del test, usando análisis de los componentes [ACP] fueron extraídos 6 factores que permitieron explicar un 47.4% de la varianza, destacando dimensiones como la atención, el control de impulsos motores, el autocontrol, la complejidad del pensamiento, la perseverancia y la inestabilidad a nivel cognitivo. La correlación de todos los componentes fue significativa ( $p < 0.05$ ), para la confiabilidad se presentó un valor de .83.

La adaptación al Perú fue realizada por Flores (2018), quien hizo su análisis en 460 alumnos de 12 a 17 años, mediante el juicio de expertos con un valor de Aiken  $> .70$ ,

implementaron un análisis factorial confirmatorio, con valores de  $p < 0.05$ , GFI=.88, CFI=.92). La confiabilidad fue realizada mediante la consistencia interna y tuvo un valor de 0.71.

Recientemente, Chumacero y Ríos (2024) diseñaron algunas investigaciones referida a la validez y confiabilidad de los medios de evaluación utilizados, para ello se evaluó a escolares de secundaria (14 – 15 años). El AFC realizado a un modelo de 3 factores compuesto por 29 ítems encontró indicadores que evidencian que el modelo se ajusta a los resultados empíricos (RMSEA=.05, SRMR=.08, CFI=.96, TLI=.92). Por otro lado, las cargas factoriales se encontraron dentro del intervalo [.50, .78] en los ítems respecto de su factor. Adicionalmente, Se aplicó un procedimiento de evaluación basado en la consistencia interna, y los valores obtenidos indican una confiabilidad que se aproxima a los estándares aceptables ( $\alpha > .65$ ).

Por otra parte, la medición de la adicción a los videojuegos, se aplicó el Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV), una herramienta desarrollada en España por Chóliz y Marco en 2011, en la cual se utilizó una adaptación del 2016 . Este instrumento incluye 25 ítems que evalúan un factor global, así como cuatro dimensiones específicas: abstinencia (10 ítems), abuso y tolerancia (5 ítems), consecuencias negativas del uso (4 ítems) y dificultad para controlar el juego (6 ítems). Las respuestas se registran en una escala ordinal de cuatro puntos, donde 0 indica "totalmente en desacuerdo" y 4 "totalmente de acuerdo". La puntuación total se clasifica en tres niveles: baja (0–41), media (42–82) y alta (83–125). El sustento teórico de la prueba se basa en los criterios del DSM-IV sobre la adicción a videojuegos, formulados por Chóliz y Marco (2011). El instrumento fue aplicado a una población de 621 infantes y adolescentes españoles, con un rango etario de 10 a 16 años y una ligera mayoría de participantes varones (52.66 %). El proceso inició con la estructuración de 55 ítems, los cuales se redujeron a 32 luego de un análisis de validación inter-jueces. La factorialidad del

instrumento se llevó a cabo a través de un ACP con rotación oblicua (Promax), el cual redujo la cantidad de ítems a 25, y los agrupó en los 4 factores previamente referidos y los cuales acumularon un total de 54.11% de la varianza explicada: factor 1 (40.43% v.e.), factor 2 (5.49% v.e.), factor 3 (4.19% v.e.) y factor 4 (4.00% v.e.). Los ítems restantes presentaron índices de correlación ítem – test ( $r_{itc}$ ) superiores a 0.50, además, de observarse pesos factoriales ( $\lambda_i$ ) dentro del rango [.624, .774].

Salas et al. (2017), dentro del territorio nacional, exploraron las propiedades factoriales del instrumento en cuestión, empleando una muestra de 467 adolescentes educación básica regular (11 – 18 años, 46.04% 16 años, 56.96% varones, 35.1% 2do de secundaria), provenientes de cinco colegios públicos regulares, localizados en diferentes zonas de Lima Metropolitana. Para ello se realizó un AFC a 3 modelos factoriales: unifactorial, factores relacionados y bifactor. El análisis condujo a considerar los modelos unifactor (RMSEA<.06, SRMR<.08, CFI>.98) y bifactor (RMSEA<.04, SRMR<.07, CFI>.99) como los más relevantes respecto a la muestra observada. No obstante, los autores del estudio (siendo parte del estudio los autores responsables del test original: Chóliz, M. y Marco, C.). concluyeron que el modelo de un solo factor resulta ser el más apropiado para aplicar la prueba.

En cuanto al proceso de recolección de datos se llevó a cabo en coordinación con la institución educativa seleccionada. En primer lugar, se gestionaron los permisos correspondientes ante la dirección del colegio, a fin de garantizar la autorización formal para la aplicación de los instrumentos. Posteriormente, se procedió a informar a los docentes y estudiantes sobre los objetivos del estudio, resaltando el carácter confidencial y voluntario de la participación.

Antes de la aplicación, se solicitó el consentimiento informado de los padres de familia o apoderados, así como el asentimiento de los adolescentes participantes, asegurando que todos

comprendieran los alcances de la investigación y su derecho a retirarse en cualquier momento sin consecuencias negativas.

La aplicación de los instrumentos se realizó de manera presencial y colectiva, en las aulas designadas por la institución, durante horarios previamente coordinados para no interferir con las actividades escolares regulares. Los cuestionarios fueron administrados en un tiempo aproximado de 30 a 40 minutos, bajo la supervisión de la investigadora, quien brindó las orientaciones necesarias y resolvió las dudas de los participantes, procurando mantener un ambiente adecuado para la concentración.

Los datos recolectados fueron revisados y sistematizados a fin de identificar posibles omisiones o inconsistencias en las respuestas. Una vez verificada la calidad de la información, se procedió a la elaboración de la base de datos en el programa estadístico correspondiente para su análisis

Dado que la muestra estudiada superaba los 50 participantes, se utilizó la prueba Kolmogorov-Smirnov con el fin de evaluar la normalidad de las variables antes de proceder con el análisis estadístico. Posteriormente, Con el fin de identificar la relación entre las variables, se recurrió al análisis de correlación mediante el coeficiente de Spearman, respetando los requisitos estadísticos de linealidad y distribución bivariada normal.

Los valores del coeficiente Rho de Spearman permiten interpretar la intensidad de la relación entre dos factores puede medirse con un coeficiente que se sitúa entre -1 y 1, siendo -1 indicativo de una asociación inversa perfecta, es decir, una relación inversamente proporcional y totalmente determinante entre las variables. Cuando el valor se encuentra entre -0.90 y -0.99, la correlación sigue siendo muy alta y negativa, lo que indica una fuerte relación inversa. Si el valor está entre -0.70 y -0.89, se considera que existe una correlación negativa fuerte cuando los valores se sitúan entre -0.70 y -1.00. En cambio, si la relación se encuentra

entre -0.40 y -0.69, se interpreta como una correlación negativa de nivel moderado. Finalmente, una correlación negativa débil corresponde a valores que oscilan entre -0.20 y -0.39, y si el valor está entre -0.01 y -0.19, la relación se considera negativa muy baja.

En términos estadísticos, cuando se observa una relación positiva, un coeficiente Rho entre 0.01 y 0.19 refleja una correlación muy débil. Si el valor se encuentra entre 0.20 y 0.39, se considera una relación débil pero existente. Por otro lado, valores entre 0.40 y 0.69 indican una correlación de intensidad moderada. Si el coeficiente se ubica entre 0.70 y 0.89, la relación es fuerte, y entre 0.90 y 0.99 se habla de una conexión muy fuerte entre las variables. Un valor exacto de 1 representa una correlación perfectamente positiva, lo que significa que ambas variables aumentan de manera paralela. Por el contrario, un valor de 0 señala la ausencia de relación entre los factores evaluados. Este análisis se fundamenta en el coeficiente propuesto por Charles Spearman, quien lo formuló para reforzar su enfoque de la teoría bifactorial de la inteligencia. Esta medida resulta especialmente útil cuando los datos no siguen una distribución normal, permitiendo evaluar tanto la intensidad como la dirección de la relación entre dos variables.

De igual forma, se respetaron principios fundamentales como la humanidad, la equidad, la justicia, la honestidad y la cooperación. La investigación se desarrolló siguiendo las pautas y lineamientos del Código Nacional de Integridad Científica (Consejo Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación – Concytec, 2024), los cuales promueven el respeto por la autonomía de los participantes, la búsqueda del bienestar, el compromiso ético, la equidad, la integridad en la labor científica, el cumplimiento normativo y la adecuada difusión de los resultados. A su vez, el estudio se sustentó en lo estipulado en los capítulos III y VIII del Código de Ética del Psicólogo Peruano (Colegio de Psicólogos del Perú, 2017), que regulan aspectos del proceso investigativo, la salvaguarda del bienestar y los derechos de quienes participan, así

como el manejo responsable de la información obtenida, asegurando el uso apropiado de las herramientas de evaluación y la correcta interpretación de sus resultados.

### CAPÍTULO III. RESULTADOS

**Tabla 1**

*Correlación entre la impulsividad y la dependencia a los videojuegos*

			Impulsividad	Dependencia a los videojuegos
Rho de Spearman	Impulsividad	rho	1,000	.411**
		Sig.	.	.000
		N	386	386
	Dependencia a los videojuegos	rho	.411**	1,000
		Sig.	.000	.
		N	386	386

Tal como se evidencia en la Tabla 1, hay una relación significativa y moderadamente fuerte entre la impulsividad y la dependencia a los videojuegos ( $p=0.000$ ,  $Rho=0.411$ ). Esto sugiere que los individuos con altos niveles de impulsividad presentan una mayor inclinación a desarrollar conductas adictivas en el contexto del uso de videojuegos.

**Tabla 2.**

*Nivel de dependencia a los videojuegos*

Dependencia a los videojuegos	N	(%)
Baja	15	3.9
Regular	145	37.6
Elevada	226	58.5

Total	348	100.0
-------	-----	-------

Fuente: elaboración propia

Se evidencia una inclinación excesiva hacia el uso de videojuegos principalmente elevada (58.5%), seguido de nivel regular (37.6%) y bajo (3.9%)

**Tabla 3.**  
**Nivel de impulsividad**

Impulsividad	N	(%)
Baja	35	9.1
Media	93	24.1
Alta	258	66.8
Total	348	100.0

Fuente: elaboración propia

Se observa un nivel de impulsividad principalmente alto (66.8%), seguido de nivel medio (24.1%) y nivel bajo (9.1%).

**3.2 Estadística inferencial**

En la siguiente fase del análisis, se aplicó la prueba no paramétrica de Kolmogorov-Smirnov para evaluar la normalidad de las variables, justificada por el tamaño muestral superior a 50 observaciones.

**Tabla 4**  
*Correlación entre dependencia a los videojuegos y las dimensiones de impulsividad*

			Motora	Cognitiva	No planificada
Rho de Spearman	Dependencia a los videojuegos	rho	.426**	.411**	.384**
		Sig.	.000	.000	.000
		N	386	386	386

Según los datos presentados en la Tabla 4, se observa una correlación moderadamente fuerte entre la impulsividad en su aspecto motor y el grado de dependencia hacia los videojuegos. (p=0.000, Rho=0.426). Este hallazgo resalta la tendencia de los individuos a actuar rápidamente, la dimensión motora explica la forma como una persona solo realiza la acción, es decir si tiene deseos de jugar lo hará.

De igual forma, se observa una asociación positiva de intensidad moderada, interacción entre el componente cognitivo de la impulsividad y la conducta adictiva hacia los videojuegos (p=0.000, Rho=0.413). En el aspecto cognitivo el individuo no piensa y se pregunta sobre la necesidad de jugar con los videojuegos, simplemente puede tomar la decisión sin medir consecuencias.

Finalmente, el análisis estadístico reveló que existe una correlación significativa, aunque baja, entre la tendencia a actuar sin planificación y la dependencia hacia los videojuegos (p=0.000, Rho=0.384). Los individuos que tiene esta dependencia no planifican su actuar solo lo hacen por el impulso y por la gratificación que se recibe.

**Tabla 5**

*Correlación entre impulsividad y las dimensiones de dependencia a los videojuegos*

Abstinencia	Abuso y tolerancia	Problemas ocasionados por los videojuegos	Dificultad en el control
-------------	--------------------	---	--------------------------

		rho	.397**	.451**	.355**	.343**
Rho de Spearman	Impulsividad	Sig.	.000	.000	.000	.000
		N	386	386	386	386

La Tabla 5 Se identificó una relación positiva, aunque de baja intensidad, entre los niveles de impulsividad y la dimensión relacionada con la abstinencia ( $p=0.000$ ,  $Rho=0.397$ ). Este resultado sugiere que la experiencia de abstinencia podría provocar conductas impulsivas en quienes la presentan.

De manera similar, se identificó una relación positiva de intensidad moderada entre la impulsividad y la dimensión correspondiente al abuso y la tolerancia ( $p=0.000$ ,  $Rho=0.451$ ). Este hallazgo indica que los comportamientos asociados al uso excesivo de videojuegos están vinculados con niveles elevados de impulsividad, lo que favorece el aumento de esta conducta.

Asimismo, Entre los niveles de impulsividad y la dimensión que evalúa las complicaciones derivadas del uso de videojuegos se encontró una correlación positiva de intensidad leve ( $p=0.000$ ,  $Rho=0.355$ ). lo que sugiere que un uso excesivo o descontrolado de estos puede favorecer un aumento en las conductas impulsivas.

Se logró detectar, en la etapa final, una conexión directa, pero con bajo grado de intensidad entre los niveles de impulsividad y la dimensión relacionada con la dificultad para ejercer control. ( $p=0.000$ ,  $Rho=0.343$ ). La dificultad en el control va a ser influenciada por la impulsividad, los individuos que no pueden controlar su accionar reflejan una impulsividad muy elevada.

## CAPÍTULO IV. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

### 4.1 Discusión

Las personas impulsivas generan un efecto de no control sobre sus acciones, en ese sentido analizar la conducta adictiva a los videojuegos, por lo que tiene una gran relevancia

permitiendo establecer asociaciones que permitan comprender su evolución. Este estudio se enfocó en analizar el vínculo entre las dos variables de impulsividad y el uso dependiente a los videojuegos en adolescentes del cono sur - Villa El Salvador. Asimismo, posterior a los análisis se pudo evidenciar un resultado significativo, por ende, se descartó la hipótesis nula, dando respaldo a la hipótesis alternativa planteada por el investigador (H1).

En cuanto al objetivo central del estudio a medida que se incrementan los niveles de impulsividad, también se incrementa, con una intensidad moderada, la propensión a desarrollar dependencia a los videojuegos., en un hallazgo similar Mun (2023) encontró que el uso exacerbado de los videojuegos estuvo asociado a la impulsividad en los jóvenes. En cuanto, a la población masculina se identificó que ellos presentan mayores niveles de impulsividad. Además, Ayala (2021) indico que presentan un vínculo directo y bajo, entre ambas variables, también se identificó un vínculo relevante del sexo femenino y segunda variable de estudio. En esa misma línea Diaz (2021) encontró una relación directa y baja, también estableció que la dependencia obtuvo una puntuación superior en participantes del sexo masculino. Chen et al. (2024), encontraron asociación entre las variables de estudio, sin embargo, identificaron que los videojuegos de estilo más competitivo incrementan el riesgo de desarrollar la dependencia, no solo eso, también fomentan el desarrollo de agresividad. Ante este hallazgo, toma relevancia la teoría del condicionamiento operante de Skinner (Iversen, 1992), en este caso los jóvenes quienes realizan esta práctica con los videojuegos, van a estar influenciados por factores de refuerzo como son las recompensas y castigos dentro del propio mundo virtual, exponiéndolos a una dependencia a largo plazo.

Del mismo modo, se identificó la magnitud de la vinculación con los videojuegos. evidenciados en la presente investigación fue elevado, en un resultado similar. De acuerdo con Mendoza (2023), la adicción a los videojuegos se presentó en un grado medio, con una mayor susceptibilidad observada en la población adolescente. también tienen deficiencias en la

adquisición progresiva en el desarrollo de habilidades interpersonales. Limone et al (2023) los niveles de DV elevada pueden verse exacerbada por patrones psicológicos, sociales y personales. En esa misma línea se encontró un nivel de impulsividad principalmente alto, en un hallazgo similar Ortiz y Velastegui (2023), encontraron una impulsividad elevada sobre todo la del tipo motora. Del mismo modo Carvalho et al. (2023) identificaron que la impulsividad incrementa el comportamiento de riesgo en los jóvenes, sobre todo aquellos relacionados con la práctica adictiva como los videojuegos. Luego del análisis de los resultados la impulsividad que sea observa en los jóvenes puede presentar como una respuesta al entorno social donde se desenvuelve, como refiere la teoría de Dickman (1990) quien establece este comportamiento de los individuos para compararse a sus semejantes. La teoría desarrollada por Griffiths en 1996 aborda la dependencia a los videojuegos, indicando que esta dependencia se produce como una sobre estimulación y acceso a esta tecnología, precisamente lo que ocurre en la actualidad.

Así también, se evidenció una relación de carácter positivo y de intensidad moderada entre el uso problemático de videojuegos y las distintas facetas de la impulsividad, lo cual coincide con resultados obtenidos en investigaciones previas. Álvarez y Arias (2022), encontraron relación directa y moderada entre ambas, dimensión motora y la dependencia. Para Ortiz y Velastegui (2023) la impulsividad motora fue la que tuvo mayor frecuencia y estuvo asociada a la dependencia a los videojuegos, los hallazgos indican que el trastorno del juego se asocia con una mayor impulsividad motora. El control inhibitorio parece estar especialmente reducido en presencia de señales relacionadas con el juego. Los hallazgos de Castillo y Carranza (2024) sugieren que existe una conexión directa pero leve entre la impulsividad en su dimensión motora y el uso problemático de videojuegos. los individuos que desarrollan alteraciones en el impulso lo que conlleva a un mayor número de horas de juego. Szyszka et al. (2025) refiere personas con una marcada predisposición a ejecutar acciones sin control motor, generalmente tienden a experimentar dificultades para inhibir las respuestas conductuales cuando se enfrentan

a estímulos relacionados con el juego, incluyendo comportamientos indirectamente relacionados con la participación en el juego y el tiempo que le dedica. De acuerdo con lo expuesto por Choliz y Marco (2011), el entorno social del jugador cumple un papel clave en el surgimiento de conductas adictivas relacionadas con los videojuegos, lo que sugiere una influencia contextual en dicho comportamiento. donde la impulsividad se desborda, es un ambiente donde ellos creen tener un control, interactuando con otros individuos.

Del mismo modo, se evidencio un vínculo bajo y positivo. Estudios previos con resultados semejantes sugieren que la impulsividad está relacionada con varios aspectos que definen la dependencia hacia los videojuegos, García y Sialer (2021) determinaron que los indicadores motores y cognitivos estaban vinculados con la adicción a los videojuegos. De manera similar, Zhu et al. (2023), revelan que el aspecto cognitivo influye al individuo que tomar la decisión de jugar en exceso. El individuo toma una decisión rápida sin revisar opciones, solo busca satisfacer su necesidad del juego. Rodríguez (2023), encontró un nivel de impulsividad elevado sin embargo no estuvo asociada a la dependencia a los videojuegos. En un resultado distinto, Yparraguire y Gargate (2023), Se constató la existencia de una relación, aunque destacan la importancia del control y planificación de los impulsos sobre todo en la búsqueda de gratificación que ocurre durante el uso de los videojuegos. En un resultado más acorde al presente estudio, Centeno (2024) pudo evidenciar una correlación positiva entre las variables, refiere que un control pobre de los impulsos y la gratificación al momento de jugar predispone un riesgo de adicción muy elevado. Luego de los hallazgos podemos resaltar la teoría de Valleur y Matysiak (2005) quienes refiere que los usuarios con patrones de juego asociados a conductas adictivas elevada no mantienen el control de sus conductas, tienen episodios obsesivos, con abuso de las horas que dedica día a esta práctica.

En cuanto a las limitaciones, en primer lugar, la muestra estuvo conformada únicamente por estudiantes adolescentes de una institución educativa de Villa El Salvador, lo cual restringe

la generalización de los hallazgos hacia otras poblaciones o contextos socioculturales distintos. Asimismo, el tamaño muestral fue limitado, lo que podría influir en la representatividad de los datos obtenidos, asu vez, la investigación utilizó instrumentos de autoinforme, lo que puede conllevar a sesgos en las respuestas debido a la deseabilidad social, a la falta de autoconciencia en algunos participantes o a la tendencia a minimizar o exagerar conductas relacionadas con la impulsividad y el uso de videojuegos. Como también, debe considerarse que no se incluyeron variables externas que podrían estar influyendo en la relación estudiada, tales como factores familiares, sociales o emocionales, los cuales hubieran permitido una comprensión más integral del fenómeno.

Finalmente, los resultados de la presente investigación permiten establecer diversas implicancias relevantes en distintos ámbitos.

En el plano psicológico y clínico, se evidenció que la impulsividad constituye un factor estrechamente asociado a la dependencia a los videojuegos en adolescentes, lo que resalta la necesidad de considerarla como un rasgo de riesgo en las evaluaciones psicológicas. Este hallazgo implica la urgencia de implementar programas de intervención temprana orientados a la regulación emocional y al fortalecimiento del autocontrol, con el fin de prevenir la consolidación de conductas adictivas en etapas posteriores del desarrollo.

Desde la perspectiva educativa, los hallazgos permiten sustentar la creación de programas preventivos dentro de las instituciones escolares, dirigidos a estudiantes, docentes y orientadores. Dichos programas deben centrarse en la promoción del uso responsable de las tecnologías digitales, el manejo de impulsos y el fortalecimiento de la autorregulación emocional. Asimismo, resulta fundamental capacitar a los profesionales del ámbito educativo en la detección temprana de conductas impulsivas y patrones de dependencia.

A nivel familiar y social, los resultados ponen de relieve el rol del entorno inmediato en la aparición y mantenimiento de conductas problemáticas vinculadas a los videojuegos. Se

destaca, por tanto, la importancia de fomentar una comunicación familiar asertiva, establecer límites claros respecto al tiempo de juego y promover vínculos afectivos saludables que reduzcan la vulnerabilidad de los adolescentes ante la dependencia.

En el ámbito científico e investigativo, esta tesis aporta evidencia empírica sobre una problemática poco explorada en el contexto peruano, particularmente en adolescentes de Villa El Salvador. Se constituye, de este modo, en un antecedente valioso para futuras investigaciones, especialmente de carácter longitudinal, que permitan analizar cómo la impulsividad incide en la evolución de la dependencia a los videojuegos a lo largo del tiempo y su posible asociación con otros trastornos psicológicos o conductuales.

Por último, en el plano práctico y comunitario, los resultados ofrecen sustento para el diseño de programas de prevención y promoción de la salud mental en colegios, centros juveniles y espacios municipales. Dichos programas deben priorizar a los grupos de mayor riesgo, particularmente adolescentes con altos niveles de impulsividad motora, fomentando en ellos estrategias de autocontrol, la diversificación de actividades recreativas y el uso equilibrado de los videojuegos, con el objetivo de reducir la probabilidad de desarrollar patrones de dependencia.

## **CONCLUSIONES**

Se encontró que existe una correlación moderadamente significativa y positiva entre los rasgos impulsivos y la adicción a los videojuegos, según lo evidencian los valores obtenidos por Spearman ( $p=0.000$ ,  $Rho=0.411$ ).

Por otro lado, se identificó que una mayoría significativa de adolescentes presenta una alta dependencia hacia los videojuegos (58.5%), mientras que un 37.6% se encuentra en un nivel medio y un 3.9% en un nivel bajo de dicha conducta.

Respecto a la variable de impulsividad, se observó que el 66.8% de los encuestados presentó un grado elevado, mientras que un 24.1% evidenció un nivel moderado y solo el 9.1% manifestó una impulsividad reducida

También se observó una correlación estadísticamente relevante entre el uso problemático de los videojuegos y las diferentes facetas de la impulsividad, incluyendo la dimensión motora ( $p=0.000$ ,  $Rho=0.426$ ), la dimensión cognitiva ( $p=0.000$ ,  $Rho=0.413$ ) y la impulsividad relacionada con la planificación ( $p=0.000$ ,  $Rho=0.384$ ). Estos resultados refuerzan la asociación entre altos niveles de impulsividad y la práctica excesiva de videojuegos.

Del mismo modo, se encontraron asociaciones significativas entre los niveles globales de impulsividad y se identificaron elementos específicos vinculados con la conducta adictiva hacia los videojuegos, entre ellos la abstinencia, la cual mostró una correlación estadísticamente significativa ( $p=0.000$ ,  $Rho=0.397$ ). crecimiento sostenido en las horas empleadas en el juego y la necesidad de mayor estímulo (abuso y tolerancia) ( $p=0.000$ ,  $Rho=0.451$ ), la aparición de conflictos o consecuencias negativas por el uso del videojuego ( $p=0.000$ ,  $Rho=0.355$ ), así como dificultades en el autocontrol ( $p=0.000$ ,  $Rho=0.343$ ).

## **RECOMENDACIONES**

- Implementar estrategias psicoeducativas preventivas en el contexto escolar: Se recomienda establecer programas dirigidos a estudiantes, padres y docentes, orientados al fortalecimiento de las capacidades para gestionar el propio comportamiento emocional y control de impulsos. Estas acciones deben centrarse en la identificación oportuna de conductas impulsivas y patrones de comportamiento asociados a la dependencia de los videojuegos. deben estar enfocados en identificar signos tempranos de impulsividad y dependencia comportamental hacia los videojuegos.

- Implementar talleres de intervención psicoterapéutica para adolescentes con alta impulsividad y dependencia elevada: A través del enfoque cognitivo-conductual, se recomienda trabajar con adolescentes que presenten sintomatología asociada, con énfasis en la reestructuración de pensamientos automáticos, fortalecimiento de la toma de decisiones y planificación conductual.
- Fortalecer el acompañamiento psicológico desde una perspectiva sistémica: Considerando que el entorno familiar y social influye en el uso problemático de videojuegos, se sugiere incluir intervenciones orientadas a mejorar la comunicación familiar, establecer límites saludables y fomentar dinámicas de apoyo emocional.
- Fomentar estudios a largo plazo que permitan analizar de qué manera la impulsividad, entendida como un criterio de la personalidad, podría influir en la aparición progresiva de una dependencia hacia los videojuegos. Esto ayudará a definir perfiles de riesgo y métodos de intervención temprana.
- Formar a orientadores y psicólogos en el ámbito escolar respecto a los aspectos particulares de la primera variable (motora, cognitiva y no planeada) y cómo afecta al comportamiento de los adolescentes. Esto permitirá identificar de manera más efectiva a los alumnos que presentan conductas impulsivas asociadas al uso excesivo de videojuegos.
- Incluir sesiones de orientación vocacional y construcción de proyectos de vida en la malla curricular: Estas sesiones permitirán que los adolescentes exploren metas personales significativas, diversifiquen el uso de su tiempo libre y encuentren fuentes de gratificación emocional distintas a los videojuegos, promoviendo así un desarrollo integral.

## REFERENCIAS

- Cuadrado, N. (2022). *Impulsividad, variables emocionales, videojuegos y juego de apuestas*. España: Universitat de les Balear.
- Mendoza Saico, B. (2023). *Dependencia a los videojuegos y habilidades sociales en adolescentes escolares*. Perú: Universidad Nacional San Cristóbal de Huamanga.
- Limone P, Ragni B, Toto GA. (2023) *The epidemiology and effects of video game addiction: A systematic review and meta-analysis*. Italia: Universidad de Foggia.
- Chen S, Wei M, Wang X, Liao J, Li J, Liu Y. (2024) *Competitive Video Game Exposure Increases Aggression Through Impulsivity in Chinese Adolescents: Evidence From a Multi-Method Study*. Estados Unidos: Pubmed.
- Zhu L, Zhu Y, Li S, Jiang Y, Mei X, Wang Y, Yang D, Zhao J, Mu L, Wang W. (2023) *Association of internet gaming disorder with impulsivity: role of risk preferences*. EE. UU: BMC Psychiatry.
- Rodríguez Rivadeneira, Y. M. (2023). *Aumento en el rango de impulsividad en adolescentes que usan las re-des sociales, videojuegos e Internet*. País: Universidad de San Carlos de Guatemala.
- Ortiz, D. J., & Velastegui, D. C. (2023). *Dependencia a videojuegos y su relación con la impulsividad en estudiantes: Video game dependence and its relationship with impulsivity in students*. Paraguay: Revista Latam de Ciencias Sociales y Humanidades.
- Szyska PD, Zajas A, Starosta J, Kiszka P, Starzec S, Strojny P. (2025) *Gaming time and impulsivity as independent yet complementary predictors of gaming disorder risk*. Estados Unidos: Pubmed.

- Alvarez-Aliaga, S. & Arias-Ramirez, R. G. (2022). *Dependencia a los videojuegos e impulsividad en adolescentes de una institución educativa estatal de San Juan de Lurigancho, Lima – 2022*. Perú: Universidad César Vallejo.
- Arias, F. (2012). *El proyecto de investigación: Introducción a la metodología científica (6ª Ed.)*. Venezuela: Editorial Episteme, C.A.
- Arispe, C., Yangali, J., Guerrero, M., Lozada, O., Acuña, L. & Arellano, C. (2020). *La investigación científica. Una aproximación para los estudios de posgrado*. Ecuador: Universidad Internacional de Ecuador.
- Arjoranta, J. (2019). *How to define games and why we need to*. País: Springer Nature
- Asociación Colombiana de Ingenieros de Sistemas. (2022). *¿Sabías que los videojuegos pueden hacerte sentir feliz?* Colombia: Business Empresarial
- Ayala-Leon, M. M. (2021). *Impulsividad y dependencia a los videojuegos en estudiantes de un colegio de Lima Metropolitana*. Perú: Universidad San Ignacio de Loyola.
- Ayaz-Alkaya, S., & Köse-Kabakcioğlu, N. (2024). *Prevalence and predisposing factors of digital game addiction and cyberbullying in adolescents: A cross-sectional study*. Turquía: Public Health, Elsevier.
- Barratt, E., Stanford, M., Dowdy, L., Liebman, M., & Kent, T. (1999). *Impulsive and premediated aggression: a factor analysis of self-reported acts*. USA: Pubmed
- Barratt, E.S. (1959). *Anxiety and impulsiveness related to psychomotor efficiency*. Perú: Universidad Nacional Federico Villarreal.
- Brenlla, M., y Germano, G. (2023). *Autocontrol e impulsividad antes y durante la pandemia. Un estudio comparativo para evaluar posibles cambios en diferentes grupos de edad*. Perú: Pontificia Universidad Católica del Perú.

- Cale, E. (2006). *A quantitative review of the relations between the “Big 3” higher order personality dimensions and antisocial behavior*. País: APA PsycNet.
- Carbonell, X. (2020). *El diagnóstico de adicción a videojuegos en el DSM-5 y la CIE-11: retos y oportunidades para clínicos*. País: *Psychologist Papers*.
- Castillo-Aguirre, M. C. & Carranza-Estrada, R. V. (2024). *Dependencia a los videojuegos e impulsividad en adolescentes de una institución educativa de San Martín de Porres, 2023*. Perú: Universidad César Vallejo.
- Chaarani, B., Ortigara, J., Yuan, D., Loso, H., Potter, A., & Garavan, H. (2022). *Association of video gaming with cognitive performance among children*. USA: Pubmed.
- Chóliz, M. y Villanueva, V. (2009). *Ellas, ellos y su móvil: uso, abuso (¿y dependencia?) del teléfono móvil en la adolescencia*. España: Revista Española de Drogodependencias.
- Chóliz, M., y Marco, C. (2011). *Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia*. España: Universidad de Murcia.
- Chumacero-Gamboa, M. R, y Ríoz-Zapatel, S. C. (2024). *Evidencia de validez y confiabilidad de la Escala de Impulsividad de Barrat – 11 en estudiantes de secundaria de Chiclayo*. Perú: Universidad Señor de Sipán.
- Colegio de Psicólogos del Perú. (2017). *Código de ética y deontología*. País: *Colegio de Psicólogos del Perú*.
- Condori, Y. y Mamani, K. (2016). *Adicción a Facebook y procrastinación académica en estudiantes de la Facultad de Ingeniería y Arquitectura de la Universidad Peruana Unión*. Perú: Universidad Peruana Unión.
- Consejo Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación del Perú. (2024). *Código Nacional de Integridad Científica*. Perú: Concytec.
- Cordero, T. (2020). *Influencia de los factores psicosociales en la conducta impulsiva de los adolescentes*. Perú: Universidad Peruana los Andes.

- De la Cruz, Y. (2004). *Videojuegos: generadores de actitudes ludópatas y violentas en los jugadores*. Costa Rica: La Nación.
- Deutsche Well. (2022). *La adicción a los videojuegos es ahora una enfermedad mental*. País: DW.
- Díaz-Huayta, B. J. (2021). *Dependencia a los videojuegos e impulsividad en adolescentes de Lima Metropolitana, 2020*. Perú: Universidad César Vallejo.
- Duarte, F. (2025). *¿Cuántos jugadores hay? (Nuevas estadísticas de 2024)*. País: Exploding Topics.
- Echeburúa, E., Labrador, F. y Becoña, E. (2009). *Adicción a las nuevas tecnologías en adolescentes y jóvenes*. España: Pirámide.
- Entertainment and Media Industries. (2024). *Global Telecom and Entertainment & Media Outlook 2024–2028*. Europa: WordPress.
- Estallo, J. (2009). *El diagnóstico de adicción a videojuegos: uso, abuso y dependencia. Adicción a las nuevas tecnologías en adolescentes y jóvenes*. España: Pirámide.
- Estévez, A., Chávez-Vera, M., Momeñe, J., Olave, L., y Iruarrizaga, I. (2021). *Role of attachment and early maladaptive schemas in the impulsive behavior of adolescents*. Colombia: Revista Latinoamericana de Psicología.
- Estrada, E., Paricahua, J., Velásquez, L., Paredes, Y., Quispe, R., Farfán, M., Lavilla, W., Puma, M., y Gallegos, N. (2022). *Dependencia a los videojuegos en estudiantes de educación secundaria de la amazonía peruana*. Venezuela: Revista archivos venezolanos de farmacología y terapéutica.
- European Commission. (2020). *Índice de utilización de internet y de actividades en línea en la economía y la sociedad digitales*. País: European Commission.
- Evenden, J. (1999). *Varieties of impulsivity. Psychopharmacology*. País: Wuxi Biologics.

- Eynseck, H. (1959). *Estudio científico de la personalidad*. Argentina: Universidad de Navarra.
- Eysenck, S., & Eysenck, H. (1978). *Impulsiveness and venturesomeness: Their position in dimensional system of personality description*. USA: Pubmed.
- FAD Juventud. (2023). *Videojuegos y jóvenes. Lugares, experiencias y tensiones*. País: FAD Juventud.
- Flores, G.G. (2018). *Adaptación de la Escala de Impulsividad de Barrat (BIS-11) en adolescentes de instituciones educativas de San Juan de Lurigancho, 2018*. Perú: Universidad César Vallejo.
- Flores, V., Ponce, Á., Velastegui, D., y Vásquez, F. (2022). *Impulsividad en base a estudio de género. Estudio en población universitaria*. País: Revista Multidisciplinar Ciencia Latina, 6.
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2023). *Salud mental en la adolescencia y la juventud: Qué saber*. Uruguay: Unicef.
- Fumero, A., Marrero, R. J., Bethencourt, J. M., & Peñate, W. (2020). *Risk factors of internet gaming disorder symptoms in Spanish adolescents*. España: Science Direct
- Fundación La Caixa. (2021). *El ocio digital de la población adolescente*. España: FAD.
- García-Morcera, J. V. & Sialer-Arevalo, E. M. (2021). *Dependencia a videojuegos e impulsividad en adolescentes de dos instituciones educativas privadas del distrito de Los Olivos, 2021*. Perú: Universidad César Vallejo.
- González-Vásquez, A., y Igartua, J. (2018). *¿Por qué los adolescentes juegan videojuegos? Propuesta de una escala de motivos para jugar videojuegos a partir de la teoría de usos y gratificaciones*. España: Cuadernos Informativos.
- Gray, J. (1987). *The psychology of fear and stress*. USA: Cambridge University.
- Gray, J., & McNaughton, N. (2003). *The neuropsychology of anxiety: an enquiry into the functions of the septo-hippocampal system*. Inglaterra: Oxford University.

- Griffiths, M. (1996). *Behavioural addictions: An issue for everybody? Journal of workplace learning, 8(3), 19-25*. País: Research Gate.
- Griffiths, M. (2005). *Components model of addictions within a biopsychosocial framework. Journal of substance use, 10 (4), 191-197*. País: Apa Psyc Net.
- Guarnizo, F., Quintero, H., y Castro, C. (2024). *Efectos del uso de videojuegos en el rendimiento académico de estudiantes de educación media*. País: Mérito revista de educación.
- Gutiérrez, N. (2020). *El videojuego y la lectura literaria: nuevo espacio para los nativos digitales*. País: Research Gate.
- Haro, G., Castellao, M., Pérez, B., Rodríguez, E., Cervera, G., y Valderrama, J. (2004). *Revisión histórica de la impulsividad desde una perspectiva artística, filosófica y psicopatológica*. España: Medigraphic.com.
- Hernández-Sampieri, R. & Mendoza, C. P. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. México: Universidad de Celaya.
- Hull, D., Williams, G., & Griffiths, M. (2013). *Video game characteristics, happiness and flow as predictors of addiction among video game players: A pilot study*. Estados Unidos: Pubmed.
- Kamsi, O., & Ohizu, V. (2022, July 26th). *What you need to know about video game streaming business*. País: Bussinees Day.
- Labrador, F., Requesens, A., y Helguera, M. (2010). *Guía para padres y educadores sobre el uso seguro de internet móviles y videojuegos*. España: Fundación Gaudium.
- López, G., Soto, E., y Mata, C. (2022). *Jugar videojuegos de estrategia en tiempo real tiene efectos positivos en la memoria de trabajo*. País: Revista Conciencia.

- López-Gómez, S., Rodríguez-Rodríguez, J., Vidal-Este, M., y Castro-Rodríguez, M. (2022). *Contribuciones y efectos de los videojuegos en la atención a la diversidad*. Colombia: Revista Colombiana de Educación.
- Marco, C., y Chóliz, M. (2017). *Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en la prevención de la adicción a videojuegos*. España: Universidad de Valencia.
- Méndez, C., Palacios, N., y Méndez, D. (2023). *Uso de videojuegos y su incidencia en la juventud actual*. País: Elsevier.
- Méndez, F., y Morales, E. (2022). *Beneficios del uso de los videojuegos para el aprendizaje del idioma inglés*. País: Ciencia Latina Revista Multidisciplinar.
- Meule, A. (2013). *Impulsivity and overeating: a closer look at the subscales of the barratt impulsiveness scale*. Estados Unidos: Pubmed.
- Miller, N. (1941). *The frustration-aggression hypothesis*. País: Apa Psyc Net
- Ministerio de Educación del Perú. (2025, febrero 14). *Villa El Salvador: matrícula de educación secundaria por tipo de gestión, área geográfica y sexo, según forma de atención y grado, 2024*. Perú: ESCALE.
- Ministerio de Salud. (2021, 13 de marzo). *La pandemia COVID-19 ha incrementado la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes*. Perú: Andina
- Ministerio de tecnologías de la información y comunicaciones de Colombia. (2022, 29 de agosto). *Accesibilidad en videojuegos: todos podemos jugar*. Colombia: Mintic.
- Moscardi, R. (2020). *Los efectos positivos de jugar videojuegos y su aplicación en entornos no lúdicos*. *Centro de estudios en diseño y comunicación*, 110, 111-127. País: Scielo.
- Mun, I. B. (2023). *Academic stress and first-/third-person shooter game addiction in a large adolescent sample: A serial mediation model with depression and impulsivity*. País: Elsevier.

- Núñez, C., Gómez-Tabares, S., Moreno, J., Arango, O., Muñoz, A., y Caballo, V. (2014). *El papel de la impulsividad en la orientación al suicidio de universitarios con antecedentes de conducta autolesiva*. País: Behavioral Psychology.
- Organización Mundial de la Salud (2022a, 8 de junio). *Trastornos mentales*. País: OMS.
- Organización Mundial de la Salud. (2022b, 22 de octubre). *Conductas adictivas: Trastorno por juego. OMS*. País: OMS.
- Organización Mundial de la Salud. (2024, 10 de octubre). *La salud mental de los adolescentes. OMS*. País: OMS.
- Orús, A. (2024a). *Industria mundial del videojuego-Datos estadísticos*. País: Statista.
- Orús, A. (2024b). *Ingresos totales generados por Twitch a nivel mundial entre 2016-2023*. Statista. País: Statista.
- Patton, J.H., Stanford, M.S., & Barratt, E.S. (1995). *Factor structure of the Barratt Impulsiveness Scale*. País: Online Library
- Pedrero-Pérez, E., Morales-Alonso, S., Gallardo-Arriero, V., Blásquez-Rollón, L., y Ruiz-Sánchez, J. (2021). *Eje impulsividad-compulsividad en el abuso de tecnologías de la información y la comunicación (TIC) desde la perspectiva del proyecto de criterios de dominio de investigación (RDOC)*. País: Behavioral Psychology.
- Pérez, J. (2021). *Una mirada a la salud mental de los adolescentes. Claves para comprenderlos y acompañarlos*. España: Escuela de Salud SJD.
- Quintero, L., Galindo, G., Bonilla, J., y Rabago, B. (2020). *Relationship between executive functions and impulsive behavior in adolescents: Comparative study*. México: Scielo.
- Ramos, L. (2023, 29 de diciembre). *91% de jóvenes de 12 y 13 años juega videojuegos y 15% tiene adicción al internet*. Colombia: El tiempo.
- Reyes, G., Barragán, A. (2012). *Influencia de la práctica de videojuegos en la construcción de la imagen corporal*. México: Archivos en medicina familiar.

- Rivarola, G., Pilatti, A., y Pautassi, R. (2022). *Impulsividad y toma de riesgos: efecto prospectivo sobre el consumo de alcohol en adolescentes argentinos*. Argentina: Revista de Psicología Clínica con niños y adolescentes.
- Rodríguez, M., y García, F. (2021). *El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública*. España: Scielo.
- Salas-Blas, E., Merino-Soto, C., Chóliz, M., & Marco, C. (2017). *Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana*. País: Redalyc.org.
- Schmidt, V., Firpo, L., Vion, D., De costa, M., Casella, L., Cuenya, L., Blum, G., y Pedrón, V. (2010). *Modelo psicobiológico de personalidad de Eysenck*. País: Revista Internacional de Psicología.
- Se-Hoon, J., Hyoung-Jee, K., Jung-Yong, Y. y Yoori, H. (2016). *What type of content are smartphone users addicted to?: SNS vs. games*. País: Elsevier.
- Silva, I. (2022). *La adolescencia y su interrelación con el entorno*. España: Instituto de la Juventud.
- Silva, M., Reyes, D., Ochoa, J., Yáñez, P., y Vernaza, J. (2024). *El impacto de los juegos matemáticos en el desarrollo de habilidades de resolución de problemas en estudiantes de educación básica*. México: Ciencia Latina Revista Multidisciplinar.
- Socastro-Gómez, Á., y Jiménez-Perianes, A. (2019). *Agresividad impulsiva y proactiva, moldes mentales y rasgo de personalidad en adolescentes*. España: Research Gate.
- Sotés, J., Mesa, Y., Pérez-Borroto, A., Hernández, L., Bauta, A., y Pérez, A. (2023). *Patrón de uso de videojuegos en adolescentes encrucijadenses*. País: Acta médica del centro.
- Squillace, M., Picón, J. y Schmidt, V. (2011). *El concepto de impulsividad y su ubicación en las teorías psicobiológicas de la personalidad*. País: Research Gate.
- Toaza, T., y Lara-Salazar, M. (2022). *Dependencia a los videojuegos y su relación con las habilidades sociales en adolescentes*. México: Ciencia Latina Revista Multidisciplinar.

- Universidad Privada del Norte. (2024). *Código de ética para la investigación científica en UPN*. Perú: Universidad Privada del Norte.
- Valleur, M., y Matysiak, J. (2005). *Las nuevas adicciones del siglo XXI*. País: Internet Archive.
- Velazco, L. y Carrera, T. (2017). *Dependencia física y deterioro cognitivo en los adultos mayores de la casa hogar misioneros de amor*. Perú: Universidad Peruana Unión
- Willamar, G., Gonzalez, E., Sumba, N., y Cueva, J. (2024). *Streaming de videojuegos como generador de empleo y nuevas oportunidades profesionales*. País: The Anáhuac Journal.
- Xiang, H., Tian, X., Zhou, Y., Chen, J., Potenza, M. N., & Zhang, Q. (2020). *The relationship between behavioral inhibition and behavioral activation systems, impulsiveness, and internet Gaming Disorder among students of different ages*. Estados Unidos: Pubmed.
- Yu, Y., Mo, P. K.-H., Zhang, J., Li, J., & Lau, J. T.-F. (2021). *Impulsivity, self-control, interpersonal influences, and maladaptive cognitions as factors of internet gaming disorder among adolescents in China: Cross-sectional mediation study*. Estados Unidos: Pubmed.
- Iversen, I. H. (1992). *Skinner's early research: From reflexology to operant conditioning*. País: Apa Psyc Net.
- Rumjaun, A., Narod, F. (2025). *Social Learning Theory—Albert Bandura*. País: Research Gate.
- Kennedy, T.J. (eds) *Science Education in Theory and Practice*. País: Springer Nature.
- Ortiz, D. J., & Velastegui, D. C. (2023). *Dependencia a videojuegos y su relación con la impulsividad en estudiantes: Video game dependence and its relationship with impulsivity in students*. País: Research Gate.

## Anexos

### Anexo 1. Matriz de Consistencia Interna

Formulación del problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Método
<p><b>Propósito</b> Determinar la relación entre la impulsividad y la dependencia a los videojuegos en una muestra de adolescentes de Villa El Salvador.</p> <p><b>Enunciado interrogativo</b> ¿Cuál es la relación entre la impulsividad y la dependencia a los videojuegos en una muestra de adolescentes de Villa El Salvador?</p>	<p><b>Objetivo general</b> Determinar la relación entre la impulsividad y la dependencia a los videojuegos en adolescentes de Villa El Salvador.</p> <p><b>Objetivos secundarios</b> Identificar el nivel de impulsividad en la muestra de adolescentes de Villa El Salvador. Identificar el nivel de dependencia a los videojuegos en la muestra de adolescentes de Villa El Salvador. Establecer la relación entre la impulsividad y las dimensiones de la dependencia de los videojuegos en la muestra de adolescentes de Villa El Salvador. Establecer la relación entre la dependencia a los videojuegos y las dimensiones de la impulsividad en la muestra de adolescentes de Villa El Salvador</p>	<p><b>Hipótesis general</b> H<sub>1</sub>: Existe una relación directamente proporcional y estadísticamente significativa entre la impulsividad y la dependencia a los videojuegos en una muestra de adolescentes de Villa El Salvador.</p> <p><b>Hipótesis secundarias</b> H<sub>2</sub>: Existe relación significativa entre la impulsividad y las dimensiones de la dependencia de los videojuegos en la muestra de adolescentes de Villa El Salvador. Existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y las dimensiones de la impulsividad en la muestra de adolescentes de Villa El Salvador</p>	<p><b>Impulsividad</b> - Motora  - Cognitiva  - No planificada</p> <p><b>Dependencia a los videojuegos</b> - Abstinencia  - Abuso y tolerancia  - Problemas ocasionados por los videojuegos  - Dificultad en el control</p>	<p><b>Enfoque</b> Cuantitativo</p> <p><b>Alcance</b> Correlacional</p> <p><b>Diseño</b> No experimental - transversal</p> <p><b>Población</b> 36608 estudiantes de secundaria del distrito de Villa El Salvador.</p> <p><b>Muestra</b> 380 estudiantes de secundaria del distrito de Villa El Salvador con edades comprendidas entre los 12 – 16 años de edad.</p> <p><b>Mediciones</b> Encuestas: Escala de Impulsividad de Barrat versión 11 [BIS-11], Test de Dependencia a los Videojuegos [TDV].</p>

**Anexo 2.** Matriz de Operacionalización de las Variables

VARIABLES	Definición conceptual	Definición operacional (ítems)	Indicador	Tipo de variables
Impulsividad	Predisposición de actuar de manera rápida frente a estímulos externos o internos, sin realizar previamente un análisis de la información recibida del estímulo (Eysenck y Eysenck, 1978).	1 al 30	Suma de las respuestas del 1 al 30.	Respuesta: ordinal Puntaje: intervalo
Impulsividad motora	Actuar bajo emociones espontaneas con desinhibición (Barratt et al.,1999).	5, 6, 9, 11, 20, 24, 26, 28	Suma de valores de las respuestas.	Respuesta: ordinal Puntaje: intervalo
Impulsividad cognitiva	Escaso control frente a las alteraciones del pensamientos y deterioro de la atención sostenida (Barratt et al.,1999).	2, 3, 4, 16, 17, 19, 21, 22, 23, 25, 30	Suma de valores de las respuestas.	Respuesta: ordinal Puntaje: intervalo
Impulsividad no planificada	Proceso corto de análisis de la información, y del estímulo, llevando a manifestar decisiones de forma rápida, sin orientación o planeación de las acciones a realizar (Barratt et al.,1999).	1, 7, 8, 10, 12, 13, 14, 15, 18, 27, 29	Suma de valores de las respuestas.	Respuesta: ordinal Puntaje: intervalo
Dependencia a los videojuegos	Comportamiento excesivo del uso de videojuegos generando desórdenes en la vida cotidiana de la persona que inicia con una sobreestimulación y acceso a las tecnologías y al internet como medio de entretenimiento y gratificación (Griffiths, 1996).	1 al 25	Suma total de los ítems 1 al 25.	Respuesta: ordinal Puntaje: intervalo
Abstinencia	Malestar emocional al momento de interrumpir el juego o mantiene un tiempo sin acceder al juego (Salas-Blas et al., 2017).	3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21, 25	Suma de valores de las respuestas.	Respuesta: ordinal Puntaje: intervalo
Abuso y tolerancia	Incremento de horas de juego y de categorías de juego en la búsqueda de sentir mayor satisfacción (Salas-Blas et al., 2017).	1, 5, 8, 9, 12	Suma de valores de las respuestas.	Respuesta: ordinal Puntaje: intervalo
Problemas ocasionados por los videojuegos	Problemas en la interacción social, familiar y académico por la cantidad de tiempo invertido en el juego, como también la constante necesidad de volver a jugar, lo que dificulta a la persona poder mantener actividades cotidianas con normalidad (Salas-Blas et al., 2017).	16, 17, 19, 23	Suma de valores de las respuestas.	Respuesta: ordinal Puntaje: intervalo
Dificultad en el control	Dificultades presentes cuando se deja de jugar de forma consciente u obligada, se presenta un incremento del deseo de jugar, conllevando en ocasiones a conductas disruptivas hacia los demás o si mismos con la finalidad de jugar nuevamente (Salas-Blas et al., 2017).	2, 15, 18, 20, 22, 24	Suma de valores de las respuestas.	Respuesta: ordinal Puntaje: intervalo

Edad	Tiempo que ha vivido una persona contando desde su nacimiento.	Categoría obtenida en la ficha sociodemográfica	Respuesta del participante	Intervalo
Sexo	Condición orgánica que distingue a los machos de las hembras.	Categoría obtenida en la ficha sociodemográfica	Respuesta del participante	Nominal

---

**Anexo 3.** Cronograma del Desarrollo y Culminación de la Tesis

Actividades	2025					
	ENE	FEB	MAR	ABR L	MAY	JUN
<b>1. Elaboración del proyecto de investigación</b>						
Elección del tema	⊗					
Problema de investigación	⊗					
Objetivos de investigación		⊗				
Marco teórico		⊗				
Metodología		⊗				
<b>2. Aprobación del proyecto de investigación</b>						
Designación de asesor						
Entrega del proyecto			⊗			
Evaluación del proyecto			⊗			
Levantamiento de observaciones			⊗			
<b>3. Recolección de datos</b>						
Gestión de permisos y autorización			⊗			
Aplicación de instrumentos			⊗	⊗		
<b>4. Procesamiento de información</b>						
Elaboración de la base de datos				⊗		
Análisis de datos				⊗		
<b>5. Elaboración del informe de investigación</b>						
Resultados					⊗	
Discusión					⊗	
Conclusiones					⊗	
Recomendaciones					⊗	
<b>6. Entrega del informe de investigación</b>						
						⊗
<b>7. Evaluación del informe de investigación</b>						
						⊗
<b>8. Levantamiento de observaciones</b>						
						⊗
<b>9. Sustentación del informe de investigación</b>						
						⊗

**Anexo 4.** Escala de Impulsividad de Barratt [BIS-11]

Componentes	Raramente o nunca	Ocasionalmente	A menudo	Siempre o casi siempre
1. Planifico mis tareas con cuidado	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. Hago las cosas sin pensarlas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3. Casi nunca me tomo las cosas a pecho (no me perturbo con facilidad)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4. Mis pensamientos pueden tener gran velocidad (tengo pensamientos que van muy rápido en mi mente)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5. Planifico mis viajes con antelación	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6. Soy una persona con autocontrol	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7. Me concentro con facilidad (se me hace fa´cil concentrarme)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8. Ahorro con regularidad	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9. Se me hace difícil estar quieto/a durante largos períodos de tiempo por lo cual me muevo con rapidez	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
10. Pienso las cosas cuidadosamente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
11. Planifico para realizar mis actividades (Tareas escolares, tareas domésticas, hobbies, etc.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
12. Digo las cosas sin pensarlas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
13. Me gusta pensar sobre problemas complicados (me gusta pensar sobre problemas complejos)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
14. Cambio de tareas o actividades constantemente (no hay un tiempo fijo establecido para la realización de cada tarea)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
15. Actúo impulsivamente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
16. Me aburro con facilidad tratando de resolver problemas en mi mente (me aburre pensar en algo por demasiado tiempo)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
17. Visito al médico y al dentista con regularidad	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

18. Hago las cosas en el momento en que se me ocurren	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
19. Soy una persona que piensa sin distraerse (puedo enfocar mi mente en una sola cosa por mucho tiempo)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
20. Cambio de vivienda a menudo (me mudo con frecuencia o no me gusta vivir en el mismo sitio por mucho tiempo)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
21. Compró cosas impulsivamente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
22. Terminó lo que empiezo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
23. Camino y me muevo con rapidez	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
24. Resuelvo los problemas experimentando (resuelvo los problemas empleando una posible solución y viendo si funciona)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
25. Gasto en efectivo o a crédito más de lo que gano (gasto más de lo que gano)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
26. Hablo rápido	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
27. Tengo pensamientos extraños cuando estoy pensando (a veces tengo pensamientos irrelevantes cuando pienso)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
28. Me interesa más el presente que el futuro	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
29. Me siento inquieto/a en clases o charlas (me siento inquieto/a si tengo que oír a alguien hablar durante un largo período de tiempo)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
30. Planifico el futuro (me interesa más el futuro que el presente)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**Anexo 5.** Test de Dependencia a los Videojuegos [TDV]

Componentes	T o t a l	U n p o c o e n d e s a c c u e r d o	N e c e s i t a d o	U n p o c o e n d e s a c c u e r d o	T o t a l
Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar	0	0	0	0	0
Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego	0	0	0	0	0
Estoy obsesionado por subir de nivel, ganar prestigio, etc en los videojuegos	0	0	0	0	0
Me irrita cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC	0	0	0	0	0
Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo	0	0	0	0	0
Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme	0	0	0	0	0
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	0	0	0	0
Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer	0	0	0	0	0
Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos	0	0	0	0	0
Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos	0	0	0	0	0
Juego mucho más tiempo con los videojuegos que cuando comencé	0	0	0	0	0
Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato	0	0	0	0	0
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	0	0	0	0
Creo que juego demasiado a los videojuegos	0	0	0	0	0
Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé	0	0	0	0	0
Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos	0	0	0	0	0
He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC	0	0	0	0	0
He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas	0	0	0	0	0
He mentado a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar	0	0	0	0	0
Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego	0	0	0	0	0
Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a parientes o amigos	0	0	0	0	0
En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque sólo sea un momento	0	0	0	0	0
Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego	0	0	0	0	0
Lo primero que hago cuando llego a casa después del colegio es ponerme con mis videojuegos	0	0	0	0	0
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	0	0	0	0

Tabla

Valores de correlación de Spearman

Valor de Rho	Significado
-1	Correlación negativa grande y perfecta
-0.9 a -0.99	Correlación negativa muy alta
-0.7 a -0.89	Correlación negativa alta
-0.4 a -0.69	Correlación negativa moderada
-0.2 a -0.39	Correlación negativa baja
-0.01 a 0.19	Correlación negativa muy baja
0	Correlación nula
0.01 a 0.19	Correlación positiva muy baja
0.2 a 0.39	Correlación positiva baja
0.4 a 0.69	Correlación positiva moderada
0.7 a 0.89	Correlación positiva alta
0.9 a 0.99	Correlación positiva muy alta
1	Correlación positiva grande y perfecta

**Tabla**

*Características sociodemográficas de adolescentes de Villa el Salvador*

Variable			
Edad (media)		14.5 años	
Sexo	Masculino	N 159	% 41.2
	Femenino	227	58.8

En la tabla 1 se observa de acuerdo con la edad una media de 14.5 años y según el sexo una mayor frecuencia del sexo femenino (58.8%) y en menor frecuencia el masculino (41.2%)

**Tabla**

*Prueba de normalidad*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
	Estadístico	gl	Sig.
Impulsividad	.227	386	.000
Dependencia a los videojuegos	.143	386	.000

Se observa en la tabla 4, que las variables presentan una distribución distinta a la normalidad debido a que el valor de  $p < 0.05$ , entonces se selecciona la prueba Rho de Spearman para establecer resultados significativos.