

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

Carrera de **PSICOLOGÍA**

“DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS EN  
ESTUDIANTES DE 3RO, 4TO Y 5TO DE  
SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA DE GESTIÓN PÚBLICA EN LIMA  
METROPOLITANA DURANTE EL 2021”

Tesis para optar el título profesional de:

**Licenciada en psicología**

**Autora:**

Valeria Del Carmen Alva Hurtado

**Asesor:**

Mg. Claudia Karina Guevara Cordero

<https://orcid.org/0000-0003-4681-3077>

Lima - Perú

**JURADO EVALUADOR**

Jurado 1 Presidente(a)	<b>CARLOS FERNANDO GARCÍA GODOS SALAZAR</b>	<b>10280784</b>
	Nombre y Apellidos	Nº DNI

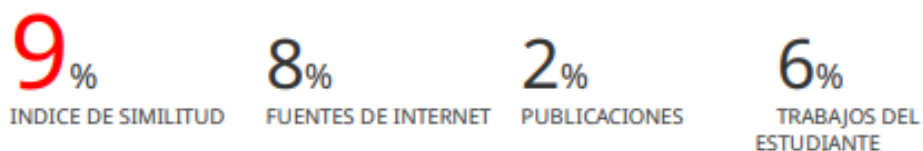
Jurado 2	<b>CALLER LUNA JUAN BAUTISTA</b>	07143496
	Nombre y Apellidos	Nro. Colegiatura o DNI

Jurado 3	<b>NOMBERTO LUPERDI ANA ZOILA</b>	<b>09863503</b>
	Nombre y Apellidos	Nº DNI

## INFORME DE SIMILITUD

### SIMILITUD TESIS ALVA

#### INFORME DE ORIGINALIDAD



#### FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>www.doccity.com</b> Fuente de Internet	<b>3%</b>
<b>2</b>	<b>repositorio.ucv.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>3</b>	<b>hdl.handle.net</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>4</b>	<b>repositorio.uigv.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>Submitted to Universidad Privada del Norte</b> Trabajo del estudiante	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>renati.sunedu.gob.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>repositorio.upn.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>

Excluir citas      Activo

Excluir coincidencias < 80 words

Excluir bibliografía      Activo

## DEDICATORIA

A mi madre, por apoyarme siempre  
y alegrarse de cada paso que doy.

A mi hermano Julio por hacerme reír y  
darme ánimo en todo momento.

A Luis, por sus palabras y confianza

A mi abuelo y mis tíos por confiar en mi.

A mi tía Julia, por enseñarme  
lo bonito de trabajar con niños y adolescentes,  
en un ámbito educativo.

A mi padre, por enseñarme que lo  
te propongas lo puedes lograr.

Este trabajo está dedicado a todos ustedes

## **AGRADECIMIENTO**

El presente trabajo no se hubiera podido lograr  
sin el apoyo de muchas personas quienes  
estuvieron involucrados en mi formación  
como una futura profesional de esta carrera.

En primer lugar, agradezco a Dios por guiarme en cada paso dado.

Agradezco a mi familia, a quienes están presentes  
y a los que ya no nos acompañan,  
por todo su apoyo incondicional,  
consejos y orientación en esta nueva etapa.

También a los profesores, quienes ampliaron  
mis conocimientos y me brindaron recursos para mi formación.

A mi asesora, quien estuvo paso a paso apoyándome  
y orientándome a pesar de las dificultades de conexión.

Muchas gracias a todos y todas

**TABLA DE CONTENIDO**

JURADO EVALUADOR	2
INFORME DE SIMILITUD	3
DEDICATORIA	4
AGRADECIMIENTO	5
TABLA DE CONTENIDO	6
ÍNDICE DE TABLAS	8
RESUMEN	9
ABSTRACT	10
CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN	11
<b>1.1.    Realidad problemática</b>	<b>11</b>
<b>1.2.    Formulación del problema</b>	<b>24</b>
¿Cuál es el nivel de dependencia a los videojuegos en estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria de un colegio estatal en Lima Metropolitana durante el 2021?	24
<b>1.3.    Objetivos</b>	<b>24</b>
1.3.1.    Objetivo general	24
Determinar el nivel de dependencia a los videojuegos en estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria de un colegio estatal en Lima Metropolitana durante el 2021.	24
1.3.2.    Objetivos específicos	24
<b>1.4.    Hipótesis</b>	<b>25</b>
1.4.1.    Hipótesis general	25
1.4.2.    Hipótesis específicas	25
CAPÍTULO II: METODOLOGÍA	28

CAPÍTULO III: RESULTADOS	40
CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES	53
REFERENCIAS	73
ANEXOS	82
<b>ACTA DE AUTORIZACIÓN PARA PRESENTACIÓN DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN</b>	<b>108</b>

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Tabla descriptiva de Variables cualitativas de la dependencia a los videojuegos.....	39
Tabla 2. Tabla descriptiva para el nivel de dependencia a los videojuegos en estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria.....	44
Tabla 3. Tabla descriptiva para el nivel de dependencia a los videojuegos de acuerdo a la dimensión abstinencia.....	44
Tabla 4. Tabla descriptiva para el nivel de dependencia a los videojuegos de acuerdo a la dimensión abuso y tolerancia.....	45
Tabla 5. Tabla descriptiva para el nivel de dependencia a los videojuegos de acuerdo a la dimensión problemas asociados a los videojuegos.....	46
Tabla 6. Tabla descriptiva para el nivel de dependencia a los videojuegos de acuerdo a la dimensión dificultad de control.....	47
Tabla 7. Análisis de normalidad de la dependencia a videojuegos según sexo....	48
Tabla 8. Comparaciones de la Dependencia a los videojuegos según género.....	49
Tabla 9. Análisis de normalidad de la dependencia a videojuegos según grado...	50
Tabla 10. Comparaciones de la Dependencia a los Videojuegos según grado.....	50

## RESUMEN

Este trabajo busca abordar una de las problemáticas actuales que se atraviesa en el ámbito educativo de la psicología. En la actualidad hay que reconocer que la mayoría de estudiantes tienen acceso a la red o existen cybercabinas que facilitan su acceso al juego y por ende a los juegos más populares. El objetivo de este estudio es determinar el nivel de dependencia a los videojuegos en estudiantes de 3ro, 4to y 5to de nivel secundario de un colegio estatal en Lima Metropolitana durante el 2021, además de determinar sus dimensiones y comparar los resultados por sexo y por grado. La metodología empleada fue de tipo cuantitativa – básica, de nivel descriptiva – comparativa, con diseño no experimental – transversal, con una muestra de 321 educandos. Entre los resultados principales se encontraron niveles moderados en 3 de las 4 dimensiones , Abstinencia (50,2%), Abuso y tolerancia (52,3%) y dificultad en el control (51,1%) y un nivel bajo en la dimensión problemas relacionados a los videojuegos (53,6%). Por ello se concluye que los jóvenes de 3ro, 4to y 5to de secundaria presentan niveles moderados de dependencia (54,2%).

**PALABRAS CLAVES:** Dependencia a los videojuegos, videojuegos, adicción, netdependencia, gaming disorder

## ABSTRACT

This work seeks to address one of the current problems that is faced in the educational field of psychology. At present, it must be recognized that the vast majority of students using the internet there are cybercabins that facilitate their access to the game and therefore to the most popular games. The objective of this study is to determine the level of dependence on video games in 3rd, 4th and 5th grade students of a state school in Metropolitan Lima during 2021, in addition to determining its dimensions and comparing the results by gender and by grade. The methodology used was quantitative - basic, descriptive - comparative, with a non-experimental - cross-sectional design, with a sample of 321 students. Among the main results, moderate levels were found in 3 of the 4 dimensions, Abstinence (50.2%), Abuse and tolerance (52.3%) and difficulty in control (51.1%) and a low level in the dimension problems related to video games (53.6%). Therefore, it is concluded that adolescents in the 3rd, 4th and 5th grade of secondary school have moderate levels of dependency (54.2%).

**KEY WORDS:** dependence on video games, video games, addiction, net dependence, gaming disorder

## CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN

### 1.1. Realidad problemática

Se estima que alrededor del mundo cerca de 2.500 millones de personas, lo que corresponde a un tercio de la población mundial son jugadores de videojuegos (Newzoo Sports, 2019). Al respecto, en el continente asiático existen 1.42 mil millones de gamers. En segundo puesto en Europa existen 668 millones de gamers, el tercer puesto lo ocupa nuestra región de Latino América con 383 millones, seguido de Norte América con 261 millones (DFC intelligence, 2020).

Sobre ello, los índices nacionales del Ministerio de Salud presentados en el 2018, presentan la atención de 2233 personas con adicción a los videojuegos y en un año la cifra aumentó significativamente a 3099 casos, solo a nivel público. Según el MINSA (2019), de las personas que reciben atención en el sistema de salud público, 1051 fueron adolescentes con edades entre los 12 y 17, convirtiéndose así el rango poblacional más afectado por la adicción a los videojuegos. Vera (2018), menciona que esto se produce debido a la dificultad de control de los padres sobre el inicio, la frecuencia, la intensidad, la duración, la finalización y la prioridad que se le da a los videojuegos por delante de las responsabilidades diarias o escolares.

En la actualidad hay que reconocer que los estudiantes tienen facilidades para ingresar a internet o existen cybercabinas que facilitan su acceso al juego y por ende a los juegos más populares en línea tales como *Defense of the Ancients (DotA 2)*, *League of Legends (Lol)*, *Counter-Strike: Global Offensive (CSGO)*, *FORNITE*, entre otros.

Al respecto, el estudiante en su afán por avanzar de nivel o mantenerse en línea suele

sacrificar muchas de sus actividades diarias, y esto al convertirse en un problema deja de catalogarse como un “distractor” o un “pasatiempo”, sino que se vuelve un vicio, el cual afecta a distintas áreas de su vida presente y a futuro. Incluso en la coyuntura por el tema de la propagación del COVID 19, muchos estudiantes que se encontraban en casa buscaban opciones para poder eliminar sus preocupaciones o “pasar el rato”, aumentando así las cantidad de horas de juego y priorizándolo por encima de otras actividades. Es fundamental mencionar que hay distintos factores lo cuales pueden o no, volver vulnerables a los estudiantes a desarrollar comportamientos problemáticos cuando juegan videojuegos, seguido de la dependencia y la futura adicción, y existe evidencia que reafirma lo antes mencionado. Es debido a ello que la muestra considerada a estudiar son los estudiantes adolescentes, que se encuentren cursando el 3ro, 4to y 5to de año del nivel secundario de una institución educativa de gestión estatal, a razón del rango de edad y su tendencia a presentar dependencia a los videojuegos.

Referente a ello según reportes de UNICEF en el año 2019, 1.300 millones de adolescentes viven en los países en desarrollo, y más de 500 millones son niñas. En el Perú cerca de 3 millones 130 mil de peruanos (32,4%) está conformado por la población de 12 a 17 años. De esa misma población el 87,2% de la asistió a la escuela secundaria en el primer semestre del año anterior. Además, según INEI (2019), el 88,2% de la población de 6 a 17 años accedió a Internet para actividades de recreación como videojuegos, películas, música, videos y escuchar radio. Según los datos del Instituto Nacional de Estadística e Informática, el 65,7 % de los peruanos que usan Internet tienen entre 12 y 18 años, lo que se debe a la búsqueda de información y se denota el

mayor uso de redes virtuales para interactuar por medio de las redes sociales y uso de videojuegos (INEI, 2018). La tasa de reporte más actual del presente instituto indica un incremento significativo de 3,7 puntos porcentuales respecto al último trimestre del 2018 en comparación con el primer semestre del 2019, donde tanto niños como los adolescentes jugaron videojuegos, vieron películas, entre otras cosas. (INEI, 2019).

En cuanto a cifras y dificultades en la detección primaria, esta problemática es preocupante debido al alto nivel que alcanza este tipo de comportamiento y como se convierte en un problema de salud mental.

Al respecto, es necesario recalcar que en el mundo existen distintos estudios de habla hispana relacionados a temáticas enfocadas en el uso problemático, dependencia y adicción de videojuegos.

Choliz & Marco citados en Salas et. Al. (2017), presentaron su investigación Relación del patrón del Uso y la dependencia a Videojuegos durante la niñez y la Adolescencia, para ello se contó con 2 objetivos; analizar el patrón de uso diferenciando el género y la creación de un test de dependencia de los videojuegos. Debido a ello se considera entre la muestra a 621 infantes y adolescentes entre los 10 a 16 años. Los hallazgos indican que hay diferencias en función del género, donde los hombres utilizan más. Finalmente, se encuentra el cuestionario que puede ser útil para el análisis de la dependencia con respecto a los problemas de género.

En estudios más recientes se encontró que en el año 2018 se la investigación de Loret & Morell, realizada en Perú y denominada Relación entre la impulsividad y la adicción a videojuegos. El propósito era investigar cómo la impulsividad, la frecuencia

e intensidad de uso de videojuegos y la adicción a los videojuegos se relacionan entre sí. Para lograrlo, se tomó una muestra de 411 adolescentes de 12 a 16 años, para el propósito de medición se usó de la Escala de adicción al juego para jóvenes, la Escala de impulsividad de Plutchik y un cuestionario sobre la conducta de juego. Se evidenció que la impulsividad está asociada a la adicción a los videojuegos sin distinción de género y existe relación con el tiempo dedicado a los videojuegos en días laborales. Por ende, es necesario considerar la impulsividad como un factor que provoca la adicción.

En ese mismo año, se encuentra la investigación las variables sociodemográficas sobre el uso de videojuegos problemáticos por Andrade et. Al. (2018), en la cual se hizo uso de la escala de adicciones a los juegos de internet (IDG20), cuyo objetivo fue indagar el uso problemático en adolescentes de Ecuador. El presente estudio constó de una investigación no experimental, ex-post-facto, comparativo y transversal, con una población de 3.178 educandos del nivel secundario de ambos géneros cuyas edades fueron desde los 14 a 17 años. Los resultados indican una baja prevalencia de uso problemático (1,13%), donde los adolescentes varones de las zonas urbanas tienen mayor probabilidad de que experimente un uso problemático de videojuegos. Además, revelaron un uso problemático de videojuegos. El uso problemático de videojuegos no estaba relacionado con la edad, el tipo de institución educativa o el tipo de familia. Además, la adicción a los videojuegos es más común entre los hombres (1.31%) que entre las mujeres (0.93%). Estos resultados respaldan la necesidad de desarrollar intervenciones efectivas para cubrir las demandas de los

usuarios que tienen una mayor tendencia a usar demasiado los dispositivos de videojuegos. Finalmente, en México los autores Sánchez & Silviera (2019), presentan el estudio sobre la prevalencia y la dependencia en los adolescentes, con el objetivo de reconocer la prevalencia y la dependencia, contando con un diseño de tipo exploratorio y descriptivo. Por ello se contó con una población de 185 adolescentes de nivel secundario haciendo uso de la prueba de dependencia a videojuegos (Marco & Cholíz, 2011; Salas & Merino, 2017). Se obtuvo que usualmente los adolescentes no dependen de los videojuegos, El 46.8% de los encuestados dijo que usaba videojuegos de manera moderada y el 10.6% dijo que tenía una gran dependencia de los videojuegos. Además, se examinaron las dimensiones de la dependencia de los videojuegos en relación con el factor. Los adolescentes encuestados mostraron un nivel moderado de abstinencia (48,4%), un nivel bajo (40,6%) y un nivel alto (11%). En la dimensión Abuso y tolerancia, se encontró una dependencia moderada del 54.2%, mientras que el 35.8% mostró un nivel bajo y el 9.9% mostró un nivel alto. En la dimensión Problemas relacionados con los videojuegos, se encontró una dependencia baja del 52.2%, un nivel moderado del 35,8% y un nivel alto del 12%. En el aspecto de dificultad en el control encontró puntajes del 45 % en niveles moderados y bajos, y el 9,7 % de los participantes dijo que tenía dificultades para dejar de jugar.

Uno de los primeros estudios en el Perú relacionados con el tema a tratar es realizado por Alave y Pampa (2018), denominado la relación entre la dependencia a videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes estatales en Lima Este. El diseño del presente estudio fue no experimental, correlacional de tipo transversal, la muestra

consistió en 375 adolescentes cuyo objetivo era determinar la relación significativa entre la dependencia de videojuegos y las habilidades sociales. de 1ro a 5to de secundaria, sin distinción de sexo en un colegio estatal de Lima Este, con edades que fluctuaban de 12 a 18 años. cuyo propósito se emplearon las pruebas de dependencia a videojuegos (TDV) de Marcos & Cholíz (2012) y la Escala de Habilidades Sociales (EHS) de Goldstein de 1978, que fue adaptada al Perú (Tomás, 1995). Los hallazgos mostraron una correlación débil, negativa y significativa entre la dependencia general de los videojuegos y las habilidades sociales. Además, se descubrió una conexión significativa entre las "habilidades alternativas a la agresión". y "habilidades relacionadas con el estrés", los hallazgos muestran una correlación débil, negativa y significativa entre la dependencia de videojuegos y las habilidades sociales en general ( $\rho = -.132$   $p = 0.05$ ). Esto indica que, aunque no se depende mucho de los videojuegos, hay más recursos disponibles para interactuar adecuadamente, resolver o afrontar situaciones estresantes o conflictos interpersonales y viceversa. Se encontró que la población encuestada tenía un bajo nivel de dependencia de los videojuegos en las medidas relacionadas con la variable dependencia con un 45,5%, un 29,9% moderado y el 24,6% refieren nivel alto. En la dimensión abstinencia, se identifican niveles bajos con un 47,5%, 30,2% moderado, 22,3% alto. En lo que refiere a Abuso y Tolerancia se obtuvo una dependencia baja con un 52,8%, 22,3% moderado y un 24,9% alto. Referente al indicador Problemas asociados a los videojuegos se identifican niveles bajos con un 47,5%, 28,5% moderado y 24,9% alto. Finalmente, en la dimensión dificultad en el control se identifican niveles bajos con un 46,6%, se obtuvo

también puntajes de 29,9% que hace referencia a nivel moderado y un 23,5% a nivel alto.

También se evidencia el estudio de Arteaga (2018), cuyo título de investigación es la Agresividad y Dependencia entre videojuegos, en adolescentes en el distrito de Ate, y con una muestra de 100 adolescentes del distrito de Ate de 12 a 19 años, intentaron determinar la relación directa entre la dependencia de videojuegos y la agresividad en los adolescentes. El diseño de la investigación fue descriptivo correlacional no experimental-transaccional. Para la medición de las variables se utilizó el Test de dependencia a videojuegos (TDV) de Marcos & Cholíz adaptado (Salas & Merino, 2017) y el Cuestionario de Agresión (AQ) adaptado por Buss y Perry. Se encontró una correlación moderada y significativa entre la dependencia de videojuegos y la agresividad. El 46.0% de la población tiene una alta dependencia de videojuegos. La variable de dependencia a los videojuegos y la dimensión de agresión física tienen una correlación moderada (.471). Además, se puede afirmar que esta relación es directa o positiva y tiene una significancia de (.000), lo que significa que a mayor dependencia de videojuegos, mayor agresividad física, como golpes y daños causados por un objeto o causado por su cuerpo. También se encuentra la investigación de Vidal (2020), denominado Relación entre videojuegos y la agresividad en adolescentes de colegios públicos de Carmen de la Legua en Callao, para ello el presente estudio fue de tipo descriptivo-correlacional con diseño no experimental y de corte transversal. Además, contó con una muestra de 215 educandos sin distinción de sexo del 4to y 5to grado de secundaria cuyas edades fluctúan desde los 14 a 18 años. El objetivo fue determinar la

correlación entre la dependencia a videojuegos y agresividad. Para ello se aplicó Test de dependencia a videojuegos (TDV) por Chóliz y Marco (2011) y el Cuestionario de Agresividad (AQ) por Buss y Perry (1992). Además, se aplicó un tamizaje creado por la autora con el propósito de conocer la cantidad de estudiantes que juegan videojuegos durante un momento de su vida. Sus hallazgos demostraron una correlación directa y significativa entre ambas variables, lo que indica que cuando una persona tiene una mayor dependencia de los videojuegos, también se produce una mayor agresividad. Se observa que en el indicador bajo hay 2 adolescentes con un porcentaje del 9 %, en el indicador medio hay 158 adolescentes con un porcentaje del 73,5 % y en el indicador alto hay 55 adolescentes con un porcentaje del 25,6 %. Por lo tanto, la variable dependencia de los videojuegos tiene un porcentaje medio en relación a la muestra estudiada y no hay diferencias significativas según el sexo. Sin embargo, la media de los hombres es de 108,00 y la media de las mujeres es de 107,99.

La más reciente es la investigación de Isidro (2022), dependencia a los Videojuegos y a la Agresividad, en un colegio de Lima Norte en contexto de Pandemia COVID-19. Que tuvo como objetivo general Indicar la relación entre la dependencia a los videojuegos y agresividad, la muestra fue de 156 estudiantes desde los 12 hasta los 17 años sin distinción de sexo en lima norte. El diseño fue no experimental - transversal, de tipo descriptivo, correlacional y básico. El examen de dependencia a los videojuegos (TDV) de Chóliz y Marco (2011) y el Cuestionario de Agresividad Premeditada e Impulsiva para Adolescentes (CAPI-A) de Andreu (2010) fueron los recursos utilizados. Los hallazgos mostraron una correlación alta entre la dependencia

y la agresividad ( $r = .632$ ), así como una correlación alta entre cada variable y las dimensiones de la otra variable.

Finalmente, el estudio de Albino & Mujica (2022), denominado Adicción a los videojuegos y la violencia escolar de un colegio del Callao, con el objetivo de determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y violencia escolar. La población fue por 124 educandos del nivel secundario. Fue un estudio de diseño descriptivo-correlacional. Los instrumentos para utilizar fueron el cuestionario HAMM-1s y el Cuestionario CUVE<sup>3</sup>-ESO de Violencia escolar. Los resultados muestran una correlación positiva entre ambas variables de investigación, con  $\rho = .334$  a un  $p < 0.1$ . A su vez, los estudiantes tienen niveles bajos de adicción a los videojuegos (71%) y violencia escolar (88.7%). Por lo tanto, se llega a la conclusión de que a medida que aumenta la adicción a los videojuegos, aumenta el nivel de violencia.

Para poder ampliar el sustento del problema de investigación es necesario mencionar los conceptos implicados en el proceso, para ello de acuerdo con la teoría para la presente investigación, se puede encontrar lo siguiente:

La Organización Mundial de la Salud (OMS, 2018) define la adolescencia como el periodo de crecimiento y desarrollo humano que abarca entre los 10 y los 19 años y ocurre después de la niñez y antes de la edad adulta. Esta es considerada una de las etapas de transición más importantes en la vida del ser humano, caracterizada por un ritmo acelerado de crecimiento y cambios. Los cambios incluyen la transición hacia la independencia social y económica, el desarrollo de la identidad y la adquisición de las habilidades necesarias para establecer relaciones y funciones adultas. A pesar de que

la adolescencia se asocia con un crecimiento excepcional y un gran potencial, también es una etapa de gran riesgo, durante la cual el contexto social puede tener una influencia determinante.

Los videojuegos en red se definen por el Centro de Información y Educación para la Prevención del Abuso de Drogas (CEDRO, 2018) como programas digitales de entretenimiento que, una vez instalados en una computadora conectada a Internet a través de un servidor, permiten a los usuarios jugar el mismo juego en tiempo real en una computadora conectada a Internet. Estos jugadores se agrupan en redes aleatorias para jugar, lo que les permite encontrar jugadores de todo el mundo. En los juegos de red, el jugador compite contra otros jugadores a través de Internet. Además, algunos incluyen reglas y recompensas para generar un estímulo implícito para ganar. Es necesario indicar que cada videojuego tiene distintas formas de competir, las cuales pueden ser: individual vs propia máquina o de manera colectiva teniendo como rival a uno o más jugadores.

El mundo de los videojuegos es diverso, debido a que existen distintas clasificaciones de géneros de videojuegos tales como: Acción, Aventuras, Fantasía, Terror, Infantil, Videojuegos de rol multijugador masivo en línea (MMORPG), Musical, Puzles, Conducción, Videojuegos de rol (RPG), Disparos, Simulación, Deportivos, Estrategia (EA games, 2020)

A razón de ello se ha investigado el motivo del cual supone un gran interés para los adolescentes, explicado por Fuster et al. (2012) citado por Valido (2019) mediante modelo de cuatro motivaciones, los cuales se centran en:

- 1) Socialización: basada en un interés por entablar amistades y búsqueda de apoyo grupal.
- 2) Exploración: interés por descubrir el entorno en el que se juega y participar de las historias, aventuras y misiones del juego.
- 3) Logro: existe un interés por obtener prestigio en el juego, basado en el liderazgo, superioridad o dominio frente a otros jugadores.
- 4) Disociación: interés por evadirse y escapar de la realidad, buscando la identificación con el avatar virtual.

En base a lo antes mencionado se infiere que los videojuegos son considerados partes habituales en la vida cotidiana de los adolescentes y es considerado como una actividad más. Esto sucede debido a que muchos de ellos llevan ya muchos años jugando con videojuegos y teniendo un buen dominio (Gros, 2005, citado por Aranda & Navarro, 2013).

Al respecto, es importante hablar de terminologías como adicción y dependencia a los videojuegos:

Según Carbonel (2014), la participación recurrente y persistente en videojuegos durante muchas horas, normalmente en grupo, que conlleva un deterioro o malestar clínicamente significativo se conoce como adicción a los videojuegos. Un rasgo distintivo de estos videojuegos es que involucran el juego en equipo y las interacciones sociales.

Asimismo, Echeburúa y De Corral (2010), citados por Carbonel (2014), señalan que existen diversas características de la adicción, las cuales son:

- La falta de control se manifiesta a través del síndrome de abstinencia, que se caracteriza por la aparición de molestias emocionales.

- Disforia en el estado de ánimo: La irritabilidad ocurre al actuar de manera deseada mediante el impedimento de la conducta adictiva y la tolerancia, lo que resulta en la necesidad de aumentar el tiempo de exposición a la conducta adictiva, lo que provoca un impulso de búsqueda de gratificación inmediata.

Los autores sugieren que la teoría psicopatológica de la adicción a sustancias del DSM-V (2014), que identifica el patrón desadaptativo que causa un deterioro y malestar clínico altamente significativo, debe utilizarse al hablar de adicción a los videojuegos. En este caso, el juego reemplaza las sustancias.

De acuerdo con Salas et. Al. (2017), existen ciertos criterios para la dependencia de videojuegos, los cuales son:

- Abuso y Tolerancia: el individuo cada vez se necesita aumentar su patrón de juego inicial sea aumentando de manera progresiva el tiempo en línea o la cantidad de juegos simultáneos.
- Abstinencia: existe un malestar emocional cuando se interrumpe el juego o al dejar de jugar cierto periodo de tiempo.
- Problemas ocasionados por los videojuegos: El individuo emplea excesiva cantidad de tiempo en los videojuegos al punto que llega a interferir con sus actividades cotidianas, dejando de realizar otras actividades. Afectando directamente a las relaciones con otras personas, influyendo en la pérdida de sueño y en la ingesta de comidas inadecuadas.

- Dificultad en el control: existe consciencia del daño o perjuicios que le ocasionan al individuo, mediante el deseo incontenible de iniciar el juego ocasionado por múltiples circunstancias.

En la misma línea, Young (2016) afirma que la persona "netdependiente" realiza un uso excesivo de Internet, lo que le genera una distorsión de sus objetivos personales, familiares o profesionales, y que los problemas relacionados con el uso problemático de los videojuegos parecen estar vinculados a la interferencia y al desajuste que causan en el estilo de vida, lo que tiene importantes consecuencias negativas para los adolescentes, que se encuentran en una etapa en la que empiezan a construir sus relaciones y formar sus hábitos.

Autores indican que existen distintas perspectivas, tanto positivas como negativas, acerca de los efectos de los videojuegos. Sin embargo, es necesario recalcar que su uso puede afectar el rendimiento escolar, las relaciones familiares y sociales, sobre esto último mucho se menciona que los videojuegos pueden llegar a ser promotores de la violencia, el aislamiento y el fracaso escolar (López, 2013).

Debido a ello, se considera necesario el recalcar la necesidad de estudios en población infanto – juvenil que cursen educación básica regular para la detección primaria y prevención de mayores dificultades.

El centrarse en esta línea de investigación es importante y necesaria puesto que de esta manera se identifica la dependencia a los videojuegos a temprana edad y se toma consciencia de una realidad considerada común, de la cual se puede tomar sustento para crear planes de prevención de la misma que involucren los problemas

relacionados a la dependencia a los videojuegos y sus consecuencias como la pérdida de materias escolares, fracaso escolar, deserción y desajustes a nivel familiar, personal o social.

## **1.2. Formulación del problema**

¿Cuál es el nivel de dependencia a los videojuegos en estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria de un colegio estatal en Lima Metropolitana durante el 2021?

## **1.3. Objetivos**

### **1.3.1. Objetivo general**

Determinar el nivel de dependencia a los videojuegos en estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria de un colegio estatal en Lima Metropolitana durante el 2021.

### **1.3.2. Objetivos específicos**

1. Identificar el nivel de dependencia a los videojuegos de acuerdo con la dimensión abstinencia, que presentan los estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria de un colegio estatal en Lima Metropolitana durante el 2021.
2. Identificar el nivel de dependencia a los videojuegos de acuerdo con la dimensión abuso y tolerancia, que presentan los estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria de un colegio estatal en Lima Metropolitana durante el 2021.
3. Identificar el nivel de dependencia a los videojuegos de acuerdo con la dimensión problemas asociados a los videojuegos en estudiantes de 3ro,

4to y 5to de secundaria de un colegio estatal en Lima Metropolitana durante el 2021.

4. Identificar el nivel de dependencia a los videojuegos, según la dimensión dificultad de control, que presentan los estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria de un colegio estatal en Lima Metropolitana durante el 2021
5. Identificar las diferencias entre los niveles de dependencia de acuerdo con el sexo.
6. Identificar las diferencias entre los niveles de dependencia de acuerdo con los grados evaluados (3ero, 4to y 5to).

#### **1.4. Hipótesis**

##### **1.4.1. Hipótesis general**

**Hi:** Existe la tendencia a presentar niveles moderados de dependencia a los videojuegos entre los estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria de un colegio estatal en Lima Metropolitana durante el 2021.

**Ho:** No existe la tendencia a presentar niveles moderados de dependencia a los videojuegos entre los estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria de un colegio estatal en Lima Metropolitana durante el 2021.

##### **1.4.2. Hipótesis específicas**

###### **Hipótesis 1:**

**Hi:** Los estudiantes del 3ro, 4to y 5to de secundaria presentan un nivel de dependencia moderado a los videojuegos de acuerdo a la dimensión abstinencia.

**H<sub>0</sub>:** Los estudiantes del 3ro, 4to y 5to de secundaria no presentan un nivel de dependencia moderado a los videojuegos de acuerdo a la dimensión abstinencia.

**Hipótesis 2:**

**H<sub>i</sub>:** Los estudiantes del 3ro, 4to y 5to de secundaria presentan un nivel de dependencia moderado a los videojuegos de acuerdo a la dimensión abuso y tolerancia.

**H<sub>0</sub>:** Los estudiantes del 3ro, 4to y 5to de secundaria no presentan un nivel de dependencia moderado a los videojuegos de acuerdo a la dimensión abuso y tolerancia.

**Hipótesis 3:**

**H<sub>i</sub>:** Los estudiantes del 3ro, 4to y 5to de secundaria presentan un nivel de dependencia bajo a los videojuegos de acuerdo a la dimensión problemas asociados a los videojuegos.

**H<sub>0</sub>:** Los estudiantes del 3ro, 4to y 5to de secundaria no presentan un nivel de dependencia bajo a los videojuegos de acuerdo a la dimensión problemas asociados a los videojuegos.

**Hipótesis 4:**

**H<sub>i</sub>:** Los estudiantes del 3ro, 4to y 5to de secundaria presentan un nivel de dependencia moderado a los videojuegos de acuerdo a la dimensión dificultad de control.

**H<sub>0</sub>:** Los estudiantes del 3ro, 4to y 5to de secundaria no presentan un nivel de dependencia moderado a los videojuegos de acuerdo a la dimensión dificultad de control.

**Hipótesis 5:**

**H<sub>i</sub>:** Existirán diferencias entre el nivel general de dependencia de acuerdo al sexo.

**H<sub>0</sub>:** No existirán diferencias entre el nivel general de dependencia de acuerdo al sexo

**Hipótesis 6:**

**H<sub>i</sub>:** Existirán diferencias entre el nivel general de dependencia entre los grados de 3ro, 4to y 5to de secundaria.

**H<sub>0</sub>:** No existirán diferencias entre el nivel general de dependencia entre los grados de 3ro, 4to y 5to de secundaria.

## CAPÍTULO II: METODOLOGÍA

El presente trabajo de investigación se desarrolla mediante una metodología de tipo cuantitativa - básica de nivel descriptiva - comparativa con diseño transversal - no experimental, en la cual se realizará la descripción de la variable y dimensiones estudiadas, durante una sola aplicación y recojo de resultados a la muestra en cuestión (Ato et. Al., 2013). Todo ello busca realizar la contrastación de las hipótesis antes mencionadas, lo cual hará conocer la tendencia a la dependencia a los videojuegos y los efectos negativos en estudiantes de 3ro, 4to y 5to de nivel secundario. De acuerdo con Hernández et. Al. (2014), la investigación descriptiva permite detallar circunstancias y eventos, así como la naturaleza y la manifestación de un fenómeno específico. También busca especificar las características importantes de las personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea objeto de análisis. Asimismo, la metodología comparativa se utiliza ampliamente en las ciencias sociales, ya que considera la comparación como un proceso inherente a la investigación científica (Grosser 1973; Laswell 1968; Almond 1966, citado por Nohlen, 2003). La investigación tiene un enfoque cuantitativo porque busca encontrar mediciones o indicadores sociales precisos para generalizar resultados precisos y servir como predictores.

### **2.2. Población y muestra (Materiales, instrumentos y métodos)**

La población por trabajar fue seleccionada mediante un muestreo no probabilístico, el cual es un muestreo intencional o dirigido, donde no depende la

probabilidad, sino las condiciones para hacer el muestreo (Scharager & Reyes, 2001). En este caso, la selección del participante se basó en la proximidad de la autora a la institución. Por lo tanto, los alumnos del tercer, cuarto y quinto año de secundaria de una institución educativa de gestión pública ubicada en el distrito de Lince, en el departamento de Lima, Perú, fueron elegidos mediante un muestreo no probabilístico de tipo intencional.

Con el propósito de lograr una cantidad amplia del número muestral, se escogieron a los alumnos de todas las secciones de los grados de 3ero, 4to y 5to de secundaria sin distinción de sexo u horario escolar (Mañana y Tarde).

Para asegurar la participación de los sujetos en cuestión se tomaron en cuenta los siguientes criterios de inclusión.

- (a) Ser estudiante de una institución educativa de gestión pública
- (b) Estar matriculado en el año escolar 2021
- (c) Estar cursando el 3er, 4to o 5to año de secundaria
- (d) Tener entre 13 y 17 años
- (e) Estudiar en el turno mañana o tarde.
- (f) Se muestren interesados en participar de manera voluntaria en el estudio.

Con propósito de mantener la muestra homogénea se excluyeron a los estudiantes que:

- (a) Tienen menos de 12 años y más de 18 años.
- (b) Se hayan retirado del año escolar 2021.

- (c) No se muestren interesados en participar en el estudio.
- (d) No se encuentren presentes (falta) al momento de la aplicación.
- (e) Requieran necesidades educativas especiales.
- (f) No completen correctamente los datos solicitados.

Para la muestra en cuestión, se contó con 321 estudiantes que se encuentran cursando el 3er (30,5%), 4to (37,1%) y 5to año de secundaria (32,4%).

### **2.2.1. Análisis estadístico**

En el análisis psicométrico, para la parte de confiabilidad se usaron los estadísticos: Alfa de Cronbach ( $\alpha$ ) y omega de McDonald ( $\omega$ ), mientras para la validez se usaron los estadísticos análisis factorial mediante el KMO, pruebas esfericidad de barlett, varianza, comulative y p- valor. Para la parte cuantitativa se usaron los estadísticos Media aritmética, Desviación estándar (D.E.), Índices mínimos y máximos, Asimetría (As), Curtosis (Ks) y se uso el Histograma. Asimismo, se usaron los programas Jamovi (1.6.23) y SPSS (Ibm spss statistics 23). Por otro lado, para la validez por estructura interna bajo la modalidad de análisis factorial confirmatorio (AFC), se utilizaron estadísticos tales como:  $\chi^2/df$ , CFI, TLI, SRMR, RMSEA y AIC con el motivo de verificar si los ítems son válidos de acuerdo con la muestra.

En la sección análisis descriptivo de las variables sociodemográficas se separó en 2 partes, variables cuantitativas y variables cualitativas, debido a que ambas tenían distintos procedimientos a realizar y cuentan con sus propios estadísticos en el análisis.

Para la variable cualitativa se hizo uso de los estadísticos: frecuencia, porcentaje

(valido y acumulado), donde se ubicaron las variables; sexo, tipo de videojuego, horas de juego y medio de uso por el que se juega. Por otro lado, en cuanto a la variable cuantitativa los estadísticos usados fueron; N, mínimo, máximo, media, desviación estándar, asimetría, curtosis y se utilizó como gráfico el histograma para la variable edad.

Para la sección análisis inferencial de los objetivos tanto general como específicos, se hizo uso de estadísticos no paramétricos como Kolmogórov-Smirnov, el cual es un estadístico que analiza la normalidad, ya que la muestra tiene más de 50 participantes en cada análisis. Además, se utilizó el estadístico U de Mann-Whitney, el cual sirve para la comparación entre grupos, para la verificación de las hipótesis planteadas por la investigadora.

### **2.2.2. Instrumento**

El instrumento a emplearse fue el Test de Dependencia a Videojuegos (TDV), creado Chóliz & Marco (2011), en su versión adaptada a contexto peruano por Salas et. Al. (2017). Cuyo objetivo es identificar las características relacionadas a los criterios de la dependencia a los videojuegos en estudiantes adolescentes, de acuerdo con cada una de las dimensiones en la presente escala. Para la adaptación se contó con una muestra de 467 estudiantes de nivel secundaria en distintos distritos de Lima Metropolitana, cuyas edades variaban entre los 11 a 18 años. Con el propósito de la obtención de cifras de validez y confiabilidad la muestra aplicada se subdividió en 2 grupos, donde se obtuvo una confiabilidad por consistencia interna considerada

adecuada en ambos casos (.96 y .94). Posterior al análisis, se mantuvieron los 25 ítems de la versión original. La presente escala consta de respuestas de tipo Likert del 1 al 5, Totalmente en desacuerdo (1), En desacuerdo (2), Neutral (3), De acuerdo (4) y Totalmente de acuerdo (5). Su aplicación puede ser de forma individual o colectiva, con una duración de 20 minutos aproximadamente.

Es importante destacar que el instrumento tiene un índice de alfa general de Cronbach de 0,94, lo que indica que tiene características psicométricas adecuadas. El instrumento no requiere modificaciones para su uso en otras poblaciones similares debido a su consistencia interna. (Salas et al., 2017).

El TDV está derivada del análisis de 4 dimensiones: Abstinencia (ítems 3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25), Abuso y Tolerancia (ítems: 1, 5, 8, 9 y 12), Problemas ocasionados por los videojuegos (ítems 16, 17, 19 y 23) y Dificultad en el control (ítems 2, 15, 18, 20, 22 y 24). La dimensión I “abstinencia”, cuyo valor de alfa fue 0,89, se refiere al malestar que se presenta cuando no pueden utilizar los videojuegos, la dimensión II “abuso y tolerancia”, el valor de alfa fue de 0,78, que representa el juego con un aumento progresivo mucho mayor que la cantidad inicial el cual se cataloga como excesivo, la dimensión III “problemas ocasionados por videojuegos”, con el valor de 0,79 en alfa, describe las consecuencias de la inactividad y la pasividad en el trabajo y las responsabilidades académicas- Finalmente la dimensión IV “dificultad en el control”, el coeficiente de alfa fue .68 y este hace referencia a dificultades en dejar de jugar, a pesar que no es adecuado ni funcional de acuerdo al momento o situación. Dentro de la clasificación de acuerdo con las dimensiones se pueden obtener 3 niveles

los cuales corresponden a un nivel leve, moderado y severo. La puntuación se considera baja, mediana o alta de acuerdo con la suma de puntuaciones obtenidas en los ítems. Donde el nivel leve hace referencia a la persona que tiene conductas de juego pero que no es catalogada como dependiente debido a que no genera un malestar de acuerdo con las dimensiones. Por otro lado, el nivel moderado hace referencia a que la persona podría tener patrones de conducta adictivos que pueden resultar problemáticos. Finalmente, el nivel severo indica que la persona presenta conductas adictivas que generan malestar cumpliendo así los criterios de dependencia a los videojuegos.

### **2.2.3. Procedimiento**

Para la investigación se realizaron diversos procedimientos, al inicio de la investigación se realizó una revisión científica sistemática sobre el tema de interés, la cual corresponde a la dependencia a videojuegos. Todo ello se realizó con el propósito de indagar en los conceptos y apreciaciones de autores e investigaciones actuales que reporta la literatura científica en los últimos 10 años, de donde se obtuvo parte de la introducción de la investigación. A la par se realizó la búsqueda de un instrumento válido y confiable, que pueda medir la variable presentada, dependencia a los videojuegos en estudiantes adolescentes, se descartaron los que eran muy cortos, no tenían índices de confiabilidad altos, no estaban adaptados o solo describían la variable de forma general, y se optó por el test de dependencia a videojuegos creado por Chóliz & Marco en el 2011 y adaptado por Merino & Salas en el 2017 al contexto peruano, para ello se solicitó el permiso de los autores y a su vez se indagó en el código de publicación de *Revistas Javeriana*, la revista en la que se publicó el artículo, en la que

los autores al publicar refieren que su investigación es abierta para todo público y puede ser utilizada con fines científicos/educativos con el propósito de expandir el conocimiento del tema. Es debido a que el instrumento cuenta con buenos índices de confiabilidad y validez, que se procedió a utilizar la prueba en su forma original adaptada.

Antes de la aplicación, se realizó una revisión de los ítems de la prueba escogida, creación de la prueba virtual mediante Google Forms, envío de carta de presentación de la estudiante tesista (realizado por la asesora a cargo) a la institución educativa en cuestión, asentimiento informado mediante formularios Google Forms para su oportuna difusión, la creación de PowerPoint con material psicoeducativo con la temática "Dependencia a Videojuegos". Además, se solicitó el pedido de colaboración a la dirección de la presente institución, a tutores de aula virtual, auxiliares e internos de psicología de nivel secundaria para informar del objetivo de estudio a los participantes, también se solicitó apoyo para el envío de links de ingreso al aula virtual y apoyo en el orden o dudas que puedan surgir.

Durante la aplicación, se procedió con la recolección de datos, previa coordinación con la institución educativa y las autoridades de la misma para el acceso a las aulas virtuales y se brindó un horario para la aplicación de acuerdo a los grados incluidos en la investigación. Debido al pedido de colaboración a la dirección de la presente institución, se brindó el ingreso al aula virtual (Link de Google Meet) y el apoyo en el orden o dudas que puedan surgir, para esto se enviaron los links a la hora acordada de acuerdo a cada año y sección programado. Seguido de ello, y como parte

también de la aplicación, la investigadora se presentó ante los estudiantes y se les explicó que el presente trabajo consiste en una investigación cuya duración es de aproximadamente 20 minutos, así como el propósito, objetivo y se garantizó la confidencialidad. Además, se hizo referencia en que no existen efectos secundarios o riesgos por la participación y que los resultados serían utilizados con fines totalmente científicos. Para confirmar ello, dentro del Google Forms se colocó un apartado de asentimiento informado (para el estudiante), debido a que el consentimiento institucional para aplicación fue brindado por la dirección mediante mesa de partes, en modo de formulario virtual. Si el estudiante no deseaba ser parte de la investigación de manera totalmente voluntaria, se explicó que tenía derecho a negarse y retirarse del aula virtual. Incluso se buscó en todo momento garantizar la confidencialidad y anonimato de cada uno de los participantes. Se hizo hincapié en que los resultados no serían compartidos y si se tenía alguna duda o consulta podrían contactar a la investigadora mediante la dirección de correo electrónico que fue brindada. Luego de ello, se procedió a proyectar el Google Forms con el instrumento en cuestión y se envió el enlace de registro por el classroom chat. Durante los minutos de aplicación la investigadora se mantuvo en el Google Meet y absolvía dudas en caso surgieran. Al finalizar ello, se procedió a proyectar el PowerPoint con la temática del estudio y se brindó una charla de 25 minutos sobre la dependencia a videojuegos. Para finalmente agradecerles a los estudiantes por ser parte de la investigación, terminando con la despedida hacia los mismos.

Después de la aplicación de las pruebas, se creó una base de datos con la información recopilada y se procedió a realizar el análisis estadístico descriptivo, mediante el programa SPSS. Finalmente, se analizaron los resultados obtenidos por la prueba, realizando un contraste de las hipótesis planteadas. Es necesario recalcar que se hizo uso de programas estadísticos para realizar los análisis correspondientes en la presente investigación. En lo que corresponde al análisis de datos psicométricos dentro del análisis factorial confirmatorio (AFC), se utilizó el programa JAMOVI v.1.6.15 en donde se halló la confiabilidad y validez de la prueba y sus cuatro dimensiones (Abuso, Tolerancia, problemas asociados a los videojuegos y dificultad en el control). También se utilizó el programa IBM SPSS Statistics 22 en lo que corresponde al análisis descriptivo como inferencial, ya que es mucho más accesible. Además, tiene una mayor gama de estadísticos y gráficos más completos y editables.

Luego, se realizó el análisis descriptivo e inferencial de los resultados obtenidos por la muestra estudiada según el objetivo general, objetivos específicos y el contraste de las hipótesis planteadas anteriormente. Por último, se redactó los hallazgos obtenidos, los cuales salieron según lo esperado y se comparó lo hallado con los antecedentes.

### **2.3.5. Aspectos éticos**

La presente investigación busca cumplir con los criterios éticos respetando la dignidad de todos los participantes y su derecho a la libertad de participación en la investigación de manera totalmente voluntaria, para validar lo indicado se hizo

referencia de parte de los artículos dentro del Código de ética del Colegio de Psicólogos del Perú, de acuerdo con la resolución N206-2017 (CDP, 2017). Con ese objetivo se ha tomado en cuenta capítulos y artículos que pretenden proteger a cada uno de los participantes y ejemplifican cada uno de los pasos realizados como parte de la investigación, los cuales serán descritos a continuación.

Dentro del capítulo IV, denominado del trabajo de investigación, se hace referencia que todo psicólogo debe tener presente que para investigar con personas se debe contar con el consentimiento informado en el caso de los adultos y el asentimiento en caso de niño y adolescentes entre los 8 a 18 años (Artículo 25). Además, se debe velar por la primacía del beneficio sobre los posibles riesgos a los que puedan someterse los voluntarios, ya que la prioridad del profesional en psicología radica en el bienestar y salud psicológica y debe evitar generar daños o perjuicios (Artículo 27). Asimismo, se debe presentar la información correspondiente a una investigación, sin incurrir en el plagio, falsificación y evitando los conflictos de intereses (Artículo 28). Finalmente, queda prohibida la aplicación de instrumentos, test o técnicas psicológicas que no posean validez científica (Artículo 28).

En el apartado VII, nombrado de los documentos, se indica que el psicólogo debe conservar el anonimato y confidencialidad de las personas cuando la información recopilada, recepcionada o dialogada busca ser utilizada con fines de investigación (Artículo 37).

En el capítulo X, acerca de los instrumentos de investigación, se hace especial énfasis en continuar con los procedimientos científicos para el adecuado desarrollo,

validez y estandarización de instrumentos de evaluación (Artículo 53). Debido a ello, se debe de hacer uso de los instrumentos de acuerdo con los manuales y metodología para la adecuada aplicación e interpretación de los instrumentos psicológicos (Artículo 54). Es imperante se le explique al voluntario sobre la naturaleza, propósito, resultado de la prueba, de manera sencilla y de fácil comprensión (Artículo 57).

En la sección XIII, confidencialidad, se alude a que todo tipo de exposición sea esta de forma oral, escrita, audiovisual o relacionada a otra tecnología, en casos de divulgación científica se realiza de manera que no sea posible o sencilla la identificación de los participantes, grupos o institución de la que se trate (Artículo 69). Finalmente, en el capítulo XV denominado de las publicaciones, se especifica que, al recopilar el material de otros para publicación, se incluye el nombre del grupo original y de los contribuyentes de modo que estos puedan ser reconocidos y mencionados (Artículo 76).

Por otro lado, en base al Código de Ética del Investigador UPN (2016) se menciona que de acuerdo al capítulo segundo, deberes de los investigadores, se ha respetado la autonomía y derechos de las personas obteniéndose los permisos del responsable legal para la participación de los menores (Artículo 1), además se ha cumplido el principio de beneficencia donde los estudiantes fueron informados y la investigación no supuso ningún riesgo para ellos (Artículo 2), además se aseguró el anonimato y total reserva de los datos personales de los participantes en la investigación (Artículo 5). De acuerdo al capítulo tercero, las responsabilidades del investigador principal, se ha cumplido el criterio de vigilancia velando por los derechos

y bienestar de los integrantes de la muestra (Artículo 8), asegurando la imparcialidad y ser lo más exactos de acuerdo al contexto de la investigación, cumpliéndose así con el principio de veracidad (Artículo 13).

Finalmente, sobre el capítulo quinto, política anti-plagio y/o resguardo de los derechos de los involucrados, se cumple el criterio de originalidad donde la autora ha plasmado sus propias ideas y se han tomado ideas de otros autores en forma de cita o paráfrasis, poniendo datos de su obra en las referencias bibliográficas.

## CAPÍTULO III: RESULTADOS

### 3.1. ANALISIS DESCRIPTIVO

A continuación, examinaremos cada una de las variables sociodemográficas que esta investigación ha recolectado. Para variables cualitativas, se utilizarán estadísticas como frecuencias y porcentajes.

Como se puede observar a continuación:

**Tabla 1**

*Variables cualitativas de la dependencia a los videojuegos*

Variable	Grupos	Frecuencias	Porcentajes
Sexo	Femenino	134	41,7
	Masculino	187	58,3
Grados	3ro de secundaria	98	30,5
	4to de secundaria	119	37,1
	5to de secundaria	104	32,4
Zonas de Lima y Callao	Lima Norte	18	5,6
	Lima Centro	255	79,4
	Lima Este	41	12,8
	Lima Sur y Balnearios	5	1,6

	Callao	2	,6
Edad	13 años	15	4,6
	14 años	103	32,0
	15 años	111	34,5
	16 años	85	26,4
	17 años	6	1,8
Medio de juego	PC/ Laptop	119	37,1
	Celular	166	51,7
	Consola Play Station, Nintendo o Xbox	31	9,7
	Ninguno de los mencionados	5	1,6
Género de Videojuegos	Multijugador	42	13,1
	Videojuego de rol RPG	2	,6
	Música	17	5,3
	Carreras	2	,6
	Simulación	2	,6

	Terror	2	,6
	No Especifica	5	1,6
	Estrategia	32	10,0
	Juegos de rol multijugador masivo en línea MMORPG	12	3,7
	Battle Royale	92	28,7
	Juegos multijugador arena de batalla en línea MOBA	44	13,7
	Deportes	25	7,8
	Shooters	38	11,8
	Arcade	5	1,6
	Lucha	1	,3
<hr/>			
Cantidad de horas de juego	Menos de 1 hora	71	22,1
	1-2 horas	121	37,7
<hr/>			

3-4 horas	93	29,0
5-6 horas	28	8,7
7-8 horas	3	,9

---

Como se aprecia en la tabla 1, del total de las 321 personas encuestadas, 41,74% representan al sexo femenino y el otro 58,26% está representado por el sexo masculino. Además, se deduce que la mayor parte de los grupos está representada por 4to de Secundaria, que ocupa un 37,1% de la muestra de estudio, mientras que los otros dos niveles (3ro y 5to de secundaria), representan el 30,53 % y 32,40% respectivamente. La edad mínima en la muestra estudiada fue de 13 años y la edad máxima fue de 17 años. La edad media del grupo fue de 14,8 años, con una desviación estándar de 9,1 años, lo que indica que el intervalo normal de edad sería 13,0 a 16,7 años.

Referente a la zona de Lima y Callao, se observa que Lima Centro tiene mayor cantidad de estudiantes que residen en ella con el 79,4%, seguido de Lima Este con un 12,8%. Finalmente, las zonas de Lima Norte, Lima Sur y balnearios y Callao obtienen un porcentaje de 5,6%, 1,6% y 0,6% residentes respectivamente.

En este caso, se deduce que existe una preferencia por jugar por medio del celular ocupando un 52,74%, mientras que las otras dos opciones de medios de juego

(PC/ Laptop y Consola Play Station, Nintendo o Xbox), representan el 37,1% y 9,7% respectivamente. Finalmente, un 1,56% de la muestra indica no jugar por esos medios mencionados.

Referente al género de videojuegos se denota una marcada preferencia por los videojuegos de tipo Battle Royale con el 28,7%, seguido de Juegos multijugador arena de batalla en línea MOBA 13,7% y los juegos multijugador con 13,1%, otro de los preferidos es el tipo Shooter con 11,8% y los de estrategias con 10%. Los videojuegos que obtuvieron puntajes menores del 10% son los de tipo deportivo (7,8%), Musical (5,3%), Juegos de rol multijugador masivo en línea MMORPG (3,7%) y con puntajes de 1,6% se encuentran los videojuegos de arcade y los no especificados. En cifras menores se encuentran los Videojuegos de rol RPG, Carreras, Simulación, Terror obtuvieron un 0.6% respectivamente. Finalmente, el menos preferido es el genero de lucha con el 0,3%.

Con respecto a la cantidad de horas de juego, se deduce que existe una preferencia de 1 a 2 horas por día con un 27,69%, seguida de un 28,97% que representa la preferencia por jugar entre 3 a 4 horas diarias. Asimismo, un 22,12% de los encuestados manifiestan jugar menos de 1 hora, el 8,72% refieren 5 a 6 horas de juego. Finalmente, referente a jugar 7 a 8 horas y más de 8 horas diarias son representados por un 0,93% y 1,58% respectivamente.

### **3.2. ANÁLISIS DE COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS**

Por otro lado, responderemos al objetivo general, que era determinar el nivel de dependencia de los videojuegos entre los estudiantes de tercer, cuarto y quinto año de secundaria de un colegio estatal en Lima Metropolitana durante el año 2021. Los resultados son los siguientes:

**Tabla 2**

*Tabla descriptiva para el nivel de dependencia a los videojuegos en estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria de un colegio estatal en Lima Metropolitana durante el 2021*

Variable	Grupos	Frecuencias	Porcentajes
Dependencia a los Videojuegos	Baja Dependencia	143	44,5
	Moderada Dependencia	174	54,2
	Alta Dependencia	4	1,2

Como se aprecia en la tabla 2 se encontró que más estudiantes presentan moderados niveles de dependencia a videojuegos, reflejado en el 54,21%. Así también se encontró que el 44,55% presentan niveles bajos y una minoría niveles altos de dependencia de videojuegos con un 1,25% del total.

Por otro lado, el primer objetivo específico fue determinar el nivel de dependencia a los videojuegos en estudiantes de tercer, cuarto y quinto año de secundaria de un colegio estatal en Lima Metropolitana durante el 2021 en función de la dimensión de abstinencia.

**Tabla 3**

*Tabla descriptiva para el nivel de dependencia a los videojuegos de acuerdo con la dimensión abstinencia*

Variable	Grupos	Frecuencias	Porcentajes
Abstinencia	Baja Abstinencia	138	43,0
	Moderada Abstinencia	161	50,2
	Alta Abstinencia	22	6,9

Según la Tabla 3, más estudiantes tenían niveles moderados de abstinencia, lo que reflejaba el 50,16% de los participantes en esta investigación. Por lo tanto, se descubrió que el 42,99% de la población tenía niveles bajos de dependencia de videojuegos, mientras que una minoría tenía niveles altos con un 6,85% del total.

Después de eso, responderemos al segundo objetivo estadístico, que era determinar el grado de dependencia de los videojuegos en función de la dimensión abuso y tolerancia entre los estudiantes de tercer, cuarto y quinto año de secundaria de un colegio estatal en Lima Metropolitana en 2021. Los resultados son los siguientes:

#### **Tabla 4**

*Tabla descriptiva para el nivel de dependencia a los videojuegos de acuerdo a la dimensión abuso y tolerancia*

Variable	Grupos	Frecuencias	Porcentajes
	Bajo Abuso Y Tolerancia	124	38,6
Abuso Y Tolerancia	Moderado Abuso Y Tolerancia	168	52,3
	Alto Abuso Y Tolerancia	29	9,0

Según la Tabla 4, más estudiantes experimentaron niveles moderados de abuso y tolerancia, lo que refleja el 52,34% de los participantes en esta investigación. Por lo tanto, se descubrió que el 38,63% del total tenía niveles bajos de dependencia de videojuegos, mientras que una minoría tenía niveles altos.

Ahora se responderá al tercer objetivo estadístico, que era determinar el nivel de dependencia de los videojuegos en función de la dimensión de los problemas causados por los videojuegos a los estudiantes de tercer, cuarto y quinto año de secundaria de un colegio estatal en Lima Metropolitana en 2021. Los resultados son los siguientes:

### Tabla 5

*Tabla descriptiva para el nivel de dependencia a los videojuegos de acuerdo con la dimensión problemas asociados a los videojuegos*

Variable	Grupos	Frecuencias	Porcentajes
----------	--------	-------------	-------------

Problemas ocasionados Por Los Videojuegos	Bajo Problemas ocasionados Por Los Videojuegos	172	53,6
Problemas ocasionados Por Los Videojuegos	Moderado Problemas ocasionados Por Los Videojuegos	136	42,4
Problemas ocasionados Por Los Videojuegos	Alto Problemas ocasionados Por Los Videojuegos	13	4,0

Como se muestra en la Tabla 5, muchos estudiantes tenían bajos problemas relacionados con los videojuegos. Esto se reflejó en el 53,58% de los participantes en esta investigación. Por lo tanto, se descubrió que el 42,37% del total tenía niveles moderados de dependencia de videojuegos, mientras que una minoría tenía niveles altos con el 4,05%.

Igualmente, responderemos al cuarto objetivo estadístico, que consistía en determinar el nivel de dependencia de los videojuegos en función de la dimensión dificultad de control, que presentaron los estudiantes de tercer, cuarto y quinto año de secundaria de un colegio estatal en Lima Metropolitana en 2021.

### Tabla 6

*Tabla descriptiva para el nivel de dependencia a los videojuegos de acuerdo con la dimensión dificultad de control*

Variable	Grupos	Frecuencias	Porcentajes
----------	--------	-------------	-------------

Dificultad En El Control	Baja Dificultad En El Control	150	46,7
	Moderada Dificultad En El Control	164	51,1
	Alta Dificultad En El Control	7	2,2

Como se muestra en la Tabla 6, el 51,09% de los participantes en esta investigación mostró una dependencia moderada a los videojuegos en relación con las dificultades de control. Por lo tanto, se descubrió que el 46,73% de la población tenía niveles bajos de dependencia de videojuegos, mientras que una minoría tenía niveles altos con el 2,18% del total.

De igual manera, ahora pasaremos a los objetivos específicos de comparación, empezando por el objetivo de determinar las diferencias en la dependencia de videojuegos en los estudiantes según el sexo.

Primero, se realizará el análisis de normalidad para determinar si los datos tienen una distribución normal o no normal. Debido a que esta base de datos contiene 321 casos, es importante recordar que se están analizando por grupos: varones y mujeres, ambos con más de 50 casos. Para determinar la normalidad, se utilizará el estadístico Kolmogorov-Smirnov.

### **Tabla 7**

*Análisis de normalidad de la dependencia a videojuegos según sexo*

Variables	Sexo	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
		Estadístico	Gl	Sig.
Dependencia a	Femenino	,075	134	<b>,062</b>
Videojuegos	Masculino	,050	187	<b>,200*</b>

\*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

La Tabla 7 muestra que la dependencia de videojuegos en las mujeres era similar a la de los varones. Por lo tanto, todo el análisis se realizará con una distribución normal porque ambos grupos tuvieron una distribución normal. Esto significa que para este objetivo se utilizará el estadístico T de Student para muestras independientes; este estadístico es responsable de comparar dos grupos independientes con distribución normal.

**Tabla 8**

*Comparaciones de la Dependencia a los videojuegos según género*

Variable	Género	n	Media	Desviación Estándar	T de Student para muestras independientes	p
Dependencia a los Videojuegos	Femenino	134	28,01	15,946	-5,648	,000
	Masculino	187	37,80	14,824		

Nota. n = número de muestra; p = Significancia

La significación en este caso es inferior a.05, lo que significa que se acepta  $H_1$  y se rechaza  $H_0$ . Esto significa que, en cuanto a la dependencia de los videojuegos, los hombres y las mujeres si presentaron diferencias estadísticamente significativas.

Además, se examinará el objetivo final específico, que es identificar las diferencias entre los niveles de dependencia a los videojuegos según los grados evaluados (3ro, 4to y 5to). Para lograrlo, primero se examinará la normalidad, como se muestra en la tabla siguiente:

**Tabla 9**

*Análisis de normalidad de la dependencia a videojuegos según grado*

Variables	Grado	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
		Estadístico	Gl	Sig.
Dependencia a	3ro secundaria	,066	98	<b>,200*</b>
Videojuegos	4to secundaria	,074	119	<b>,168</b>
	5to secundaria	,062	104	<b>,200*</b>

\*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

Ya que la significación fue mayor a .05 en los tres grupos, se concluye que para los tres casos se analizará todo bajo la normalidad, recurriéndose al uso del estadístico paramétrico ANOVA, ya que se encarga de comparar “k” grupos independientes.

**Tabla 10**

*Comparaciones de la Dependencia a los Videojuegos según grado*

Variable	Grados	n	Media	Desviación Estándar	ANOVA	p
Dependencia a los Videojuegos	3ro secundaria	104	33,54	15,312	,076	,927
	4to secundaria	98	34,16	15,759		
	5to secundaria	119	33,37	17,088		

Nota. n = número de muestra; p = Significancia

Ya que la significación fue mayor a .05 se concluye que no hay diferencias entre los grados del nivel secundaria. Finalmente se concluye que los estudiantes de 3ro, 4to y 5to de nivel secundario presentan dependencia a los videojuegos por igual. Por lo que en este caso se acepta  $H_0$  y se rechaza  $H_1$ , porque no se encontró una diferencia entre los tres grupos.

## CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

### 4.1 Discusión de resultados

El objetivo general del estudio es determinar el nivel de dependencia de los videojuegos entre los estudiantes de tercer, cuarto y quinto nivel de secundaria de un colegio estatal en Lima Metropolitana durante el año 2021. Después de la prueba de hipótesis, se descubrió que existe una dependencia moderada del 54,2% de los videojuegos; estos hallazgos coinciden con los de Sánchez y Silveira (2019), quienes buscaron determinar la prevalencia y la dependencia de los videojuegos en un grupo de 185 adolescentes, en el cual encontraron que un 46.8% de los encuestados indican un nivel moderado de dependencia a videojuegos, al igual que Vidal (2020) quien encontró un 73.5% de niveles medios de dependencia, lo que se traduce como niveles moderados. Además, coincide con Alave y Pampa (2018), quienes investigaron la relación entre la dependencia a videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes estatales en Lima Este, con una muestra de 375 estudiantes, descubrieron que el 45.5% de la población no depende de videojuegos. Por otro lado, se contrasta con lo hallado por Andrade et. al. (2018), quienes investigaron la prevalencia del uso problemático de videojuegos en adolescentes ecuatorianos con una muestra de 3178 participantes, indicando que hay una prevalencia baja con un 1,13%. Por otro lado, Albino & Mujica (2022) indicaron niveles bajos de dependencia en su investigación Adicción a los videojuegos y la violencia escolar de un colegio del Callao la cual contó con 124 participantes, refiere niveles bajos con 71%, al respecto existe una discrepancia con la investigación de lo reportado por Arteaga (2018), en su investigación que buscó

determinar la relación entre la dependencia a videojuegos y la agresividad en los adolescentes en Ate y contó con una muestra de 100 adolescentes, quien refiere que existe un nivel alto de Dependencia a Videojuegos en adolescentes con un 46%. Por ello se entiende que, los adolescentes de entre 12 y 17 años, son el rango poblacional más afectado por la adicción y/o dependencia a los videojuegos (MINSA, 2019). Estos resultados permiten identificar una prevalencia significativa por parte de los jóvenes hacia la dependencia a los videojuegos. Ello es explicado por el Instituto Nacional de Estadística e Informática del Perú (INEI, 2018, 2019), donde los adolescentes de 12 a 18 años usan más plataformas virtuales para interactuar y jugar videojuegos. La tasa de reporte más actual indica un aumento entre el 2018 y el primer semestre del 2019, donde tanto niños como adolescentes realizaron actividades de entretenimiento como jugar videojuegos, ver películas y se demuestra mayor aumento de los mismos referente al acceso y permanencia a los videojuegos a temprana edad. De esta forma se concluye que se ha aprobado la hipótesis de la investigación. Finalmente, Choliz & Marco (2016) indican que no podemos olvidar que los adolescentes son muy sensibles al momento y al entorno social en el que viven, en el que estas herramientas de videojuegos y la dependencia se han convertido en un componente esencial de sus vidas.

Se planteó como primer objetivo específico, identificar el nivel de dependencia a los videojuegos de acuerdo con la dimensión abstinencia, que presentan los estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria de un colegio estatal en Lima Metropolitana durante el 2021. Posterior a la prueba de hipótesis se obtuvo como resultado que más estudiantes

presentan moderados niveles de abstinencia, reflejado en el 50,16% de los participantes en la presente investigación. Además, se halló que el 42,99% presentan niveles bajos y una minoría niveles altos de dependencia de videojuegos con un 6,85% del total. Encontrándose similitudes con la investigación de Sánchez y Silviera (2019), quienes buscaron determinar la prevalencia y la dependencia de los videojuegos en un grupo de 185 adolescentes, en la cual se encontraron resultados similares a los hallados en la presente investigación en lo que corresponde a la dimensión Abstinencia con un 48.4% de los participantes. Contrario a lo hallado por Alave y Pampa (2018), quienes reportan en su investigación la relación entre la dependencia a videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes estatales en Lima Este, con una muestra de 375 estudiantes que lo que corresponde a la dimensión abstinencia se evidencian niveles bajos (47.5%) en los estudiantes encuestados, seguidos de niveles moderados y bajos. Sumado a la investigación de Isidro (2022), dependencia a los Videojuegos y a la Agresividad con una muestra de 156 adolescentes ,donde se halló que el 73% se encontraban en un nivel bajo de dependencia. Por ello se entiende que se evidencia mayor prevalencia en los niveles moderados y bajos y esto puede deberse también a la variabilidad entre las edades encuestadas en cada estudio, esto es explicado por Chóliz & Marco (2014), quienes indican que existe un malestar emocional cuando el juego se interrumpe o al dejar de jugar cierto periodo de tiempo. La cual puede estar relacionada a la escases de control y es por ello por lo que, se suele presentar rasgos o características propias de la abstinencia relacionada al malestar emocional. Además, es común que los adolescentes tengan problemas para controlar cómo reaccionan a situaciones específicas en la actualidad. ya que siguen evidenciando dificultades en establecer estrategias para

regular su conducta y demostrando una falta de autocontrol (Goleman, 1997). De esta manera se concluye que se ha aprobado la hipótesis de la investigación.

Se planteó como segundo objetivo específico, el identificar el nivel de dependencia a los videojuegos de acuerdo con la dimensión abuso y tolerancia, que presentan los estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria de un colegio estatal en Lima Metropolitana durante el 2021. Posterior a la prueba de hipótesis se encontró que más estudiantes presentan moderados niveles de abuso y tolerancia, reflejado en el 52,34% de los participantes en la presente investigación. Así también se encontró que el 38,63% presentan niveles bajos y una minoría niveles altos de dependencia de videojuegos con un 9% del total. Encontrándose similitudes con la investigación de Sánchez y Silveira (2019), que buscaba determinar la prevalencia y la dependencia de los videojuegos en un grupo de 185 adolescentes, en lo que corresponde a la dimensión Abuso y tolerancia, en donde un 54.2% presentó nivel moderado, 35.8% presentó un nivel bajo, 9.9% un nivel alto. Por el contrario, Alave y Pampa (2018), quienes investigaron la relación entre la dependencia a videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes estatales en Lima Este, con una muestra de 375 estudiantes, en la dimensión Abuso y Tolerancia se obtuvo una dependencia baja con un 52,8%, 22,3% moderado, 24,9% alto. Por ello se entiende que se evidencia mayor prevalencia en los niveles moderados y bajos y esto puede deberse también a la variabilidad entre las edades encuestadas en cada estudio. Donde de acuerdo con lo explicado por Cholíz & Marco (2014), se indica que cada vez que el adolescente necesita aumentar su patrón de juego inicial lo hace sea aumentando

de manera progresiva el tiempo en línea o la cantidad de juegos simultáneos. Además, refiere que el aumento de este tiempo puede ser debido a las motivaciones que se tengan personalmente, las cuales son; por entablar amistades y búsqueda de apoyo grupal, para ganarse el respeto en el juego y comprender el entorno en el que se juega por evadirse y escapar de la realidad. Por lo anteriormente dicho, se concluye que se ha aprobado la hipótesis de la investigación.

Se planteó como tercer objetivo específico, identificar el nivel de dependencia a los videojuegos de acuerdo con la dimensión problemas asociados a los videojuegos en estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria de un colegio estatal en Lima Metropolitana durante el 2021. Posterior a la prueba de hipótesis se obtuvo como resultado que más estudiantes presentan bajos niveles de problemas asociados a los videojuegos, reflejado en el 51,1% de los participantes en la presente investigación. Así también se encontró que el 42,37% presentan niveles moderados y una minoría niveles altos de dependencia de videojuegos con un 4,05% del total. Encontrándose similitudes con la investigación, la prevalencia y la dependencia de los videojuegos en un grupo de 185 adolescentes de Sánchez y Silveira (2019) con un 52.2%, en donde los participantes de la investigación en la dimensión problemas asociados a los videojuegos obtuvieron puntuaciones de dependencia bajas, al igual que lo reportado por Alave y Pampa (2018), quienes investigaron la relación entre la dependencia a videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes estatales en Lima Este, con una muestra de 375 estudiantes, donde con un 47.5% se evidencian niveles bajos. Por ello

se entiende que, los videojuegos no significan un problema en general ya que son considerados partes habituales en el día a día de los adolescentes y es considerado como una actividad más, lo que puede deberse a que los adolescentes llevan ya muchos años jugando con videojuegos y teniendo un buen dominio de estos (Gros, 2005). De esta manera se acepta que se ha aprobado la hipótesis de la investigación.

Se planteó como cuarto objetivo específico, el identificar el nivel de dependencia a los videojuegos, según la dimensión dificultad de control, que presentan los estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria de un colegio estatal en Lima Metropolitana durante el 2021. Posterior a la prueba de hipótesis se encontró que más estudiantes presentan moderados niveles de dependencia a videojuegos según la dimensión dificultad de control, reflejado en el 51,09% de los participantes en la presente investigación. Además, se evidenció que el 46,73% presentan niveles bajos y una minoría niveles altos de dependencia de videojuegos con un 2,18% del total. Encontrándose similitudes con la investigación de Sánchez y Silveira (2019), quienes buscaron determinar la prevalencia y la dependencia de los videojuegos en un grupo de 185 adolescentes, donde según la dimensión dificultad de control se evidencia puntajes iguales (45%) en lo que corresponden a los niveles moderado y bajo. Contrario a lo indicado por Alave y Pampa (2018), quienes investigaron la relación entre la dependencia a videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes estatales en Lima Este, con una muestra de 375 estudiantes, en donde se encontró que en dificultad en el control se hizo presente un 46,6% en el nivel bajo, 29,9% en el nivel moderado y 23,5%

en el nivel alto. Por ello se entiende que no se identifiquen dificultades crónicas o altas en dejar de jugar videojuegos, ya que de acuerdo con Chóliz & Marco (2014) no se emplea una excesiva cantidad de tiempo en los videojuegos dejando que interfiera con sus actividades cotidianas, pero ya que hay una tendencia moderada a que pueden presentar en ciertas ocasiones ya sea por mantener el juego durante las campañas o premiaciones, a veces pueden perder el sueño y comer demasiado. Es de esta forma que se acepta que se ha aprobado la hipótesis de la investigación.

Se planteó como quinto objetivo específico, el identificar las diferencias entre los niveles de dependencia de acuerdo con el sexo. Posterior a la prueba de hipótesis se obtuvo como resultado, en este caso la significación salió por debajo de .05 lo que indica que sí se acepta  $H_1$ , y se rechaza  $H_0$ , dando a entender que la dependencia de los videojuegos entre hombres y mujeres fue estadísticamente significativa, siendo los varones los que mostraron mayor dependencia de los videojuegos en comparación con las mujeres. Encontrándose similitudes con la investigación de Andrade et al (2018), donde los resultados hallados muestran evidencia de las diferencias significativas respecto al sexo ( $t=-12.604$ ;  $gl=3171.72$ ;  $p=.000$ ;  $d=0.45$  siendo los varones los que presentan un mayor uso problemático. También en la investigación de Loret & Morell (2018), denominada Relación entre la impulsividad y la adicción a videojuegos en la cual se conto con 411 adolescentes, se obtiene el mismo resultado donde hay mayor predominancia del juego por parte de los varones y contrario a lo que refiere Vidal (2020), relación entre videojuegos y la agresividad en adolescentes de colegios públicos de Carmen de la Legua en Callao y con una muestra de 215 adolescentes, ya

que indica que no existen diferencias significativas según sexo ni edad obteniéndose un grado de significancia mayor a .05 con un .999. Por ello se entiende que el sexo femenino y masculino en relación no solo con la dependencia sino con el uso de videojuegos, sí presentan diferencias significativas, esto puede deberse a que los videojuegos en su mayoría son creados con estética, desarrollo y personajes con características de preferencia para un público masculino esto indica que no muchas mujeres se sienten visibilizadas en los juegos encontrándose pocas heroínas o personajes principales sino como personajes de apoyo de acuerdo con lo explicado por Rodríguez et al. en el año 2002 (Alave & Pampa, 2018). De esta manera se concluye que se ha aprobado la hipótesis de la investigación.

Se planteó como sexto objetivo específico, identificar las diferencias entre los niveles de dependencia de acuerdo con los grados evaluados (3ero, 4to y 5to). Posterior a la prueba de hipótesis se obtuvo como resultado que la significación fue mayor a .05 y se evidencia que no hay diferencias entre los grados del nivel secundaria. Finalmente se concluye que los estudiantes de 3ro, 4to y 5to de nivel secundario presentan dependencia a los videojuegos por igual. Por lo que en este caso se acepta la  $H_0$  y se rechaza la  $H_1$ , porque no se encontró una diferencia significativa entre los tres grupos. Referente a ello, no se encontraron similitudes o discrepancias con otros estudios ya que este objetivo no ha sido planteado por otras investigaciones y sirve como punto de referencia para futuras tesis o estudios. No obstante, desde la mirada teórica, según Gros, 2005 (Aranda & Navarro, 2013) los resultados hallados en esta investigación se

sustentan en que en base a lo antes mencionado se infiere que los videojuegos son considerados partes habituales en el día a día de los adolescentes y es considerado como una actividad más. Esto sucede debido a que muchos de ellos llevan ya muchos años jugando con videojuegos y teniendo un buen dominio. Debido a lo antes mencionado, se concluye que se ha rechazado la hipótesis de la investigación.

Desde la implicancia teórica del presente estudio, este es muy importante y es que se ha podido realizar durante el periodo de pandemia por el COVID-19 en población peruana e infanto juvenil, ello nos permite conocer el patrón de uso de videojuegos ante esta situación coyuntural y como se ha podido evidenciar a través de los resultados se denota un aumento que de no ser atendido podría repercutir en problemáticas asociadas a la dependencia y sus dimensiones. Es importante que, aunque los estudiantes que puntúen nivel altos/severos son pocos, se debe considerar que a nivel nacional esta problemática se puede presentar con mayor fuerza aumentando un número de futuras atenciones en los centros de salud mental del país. Para ello es importante el establecimiento de estrategias preventivas y un seguimiento adecuado entre los actores educativos, profesores, padres, tutores, auxiliares y psicólogos, mediante un acompañamiento y entrevista de técnicas de afrontamiento frente a la pandemia o situaciones de aislamiento.

Siendo así, las implicancias teóricas de esta tesis sobre la dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa de gestión pública en Lima Metropolitana durante el 2021 son:

Contribución al conocimiento académico: Este estudio tiene como objetivo generar nuevo conocimiento desde el área de psicología y la educación, al proporcionar una comprensión más profunda de la dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria en un contexto específico.

Validación o refinamiento de modelos teóricos existentes: La investigación podría respaldar o cuestionar los modelos teóricos existentes sobre la dependencia a los videojuegos y proporcionar evidencia empírica para su validación o refinamiento.

Identificación de factores de riesgo y protección: El estudio busca reconocer los factores de riesgo y protección relacionados con la dependencia a los videojuegos. Esto podría ayudar a fortalecer las teorías existentes o a generar nuevas perspectivas teóricas sobre el tema.

Avance en el campo de la psicología educativa: Los hallazgos podrían contribuir a al entendimiento de cómo la dependencia a los videojuegos impacta en el rendimiento académico, bienestar personal y la salud mental de los estudiantes de secundaria, enriqueciendo así el campo de la psicología educativa.

Por otro lado, las implicancias prácticas de esta tesis sobre la dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa de gestión pública en Lima Metropolitana durante el 2021 son:

Diseño de intervenciones preventivas: Los resultados del estudio podrían informar el diseño de programas de prevención y concientización sobre el empleo saludable de los videojuegos, dirigidos a estudiantes, padres y educadores. Estas intervenciones podrían ayudar a reducir la incidencia de la dependencia a los videojuegos.

Desarrollo de estrategias de apoyo: El estudio busca brindar información importante referente a estrategias de apoyo psicológico y educativo dirigidas a estudiantes que presentan dependencia a los videojuegos. Estas estrategias pueden incluir la participación de profesionales de la salud mental y la implementación de actividades que promuevan el uso equilibrado de los videojuegos.

Información para la toma de decisiones de políticas educativas: Los hallazgos del estudio podrían respaldar dentro de la política la toma de decisiones educativas, brindando una comprensión más sólida de los desafíos relacionados con la dependencia a los videojuegos en los estudiantes de secundaria. Esto podría conducir a la implementación de políticas y programas escolares que aborden este problema de manera efectiva.

Concienciación en la comunidad educativa: El estudio puede aumentar la conciencia entre los profesores, padres y otros actores clave en la comunidad educativa sobre los riesgos de la dependencia a los videojuegos en los estudiantes de secundaria. Esto puede fomentar una mayor colaboración y esfuerzos conjuntos para abordar este problema y promover hábitos saludables de uso de los videojuegos.

Finalmente, las implicancias metodológicas de esta tesis sobre la dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa de gestión pública en Lima Metropolitana durante el 2021 son:

**Intervención temprana:** Debido a los hallazgos obtenidos se ha evidenciado niveles moderados de dependencia a los videojuegos en los adolescentes participantes de esta investigación, por ello la identificación y tratamiento de esta problemática es efectiva y eficaz en la prevención de la dependencia a videojuegos.

**Evaluación de riesgo:** Se recomienda que los profesionales de salud realicen evaluaciones sistemáticas de riesgo en población vulnerable como los adolescentes entre los 12 a 17 años, en especial aquellos que hayan tenido cambios en su comportamiento o una disminución de sus notas pero sobre todo los que pasan tiempo a solas en casa sin supervisión ya que estos son los más propensos a tener dependencia.

**Enfoque multidisciplinario:** Debido a la complejidad de la variable es importante entender que estos se ven influenciados por factores psicológicos y sociales. Es por ello que se sugiere que se adopte un enfoque multidisciplinario que integre diversas disciplinas tales como la psicología, psiquiatría, docencia, sociología y el trabajo social.

**Intervenciones basadas en la evidencia:** Las intervenciones y enfoque cognitivo- conductual es el adecuado para trabajar este tipo de problemática estos son efectivos tanto en la prevención como el tratamiento de la dependencia a videojuegos, debido a ello es sumamente importante que se utilicen en la practica clínica, el ámbito educativo y se promueva su implementación basada en la evidencia.

Sensibilización y educación: Los hallazgos sugieren una normalización de la dependencia a videojuegos y no es hasta que avanza a un nivel severo cuando recién se detecta el problema es por ello que deben existir talleres preventivos de sensibilización acerca de la problemática en el sector educación lo que prueba que los estudiantes y sus familias puedan busca la ayuda en cuanto la necesiten y no lo cataloguen como un pasatiempo más.

Referente a las limitaciones del estudio, es necesario indicar que también los resultados expuestos no han sido fáciles de llevar a cabo ya que es distinto el realizar una encuesta en tiempos de pandemia por la coyuntura sanitaria durante el 2020, donde hay estudiantes que realizaron uso de las estrategias educativas impartidas por el MINEDU, *Aprendo en casa en su modalidades remota*, quienes pueden participar de la investigación en los espacios de las aulas virtuales y los estudiantes que hacen uso de las estrategias *Aprendo en casa TV o Radial* no pueden tener acceso al formulario, también es distinto el poder encuestar personalmente a los estudiantes y ampliar la muestra, además que en algunos casos se podrían generar dudas entre los estudiantes que tengan una dependencia alta de pensar que pueden ser acusados a sus padres. Una limitación podría ser también la falta de especificidad entre las definiciones de dependencia y adicción a los videojuegos, donde ciertos autores consideran que son terminologías similares y otros establecer en la dependencia es el factor predictivo para la adicción, por otro lado, también es necesario mencionar que dentro de la revisión de literatura científica e investigaciones no se evidenciaron estudios actuales donde se busque comparar las diferencias por grados o niveles. Finalmente, considero que puede

ser muy productivo y aportaría mayor conocimiento realizando focus group con un porcentaje de la población estudiada, ello no se pudo realizar por temas de tiempo y presentación de la investigación, además que los permisos en la institución tenían un tiempo de espera previo a la solicitud y aprobación de la aplicación.

En mi opinión, para los interesados a trabajar esta temática se recomienda poder establecer *focus groups*, generando comparaciones entre los grados académicos, tiempo de juego y la edad de inicio de juego, ya que estos factores que aún no han sido trabajados. También indagar si conocen que tipo de videojuego les agrada, MOBA, MORPPG, *shooters*, acción, clásico, musicales, simuladores, entre otros y analizando su perspectiva personal acerca de su visión sobre los videojuegos. Además de seguir su motivación hacia temas relacionados a su interés.

Desde mi perspectiva como investigadora, es interesante el poder seguir estableciendo investigaciones sobre las nuevas tecnologías o las aplicaciones. El mundo de los videojuegos es extenso y cada día se presentan nuevas propuestas en la app store, los cuales pueden ser investigados. A los futuros investigadores, mi sugerencia es escoger un tema de tesis no solo en base a una revisión o si existen o no adaptaciones, sino a la propia motivación, experiencias o intereses frente a un tema, ello hará que el desarrollo de su trabajo de investigación se realice con motivación, se trabaje a gusto y se eliminen las presiones. También se pudo haber generado estudios de corte mixto, con investigación cuantitativa y cualitativa.

También es importante agregar más variables para poder comparar la dependencia a los videojuegos con comorbilidades o factores ambientales.

## 4.2. Conclusiones

- A raíz de lo encontrado en esta tesis la presente investigación ha querido corroborar todo lo relacionado a la dependencia de videojuegos en estudiantes del 3ero, 4to y 5to de una institución de un colegio estatal en Lima Metropolitana durante el 2021. Este tema a pesar de que está en auge aún es poco estudiado por el contexto peruano, debido a ello esta investigación tiene como intención el valorar el tema y generar consciencia del mismo donde se han comprobado las hipótesis relacionadas a la problemática en cuestión al objetivo general el cual fue determinar el nivel de dependencia a los videojuegos en estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria de un colegio estatal en Lima Metropolitana durante el 2021, obteniéndose así, moderados niveles de dependencia a videojuegos.
- Referente al primer objetivo específico, identificar el nivel de dependencia a los videojuegos de acuerdo con la dimensión abstinencia, que presentan los estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria de un colegio estatal en Lima Metropolitana durante el 2021. Se halló que los estudiantes presentan moderados niveles de abstinencia.
- Respecto al segundo objetivo específico, el cual fue identificar el nivel de dependencia a los videojuegos de acuerdo con la dimensión abuso y tolerancia, que presentan los estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria de un colegio

estatal en Lima Metropolitana durante el 2021. Ante ello, se encontró que más estudiantes presentan moderados niveles de abuso y tolerancia.

- Sobre el tercer objetivo específico, Identificar el nivel de dependencia a los videojuegos de acuerdo con la dimensión problemas asociados a los videojuegos en los estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria de un colegio estatal en Lima Metropolitana durante el 2021. Se encontró que más estudiantes presentan bajos niveles de problemas asociados a los videojuegos.
- Al respecto del cuarto objetivo específico, Identificar el nivel de dependencia a los videojuegos, según la dimensión dificultad de control, que presentan los estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria de un colegio estatal en Lima Metropolitana durante el 2021, de la misma forma se encontró que más estudiantes presentan moderados niveles de dependencia a videojuegos según la dimensión dificultad de control.
- En el quinto objetivo específico, Identificar las diferencias entre los niveles de dependencia de acuerdo con el sexo. Es importante mencionar que sí se encontraron diferencias estadísticamente significativas entre hombres y mujeres.
- Finalmente, sobre el sexto objetivo específico, Identificar las diferencias entre los niveles de dependencia de acuerdo con los grados evaluados (3ero, 4to y 5to). Se concluye que los estudiantes de 3ro, 4to y 5to de nivel secundario presentan dependencia a los videojuegos por igual.

### 4.3. Recomendaciones:

- En la presente investigación se concluyó que los niveles de dependencia a videojuegos en adolescentes son moderados, se espera este pueda disminuir. Ello debido a que si bien un nivel moderado no es severo y puede que no exista necesariamente una dificultad grave, es importante que se puedan establecer modificaciones en el comportamiento y pensamiento de los adolescentes frente a los videojuegos, recordando que su fin es netamente recreativo. Para ello se recomienda que los docentes tutores o área de TOE (tutoría y orientación educativa) de cada institución puedan generar programas preventivos sobre la dependencia a videojuegos.
- Dado que, de acuerdo con la primera dimensión, se halló que los estudiantes presentan moderados niveles de abstinencia, se espera esta pueda disminuir ya que se evidencia un malestar emocional ante la interrupción del juego. Es por ello, por lo que se recomienda el conversar sobre las emociones que se tienen o se relacionan a los videojuegos, esto debe ser trabajado entre docentes y estudiantes y padre e hijos durante un espacio reflexivo sin juzgar o criticar.
- Respecto a la dimensión abuso y tolerancia se presentan moderados niveles, donde el adolescente necesita aumentar su patrón de juego inicial y lo hace aumentando de forma progresiva. Para ello se recomienda el poder establecer límites en el hogar considerando a los videojuegos como un pasatiempo y brindándoles un espacio dentro de las horas recreativas del adolescente, advirtiéndoles y ser firme de la hora de finalización de estos.

- Sobre la tercera la dimensión problemas asociados a los videojuegos, se presentan bajos niveles que se relacionan a la cantidad normal de tiempo sin interferir con sus actividades, lo cual se espera se mantenga. Por ello es importante trabajar en conjunto con los tutores y auxiliares para poder estar atentos ante estos dos últimos puntos y puedan advertir a los padres de familia ante una posible dificultad en esta problemática. En el caso de los pocos estudiantes que puntuaron alto, los padres deben estar atentos ante cambios en el comportamiento o si el menor tiene un apoderado mayor (abuelo), que desconozca los videojuegos, conversar sobre las posibles señales ante problemas en el menor para que se pueda dar una supervisión adecuada.
- Al respecto de la dimensión dificultad de control, se presentan moderados niveles de dependencia a videojuegos, lo cual se espera disminuir. Ya que el adolescente tiene consciencia del daño o perjuicios que le ocasionan la falta de control de sus videojuegos y ello genera malestar. Debido a ello es necesario el poder realizar sesiones vivenciales para la expresión y entrevistas enfocadas sobre la dificultad de control desde una prevención.
- Se encontraron diferencias estadísticamente significativas entre hombres y mujeres, ello puede deberse a los tipos de videojuegos y la falta de personajes femeninos. Ello se espera se pueda mejorar, ya que al ser un elementos recreativo al alcance debería tenerse en cuenta también su uso para público femenino o generar campañas donde no se considere el estereotipo donde solo los varones jueguen videojuegos. Para ello se debe conversar sobre las

implicancias de los videojuegos y crear entornos de sociabilización de estos, independiente del sexo de la persona que desea participar.

- Finalmente, se concluyó que los estudiantes de 3ro, 4to y 5to de nivel secundario presentan niveles de dependencia a los videojuegos por igual. Esto puede deberse a que los patrones de uso no se diferencian al grado por lo mismos que dentro de un aula se comparten intereses dentro del mismo grupo y los mismos compañeros invitan a otros a jugar, además al ser adolescentes su uso se considera recreativo y accesible. Para ello es importante crear sesiones psicoeducativas de diálogos para conocer los intereses personales de cada estudiante.
- Es importante el poder indagar en cada uno de los resultados obtenidos y generar nuevas líneas de investigación a razón del uso de las tecnologías emergentes y por parte de los adolescentes, tales como: *Youtube, Instagram, Kawaii, Tik Tok* y los propios videojuegos ya que estos son usados como un método de distracción o pasatiempo, pero debido a la pandemia del COVID-19, se ha notado un aumento del uso de estos el cual puede mantenerse posterior a la pandemia. Para ello se deben establecer programas preventivos, promocional o vivenciales en las escuelas del país considerando también las necesidades y características de los alumnos, estas pueden ser como charlas, podcast, entrevistas, módulos o sesiones donde el tutor o psicólogo establezca el uso responsable de los videojuegos evitando que afecten áreas personales de su vida y evitando recaer en una dinámica dependiente en ellos. Asimismo, se

recomienda, implementar este tema en las escuelas de padres o charlas individuales durante la entrega de notas como un factor protector.

- Parte de los hallado en la presente investigación, sirve para poner en conocimiento el estado actual de la dependencia a los videojuegos frente a un contexto de aislamiento, además este puede servir como un antecedente predictivo a problemáticas actuales referente al uso de las nuevas tecnologías. Incluso se pueden preparar programas de intervención primaria ante una posible dificultad relacionada a esta problemática en los centros educativos del país o población infanto-juvenil.

## REFERENCIAS

Arana, K. & Butrón, J. (2016). "Personalidad y adicción a los videojuegos en estudiantes de la universidad nacional de San Agustín - área ingenierías". (Tesis de licenciatura) Universidad Nacional San Agustín.. Lima-Perú. Recuperado de:

<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/3620/Psarmekm.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Alave, S. & Pampa, S (2018). "Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este. *Revista Científica de Ciencias de la Salud* Vol. 11 Núm. 1 <https://doi.org/10.17162/rccs.v11i1.1062>

Alvino Vargas, V. B., & Mujica Caycho, F. A. (2022). Adicción a los videojuegos y violencia escolar en estudiantes de 1ero a 5to de secundaria de una institución educativa del Callao, 2022. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/92617>

Ato, M., López, J. y Benavente, A. (2013). Un sistema de clasificación de los diseños de investigación en psicología. *Anales en psicología*, 29(3), 1038-1059. <https://doi.org/10.6018/analesps.29.3.178511>

Aiken, L. (1996). Tests psicológicos de evaluación. México: Prentice-Hall.

American Educational Research Association, American Psychological Association, & National Council on Measurement in Education (1985). Standards for

educational and psychological testing. Washington, D.C.: American Psychological Association

Anastasi, A. (1986). Los Tests psicológicos. Madrid: Aguilar.

Aranda, D., & Navarro, J. S. (2013). Aprovecha el tiempo y juega: algunas claves para entender los videojuegos. Editorial UOC. Recuperado de: [https://www.editorialuoc.com/aprovecha-el-tiempo-y-juega\\_1](https://www.editorialuoc.com/aprovecha-el-tiempo-y-juega_1)

Ayala Leon, M. (2021). Impulsividad y dependencia a los videojuegos en estudiantes de un colegio de Lima Metropolitana. (Tesis de licenciatura) Universidad San Ignacio de Loyola. Lima-Perú. Recuperado de: <https://repositorio.usil.edu.pe/entities/publication/391a8b8f-b322-4f7a-8f0d-2e97091f7404>

Carbonel (2014) "La adicción a los videojuegos en el DSM-5". Revista digital Recuperado de: <https://www.adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/10/0>

Cedro (2018) "Juego en red en el Perú". Recuperado de: <http://www.cedro.org.pe/drogasglobal/index.php/adicciones/dependencias-a-medios-virtuales/27-juegos-online>

Chóliz, M. y Marco, C. (2011). "Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia". España. *Anales de Psicología*, 27 (2), 418-426. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/167/16720051019.pdf>

Choliz, M. & Marco, C. (2016). "Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en la prevención de la adicción a videojuegos". *Terapia psicológica* vol 35 57-59 España. Recuperado de: <https://scielo.conicyt.cl/pdf/terpsicol/v35n1/art06.pdf>

Cicchetti, D. V. (1994). Guidelines, criteria, and rules of thumb for evaluating normed and standardized assessment instruments in psychology. *Psychological assessment*, 6(4), 284. <https://doi.org/10.1037/1040-3590.6.4.284>

Cronbach, L. J. (1942). Studies of acquiescence as a factor in the true-false test. *Journal of Educational Psychology*, 33, 401-415. doi: <http://dx.doi.org/10.1037/h0054677>

Colegio de psicólogos del Perú (2017). "Código de ética del N. 206-2017". Medio Virtual

Diario Perú 21 (12 de 3nero de 2020) "Más de 3 mil casos por adicción a videojuegos". Recuperado de: <https://peru21.pe/lima/policiales/mas-de-3-mil-casos-por-adiccion-a-videojuegos-noticia/>

DFC intelligence (12 de Agosto del 2020) "Segmentación global de consumidores de videojuegos". Recuperado de: <https://www.dfcint.com/product/video-game-consumer-segmentation-2/>

EA Games (2021). Juegos. Recuperado de: <https://www.ea.com/es-es/games/library> .

Echeburúa, E. y De Corral, P. (2010). Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto. *Adicciones*, 22(2), 91–96. Recuperado de <https://doi.org/10.20882/adicciones.196>

Echeburúa, O. E. (Ed.). (2016). Abuso de internet: ¿antesala para la adicción al juego de azar online?. España: Ediciones Pirámide

Elliott, L., Golub, A., Ream, G. & Dunlap, E. (2012). Video game genre as a predictor of problem use. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 15(3), 155–61. <https://doi.org/10.1089/cyber.2011.0387>

He, J. y Von De Vijver, J. R. (2015). Effects of a general response style on cross-cultural comparisons. Evidence from the teaching and learning international survey. *Public Opinion Quarterly*, 79, 267-290.

Hebson RK.(2001) Understanding internal consistency reliability estimates: a conceptual primer on coefficient alpha. *Meas Eval couns Dev* 2001; 34: 177-189. <https://doi:10.1080/07481756.2002.12069034>

Goleman, D. (1997). La salud emocional: Conversaciones con el Dalai Lama sobre la salud, las emociones y la mente. Barcelona: Editorial Kairós SA, 2000.

Gros, B. (2005). “Adolescentes y videojuegos: el juego desde el jugador”. Grup F9: Videojocs a l’Aula Revista Comunicació y Pedagogía, N° 208. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1389511>

Lloret, D. et Al (2018). "Validación española de la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes (GASA)" *Elsevier* Volume 50, Issue 6. España.  
<https://doi.org/10.1016/j.aprim.2017.03.015>

Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2018). Estadísticas de las tecnologías de información y Comunicación en los hogares. Informe Técnico, 2,1-55. Recuperado de: [https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/boletines/01-informe-tecnicon02\\_tecnologias-de-informacion-ene-feb-mar2018.pdf](https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/boletines/01-informe-tecnicon02_tecnologias-de-informacion-ene-feb-mar2018.pdf)

Isidro, N. (2022). Dependencia a los videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa de Lima Norte en contexto de pandemia COVID-19. (Tesis de licenciatura) Universidad César Vallejo. Lima-Perú. Recuperado de: <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/98746>

Messik, S. (1989). Validity. En R. L. Linn (Ed.), *Educational Measurement* (pp. 13-103). Nueva York: McMillan

MUNLIMA (2014) Encuesta Lima Cómo vamos 2014 -  
<http://www.limacomovamos.org/cm/wpcontent/uploads/2015/01/EncuestaLimaComoVamos2014.pdf>

NewZoo Sports (2019). "Informe del mercado global de deportes electrónicos de Newzoo 2019". Reporte digital. Recuperado de: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-esports-market-report-2019-light-version>

Nohlen, D. (2006). Método comparativo. Ciudad política. España: : Editorial Universidad de Granada

UPN (2016). Código de ética del investigador UPN. Resolución Rectoral N 104-2016-UPN- SAC. Medio Virtual

OMS (2018) "Salud y desarrollo en la adolescencia". Recuperado de: [https://www.who.int/maternal\\_child\\_adolescent/topics/adolescence/dev/es/](https://www.who.int/maternal_child_adolescent/topics/adolescence/dev/es/)

Pérez, O. (2011). Géneros de juegos y videojuegos. Una aproximación desde diversas 90 perspectivas teóricas. Comunicación: Revista de Recerca I d'Anàlisi, 28(1), 127– 146. Recuperado de <https://publicacions.iec.cat/repository/pdf/00000166/00000099.pdf>

Revista de estudios de la juventud (2012). "Videojuegos y juventud". Observatorio de la Juventud en España Servicio de Documentación y Estudios. España. Recuperado de: [http://www.injuve.es/sites/default/files/Revista98\\_completa.pdf](http://www.injuve.es/sites/default/files/Revista98_completa.pdf)

J. Rios, C. Wells (2014). Validity evidence based on internal structure. Psicothema, 26 (2014), pp. 108-116. <http://dx.doi.org/10.7334/psicothema2013.260>

Salas-Blas, E., Merino-Soto, C., Chóliz, M., & Marco, C. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana.

Universitas                      Psychologica,                      16(4),                      1-13.  
<https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy16-4.aptd>

Scharager, J., & Reyes, P. (2001). Muestreo no probabilístico. *Pontificia Universidad Católica de Chile, Escuela de Psicología, 1*, 1-3. Recuperado de: [https://www.academia.edu/4230919/Metodolog%C3%ADa\\_de\\_la\\_Investigaci%C3%B3n\\_Escuela\\_de\\_Psicolog%C3%ADaAutor\\_Judith\\_Scharager\\_Asistente\\_Pablo\\_Reyes\\_MUESTREO\\_NO\\_PROBABIL%C3%8DSTICO\\_Qu%C3%A9\\_es\\_el\\_Muestreo\\_No\\_Probabil%C3%ADstico](https://www.academia.edu/4230919/Metodolog%C3%ADa_de_la_Investigaci%C3%B3n_Escuela_de_Psicolog%C3%ADaAutor_Judith_Scharager_Asistente_Pablo_Reyes_MUESTREO_NO_PROBABIL%C3%8DSTICO_Qu%C3%A9_es_el_Muestreo_No_Probabil%C3%ADstico)

Sánchez, J. & Silveira, E. (2019). "Prevalencia y dependencia a los videojuegos en una muestra de adolescentes". *Revista electrónica sobre ciencias, tecnología y sociedad* Vol. 6, Núm. 11. Recuperado de: <https://www.ctes.org.mx/index.php/ctes/article/view/690>

Seguro social del Perú (10 de octubre del 2018). "EsSalud advierte que adicción a los videojuegos es una enfermedad mental". Recuperado de: <http://www.essalud.gob.pe/essalud-advierde-que-adiccion-a-los-videojuegos-es-una-enfermedad-mental/>

Streiner DL. (2003) Being inconsistent about consistency: When coefficient alpha does and doesn't matter. *J Pers Assess* 2003; 80: 217-222. [https://doi:10.1207/S15327752JPA8003\\_01](https://doi:10.1207/S15327752JPA8003_01)

Sun W, Chou C-P, Stacy AW, Ma H, Unger J, Gallager P. (2007) SAS and SPSS macros to calculate standardized Cronbach's alpha using the upper bound of the phi

coefficient for dichotomous items. Behav Res Methods 2007; 39: 71-84.  
<https://doi:10.3758/bf03192845>

Terán, A. (2019). "Ciberadicciones. Adicción a las nuevas tecnologías (NTIC)". España. Recuperado de: [https://www.aepap.org/sites/default/files/pags.131-142\\_ciberadicciones.pdf](https://www.aepap.org/sites/default/files/pags.131-142_ciberadicciones.pdf)

UNICEF (2018) "Estado mundial de la infancia". Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. Febrero. ISBN: 978-92-806-4560-6. Recuperado de: <https://www.unicef.org/es/informes/estado-mundial-de-la-infancia-2016>

UNICEF (2019) "Adolescencia y juventud". Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. Recuperado de: [https://www.unicef.org/spanish/adolescence/index\\_bigpicture.html#:~:text=La%20adolescencia%20es%20un%20per%C3%ADodo,tard%C3%ADa%20\(17%2D19\).](https://www.unicef.org/spanish/adolescence/index_bigpicture.html#:~:text=La%20adolescencia%20es%20un%20per%C3%ADodo,tard%C3%ADa%20(17%2D19).)

Vara (2018). Adicción a los videojuegos y agresividad en los estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa Maria del triunfo, 2017. (Tesis de licenciatura). Universidad Autónoma del Perú, Lima, Perú. Recuperado de: <https://repositorio.autonoma.edu.pe/handle/20.500.13067/558>

Valido, A. (2019) Factores asociados a la adicción a los videojuegos en adolescentes. Universidad de La Laguna. Recuperado de: <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/14804/Factores%20asociados%20a%20la%20adiccion%20a%20los%20videojuegos%20en%20adolescentes..pdf?sequence=1&isAllowed=y>

# ANEXOS

## ANEXOS

La validez basada en la estructura interna es evaluada mediante la técnica estadística análisis factorial y consiste en identificar la cantidad de factores que subyacen a los ítems; así como, la pertenencia de un ítem con un respectivo factor su peso correspondiente (Ríos & Wells, 2014). Siendo así, se realizó la validez de estructura interna, la cual se ejecutó por medio del Análisis Factorial Confirmatorio, el cual consiste en un análisis mediante estructuras de covarianzas cuyo objetivo es contratar un modelo de medida con los datos obtenidos en una muestra que teóricamente refleje las características de la población (Levy et Al, 2006). Fue así que se recurrió al paquete estadístico JAMOVI v. 1.6.15, en el cual se obtuvieron los siguientes resultados:

En este caso, se procedió a trabajar con un test ya preparado (TDV, 2017) para su aplicación por lo que se procederá a reportar como se encuentran sus indicadores de pertinencia de la validez, es decir que tan buena ha sido su validez para la presente investigación. Para ello, se procederá a iniciar con la prueba de esfericidad de Bartlett, que indica en que medida las dimensiones del test son independientes una de la otra.

Tabla 1: Bartlett's Test of Sphericity del test de dependencia a videojuegos

Bartlett's Test of Sphericity		
$\chi^2$	df	p
2939	300	<.001

consideran los datos aceptables para un análisis factorial.

## ANEXO N° 1: ANÁLISIS PSICOMETRICO

Cuando se realiza el análisis de datos de una prueba, uno de los principales aspectos a analizar es la validez y confiabilidad instrumento, porque mal se haría en iniciar una investigación con un instrumento que no es ni confiable ni válido. En ese sentido, a continuación, se presentarán los análisis de confiabilidad y de validez del test utilizado en esta investigación.

### **Test de Dependencia a videojuegos (TDV)**

#### **VALIDEZ DEL TEST DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS**

La validez es entendida como la utilidad de las inferencias que se pueden extraer de la aplicación de un test (AERA, APA, & NCME, 1985). Además, es considerada como un juicio evolutivo integrado al grado en que la evidencia empírica y los fundamentos teóricos respaldan la adecuación e idoneidad de las inferencias y acciones en base a los puntajes de las pruebas y otros modos de evaluación (Messick, 1989).

Al respecto, como se ha indicado previamente se ha utilizado un instrumento que se encuentra adaptada en contexto peruano, es que se ha utilizado este instrumento en su forma original. Siendo así, se procederá a presentar el análisis de la validez de estructura interna:

#### **VALIDEZ DE ESTRUCTURA INTERNA (AFC)**

Así mismo, otro indicador importante es el KMO, el cual hace referencia a la medida de adecuación muestral, es decir que tan buena ha sido la recogida de datos en cantidad y calidad de la información.

Tabla 2: KMO (Kaiser- Meyer-Olkin) Measure of Sampling Adequacy del test de dependencia a videojuegos

KMO Measure of Sampling Adequacy	
	MSA
Overall	0.930
3. Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.	0.911
4. Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos,	0.917
6. Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé que hacer.	0.925
7. Me irrita/ enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o pc.	0.919
10. Estoy obsesionado con subir de nivel, avanzar, ganas prestigio, etc, en los videojuegos.	0.951
11. Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar	0.909
13. Me resulta muy útil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tenga que ir a algún sitio.	0.874
14. Cuando me encuentro mal me refugio en los videojuegos.	0.913

21. Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo.	0.943
25. Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.	0.915
1. Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que comencé.	0.929
5. Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes).	0.938
8. Ya no es suficiente para mi jugar la misma cantidad de tiempo que antes que comencé	0.961
9. Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.	0.931
12. Creo que juego demasiado a los videojuegos.	0.943
16. He llegado a estar jugando más de 3 horas seguidas.	0.933
17. He discutido con mis padres, familiares y amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o pc.	0.956
19. Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.	0.951
23. He mentido a familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo: decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo).	0.943
2. Si no me funciona la videoconsola o PC, le pido prestada a uno de mis familiares o mis amigos.	0.784
15. Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.	0.906
18. Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego.	0.925

Efectivamente, el valor del overall del KMO, superó el índice de 0,750, ello indica que es aceptable.

Finalmente, esta tercera tabla, se indica que tanto los valores explican la varianza de la variable. Como se aprecia, estos cuatro valores explican un 40.4. Es necesario mencionar que aunque este no superó el 50% mínimo deseable, se considera que es un puntaje aceptable, debido a que la variable psicológica dependencia a los videojuegos es subjetiva a la mirada de la persona.

Tabla 3: Summary del test de dependencia a videojuegos

Summary			
Factor	SS Loadings	% of Variance	Cumulative %
1	4.385	17.54	17.5
2	2.752	11.01	28.6
3	2.284	9.14	37.7
4	0.676	2.70	<b>40.4</b>

Los 3 indicadores anteriores concluyen que el presente test si cuenta con los índices o niveles adecuados de validez.

### VALIDEZ DE PROCESO DE RESPUESTA

Previo al análisis principal de la investigación, se procedió a eliminar aquellos casos que tuvieran patrones de respuesta equivocados o incorrectos tales como Aquiescencia, disaquiescencia y respuesta externa. Al respecto, la aquiescencia, es Alva Hurtado, V.

definida como un sesgo de respuesta que hace referencia a la tendencia de las personas a estar de acuerdo con afirmaciones positivas, independientemente del contenido de la afirmación (Cronbach, 1942). La disaquiencia, por otro lado constituye la tendencia de las personas a discordar con afirmaciones negativas. Finalmente, la respuesta externa es la tendencia de puntuar entre los extremos de los puntajes (He y Von De Vijver, 2015). A razón de todo lo mencionado, fueron eliminadas un total de 8 respuestas (6 respuestas por aquiescencia y 2 por respuesta extrema).

### **CONFIABILIDAD DE CONSISTENCIA INTERNA**

Por otro lado, ahora se pasará a realizar el análisis de confiabilidad. La confiabilidad es la precisión con la que el test mide lo que pretende medir, en una población específica y tomando en cuenta las condiciones especificadas en el manual del test (Anastasi, 1982; Aiken, 1995). Es de esta manera, que se analizó la confiabilidad tanto de la prueba total como de las dimensiones, por cada uno de los test.

### **TEST : ESCALA DE TEST DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS**

#### **CONFIABILIDAD GENERAL**

En este caso la confiabilidad se analizó por medio del método de consistencia interna.

Al respecto, la confiabilidad de tipo consistencia interna hace referencia al grado en que los ítems, puntos o reactivos de una escala se correlacionan entre ellos,

haciendo énfasis en la magnitud en que suelen medir el mismo constructo (Hebson,2001; Sreiner, 2003 & Sun W, Chou C-P et Al, 2007). A continuación, se mostrará la tabla de la confiabilidad general del test.

Tabla 4: Confiabilidad general del test de dependencia a videojuegos

Scale Reliability Statistics				
<b>Cronbach's <math>\alpha</math></b>				
	0.915			
scale	0.915			

Scale Reliability Statistics				
	<b>mean</b>	<b>sd</b>	<b>Cronbach's <math>\alpha</math></b>	<b>McDonald's <math>\omega</math></b>
scale	1.32	0.665	0.915	0.917

Como se aprecia en la tabla 4 , tanto el alfa de Cronbach como el omega de McDonald, obtuvieron valores por encima de los adecuados ( $\alpha$  .91,  $\omega$  -91), superando el 0,700 que usualmente se trabaja (Cicchetti, 1994).

#### CONFIABILIDAD POR DIMENSIONES

A continuación se procederá a explicar la confiabilidad por cada una de las dimensiones. El presente test cuenta con 4 dimensiones.

## CONFIABILIDAD DE LA DIMENSIÓN ABSTINENCIA

Tabla 5: Confiabilidad de la dimensión abstinencia del test de dependencia a videojuegos

Scale Reliability Statistics				
	<b>mean</b>	<b>sd</b>	<b>Cronbach's <math>\alpha</math></b>	<b>McDonald's <math>\omega</math></b>
scale	1.43	0.770	0.811	0.814

En el caso de la dimensión abstinencia, se obtuvo una confiabilidad adecuada, ya que tuvo valores superiores a 0,700. Como se puede visualizar se obtuvieron valores buenos ( $\alpha$  .81) y aceptables ( $\omega$  .81),

## CONFIABILIDAD DE LA DIMENSIÓN ABUSO Y TOLERANCIA

Tabla 6: Confiabilidad de la dimensión abuso y tolerancia del test de dependencia a videojuegos

Scale Reliability Statistics				
	<b>mean</b>	<b>sd</b>	<b>Cronbach's <math>\alpha</math></b>	<b>McDonald's <math>\omega</math></b>
scale	1.31	0.828	0.737	0.738

Referente a la dimensión abuso y tolerancia, se obtuvo una confiabilidad adecuada, ya que tuvo valores superiores a 0,700. Como se puede visualizar se obtuvieron valores aceptables ( $\alpha .73$ ) y aceptables ( $\omega.73$ ).

### CONFIABILIDAD DE LA DIMENSIÓN PROBLEMAS OCASIONADOS POR LOS VIDEOJUEGOS

Tabla 7: Confiabilidad de la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos del test de dependencia a videojuegos

Scale Reliability Statistics				
	mean	sd	Cronbach's $\alpha$	McDonald's $\omega$
scale	1.13	0.784	0.744	0.749

En la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos, se obtuvo una confiabilidad adecuada, ya que tuvo valores superiores a 0,700. Como se puede visualizar se obtuvieron valores aceptables ( $\alpha .74$ ) y aceptables ( $\omega.74$ ).

### CONFIABILIDAD DE LA DIMENSIÓN DIFICULTAD EN EL CONTROL

Tabla 8: Confiabilidad de la dimensión dificultad en el control del test de dependencia a videojuegos

## Scale Reliability Statistics

	<b>mean</b>	<b>sd</b>	<b>Cronbach's <math>\alpha</math></b>	<b>McDonald's <math>\omega</math></b>
scale	1.26	0.652	0.710	0.735

Finalmente, en la dimensión dificultad en el control, se obtuvo una confiabilidad adecuada, ya que tuvo valores superiores a 0,700. Como se puede visualizar se obtuvieron valores aceptables ( $\alpha .71$ ) y aceptables ( $\omega .73$ ).

ANEXO N° 2: MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADOR	ITEMS
Dependencia a los videojuegos	Estos generan una distorsión de sus objetivos personales, familiares o profesionales”, y que los problemas relacionados al uso problemático de los videojuegos parecen vincularse a la interferencia y al desajuste que causan en el estilo de vida, cosa que	Los videojuegos son una de las fórmulas más atractivas de ocupación del tiempo libre y en la actualidad se trata de unas de las actividades preferidas por niños y adolescentes, tanto por el interés que les suscitan, como por el tiempo que les dedican.	Abstinencia	Puntajes obtenidos en los ítems: 3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25	<p>3. Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.</p> <p>4. Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos,</p> <p>6. Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé que hacer.</p> <p>7. Me irrita/ enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o pc.</p> <p>10. Estoy obsesionado con subir de nivel, avanzar, ganas prestigio, etc. en los videojuegos.</p>

	<p>tiene importantes consecuencias negativas para los adolescentes</p>	<p>Pese a los indudables beneficios que esta actividad comporta, en algunos casos el uso excesivo da paso al abuso y en otros provoca serios problemas personales y familiares.</p>			<p>11. Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar</p> <p>13. Me resulta muy útil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tenga que ir a algún sitio.</p> <p>14. Cuando me encuentro mal me refugio en los videojuegos.</p> <p>21. Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo.</p> <p>25. Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.</p>
			<p>Abuso y Tolerancia</p>	<p>Puntajes obtenidos en los ítems: 1, 5, 8, 9 y 12</p>	<p>1. Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que comencé.</p>

					<p>5. Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes).</p> <p>8. Ya no es suficiente para mi jugar la misma cantidad de tiempo que antes que comencé</p> <p>9. Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.</p> <p>12. Creo que juego demasiado a los videojuegos.</p>
			Problemas ocasionados por los videojuegos	Puntajes obtenidos en los ítems: 16, 17, 19 y 23	16. He llegado a estar jugando más de 3 horas seguidas.

					<p>17. He discutido con mis padres, familiares y amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o pc.</p> <p>19. Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.</p> <p>23. He mentido a familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo: decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo).</p>
			Dificultad en el control	Puntajes obtenidos en los ítems: 2, 15,18, 20, 22 y 24	<p>2. Si no me funciona la videoconsola o PC, le pido prestada a uno de mis familiares o mis amigos.</p>

					<p>15. Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.</p> <p>18. Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego.</p> <p>20. En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo con un videojuego, aunque solo sea un momento.</p> <p>22. Lo primero que hago cuando llego a casa después de clases o el trabajo es ponerme con mis videojuegos</p> <p>24. Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (como avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc).</p>
--	--	--	--	--	---

ANEXO N.º 2: MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLE	DIMENSIONES	METODOLOGÍA
¿Cuál es el nivel de dependencia a los videojuegos en los estudiantes del 3er, 4to y 5to año de secundaria en una institución de Lima Metropolitana?	Determinar el nivel de dependencia a los videojuegos en estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria de un colegio estatal en Lima Metropolitana	Existe la tendencia a presentar niveles moderados de dependencia a los videojuegos entre los estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria de un colegio estatal en Lima Metropolitana durante el 2021.	DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS	ABSTINENCIA	<p><b>Enfoque:</b> Cuantitativo</p> <p><b>Alcance:</b> Descriptivo-Comparativo</p> <p><b>Diseño:</b> No experimental-Transversal</p>
¿Cuál es el nivel de dependencia a los videojuegos de acuerdo a la	Identificar el nivel de dependencia a los videojuegos de acuerdo a la	Los estudiantes del 3ro, 4to y 5to de secundaria presentan un nivel		ABUSO Y TOLERANCIA	<p><b>Población:</b> Estudiantes de nivel</p>

dimensión abstinencia, que presentan los estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria de un colegio estatal en Lima Metropolitana durante el 2021?	dimensión abstinencia, que presentan los estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria de un colegio estatal en Lima Metropolitana durante el 2021.	de dependencia moderado a los videojuegos de acuerdo a la dimensión abstinencia.			secundario de 3ro, 4to y 5to.  <b>Muestra:</b> 321 estudiantes  <b>Técnica:</b> Aplicación de instrumento
¿Cuál es el nivel de dependencia a los videojuegos de acuerdo a la dimensión abuso y tolerancia, que presentan los estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria de un colegio estatal en	Identificar el nivel de dependencia a los videojuegos de acuerdo a la dimensión abuso y tolerancia, que presentan los estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria de un colegio estatal en	Los estudiantes del 3ro, 4to y 5to de secundaria presentan un nivel de dependencia moderado a los videojuegos de acuerdo a la dimensión abuso y tolerancia.	<b>PROBLEMAS OCASIONADOS POR LOS VIDEOJUEGOS</b>		<b>Instrumento:</b> Test de Dependencia a videojuegos (TDV)

Lima Metropolitana durante el 2021?	Lima Metropolitana durante el 2021.				
¿Cuál es el nivel de dependencia a los videojuegos de acuerdo a la dimensión problemas asociados a los estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria de un colegio estatal en Lima Metropolitana durante el 2021?	Identificar el nivel de dependencia a los videojuegos de acuerdo a la dimensión problemas asociados a los estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria de un colegio estatal en Lima Metropolitana durante el 2021.	Los estudiantes del 3ro, 4to y 5to de secundaria presentan un nivel de dependencia bajo a los videojuegos de acuerdo a la dimensión problemas asociados a los videojuegos.			<b>DIFICULTAD EN EL CONTROL</b>
¿Cuál es el nivel de dependencia a los videojuegos, según la dimensión	Identificar el nivel de dependencia a los videojuegos, según la dimensión	Los estudiantes del 3ro, 4to y 5to de secundaria presentan un nivel			

<p>dificultad de control, que presentan los estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria de un colegio estatal en Lima Metropolitana durante el 2021?</p>	<p>dificultad de control, que presentan los estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria de un colegio estatal en Lima Metropolitana durante el 2021.</p>	<p>de dependencia moderado a los videojuegos de acuerdo a la dimensión de dificultad de control.</p>			
<p>¿Existen diferencias entre los niveles de dependencia de acuerdo al sexo?</p>	<p>Identificar las diferencias entre los niveles de dependencia de acuerdo al sexo.</p>	<p>Existirán diferencias entre el nivel general de dependencia de acuerdo al sexo.</p>			
<p>¿Existen diferencias entre los niveles de dependencia de acuerdo a los grados evaluados (3ero, 4to y 5to)?</p>	<p>Identificar las diferencias entre los niveles de dependencia de acuerdo a los grados.</p>	<p>Existirán diferencias entre el nivel general de dependencia por grado.</p>			

ANEXO Nº 3: CUADRO DE ANÁLISIS DE LA INVESTIGACIÓN

Diseño y tipo de investigación	Población y muestra	Técnicas e instrumentos	Estadísticos a utilizar
<p><b>Tipo</b> No experimental</p> <p><b>Diseño</b> Transversal</p> <p><b>Enfoque</b> Cuantitativo</p> <p><b>Nivel</b> Descriptiva</p>	<p><b>Población:</b> Estudiantes que se encuentren cursando el 3er, 4to y 5to año de secundaria, en una institución educativa de gestión pública de Lima.</p> <p><b>Tipo De muestro:</b> No probabilístico</p> <p><b>Tamaño de muestra</b> 321 estudiantes adolescentes</p> <p><b>Tipo de muestreo:</b> Por conveniencia y de participación voluntaria</p> <p><b>Criterios de inclusión:</b></p> <p>(a) Ser estudiante de una institución educativa de gestión pública</p> <p>(b) Estar matriculado en el año escolar 2021</p>	<p><b>Variable 1: Dependencia a los videojuegos</b></p> <p><b>Técnicas:</b> Encuesta y cuestionario</p> <p><b>Instrumento:</b> Test de dependencia a videojuegos (TDV)</p> <p><b>Autores:</b> Chóliz &amp; Marco <b>Año:</b> 2011 <b>Adaptación Peruana:</b> Blas, Merino, Chóliz &amp; Marco <b>Año:</b> 2017</p> <p><b>Duración de aplicación:</b> 15 minutos aprox.</p>	<p><b>Descriptivos-comparativo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Media aritmética</li> <li>▪ Desviación estándar</li> <li>▪ Asimetría</li> <li>▪ Curtosis</li> <li>▪ Frecuencia</li> <li>▪ Porcentajes</li> <li>▪ Grafico de Barras/Pie</li> <li>▪ Histograma/ Diagrama de cajas y bigotes</li> </ul> <p><b>Validez:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Esfericidad de Barlett</li> <li>▪ KMO</li> <li>▪ P-valor</li> <li>▪ Cumulative</li> </ul> <p><b>Confiabilidad:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Alfa de Cronbach</li> <li>▪ Omega de McDonalds</li> </ul>

	<p>(c) Estar cursando el 3er, 4to o 5to año de secundaria</p> <p>(d) Tener entre 13 y 18 años de edad</p> <p>(e) Estudiar en el turno mañana o tarde.</p> <p>(f) Se muestren interesados en participar de manera voluntaria en el estudio.</p> <p><b>Criterios de exclusión:</b></p> <p>(a) Tiene menos de 12 años y más de 18 años.</p> <p>(b) Se hayan retirado del año escolar 2021.</p> <p>(c) No se muestren interesados en participar en el estudio.</p> <p>(d) No se encuentren presentes (falta) al momento de la aplicación.</p> <p>(e) Requieran necesidades educativas especiales.</p>		
--	---	--	--

	(f) No completan correctamente los datos solicitados.		
--	---	--	--

ANEXO N° 4: CRONOGRAMA DE APLICACIÓN A AULAS

<i>hora</i>	<i>salones</i>	<i>hora</i>	<i>salones</i>	<i>hora</i>	<i>salones</i>	<i>hora</i>	<i>salones</i>	<i>hora</i>	<i>salones</i>	<i>hora</i>	<i>salones</i>
8-8:45	5D	11:10- 11:55	3E	13:30 2:15	4H	11:10 a 11:55	5B	11:55- 12:40	3B	10:15 11:00	4A
1:30- 2:15	5E	10:15 11:00	5C	8:00 a 8:45	4F	2:15 a 3:00	5F	11:10 a 11:55	5B	2:15 a 3:00	4B
9:30- 10:15	2E	8 a 8:45	5A	8:00 a 8:45	1f					4C	4C
9:30- 10:15	5F	11:30 a 1:05	3C	2:15 a 3:00	4D					11:10- 11:55	3A
11:55 a 12:20	3D	2:25 a 3:15	3F								

**LEYENDA:**

- Verde: Lunes
- Azul: Martes
- Amarillo: Miércoles
- Naranja: Jueves
- Azul: Viernes
- Morado: Lunes/ Miércoles y Viernes de la siguiente semana

ANEXO N° 5: PRESENTACIÓN UTILIZADA POSTERIOR A LA APLICACIÓN DE TESIS



### Aspectos Negativos

**Conductas Agresivas**  
Nuestro comportamiento suele cambiar al perder un partido.



**Dependencia**  
El poder jugar o pasar una misión se vuelve una necesidad prioritaria.



**Dejo de ser responsable**  
Aumenta mi cantidad de horas de juego o dejo de hacer mis responsabilidades.



**Bajo rendimiento académico**  
No cumplo mis tareas, no ingreso a clase y descuido mi educación.



**Falta de Asertividad**  
Suelen ofendernos u ofendemos a otros jugadores.



## Recomendaciones a tener en cuenta





Gestionar la cantidad de horas que juego



Conocer los videojuegos adecuados para mí

**FORTNITE**



No postergar las actividades pendientes por seguir jugando



No descuidar mi salud física o mental



## Jugar videojuegos es divertido! Juguemos responsablemente!





## **ACTA DE AUTORIZACIÓN PARA PRESENTACIÓN DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

El asesor Claudia Karina Guevara Cordero, docente de la Universidad Privada del Norte, Facultad de Ciencias de la Salud, Carrera profesional de PSICOLOGÍA, ha realizado el seguimiento del proceso de formulación y desarrollo del proyecto de investigación del(os) estudiante(s):

- Valeria Del Carmen Alva Hurtado

Por cuanto, **CONSIDERA** que el proyecto de investigación titulado: “Descripción de la Dependencia a los videojuegos en estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria de una institución educativa de gestión pública en Lima Metropolitana durante el 2021” para aspirar al título profesional por la Universidad Privada del Norte, reúne las condiciones adecuadas, por lo cual, **AUTORIZA** al(los) interesado(s) para su presentación.

---

Ing. /Lic./Mg./Dr. Nombre y Apellidos

Asesor

**ANEXO N° 7 : DOCUMENTO DE EJECUCIÓN DE PROYECTO DE TESIS**




Lima, 14 de Mayo del 2021

**ASUNTO:** Ejecución de proyecto


de tesis de interna psicología

Tengo el agrado de dirigirme a usted expresándole mi más cordial saludo e indicar que gustosamente que la estudiante de Psicología ALVA HURTADO, VALERIA DEL CARMEN, con código universitario N00044271, realizó su ejecución del proyecto de tesis titulado "DESCRIPCIÓN DE LA DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE 3RO, 4TO Y 5TO DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE GESTIÓN PÚBLICA EN LIMA METROPOLITANA DURANTE EL 2021", a los estudiantes del 3ro, 4to y 5to año de secundaria de la institución educativa. Asegurando que la aplicación contó el apoyo de los internos, profesores, tutores y auxiliares para el oportuno ingreso a las aulas virtuales, en los horarios de tutoría u otros cursos donde se coordinó previamente.

Atentamente.

Constancia aplicación de investigación- Valeria Del Carmen Alva Hurtado Recibidos x   **Valeria Alva Hurtado** <valeriaalvahurtado@ieemeloncarvajal.edu.pe>  
para mesadeparteesvirtual ▾mié, 4 ago 2021, 11:25   

Buenos días, le saluda Valeria Alva Hurtado interna de psicología en la institución proveniente de la Universidad Privada del Norte (UPN), mediante la presente solicito constancia de aplicación de la investigación durante el mes de ABRIL, denominado "Descripción de la Dependencia a los videojuegos en estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria de una institución educativa de gestión pública en Lima Metropolitana durante el 2021". Mediante la presente le envío 3 documentos. El primero, es de parte de mi asesora para la aplicación de mi proyecto de tesis, solicitud de aplicación personal y el cargo recibido. Muy agradecida.

3 archivos adjuntos • Analizado por Gmail 

ANEXO N° 7 : CARGO DE LA INSTITUCIÓN DE LA CONSTANCIA DE  
EJECUCIÓN DE PROYECTO DE TESIS

	<p>Institución Educativa Emblemática 1070 <b>MELITON CARVAJAL</b> INICIAL – PRIMARIA - SECUNDARIA Av. Leonidas Yerovi 2120 – Lince Teléf. 4721527 <a href="mailto:mesadepartesvirtual@ieemiltoncarvajal.edu.pe">mesadepartesvirtual@ieemiltoncarvajal.edu.pe</a></p>	<p>1. SOLICITA: Constancia aplicación de investigación- Valeria Del Carmen Alva Hurtado</p>
---	--	---

**FORMULARIO UNICO DE TRÁMITE**

R.M N° 0249 – 95 – ED

2. Srta. Directora de la Institución Educativa Emblemática "Melitón Carvajal"

Lic. Consuelo Elizabeth Soto Meza

3. Datos del Usuario (Apellidos y Nombres) 4. Cargo

Alva Hurtado Valeria Del Carmen 0507

5. Documento de Identidad/D.N.I. 6. Teléfono / Celular 7. Correo electrónico

76575699 986176008 valeriaalvahurtado@ieemiltoncarvajal.edu.

8. Domicilio del Usuario (Av. / JR. / CALLE / PSJE. / Nro. /URB. / DIST.)

Rje. Quiterio Gallardo, 129- Urb. Parque Unión- Cercado de Lima

9. Fundamentación de Pedido

Buenos días, le saluda Valeria Alva Hurtado interna de psicología en la institución proveniente de la Universidad Privada del Norte (UPN), mediante la presente solicito constancia de aplicación de la investigación durante el mes de ABRIL, denominado "Descripción de la Dependencia a los videojuegos en estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria de una institución educativa de gestión pública en Lima Metropolitana durante el 2021". Mediante la presente le envío 3 documentos. El primero, es de parte de mi asesora para la aplicación de mi proyecto de tesis, solicitud de aplicación personal y el cargo recibido. Muy agradecida.

10. Documentos que se adjuntan

a) Carta de presentación de estudiante  
b) Solicitud de aplicación de proyecto de tesis  
c) Cargo Virtual de recepción de documentos.  
d)

**SELLO DE RECEPCION**

## ANEXO N° 7 : DOCUMENTO DE SOLICITUD DE EJECUCIÓN DE PROYECTO DE TESIS

### “Año del Bicentenario del Perú: 200 años de independencia”

Lima, 28 de Marzo del 2021

**ASUNTO:** Solicitud de ejecución de proyecto  
de tesis de interna psicología

Muy estimadas autoridades de la Institución Educativa Emblemática 1070 Melitón Carvajal.

Me es grato saludarles en esta oportunidad como interna de psicología Valeria Del Carmen Alva Hurtado, identificada con DNI N° 76575699, código universitario: N00044271 próxima a culminar su formación académica profesional en la carrera de Psicología en la Facultad de Salud de la Universidad Privada del Norte Lima Centro. Solicito el permiso y realización de la ejecución de mi presente proyecto de tesis titulado “Descripción de la Dependencia a los videojuegos en estudiantes de 3ro, 4to y 5to de secundaria de una institución educativa de gestión pública en Lima Metropolitana durante el 2021”, en la cual se tiene pensado aplicar el instrumento de evaluación “Test de dependencia a videojuegos (TDV)”, el cual consta de 25 ítems recogidos de manera virtual, a los estudiantes del 3ro, 4to y 5to año de secundaria de la institución educativa. La presente investigación busca cumplir con los criterios éticos respetando la dignidad y derecho a la libertad de participación de forma voluntaria de todos los participantes. Cabe recalcar que los datos de los estudiantes y la institución serán resguardados bajo total confidencialidad y sus respuestas serán utilizados con fines netamente académicos. Para poder cumplir con el objetivo, muy respetuosamente le solicito el apoyo de los internos de psicología para que puedan apoyar en la difusión de los enlaces del formulario durante las sesiones de tutoría. Asimismo, como muestra de mi compromiso no solo con el presente proyecto sino también con la institución educativa que me ha aportado tantos conocimientos, se diseñará una sesión psico informativa acerca del uso, consecuencia y dependencia del uso de videojuegos para las aulas en las cuales se ingrese a realizar la investigación. Esperando que la propuesta sea beneficiosa para los estudiantes me despido de usted, reiterándole las muestras de mi consideración y agradecimiento.

Atentamente.



-----  
Valeria Del Carmen Alva Hurtado

DNI: 76575699